



NECMETTİN ERBAKAN
ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR VE
MİMARLIK FAKÜLTESİ

konya sanat

Yıl / Year: 2022 • Sayı / Issue: 5

e-ISSN: 2667-789X

KONYA SANAT DERGİSİ

JOURNAL OF KONYA ART

YIL / YEAR: 2022 • SAYI / ISSUE: 5

Sahibi / Owner

Necmettin Erbakan Üniversitesi
Necmettin Erbakan University

Editör / Editor

Doç. Dr. Osman PERÇİN

Editör Yardımcısı / Associate Editor

Öğr. Gör. Mehmet Ali SEVİMLİ

Mizanpaj / Layout Editor

Öğr. Gör. Sabri TURGUT

Yayın Türü / Publication Type

Yerel Süreli Yayın / National Periodical

Yayın Periyodu / Publication Period

Yılda bir kez yayınlanır (Aralık) / Published once a year (December)

Yayın Tarihi / Publication Date

Aralık 2022 / December 2022

Yazışma Adresi / Correspondance Address

Yaka Mah. Yeni Meram Cad. Kasım Halife Sok. No: 11/1 (A Blok) No: 11 (B Blok)
Posta Kodu: 42090 Meram / KONYA

Tel / Phone: 0332 221 05 00

e-mail: konyasanat@erbakan.edu.tr

Web: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ks>

Konya Sanat yılda bir kez yayınlanan hakemli bir dergidir.
Journal of Konya Art is a refereed publish once a year.



e-ISSN: 2667-789X



KONYA SANAT DERGİSİ

JOURNAL OF KONYA ART

YIL / YEAR: 2022 • SAYI / ISSUE: 5

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

Araştırma Makaleleri / Research Articles

Nurdan KUMAŞ ŞENOL, Ali Osman ELMAS Picasso Kübizmi Üzerinden Sanat ve Moda Etkileşimi (Viktor & Rolf Örneği)	1 - 14
Burak YILDIRIM Zoomorfik Seramikler ve Çağdaş Seramik Sanatından Seçilmiş Örnekler	15 - 38
Zehra Rumeysa FAZLA, Yavuz ARAT, İzzet Alim FAZLA Uzay Araçları Mekânlarının İncelenmesi: "Passengers" Filmi Örneği	39 - 47
Şeyma ŞENALP, Kerim ÇINAR Çocuk Dostu Okul Öncesi Eğitim Yapılarında Aranan Mimari Tasarım Kriterleri	48 - 70
Orhan ERKAL İngiliz Suluboya Ekolünün İnşası: 18. Yüzyılda İngiliz Suluboya Sanatçıları	71 - 92
Büşra KARADUMAN Tek Taraflı Gözetimden Çift Taraflı Gözetime Geçiş: The Truman Show Filmi Analizi	93 - 104
Felix Onaiwu OSAIGBOVO Functions and performance of the Basics and Applications of Computer Graphics and Graphic Design	105 - 120

Yayın Kurulu / Editorial Board

Prof. Dr. Dicle AYDIN	(Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Prof. Dr. Abdülhamit TÜFEKÇİOĞLU	(Marmara Üniversitesi)
Doç. Dr. Ali Fuat BAYSAL	(Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Prof. Dr. Süleyman BERK	(Yalova Üniversitesi)
Doç. Dr. Osman PERÇİN	(Necmettin Erbakan Üniversitesi)

Yayın Danışma Kurulu / Editorial Advisory Board

Prof. Dr. Adnan TEPECİK	(Başkent Üniversitesi)
Prof. Dr. Alev KURU	(Gazi Üniversitesi)
Prof. Dr. Melek GÖKAY	(Necmettin Erbakan Üniversitesi)
Prof. Dr. Namık Kemal SARIKAVAK	(Hacettepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Osman ALTINTAŞ	(Giresun Üniversitesi)
Prof. Dr. Yüksel BİNGÖL	(Atılım Üniversitesi)
Prof. Dr. Bilal SEZER	(Uşak Üniversitesi)
Prof. Dr. Ahmet KALENDER	(Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Şükrü BALCI	(Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Harun Hilmi POLAT	(Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Uğur ATAN	(Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Enderhan KARAKOÇ	(Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Yusuf KEŞ	(Süleyman Demirel Üniversitesi)
Prof. Dr. Mehmet ÖZKARTAL	(Süleyman Demirel Üniversitesi)
Prof. Dr. Levent MERCİN	(Dumlupınar Üniversitesi)
Prof. Dr. Ali Atif POLAT	(Selçuk Üniversitesi)
Doç. Dr. Şehnaz BİÇER ÖZCAN	(Marmara Üniversitesi)



e-ISSN: 2667-789X



Picasso Kübizmi Üzerinden Sanat ve Moda Etkileşimi (Viktor & Rolf Örneği)

Nurdan KUMAŞ ŞENOL 

Öğr. Gör., Giresun Üniversitesi TBMYO, Tasarım, Giresun, Türkiye
nurdan.senol@giresun.edu.tr

Ali Osman ELMAS 

Öğr. Gör., Giresun Üniversitesi TBMYO, Tasarım, Giresun, Türkiye
ali.elmas@gmail.com

Makale Bilgileri

ÖZ

Makale Geçmişi

Geliş: 03.10.2022

Kabul: 25.11.2022

Yayın: 28.12.2022

Anahtar Kelimeler:

Sanat, Picasso, Moda
Tasarım, Kübizm,
Viktor & Rolf

20.yüzyıldan itibaren sanat geçirdiği dönüşümlerle farklı algısal yansımalar oluşturmuştur. Birbirine tepki olarak doğan birçok sanat akımı gibi Kübizm de bu durumdan etkilenmiştir. Sanatın dilini genişleten Kübizmin amacı; figürün betimlenmesini tamamen kaldırmadan, onun yeniden düzenlenmesini sağlamaktır. Kübizm akımının öncülerinden olan Picasso, gerçeklik ile resim arasındaki farka dikkat çekmiştir. Görelelik kuramına inanan sanatçı eserlerini oluştururken gözlemlerine ve anılarından beslenmiştir. Kısaca Picasso, sanata yeni bir bakış açısı getirerek bir nesnenin ve ya bir objenin nasıl görülmesi gerektiği ile ilgilenmiştir. Sanatın birçok dalında hissedilmiş olan bu yeni düzen, moda tasarımlarında da uygulanmış ve dönemin ruhuna ayak uydurmuştur. Akımdan etkilenen moda tasarımcıları geleneksel biçimlerini, daha düz ve sade formlara dönüştürmüşlerdir. Bu tasarımcılardan olan Viktor Horsting ve Rolf Snoeren' in "Viktor & Rolf" markası, günümüz modasının Kübizm ile nasıl algılandığının önemli temsilcilerinden olmuş, kreasyonlarında sanat ve modanın uyumuna dikkat çekmişlerdir. Bu çalışmada da modacıların Kübist formlu tasarımlarını incelenerek; açıklanmaya çalışılmıştır.

Art and Fashion Interaction Through Picasso Cubism (The Case of Victor & Rolf)

Article Info

ABSTRACT

Article History

Received: 03.10.2022

Accepted: 25.11.2022

Published: 28.12.2022

Keywords:

Art, Picasso, Fashion
Design, Cubism,
Viktor & Rolf

Since the 20th century, art has formed different perceptual reflections with the transformations it has undergone. Like many art movements born in reaction to each other, Cubism has been affected by this situation. The aim of Cubism, which expands the language of art; to rearrange the figure without completely removing its depiction. Picasso, one of the pioneers of the cubism movement, drew attention to the difference between reality and painting. The artist, who believed in the theory of relativity, was fed by his observations and memories while creating his works. In short, Picasso brought a new perspective to art and was interested in how an object or an object should be seen. This new order, which was felt in many branches of art, was also applied in fashion designs and kept up with the spirit of the period. Influenced by the movement, fashion designers have transformed their traditional forms into flatter and simpler forms. Influenced by the movement, fashion designers have transformed their traditional forms into flatter and simpler forms. The "Viktor & Rolf" brand of Viktor Horsting and Rolf Snoeren, who are among these designers, has been one of the important representatives of how today's fashion is perceived with Cubism and has drawn attention to the harmony of art and fashion in their creations. In this study, by examining the Cubist form designs of the fashionistas; tried to explain.

Atıf/Citation: Kumaş Şenol N., Elmas AO., (2022), Picasso Kübizmi Üzerinden Sanat ve Moda Etkileşimi (Viktor & Rolf Örneği), *Konya Sanat Dergisi*, 5, 1-14.



"This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) (CC BY-NC 4.0)"

GİRİŞ

İnsanoğlunun yarattığı yapıtlarda güzellik ülküsünün ifadesi biçiminde tanımlanan sanat terimi günümüzde doyurucu estetik yaşantılar oluşturmak amacıyla dürtüler yaratma becerisi olarak ifade edilmektedir (Sözen ve Tanyeli, 2015: 266). Sanat, düşüncenin metaya yansıdığı ve ona estetik değer yüklediği, insanın kendisini, çevresini ifade etme, yansıtma gibi özellikler barındırdığı bir kavram olarak da tanımlanabilir (Özdemir, 2021: 2303). Sanatın içinde birçok kuram birbirine tepki olarak “güzeli” nitelendirmiştir. Bu akımlardan biri olan kübizm; Batı’da Rönesans’tan beri süregelen plastik sanatlar geleneğinde bir kırılma noktası olarak değerlendirilmektedir. 20. yy’ın en önemli ve etkili sanat akımlarından biri olarak nitelendirilen kübizm; yüzyılın başında şekillenmeye başlamış, avangart çekiciliği sayesinde geniş bir sanatçı zümresi tarafından heyecanla benimsenmiştir (Erden, 2016:161). Bu yeni yaklaşımın öncüleri; bir manzarayı, bir nesneyi ya da tek bir kişiyi tek bir bakış açısından göstermek yerine, konunun birçok özelliğini, eş zamanlı görülebilecek şekilde aynı kompozisyonda birleştirmişlerdir. Yekpare nesnelere, çoğu kez tanınamayacak ölçüde parçalanıp yeniden düzenlemişlerdir (Fethi, 2017: 294). Kübizm, perspektif ve formu algılama şekilleriyle ilgili konvansiyonel sistemleri alaşağı etmiştir (Cumming, 2008: 350). Bu yaklaşım ile izleyiciye çoklu bir görüş imkanı sunarak yeni bir boyutun kavranmasını dile getirmişlerdir (Antmen, 2008: 46). Kübistler, yüzey desenlerini ve mekan belirsizliğini değişik bakış açılarından gözlemlenen sabit nesnelere bir araya getirebildikleri derinliği olmayan bir uzam geliştirmişlerdir (Farthing, 2017:390). Akımın sanata getirdiği bir diğer yenilik ise kolajın ortaya çıkmasına ortam sağlamak olmuştur. Farklı disiplinleri bir araya getiren, bağlayıcı özelliği olan kolaj; farklı malzemeler ile uygulama alanı genişlemiş böylece teknikte çok yönlü bir bakış açısına olanak sağlamıştır (Şenol ve Elmas, 2021:331).

20 yüzyılın en önemli sanatçılarından biri olan Picasso’nun öncüsü olduğu Kübizm akımının resme getirdiği yenilik ile geleneksel resim sanatının görme biçimini dönüştürmüş, böylece o ana kadar sanatla ilgili olan her şeyi yeniden tanımlamış ve kendisinden sonra da sanatın tümüyle ve sürekli olarak hep yeniden tanımlanmasına neden olmuştur. Kübizm akımının dayandığı yaratıcı ilkeyi ortaya koyan Picasso, Rönesans’tan bu yana değişmeyen merkezi perspektif anlayışına bağlı ve doğanın sadık temsili olma özelliğini daima korumuştur (Haşlakoğlu, 2015). Picasso sadece Kübizm’in merkezi figürü olmamış, aynı zamanda çok sayıda sanatsal hareketin en etkili sanatçılarından biri olarak kabul edilmiştir. Farklı sanat biçimlerinin bir uygulayıcı olan sanatçı; dünyayı gördüğü gibi değil, olduğu gibi tasvir etmeyi amaçlayan bir yaklaşım benimsemiştir (Türe, 2021). Böylece temsil ettiği akım olan Kübizm, 20. yy müziğinden edebiyata mimariden moda birçok alanı etkilemiştir. Kübizmin ilkeleri ve felsefesi bugün bile miadını doldurmak bir yana dursun, sanatçıları etkilemeye devam etmektedir (Grzymkowski, 2017: 105)

Moda Tasarımı ve Kübist Moda

Moda tasarımı, belirlenen bir tema doğrultusunda, tüketicinin ekonomik ve sosyal olanaklarına hitap eden giysileri bir takım araştırma ve geliştirme çalışmaları ile iki ve üç boyutlu olarak yorumlamak şeklinde tanımlanmıştır (Aslan, 2009). Tekstillere ve kumaşların insanın beden formu ile olan diyalogunun temsili olan moda tasarımı, ait olduğu dönemin ruhunun, insanının ve yaşam tarzı dinamiklerinin giysiler aracılığı ile anlatımını sağlamıştır (Yetmen, 2016). Moda öncelikle tasarımla ilişkilendirilse de tasarımın da sanat ile olan ilişkisi; giysi, moda, sanat, giyilebilir sanat kavramlarının birbiri içine geçmesini kaçınılmaz kılmıştır. Giyilebilir sanat, her şeyden önce kullanılan malzeme ve yaşanan süreçlerde tekstil malzemesinin kullanıldığı bir sanat dalı olarak tanımlanmıştır (Leventon, 2006: 12). Giyilebilir sanatta genelde yalın bir kalıpla kesilmiş ve üzerine basit uygulamaların bulunduğu kumaş yüzeyleri ile özgün yapılardan oluşturulmuştur (Eicher v.d., 2000: 348-349). Ancak yine de, sanat nesnesinin fonksiyonsuz olma niteliğini, yansıttığı moda ve kullanıma yakın olma hissi ve çağrışımları sebebi ile karşılamakta zorlanması, giyilebilir sanat ürünlerinin hem genel olarak sanat

dünyasınca hem de lif sanatının kendi içinde kabulünü zorlaştırmıştır (Günay, 2011).

Sanat yapıtlarının ve giysi modasının yaratım noktaları benzer ifadelerle karşılık ifade edilmiştir. Estetik faktörünün biraraya getirdiği sanat ve moda kavramları; modanın işlevsellik faktörü taşıması ile birbirinden farklılaşmıştır (Ergüven, 2022). Ayrıca moda ürünlerindeki form ve fonksiyonel dinamikler göz önünde bulundurulduğunda; özlerinde aynı amaçları barındırdığı düşünülen sanat ve modanın, moda ürününün işlevselliği veya fonksiyonelliği amacı konusunda sanattan farklı bir amaca hizmet etmiş olduğu söylenebilmektedir (Şenel, 2013).

Birçok alana hitap eden moda, birbirinden farklı disiplinler etkileşim içinde olmuştur. Sanat ve moda iki kardeştir; biri erkek biri kız, birbirine düşmandırlar; estetiğin erdem ve erdemsizliklerini simgelerler. Birinin saygınlığı ve yüceliği öbürünün hafifliğine burun kıvrır. Önsel olarak uzlaşmasalarda bu iki deyim yolları yine de kesişmiş, dahası bazen aykırı bir biçimde birleşmiştir (Givery, 1998: 16)

Modanın kübizm birlikteliği ile yeni deneyimler ve tasarımlar sunmuştur. Bu deneyimler ile kimi zaman tasarlanan giysiler geometrik formlarla düzenlenmiş kimi zaman da renk kullanımı azaltarak biçim ön plana çıkartılmıştır. Kübist sanatçılar ve moda tasarımcıları kurguladıkları benzer dünya için farklı ortamlarda aynı görsel algıyı paylaşmışlardır. Örneğin, Kübistler için tualin düzlüğü, modacılar göre de kumaşın sadeliği yeni bir keşiftir. Ayrıca her iki alanda da kullanılan geometrik şekiller ile formların belirsizliğine dikkat çekilmiştir (Özudoğru, 2013: 222). Giysi modasında Kübizmin etkisiyle üç boyutlu, katı, yuvarlak, kavisli, statik ve abartılı biçimlerin yerini, daha çok iki boyutlu hissedilen, yumuşak, akışkan, dörtgen, düz, çizgisel, sade ve basit biçimlerin aldığı söylemek mümkündür. Benzer şekilde Kübist sanat da figürleri iki boyutta algılamış; onları geometrik biçimler olarak görüp yeniden yapılandırmıştır. Biçim, hacim ve kütleyi soyutlayan her iki anlayış da birbirinden esinlenmiş ve dönemin ortak sanat ve tasarım dilini yansıtmıştır (Günay, 2017).

Günümüz moda tasarımcılarından Viktor Horsting ve Rolf Snoeren' nin yarattığı Viktor & Rolf markası 1993 yılında kurulan yenilikçi tarzıyla dikkat çeken lüks bir moda evidir. Markanın yaratıcıları kurulduğu günden bugüne modanın olumsuz kanılarına meydan okumuş ve moda ile sanat arasındaki güçlü bağdan oldukça etkilenmişlerdir. Bu etkileşim onların defilelerini bir nevi performans sanatına dönüştürmüş ve teatral ağırlıklı podyumlarda tasarımlarını tanıtmışlardır.

İlk koleksiyonlarda abartılı silüetleri malzemelerin esprili kullanımı ve saygısız konseptler üzerine oluşturan ikili, 2000 yılında Viktor & Rolf, V&R monogramını taşıyan mum mühür şirket logosunu piyasaya sürmüş ve sanatsal yeteneklerini hazır giyim koleksiyonlarına ayırmaya başlamışlardır (Şekil 1.). 2003- 2009 yılları arasında kadın koleksiyonlarına erkek giyim koleksiyonu da eklemişlerdir. 2004 yılında kendi adlarına bir parfüm yaratıp piyasaya sunmuşlardır. 2015 yılında hazır giyim üretimini durdurmuş olan tasarımcılar “giyilebilirlik, işlev ve formun sınırlarını keşfetmek” istediklerini gerekçe göstererek haute couture’e yönelmişlerdir (URL-1)



Şekil 1. Viktor & Rolf M h r  (URL -1).

Viktor Horsting ve Rolf Snoeren ikilisinin haute couture koleksiyonlarında işlenen sanatsal izlenimler “giyilebilir sanat” olarak tasvir edilmiştir.  zellikle markanın 2016 ilkbahar- yaz kreasyonu iin Paris Moda Haftası’ndan sergilenen tasarımları k bizmin moda ile nasıl i ie geebileceęinin birer  rneęi nitelięinde olmuştur. İlham kaynaęı olarak k bist sanatı Picasso’nun alıřmalarından izler bulunan tasarımlar, izleyicide sanat ve modanın birliktelięine deneysel bir bakıř sunmuştur.

Bulgular ve Yorum

Giyilebilirlik sınırlarının test edildięi tasarımlar; basit bir beyaz tenis elbisesini eteklerini b kerek ve aıka K bist olan bir y ze yapıřarak deęiřtirilmiştir. Malzeme hacimleri, tıpkı spirallendięi, karıřtırıldıęı ve uzaya yansıtıldıęı gibi, dıřa doęru itilmiştir. K bik formların ifade zenginlięini ve algısal oyununu seyirciye geirmesi  zerine oluřturduęu d ř n len kreasyonda ele alınan konu, renklerin yoęun etkisinden sıyrılıp heykel gibi soft ve monokrom bir paletten ıkarılmış, keskin hat ve kısmen espas etkisi ile desteklenmiş giysilerden oluřmuştur. Standart giyim materyallerini sade ve biimci anlatımla oluřturan giysi formlarının   boyutlu bir tasarıma d n řt r lmesi ile doęal ve ritmik bir ahenk oluřturmuştur. Ayrıca oluřturulan tasarımlarda dikiř izi olmadan kıvrımların dalgalanması ve biimin formsal donelerle uyumu dikkat ekici bir dięer unsur olmuştur.

Picasso,  zellikle portrelerinde bir y z n farklı aılardan g r n mlerini, yine aynı y z  zerinde betimlemiřtir. G r nt n n sadece g r nen kısımları deęil, dięer cephelerden g r nen aıları da aynı resimde ele alınmıştır. Bu uygulamada sanatı, g r nmeyen dięer cepheleri de bildięi ve hayal edebildięi iin bu g r n mleri de resmine katmıştır (Canat, 2019). Braque eřzamanlı anlatımı ř yle ifade eder: “Biim ve renk birbirlerinin iine tam anlamıyla giremezler. Bu onların eřzamanlı karřılıklı etkileşimleri sonucundandır” (Beykal, 2003).



Şekil 2. Dora Maar'ın Portresi,
Pablo Picasso, 1937 (URL-2).



Şekil 3. Bedeni kaplayan yüz ifadesi (URL-3).

Picasso'nun tablolarının ana esin kaynağı olan tasarımlardaki yüzler kimi zaman “Dora Maar”, kimi zaman “Françoise”, kimi zaman “Ayna karşısındaki kız” olarak karşımıza çıkmıştır. Picasso'nun 1937 yılında yaptığı eser olan Dora Mora (Görsel 2.), siyah saçlı, iki burunlu bir kadın başı olarak görülmektedir. Aslında iki burun değil; başın, iki farklı açıdan aynı anda görünümüdür. Soldaki kırmızı göz, sağdaki yeşil göz; her iki göz de doğrudan bize bakmaktadır. Kırmızı dudaklar, kırmızı küpeyle kadınsı bir uyum oluştururken tek elini yanağına götüren figürün bakımlı eli ve kırmızı ojeli tırnakları, kadınsılığını iki katına çıkarmıştır (Caws, 2000).

Dora Maar portesinden ilham aldığı düşünülen Şekil 3'deki tasarım da; bedeni kaplayan yüz ifadesi oluşturulmuştur. Tıpkı tablodaki gibi tasarımda, asimetrik bir dengede durmuş ve yüzün iki yanında izleyiciye dönük tasarlanmıştır. Feminem vurgunun yapıldığı gömlek yakalı düz elbisenin boyu diz hattında bitirilmiştir. Beden hattında oluşan yüz hattının asimetrik bir şekilde yan dikişe doğru kaydırılması, omuzlardan sarkan saç detayı ve yanaktan etek ucuna kadar inen pullardan oluşmuş farklı bir katman, tasarımın ince işçiliğine bir gönderme olarak değerlendirilebilir.



Şekil 4. Françoise Gilot,
Pablo Picasso, 1946 (URL-4).



Şekil 5. Gömlek yakası
genişletilmiş elbise (URL-5).

Görkemli formatı nedeniyle teknik bir başarı olarak nitelendirilen Françoise Gilot (Şekil 4.) tablosundaki model, hiyerarşik bir tavırla resmedilmiş ve izleyiciye meydan okurcasına bakıyormuş gibi bir görüntü vermiştir. Tek renkli bir çizgide çizilen, hafif ama dolgun, neredeyse Matissian olan saçlara özellikle dikkat edilmiştir. Sirkumfleks vurgulu asimetrik kaşı ve sol gözün altındaki ben, ağız çevresindeki varyasyonlarla birlikte estetiğini tamamlamıştır (Başdoğan, 2016).

Gömlek yakası genişletilerek tek omuzu düşürülen Şekil 5.de, model boyu diz ile bilek ortasında tutulmuş ve etek ucu yuvarlak bir kavisle bitirilerek yan dikişleri basen hattına kadar açık bırakılmıştır. Ön bedene; göz, burun ve dudak formları ile Françoise Gilot tablosuna atıf olarak yerleştirilen yüz ifadesi oldukça dikkat çekicidir. Sağ omuzdan kol hattına doğru inen kübik formlar modele doku elemanı katmıştır. Sol gözün içerisinden çıkartılan kol ise tasarıma farklı bir boyut kazandırdığı söylenebilir.



Şekil 6. *Ayna Karşısındaki Kız*, Pablo Picasso, 1932 (URL-6).



Şekil 7. *Mini boy elbise (URL-7)*.

Picasso'nun 1932 yılında tamamladığı "Ayna Karşısındaki Kız" adlı eserine (Şekil 6.) baktığımızda aynaya bakan bir kadın görülmektedir. Sol tarafta kendisi, sağ tarafta ayna ve kadının yansıması olarak resmedilmiştir. Solda duran genç kadının yüzünün yarısı tıpkı maske takmış gibi makyajlı ve süslü olarak çizilmiştir; diğer yarısı ise açık ten rengiyle hüznü bir bakışla aynaya bakmakta olan bir görüntü vermiştir. Kadının aynadaki yansımasına bakıldığında ise gerçeğine oranla daha koyu ten rengi, gözleri yerinde siyah büyük delikler ve orantısız bir vücudun görünmesi, genç bir kadının yaşlılığa gidişi, yaşlılıktan korkusu, yaşlanmaya bakışı olarak nitelendirilmiştir (Altaş, 2014).

Boyu diz kapağının üzerinde biten Görsel 7. deki tişört elbise; dar kesim ve mini boydur. Elbisenin uçları asimetrik olarak çalışılmıştır. Yüzün bir yanının çalışıldığı sağ beden Görsel 6. Daki tabloya bir atıf niteliğindedir. Tasarımda göz, göğüs hattının tam altına, burun bel hattına ve ağız detayı ise basen hattına yerleştirilmiştir. Kresyondaki tüm parçalarda kullanılan beyaz renk için aksesuarlarda zıtlığa gidilmiştir. Sol yakadaki broş ve ayakkabıdaki siyah renk bu duruma örnek oluşturmuştur.



Şekil 8. Sandalyede Oturan Kadın,
Pablo Picasso, 1941, (URL-8).



Şekil 9. Etek uçları
verev kesimli elbise (URL-9).

Pablo Picasso'nun "Sandalyede Oturan Kadın" (Şekil 8.) adlı yağlı boya tablosu, sarı ahşap çıtalı bir sandalyenin önüne yerleştirilmiş (veya üst üste binen) bir kadın figürünün çarpık, geometrikleştirilmiş formunu betimlemektedir. Kadının ağız kısmı dikilmiş bir görüntüyle resmedilmiştir. Ayrıca tablo şapka kıvrımlarının yukarıya doğru bakması ve ince süsleme detayları ile oldukça dikkat çekmektedir (Sundstrom, 2020).

Giyisi kalıbı olarak gömlek yakalı beyaz tişörtün kullanıldığı kreasyondaki tasarımlardan biri olan Şekil 9. etek uçlarına verevden dikilmiş volanlı form üzerine verilen büyük fiyonk ile dikkat çekmektedir. Üst bedeninde göz ve burun biçimi verilerek yüz ifadesi oluşturulmuş olsa da tıpkı Görsel 8. deki tablodaki gibi bir dudak şekli çizilmemiş onun yerine kullanılan fiyonk ile verilmek istenen etki sağlanmaya çalışılmıştır. Tasarımda ayrıca birbirinden farklı ebatlardaki göz detaylarının hemen üstündeki dike büzgüler ile ön bedendeki ifadenin saçları oluşturulmuştur.



Şekil 10. Guernica, Pablo Picasso, 1937 (URL -10).



Şekil 11. Volanlı elbise (URL-11).

Picasso'nun Guernica isimli tablosunda dışavurumcu tarzın etkisinde olan el figürleri sıklıkla kullanılarak çalışmaya bütünlük sağlanmıştır. Tablonun en can alıcı figürü olarak sağ kısımda elleri havaya kaldıran kişi olduğunu öne süren (Babacan, 2020) “Acımın, ne denli görünmez olduğunu, kalabalığın içinde dahi olsanız, yardımın bazen mümkün olmadığını, açık bir kapının, her zaman özgürlüğe eşdeğer olmadığını, feryadınızın ne kadar büyük olursa olsun bir anlam ifade etmediğini, belki de bir kuytu köşede tek başına ölümün, ne denli zor olduğunu, savaşın ortasında; bir enkazın, bir yangının arasında kalıp can verirken, çığlıkların nasıl da beyhude olduğunu; göz bebeklerimizden, zihnimize çiviler”.

Şekil 11. de ki çalışmada göğüs hattından basen hattına kadar inen el detayı ile dikkat çekmektedir. Guernica tablosuna bir atıf olarak düşünülen tasarımın etek uçları sık ve katmanlı volanlardan oluşmuştur. Boyun hattının üzerine yerleştirilen yana doğru kaymış yüz formu ile mankenin yüzü kapatılarak gizemli bir hava verilmek istenmiştir. Ayrıca yüz detayını oluşturan yuvarlak parçanın kenarlarında olan pullar ve üst kısımdaki dalgalı şekiller; saç detayına örnek teşkil etmektedir.

SONUÇ

Sanat yıllar boyu toplumların yaşam k lt rlerine dair izler barındırmaktadır. End stri ađından sonra sanat; yaşamla i ie gemiş ve ona biim veren bir gereksinim haline d n şm şt r. Bu yeni yaşam tarzının oluřmasında ise k bistler olduka  nemli bir rol  stlenmiřlerdir. K bizim sanat akımının etkisiyle resmedilen řekiller; akımın temel ilkelerinden olan geometrik formların paralanarak yeniden birleřtirilmesi ile giysi kalıplarıyla kadın giysilerine uygulanabilmiřtir. Ayrıca k bizmin ilkelerinden olan kolaj tekniđinden yararlanılarak kumař dıřında farklı metaryallerin yardımıyla giysiye   boyutlu bir g r nt  verilmiřtir.

K bizimden aldıkları ilhamla sanatın farklı kollarında hayat bulan eserler moda alanında da kendilerini g stermiřlerdir. Akımdan etkilenen moda tasarımcıları d nden bug ne tasarımlarıyla sanat ve modanın etkileşimine ışık tutmuřlardır. Bunlardan biri de g rsel sanatı kumařlarla birleřtirip izleyiciye sanatsal bir yaklařım sunan Viktor & Rolf markasıdır. Modayı bir sanat ifadesi olarak kullanan tasarımcıların  zellikle k bist tabloları giysiye d n řt rd kleri koleksiyonlar ile dikkatleri  zerine ekmiřlerdir. Her biri k bist portrelerden esinlenerek alıřılmıř tasarımlara, kumařlarla yeniden hayat verilerek stilize edilmiřtir. B t n  geometrik formlara paralama etkisinin sıklıkla g r ld đ  koleksiyondan rastgele (random) seilen  rnek g rsellerde, beyaz kalın gramajlı kumařtan  retilmiř, g nl k giyime uygun olmayan sert yapılı giysiler ile sanatın g ndelik giyimden daha farklı bir boyutta tasarımlar sunduđu sonucuna varılmıřtır. Ayrıca k bist sanatının moda tasarımda kadın giysilerine uygulanması farklı alanlarından beslenen moda tasarımcıları iin bir esin kaynađı oluřturma aısından yarar sađlayabileceđi d ř n lmektedir.

KAYNAKLAR

- Altaş, A. (2014). Pablo Picasso'nun "Girl in Front of Mirror" . Resim Biterken. (<https://resimbiterken.wordpress.com/2014/03/30/pablo-picassonun-girl-in-front-of-mirror/>)
- Antmen, A. (2008). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. Sel Yayınları, İstanbul.
- Arslan, K. (2009). Moda tasarımı, Müstakil Sanayici ve İş adamları Derneği Araştırma Raporları: 60, İstanbul.
- Babacan, H. (2020). Guernica Resim Analizi. <https://hbyazar.com/guernica-pablo-picasso/>
- Başağan, E. (2016). Pablo Picasso, Kadınları ve Onların İlham Verdiği Tablolar. *Tempo Dergisi*. Sayı:85, (Şubat Özel Sayısı).
- Beykal, C. (2003). Kübizm ve Gerçekliğin Kavramsallaşması. *Artist Dergisi*, Sayı14.
- B.E. Joanne, S. L. Evenson, A. L. Hazel (2000). *The Visible Self*, Fairchild Publications, New York, pp.348-349.
- Cançat, A. (2019). Eşzamanlı Betimleme' nin Dünü Bugünü. *Sanat Dergisi*, (34), 183-190. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunigsfd/issue/49533/523343>
- Caws, M. A.(2000). Dora Maar'ın Hayatları: Savaş, Picasso ve Sürrealistler, Paris, Thames & Hudson, s. 224.
- Cumming, R. (2008). Sanat. İnkilap Kitabevi, İstanbul.
- Demiriz, A. (2022). Dora Mora'nın Portresi. Reim Okuma. https://www.youtube.com/watch?v=g_6yFDzM-7I
- Erden, O. (2016). Modern Sanatın Kısa Tarihi. Hayalperest Yayınları, İstanbul.
- Ergüven, B. (2022). Kübist Sanat Akımının Moda Dünyasındaki Yeri. Yüksek Lisans Tezi. Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Ankara. S:17
- Farhing, S. (2017). Sanatın Tüm Öyküsü. Hayalperest Yayınları, İstanbul.
- Fethi, A. (2017). Sanat Kitabı. Alfa Basım Dağıtım, İstanbul.
- Givry, V.D. (1998). Sanatın Yakın Dostu Moda. P Sanat Kültür Antika , (12). İstanbul. s: 17-34.
- Grzymkowski, E. (2017). Sanat 101. Say Yayınları, İstanbul.
- Günay, A. (2011). Giyside Sanatsal Yaklaşım. *Akdeniz Sanat*, 4 (7), 0-0 <https://dergipark.org.tr/en/pub/akdenizsanat/issue/27654/291450>
- Günay, A. (2017). Kübizm ve Art Deco Örneğinde 20. Yüzyıl Başlarında Avrupa'da Moda ve Plastik Sanat İlişkisi. *Art-Sanat Dergisi*, (7), 248-264. <https://dergipark.org.tr/en/pub/iuarts/issue/47768/603404>
- Haşlakoğlu, O. (2015). Picasso ve Sanatsal Eylem: Kübizm'in Doğuşu. *Mavi Atlas*, (4) , 108-119. DOI: 10.18795/ma.20224
- Leventon. M. (2006). *Artwear Fashion and Anti-Fashion*, Thames & Hudson, London, pp. 12-47, 106-124, 146.

Özdemir, Ç. (2021). “Gustave Dore’nin Dışavurumcu Gravürlerindeki Grotesk İfadelerin İncelenmesi”, *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 7(50): 2303-2311.

Özüdoğru, Ş. (2013). Modern Sanat Akımlar. *İdil sanat ve Dil Dergisi*. 2(6): 222.

Sundstrom K.(2020). Picasso, Woman Seated in a Chair, Currier Museum of Art.

Sözen, M. Ve Tanyeli, U. (2015). Sanat Sözlüğü. Remzi Kitabevi, İstanbul.

Şenel, E. (2013). *1945’ten günümüze batı toplumlarında sanat ve moda etkileşimi* (Yayınlanmamış doktora tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.

Şenol, N.K. ve Elmas, A.O. (2021). Bez Çanta Uygulamalarında Kolaj Tekniği ve Dadaizm Örnekleri. Sosyal bilimler Alanında Güncel Çalışmalar (ed. Adem Kara). Duvar Yayınları, İstanbul.

Türe, A. (2021). Picasso ve Braque’nin Kübizm’e Etkileri. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 4(9), 889–902. <https://doi.org/10.26677/TR1010.2021.805>

URL-1: https://en.wikipedia.org/wiki/Viktor_%26_Rolf (Erişim Tarihi: 11.08.2022)

URL-2: <https://www.sanatabasla.com/2014/08/dora-maarin-portresi-the-portrait-of-dora-maarin-picasso/> (Erişim Tarihi: 25.10.2022)

URL-3: <https://bigumigu.com/haber/picasso-yu-beyaz-polo-tisortle-bulusturan-koleksiyon/> (Erişim Tarihi: 15.08.2022)

URL-4: <https://www.piasa.fr/en/news/Pablo-Picasso-estampes-> (Erişim Tarihi: 25.10.2022)

URL-5: <https://bigumigu.com/haber/picasso-yu-beyaz-polo-tisortle-bulusturan-koleksiyon/> (Erişim Tarihi: 15.08.2022)

URL-6: <https://www.sanatabasla.com/2013/03/ayna-karsisindaki-kiz-girl-before-a-mirror-picasso/> (Erişim Tarihi: 25.10.2022)

URL-7: <https://bigumigu.com/haber/picasso-yu-beyaz-polo-tisortle-bulusturan-koleksiyon/> (Erişim Tarihi: 03.08.2022)

URL- 8: <https://www.moma.org/collection/works/80396> (Erişim Tarihi: 15.10.2022)

URL-9: <https://bigumigu.com/haber/picasso-yu-beyaz-polo-tisortle-bulusturan-koleksiyon/> (Erişim Tarihi: 23.08.2022)

URL-10: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_\(tablo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_(tablo)) ((Erişim Tarihi: 25.10.2022)

URL-11: <https://bigumigu.com/haber/picasso-yu-beyaz-polo-tisortle-bulusturan-koleksiyon/> (Erişim Tarihi: 23.08.2022)

EXTENDED ABSTRACT

The term art, which is defined as the expression of the ideal of beauty in the works created by human beings, is expressed as the ability to create impulses in order to create satisfying aesthetic experiences. Art can also be defined as a concept in which thought reflects on the commodity and attributes aesthetic value to it, and includes features such as expressing and reflecting oneself and his environment. Many theories in art have characterized the "beautiful" as a reaction to each other. Cubism, one of these movements; It is considered as a breaking point in the tradition of plastic arts in the West since the Renaissance. Cubism, which is described as one of the most important and influential art movements of the 20th century; It started to take shape at the beginning of the 20th century and was embraced enthusiastically by a large group of artists thanks to its avant-garde appeal. The pioneers of this new approach are; Instead of showing a landscape, an object or a single person from a single point of view, they combined many features of the subject in the same composition so that they can be seen simultaneously. Monolithic objects are often fragmented and rearranged beyond recognition. Cubism overturned conventional systems of perspective and perception of form. With this approach, they expressed the comprehension of a new dimension by offering the audience a multiple view. Cubists developed a depthless space in which they could combine surface patterns and spatial ambiguity with fixed objects observed from different perspectives. Another innovation that the movement brought to art was to provide an environment for the emergence of collage. Collage, which brings together different disciplines and has a binding feature; The application area has expanded with different materials, thus allowing a versatile perspective in technique.

With the innovation brought by the Cubism movement, pioneered by Picasso, one of the most important artists of the 20th century, he transformed the way of seeing the traditional art of painting, thus redefining everything related to art until that time, and caused the art to be completely and continuously redefined after him. . Revealing the creative principle on which the Cubism movement is based, Picasso has always maintained its characteristic of being a faithful representation of nature, adhering to the central perspective that has not changed since the Renaissance. Picasso was not only the central figure of Cubism, but is considered one of the most influential artists of many artistic movements. The artist, who is a practitioner of different art forms; has adopted an approach that aims to depict the world as it is, not as it seems. Thus, Cubism, the movement it represents, has influenced many areas from 20th century music to literature, architecture to fashion. The principles and philosophy of Cubism, let alone outdated, continue to influence artists even today.

Art has traces of the living cultures of societies for years. Art after the industrial age; It has become intertwined with life and has become a necessity that gives shape to it. Cubists played a very important role in the formation of this new lifestyle. Figures depicted under the influence of the cubism art movement; It could be applied to women's clothing with clothing patterns by breaking apart and recombining geometric forms, which are one of the basic principles of the movement. In addition, using the collage technique, which is one of the principles of cubism, a three-dimensional image is given to the garment with the help of different materials other than fabric.

The works that came to life in different branches of art with the inspiration they received from cubism also showed themselves in the field of fashion. Fashion designers influenced by the movement have shed light on the interaction of art and fashion with their designs from past to present. One of them is the Viktor & Rolf brand, which combines visual art with fabrics and offers an artistic approach to the audience. Designers, who use fashion as an art expression, have attracted attention with their collections, where they transform cubist paintings into clothes. The designs, each inspired by cubist portraits, have been stylized by giving life to them with fabrics. It has been concluded that in the randomly selected sample images from the collection, where the effect of breaking the whole into geometric forms is

frequently seen, the art offers designs in a different dimension than casual wear, with hard-built garments made of white thick weight fabric, which are not suitable for daily wear. In addition, it is thought that the application of cubist art to women's clothing in fashion design can be beneficial in terms of creating a source of inspiration for fashion designers who are fed from different fields.

Zoomorfik Seramikler ve Çağdaş Seramik Sanatından Seçilmiş Örnekler

Burak YILDIRIM 

Öğr. Gör. Dr., Trakya Üniversitesi Şehit Ressam Hasan Rıza Güzel Sanatlar Meslek Yüksekokulu, El Sanatları Bölümü, Seramik ve Cam Tasarımı Programı, Edirne, Türkiye.
burakyildirim@trakya.edu.tr

Makale Bilgileri

ÖZ

Makale Geçmişi

Geliş: 08.11.2022

Kabul: 17.12.2022

Yayın: 28.12.2022

Anahtar

Kelimeler:

Çağdaş Seramikler,
Zoomorfizm,
Zoomorfik
Seramikler, Çağdaş
Zoomorfik
Seramikler, Hayvan
Figürlü Seramik
Kullanım Eşyaları

Seramik sanatı tarihinde ve günümüz çağdaş seramik sanatında insan biçimli seramikler kadar hayvan biçimli seramiklere de çok sık rastlanır. Ancak her insan biçimli seramiği “antropomorfik seramik” olarak nitelendiremeyeceğimiz gibi her hayvan biçimli seramiği de “zoomorfik seramik” olarak nitelendiremeyiz. Zoomorfik seramiği diğer hayvan figürlü ya da hayvan figürü içeren seramiklerden ayıran temel fark şudur; zoomorfik seramik: Form ve/veya desen çerçevesi açısından hayvan biçimi olarak ortaya konmuş ve aynı zamanda kullanım olanağına sahip seramiktir. Örneğin salt bir at heykeli zoomorfik seramik tanımlamasına girmezken, at kafası şeklindeki bir sürahi zoomorfik seramik tanımlaması dâhilindedir. Salt köpek biçimli ve başka bir kullanım özelliği olmayan bir seramik; zoomorfik seramik tanımlamasına girmezken, köpek biçimli bir kürdanlık farklı bir temel kullanım alanı daha olduğu için zoomorfik seramik tanımlamasına girmektedir. Bunun yanı sıra tanrılara ve insanlara hayvansı özellikler atfeden (örneğin yarı insan yarı hayvan şeklindeki) seramiklerde zoomorfik seramik tanımlamasına dâhildir. Bu araştırmada; zoomorfik seramik tanımlamasının belirli kaynaklardaki bilgilere göre incelemesi yapılmış, zoomorfik seramiklerin geçmişten günümüze tarihsel süreç içerisindeki bazı önemli görülen örnekleri aktarılmıştır. Devamında ise dünyanın farklı bölgelerinde üretimler yapan günümüz çağdaş seramik sanatçılarından seçimler yapılmış ve içerinden konunun açıklayıcı olması noktasında önemli görülen örnek zoomorfik seramik çalışmalarına yer verilmiştir.

Selected Examples from Zoomorphic Ceramics and Contemporary Ceramic Art

Article Info

ABSTRACT

Article History

Received: 08.11.2022

Accepted: 17.12.2022

Published: 28.12.2022

Keywords:

Contemporary
Ceramics,
Zoomorphism,
Zoomorphic
Ceramics,
Contemporary
Zoomorphic
Ceramics, Animal
Figured Ceramics
Usage Ware

In the history of ceramic art and today's contemporary ceramic art, animal-shaped ceramics are as common as human-shaped ceramics. However, we cannot characterize all human-shaped ceramics as “anthropomorphic ceramics”, and we cannot qualify all animal-shaped ceramics as “zoomorphic ceramics”. The main difference that distinguishes zoomorphic ceramics from other animal figures or ceramics containing animal figures is as follows; Zoomorphic pottery: It is a ceramic that has been revealed as an animal form in terms of form and/or pattern frame and has the possibility of use at the same time. For example, a pure horse sculpture is not included in the definition of zoomorphic ceramics, while a jug in the shape of a horse head is within the definition of zoomorphic ceramics. A purely dog-shaped ceramic with no other use; While it is not included in the definition of zoomorphic ceramic, a dog-shaped toothpick is included in the definition of zoomorphic ceramics because it has a different basic usage area. In addition, ceramics that attribute animalistic features to gods and humans (for example, in the form of half-human, half-animal) are included in the definition of zoomorphic ceramics. In this study; The definition of zoomorphic ceramics has been examined according to the information in certain sources, and some important examples of zoomorphic ceramics from the past to the present in the historical process have been conveyed. Afterwards, selections were made from contemporary contemporary ceramic artists who produce in different parts of the world, and sample zoomorphic ceramic works, which are considered important in terms of being explanatory, are included.

Atıf / Citation: Yıldırım B., (2022), Zoomorfik Seramikler ve Çağdaş Seramik Sanatından Seçilmiş Örnekler, *Konya Sanat Dergisi*, 5, 15-38.



“This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) (CC BY-NC 4.0)”

GİRİŞ

İnsanlar gibi doğanın bir parçası olan hayvanlar en eski çağlardan hatta tarihin başlangıcından günümüze kadar olan süreçte insanların yaşamında; gerek tapınma, korunma, binek, yük taşıma gibi amaçlarla gerekse yeme-içme amaçlarıyla sürekli olarak yer almıştır. İnsanlar kimi hayvanlara ilah olarak tapmış, kimilerini ise kutsal sayarak onlara adaklar adanmışlardır. Bazı hayvanların kendilerini hastalıklardan, afetlerden, savaşlardan ve akla gelebilecek her türlü kötülüklerden koruduklarına inanmışlardır. Bazı hayvanları binek olarak ve yük taşıma amacıyla kullanmışlar, bazılarını toprak sürdürme vb. çeşitli niteliklerde işlerini yaptırmışlardır. Kimi hayvanların kanını, idrarını ve/veya sütünü içmişler ve etlerini yemişlerdir. Bununla birlikte hayvanların kemiklerinden, dişlerinden, yünlerinden, kıllarından, derilerinden vb. savaş aleti yapımı, yeme-içme gereçleri yapımı, çadır-kıyafet-ayakkabı-çanta yapımı, sanat eserleri yapımı vb. pek çok anlamda faydalanmışlardır. Belirli hayvanlarla, özellikle atlarla duygusal bağlar ve dostluklar kurduklarına inanmışlar, bazı hayvanları evcilleştirerek barınma yerlerinde onlarla birlikte yaşamışlardır.

En eski çağlardan hatta tarihin başlangıcından itibaren süregelen, bahsi geçen duygusal ya da faydaya yönelik bu bağlar, yüksek ihtimalle insanları; kendilerinin yanı sıra öncelikle hayvanları mağara duvarlarına çizmeye itmiştir. İçinde bulunduğu çağın koşullarına göre kendilerini ve hayvanları mağara duvarlarına resmeden insanlar; zamanla kemik, taş, ahşap vb. çeşitli materyallerden, daha sonraları seramikten salt insan ve/veya hayvan heykelcikleri yapmaya başlamışlardır (Şekil 3-4). Böylelikle insanlar arasında sanatın ilk adımları atılmaya başlanmıştır.

Sanat tarihi içinde hayvan teması her dönem ve her uygarlık içinde görülmektedir. İnsanoğlunun mağara duvarlarına ilk resimlediği şekil veya sembol olarak, insan ve hayvanı görürüz. (Keten, 2016: 288) 19. Yüzyılın ikinci yarısından günümüze kadar yapılan araştırmalarda, mağara duvarlarındaki tasvirlerin aşağı yukarı MÖ 15.000'e kadar giden bir geçmişinin olduğunu gösteren birçok yazılı ve görsel kaynak bulunmaktadır. (Eş, 2015: 11).

19. yüzyılda Fransa'da ve İspanya'da bulunan mağara resimlerinin yaklaşık 13000 yıllık olduğu düşünülmektedir (Şekil 1-2). Bu resimler insan becerisinin günümüze kadar ulaşan en eski örneklerinden bazılarıdır. (Eş, 2015: 12).



Şekil 1. Bizon, M.Ö. 15.000-10.000 dolayları Altamira Mağarası, Fransa (Eş, 2015: 12).



Şekil 2. M.Ö. 15.000-10.000 dolayları Lascaux Mağarası, İspanya (Eş, 2015: 12).

Yaklaşık iki milyon yıl önce başlayan ve on bin yıl önce son bulduğu tahmin edilen ve insanoğlunun ilk atalarının ortaya çıktığı dönem, Paleolitik Çağ olarak adlandırılmaktadır. Bu çağa ait en eski seramik örneği Orta Avrupa'da Çek Cumhuriyeti'nin sınırları içerisinde bulunan pişmiş topraktan yapılmış çıplak kadın heykelciğidir. Bu figürin, bulunduğu bölgenin adını alarak Dolni Vestonice Venüsü olarak adlandırılmıştır (Şekil 3). Venüs şu anda Çek Cumhuriyeti'nin başkenti

Prag'da bulunan Moravian Müzesi'nde yer almaktadır (Erman, 2009: 62). Ana tanrıça kavramı sadece Anadolu'ya has bir inanç sistemi değildir. Bilinen ilk pişmiş toprak ana tanrıça heykelciği Çek Cumhuriyeti'nde bulunmuş, M.Ö. 29.000-25.000 yıllarına tarihlenen Dolni Vestonice Venüsüdür (Er, 2011: 14).



Şekil 3. Seramik Dolni Vestonice Venüsü, 11x4,3cm, M.Ö 29.000-25.000 (Er, 2011: 14).



Şekil 4. “Ana Tanrıça heykelciği”, Pişmiş Toprak, Yükseklik: 20 cm. Çatalhöyük, M.Ö. 6.000, (Ana Tanrıça ve tahtın iki yanında kutsal hayvan heykelcikleri yer almaktadır.) (Er, 2011: 14).

İnsanlar daha sonraları salt insan ve/veya hayvan heykelciklerinin yanı sıra örneğin özellikle riton (içki kabı) ya da tütsülük gibi başka bir temel işlevi ve çoğunlukla dini/inançsal/törenselleşmiş niteliği olan, inandıkları tanrılara adaklar sundukları “hayvan figürlü kullanım seramikleri” yani günümüzdeki çağdaş tanımlamasıyla “zoomorfik seramikler” üretmeye başlamışlardır (Şekil 5-6).

Seramik sanatı tarihinde insan biçimli seramikler kadar hayvan biçimli kaplara da çok sık rastlanır. Özellikle Anadolu ritonlarında, evcilleştirilmiş olan at, köpek, domuz, deve gibi hayvanların yanı sıra vahşi hayvanlardan olan aslan, kartal gibi hayvanlara da çok sık rastlanır. Bu ritonların, yapıldıkları döneme göre, bazen oldukça basit, bazen de çok ileri seviyede mükemmel formlara sahip oldukları söylenebilir (Er, 2011: 27)



Şekil 5. Ceylan biçimli kap, pişmiş toprak, yükseklik: 13,6 cm. Hacılar M.Ö. 6.000. (Bozdemir, 2015: 4).



Şekil 6. Domuz biçimli kap, pişmiş toprak, yükseklik: 26 cm. Hacılar. M.Ö. 6.000. (Er, 2011: 27).

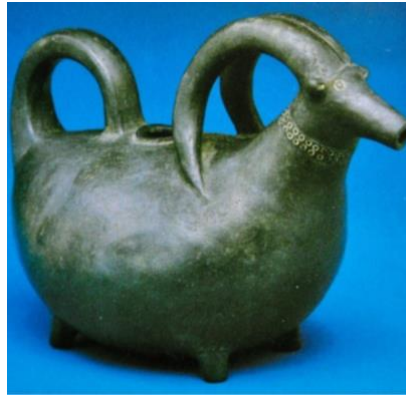
Ülkemizde işlevsel seramiklerin veya ritonların kullanımı ise Hacılarla başlamakta ve Hitit döneminde üretilen ritonlarla daha bariz bir şekilde kendini göstermektedir (Şekil 5-6-7-8). Geyik, boğa, kuş ve at biçiminde şekillendirilen seramikler ilerleyen dönemlerde çeşitlenerek üreilmeye devam etmiştir. Tunç Çağı'ndan itibaren tornanın yaygın kullanımı ile tornada şekillendirilen hayvan figürlü seramikler daha çok ön plana çıkmıştır (Canbolat, 2011: 120) (Şekil 9-10).



Şekil 7. Antilop biçimli törensel içki kabı (riton), pişmiş toprak, yük. 19 cm. Hitit dönemi, M.Ö. 19. yy. (Er, 2011: 28).



Şekil 8. Boğa biçimli içki kapları (ritonlar). pişmiş toprak, yük. 90 cm. Hitit dönemi, M.Ö. 16.yy. (Bozdemir, 2015: 13).



Şekil 9. Keçi biçimli törensel içki kabı (riton). pişmiş toprak, yük. 16 cm. Frig dönemi, M.Ö. 8.yy - 7.yy. (Bozdemir, 2015: 15).



Şekil 10. Baykuş biçimli seramik şişe (riton)”. 24.1x11.7cm, Peru, Moche Kültürü, M.S. 2.yy. - 3.yy. (Er, 2011: 36).

Dünya üzerinde farklı kültürlerin seramik tarihine bakıldığında da hayvan biçimli kapları görmek mümkündür. Yaşanılan bölge, kültürel birikim eser çeşitliliğinde önemli etken olmaktadır (Er, 2011: 31)

Hayvan figürü biçimindeki kullanım amaçlı seramiklere, Çanakkale seramiklerinde de rastlanmaktadır. 19.yy ve 20.yy dönemi Çanakkale seramiklerinde “zoomorfik seramikler” olarak adlandırılabilir pek çok seramik eser bulunmaktadır. Bu eserler çoğunlukla seramik tornası kullanılarak üretilen parçaların birbirine eklenmesi suretiyle oluşturulmuşlardır (Şekil 11-12-13).

Bu seramiklerin dikkat çeken yanı “...hayvan formlarının Çanakkaleli seramik sanatçıları tarafından büyük bir beceri ile çömlekçi tornasında şekillendirilmiş olmalarıdır. Canlandırılan hayvanlar çoğunlukla horoz, kuş, aslan, deve, at gibi hayvanlardır.” Tornanın yaygın kullanımı ve tornanın sunduğu imkânlar çerçevesinde biçimlendirilen bu seramikler farklı ve ayrı bir yere sahip olup tornada şekillendirilen simetrik formların kurgusundan oluşmaktadır (Canbolat, 2011: 121).



Şekil 11. Aslan biçimli seramik sürahi, 23.5x20.5cm, Çanakkale, M.S. 19.yy. - 20.yy. (Canbolat, 2011: 121).



Şekil 12. Kuş başlı seramik testi, 16.7x40cm, Çanakkale, M.S. 19.yy. - 20.yy. (Altun, 2007: 625).



Şekil 13. Horoz başlı seramik testi, 6.8x21cm, Çanakkale, M.S. 19.yy. - 20.yy. (Coşar & Yücel Coşar, 2021: 213).

Zoomorfizm Kavramı

İnsanlık tarihinin başlangıcından itibaren insanların çeşitli hayvanlarla iç içe yaşadığı bilinmektedir. İnsanların çevresinde ve tercihlerine bağlı olarak evlerinde yaşayan hayvanlar, insanlar için oldukça önemli bir esin kaynağı olagelmıştır. Hayvanlar ile güçlü bağları olan insanlar neredeyse tüm sanat disiplinlerinde hayvan temasını ve çeşitli hayvan figürlerini konu edinmişlerdir. Hayvan teması ve çeşitli hayvan figürleri tarihin başlangıcı denebilecek zamanlardan günümüze kadar pek çok farklı sanat disiplininde giderek artan şekilde karşımıza çıkmaktadır.

Doğanın bir parçası olan hayvanlar, çeşitli sanat yapıtlarında konu olarak yer almaktadır. 'Hayvan' teması farklı dönemlerde ve çeşitli sanatsal yapıtlarda mitolojik, dini, psikolojik, sembolik ve biçimsel öge olarak sanatın bir imgesi olmuştur (Keten, 2016: 285)

Hayvan biçimcilik olarak da adlandırılan zoomorfizm; bugüne kadar farklı alanlarda karşılaşılan bir kavramdır. Sanatta zoomorfizm; insanı, hayvan dışındaki diğer tüm cansız varlıkları ve tanrıları hayvan biçiminde betimlemek ve hayvan biçimleriyle desen oluşturmak olarak görülmektedir (Minsolmaz Yeler, 2012: 126) Zoomorfi, hayvan anlamına gelen Yunanca ζωον (zōon) ve biçim anlamına gelen μορφη (morphē) kelimelerinden türemiştir. Kelime anlamı hayvan özelliklerinin cansız varlıklara aktarılmasıdır. (Eser, 2021: 17)

Zoomorfi, Yunanca ζῶον (zōon) hayvan ve μορφή (morphē) biçim anlamına gelen kelimelerden türetilmiştir. Hayvansal özelliklerin canlı olmayan varlıklara, insanlara ve tanrılara yüklenmesi anlamına gelir. Her kültürde farklı sembolik anlamları olan hayvanlar birçok sanat ve edebiyat eserinin yanında günlük hayata, konuşma diline de girmiş, zoomorfolojik benzetmeler bu alanlarda her daim kullanılmıştır (Uç Zeytün, 2014: 68)

Zoomorfizm kavramı; günümüzde pek çok sanat disiplininde adından söz edilen ve Türkçe karşılığı “hayvan biçimcilik” olarak tanımlanabilecek olan bir kavramdır. Temel anlamda hayvan biçiminde ya da hayvansı birtakım özellikler yüklenerek üretilen hayvan dışındaki tüm varlıkları tanımlar. Bu varlıklar çoğunlukla kullanım nesnelere ya da daha az oranda insanlar ve tanrılar olabilmektedir.

Zoomorfizm kavramı; özellikle çizgi filmler ve animasyon filmlerinde, sinema filmlerinde, heykelde, resimde, seramikte vb. günümüzde neredeyse tüm sanat disiplinlerinde karşımıza çıkmaktadır. Bunun yanı sıra günümüzde pek çok farklı niteliklerdeki oyuncaklar da zoomorfik biçimlerde üretilmektedir. Çeşitli materyallerden üretilen günlük kullanım gereçlerinde, alet ve makinelerde, mobilyalarda, beyaz eşyalarda, küçük ev aletlerinde vb. günlük yaşamımıza ait pek çok unsurda, neredeyse antropomorfik biçimlere rastladığımız kadar zoomorfik biçimlere de sıklıkla rastlamaktayız.

Çağdaş Zoomorfik Seramikler

Zoomorfik dediğimizde aslında “hayvan biçimli” demiş oluyoruz. Örneğin “Zoomorfik Seramik” denildiğinde daha çok “hayvan biçimli kullanım amaçlı seramikler” akla geliyor. Ancak buradaki en çok dikkat edilmesi gereken husus, her hayvan biçimli seramiğin “Zoomorfik Seramik” olmadığıdır. Zoomorfik seramik tanımlaması yapabilmek için ilgili seramiğin salt hayvan figürü olmaması, temelde başka bir kullanım amacı için hayvan şeklinde ya da hayvan özellikleri yüklenerek üretilmiş, “hayvan biçimli kullanım nesnesi” olması gerekmektedir. Örneğin salt bir at heykeli zoomorfik seramik tanımlamasına girmezken, at kafası biçimindeki bir sürahi ya da koç şeklindeki bir kumbara zoomorfik seramik tanımlamasına girmektedir.

Yukarıda verilen farklı kaynaklara ait alıntılardaki zoomorfizm tanımlamalarına göre zoomorfizm ya da zoomorfik biçimler; hayvan dışı canlı-cansız varlıklara, insanlara ve tanrılara hayvansı özellikler atfetmek ya da bu bahsi geçenleri hayvan biçiminde şekillendirmek, betimlemek anlamına gelmektedir. Buradan açıkça anlaşıldığı gibi yarı insan-yarı hayvan biçimindeki daha doğrusu “insanlara hayvansı özellikler yükler nitelikteki” seramik heykeller, figürler ya da her türlü kullanım nesnelere de zoomorfik seramik tanımlamasına girmektedir. Bunun yanı sıra farklı kültürlerin inandığı/inandıkları tanrıyı/tanrılarını hayvan şeklinde gösterir nitelikte ya da hayvansı birtakım özellikler yüklenmiş halde gösteren seramik eserler de zoomorfik seramik tanımlamasına dâhildir. Ancak buradaki bilinmesi gereken önemli bir hususta insanlara ya da tanrılara hayvan biçimi veya hayvansı özellikler yüklenen zoomorfik seramiklerin tarih boyunca da, günümüzde de daha az örneği olmasıdır. Zoomorfik seramikler dendiğinde çoğunlukla ve özellikle; cansız varlıkların, her türlü kullanım nesnelere (örneğin ritonlar gibi) hayvan biçiminde ya da bazı hayvansı özellikler yüklenerek üretilmiş örnekleri akla gelmektedir.

Zoomorfizm; pek çok sanat disiplinini etkilediği gibi seramik sanatını da binlerce yıldan beri etkilemekte olsa da günümüzdeki etkilenişlerin geçmişe oranla daha ileri düzeyde olduğu sanılmaktadır. Bunda hiç kuşkusuz günümüzde zirve noktalara ulaştığı düşünülen bilim ve teknolojinin etkileri oldukça büyüktür. Zoomorfik seramikler olarak

tanımlayabileceğimiz hayvan biçimli ya da hayvana ait birtakım özellikler yüklenerek üretilen, kullanıma yönelik seramik eserler(özellikle ritonlar) binlerce yıldan beri üretilmekte olsa da yaşadığımız çağda üretilen zoomorfik seramiklerin tasarım gücü ve çeşitliliği anlamında çok daha ileri düzeyde olduğu düşünülmektedir.

Bu araştırmada; tasarım gücü ve çeşitliliği tarih boyunca gördüklerimizden çok daha ileri düzeyde olduğu kanısına varılan, günümüzde dünyanın çeşitli bölgelerinde üretilen, konuya uygun olarak seçilmiş “zoomorfik seramik” örnekleri sunulmuştur.

Polonyalı Marta Turowska; çoğunlukla seramik tornasından yararlanarak ürettiği zoomorfik seramikleri ile tanınmaktadır. Sanatçının çanak tarzındaki formları bünyelerinde stilize edilmiş hayvan unsurları barındırmaktadır. Turowska eserlerinde sadeliği ön planda tutmuş ve genellikle çok az renk kullanmıştır (Şekil 14).



Şekil 14. Marta Turowska Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 1).

İsveçli Eleonor Boström’ün eserleri alışılmışın dışında ve naif tarzda zoomorfik seramiklerdir. Sanatçının eserlerinde sadelik ön plandadır. Beyaz çamur ile ürettiği eserlerinde sadece bazı vurgulamalar için çok az renk kullanmıştır (Şekil 15).



Şekil 15. Eleonor Boström Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 2).

Fransalı Atelier Planète'in parçalarını seramik tornasında oluşturduğu ve daha sonra birbirine eklediği zoomorfik seramikleri, daha çok çeşitli hayvanların bazı organları üzerine eklenmiş çanaklardır. Sanatçı sır ya da sır üstü boyalar ile çanakları üzerine entegre ettiği hayvan organlarını daha belirgin ve etkili hale getirmiştir (Şekil 16).



Şekil 16. Atelier Planète Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 3).

Kanadalı Gillian McMillan'ın eserleri tipik zoomorfik seramik örneklerindedir. Sanatçı çoğunlukla seramik tornasında şekillendirdiği farklı parçaları birbirine eklemek suretiyle zoomorfik seramik eserlerini oluşturmaktadır. Sanatçının eserleri seramik tornası yardımıyla oluşturulabilecek zoomorfik seramik eserler için örnek niteliğindedir (Şekil 17-18).



Şekil 17. Gillian McMillan Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 4).



Şekil 18. Gillian McMillan Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 4).

İngiltereli Christy Crews Dunn; gerçekçi hayvan figürleri şeklinde ve kapaklı kap niteliğindeki zoomorfik seramikleri ile tanınmaktadır. Sanatçının eserleri zoomorfik seramik tanımlaması için en tipik örnekler arasındadır (Şekil 19-20).



Şekil 19. Christy Crews Dunn Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 5).



Şekil 20. Christy Crews Dunn Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 5).

Çekyalı Sarka Hanzalkova; stilize edilmiş hayvan figürleri şeklindeki ve kapaklı kap niteliğindeki eserleri ile bilinmektedir. Sanatçının zoomorfik seramikleri aynı tarzın farklı varyasyonları niteliğindedir (Şekil 21).



Şekil 21. Sarka Hanzalkova Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 6).

Amerikalı Anette Corcoran'ın zoomorfik seramikleri; form anlamında tarihten ilham aldığı kanısına varılan, binlerce yıl öncesinde üretilen zoomorfik seramiklerle tarz ve üslup olarak kısmen benzeşen ancak tasarım gücü anlamında ayrı bir yeri olan eserlerdir. Sanatçı eserlerindeki hayvan figürlerini mümkün olduğunca gerçekçi tarzda yapmıştır. Eserleri genellikle yoğun detaylı ve çok renklidir (Şekil 22).

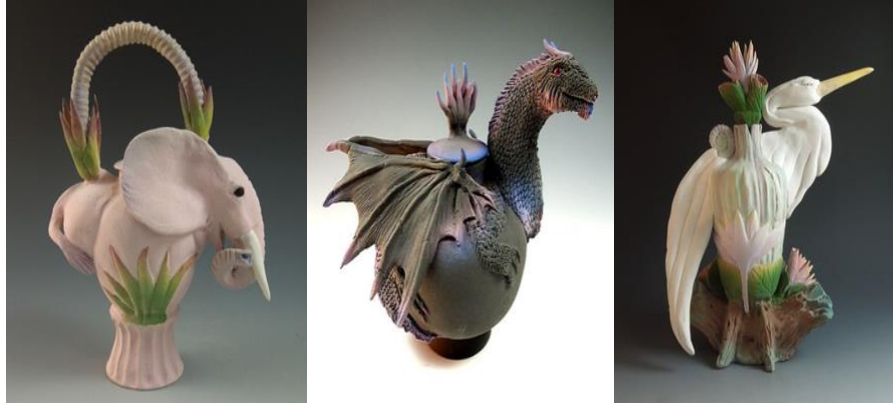


Şekil 22. Anette Corcoran Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 7).

Amerikalı Nancy Yturriaga Adams; çoğunlukla çaydanlık ve çeşitli kapaklı-kapaksız kaplar formlarındaki zoomorfik seramikleri ile bilinmektedir. Sanatçının eserleri genellikle pastel tonlarda olmakla birlikte aynı zamanda çok renklidir (Şekil 23-24).



Şekil 23. Nancy Yturriaga Adams Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 8).



Şekil 24. Nancy Yturriaga Adams Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 8).

İngiltereli Joe Bova; çoğunlukla seramik tornasından yararlanarak ürettiği zoomorfik seramikleri ile bilinmektedir. Sanatçının eserleri genellikle farklı niteliklerdeki kapaklı-kapaksız seramik kaplardan oluşmaktadır (Şekil 25-26).



Şekil 25. Joe Bova Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 9).



Şekil 26. Joe Bova Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 9).

İngiltereli Hannah Turner; çeşitli hayvanların şekillerinde yumurtalık, tuzluk-biberlik gibi mutfak gereçleri, küçük saksılar ve kumbaralar üretmektedir. Sanatçının zoomorfik seramikleri genellikle çok renklidir. (Şekil 27).



Şekil 27. Hannah Turner Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 10).

Amerikalı Jill Burns; hem biçim hem de desen anlamında zoomorfik olan seramik eserleri ile tanınmaktadır. Sanatçının eserleri çoğunlukla çay tabağı, pasta tabağı, yemek tabağı vb. tabak çeşitlerinden oluşmaktadır. Beyaz çamurdan ürettiği eserlerinde hayvan figürlerinin biçim vurgusunu çizgisel desen olarak çok daha fazla artırmıştır. Eserlerinde çok az renk kullanmıştır (Şekil 28).



Şekil 28. Jill Burns Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 11).

İngiltereli Roger Cockram'ın eserleri farklı hayvan figürleri biçiminde ve çaydanlıklar, tabaklar, çeşitli kapaklı-kapaksız kaplar niteliğindeki zoomorfik seramiklerdir. Sanatçının bazı eserleri sadece biçim anlamında bazı eserleri ise hem biçimsel hem de desen anlamında zoomorfiktir (Şekil 29-30).



Şekil 29. Roger Cockram Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 12).



Şekil 30. Roger Cockram Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 12).

Amerikalı Nan Hamilton'ın eserleri çoğunlukla hem biçimsel hem de desen anlamında zoomorfik seramiklerdir. Sanatçı eserlerinde çok renkli bir üslup kullanmış ve gerçekçi hayvan figürleri biçiminde zoomorfik seramik kaplar üretmiştir (Şekil 31).



Şekil 31. Nan Hamilton Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 13).

Amerikalı Mitchell Grafton; gerçekçi ve/veya karikatürize edilmiş antropomorfik ve zoomorfik seramikleri ile tanınmaktadır. Sanatçı hayvan biçiminde ürettiği vazo, çaydanlık, kapaklı kaplar vb. seramiklerine oldukça fazla detay yüklemiştir. Eserleri genellikle oldukça canlı görünümde ve çok renklidir (Şekil 32).



Şekil 32. Mitchell Grafton Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 14).

Amerikalı Avery Palmer; insan ve hayvan figürlerinin karışımından oluşan, insanlara hayvansı biçimler/özellikler yükleyen, gerçek üstü nitelikler barındıran zoomorfik seramikleri ile tanınmaktadır. Sanatçının eserlerinde çoğunlukla pastel renkler hâkimdir (Şekil 33).



Şekil 33. Avery Palmer Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 15).

Amerikalı Crystal Morey'in zoomorfik seramikleri insan ve hayvan figürlerinin karışımından oluşan, insanlara hayvansı biçimler/özellikler yükleyen eserlerdir. Sanatçı eserlerindeki insan ve hayvan figürlerini gerçekçi tarzda yapmıştır. Sanatçının eserlerinde insan ve hayvanın oldukça başarılı şekilde entegre edilmiş örnekleri görülmektedir (Şekil 34).



Şekil 34. Crystal Morey Zoomorfik Seramiklerinden Örnekler (URL 16).

SONUÇ

Bu araştırmada; insanların hayvanlar ile olan yakın ilişkilerinin sonucunda, hayvanların tarih boyunca giderek artan şekilde nasıl sanat imgesine dönüştüğü ve zoomorfik biçimlerin aşamalar halinde nasıl hayatımızın pek çok alanına hâkim olduğu incelenmiştir.

Zoomorfik biçimlerin hayatımızın hemen her alanında olduğu gibi sanat disiplinlerinin de neredeyse hepsinde yer aldığından söz edilmiştir. Zoomorfik seramiklerin aslında binlerce yıldan beri üretilmekte olduğu, ancak günümüzde üretilen çağdaş zoomorfik seramiklerin; özellikle teknolojik imkânların gelişmişliğinin sunduğu olanaklar bağlamında hem form hemde tasarım anlamında tarihteki örneklerden çok daha farklı ve ileri düzeyde oldukları aktarılmıştır. Çalışma kapsamında aktarılan dünyanın farklı bölgelerinde/kültürlerinde yaşayan günümüz çağdaş seramik sanatçılarının pek çok farklı niteliklerdeki konuya uygun seçilmiş zoomorfik seramik eserleri araştırmanın örneklemini oluşturmuştur.

Araştırmanın zoomorfizm kavramı, ilgili kavramın seramik sanatına olan yansımaları, genel anlamda zoomorfik seramikler ve çağdaş zoomorfik seramikler konularında ya da bu konuları ilgilendirebilecek farklı konularda yapılacak yeni çalışmalar için önemli bir temel ve özet bir kaynak niteliğinde olduğu düşünülmektedir. Gerek araştırmanın bir bütün olarak, gerekse araştırma kapsamında aktarılan dünyanın bazı bölgelerindeki çağdaş seramik sanatçılarının seçilmiş zoomorfik seramik örneklerinin, seramik alanı ile ilişkili kişilere fayda sağlayacağı umulmaktadır.

KAYNAKLAR

Altun, Ara (2007). *Türkiye’de Müzecilik 100 Müze 1000 Eser (Katalog)*, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 2.Cilt, İstanbul.

Bozdemir, O. (2015). *Boynuzlu Hayvan Figürlerinin Seramik Formlarda Yorumu*, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Canbolat, A. (2011). *Seramik Şekillendirme Yöntemlerinde Tornanın Kullanımı ve Seramik Tornalar*, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.

Coşar, M., Yücel Coşar, M. (2021). Çanakkale Seramiklerinde Hayvan Figürleri, *Mecmua Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(11), 206-220

Er, A.C. (2011). *Seramikte İşlevsel Simgeler Biçimlerin Araştırılması ve Plastik Biçim Olarak Çömlükçi Çarkında Üretilmesi*, Sanatta Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Erman, D. O., (2009). *Seramik Sanatında Kuş Figürü Üzerine Kişisel Uygulamalar*, Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Eser, A. (2021). *Biyomorfik Yapıların Algısal Değerlendirilmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Eş, A. (2015). *1960’lardan Günümüze Sanatta Hayvan İmgesi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Keten, H. (2016). Modern Sanatın Nesnesi Olarak ‘Hayvan’, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), 285-300

Sümer, G., (2007). *Anadolu’da Neolitik Dönemde Tanrı ve Tanrıça*, Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Yeler Minsolmaz, G. (2012). *Mimarlıkta Biyomorfizm*, Doktora Tezi, Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Edirne.

Zeytün Uç, B.(2014). *Mimari Tasarımda Biyomorfik Yaklaşımlar*, Yüksek Lisans Tezi, Yakınođu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Lefkoşa.

URL 1: <https://mymodernmet.com/clay-opera-handmade-ceramics/> (Erişim Tarihi: 17.07.2022)

URL 2: <https://www.eleonorbostrom.se/> (Erişim Tarihi: 07.05.2022)

URL 3: www.hautesterrestourisme.fr (Erişim Tarihi: 07.05.2022)

URL 4: <https://www.gillianmcmillan.com/> (Erişim Tarihi: 24.04.2022)

URL 5: <https://tworeddogs.com/vendor/christy-crews-dunn/> (Erişim Tarihi: 24.04.2022)

URL 6: <http://sarkahanzalkova.cz/curriculum-vitae> (Erişim Tarihi: 24.04.2022)

URL 7: <http://www.annettecorcoran.com/> (Erişim Tarihi: 17.07.2022)

URL 8: <https://www.nancyadams.net/> (Erişim Tarihi: 24.09.2022)

URL 9: <https://www.sherriegallerie.com/joe-bova> (Erişim Tarihi: 12.07.2020)

URL 10: <https://www.hannahturner.co.uk/> (Erişim Tarihi: 24.09.2022)

URL 11: <http://bostonvoyager.com/interview/art-life-jill-burns/> (Erişim Tarihi: 24.09.2022)

URL 12: <https://rogercockramceramics.co.uk/> (Erişim Tarihi: 25.09.2022)

URL 13: <https://www.nanhamilton.com/> (Erişim Tarihi: 13.08.2020)

URL 14: <https://www.pinterest.com/artcollector/ceramic-sculptures-by-mitchell-grafton/> (Erişim Tarihi: 21.03.2021)

URL 15: <https://www.averypalmerart.com/> (Erişim Tarihi: 30.04.2020)

URL 16: <https://www.crystallmorey.com/> (Erişim Tarihi: 22. 09. 2020)

EXTENDED ABSTRACT

Animals, which are a part of nature like humans, have been in the life of people from the earliest times, even from the beginning of history to the present; It has always taken place for purposes such as worship, protection, riding, carrying loads, and for eating and drinking purposes. People worshiped some animals as gods, and made offerings to them by considering others as sacred. They believed that some animals protected themselves from diseases, disasters, wars and all kinds of evils imaginable. They used some animals as mounts and for the purpose of carrying loads, some of them were used to maintain soil and so on. They have done their work with various qualifications. They drank the blood, urine and/or milk of some animals and ate their meat. However, from the bones, teeth, wool, hair, skin, etc. of animals. war tool making, food-drinking equipment making, tent-clothing-shoe-bag making, making works of art, etc. have benefited in many ways. They believed that they formed emotional bonds and friendships with certain animals, especially horses, and lived with them in their shelters by taming some animals.

These emotional or utilitarian ties, which have been ongoing since the earliest times and even from the beginning of history, are most likely to make people; Besides themselves, he firstly pushed animals to draw on the cave walls. People who painted themselves and animals on cave walls according to the conditions of the age they lived in; over time bone, stone, wood, etc. They started to make human and/or animal figurines out of various materials and later ceramics. Thus, the first steps of art began to be taken among people.

The concept of zoomorphism; It is a concept that is mentioned in many art disciplines today and can be defined as "animal formalism" in Turkish. Basically, it defines all beings other than animals, which are produced in animal form or with animal-like features. These entities can mostly be objects of use or, to a lesser extent, humans and gods.

According to the definitions of zoomorphism in the quotations of different sources cited in the article, zoomorphism or zoomorphic forms; It means attributing animalistic features to non-animal animate and inanimate beings, humans and gods, or to shape and describe these people in the form of animals. As it is clearly understood from here, ceramic sculptures, figures or all kinds of objects of use in the form of half-human-half-animal, or more precisely, "attributing animal-like characteristics to people" are also included in the definition of zoomorphic ceramics. In addition, ceramic artifacts that show the god(s) that different cultures believe/believe in the form of animals or that show them with some animal-like features are also included in the definition of zoomorphic ceramics. However, an important point to be known here is that zoomorphic ceramics, which attribute animal forms or animal-like features to humans or gods, have fewer examples throughout history and today. When it comes to zoomorphic ceramics, mostly and especially; Examples of inanimate objects, all kinds of usage objects (such as rhytons) in animal form or by loading some animal-like features come to mind.

In the history of ceramic art and today's contemporary ceramic art, animal-shaped ceramics are as common as human-shaped ceramics. Especially in Anatolian rhytons, domesticated animals such as horses, dogs, pigs and camels, as well as wild animals such as lions and eagles, are very common. It can be said that these rhytons have perfect forms, sometimes quite simple and sometimes very advanced, depending on the period they were made.

However, we cannot characterize all human-shaped ceramics as "anthropomorphic ceramics", and we cannot qualify all animal-shaped ceramics as "zoomorphic ceramics". The main difference that distinguishes zoomorphic ceramics from other animal figures or ceramics containing animal figures is as follows; Zoomorphic pottery: It is a ceramic that has been revealed as an animal form in terms of form and/or pattern frame and has the possibility of use at the same time. For example, a pure horse sculpture is not included in the definition of zoomorphic ceramics, while a jug in the shape of a horse head is within the definition of zoomorphic ceramics. A purely dog-shaped ceramic with no other use; While it is not included in the definition of zoomorphic ceramic, a dog-shaped toothpick is included in the definition of zoomorphic ceramics because it has a different basic usage area. In addition, ceramics that attribute animalistic features

to gods and humans (for example, in the form of half-human, half-animal) are included in the definition of zoomorphic ceramics.

In this study; The definition of zoomorphic ceramics has been examined according to the information in certain sources, and some important examples of zoomorphic ceramics from the past to the present in the historical process have been conveyed. Afterwards, selections were made from contemporary ceramic artists who produce in different parts of the world, and sample zoomorphic ceramic works, which are considered important in terms of being explanatory, are included.

Uzay Araçları Mekânlarının İncelenmesi: “Passengers” Filmi Örneği

Zehra Rumeysa FAZLA 

Arş. Gör., Necmettin Erbakan Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Konya, Türkiye, zehrarumeysa@gmail.com

Yavuz ARAT 

Doç. Dr., Necmettin Erbakan Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Konya, Türkiye, yavuzarat@erbakan.edu.tr

İzzet Alim FAZLA 

Necmettin Erbakan Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Yüksek Lisans Öğrencisi, Konya, Türkiye, alimfalza@gmail.com

Makale Bilgileri

ÖZ

Makale Geçmişi
Geliş: 04.11.2022
Kabul: 17.12.2022
Yayın: 28.12.2022

Anahtar Kelimeler:
Ergonomi,
Tasarım,
Sinema,
Mekânsal Kurgu,
Mobilya,

Mekân görsel olarak ele alındığında, sanat türlerinden en çok sinema ile ilişkilendirilir. Kurgusal mekân sinemanın ayrılmaz bir parçasıdır ve tasarımcılara büyük bir deneyimleme alanı sunar. Günümüzde etkileyici ve revaçta olan uzay temalı filmler ise gelecek senaryolarını resmetmede en etkili araçlardan biridir. Gelecek ile ilgili senaryolara sahip uzay temalı filmlerde tasarımcılar, iç mekân ve mobilya kullanımları bakımından araştırmalar yaparak gelecek öngörülerini ürünler ortaya koymaktadırlar. Bu kurgusal mekânlarda çoğu zaman mobilyalar zaman-mekân vurgusunu yapmak ve desteklemek için ön plana çıkmaktadır. Dolayısıyla geleceği konu alan uzay temalı filmlerdeki mekân ve mobilya tasarımlarının konfor, ergonomi ve tasarım anlayışı açısından günümüzden farklı bir boyutta olduğu gözlemlenmektedir. Bu çalışmada da uzay temalı filmlerin en yenilerinden olan “Passengers” (Uzay Yolcuları) filmi çalışma konusu olarak seçilmiştir. Çalışmanın amacı uzay temalı filmlerde mekân ve mobilya tasarımlarındaki fütüristik tasarım anlayışını ortaya koymaktır. Filmdeki kurgusal mekânlar sosyal ve bireysel mekânlar olarak iki farklı kategoride ele alınmıştır. Bu mekânlar film görselleri üzerinden tasarım-işlev yönünden incelenmiş ve filmin gelecek senaryosuyla beraber değerlendirilmiştir. Kurgusal mekânlar ve mobilyalar ergonomik açıdan incelenerek filmin evreninde mekân ve mobilya tasarımının yeri vurgulanmıştır.

Examining Spacecraft Spaces: The Case of the “Passengers” Movie

Article Info

ABSTRACT

Article History
Received: 04.11.2022
Accepted: 17.12.2022
Published: 28.12.2022

Keywords:
Ergonomics,
Design,
Cinema,
Spatial Setup,
Furniture,

When the space is considered visually, it is most associated with the cinema. The fictional space is an integral part of cinema and offers designers a great experience. Space-themed movies, which are impressive and popular today, are one of the most effective tools in portraying future scenarios. In space-themed movies with scenarios about the future, designers make researches in terms of interior and furniture use and reveal products with future predictions. In these fictional spaces, furniture often comes to the fore to emphasize and support time-space. Therefore, it is observed that space and furniture designs in space-themed movies about the future are in a different dimension from today in terms of comfort, ergonomics and design understanding. In this study, “Passengers”, one of the newest space-themed movie, was chosen as the subject of study. The aim of the study is to reveal the futuristic design approach in space and furniture designs in space-themed movies. The fictional spaces in the film are handled in two different categories as social and individual spaces. These spaces were examined in terms of design-function through the movie visuals and evaluated together with the future scenario of the movie. Fictional spaces and furniture are examined from an ergonomic point of view, and the place of space and furniture design in the universe of the movie is emphasized.

Note: This study was published as a summary at the 26th National Ergonomics Congress.

Atıf/Citation: Fazla Z.R., Arat Y., Fazla İ.A., (2022) Examining Spacecraft Spaces: The Case of the “Passengers” Movie, *Konya Sanat Dergisi*, 5, 39-47.



“This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). (CC BY-NC 4.0)”

INTRODUCTION

The concept of ergonomics was first used by designers for weapon design during the Second World War, and later it was used for tools and equipment (Ertürk, 1988). The name ergonomics comes from the Greek words "ergon" meaning work and fiction, and also "nomos" meaning rule and science (Bridger, 2008). The Oxford dictionary defines ergonomics as “the study of working conditions, particularly equipment and furniture design, to help people work more efficiently” (URL-2). The concept of ergonomics was later discussed by various disciplines (Onat Öz, 1992). Ergonomics is a branch of science that examines the relationship between humans and the environment and tries to apply the psychological, anatomical and physiological data to the problems arising from this relationship (Ünügür, 1988). In short, ergonomics is to construct the relationship of man with the built environment according to the characteristics, expectations and behaviors of the human being.

Space, on the other hand, is “the void that separates people from the environment to a certain extent and is suitable for continuing their activities in it; It is the determining environment that emerges with the limitation of the space and is open to the visual impression and perception of its contents” (Hasol, 2016). Man and the physical environment cannot be considered separately because together they form the cogs of a constantly working wheel (Altman and Chemers: 1984). These concepts are in constant interaction, so they complement each other. Man's relationship with his environment naturally leads to his relationship with ergonomics. The harmony of the equipment is as important as the harmony of the space with the people. Ergonomics is of great importance especially for equipment elements that are directly related to human activities. Space design passes through many stages and reaches a conclusion as a chain. In this organizational chain, the purpose of use of the space, its relationship with the environment, its capacity, the actions to be carried out, the needs and the equipment serving them play a major role. When these stages in space design are compared with the definition of ergonomics, it is seen that they serve the same purpose and function.

Architecture and cinema have a strong relationship. Recently, a lot of research has been done on this relationship. Architecture and cinema are similar in terms of conceptualization, design, production and presentation techniques (Kanlı & Bilgiç, 2016). Allmer (2010), suggested that in movies spaces are actors as well as characters. As in the discipline of architecture, which is main purpose is to shape the space, spaces are also fictionalized in movies. In these fictions, spaces and equipment serve the scenario. The locations in the movies can be realistic or imaginary. Spaces in space-themed movies are good examples of imaginary spaces.

Cinema is an organic visual expression that deals with human life in all its dimensions, and the type of cinema that is most intertwined with the discipline of architecture is science fiction (Bektaş, 2017). One of the most important issues in which science fiction movies intersect with the field of space design is the fictionalization of non-existent spaces. Innovative movies help people envision the future with their way of seeing, living and being (Bektaş, 2017).

In this study, "Passengers", one of the newest space-themed movies, is selected. The spaces in the movie will be evaluated ergonomically under the headings of individual and social spaces.


METHOD

Furniture is one of the spatial requirements in interior architecture, and therefore, furniture appears as the most important tool and purpose used when constructing the space, regardless of time. Future-themed science fiction movies offer a wide range of work on interior design and it is clear that interior architects can use it as a predictive method on the future.

In the movie a technical problem occurs on the spaceship with a group of people on their way

to migrate to a new world. A passenger on the ship wakes up and has to live here for the rest of his life. After being lonely for a while and on the verge of going crazy, he wakes up one of the passengers with a difficult decision and condemns her to the same fate. While the deterioration of the sleeping capsules on the ship seems to be the only problem, they are actually faced with the collapse of the ship in the middle of space. It is a movie about getting rid of this situation and the love they have. The movie poster and the information about the movie has shown in table 1 (URL-1).

Table 1. General information about the movie

Director	Morten Tyldum	
Writer	Jon Spaihts	
Country	America	
Type	Drama, Romance, Sci-Fi	
Language	English	
Year	2016	
IMDb Rating	7,0 (403K)	
Producers	Stephen Hamel – Michael Maher – Neal H. Moritz – Ori Marmur	
Film Editing	Maryann Brandon	
Cast	Jennifer Lawrence – Chris Pratt – Michael Sheen – Laurence Fishburne – Andy Garcia	

In this study, the selected movie was watched and the visuals obtained from the movie were examined. The spaces in these images are divided into two categories as individual and social spaces. These visuals were examined in terms of design-function and evaluated together with the future scenario of the movie. Fictional spaces and furniture were examined from an ergonomic point of view and the place of spatial setup and furniture design in the universe of the film was questioned.

SPACECRAFT SPACES AND ERGONOMICS

With the influence of technology and information age, the concepts of architecture and space are going through a period of striking change and the concept of space is transforming. While the space has undergone many physical changes throughout history, it has begun to transform from a physical entity to a virtual formation with the dominance of technology and digital effects. This situation has created changes in definitions and perception of reality for architecture as well as in many different disciplines (Ünver, 2020).

Cinema has benefited from architecture from past to present to add reality to its visual power. It generally creates a different reality by using known objects and thus enables the perception of physical or abstract elements (Ürtekin, 2018). Cinema pulls the audience away from the moment they are in and puts them into an imaginary space. Especially science-fiction movies are among the movies that present to the audience by blending real and imaginary spaces in today's cinema. Since these movies usually tell about the future, the spaces and equipment used provide predictions about how the space and equipment designs will be in the future.

Science fiction is the fictionalization of scenarios related to the near or far future by combining science and technology elements that are not possible in today's conditions. For future-themed science-fiction movies, designers conduct research in terms of future interior and furniture uses and produce

products with their future predictions. Most of the time, furniture is brought to the forefront in order to support the concept of time and space while filming. These products are sometimes designed on the basis of current or past furniture styles, and sometimes the way of reflecting the future is preferred by emphasizing the future emphasis, technological and futuristic facts (Tavşan et. all. 2018).

Most space-themed movies are about people searching for life on different planets and imagining what kind of spaces they would live in. In these movies, the places that are shown are usually in spacecrafts. Spacecrafts are designed to meet all needs like a machine in which people live. Space is the leading actor in these movies (Erbay et al. 2017). It can be predicted that the level of comfort and aesthetics will increase in the field of design, where the human factor becomes more and more important. In other words, it can be thought that the concept of ergonomics has more place in the design concept in movies about the future.

Within the scope of this study, the "Passengers" movie will be examined in terms of its spaces and reinforcement elements, and these will be evaluated ergonomically with frames from the movie.

Overview of the Movie’s Space Design

Its main theme is the space colonization of mankind, which is a topic of serious debate today (Özdoğlar and Kavut, 2022). The plot is based on the perception of space-time. Many of the qualities that can be expected from luxury transportation vehicle designs are fictionalized on the Spacecraft, the only venue where the movie takes place. Interiors unique to different functions and aesthetics were designed on this ship.

The movie “Passengers” is one of the space-themed movies of recent years, in which imaginary spaces are designed based on a general concept, set inside a huge spacecraft. The spacecraft (Figure 1), which has a circular design philosophy in the general framework, has continued this philosophy from the most general to the most specific.

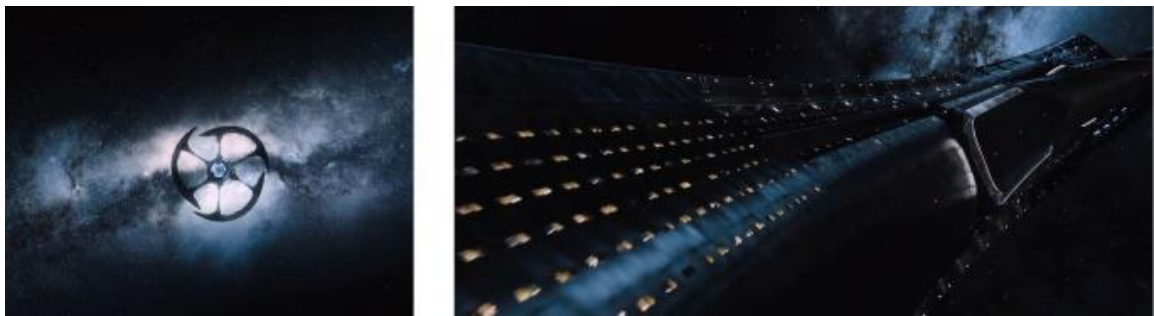


Figure 1. *Outer view of the spacecraft (Passengers, 2016).*

There are very large spaces used for various purposes in the spacecraft (Figure 2). The places where people, animals, bees units and rooms are shown from time to time in the movie. These spaces are designed to serve their purpose and organised in an open-plan. The concept of circularity is also present in these spaces.



Figure 2. Large spaces designed for various functions (*Passengers*, 2016).

Individual Spaces

In the movie, individual spaces are actually handled in two different ways. This distinction is shaped according to different social economic classes. Compared to this class difference, the spaces belonging to people traveling with low budgets are much smaller, while the individual spaces used by high-budget passengers are designed in a larger area. The dimensions of the usage area, furniture qualities, aesthetic concern are increases in first class passengers suite (Figure 3). When examined from an ergonomic point of view, it is seen that the comfort rate increases gradually as the social class status rises.

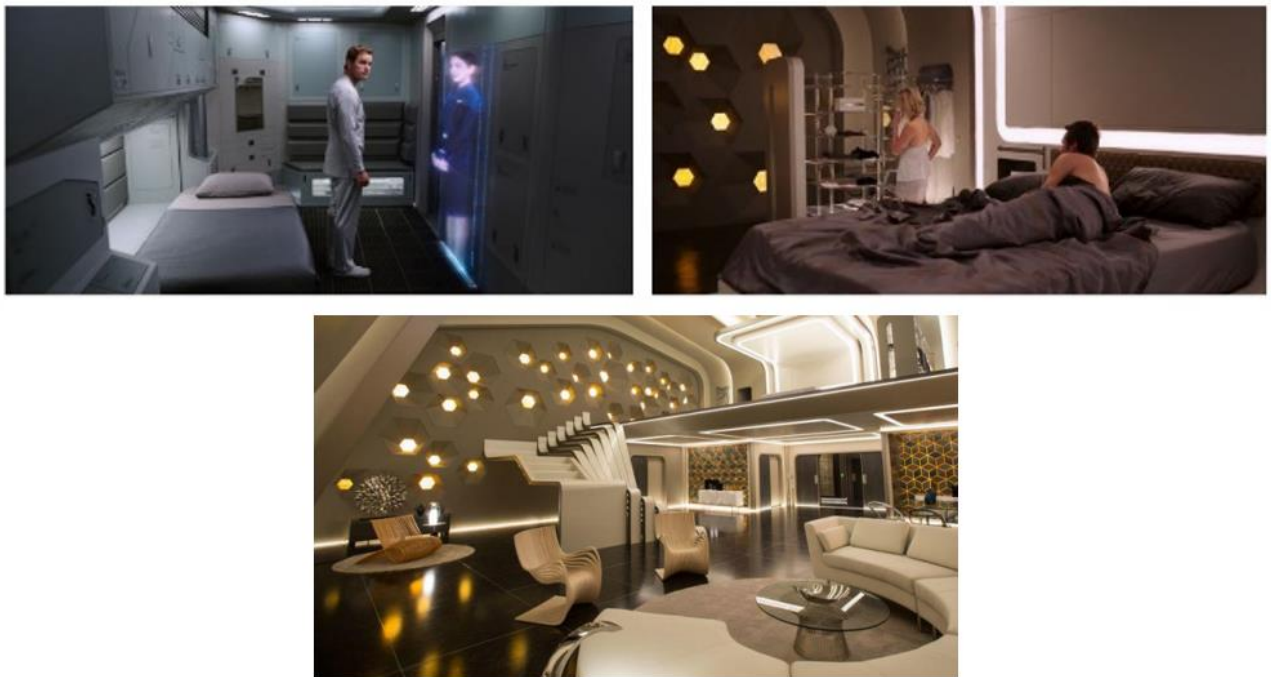


Figure 3. Individual living spaces.

Circular forms continue in the design. By using the inside of the walls as storage units, a lot of space is gained. It has been observed that more suitable solutions can be provided from the ergonomic point of view of the design.

Considering that every space is valuable in a spacecraft when it is considered from an ergonomic point of view, design of the luxurious rooms can be considered as a design mistake. (Figure 4). However, it can be argued that such a way was used to emphasize the difference between social economic classes.

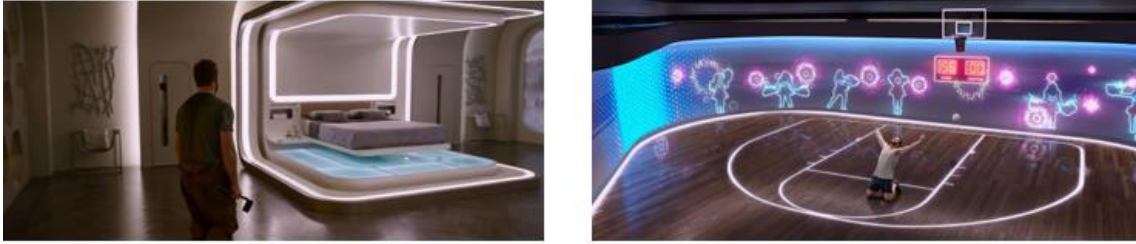


Figure 4. Luxurious rooms and common use areas.

The spaces designed for the lower income group in the movie are more functional and need-oriented. The design in these spaces have a minimalist approach focused on the needs of a passenger. The active usage area can be expanded with a foldable bed. The design had considered holistically and the remaining empty sections were used as storage areas (Figure 5).

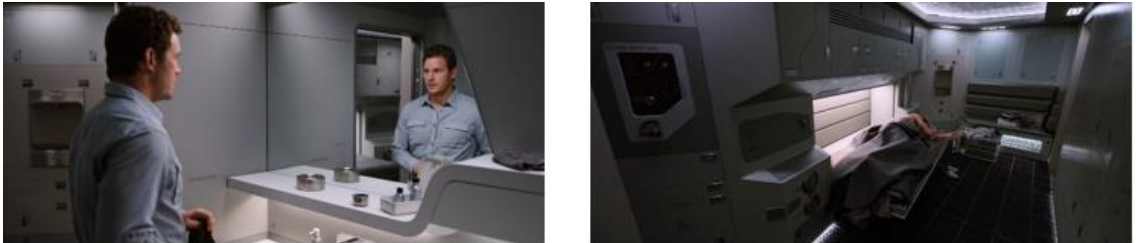


Figure 5. Lower income group rooms and usage areas.

It has been observed that the angle of use of the screen and the way of using the desk are ergonomically efficient in the design of the individual work areas in the movie (Figure 6). The screens are designed to be at eye level of the user and the touch table is ergonomically designed with an angle for an easy use.



Figure 6. Individual workspace.

Social Spaces

The concept of circularity continues in the design of social spaces and common areas in the movie. Since this circular form continues from the form of the shuttle, it is observed that the dead spaces are minimized. But there are undefined empty spaces in the design, as well. Corridors and walking areas are designed in a circular form. The circular design created in the corridors makes the space perceived as a larger space than it is (Figure 7).



Figure 7. *Common areas and corridors.*

The amphitheatre in the movie completely reflects the design concept. The dining area is designed with a spacious open plan concept. Looking at the story in the movie, there is a perception that it may have been designed with the thought that people will need such areas psychologically during their long shuttle voyages. Ergonomically speaking, the usage heights of the food service areas, the seating plans, the food selection points (polygonal elements attached to the ceiling) are designed with reference to the average human dimensions (Figure 8).



Figure 8. *Amphitheatre and dinin area.*

The treatment area was used inefficiently from an ergonomic point of view. Even though, lighting and design consist of circular forms, the height of the device remains high compared to human scale, which creates difficulties in terms of use. Also, the area outside the treatment machine is an undefined blank area (Figure 9). In a spacecraft, such areas should be designed voluminously.



Figure 9. *Treatment area.*

DISCUSSION AND CONCLUSION

Architecture and cinema meet on many common denominators in terms of psychological and sociological factors. Especially design is a fundamental tool not only for architecture but also for cinema. Both disciplines reach large masses through their common denominators such as technical, semantic and physical features. While science fiction movies give designers the opportunity to foresee the future, they also offer the opportunity to experience it. Therefore, the designs used in science fiction movies are a kind of prescreen of the future.

In this study, spacecraft spaces, which is a current issue in today’s developed world, were examined through the movie “Passengers”. Starting a life on Mars has been a current news, thus the concept of space has attracted more attention these days. This situation is also reflected in the movies, and many space-themed movies have been shot recently. In this study, the "Passengers" movie was selected from these movies and evaluated according to the movie frames. The spaces in the movie were examined in terms of design-function and the furniture was examined from an ergonomic point of view, emphasizing the importance of space and furniture design in the universe of the movie. When the movie was examined, it is perceived that there should be no idle areas.

In the movie, the benefits of creating ergonomic designs of spaces were seen. Because of their advantages such as functionality should be at the forefront and ease of use, such space shuttles, stations created or colonies to be created should also be built with a similar design approach. For future space travels, it is recommended to expand the research of the subject and examine it from an ergonomic point of view.

REFERENCES

- Allmer, A. (2010). Sinemekan; sinemada mimarlık. Varlık Yayınları.
- Altman, I., & Chemers, M. M. (1984). *Culture And Environment* (No. 2). Cup Archive.
- Bektaş, E. H. E. (2017). Sinema ve Mekân İlişkisi Açısından Bilim Kurgu Filmlerine Bir Bakış. *Mimarlık ve Yaşam*, 2(2), 201-218
- Bridger, R. (2008). *Introduction To Ergonomics*. Crc Press.
- Erbay, M, Şahiner Tufan, A , Konakoğlu, Z . (2017). Sinemada Geleceğin Mekânları: Uzay Temalı Filmler. *İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi*, 6 (3), 471-480. retrieved from <https://dergipark.org.tr/pub/duzceitbd/issue/33124/364503>
- Ertürk, Z. (1988). Sağlıklı Çevrenin Tasarımında Ergonomik Faktörler. *Sevinç Ertürk. İtü Milli Prodüktive Merkezi*, 1. Ulusal Ergonomi Kongresi, Ankara; Mpm
- Kanlı, B. & Bilgiç, M. (2016). Modernizm Eleştirilerinin" Yok-Yer" Bağlamında Sinema Mekânı Kurgusunda Analizi. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(1), 117-149.
- Hasol, D. (2016). *Mimarlık Cep Sözlüğü*. Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul, 169.
- Öz, Z. O. (1992). Kütüphane Binalarının Mekânsal Organizasyonlarında Ergonominin Önemi ve Standardizasyon. *Türk Kütüphaneciliği*, 6(3), 159-171.
- Özdoğan, E., & Kavut, İ. E. (2022). İç Mimarlık ve Bilim Kurgu İlişkisi: Uzay Yolcuları Filmi Üzerine Bir Analiz Çalışması. *8gen-Art*, 2(1), 67-81
- Tavşan, F., Gerçek, M., & Bal, H. B. (2018). New Furniture Design Concept in Future Themed Science Fiction Films. 2nd International Symposium on Innavative Approaches in Scientific Studies. Vol 3, 301-304.
- Ünügür, M. 1988. "Gelişmekte Olan Ülkelerdeki Önemi Açısından Ergonomi-Mimarlık İlişkileri." İtü Milli Prodüktive Merkezi 1. Ulusal Ergonomi Kongresi. Ankara; Mpm.
- Ünver, B. (2020). Distopik Bilim Kurgu Sinemasında Gelecek Mekanları ve Mimari Öngörüler. *Yedi*, (24), 95-111
- URL-1: https://www.imdb.com/title/tt1355644/?ref_=nv_sr_srsq_0, (Erişim Tarihi: 11.10.2022).
- URL-2: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/ergonomics?q=ergonomics>, (Erişim Tarihi: 20.06.2021)

Çocuk Dostu Okul Öncesi Eğitim Yapılarında Aranan Mimari Tasarım Kriterleri

Şeyma ŞENALP 

Doktora Öğrencisi, KTO Karatay Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Mimarlık Bölümü, Konya, Türkiye,
senalpseyma@gmail.com

Kerim ÇINAR 

Prof. Dr., KTO Karatay Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Mimarlık Bölümü, Konya, Türkiye,
kerim.cinar@karatay.edu.tr

Makale Bilgileri

ÖZ

Makale Geçmişi

Geliş: 03.11.2022

Kabul: 09.12.2022

Yayın: 28.12.2022

Anahtar Kelimeler:

Çocuk dostu anaokulları,
Okul öncesinde
mekanlar, Eğitim
yapıları, Anaokul
mimarisi, Eğitim

Eğitim hem toplumlar hem de bireyler için olmazsa olmaz unsurlardandır. Bir toplumu yükselten, bireyin statüsünü belirleyen eğitimidir. Dünyanın önde gelen ülkeleri, eğitime ciddi yatırımlar yapmaktadır. Bu çalışmada eğitimin başladığı yer olan okul öncesi eğitimin insan hayatındaki yeri vurgulanarak, kullanıcıları olan çocukların ihtiyaçlarına en iyi karşılık veren çocuk dostu anaokul kavramı açıklanmıştır. Yapılan çalışmalarda ülkemizde okul öncesi eğitimde ve eğitimin yapıldığı mekânlarda ciddi eksiklikler görülmektedir. Okul öncesi eğitimin, geri dönüşü en yüksek yatırım olduğu gerçeğini anlayan ülkeler bu alana ciddi yatırım yapmış gelişmiş ülkelerdir. Okullarının her yönüyle gelişimine destek olmaktadır. Ülkemizde yapılan araştırmalara baktığımız zaman ise okul öncesi eğitim konusunda oldukça eksiklerimiz olduğunu görmekteyiz, yine yapılan araştırmalar mevcut eğitim yapılarının nitelikli olmadığını, yapılmakta olanların da okul öncesi için ihtiyaç olan çocuk dostu kavramına cevap vermediğini göstermekte ve yapıların mimarisi iki yüz yıla yakın bir sürede aynı durmaktadır. Bu kadar hızlı gelişen bilim ve fenedeki teknolojilere, değişimlere okul yapılarımızın da ayak uydurması kaçınılmazdır. Çalışmada öncelikle eğitim ve okul öncesi eğitimin önemine değinilmiştir. Okul öncesi eğitiminin insan hayatındaki yeri, kazanımları sıralanmıştır. Son yıllarda oldukça önemi fark edilen çocuk dostu ve çocuk dostu okul kavramlarına değinilmiştir. Çocuk dostu okul öncesi yapılarında olması gereken mekân kriterleri örneklerle anlatılmıştır. Son olarak çocuk dostu okul öncesi eğitim yapısında olması gereken nitelikler belirlenerek ve mevcut örnekler incelenerek bundan sonra tasarlanacak okullar için doküman niteliğinde araştırma tamamlanmıştır.

Architectural Design Criteria for Child-Friendly Pre-School Education Buildings

Article Info

ABSTRACT

Article History

Received: 03.11.2022

Accepted: 09.12.2022

Published: 28.12.2022

Keywords:

child-friendly
kindergartens,
Preschool places,
Educational buildings,
Kindergarten
architecture, Education

Education is an indispensable element for both societies and individuals. It is education that determines the status of an individual that raises a society. The leading countries of the world are making serious investments in education. In this study, the place of pre-school education, which is the place where education begins, in human life is emphasized and the concept of child-friendly kindergarten, which best meets the needs of children who are users, is explained and examined with examples. Studies show that there are serious deficiencies in pre-school education and in the places where education takes place in our country. Countries that understand the fact that pre-school education is the highest return on investment are European countries that have invested heavily in this field. They support the development of their schools in every aspect. When we look at the researches made in our country, we see that we have a lot of deficiencies in pre-school education. Again, the researches show that the existing educational structures are not qualified, and the ones that are being made do not respond to the child-friendly concept needed for preschool, and the architecture of the buildings has remained the same for almost two centuries. It is inevitable for our school structures to keep up with these rapidly developing technologies and changes. In the study, first of all, the importance of education and pre-school education was mentioned. The place and achievements of pre-school education in human life are listed. The concepts of child-friendly and child-friendly school, which have been very important in recent years, have been mentioned. The space criteria that should be in child-friendly preschool buildings are explained with examples. As a result, by determining the qualifications that should be in the child-friendly preschool education structure and examining the existing examples, the documented research for the schools to be designed from now on was completed.

Atıf/Citation: Şenalp Ş., Çınar K., (2022) Çocuk Dostu Okul Öncesi Eğitim Yapılarında Aranan Mimari Tasarım Kriterleri, *Konya Sanat Dergisi*, 5, 48-70.



"This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) (CC BY-NC 4.0)"

GİRİŞ

Zekâ gelişiminin, çocuklarda %70'lik kısmı 7 yaşına kadar tamamlanmaktadır, öğrenme becerisi de bu yaşta gelişmektedir. Tek başına yetmeyen aile içi destek ve çocuğun yaşlılarıyla iç içe olabileceği, zihinsel ve bedensel gelişimlerini sağlam şekilde devam ettirebileceği koşulları sağladığı için okul ortamı, okul öncesi eğitimi zorunlu kılmaktadır.

Bu zorunluluğun farkına varan toplumlar, geleceklerinin teminatı olan çocuklara ve eğitimlerine ciddi yatırımlar yapmaktadır. Ülkemizde eksiklikleri fark edilen okul öncesi eğitim yapılarına gerekli önem verilerek, milli ve kültürel değerlerine sahip çıkan, araştırmaya ve öğrenmeye meraklı, sonra alacağı eğitimlere karşı istekli bireyler yetiştirmek mümkün olacaktır.

Eğitimidir ki, bir milleti ya özgür, bağımsız, şanlı, yüksek bir topluluk halinde yaşatır; ya da esaret ve sefaletle terk eder (Mustafa Kemal Atatürk). Ulu önderimiz bu sözü ile eğitimin toplumlar için ne kadar önemli olduğunu özetlemiştir. Eğitimin başladığı yer olan okul öncesi de ülkemizde uygulanan politikalar sebebiyle göz ardı edilmiş ve gereken önem verilmemiştir. Çocuk gelişimcilerin de dikkat çektiği okula başlama yaşı ertelenmemeli ve nitelikli okul öncesi eğitim kurumlarının sayısı artırılmalıdır. Bu sayede küçük yaşta, eğitimi seven, merak eden, araştırmacı bireyler yetiştirilerek gelişmiş toplum olma yoluna gidilmelidir.

Yazılan bu makalenin amacı, geleceğimizin teminatı olan çocuklarımız için gün geçtikçe önemi fark edilen çocuk dostu okul kavramını açıklamak ve bu kavramdan yola çıkarak onlar için okul öncesi eğitim kurumlarında olması gereken tasarım ve mekân kriterlerini tanımlamak böylece onların ihtiyaçlarına karşılık veren, eğitim yapıları için bir tasarım rehberi oluşturmaktır. Bu tasarım rehberi ile bir çocuk dostu okul öncesi tasarımının çıkış noktası ne olmalı, iç ve dış mekanları neler içermeli, bölümleri çocuk dostu kavramıyla nasıl bütünleştirilmeli sorularına cevap vermek amaçlanmıştır.

Bu çalışmadaki kapsam, ülkemizde okul öncesi bünyesinde eğitim veren yapılar olan;

- İlkokula bağımlı açılan uygulama sınıfları,
- Kamusal bağımlı olmayan anaokulları,
- Ferdî ve işletmelerce açılmış olan hususî anaokulları,
- Kız meslek liseleri ve yükseköğretim kurumlarının çocuk gelişimi ve eğitimi bölümleri kapsamında açılmış olan uygulamaya yönelik anaokulları,
- 0-6 yaş arasında korunmaya muhtaç çocukların eğitim ve bakımlarını üstlenmek amacıyla Sağlık ve Sosyal Yardım Bakanlığı tarafından açılan çocuk bakım yurtları,
- Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğüne açılan Çocuk Esirgeme Kurumu ve benzer sosyal yardım kuruluşlarının açmış oldukları gündüzlü ve yatılı yuvalar ve bakımevleri,
- Özel ve kamu işyerlerinin kendi bünyesinde çalıştırdıkları personelin çocuklarına bakım amacıyla açılmış yuvalar ve kreşlerdir.

Çocuk Dostu Okul Öncesi Eğitim Yapılarında Aranan Mimari Tasarım Kriterleri

Eğitimde fırsat eşitliğinin sağlanmasına yönelik dezavantajlı grupların desteklenmesi amacıyla özellikle UNICEF öncülüğünde pek çok çalışma yürütülmektedir. 1977 tarihli çocuk hakları bildirgesinin 31. maddesi; “Çocukların dinlenme, boş zaman geçirme, oyun oynama, yaşlarına uygun yaratıcı eylemlerle meşgul olma, sanatsal ve kültürel yaşama özgürce katılma hakları” birleşmiş milletlerce tanınmaktadır. Bu anlamda oyun oynamak, beslenmek, sağlık hizmetlerinden yararlanmak, barınmak ve eğitim almak çocukların temel haklarından başlıcalarındandır.

Pedagog, psikolog, sosyolog ve mimar gibi pek çok uzmanın ortak paydada birleştiği konu; bu haklardan en önemlilerinden biri olan oyun oynama hakkının olması ve oyunun çocuğun bedensel, zihinsel ve ruhsal gelişimindeki etkisi ve katkısıdır. Oyun gerek toplumsal gerekse bireysel açıdan sağlıklı, yaratıcı, uyumlu ama irdeleyici ve üretken bireylerin yetişmesinde önemli rol oynamaktadır. Bedensel açıdan oyun, çocuğun kas ve kemiklerinin güçlenmesini, beden-akıl koordinasyon yeteneğinin artmasını, dengesini daha iyi kurmasını ve bütün bunlara bağlı olarak bedeninin sınırlarını öğrenmesine olanak verir. Sosyal ve psikolojik açıdan da oyun, tehlikeyi sezme, belli bir işe odaklanabilme, kurallara uyma ya da kuralları belirleme, karar verme, karşılaşılan bir sorunu çözme, olumsuz bir durumdan ders çıkarma olanağı vermektedir (Demirkan Türen, 2018: 53).

Tasarlanacak bina; bir eğitim ve çocuk bakım yapısıdır. Günümüzde değişen yaşam koşulları yeni çocuk bakım gereksinimlerini de birlikte getirmektedir. Ailelerin yoğun iş temposu, trafikte geçen zamanı ve yaşam koşulları çocuğun günün önemli bir bölümünü bu kurumlarda geçirmesini gerektirmektedir.

İnsan yaşamının en hassas dönemi olan okul öncesi eğitim döneminde, çocukların zihin ve kişilik gelişimi büyük ölçüde tamamlanmakta ve bu süre içerisinde kazanılmış davranış biçimleri tüm yaşam boyunca devam etmektedir.

Okul öncesi eğitim programlarının temeli oyundur. Çocuk çevreyi, sosyal yaşamı ve bilgileri oyun aracılığıyla öğrenir. Bu nedenle tasarlanacak bina, bu oyunun bir parçası olmalıdır. Serbest ve organize oyunlarla çocuk kendini ifade etmeyi, keşfetmeyi, hayal gücünü geliştirmeyi ve becerilerini kullanmaya olanak bulacaktır. Çocukların diğer insanlar, hayvanlar, doğa, kültür, sanat, spor ve bilim ile karşılaşmaları ve ilişkileri ile ilgili ilk deneyimler bu dönemde oluşmaktadır. Kapalı ve açık mekânları başta güvenlik olmak üzere bu eylemlere olanak verecek şekilde tasarlanmalıdır (Demirkan Türen, 2001: 4).

Bu araştırmalara baktığımız zaman, mimarlar olarak, çocuk dostu anaokul yapısında çıkış noktamız mutlaka oyun olmalıdır. Yani aile ve ev yaşamından ayrılarak eğitim hayatının ilk aşamasına başlamış bir çocuğun karşılaştığı okul, tasarımıyla, renkleriyle, fiziksel şartlarıyla adeta onu kucaklamalı ve oyun için tasarlanmış alanlarla onu eğitim hayatına geçişine motive etmelidir. Ayrıca mimari tasarımında alışlagelmiş dikdörtgen planlar, tip projeler, kalıplaşmış oyun alanları kullanmak çocuğun okula motivasyonunun azalmasına sebep olacaktır. İç tasarımlarda çocukların hareket alanlarını kısıtlamayan, geniş ve ferah koridorlarla, atölyelere, spor alanlarına, kapalı ve açık oyun alanlarına geçişte kolaylıklar sağlanmalıdır (Demirkan Türen, 2001: 3).

İnsan beyninin keşfedilmemiş nice zenginlik ve yetenekleri bir yana, bilinen en temel özelliklerinden hayal gücünü sınırsızlaştırabilme becerisidir. Çocuklarda erken yaşta başlayan “merak” güdüsü öğrenmenin motoru, hayal gücünün besi kaynağı, sürekli gelişimin vazgeçilmez ögesidir (Betil, 2010: 21). Çocuklar iyiden ya da kötüden; güzelden ya da çirkinden kolayca etkilenmektedirler. Zira çocuklar, çevresindekileri büyüklerinden daha çabuk bir şekilde algılamaktadırlar ve hafızalarına daha fazla şeyi yerleştirmektedirler. Okul, bundan dolayı ev ve ailenin ardından en çok etkilenmiş oldukları

kurumdur.

Şekil 1'de Eskişehir'de bulunan Ted Koleji Anaokulu, tek katlı, ergonomik ve bahçe ile bütünleşmiş mimarisi ile çocuklar için eğitim ortamını verimli hale getirmiştir.



Şekil 1. Çocuk dostu okul öncesi eğitim kurumu kavramını mimari projesine yansıtmış örnek bir anaokul , Ted Eskişehir Koleji Anaokulu (URL-1)

Dış Mekân

Nitelikli okul öncesi kurumları için iç mekân kadar dış mekânın da fiziksel şartları önemlidir çünkü bu yaş grubu çocuklar için açık alanda güvenli ve rahat hareket etmeleri onların fiziksel ve ruhsal gelişimlerine önemli katkıda bulunmaktadır. Çocuk dostu anaokullarında aranan özellikteki dış mekân, üç ana başlık altında literatür bilgilerinden yola çıkarak incelenebilir.

Bunlar;

- Otopark ve servis yaklaşma alanı
- Güvenlik
- Oyun ve faaliyetler için düzenlenmiş bahçe

Okul öncesi eğitimde hizmet edilecek çevre ve çocuk sayısı belirlendikten sonra, ihtiyaca göre arsa seçilmelidir. Arsa büyüklüğü seçimine sadece bina alanı değil; otopark alanı, servis yaklaşma alanı, açık oyun alanları ve fen-doğa etkinlikleri için düzenlenmiş mekânlar göz önünde bulundurulmalıdır. Dış mekân çocuklara; araştırma, gözlem yapma, inceleme yapma, problem çözme, deneme yanılma yoluyla gelişme ve öğrenme fırsatları sunacak bir biçimde planlanmalıdır. Çocukların vakit geçireceği bu alanlar hem güneş almalı hem de gölgelikler içermelidir (Acer, 2012: 230).

Otopark ve Servis Yaklaşma Alanları

Otopark alanlarının aileleriyle ve servisle gelen çocuklar için ulaşımın kolay olması gerekir ve çalışan personel ve ailelerin kullanabileceği yeterlilikte olmalıdır. Çocukların kullandığı açık alanlardan

uzak bir şekilde konumlandırılmalıdır.

Güvenlik

Dış mekan etraftan gelebilecek tüm tehlikelere karşı korunaklı olmalıdır ve etrafı tel örgü, sık yeşil çit ya da betonarme duvar şeklinde inşa edilmelidir. Küçük yaş grubu çocukların açamayacağı şekilde tasarlanmış bahçe kapısı olmalıdır. Açık oyun alanlarında yer alan, yükseltilmiş oyun sahaları ve bu alanlar için gerekli olan ekipmanlar korkuluklar ile muhafaza altına alınmalı ve salıncak, kaydırak vb kalıcı oyuncaklar betonla birlikte en az 45 cm gömülecek biçimde temellendirilmesi gereklidir (temel yüksekliği oyuncağın yüksekliğine göre değişmesi mümkündür). Bahçe de zehirli yaprak, salgı ve meyve, içeren bitkilerin bulunmaması gerekir (Ulusoy ve Kaya, 2018: 35).

Aynı zamanda ilerleyen çağın getirdiği güvenlik sorunları nedeniyle, giriş çıkış kontrolleri için mutlaka bekçi ya da güvenlik görevlisinin olduğu kulübe mevcut olmalıdır. Özel okullarda bu zorunluyken çoğu devlet okulunda hala mevcut değildir. Güvenlik olmayışı, çocukların taciz, kaçırılma, mağdur edilme gibi olaylara sebebiyet vereceği için, çocuk dostu anaokulunda mutlaka mevcut olmalıdır.

Oyun ve Faaliyetler İçin Düzenlenmiş Bahçe

Düzenli bir açık oyun alanının; yapının kaplamış olduğu alanın iki kat kadar büyüklükte olması gerekir. Çocuk başına en az birbuçuk m² alan açık oyun alanlarında düşmesi gerekir. Bir yandan açık oyun alanları güneş alırken, diğer yandan gölgelikleri de bulunmalıdır. Bir oyun-öğrenme ortamında; yumuşak alanlar, salıncaklar, kaydıraklar, rampalar, dolambaçlı yollar, çeşitli tırmanma araç-gereçleri, tepeler olmalıdır ve aynı tip oyun alanlarından kaçınılması gerekir (Şekil 2). Çocukların ilgilenilebilmesi amacıyla ayrılmış olan bitki yetiştirme alanlarında; sera, çiçek kutuları, tırmık, kürek, su kapları, gübre, çeşitli bitkilere ait tohumlar, kil, vb. bulunmalıdır. Bahçelerde kümes hayvanları, evcil hayvanlar, yuva, kümes, tepe, kafes, çukur, kuş evleri, kulübe, su kapları ve yiyecek de yerleştirilebilir (Ulusoy ve Kaya, 2018: 36).



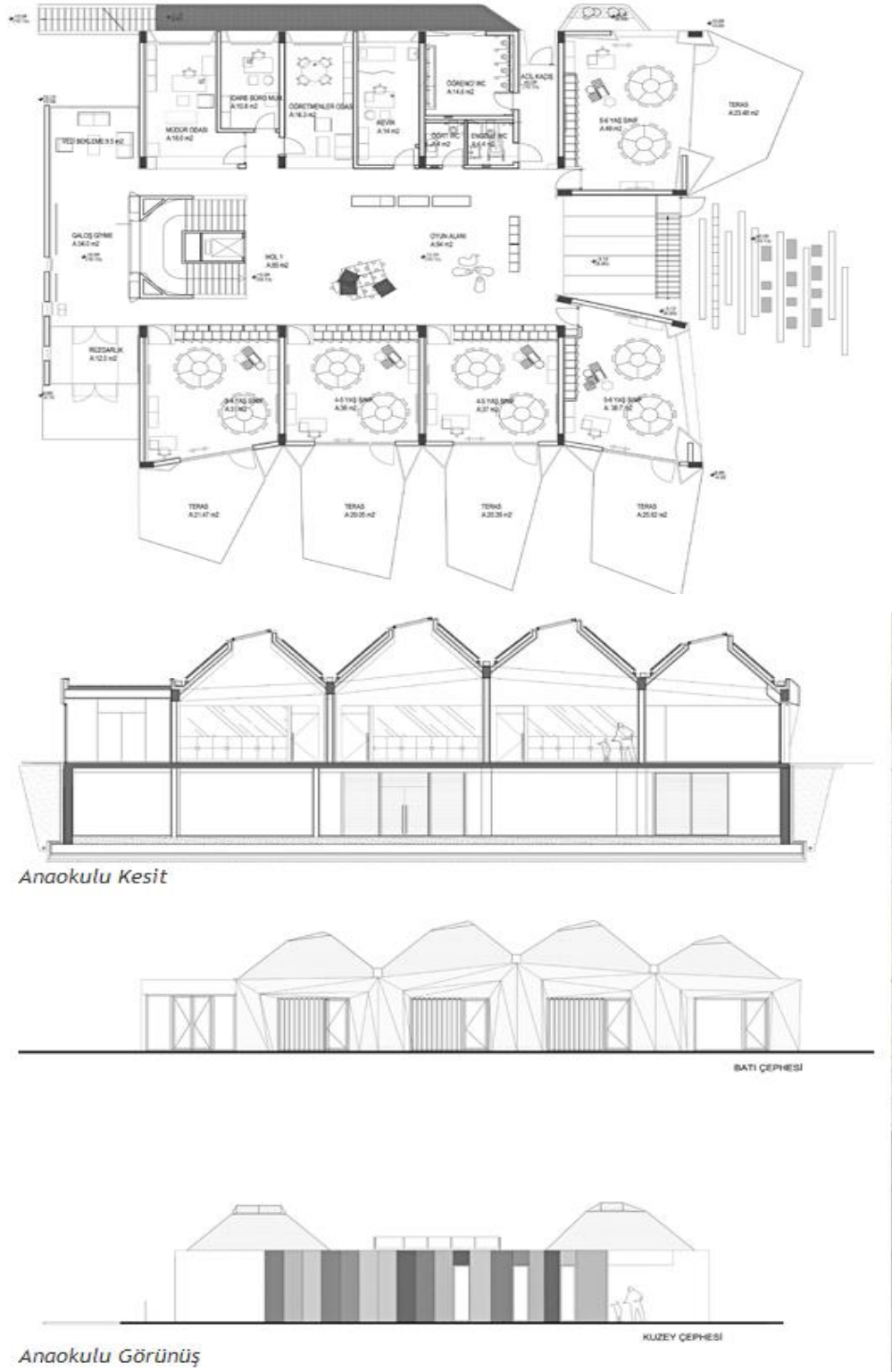
Şekil 2. Açık oyun alanlarında farklı tasarımların örnekteki gibi tercih edilmesi, çocuklar için okulu daha nitelikli kılar (URL-2).

Şekil 3’de gördüğümüz, ülkemizdeki ilk ekolojik anaokul örneğinde olduğu gibi yeşil alan ve bahçe düzenlenmesine önem verilmesi, çocuk dostu eğitim yapıları için son derece önemli olup, yeşil alanın çok olması beyin gelişimini tamamlamamış bu yaş grubu için gelişimlerine katkı sağlayıcı unutulmamalıdır.

Okul öncesi eğitim yapıları çocukların dış mekândan sınıf ve tuvaletlere kolayca ulaşabilecekleri şekilde tasarlanmalıdır. Açık oyun alanlarında alanın çok büyük olması kontrolü güç hale getirebilir ve emniyeti sağlaması bakımından güç olabilir. Bahçe dışarıdan gelecek her tehlikeye karşı korunaklı ve her yıl belirli zaman aralıklarında bakımı yapılarak düzenlenmelidir. Bitkisel tasarımda, o alanı kullanacak çocukların ne tür bitkilerden hoşlandıkları, renk tercihleri, yaş grubu özellikleri, göz önünde bulundurulmalıdır. Peyzaj tasarımı; güneş ışınlarından ise maksimum faydalanılacak rüzgârdan ve soğuk havadan korunacak biçimde olmalıdır. Arsa çevresinde yer alacak; çit, duvar, ya da bitki örtüsünün seviyesi çok fazla yüksek olmamalı; çocuklar caddeden veya sokaktan bina ve bahçe ile ilgili olarak fikir edinebilmelidir (Poyraz ve Dere, 2001: 19).



Şekil 3. Kadıköy’de Türkiye’nin ilk ekolojik Okulöncesi Eğitim Kurumu, Bahriye Üçok Anaokulu, İstanbul (URL-3).



Şekil 4. Kadıköy’de Türkiye’nin ilk ekolojik Okulöncesi Eğitim Kurumu, Bahriye Üçok Anaokulu plan, kesit ve görünüşleri (URL-4).

İç Mekân

Okul öncesine yönelik olarak açılan eğitim kurum ve kuruluşlarında iç mekâna yönelik yapılan tasarımlarda; mekan büyüklükleri ,yer döşemeleri, kapı, pencere, soğukluk, sıcaklık, koridor tasarımları gibi unsurlar öncelikli olarak değerlendirilmektedir. İç mekâna yönelik düzenlemelerde üzerinde durulması gerekli olan bir diğer öge ise gerekli olan materyal ve malzemenin sağlanmasıdır. Programın kazanımları ve göstergelerinin düşünülmesi, planlanmalar gerçekleştirilmeden önce gerekli olduğundan, bu hususta gerçekleştirilen düzenlemede öğretmenin oldukça önemli bir rolünün bulunduğu akıldan çıkarılmamalıdır (Henniger, 2005: 59).

Okul öncesi eğitim kurumlarında iç mekânda bulunması gerekli olan temel özellikler şu biçimde ifade edilebilir;

- Kaza ihtimali olmamalı, güvenli olmalı,
- Küçük yaş çocukların rahatça hareket edebilmesi sağlanmalı,
- Faaliyetlerin uygulanmasında kolay ve rahat bir koşul sağlanmalı,
- Bireysel faaliyetlere ve grup çalışmalarına imkan verecek ortamlar tasarlanmalı,
- Temizliği, havalandırması, aydınlanması ve ısınması, sağlık şartlarına uygun bir şekilde düzenlenmeli,
- Tasarım açısından estetik olmalı (Özdemir, Bacanlı ve Sözer, 2007: 60).

Anaokullarında sınıf tasarımları yapılırken, metrekaireye düşen çocuk sayısına, sınıfın büyüklüğüne, ilgi köşelerinde ve faaliyetlerde kullandıkları materyallerin kaplamış olduğu alanlara dikkat edilmelidir. Tek bir çocuğa düşen ideal alan küçük yaş çocuklar göz önünde bulundurularak bakıldığında 1, 5 m² yeterli gözükmektedir; yaşça biraz daha büyük çocuklar için bu rakam 3 m²'ye kadar yükselmektedir. Genel olarak gözlemlendiğindeyse çocuk sayısının çok, metrekairenin yetersiz olduğu koşullarda, çocukların sorunlu eylemler sergileme sıklıklarının çoğaldığı görülmektedir. Bu hususa bir başka perspektiften bakıldığı zaman ise alanın ideal metrekaireden büyük olması durumunda çocukların koşuşturması, kovalaması çok olan oyunlara fazlaca yönelip, kontrollerinin zorlaştığı aynı zamanda kendi aralarında etkileşiminin azaldığı görülmektedir (Decker ve Decker, 2005: 17).

Okul öncesi eğitim programı çerçevesinde tasarlanacak okulda atlanılmaması gereken bir konu ise büyük ve küçük yaş grupların beraber geçireceği alanların oluşturulmasıdır. Böylece tek kardeş olanlara paylaşma ve oyun kurma becerileri kazandırılması için imkan sağlanmış olunmalıdır. Bu ortak alanlarla, kendinden farklı yaş grubuna, çocukların davranış biçimleri öğretmek amaçlanmaktadır.

Çocukların özgür bir şekilde hareketlerini gerçekleştirebilecekleri şartlar, çevrenin düzenlenmesi aşamasında üzerinde durulması gerekli olan önemli bir husustur. Rahat bir şekilde çocukların materyal ve eğitim malzemesine erişebilmeleri, bütün bu eğitim materyalinin belirlenmiş olan yerlerinin bulunması, rahat bir biçimde materyallerin bulunarak kullanılabilmesini sağlamaktadır (Özkubat, 2013: 58).

Faaliyet alanları düzenlenirken mobilyalar, materyal, ışık, ısı ve diğer malzemenin bütün halinde düzenlenmiş olmaları ve bu alanların birbirleri ile etkileşimlerinin son derece önemli bir etken olduğu unutulmamalıdır. Eğitim ortamlarının düzenlenmesine yönelik olarak okul öncesi eğitim kurumlarındaki tasarımlar çocukların davranışlarını, gelişimlerini, birbirleri ile ve yetişkinler ile olan iletişim ve etkileşimleri üzerinde etkili olduğu unutulmamalıdır (Bika, 1996: 4).

Okul öncesi eğitim kurumlarında faaliyet alanlarının düzenlenmesindeki iki temel husustan biri ise; kapı ve pencereler, duvar ve elektrik prizleri, kablolar gibi değişmeyen niteliklerdir. İkincisi ise

mobilyalar ve materyaller gibi değiştirilmesi olası niteliklerdir. Sınıfın mobilyaları, çocuğun yaş grubuna ve gelişim özelliklerine uyum sağlamalıdır. Mobilya boyalıysa, çocuklara boyanın zararlı olmayacak niteliğe sahip olması ve mobilyaların keskin köşeleri ve çakılmış çivilerinin kontrol edilmesi gerekir. Cam ve aynası olan mobilyaların mümkünse sınıfta olmaması gerekir. Sabitlenecek mobilyaların sabitlenmesi gerekir, sınıfın içinde bulunan mobilyaların ise kolay temizlenebilir, kolay hareket ettirilebilir özellikte olması gerekir (Özkubat, 2013: 66).

Lavaboların beslenme ve sanat gibi temizliği gerekli kılan faaliyet alanlarına, bilgisayar gibi aletlerin ise elektrik çıkışı düğmelerinin olduğu bölgelere yakın bulunmasına dikkat edilmelidir. Öğrencilerin, faaliyetlerini sergilemiş oldukları panolar, göz seviyesinde olmalıdır ve sınıflarda mümkün mertebe doğal ışıktan faydalanılmalıdır. İç mekânlarda ışık ve gölgelerden yararlanılabilen, farklı öğrenme merkezleri için ise aydınlık ve daha loş alanlar oluşturulabilir. Aynı zamanda sınıf içinde kullanılan renklerin de doğal bir atmosfer yaratması, küçük alanların aslından daha geniş görünebilmesi için açık renkler seçilmesi gerekir. Dikkate alınması gereken bir diğer husus ise eğitim ortamlarındaki tavan yükseklikleridir. Çocukların alçak tavana sahip olan yapıların yetişkinleri daha büyük algılamalarına yol çacağından; genel olarak tavan yüksekliklerin 3-3, 5 m. seviyelerinde olması beklenmektedir (Decker ve Decker, 2005: 19).

İç mekânda diğer önemli bir konu ise koridorların tanzimi, genişliği ve merdivenlerle bağlantıları olup plan kurgusunun esasını oluşturur. Bu husus hayati bir önem taşır. Çarpışmalardan ve panik anlarından ölümler ve sakat bırakıcı yaralanmalar olabilir. Bundan dolayı koridorların ve merdivenlerin tek yönlü dolaşım şeklinde çözülmesi idealdir. Koridorlarda vestiyerlerin de yer alacağını düşünerek gerekli genişlik sağlanmalı ve yangın çıkışları düşünülmelidir ayrıca koridorlar çocuklar için aydınlık, geniş olmalı ve kasvetli tasarlanmamalıdır. Renklerle, geçişlerle, avlu, iç bahçe gibi alanlarla çevrilmeli, mekânlar esnek olmalı, küçük yaş grubunun mekân değiştirmesi önemli olduğu için dönüştürülebilir alanlar tasarlanmalıdır. Koridor tasarımlarında kullanıcısı küçük yaş çocuklar olduğu unutulmamalı; Merdivenler ve rampalar düz olmalı ve çocuğun rahatça hareket edebilmesine engel olacak şeyler, koridorlarda bulunmamalıdır.



Şekil 5. *Tasarım ödüllü Fuji Anaokulu iç mekanı, Tokyo, Japonya (URL-5)*

Şekil 5 'de gördüğümüz Tokyo'da bulunan Fuji Anaokulu'nun giriş mekanı olup, okul mimarisi, farklı tasarımı ile çocuk dostu kavramını yansıtan özelliklere sahip, teknoloji ve dijital çağda büyüyen z kuşağı için nitelikli ve kullanıcısının aradığı özellikleri içeren bir mimari tasarıma sahiptir.

Kaynaklardan edindiğimiz bu bilgilerden yola çıkarak, çocuk dostu anaokulunda bulunması

gereken iç mekan bölümleri şu şekilde sıralanıp, incelenebilir;

1. Giriş ve Bekleme Salonu
2. Vestiyer
3. İdari Kısımlar
4. Oyun Odaları
5. Gözlem Odaları
6. Sınıflar ve Etkinlik Odaları
7. Doktor Muayene Odası
8. Lavabo ve Tuvaletler
9. Mutfak ve Yemek Odaları
10. Sanat Atölyeleri
11. Çok Amaçlı Salonlar
12. İlgî Köşeleri
13. Uyku Odaları

Giriş ve Bekleme Salonu

Yapının giriş kısmı, anne babaların rahat bir şekilde girmelerini ve rahat bir şekilde çıkmalarını kolaylaştıracak hacimde olmalıdır. Bu kısım daima temiz olmalı, güzel görünmeli ve kapalı olmalıdır. Girmek için olan kapıda zil bulunmalıdır ve kapısı kilitlenmelidir. Güvenlik kamerası takılı olmalıdır. Güvenlik kamerası kanalıyla okula yapılan girişler ve çıkışlar rahat bir şekilde denetlenebilir. Girişte memur bulundurulması, ziyaret için gelenlerin alakalı yerlere yönlendirilmesi bakımından fayda sağlayabilir. Girişte küçük bir kapı holü olmalıdır. Girişteki kapının iki tane olması, su, kum, çamur gibi şeylerin içeriye girmesini engellemiş olur ve ısının muhafaza olmasına sebep olur. Dışarıyı ve içeriyi rahat bir biçimde görmesine yardımcı olur. Giriş ise doğrudan oyun odasına bağlantılı olmalıdır (Poyraz ve Dere, 2001: 20).

Giriş kısmında anne ve babalar için koltuk olmalıdır. Aynı zamanda çocukların yapmış oldukları faaliyetlerinin sergilenip asılacağı duvar panosu veyahut taşınır panolar koyulmalıdır. Ayrıca bu panolarda, günü güne hazırlanmış yemek mönüleri, personellerin iletişim adresleri, duyuruların sergilenmesi mümkündür.

Vestiyer

Vestiyer, okulun girişinde ve çıkışında, elbise ve ayakkabıların çıkarılıp giyilebilmesi için ayrılmış olan alanlardır. Vestiyer kısmının zemini, kaygan olmayan ve rahatça temizlenebilen bir malzemeyle kaplanmalıdır. Vestiyerin minimum ölçüleri; yüksekliği 120 cm, derinliği 25 santimetre ve genişliğinin ise 50 santimetre olması gerekmektedir. Çocukların giysilerini (terlik, ayakkabı, palto, atkı, şapka) ve yedek giysilerini (iç çamaşırı, eşofman altı, penye vs.) asabilecekleri kısımlar olmalıdır, alan müsaitse oyun odasında vestiyer olmamalıdır. Diğer taraftan dışarı ve içeri ayakkabısı için farklı kısımların mevcudiyeti şarttır. Vestiyere fotoğraflı, kendilerini tanıtan etiketler yapıştırılınca, çocukların eşyalarına ulaşması kolaylaşır. Vestiyer kısmı anaokullarının kapasite ölçütleri dikkate alınarak düzenlenmelidir. Aynı şekilde çocukların boylarına göre askılar 1 m yüksekliğinde ve 15 cm aralıklı olmalıdır. Ayrıca çocukların vestiyerde terliklerini ve ayakkabılarını koyabilmelerini sağlayacak kısımlar da olmalıdır (Poyraz ve Dere, 2001: 21).

İdari Kısımlar

Müdür, müdür yardımcısı, muhasebe gibi ofis birimlerinden oluşur. Okulun büyüklüğüne bağlı olarak, sekreter ve sağlık odası eklenebilir. Öğretmenler odası, bu kısımda bulunmaktadır. Hem öğretmenlerin günlük kullanacağı oturma ve çalışma işlevini hem de okul araç gereçlerinin bulunduğu dolapları kapsar. Gerekliğinde toplantı ve velilerle görüşme faaliyetlerine de uygun olarak tasarlanabilir (Poyraz ve Dere, 2001:20). Öğretmen sayısına göre, birden fazla olabilir. Konum olarak, girişe yakın derslik trafiğinden ayrı olması, oyun bahçesini görmesi talep edilir. İhtiyaç duyulduğu takdirde, öğretmenler odası açılabilir. Büyüklüğü öğretmen sayısına göre ayarlanmalıdır.

Oyun Odaları

Serbest oyun oynanan alandır. Çocuk sayısı, oyun odalarının büyüklüğünü belirleyen en önemli etmendir. Diğer sınıflarla bağlantılı olması gereken oyun odasından doğrudan da bahçeye çıkılabilmelidir. Fazladan oyun odasının okul öncesi eğitim kurumlarında bulunmadığı şartlarda; oyun odası olarak sınıf araları, geniş koridorlar, salon içleri, ve diğer alanların değerlendirilmesi mümkündür. Bu alan çocukların serbest ve kendi aralarında vakit geçirdikleri bir alan olduğu için, ortamın güvenli olması, keskin hatlı oyuncakların bulunmaması ve düşme, yaralanmalara fırsat verecek donanımda olmaması lazımdır. Anaokullarında oyun odası, bir çocuğa 1, 5 m² düşecek şekilde olmalıdır (Demiriz, Karadağ ve Ulutaş, 2003: 11). Son yıllarda eğitim alanındaki başarılarından söz ettiren bir ülke olan Finlandiya, okul yapılarındaki ergonomik ve esnek mimarisi ile mekanın eğitim için önemli olduğunu okul yapılarına verdiği önemle kanıtlamıştır (Şekil 6, Şekil 7).



Şekil 6. Anaokullarında oyun odası örneği, Finlandiya (URL-6)

Gözlem Odaları

Çocuğa hissettirmeden, faaliyetler sırasında çocuğun natürel reflekslerini gözlemlemek amacıyla yapılmış olan etkinlik odalarını gören gizli odaya, gözlem odası denir. Tek tarafında aynalı cam kullanılması gözlem yapmayı kolaylaştırır. İzlediklerinin farkına varmayan çocuklar, doğal bir şekilde faaliyetlerini sürdürürken gözlem yapan (öğretmen, veli, uzman vs.) kişilerse çocuklar hakkında nesnel bulgulara erişir. Gözlem odasının bulunmaması halinde, sınıftaki uygun bir yere (kapı, duvar, pencere vb.) gözlem aynası takılabilir ve gözleme faaliyetleri yürütülebilir (Baran, Yılmaz ve Yıldırım, 2007: 27).

Gözlem odalarındaki değerlendirmelerle çocukların aralarındaki paylaşmama, otorite kurma, şiddet uygulama problemleri gözlemlenerek çözümlenmeye gidilir.



Şekil 7. Anaokullarında gözlem odasından izlenen oyun odası örneği, Finlandiya (URL-7)

Sınıflar ve Faaliyet Odaları

Bir okulöncesi eğitim kurumunda en mühim bölümü oluşturan sınıflar, okulöncesi öğrenimin hedefleri doğrultusunda, çocuklara bireysel ve toplumsal gelişimlerine yönelik tutumları kazandıran faaliyetlerin yapıldığı alanlardır. Sınıfların ısı, ışık, ses, yükseklik, renk, donanım vb. fiziksel nitelikleriyle faaliyet köşeleri, oyun köşeleri, yetenek köşeleri, tahta, pano vb. eğitsel ortamların, günlük programın hedeflerine, çocukların niteliklerine ve faaliyetlerin özelliklerine göre düzenlenmesi gerekmektedir (Şekil 8).



Şekil 8. Anaokullarında sınıf örneği, Ariete design (URL-8)

Çocuk dostu okul öncesi kavramı çerçevesinde öğretim kurumlarındaki sınıflarda olması gereken fiziksel özellikler, literatüre dayalı olarak aşağıda maddeler halinde sunulmuştur. (Poyraz ve Dere, 2001; Tok, 2016; Ulutaş, 2012).

➤ Yapı, çocukların fiziksel emniyetinin giderilmesi adına tek katlı yapılmalıdır. Üst katlara göre çokça emniyetli olan zemin kat, çocukların kullanımına daha uygun olduğundan derslikler bu katta olmalıdır.

- Anaokul binası, diğer okullardan bağımsız tasarlanmalı.
- Sınıflardan, açık alanlara rahatça ulaşılabilir.
- Çocukların sınıflardan atölyelere geçişleri kolay olacak şekilde tasarlanmalıdır.

- Doğal aydınlatma ve havalandırma yapılabilmesi ve çocukların bahçeyi rahatça görebilmesi için pencere büyüklükleri ve sayısı, sınıf büyüklükleri göz önünde tutularak tasarlanmalıdır.
- Havalandırmada kullanılan pencereler, öğrencilerin ulaşamayacağı yükseklikte olmalıdır.
- Havalandırmada alt pencereler kullanılırsa pencerelerin yukarıya açılması gerekir.
- Soğuk havalarda kapı pencere açılarak havalandırma yapılıyorsa ısı azalacağı için özellikle oyun odalarında havalandırma sistemi tercih edilmelidir.
- Sınıftaki tavan yüksekliği 3 m'den azsa anasınıfında her çocuğa 4, 5 m³ hacim düşecek şekilde oluşturulmalıdır.
- Sınıfın her çocuğa düşen brüt alanı en az 2, 40 m² olmalıdır.
- Duvar ve zemin renginin aydınlatmayı etkileyeceği unutulmamalıdır.
- Duvar boyalarının, nem oluşturmeyen, hava geçirme özelliğine sahip, basitçe temizlenen aynı zamanda kokusu olmayan boyalardan olmasına özen gösterilmelidir.
- Duvarlar, öğrencilerin yaptıkları faaliyet çalışmalarına uygun olarak, farklı renkte ve farklı cinse sahip olabilir.
- Okulun tabanı kaymaz, toz tutmayan, kolay temizlenebilir bir taban olmalıdır ve çocukların güvenliği için yumuşak bir malzeme ile tasarlanmalıdır.
- 3-6 yaşlarındaki çocuk gruplarının, gelişimlerine bağlı özellikleri göz önünde bulundurulduğunda, faaliyet yapılan sınıflarda; turuncu, mor, sarı renklerin kullanılması çocuk gelişiminin olumlu anlamda desteklediği görülmüştür.
- Temel renklerin yoğun bir şekilde kullanılması olumsuz tesir edeceğinden dolayı canlı renklerin yumuşak bir tonla kullanılması daha uygun olacaktır.
- Sınıf mobilyaları çok fonksiyonlu, taşınabilir olmalıdır. Uyumlu renkleri içermeli aynı zamanda kolay temizlenmelidir.
- Eşyalar, çocukların gelişimsel düzeylerine ve yaşlarına uygun olmalıdır.
- Eşyalar, çocukların sağlığına tehdit oluşturacak niteliklere sahip olmamalıdır. (keskin ve sivri köşeler, çakılmış çiviler vs.)
- Eşyalar, çocukların sağlığına zarar vermeyecek boyalarla boyanmalıdır.
- Sabitlenecek eşyalar sabitlenmelidir.
- Su, gaz ve elektrik tesisatları, çocukların erişemeyecekleri alanda olmalıdır. Prizler minimum 1,5 m yüksek bir yerde olmalıdır. Elektrik kabloları orta yerde bırakılmamalıdır ve muhakkak saklanmalıdır.
- Patlayıcı ve yanıcı maddeler bulundurulmamalıdır.
- Mekanın ısisının, bu mekanda yapılacak faaliyetler ve havanın durumu, uygulama süresi gibi niteliklere bağlı olarak değiştiği göz önünde bulundurulmalıdır.
- Isıtıcılar için (elektrik, kalorifer ve soba vs.) gereken güvenlik tedbirleri alınmalıdır.
- Yazı mevsiminin sıcaklığı şiddetli olan günlerinde ve kış mevsiminin sıcaklığı düşük zamanlarında, faaliyetler kapalı mekanda yapılacağı için, eğitim mekanlarının sıcaklığı ve nemi eşit dereceye sahip olmalıdır.

- Zeminden ısıtma sistemi kullanımı tercih edilmelidir.
- Ortamın sıcaklığı, sakin faaliyetler için 20-21 derece, hareket gerektiren faaliyetler için 18 derece olmalıdır
- Işık seviyesi minimum 100 lüks olmalıdır. Işığın rengi, gün ışığı rengi olmalıdır.
- Yapay aydınlatma duvardan yansıtılarak sunulmalıdır.
- Floresanlar yerine tavadan sarkıtılan lambalar tercih edilmelidir ki ev havası oluşturabilsin.
- Aydınlatma için, okulun çatısından faydalanılabilir. Işığın yukarıdan inmesi aydınlatmanın daha fazla olması ve homojen bir şekilde dağılmasına neden olmaktadır.
- Bina düzenli aralıklarla temizlenmelidir ve dezenfekte edilmelidir.
- Deterjanlar ve diğer malzemeler, çocukların ulaşamayacağı bir yerde olmalıdır.
- Kullanılan deterjanlar, çocukların sağlığına zarar vermeyecek maddelerden oluşmalıdır.



Şekil 9. İç mekân düzenlenmesi ve sınıf yerleşimleri ideal bir şekilde tasarlanmış, sınıf ve atölyelerden bahçeye çıkışları doğru çözülmüş anaokulunun zemin kat planı ve ön görünüşü (Demirkan Türen, 2018, kendi arşivi)

Üstte maddeler halinde sınıflar ve faaliyet odaları için tanımlanan fiziksel özelliklerin paralelinde tasarlanmış Şekil 10 'da gördüğümüz okul öncesi eğitim kurumu iç avlulu, ergonomik, esnek, çocuk dostu gibi tüm kavramları mimarisinde barındırmaktadır.

Doktor Muayene Odası

Bu alanda muayene masası, gerekli aletler, ilaçlar, ilaç dolapları, ilk yardım dolabı bulunur. Bu oda oyun odasından uzakta bulunmalıdır. Girişte, yönetim bölümüne yakın olarak yer alabilir. Herhangi bir kaza halinde ilk yardım uygulamaları ve çocukların sağlık durumlarının takibinin yapılması bu alanlarda gerçekleştirilir. Doktor veya hemşirelerin revir sorumlusu olması ve bu odalarda gereken tıbbi malzeme ve aletlerin bulundurulması gereklidir. Bununla birlikte, zemin kısmının yıkanmaya müsait olması ve odalarda lavaboların bulunması gerekir (Demiriz vd. 2003; Poyraz ve Dere, 2003: 19).

Lavabo ve Tuvaletler

Okul öncesi kurumları, çocuk eğitimi ve gündüz bakımını sağlar. Yaş gurupları arasında fizik güçleri ve zekâ gelişimleri arasında büyük fark vardır. Bu nedenle ilkokullardan farklı olarak daha az sayıda çocuğu kapsayan guruplar teşkil edilir. Gurupların başında, birbirlerine zarar vermelerini önlemek için görevli ve tuvalet konusunda yardıma ihtiyaçları olduğunda yardımcı olmak üzere en az iki kişi görevli olmalıdır. Tuvaletler oyun odalarına yakın, uygun boyutta ve kız-erkek ortak düzenlenebilir. WC'ler yapının başka kısımları gibi sosyal bağın devam ettiği yerlerdir. Bundan dolayı lavabolar ve tuvaletler dar alana yapılmamalıdır. Renkleri abartılı olmamalı, doğal olmalıdır. Lavabo kısmı faaliyet odalarından görünür olmamalıdır ve tuvaletlerin bulunduğu iç kısımda giriş alanı olmalıdır. Bununla birlikte tuvaletlerin doğru konumu, dersliklerin hemen girişinde, ulaşılabilir, her sınıfa ait kendi alanında olmasıdır (Tok, 2010: 163).

Tuvaletler kapılarla el yıkama bölümünden ayrılmalı, aydınlık olmalı ve pencereler vasıtasıyla doğal olarak havalandırılmalıdır. Bu alanların tabanı kolay temizlenebilir nitelikte olmalı ve kaygan olmamalıdır ayrıca kapı yerine paravan seçimi bu yaş grubu için daha güvenli ve daha idealdir (Poyraz ve Dere, 2001: 20).

Tuvalet kabinleri 70-90 cm eninde tasarlanmalı, bölün duvarlar 130-150 cm yüksekliğinde ve klozet yüksekliği 35 cm olmalıdır. Bir klozete 4 ya da 5 çocuk oturmalıdır. Tuvaletin kapısının dışarıya açılması gerekir. Tuvaletlerin kapısı zeminden 20 cm yüksek olmalıdır ve kilidinin olmaması gerekir. Lavaboların minimum 28-45 cm genişliğinde, 50-60 cm yükseklikte olması gerekir. Musluk yüksekliği ise 65-71 cm aralığında olmalıdır. Bir lavabo 6 çocuk için düşünülmelidir. Natürel ışıklandırma ve havalandırma yapılmalıdır aynı zamanda taban kaymamalı ve temizlenmesi kolay malzemeye döşenmelidir. Lavabolarda sıvı sabun ve peçete kullanımını hijyen şekilde sağlayacak ekipmanlar olmalıdır (Tok, 2010: 165).

Yemek Odası ve Mutfak

Okul öncesi eğitim kurumlarında mutfak, yemek odasıyla birlikte ya da ayrı bir oda olacak şekilde ayarlanır. Yalnız, yemek odası ve mutfağın bağlantılı olması lazımdır. L ve U tipi mutfaklar oldukça kullanışlıdır. Zemin kolay temizlenen bir döşemeye döşenmelidir. Mutfakta kiler çok olmamalıdır. Haşere, fare gibi canlılardan muhafaza etmek için depolamada metal raflar ve metal dolaplar kullanılmalıdır (Kalemci, 1995: 55).

Mutfak, emniyet açısından küçük çocukların olduğu kısımlara mesafeli olmalıdır. Ayrıca, sembolik bir mutfak merkezi bir kısımda olabilir. Böyle bir mutfak cam pencerelere sahip olabilirken faaliyetler dışarıdaki çocuklar tarafınca gözetlenebilir. Sembolik mutfak, miniklerin oyun odalarına bağıntılı olursa; hangi çocuk isterse o çocuğa yemek hazırlamaya hemen katılabilme, ya da sadece seyretme fırsatı sunulur.

Yemek odalarındaki masalar ve sandalyeler çocuğun boyuna göre olmalı ve yemek masalarının zeminden yüksekliği 60 cm, sandalyelerin zeminden yüksekliği 35 cm olmalıdır (Kalemci, 1995: 55). Şekil 10'da görmekte olduğumuz Japonya'da bulunan okulun yemekhanesi öğrencilerin antropolojik

ölçülerine uygun, ferah, doğal aydınlatma ile dizayn edilmiş bir iç mimariye sahiptir.



Şekil 10. Anaokulu Yemekhanesi, Japonya, (URL-10)

Sanat Atölyeleri

Sanat atölyeleri çocukların konsantre olması açısından diğer mekanlardan uzakta tasarlanmalıdır. Bahçeyle bağlantısı olan sanat atölyesinin anaokulunun bahçesine geçilebilen büyükçe camdan kapısı olmalıdır. Bu atölye; temel binayla bağlı olabilir ve bahçenin içinde farklı bir bina da olması mümkündür. Bu kısımda çocukların yaratıcılıklarını ve el becerilerini geliştirmeye yönelik faaliyetlerin yapılabilmesini sağlayacak donanım olmalıdır (Butin, 2000: 11).

Çok Amaçlı Salonlar

Çok amaçlı salon aydınlık, geniş, mümkün mertebeye bahçeden camlı bir bölümle ayrılmış, serin ve yağmurlu havalarda çocukların tırmanma, paten sürme, koşma gibi türlü fiziksel faaliyetleri ve drama faaliyetlerini uygulayabilecekleri, aynı zamanda gösterilerin, veli toplantılarının yapıldığı büyük bir salondur (Butin, 2000: 12).

İlgi Köşeleri

Çocukların gün içerisindeki çalışma programından sıkılmadan oynayıp öğrenmeleri için hazırlanmış olan ilgi köşeleri olmalıdır. İlgi köşeleri çocukların belli bir alana, bölüme yoğunlaşması için çok önemlidir. Çocuk buradaki materyallerle, düzenlemelerle, kurduğu oyunlarla öğrenmeyi kalıcı hale getirmektedir. İlgi Köşeleri çocukların oynarken hem eğlenmesine hem de renk, boyut, biçim, şekil gibi kavramları öğrenmelerine yardımcı olur. İlgi köşelerinin çocuklar için dayanıklı ve kullanışlı, yaratıcı faaliyetleri teşvik edici nitelikte olmaları, hayal gücünü geliştiren, kendini kanıtlanmasını ve yaratıcılığını keşfetmesini sağlayan bir araç niteliğindedir. Ayrıca ilgi köşeleri etraflarını saran dış dünyayı tanımalarına ve deneyim kazanmalarına yardımcı olur (Meb, 2012: 19).

Uyku Odaları

Sakin bir kısımda olması gerekli olan uyku odaları, havalandırmaya da uygun olmalıdır. Bu ortam oluşturulmadığında, sınıf ve oyun odası taşınabilir yataklar ile dinlenme odasına dönüştürülebilir gibi söylemler olsa bile, hijyene uygun olmadığı için tercih edilmemelidir (Ulutaş, 2012: 183).

Çocuk başına 10 m³ hava hacmi düşecek şekilde olan uyku odalarında, kullanım alanı çocuk başına 3 m² den az olmayacağından başka kısımların dinlenme odası şeklinde kullanımı çocuk dostu okul için uygun olmamaktadır. Uyku odası tasarlandığı sırada, yatakların arasından tek kişinin geçeceği şekilde boşluk yapılmalıdır aynı zamanda emniyet sağlanmalıdır. Yatakların yükseklikleri 30 santimetre, yatakların boşlukları ise 50 santimetre olması gerekir. Odanın sıcaklığı 18-20 °C olmalıdır. Dinlenme öncesinde ve sonrasında oda havalandırılmalıdır. Ranza şeklinde yapılan odalar tasvip

edilmemektedir. Öte yandan, çocukların giysilerinin bulunduğu dolaplar, çocukların yataklarının yanında bulunabilir (Ulutaş, 2012: 185).

Kreşlerde ve gündüz bakımevlerinde, 0-36 aylık çocuklar için sabit karyola kullanılmalıdır, 37-66 aylık çocuklar için de taşınabilir karyola kullanılabilir. Kapasite uyku, oyun, etkinlik ve uyku odası için gösterilen odanın büyüklüğüne göre hesaplanmalıdır (Şekil 11).



Şekil 11: Metrekaresi ve tefrişleri yukarıdaki bilgiler doğrultusunda tasarlanmış bir uyku odası (URL-11)

Yurtdışı örneklerine baktığımız zaman uyku odaları daha esnek bir şekilde tasarlanmaktadır. Yani uykusu gelmeyen çocuk, uyumaya zorlanmayarak ve diğer arkadaşlarını rahatsız etmeyecek şekilde kitap okumaya, sakinleştirici oyunlar oynamaya yönlendirilecek alanlar düşünülmektedir.

SONUÇ

Yirmi yıllık kapsamlı araştırmalara göre, bir çocuk okul öncesi yaşlarında ne kadar entellektüel uyarım alırsa, beynin dil ve biliş adanmış bölümleri o ölçüde gelişir. Okul öncesi eğitimin geri dönüşü en yüksek yatırım olduğu gerçeğini anlayan ülkeler bu alana ciddi yatırım yapmış Avrupa ülkeleridir. Okullarının her yönüyle gelişimine destek olmaktadır. Ülkemizde yapılan araştırmalara baktığımız zaman ise okul öncesi eğitim konusunda oldukça eksiklerimiz olduğunu görmekteyiz, yine yapılan araştırmalar mevcut eğitim yapılarının nitelikli olmadığını, yapılmakta olanların da okul öncesi için ihtiyaç olan çocuk dostu kavramına cevap vermediğini göstermekte ve neredeyse binaların mimarisi iki yüz yıla yakın bir sürede aynı durmaktadır. Bu kadar hızlı gelişen teknolojilere, değişimlere okul yapılarımızın da ayak uydurması kaçınılmazdır.

Bu çalışma ile eğitimin başlangıcı olan okulöncesi eğitim yapılarına nitelikler kazandırmak amaçlanmıştır.

Kavramlardan en önemlilerinden biri olan çocuk dostu okul öncesi eğitim kurumu açıklanmıştır ve bu okul tanımında olması gereken mimari tasarım kriterleri kaynaklardan belirlenerek, sıralanmıştır.

Okul öncesi öğrenim kurumlarının binaları tasarlandığı sırada farklı mesleklerden kişilerin (mimar, mühendis, çocuk gelişimci, eğitim bilimci, psikolog, ekonomist) çalışma için iş birliği yapmaları gerekmektedir. Öğrencilere yönelik kaliteli bir öğrenme alanı oluşturmak adına ön hazırlıklar ve planlamalar muhakkak yapılmalıdır. Yapım aşamasında, teknik, finansman, mimari gibi alanlarda yaşanabilme ihtimali olan problemlerle alakalı planlama evresinde detaylı incelemeler yapılmalıdır ve çözüme ulaştırılmalıdır. Tasarlanacak bina; bir eğitim ve çocuk bakım yapısıdır. Okul öncesi eğitim programlarının ve çocuk dostu mekanların temeli oyundur. Çocuk çevreyi, sosyal yaşamı ve bilgileri oyun aracılığıyla öğrenir. Bu nedenle tasarlanacak bina, bu oyunun bir parçası olmalıdır. Serbest ve organize oyunlarla çocuk kendini ifade etmeyi, keşfetmeyi, hayal gücünü geliştirmeyi ve becerilerini kullanmaya olanak bulacaktır. Bu sebeple mimarların çocuk dostu anaokul yapısında çıkış noktası mutlaka oyun olmalıdır. Yani aile ve ev yaşamından ayrılarak eğitim hayatının ilk aşamasına başlamış bir çocuğun karşılaştığı okul, tasarımıyla, renkleriyle, fiziksel şartlarıyla adeta onu kucaklamalı ve oyun için tasarlanmış alanlarla onu eğitim hayatına geçişine motive etmelidir. Ayrıca mimari tasarımında

alışıl gelmiş dikdörtgen planlar, tip projeler, kalıplaşmış oyun alanları kullanmak çocuğun okula motivasyonunun azalmasına sebep olacağı unutulmamalıdır

Çocuk dostu okul öncesi kurumu için kaynaklarla belirlenen kriterler ise şöyledir;

➤ Okul arsası mümkünse yeşil alanlara yakın seçilmeli, veli ve öğrencilerin kolay ulaşabileceği yerde tasarlanmalıdır. Servis yaklaşımları ve araçlar için otopark alanları çözülmeli ve öğrenci oyun alanlarından uzakta konumlandırılmalıdır. Giriş kısmında ,güvenlik ve kontrol alanı mutlaka olmalıdır.

➤ Bahçe dışarıdan gelecek her tehlikeye karşı korunaklı olmalı sık yeşil çit, tel örgü veya betonarme duvar olarak yaptırılmalı ve bahçenin kapısı çocukların açamayacağı şekilde olmalıdır.

➤ Açık oyun alanlarının da içinde bulunduğu bahçede çocuk başına en az 1.5 m² alan düşmelidir. Çocukların ilgisini çekecek oyun alanları, ekim dikim alanları, evcil ve kümes hayvanlar için kulübeler tasarlanmalı, bahçe güneş ışınlarından yararlanılacak, kontrol ve güvenlikleri için fazla büyük olmayacak şekilde olmalıdır.

➤ İç tasarımlarda kullanıcısı olan çocukların,hareket alanları kısıtlanmamalı, mekan değişimleri artırılarak öğrenme merakları güdülenmeli, geniş ve ferah koridorlarla, atölyelere, spor alanlarına, kapalı ve açık oyun alanlarına geçişte kolaylıklar sağlanmalıdır.

➤ İç mekanın aydınlatması, havalandırması, ısınması, temizliği sağlık koşullarına uygun olmalıdır. Kaza olasılığı içermemeli, esnek, estetik olmalıdır. Yapı, çocukların emniyeti için tek katlı olmalıdır.

➤ Koridorlar çocuklar için aydınlık, geniş olmalı ve sıkıcı tasarlanmamalı, renklerle, geçişlerle, avlu, iç bahçe gibi alanlarla donatılmalı, mekanlar esnek olmalı, küçük yaş grubunun mekan değiştirmesi önemli olduğu için dönüştürülebilir alanlar tasarlanmalı ve güvenlik için tek yönlü olmalıdır.

➤ Sınıf düzenlemeleri yapılırken, metre kare başına düşen çocuk sayısı, sınıfın büyüklüğü, sınıftaki oyuncak ve diğer donanımların kapladığı alanlar dikkate alınmalıdır. Sınıftaki mobilyalar, taşınabilir, renkleri uygun ve temizliği kolay olmalıdır.

➤ Bina girişi, ailelerin rahat bir şekilde girmelerini ve çıkmalarını sağlayacak bir genişliğe sahip olmalıdır. Okulun iç mekânıyla alakalı ilk kısım olmasından ötürü daima temiz, ve güzel görümlü olmasının yanı sıra, kapalı olmalıdır. Girişteki kapıda zil bulunmalı ve kapısı kilitli olmalıdır. Girişte personelin olması, ziyaret için gelenlerin, alakalı birimlere yönlendirilmesi bakımından fayda sağlamaktadır.

➤ Vestiyer kısmındaki taban, kaymayan ve kolay temizlenebilen bir malzemeyle döşenmelidir. Çocukların eşyalarını ve yedek eşyalarını koyabilecekleri kısımlar olmalı, alan müsaitse oyun odasında vestiyer olmamalıdır.

➤ İdari alanın konum olarak, girişe yakın, derslik trafiğinden ayrı, oyun bahçesini görmesi istenir. Öğretmenler odası ihtiyaç duyulursa açılabilir. Büyüklüğü öğretmen sayısına göre ayarlanmalıdır.

➤ Oyun odaları çocukların serbest ve kendi aralarında vakit geçirdikleri bir alan olduğu için, ortamın güvenli olması, keskin hatlı oyuncakların bulunmaması ve düşme, yaralanmalara fırsat verecek donanımda olmaması lazımdır, diğer sınıflar ile bağıntılı olmalıdır ya da dolaysız olarak bahçeye ulaşılabilir. Gözlem odası ile çocuklar gizlice denetlenmelidir.

➤ Doktor muayene odası, girişe yakın, oyun odalarına uzak olmalı, gerekli alet ve ilaçları buldurmalıdır.

➤ WC, el yıkamak için olan kısımdan ayrı olmalıdır. Aynı zamanda iyi ışık almalıdır ve pencereler aracılığıyla natürel şekilde havalandırılmalıdır. Bu kısımların zemini kolay temizlenebilen bir yapıya sahip olmalıdır ve kaymamalıdır. Ek olarak, kapı yerine paravan olması bu yaş grubu için çok daha emniyetli olacaktır. Tuvalet, kendi sınıflarına ayrı ve derslik girişlerinde olacak şekilde konumlandırılmalıdır. Çocuklar için antropolojik ve ergonomik tasarlanmalıdır.

- Anaokullarında mutfak, yemek odasıyla birlikte ya da ayrı olarak düzenlenebilir. Yalnız, yemek odası mutfakla bağlantılı olmalıdır. L ve U tipi mutfaklar yeterince kullanışlıdır. Zemini kolay temizlenebilir bir döşemeyle döşenmelidir. Yemek odalarında olan masa ve sandalyeler çocukların antropolojik ölçülerine göre tasarlanmış olmalıdır.
- Sanat atölyesi; diğer bölümlerden ayrı, bahçeyle bağlantılı olmalıdır. Atölyenin bahçeyle bağlantılı cam kapıları olması gerekir. Bu atölye; temel binayla bağlantılı olabilir ya da bahçe içerisinde farklı bir bina da olabilmektedir. Bu kısım, öğrencilerin yaratıcılıklarını ve el becerilerini geliştirmeye yönelik faaliyetlerin yapılmasını sağlamak için donanımına sahip olmalıdır.
- Çok amaçlı salon geniş, ışık alan ve bahçeden camlı bir bölmeyle ayrılmış, serin ve yağmurlu hava şartlarında çocukların koşma, tırmanma, bisiklet sürme gibi farklı eylemsel faaliyetlerini ve drama faaliyetlerini yapabilecekleri ve gösterilerin yapılacağı bir alan biçiminde olmalıdır. İlgi köşelerinin donanımlı ve yeterli seviyede olması gerekir.
- Uyku odalarında bir öğrenciye için havanın hacmi 10 m³, alan kullanımı çocukların her biri için 3 m² den az olmayacağından, diğer alanların dinlenme odası ve uyku odası olarak kullanılması yanlıştır. Uyku odaları tasarlanırken yatakların arasından bir kişi geçebilecek şekilde boşluk bırakılmalıdır ve esnek oluşturulmalıdır. Yatakların zeminden yüksekliği 30 santimetre, yatak araları 50 santimetre olmalıdır.

KAYNAKLAR

Acer, D., (2012). Okul Öncesi Eğitime Giriş, Editör: Gelengül Haktanır, Anı yayıncılık, Ankara, s. 227-256.

Baran, M., Yılmaz, A. ve Yıldırım, M. (2007). “Okul Öncesi Eğitimin Önemi ve Okul Öncesi Eğitim Yapılarındaki Kullanıcı Gereksinimleri Diyarbakır Huzurevleri Anaokulu Örneği.” *D.Ü. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8, s 27-44.

Betil, İ. (2010). Sivil Toplum, Sosyal Sermaye, Sosyal Girişimcilik. *Girişimcilik ve Kalkınma Dergisi*, 5 (1), s.21-25

Bika, A. (1996). Defining Elements in the Planing of Early Childhood (Clasrooms) as Parameters in the Development and Education of the Child. 6 th European Conference on the Quality of Early Childhood Education. September. 1-4 http://www.eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2sql/content_storage_01/0000019b/80/16/02/29.pdf (Erişim Tarihi: 05.08.2019)

Butin, D. (2000). Early Childhood Centers. National Clearinghouse for Educational Facilities. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED446422.pdf> (Erişim Tarihi: 07.10.2011)

Decker, C. A. & Decker, J. R. (2005). Planing Administering Early Childhood Programs. Perason New Jersey: Merril Prentice

Demiriz, S., Karadağ, A. ve Ulutaş, İ. (2003). Okulöncesi Eğitim Kurumlarında Eğitim Ortamı ve Donanım. Ankara: Anı Yayıncılık

Demirkan Türen, G. (2001). Mimarlığa Giriş -2, Ders Notları, s.3-4

Demirkan Türen, G. (2018). Mimarlığa Giriş -1, Ders Notları, s.53

Henniger. M. L. (2005). Teaching An İntroduction Young Children. New Jersey: Pearson Prentice. s. 59

Kalemci, F. (1995). Ankara İl Merkezinde Bulunan Özel ve Resmi Okul Öncesi Eğitim Kurumlarının Çevre Düzenlenmesi ve Çalışan Eğitimci Personelin Nitelikleri Yönünden Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi.

Milli Eğitim Bakanlığı [MEB] (2012). Okul Öncesi Eğitim Programı. Ankara: Milli Eğitim

Özdemir, S., Bacanlı, H. ve Sözer, M. (2007). Türk Eğitim Derneği. Türkiye’de Okulöncesi Eğitim ve İlköğretim Sistemi. Temel Sorunlar ve Çözüm Önerileri. Ankara: TED, s60

Özkubat, S. (2013) “Okul Öncesi Kurumlarında Eğitim Ortamlarının Düzenlenmesi ve Donanım”, *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, Aralık 2013, 4(2), s.58-66

Poyraz, H. ve Dere, H. (2001). Okulöncesi Eğitimin İlke ve Yöntemleri. Ankara: Anı Yayıncılık. s.19,20,21

Tok, E. (2010). Okulöncesi Eğitime Giriş. (Ed. Gülden Uyanık). Ankara: Pegem Akademi

Ulusoy M., Kaya S., (2018). “Okul Öncesi Eğitim Yapılarında Dış Mekâna Ait Tasarım Kriterlerinin Değerlendirilmesi – Konya Örneği”, *Artium*, 2, s. 33-39.

Ulutaş, İ. (2012). Okul Öncesi Eğitim Ortamlarının Fiziksel Özellikleri. (Editörler: Neslihan Avcı ve M. Toran), *Okul Öncesi Eğitime Giriş* (s.183-208), Ankara: Eğiten Kitap.

URL-1: <https://www.arkiv.com.tr/proje/ted-eskisehir-koleji-anaokulu-a-blok/1565> (Erişim Tarihi: 15.10.2022)

URL-2: <https://www.instagram.com/p/CEec83Mnslw/?igshid=1vx3nq42ry1pn> (Erişim Tarihi: 10.10.2022)

URL-3: https://www.mimarizm.com/mimari-projeler/egitim/bahriye-ucok-ekolojik-anaokulu_127971 (Erişim Tarihi: 19.10.2022)

URL-4: <https://tr.bobbycreekwater.com/> (Erişim Tarihi: 18.10.2022)

URL-5: https://i1.wp.com/blog.ed.ted.com/wpcontent/uploads/2015/05/takaharu_tezuka_06.jpg (Erişim Tarihi: 10.01.2022)

URL-6: <http://www.haberself.com/h/53004/> (Erişim Tarihi: 27.05.2019)

URL-7: <http://www.haberself.com/h/53004/> (Erişim Tarihi: 27.05.2019)

URL-8: <https://www.instagram.com/p/BqndKqfHPIc/?igshid=1t136pf2m6r24> (Erişim Tarihi: 17.10.2022)

URL-9: <https://tr.pinterest.com/pin/498773727474900470/> (Erişim Tarihi: 19.10.2022)

URL-10: http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/cocukgelisimilisans_ao/erkencocuklukegiris.pdf (Erişim Tarihi: 18.10.2022)

URL-11: <https://www.kresmarketi.com/anaokulu-malzemeleri-mobilyalari-bilgi-akademisi-anaokulu/anaokulu-vestiyer-ayakkabilik/> (Erişim Tarihi: 11.02.2021)

EXTENDED ABSTRACT

According to two decades of extensive research, the more intellectual stimulation a child receives during preschool years, the more developed parts of the brain dedicated to language and cognition. Countries that understand the fact that pre-school education is the highest return on investment are European countries that have invested heavily in this field. They support the development of their schools in every aspect. When we look at the researches made in our country, we see that we have a lot of deficiencies in pre-school education. Again, the researches show that the existing educational structures are not qualified, and the ones that are being made do not respond to the child-friendly concept needed for preschool, and the architecture of the buildings has remained the same for almost two centuries. It is inevitable for our school structures to keep up with these rapidly developing technologies and changes.

With this study, it is aimed to gain qualifications to preschool education structures, which are the beginning of education.

Child-friendly preschool education institution, which is one of the most important concepts, is explained and the architectural design criteria that should be in the definition of this school are determined and listed from the sources. When the buildings of pre-school education institutions are designed, people from different professions (architects, engineers, child development specialists, educational scientists, psychologists, economists) are required to cooperate for work. In order to create a quality learning space for students, preliminary preparations and planning must be made. During the planning phase, detailed examinations should be made and solutions should be made regarding the problems that may be experienced in areas such as technical, financing, architecture during the construction phase. The building to be designed; It is an education and child care structure. Play is the foundation of preschool education programs and child-friendly spaces. The child learns the environment, social life and information through play. Therefore, the building to be designed should be a part of this game. With free and organized games, the child will have the opportunity to express himself, explore, develop his imagination and use his skills. For this reason, the starting point of the architects in the child-friendly kindergarten structure should be play. In other words, the school encountered by a child who has left the family and home life and has started the first stage of his education life should embrace him with its design, colors and physical conditions and motivate him to transition to education life with areas designed for play. In addition, it should not be forgotten that using conventional rectangular plans, type projects, stereotyped playgrounds in architectural design will cause a decrease in the motivation of the child to school.

To summarize, the criteria determined by the resources for the child-friendly preschool institution are as follows;

- School land should be chosen close to green areas if possible, and should be designed in a place where parents and students can easily reach it. Service approaches and parking areas for vehicles should be resolved and located away from student playgrounds. There must be a security and control area at the entrance.
- The garden should be protected against any danger from the outside, it should be built as a dense green fence, wire mesh or reinforced concrete wall, and the door of the garden should be in a way that children cannot open it.
- There should be at least 1.5 m² of area per child in the garden, which also includes outdoor playgrounds. Playgrounds, planting areas, huts for domestic and poultry animals should be designed to attract children's attention, the garden should be designed to benefit from the sun's rays and not be too big for their control and safety.
- The movement areas of the children of the z generation, who are users of interior designs, should not be restricted, their curiosity for learning should be encouraged by increasing space changes, and ease of transition should be provided with wide and spacious corridors, workshops, sports fields, indoor and outdoor playgrounds.
- The lighting, ventilation, heating and cleaning of the interior should be in accordance with the sanitary conditions. It should not contain the possibility of an accident, it

should be flexible and aesthetic. The building should be single storey for the safety of children.

➤ Corridors should be bright, wide and not boring for children, they should be equipped with colors, transitions, areas such as courtyards and inner gardens, spaces should be flexible, transformable areas should be designed because it is important for the young age group to change places, and they should be one-way for safety.

➤ While making classroom arrangements, the number of children per square meter, the size of the classroom, the areas occupied by toys and other equipment in the classroom should be taken into account. Furniture in the classroom should be portable, color-appropriate, and easy to clean.

➤ The building entrance should be wide enough for families to enter and exit comfortably. Since it is the first part related to the interior of the school, it should always be clean, and in addition to being beautiful, it should be closed. The door at the entrance must have a bell and the door must be locked. Having personnel at the entrance is beneficial in terms of directing the visitors to the relevant units.

➤ The floor in the cloakroom should be covered with a non-slip and easy-to-clean material. There should be sections where children can put their belongings and spares, if the space is available, there should be no cloakroom in the playroom.

➤ It is requested that the administrative area see the playground, close to the entrance, separate from the classroom traffic, as a location. The teachers' room can be opened if needed. Its size should be adjusted according to the number of teachers.

➤ Since playrooms are an area where children spend their free time and spend time among themselves, the environment must be safe, free of sharp-edged toys and not equipped to allow falls and injuries, they must be connected with other classes or the garden must be directly accessible. With the observation room, children should be secretly supervised.

➤ The doctor's examination room should be close to the entrance, away from the game rooms, and should have the necessary tools and medicines.

➤ WC should be separate from the part for hand washing. It should also receive good light and be naturally ventilated through windows. The floor of these parts should have an easy-to-clean structure and should not slide. In addition, having a screen instead of a door will be much safer for this age group. Toilets should be located separately from their own classrooms and at the classroom entrances. It should be designed anthropologically and ergonomically for children.

➤ In kindergartens, the kitchen can be arranged together with the dining room or separately. Alone, the dining room should be connected with the kitchen. L and U type kitchens are useful enough. The floor should be laid with an easy-to-clean upholstery. The tables and chairs in the dining rooms should be designed according to the anthropological dimensions of the children.

➤ Art workshop; It should be separate from other parts and related to the garden. The workshop must have glass doors connected to the garden. This workshop; It can be related to the main building or it can be a different building in the garden. This section should be equipped to enable activities to develop students' creativity and hand skills.

➤ The multi-purpose hall should be in the form of an area where children can perform different action activities such as running, climbing, cycling, and drama activities in cool and rainy weather conditions, and where performances will be held. The corners of interest must be equipped and at a sufficient level.

➤ Since the volume of air for a student in the sleeping rooms will not be less than 10 m³ and the area usage will not be less than 3 m² for each child, it is wrong to use other areas as rest rooms and sleeping rooms. When designing sleeping rooms, a space should be left so that one person can pass between the beds and they should be flexible. The height of the beds from the floor should be 30 centimeters, and the distance between the beds should be 50 centimeters.

İngiliz Suluboya Ekolünün İnşası: 18. Yüzyılda İngiliz Suluboya Sanatçıları

Orhan ERKAL 

Dr. Öğr. Üyesi, Yalova Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü, Yalova, Türkiye,
orhan.erkal1@gmail.com

Makale Bilgileri

ÖZ

Makale Geçmişi
Geliş: 03.06.2022
Kabul: 27.08.2022
Yayın: 28.12.2022

Anahtar Kelimeler:
18. Yüzyıl,
İngiliz Resim Sanatı,
Suluboya,
Peyzaj Resmi.

İngiliz suluboya ekolünün inşasına etki eden faktörlerin araştırıldığı bu çalışma; 19. yüzyıl itibarıyla İngiltere özelinde başat bir üretim metodu olarak kendini kabul ettiren suluboya resminin 18. yüzyıl boyunca gösterdiği gelişmenin izini sürmektedir. Metin bu amaca uygun olacak şekilde, 18. yüzyılın başında İngiltere'nin durumunu, suluboya tekniğinin diğer üretim metodlarıyla ilişkisini, ele alarak genel bir bilgilendirme yaptıktan sonra, Paul Sandby, Thomas Gainsborough, Alexander Cozens, John Robert Cozens ve William Payne gibi dönemin ileri gelen sanatçılarının farklı uygulamalarını ve yaşanan teknik gelişmeleri araştırarak, İngiliz suluboya ekolünün inşa sürecinin bir izleğini ortaya koymaktadır. Çalışmada yöntem olarak Ulusal ve Uluslararası literatür taraması yapılmış ve kaynak taramasından elde edilen bilgiler ile örnek olarak ele alınan sanatçıların eserleri incelenmiştir. Yüzyılın başında yükselişe geçen suluboya peyzaj resminin birçok sanatçı tarafından benimsendiği ve statüsünün Kraliyet Akademisi tarafından belirlenen türler hiyerarşisinde hak ettiği yeri bulması için tekniğin olanaklarının araştırıldığı görülmüştür. Sanatçılar yağlıboya resminin etkilerinin suluboya tekniğiyle de elde edilebilmesi için sürekli denemeler yapmışlar ve bu sebeple suluboya peyzaj resminin dönem itibarıyla bir "İngiliz ekolü" inşa ettiği görülmüş, ayrıca popülaritesinin artması sebebiyle toplumun geniş kesimleri tarafından benimsendiği saptanmıştır. İngiltere özelinde 18. yüzyıl suluboya peyzaj resminin bu bakış açısıyla incelendiği bir çalışmanın Türkçe literatürdeki eksikliği de araştırmanın yapılmasındaki sebeplerden biridir. Çalışmanın konu üzerine derinlemesine araştırma yapmak isteyen araştırmacılara yol gösterici olması hedeflenmektedir.

Construction of English Watercolor School: English Watercolor Artists at 18th Century

Article Info

ABSTRACT

Article History
Received: 03.06.2022
Accepted: 27.08.2022
Published: 28.12.2022

Keywords:
18th Century,
English Painting,
Watercolor,
Landscape
Painting.

This research; which investigates the elements that influenced the construction of English watercolor school which was already accepted as a dominant form in the 19 century, traces the development of watercolor painting through the 18th century. The text in accordance with the scope concentrates on the state of England and English art and the relation between watercolor and the other techniques at the beginning of the 18th century. Then the technical advancements and the application by various important artists and their works were examined like; Paul Sandby, Thomas Gainsborough, Alexander Cozens, John Robert Cozens and William Payne. As the research method; National and International literature reviewed as a method and the works of these artists were analyzed based information gained from the source review. This research uncovered that watercolor landscape painting was on the rise at the beginning of the century was adopted by various artists whom researched the possibilities in order to gain stature among the hierarchy of the Royal Academy. These artists have experimented gain effects similar to oil color to be able to compete which lead to the establishing of a unique "British School". Also the popularity of the technique has lead to a mass adoption by the various segments of the society. The lack of such a study in Turkish literature which analyzes the watercolor landscape painting in England is one of the reasons for this research. Lastly this study aims to be a source for further researches on this subject.

Atıf/Citation: Erkal O., (2022), İngiliz Suluboya Ekolünün İnşası: 18. Yüzyılda İngiliz Suluboya Sanatçıları, *Konya Sanat Dergisi*, 5, 71-92.



"This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) (CC BY-NC 4.0)"

GİRİŞ

Bir araştırma alanı olarak 18. yüzyıl İngiliz resmi araştırmacıya geniş bir çalışma alanı sunmaktadır. Tarih aralığı itibarıyla, İngiliz İmparatorluğu; geniş sınırlara sahip olması ve daha önceki yüzyıllarda gerçekleştirdiği siyasi girişimleri sebebiyle eski ve yeni dünya olmak üzere birçok farklı topluluk ile kültürel alışverişte bulunmuş ve “Sınırlarında Güneş Batmayan İmparatorluk” olarak anılmaktadır. Böylesine bir tanım; söz konusu imparatorluğun dünyanın doğusunda ve batısında çeşitli noktalarda topraklarının, bulunması ve bu noktalardaki yerel halk ve komşu kültürlerle girdiği etkileşimi tarif etmektedir. Bu kültürel etkileşim sonucu imparatorluğun ücre köşelerindeki yerel halktan gelen İngiliz vatandaşları imparatorluğun kalbi olan Londra’ya yöneldikleri gibi Britanya adaları kökenli vatandaşlar da imparatorluğun boyunduruğu altında yaşayan diğer halkları keşfetmişler ve onların üzerine çalışmalar gerçekleştirmişlerdir. Başka bir deyişle; sınırların bu denli geniş olması, çift taraflı kültür alışverişinin önünü açmakta ve İngiliz toplumunu dönüştürmektedir. Bu durum imparatorluğun ücre köşelerinde yaşayan halkta da görülmekte ve bu halka mensup insanlar da kendi yerel kültürlerinden uzaklaşarak İngiliz kimliğine sahip olmaktadır.

Sınırları genişlemiş olan bu imparatorluğun kültürel alanda da kendisini niteleyen bir kimlik oluşturma çabasının olduğu görülecektir. Bu çabalar Kraliyet Akademisinin kuruluşuyla başlayarak erki elinde bulunduran, soylular ve nüfuz sahibi insanlar tarafından desteklenmiştir. Sanatta İngiliz kimliği oluşturulması hususu; kurulduğu zamandan itibaren akademinin ana odağı olmuştur. Bunun için öncelikli olarak İngiliz tarihini betimleyen tarihi konulu resimlere öncelik ve önem verilmiştir. Elbette sadece tarihi konulu resimler değil, bunun yanında portreler, peyzaj resimleri hatta makalenin ileriki sayfalarında değinilen İngiltere’ye has “Beyefendilerin Konutları” adıyla bilinen bina ve arazi resimlemeleri bir tür olarak üretilmeye başlanmıştır. Böylesine özgür ve zengin bir üretim ortamının oluşması sadece ülkenin genişliği veya siyasi erki elinde bulunduranların sanata düşkünlükleriyle de sınırlandırılmaz. İngiltere’nin sanata olan yönelimi ve sanatın desteklenmesinin çok daha öncelenden biriken bir geleneğe dayandığı aşikardır. İngiliz Suluboya resmi de böyle bir gelenekten gelmiş ve zaman ile etki alanını genişleterek özgün bir faaliyet sahası kendisine geliştirmiştir.

Bu makale de İngiltere özelinde suluboya resmi ile ilgili araştırma yapmak isteyen akademisyen ve öğrencilere yol gösterici olmayı amaçladığından; suluboya resminin teknik gelişiminin yoğun biçimde yaşandığı ve birçok sanatçının suluboya tekniğine dair denemeler yaptığı 18. yüzyılı kendi odağına almakta olup, İngiliz suluboya peyzaj ekolünün inşa sürecinin izleğinin çıkarılabilmesi için aşağıda yer alan sorulara cevaplar aranmaktadır.

- 1- Suluboya peyzaj resmi tek başına bir tür olarak nasıl ortaya çıkmıştır?
- 2- Suluboya resminde kullanılan araç ve gereçlerde ne gibi teknik değişiklikler olmuştur? Bu değişiklikler suluboya resminin gelişimini nasıl etkilemiştir?
- 3- Farklı sanatçılar suluboya tekniğini nasıl uygulamışlar ve ne gibi yenilikler getirmişlerdir?
- 4- Toplumun suluboya peyzaj resmine bakışı nasıldır?
- 5- İngiliz resmi 18. yüzyıl dahilinde bir suluboya ekolü inşa edebilmiş midir?

Bu makale yöntem olarak literatür tarama modeliyle elde edilen bulgular üzerine şekillenmektedir. Teorik alandan elde edilen bulgular, Paul Sandby, Thomas Gainsborough, Alexander Cozens, John Robert Cozens ve William Payne’in resimlerinden örnekler ile ilişkilendirilmiş ve teori ile pratik birbirini destekleyecek şekilde okuyucuya sunulmaktadır.

Her ne kadar suluboya resminin İngiltere’de yaygınlaşması ve yükselişe geçmesi 19. yüzyıl içerisinde özellikle “Kraliyet Suluboya Ressamları Cemiyeti”¹ nin kurulmasıyla hızlansa da bu

¹ “Royal Society of Painters In Watercolours” adıyla kurulmuş olan cemiyetin Türkçeye çevrilmiş ismidir.

cemiyetin kurulmasına kadar olan dönem suluboya resminin yaygınlaşması açısından büyük önem barındırmaktadır. Yukarıdaki paragraflardan da anlaşılacağı üzere bu makaleden İngiltere'nin suluboya ekolünün inşa sürecinin bir izleğinin çıkarılması amaçlandığından, tekniğın yaygınlaşması süreci üzerine durmak makalenin odağına aldığı gelişim sürecini kronolojik olarak ele alabilmek için doğru bir yaklaşım olacaktır.

Peyzaj Resminin Yükseliş: Suluboyanın Etkisi ve Baskılar

Britanya adasının üzerinde çağlar boyu süregelen bir mücadele ortamı oluşu burada çok farklı kökenden milletin izlerinin mevcut olduğunu bizlere göstermektedir. Pikt, Briton, Kelt, Roma, Sakson, Anglo Sakson, Dan, Norman gibi topluluklar bu ada üzerinde mücadele etmişler ve uzun yıllar boyunca değişen politik yapı sebebiyle, bir kültürün inşa ettiği başka biri tarafından yıkılmış veya değiştirilmiştir. Burada kültürler üzerinden örneği verilmiş olan zaman aralığı İngiltere krallığının kuruluşu öncesindeki durumu yansıtmaktadır. Kuruluşu sonrasında Ada üzerinde büyük bir güç olarak ortaya çıkmış olan İngiltere Krallığı da tarihi boyunca birçok siyasi ve silahlı mücadelede yer almıştır. Krallık kendi içinde politik mücadelelere ve bir dizi iç savaşa sahne olmuştur. Krallıkta süregelmekte olan bu durum sebebiyle refahın sürekli olarak bir tehdit altında kalmış olduğu söylenebilir. Bu sebeple kıta Avrupa'sında sanat alanında görülen gelişmelerin yansımaları İngiltere'de daha geç görülmektedir.

3 Mart ile 15 Nisan 2017 tarihleri arasında Dickinson Liberal Sanatlar Üniversitesinin sanat müzesi olarak Trout Gallery tarafından gerçekleştirilen "A British Sentiment" başlıklı serginin sergi kataloğunda yer alan giriş yazısında Philip Earenfight; 16. ve 17. yüzyıllarda İngiltere'nin resimsel kimliğinin portreler üzerinden oluştuğunu ifade etmiştir. Bu portre talebini karşılayacak yerel yeteneklerin bulunamamasından dolayı da anakaradan getirilen Hans Holbein, Anthony van Dyck, Peter Lely, Godfrey Kneller gibi sanatçıların yerel yetenekleri eğittiğini kaleme almıştır (Earenfight, 2017: 9). Earenfight'ın aktardıklarına bakıldığında İngiliz resminin oluşum sürecinde yerel bir kimlik ile inşa edilmediği, bunun yerine diğer Avrupa ülkelerinden gelen sanatçıların etkileri ve çabalarıyla bir İngiliz resmi oluştuğundan bahsedildiği düşünülebilir. Earenfight'ın aktardıkları 18. Yüzyılda İngiltere'nin resimsel kimliğini inşa etmek üzere ciddi bir çalışma içerisine girmesiyle doğrulanabilir. Nitekim Lionel Lambourne tarafından kaleme alınan ve 19. Yüzyıl Kraliçe Victoria dönemi İngiltere'sinin sanatının incelendiği "Victorian Painting" kitabında; 1768 yılında Kraliyet Akademisinin kuruluşunda söz Joshua Reynolds'un ulusal bir resim üslubu ve resim okulu kurmak üzere nitelikli sanatçıların yetiştirileceği ve yıllık halka açık sergiler düzenlenecek bir yapı oluşturmaya gayret ettiği ifade edilmektedir (Lambourne, 2005: 9).

Joshua Reynolds'un kurmuş olduğu bu yapı içerisinde hiyerarşik bir sıralama da mevcuttur. Alexia Tobash; "British Watercolorists and the Validation of Their Art"² başlıklı makalesinde; Joshua Reynolds'un 1769-1790 yılları arasında kaleme aldığı "söylem"lerinde sanat teorilerinin ve estetiğın ne çizgide ilerlemesi gerektiğini ifade ederken, sanatın haz verdiği kadar öğretici olması gerektiğini ifade ettiğinden bahsetmektedir. Yazar dolayısıyla böyle bir söylemin de ister istemez sanatın konularına göre bir hiyerarşiye yerleştirildiğini kaleme almaktadır. Dolayısıyla oluşan bu hiyerarşide en üst noktayı tarihi konulu resimler almaktadır (Tobash, 2017: 19).

Bu hiyerarşik yapının kırılması çok da kolay olmamıştır. Joshua Reynolds'un ölümünden sonra bu sıkı yapı biraz rahatlasa da aslen 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren suluboya resmi ve onunla bağlantılı olarak peyzaj resmi hak ettiği yeri bulmuş ve akademinin yıllık ana ve prestijli salonlarında da asılmaya başlanmıştır. Bu durumun gerçekleşmesi, önceki sayfalarda bahsedilen suluboya

² Buradaki ifade "İngiliz Suluboya Sanatçıları ve tekniğinin tasdik edilmesi" olarak Türkçeleştirilebilir. Zira bahsi geçen makale İngiliz sanatında suluboya sanatçılarının akademi ve halk tarafından tanınması ve kabul görmesi sürecini araştırmaktadır.

cemiyetinin kurulması ve faal biçimde aktivitelerini sürdürmesiyle mümkün olmuştur. Bu ifadeye karşın, suluboya resminin yükselişi ve akademik yapı tarafından kabul edilir olması sadece tek bir faktöre bağlı olarak değerlendirilemez. Bu gelişim süreci içerisinde birçok ayrı hususun da rol oynamış olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Suluboya resminin İngiltere’de etkin rol oynamaya başlamasının, Eski Suluboya Cemiyeti’nin tarihçesini iki cilt halinde kaleme alan John Lewis Roget’in 1891 tarihli kitabında; özellikle 18. yüzyılda topografik peyzaj³ çizimlerinin çoğalmasıyla olduğu ifade edilir. Bu topografik peyzaj çizimlerini uygulayan teknik ressamlar⁴ sadece topografik çizimler yapmakla kalmamış ayrıca topografi çizimlerinden uzaklaşarak peyzaj resimlemelerini yaparken sanatçı kimliği ön plana çıkarmışlardır. Dolayısıyla ortaya çıkan üretimler de sanatçının müdahalesinden geçerek gerçekliğin sanatçı gözü ve seçkisiyle yansıtıldığı öznel çizimleri doğurmuştur. Böylelikle topografi ressamının önünde iki seçenek oluşmuştur. Bir yandan talebi karşılayacak nesnel görünümler üretmek, diğer yandan sanatçı kimliği ön planda tutarak yapılacak öznel çalışmalar üretmek (Roget, 1891: 12-13).

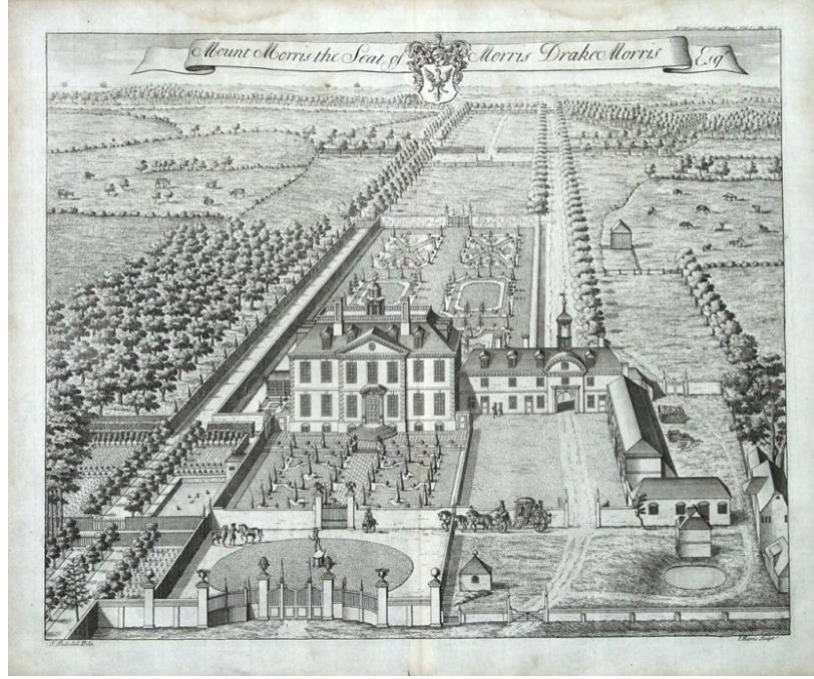
Roget’in sözünü ettiği bu topografi resimlemeleri ile kastedilen aslında illüstratif amaçlarla üretilmiş imajlardır. Dolayısıyla böyle üretilen imajlar, gerçekliği yorumlamaktan çok gösterdikleri olguyu işaret etmek için kurgulandıklarından oldukça nesnel olarak tasarlanmışlardır. Bu imajlara örnek olarak varlıklı kimselerin evlerinin gösterildiği “Gentelman’s Seats⁵” çizim ve gravürleri gösterilebilir. Roget’e göre; “Yağlıboya tekniğiyle çalışan ressamlar, beyefendiler ve hanımefendilerin portrelerini yaparken, peyzaj ressamları da büyük bir teknik duyarlılıkla bu beyefendi ve hanımefendilerin konutlarını resmederek kazanç sağlıyorlardı” (Roget, 1891: 11).

Bu tip çizimler iki türlü yapılmaktaydı. Birincisi renk barındırmayacak şekilde siyah ve beyaz olmak üzere teknik ressam tarafından tüm detayı işlenen binaların gravür tekniğiyle basılması, ikincisi ise gravür tekniğiyle basılmış olan baskının üzerine tekrar suluboya gibi transparan bir yöntem ile renk uygulanarak çalışmanın tamamlanması. Bu tip peyzaj resimlemelerinin ortaya çıkması iki farklı kişi tarafından yürütülecek bir iş bölümüne bağlıydı. Birincisi tüm detayların gerçeğe sadık olarak teknik ressam tarafından çalışılması, ikincisi ise teknik ressam tarafından detayları çalışılan bu görünümün gravür ustası tarafından levhaya işlenerek basımının sağlanması. Thomas Badesdale’in çizimlerinden yola çıkarak Johannes Kip tarafından gravürü yapılmış olan Drake Morris’in Hythe kasabası yakınlarındaki tepede yer alan konutunu gösteren gravür bu tür çalışmalara bir örnek olarak gösterilebilir (Şekil 1).

³ Burada “Topografik Peyzaj” ile ifade edilen; yetenekli çizim ustalarının toplumun istekleri doğrultusunda gravür baskıları alınmak üzere, İngiltere’nin peyzajlarını gerçekliğe saf biçimde sadık kalacak şekilde resmedildiği peyzajlardır.

⁴ Orijinal metinde “Draftsman” kelimesi kullanılarak yazılan ifadeler için makalede teknik ressam ifadesini kullanmanın doğru olacağı düşünülmektedir. Zira bu kelimenin Türkçe karşılığı Cambridge’in İngilizce-Türkçe sözlüğünde; “herhangi bir şey veya planlar için detaylı çizimler yapan kişi, teknik ressam” olarak çevrilmiştir (Cambridge, 2022).

⁵ “Beyefendilerin Konutları” adıyla anılan varlıklı kimselerin evlerini ve bu evlerin çevrelerindeki arazilerin yapısını gösteren çizimler (Roget, 1891: 10-11).



Şekil 1. Thomas Badesdale'in ardından Johannes Kip, Drake Morris'in Hythe kasabası yakınlarında yer alan konutu, Gravür, 1719 (URL-1)

Bu resimde görüldüğü üzere mekanın kuşbakışı bir görüntüsü izleyiciye aktarılmaktadır. Aileye ait konut ve onların kontrol etmekte oldukları araziler, tüm detaylarıyla gösterilmektedir. İmajda teknik keskinlik göze çarpmaktadır. Herhangi bir öznellik taşımamakta salt gerçeği yansıtmaya güdüsü ile yapılmaktadır. Bu tip teknik resimlerin renklendirilmelerinde de gravür sanatçısının baskı ile işi bittikten sonra teknik ressam tekrar baskı üzerine çalışmakta ve el ile renklendirme yapılmaktadır. Bu tip çalışmalar iş birliğini gerektirdiği için teknik ressam ve gravür sanatçısı çoğunlukla beraber hareket etmişlerdir. Samuel ve Nathaniel Buck tarafından yapılan renkli baskılarda elle yapılan renklendirme yönteminde saydam renklerin kullanıldığı ve bu yolla koyuların ve açıkkların altta yer alan gravür çalışmasıyla birleşerek bütünleşik görüntünün oluşturulduğu görülmektedir (Şekil 2).



Şekil 2. Samuel ve Nathaniel Buck, Monmouth Yöresinde yer alan Ragland Kalesinin Batı tarafından görünümü, Elle Renklendirilmiş Gravür Baskı, 18. Yüzyıl ortaları (URL-2)

Yukarıda yer alan resme bakıldığında, Kip ve Badesdale tarafından kuşbakışı bir biçimde yapılmış olan gravürden farklı olduğu görülecektir. Tüm detaylarıyla tek bir açıdan resmedilmiş olduğu anlaşılan bu baskının saydam katmanlarla suluboya kullanılarak renklendirildiği açıkça görülmektedir. Ayrıca baskının altında baskının kim için yapıldığı ve konu olan yapının detayları ile tarihçesi yer almaktadır. Bu tip baskılar için; tarihi bir belge görevi görecektir şekilde tasarlandıklarını söylemek yanlış olmayacaktır. Bu yolla İngiltere'nin tarihi yapılarının ve topografyasının kayıt altına alınarak görsel bir hafıza oluşturulduğu düşünülebilir. Başka bir deyişle bu resimlerin resmi belgeler olarak kabul görmüş olabileceği kanısına varılabilir.

Beyefendilerin konutlarını gösteren bu gravürler giderek popülerliğini arttırmış ve 19. yüzyıl içerisinde de yapılmaya devam etmiştir. Fakat gravür sanatçısı ve teknik ressam arasındaki iş birliği, Akuatint⁶ baskı tekniğinin 18. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren keşfi neticesinde sonlanmıştır. Roget kitabında, akuatint tekniğinin gelişmesiyle birlikte gravür sanatçısının da baskıda tonal etkiler alabilir hale geldiğinden bahseder (Roget, 1891: 29). Böylelikle teknik ressam tarafından yapılacak elle renklendirme işlemine gerek kalmamış renk alanları kolaylıkla gravür sanatçısı tarafından uygulanabilir hale gelmiştir. Bu durum gravür sanatçısını ve teknik ressamı birbirinden özgür kılarak her ikisinin de farklı kulvarlarda gelişmelerinin önünü açmıştır. Bu ayrım neticesinde kimi teknik ressamlar sanatsal duyarlılıklarını geliştirme yoluna gitmişler ve halihazırda doğadan çalışmalar yapmakta olan bu teknik ressamlar da peyzaj resmine yönelmişlerdir. Bu resamlardan belki de en ünlülerinden bir tanesi, Paul Sandby'dir. Sandby, gençlik yıllarında abisi Thomas Sandby'nin yanında teknik ressamlığı öğrenmiş, buradan edindiği bilgiler ile Son Jakobit⁷ isyanının gerçekleşmekte olduğu 1745 tarihinde ordu emrinde bir asker olarak görevlendirildiği İskoç yaylalarının haritalarını çıkarmıştır (Hermann, 1965: 466). Ayrıca uzun yıllar Kraliyet Askeri Akademisinde eğitimlik görevi üstlenmiş ve böylelikle İngiliz Suluboya ekolünün gelişmesine katkı sağlamıştır. Zira yukarıda bahsedilen akuatint tekniğinin gelişmesiyle birlikte sanatçının suluboyalarının çoğaltılması da kolaylaşmış, böylelikle bu üretimler birçok kişi tarafından erişilebilir olmuş ve suluboya peyzajların popülerliği artmıştır.

Eskiz Aracından Ana Üretim Yöntemi Olarak Kabule Uzanan Süreç: Paul Sandby Örneği

Suluboya peyzajların popülerliğinin artması ve aynı zamanda, tekniğin olanaklarıyla çoğaltılabiliyor olması bu yöntemin toplumda kabul görmesi üzerinde pozitif bir etki bırakmıştır. Paul Sandby'nin Kraliyet Akademisinin kurucu üyelerinden biri olmasının da etkisiyle yerini sağlamlaştırmaya başlamıştır. Bununla beraber suluboya tekniğinin kullanımı açısından da denemeler yapılmaktadır. İngiliz resminin tarihinde suluboyanın kullanımına bakıldığında; önceleri boyanın kendi başına kullanılmadığı daha çok kapatıcı özelliği olan boyalarla birlikte kullanılma eğiliminde olduğu fark edilecektir. Başka bir deyişle su ile çözülen boyaların kullanımı çok eskilere dayanmaktadır ve iki ayrı kategoride incelenebilir. Birincisi guvaş boya veya herhangi başka bir su bazlı kapatıcı boyayla birlikte kullanılarak kapatıcı boyanın üzerine saydam etkiler ile yüzeyde renk ve biçimin oluşturulması şeklindedir. İkincisi ise tamamen saydam katmanların üst üste gelerek yapılan uygulama biçimidir.

Birinci yöntem daha geleneksel bir resimleme yönteminin basamaklarını içermektedir. Beyaz kağıdın üzerinde güçlü koyu ve açıklar oluşturulur, böylelikle resmedilen

⁶ Bir kazıresim tekniği. Bakır basım levhasının asitle aşındırılması yöntemiyle yapılır. Asit bu yöntemde yalnız çizgileri değil, ton bölgelerini de etkiler. Dolayısıyla oluşan resim tonlarının yumuşaklığı nedeniyle suluboyaya benzer (Sözen & Tanyeli, 2011: 20).

⁷ Jakobit isyanları 1688 tarihinde darbe ile tahttan indirilen Katolik Kral James Stuart'ın soyunun tekrar tahta sahip olmaları için Fransa, İspanya gibi Avrupa anakaraları tarafından desteklenen isyanlardır.

kompozisyonun içerisindeki tüm öğelerde tüm ara ton değerleri ortaya çıkarılarak, ışık ve gölge ile biçimler oluşturulur. Ardından tüm ara tonların ışıktan gölgeye doğru sıralanmasıyla birlikte oluşturulmuş olan bu tonlardaki derinlik etkisinin üzerine saydam renklerin eklenmesiyle birlikte form ve renk bütünlüğü sağlanmış olur.

Tek başına ele alındığında, kapatıcı boyalar gün ışığını yüzeyden yansıtarak rengi göstermektedir. Buna karşın yarı saydam veya saydam boyalarda ise durum farklıdır. Saydam boyanın üzerine gelen gün ışığı kırılmakta ve alttaki yüzeyden geri yansımaktadır. Böylelikle ışık, boya katmanları arasından geçerken kırılarak etkisini değiştirmekte ve alttaki tonu veya rengi de göstermektedir. Fakat bu kullanım biçiminde kağıdın yüzeyi genelde boyayla kaplı olduğu için kağıdın kendi beyazlığının kaybedilmesine sebebiyet verecektir. Bu durumda da beyazlar için saydam olan katmanın üzerine tekrar kapatıcı boyalarla müdahale yapılacaktır. Bu müdahaleden sonra ise opak renklerin çok öne çıkmalarını engellemek ve genel atmosferi kontrol edebilmek için tekrar saydam bir katman uygulanarak son rötuşlar yapılarak neticelendirilebilir. Yukarıda tarif edilen süreç 16. ve 17. Yüzyıllardan itibaren süregelen yağlıboya uygulanan yöntemlere benzemektedir. Bu yöntemlerde esas alınan da biçimi oluşturarak bu biçim özelliklerini kaybetmeden ışığın renk etkilerini çeşitli teknik uygulamalarla inşa etmektir. Nedret Yaşar'ın 17. Yüzyıl Hollanda Resim Sanatında İlk Teknik Uygulamalarını ve bunların Optik Etkilerini araştırdığı makalesinde ifade ettiği gibi;

[...]Temsil edilen düşünce, okul ya da üslup farklı olsa da dönemin hemen hemen tüm sanatçılarının ilgilendikleri ve üzerinde kafa yordukları başlıca konu ışık-gölge ya da başka bir deyişle ara ton etkisi olmuştur. Konunun özünde astar üzerindeki renk olan (imprimatura), ilk resimleme katmanı (underpainting), devamındaki ana resimleme katmanı ve son olarak şeffaf katman olan (glaze) uygulaması bulunmaktadır (Yaşar, 2015: 27)

Yaşar'ın makalesinde tartıştığı ve farklı uygulamalarını ele aldığı İmprimatura katmanının kullanılışındaki tercih edilen renk tonlarına göre resmin tümünü etkileyecek bir yapıda olmasının bir benzeri de, suluboya resminin oluşturulmasında önceki sayfalarda tarif edilen adımlarda da görüleceği üzere; genel bir açık koyu ton değerlerinin griler veya yüzeyin geneline yayılan lokal tonlarla oluşturuluyor olmasıdır. Bu uygulama diğer resim katmanlarına renkli alanlar bırakarak imprimatura'nın yaptığına benzer bir etki yapar. Burada kastedilen sonucun değil sürecin benzerliğidir. Nitekim makalenin önceki sayfalarında yer alan ve İngiliz resminin oluşum sürecinde kıta Avrupa'sından gelen ressamların da tekniklerinin taşınmış olacağı bilgisi hatırlandığında sürecin benzerliğinin olasılığı hayli yüksek olacaktır.



Şekil 3. Paul Sandby, Roslin Kalesi, Kağıt Üzerine Guvaş ve Suluboya, 1780 dolayları (URL-3)

Sandby'nin resmine bakıldığında yukarıda tarif edilen sürece dair adımlar izlenebilir (Şekil 3). Sanatçının kompozisyonunu yatay düzlemde üç plana ayırdığı bu planların arasındaki açık koyu ilişkilerini iyice irdelediği görülmektedir. Bu üç planı şöyle tanımlayabiliriz. İlk olarak arka planda kalenin görünen üst sınırından soldaki tepenin üstündeki ağaca kadar bir yatay çizgi çekildiğinde bu çizginin üzerinde kalan ve genel olarak gökyüzüne ayrılan ilk ve en uzak plan, ikinci plan ise önceki cümlede bahsedilen çizgi ile köprünün kendiliğinden oluşturduğu yatay çizgi arasında kalan alandır. Köprünün altında kalan ve üç kadın figür ile akmakta olan nehri içeren alt kısmı da üçüncü plan olarak gösterilebilir. Bu planlar arasında fark edileceği üzere bir koyu açık dengesi mevcuttur. Örneğin en altta yer alan üçüncü planın sol tarafı sağ taraftaki alana oranla koyu ve gölgeler içerisindeyken, orta planda yer alan yapıda ise sol taraftaki tepe daha açık tonlardadır. En üstte yer alan planda yani gökyüzünün yer aldığı katmanda ise sol taraf daha bulutlu ve koyu iken sağ taraf daha ışıklıdır. Buradan da görüleceği üzere aynı katmanda olmasına rağmen derinlik etkisinin artması ve hissedilmesi, resmin yüzeyinde bulunan tüm elemanların arasında görülebilir bir koyu açık ve ton sıralanması sayesinde olmaktadır. Ayrıca sanatçı tarafından bir tür hava perspektifi de gözlemlendiği söylenebilir. Zira en altta yer alan plandaki koyu ve açık kontrastı daha belirgin ve renkler daha vurguluyken, orta katmanda yer alan kale ve kalenin üzerine yerleştiği tepede yer alan ağaçlarda daha orta ton grilerin etkileri hissedilebilir ki bu tepede yer alan ağaçlara yakından bakıldığında da bu ağaçların biçimlerinin mürekkepli kalemle desen biçiminde oluşturulmaya çalışıldığı görülecektir. Bu da izleyiciye ressamın ton sıralamasını yaparken oldukça hassas davrandığını ve öncelikle bu ton sıralamalarını çeşitli griler yoluyla oluşturduğunu düşündürmektedir.

Ayrıca Sandby'nin bu resminde; resmin tamamının saydam suluboyayla yapılmadığı, kapatıcı boylarla saydam boyların bir arada kullanıldığı açıkça görülmektedir. Örneğin resmin sert kontrastlar içerdiği yerlerde bu etkiler açıkça görülebilir. Resmin yukarısında bulutların sert beyaz etkileri ile, ön planda sağ aşağıda yer alan ağaçların ışıklı alanlarında böyle opak renklerin kullanıldığı açıktır. Buna karşın ağaçların önünde yer alan figürlerin arkalarında bıraktığı gölgelerde daha saydam etkiler kullanıldığı görülmektedir. Böylesine bir

resimleme yöntemi 16. yüzyıldan beri Avrupa'da yağlıboya resminde kullanılmaktadır. Nitekim suluboya resminin bu yöntemleri ödünç alması doğaldır. Çünkü suluboya resmi yapan ressam, onun statüsünü yağlıboya resmiyle eşit olarak görmek istemekte ve bunun için yağlıboya ile yarışır bir görünüm elde etmeye çalışmaktadırlar. Fakat daha ileriki yıllarda suluboya ressamı kağıdın kendi beyazlığını kullanmayı, dolayısıyla malzemeyi kendi doğasına uygun olacak şekilde saydam renklerin birbirleri üzerindeki etkileriyle kullanmayı tercih etmişlerdir. Bu durum suluboya ile çalışan sanatçılar arasında görüş ayrılıkları oluşturacaktır. Böylesine bir görüş ayrılığı yeni fikirlerin ve deneylerin doğmasına sebebiyet vermiş ve dolayısıyla gelişimin önünü açmıştır.

Teknik Gelişmeler ve Thomas Gainsborough Örneği

Düşünsel ve uygulamaya dair yeni fikirler ve gelişmeler insanın ürettiği bilgiyi sorgulaması sonucunda yeniden filizlenir. Sürekli sorgulama sürekli gelişim demektir. Bu durum ana üretim metodu olarak yeni filizlenmekte olan suluboya resminin gelişiminde oldukça görülür biçimdedir. Farklı sanatçılar farklı yöntemler önerir, herkes kendi özel tekniğini üretir ve bu teknikleri uygulayarak malzemenin sınırlarını keşfeder. Örneğin Thomas Gainsborough'nun kendine has bir vernikli suluboya tekniği mevcuttur. Sanatçının tekniğini irdeleyen Jonathan P. Derow; Gainsborough'nun Exeter'lı William Jackson'a yazdığı mektubun bir kısmına makalesinde yer vermiştir. Gainsborough'nun tarifine göre; beyaz kağıt, kurutma kağıdına yapıştırarak kurutulur daha sonra bu elde edilen kağıt ıslatılır ve ıslak haldeyken başka bir kağıttan oluşturulmuş çerçeve yardımıyla bir kasnağa gerilir ve kuruması beklenir. Kurduğunda davul gerginliğine erişen bu çalışma yüzeyine siyah ve beyaz olmak üzere çalışma yapılır. Çalışma yapılırken koyu alanlarda hint mürekkebi, ışıklı alanlarda ise Bristol kentinde üretilen beyaz kurşun tebeşir kullanılır. Çalışmanın tonal değerleri ve koyu açıkları net biçimde ortaya çıktıktan sonra çalışma kaymağı, yağı alınmış süte bandırılır ve kurumaya bırakılır. Kuruduktan sonra halen düzeltme veya geliştirme yapılması gereken alanlar var ise bunlar üzerinde çalışılır ve tekrar kaymağı ve yağı alınmış süte bandırılır. Bu safhanın ardından ortaya çıkan çalışmaya renk eklenmeye başlanır. Önce yeşiller ve kahverengi tonlar, sarılar ve ardından maviler eklenerek çalışma bitirilir. Bitmiş olan çalışma su ile karıştırılmış arap zıncı üzerinde yüzdürülür. En son damlasakızı ile Venedik terebentininin bir karışımı kağıdın ön ve arka yüzeyine 3 defa olacak şekilde uygulanarak çalışma bitirilir (Derow, 1988: 259).

Derow'un Gainsborough'dan aktardığı bilgilere bakıldığında sanatçının kendine has tekniğinin oldukça karmaşık bir süreci barındırıyor olduğu anlaşılacaktır. Uzun bir hazırlanma evresi, uzun bir çalışma evresi ve son olarak renklendirme evresinin ardından bir vernikleme işlemi yapılmaktadır. Sandby'de gördüğümüz gibi yine kapatıcı bazı renklerin kullanıldığını hatta kullanılmasının tavsiye edildiği açıktır. Özellikle resimde beyaz alanların kapatıcı bir malzeme hatta su bazlı olmayan bir malzeme ile yapılmasının önerildiği görülmektedir. Bu durum da Gainsborough'nun kendine has tekniğinin de kapatıcı ve saydam etkileri birlikte barındırdığını söylenilebilmesini sağlamaktadır. Ayrıca bu yöntemin uygulanabilirliği; bol miktarda sıvıya maruz kalmasına rağmen mukavemetini kaybetmeyecek bir kağıt ile olabilmektedir. Böylesine kağıtların varlığı da dönem itibarıyla oldukça seyrek. Roget kitabında; Gainsborough'nun böyle çalışmalara uygun düşecek yapıda olan bir kağıdı nasıl keşfettiğini aktarmaktadır. Kitapta yer alan bilgilere göre Gainsborough dönemin basımevi sahiplerinden Jas Dodsley'e⁸ ait basımevi tarafından yayınlanmış bir kitapçığın basıldığı kağıdın

⁸ Kitapta yer verilen mektupta yer alan "Jas" kelimesinin "James" isminin kısaltması olabileceği düşünülmektedir. Zira James Dodsley 1724 ile 1797 yılları arasında yaşayan ve Thomas Gainsborough'nun mektubunda belirtilen adreste ikamet etmekte olan (*Tully's Head, Pall Mall, Londra*) bir yayıncıdır (URL-4). Ayrıca tarih ve adres itibarıyla da kitaptaki bilgilerle de uyumaktadır. 1988 yılında Cambridge Üniversitesi yayınları tarafından ilk basımı yapılan "Robert Dodsley'in 1733-1764 yılları arasındaki yazışmaları" başlıklı kitabın 80'inci sayfasında bir alıcı ile yapılan yazışma içeriğinde Thomas Gainsborough'nun ismi geçmektedir. Bununla beraber Robert Dodsley'in James Dodsley'in ağabeyi olduğu bilgisi de eklendiğinde, Gainsborough'nun mektubunda "Jas Dodsley" olarak ifade ettiği kişinin James Dodsley olduğu düşüncesi ağırlık

üzerindeki dokuya hayran kaldığını aktarmaktadır. Aynı zamanda sanatçıya Jas Dodsley tarafından çalışmalarını yapabilmesi için gönderilmiş olan diğer bazı kağıtlar üzerine de denemeler yaptığı aktarılmaktadır (Roget, 1891: 25). Roget'in Gainsborough'dan aktardıklarına bakıldığında dönem sanatçısı için çalışmaya uygun ve kaliteli bir kağıdın ne kadar zor bulunduğu ve bulunduğu zaman da sanatçıların o malzemeyi en mükemmel biçimde kullanabilmek için ne derece çaba sarf etmiş oldukları açıklık kazanacaktır.



Şekil 4. *Thomas Gainsborough, Yıkıntı ve at arabalı peyzaj, Karışık Teknik, 22,2 x 31,2 cm, 1770-1775(URL-5)*

Şekil 4'e bakıldığında Gainsborough'nun tarif ettiği yöntem görülebilir haldedir. Resmin yüzeyinde saydam ve kapatici etkiler bir arada kullanılmıştır. Koyu alanlarda bir hint mürekkebi etkisi sezilmekle beraber çarpıcı ışık barındıran özellikle arkada yer alan yıkıntı ev ile gökyüzü ve at arabasının ışıklı yerlerinde su bazlı boya dışında tarif edilene benzer biçimde kurşun beyazı içeren tebeşir görülmektedir. Zira bu görüntü aynı zamanda yüzeyde kalın bir doku oluşturmakta ve bu şekilde açıklar öne çıkmaktadır. Derow; makalesinde Gainsborough'nun böyle bir suluboya resimleme metoduna başvurmasının sebebinin ortaya çıkan eserin yağlıboya eşdeğer bir nitelik taşınması isteği olduğunu aktarmaktadır (Derow, 1988: 260). Ayrıca makalesinin sonuç kısmında ise Gainsborough'nun vernikli suluboya tekniğinin yağlıboyanın etkilerini taklit edebiliyor olmasına rağmen 1773 yılında sanatçının bu tekniği tamamen terk ettiğini ve bu tekniğe geri dönmediğini söylemektedir. Makalesini; sanatçının bu yöntemi denemiş ve geliştirmiş olmasının dönemin yenilikçi ruh yapısına uyduğunu, diğer dönem sanatçıları gibi teknik bir yenilik peşinde olduğunu, şüphesiz biçimde yağlıboyalardan aldığı etkilere yakın etkiler alabilmek veya onların etkilerini derinleştirmek için uyguladığını ifade ederek sonlandırır (Derow, 1988: 269).

Gerçekten de Derow'un aktardığı gibi 17. ve 18. yüzyıl arasında farklı yazarlar ve sanatçılar tarafından hayli yüksek sayıda, suluboya resminin nasıl yapılması gerektiğine dair kılavuzlar yayımlanmıştır. Hatta boyanın ne şekilde üretileceği, hangi malzemelerin boyanın yapımında iyi olacağı, hangi malzemelerden yapılan boyaların daha iyi sonuç vereceği gibi bilgileri içeren kılavuzlar ile kağıdın nasıl kullanılması veya çalışmaya hazırlanması gerektiğiyle alakalı yazılar da yazılmıştır. Jackson Zyontz'a göre; bu süreçle birlikte ortaya çıkan basılı yayınlar suluboya resminin meşruluğuna

kazanmaktadır.

katkıda bulunmakla beraber, bu yayınları takip eden kimi yetenekli girişimci ruhlu kişiler tarafından dönem İngiltere'si için yeni bir meslek doğurmuştur. Sanatçı boyalarını üreten renk ustaları⁹ türeyerek sanatçılara önceden hazırlanmış ve kullanıma uygun suluboya renkleri üretmişlerdir (Zyontz, 2017: 12). Hatta 1780 yılları civarında Thomas ve William Reeves kardeşler tarafından boyanın üretim süreci standarda bağlanmış ve elle yapılmakta olan boya hamuru tüketime uygun olacak şekilde bisküvi formunda kalıpların içerisine yerleştirilerek kullanıma sunulmuş ve sanatçılar tarafından hızlıca benimsenmiştir (Roget, 1891: 73) (Şekil 5).



Şekil 5. *Thomas ve William Reeves Kardeşler Tarafından Üretilen hazır suluboya seti (URL-6).*

Eğer hatırlanacak olursa makalenin önceki sayfalarında Gainsborough örneği üzerinden sanatçıların çalışmaya uygun kağıt bulmak konusunda çektikleri sıkıntılardan bahsedilmişti. Sanatçılar bulabildikleri en kaliteli kağıtları en iyi biçimde kullanmak üzere türlü teknikler geliştirmişlerdi. 18. Yüzyıl içerisinde basılmakta olan kılavuzlara ve renk ustaları tarafından kullanıma hazır olarak sunulan boyalara ek olarak kağıt yapımında da bir gelişme yaşanmıştır. 1750 dolaylarında İngiltere'deki en büyük kağıt fabrikasının sahibi olan James Whatman tarafından yeni bir kağıt üretim metodu önerilir. O zamana kadar Avrupa'da mevcut kağıt üretim metodunda paçavraları veya eski bezler, lif haline getirene kadar yırtıp suda uzun süre bekletilirdi. Suda bekleyen bu lifler daha sonra bir elekten geçirilerek suyu süzülür ve lifler bu elek üzerinde kalarak kağıdı oluşturur. Whatman o güne kadar kullanılmakta olan eleğin biçimini değiştirmiştir (Şekil 6). Elekte yer alan dikey ve yatay pirinç tellerin sıklığını arttırarak yeni ve dokusu daha sık olan bir kağıt elde etmiştir. Eski elekte tek yönlü izler kalırken yeni elekten geçirilen kağıtlarda daha sık bir doku oluşur, böylelikle malzemenin yüzeye tutunmasını sağlayacak bir doku yapısı elde edilir (URL-7).

⁹ Orijinal metinde bu meslek grubu için "Artists Colorman" ifadesi kullanılmıştır.



Şekil 6. Whatman'ın önerdiği sık dokulu kağıt eleği (Sağda)(URL 8), Whatman'ın önermesinden önce kullanılan seyrek dokulu elek (Solda)(URL-9)

Hazır olarak sunulmaya başlanan malzemeler ile suluboyanın ve peyzaj resminin popülaritesi daha da artarak böylelikle özellikle aristokrasi ve erk sahipleri arasında suluboya resim eğitimi almak oldukça yaygın hale gelmiştir. Yerel ve usta sanatçıların da yetişmesiyle suluboya peyzaj resmine ait talep karşılanarak, hatta bu sanatçıların bir kısmı yukarıda bahsedilen varlıklı kesime suluboya dersleri vererek ünlenmişlerdir.

Hocalar ve Tekniğe Yenilikçi Yaklaşımlar: Alexander Cozens, John Robert Cozens ve William Payne

Malzemenin kolay erişilebilir hale gelmesi, teknik ile ilgili birçok yayının yapıyor olması suluboyanın İngiltere'deki kesimler tarafından bir sanat üretim metodu olarak kabul edilebilmesinin önünü açan kilit unsurlar olmuşlardır. Böylelikle bir ekol oluşturmak için gerekli ilk adımların atılabilmesi mümkün olmuştur. Yetişen yerel sanatçılar da tekniğin yanı sıra teorik bilgiler üretmeye başlamışlar ve tekniğin sınırlarını test eder yeni çalışma yöntemleri önermişlerdir. Bu tip sanatçılardan biri de Alexander Cozens'dir.

Cozens İngiliz kökenli sanatçılar içerisinde ilk İtalya'ya giden sanatçıdır. Orada, Claude-Joseph Vernet'ten resim eğitimi almıştır. Cozens yaşamı boyunca az sayıda yağlıboya tekniğini kullanarak eser üretmiştir fakat desen ve suluboya üzerine bir hayli çalışması bulunan bir sanatçıdır. Charles A. Cramer'ın deyişiyle "Alexander Cozens günümüzde yağlıboya çalışmalarından ziyade, çizimleri, teorik çalışmaları ve İngiliz peyzaj resmi geleneğine dolaylı ya da dolaysız katkılarıyla tanınmaktadır" (Cramer, 1997: 112). Cramer'ın ifade ettiği husus Cozens'in peyzaj resmi oluşturmakta kullanılmak üzere bir yöntem geliştirmiş olmasıdır: "Cozens'in Leke Yöntemi". Paul Grimley Kuntz'a göre; Leke ifadesi sanat jargonuna bir hayli geç giriş yapmıştır. İngilizcenin gündelik kullanımında "Leke"; mürekkebin kazara dökülmesi veya mürekkepli kalemin doğru kullanılmaması sonucunda el yazmasının üzerine mürekkebin dökülmesi olayıdır. Dolayısıyla geç 18. yüzyıl sanatçısı Alexander Cozens'in doğada gördüğü şekillerin çabuk eskizlerini alırken doğanın bir tür izlenimi olarak bu lekeleri oluşturması leke kavramının sorgulanmasını sağlamıştır (Kuntz, 1966: 93-94). Böylesine bir sorgulama sadece kelimenin dildeki anlamını değil, sanatta 15. yüzyıldan başlayarak o güne kadar önerile gelen rasyonalist uygulamaları da sorgulatacaktır. Zira leke yapısı itibarıyla üzerinde tam kontrol sağlanamayan bir izdir. Fırçadan belirli bir oranda su ile birlikte kağıda dağılan leke, kağıdın su yollarına veya kağıdın üzerindeki dokuya bağlı olarak hareket eder. Bu noktada sanatçı belirli bir maharetle bu boyanın şeklini kontrol edebilir. Fakat uzun etüdler yerine hızlı çalışmalar ile bu yöntem bir arada kullanıldığında leke; biçimleri tüm detaylarıyla ifade etmez. Bunun yerine biçimlerin genel karakteristiklerini yakalayan bir izlenim haline gelir. Bu durum da çizimin sınırlayıcı ve kesin yapısına

bir kontrast oluşturacak ve daha jestüel bir yaklaşımı mümkün kılacaktır. Böyle bir uygulama aynı zamanda ileride sanatçıların desenden bağımsız olarak lekelerin bir araya gelerek oluşturduğu boyama biçimlerini de geliştirmiş ve suluboyanın saydam etkilerinin tümüyle kullanıldığı çalışmaların oluşturulmasının da önünü açmıştır. Başka bir deyişle İngiliz Suluboya ekolünde saydam katmanların birbirleri üzerindeki optik etkilerinin peşine düşen suluboya püristlerinin yetişmesini sağlamıştır ki bu durum da suluboyanın kendi kulvarında ilerlemesi anlamına gelmektedir. Yani yağlıboyanın etkilerini yeniden üretmekten ziyade malzemenin kendi etkisinin zenginliği keşfedilmiştir. Aslında Cramer'ın "Cozens'in İngiliz peyzaj resmine dolaylı veya dolaysız" katkıları derken kastettiği budur.

Alexander Cozens'e geri dönersek; sanatçı lekelerle başladığı peyzajlarının oluşturulma safhalarını 1759 yılında yayınladığı "An Essay to Facilitate the inventing of Landskips, Intended for Students in the Arts"¹⁰ ve 1789 yılında daha teorik bir dille yeniden oluşturduğu "A New Method of Assisting in Drawing Original Compositions of Landscape"¹¹ başlıklı yazınlarıyla tarif etmiş ve sanat öğrencileri ile amatörlerin kullanımına sunmuştur. Cozens'in bu yazılarda tarif ettiği yöntem; sanatçının doğadan edindiği izlenimleri lekeyi kullanarak temelini inşa ettiği bir süreçtir. Cozens önce mümkün olan en genel ve geniş hareketlerle ve serbest biçimde yüzeyde resmedilmesi düşünülen alanı ve kompozisyonu genel hatlarıyla ele alınması gerektiğini söylemektedir. Hatta yapılması düşünülen kompozisyonun boyutundan büyük bir leke çalışması yapılmasını ve bu leke çalışmasından daha sonra sanatçının kompozisyonuna yarayacak lekeleri dikkatlice seçmesi gerektiğini ifade eder (Şekil 7). Bu lekeler bir temel olarak kullanılacak ve üzerlerine yarı saydam bir kağıt denk getirilerek bu lekelerle göre kompozisyonda yer alacak nesnelere detayları, alttaki lekeyle bütünlük sağlayacak şekilde çizilecektir. Bu yöntem her bir katmanda bir öncekinden gelen genel hatlar korunacak ve detaylandırılacak şekilde tekrar edilecektir (Cramer, 1997: 114).



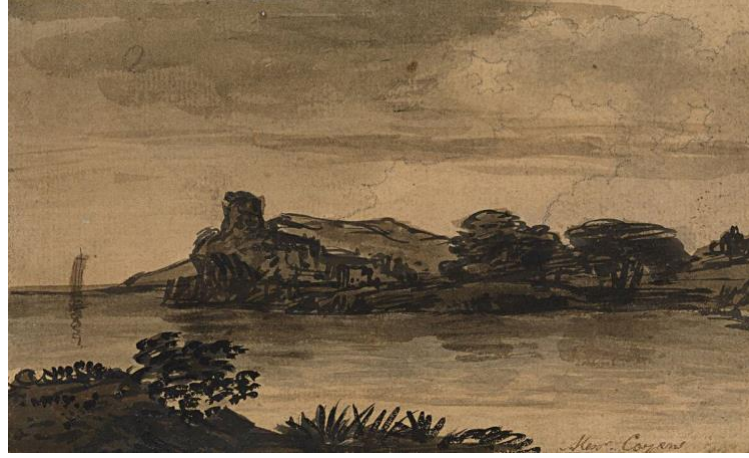
Şekil 7. Alexander Cozens, Leke Çizim, Kağıt Üzeri Mürekkep, 24 x 31,4 cm, 1785 (URL-10)

Cozens'in yaptığı aslında lekenin serbestliği yoluyla genel düşüncelerin ve hatların yüzeye aktarıldığı ve sonra detaylandırıldığı bir sistem yaratarak öğrencilerine formülize edilmiş bir eğitim süreci sunmaktır. O güne kadar yapılagelen, ustayı kopyalayarak ya da ustaların eserlerinden yola çıkarak kendi özgün çalışmalarını oluşturma eğilimini değiştirerek, sanatçının tamamen kendi özgün düşüncelerini ve tasarımlarını kağıda aktarmayla başlayan bir süreci önerir. Cramer makalesinde; Cozens'in bu yöntemle inşa edilen peyzajlar için "İcat etme yoluyla peyzaj kompozisyonları üretmek; doğayı taklit etmek değildir. Aksine kompozisyonda doğanın genel ilkelerini uygulama yoluyla

¹⁰ "Sanat Öğrencileri İçin Peyzajı Oluşturmayı Kolaylaştırma Yöntemleri üzerine bir deneme" Burada sanatçı "Landscape" kelimesi yerine onun daha eski bir kullanımı olan "Landskips" kelimesini tercih etmiştir. (Meriam-Webster, 2022)

¹¹ "Özgün Peyzaj Kompozisyonları Kolaylaştırmak Üzerine Yeni Yöntemler"

karakterde bütünlüğü aramaktır. Yani gerçek basitliktir.” ifadelerini aktarır (Cramer, 1997: 115). Cozens’in ifadelerinden soyut lekeler yoluyla doğayı inşa etme girişiminin sanatçının seçkisiyle yani zihniyle ulaşılan bir sadeleştirme, bir mükemmelleştirme yolu olduğu anlaşılmaktadır. Cozens açıkça; sanatçı tarafından doğaya ait imgelerin sanatçı zihninde yeniden düzenlenerek doğanın görünümünün sanatçı maharetiyle yeniden üretilmesinden bahsetmektedir. Bu dönemine göre oldukça modernist bir yaklaşımdır. Çünkü bu yöntem aslen rastlantısallığa dayalıdır. Caroline Fallon makalesinde Cozens’in leke tekniğinin büyük oranda şans ve tesadüfe dayandığını söylemektedir. Fallon makalesinde Cozens’in; “lekenin az bir miktar planlamaya dayanan rastlantısallığın sonucu” olduğunu ifade ettiğini aktarır (Fallon, 2017: 66).



Şekil 8. Alexander Cozens, Sahil peyzajı ve kule, Kağıt üzeri mürekkep, 9,9 x 15,9 cm 1760 (URL-11)

Şekil 8’e bakıldığında Cozens’in lekelerden yola çıkarak oluşturduğu peyzajlarda izlediği yol açık ve net biçimde görünmektedir. Doğadan hareketle koyu mürekkeple yapılan sert ve jestüel hareketlerle oluşturulan biçimlerin üzerine daha çok su karıştırılarak saydamlaştırılmış müdahalelerle eskiz sonuçlandırılmıştır. Resim 7 ile karşılaştırıldığında, leke kullanımının resim 8 de daha kontrollü olduğu görülecektir. Bunun sebebi ise; resim 8’in Cozens’in bu tekniği yeni şekillendirmekte olduğu tarihe daha yakın olmasıdır.

Alexander Cozens’in 1752 yılında John Robert Cozens isminde bir oğlu dünyaya gelir. John Robert Cozens de babası gibi resme yeteneklidir ve bu alanda eğitim görür. John Hayes’e göre; gençlik yıllarında babasının etkisinde kaldığı düşünülmele beraber gençlik yıllarına ait çalışmalar tam olarak saptanamamaktadır. Zira sanatçı eserlerine tarih yazmaya 1776 yılından sonra başlamıştır (Hayes, 1971: 232). Ayrıca sanatçının babasıyla tam olarak aynı yolu izlemediği, resim anlayışının babasınkinden farklı olduğu, babası gibi kurallarla değil örnekler üzerinden öğretmeyi tercih ettiği Roget’in kitabında aktarılmaktadır (Roget, 1891: 60). Dolayısıyla bu genç Cozens’in peyzajlarının büyük ölçüde doğaya sadık kalınarak yapıldığı izlenimini uyandırmaktadır. Zira genç Cozens’in bir dizi yurtdışı seyahatinde bulunduğu ve bu seyahatlerde birçok suluboya peyzaj eskizleri yaptığı bilinilmektedir. 2 defa yapmış olduğu İtalya¹² seyahatinde üretmiş olduğu çalışmalarda görülen yumuşak ve dinlendirici İtalyan havası onun ilham kaynağı olarak görülmektedir (Roget, 1891: 60). Genç Cozens’in İtalya’da seyahatinde yapmış olduğu eskizlerden yola çıkarak tamamladığı Nemi Gölü bu seyahatlerin sanatçının resimlerine nasıl bir etkide bulunduğunu gösterebilir (Şekil 9).

¹² İlk Seyahati Payne Knight’in himayesi altında 1776-1779, ikinci seyahati William Beckford’ın himayesi altında 1782-1783 yıllarında yapmıştır (Hayes, 1971: 232).



Şekil 9: John Robert Cozens, Nemi Gölü, Kağıt Üzeri Suluboya, 44,5 x 63,5 cm, 1783-1788 (URL-12)

Sanatçının “Nemi Gölü” peyzajına bakıldığında açık ve yumuşak bir havanın varlığı hissedilmektedir. Dikey hareket oluşturacak ağaçlar kadrajın sağ tarafına yerleştirilmiş ve sol aşağıda volkanik bir göl olan Nemi Gölü’nün kıyıları gözükmemektedir. Resim yatay olarak ikiye bölünmüş gibidir. Üst kısımda atmosferi sağlayan gökyüzü bulutsuz ve sakindir. Alt yarıda ise ağaçlar, kayalıklar ve tepeler bulunmaktadır. Dikkat edilecek olursa resimde sadece suluboyanın yarı saydam etkileri kullanılmış ve biçim bu saydam etkilerin bıraktığı lekeler yoluyla oluşturulmuştur. Kendisinden önceki ressamın suluboya eserlerinde görülen çizgi genç Cozens’in bu eserinde görülmemektedir.

Adını Horace Walpole’dan alan “Walpole Society” tarafından 1934-1935 yılları için yayınlanan 23. Ciltin tamamı J. F. Bell ve Thomas Girtin¹³ tarafından kaleme alınan “The Drawings and Sketches of John Robert Cozens A Catalogue with Historical Introduction¹⁴” başlıklı kataloglama çalışmasından oluşmaktadır. Bu sayıda Genç Cozens’in Nemi Gölü serilerinin leke temelli çalışmalara çok benzediklerini ve Victoria ve Albert Müzesi katalogu yazarlarının bu çalışmalarını “Gri Okul” a dahil etmekte çok da yanlış olmadıklarını ifade ederler. Zira bu çalışmalar iyi bir koyu açık skalası üzerine sınırlı sayıda yarı saydam rengin optik etkileri ile oluşturulmuşlardır (Bell ve Girtin, 1935: 15). Genç Cozens’in sade tekniği ile üretmiş olduğu eserler ileride İngiliz resminde çok önemli bir yere sahip olacak kişilerin yetişmesinde büyük rol oynayacaktır.

Sanatçının geçirdiği bunalım sonucu 1794 yılında resim yapmaya karşı isteğini kaybettiği ve bir sinir krizi geçirerek Betlehem akıl hastanesine yattığı bilinmektedir. Bu hastanede aynı zamanda suluboya resimlerin koleksiyonunu yapan Dr. Thomas Monro sanatçının tıbbi bakımını üstlenmiş ve eserlerinin koleksiyonu yapılmıştır. Bu eserler ve diğerleri daha sonra yukarıdaki paragrafın sonunda belirtildiği üzere o dönem genç delikanlılar olan Thomas Girtin ve Joseph Mallord William Turner tarafından incelenecek ve kopyaları yapılacaktır ve bu kopyalardan yola çıkarak tamamlanmış peyzaj resimleri üretilmektedir (Bell ve Girtin, 1935: 21). Bu durum bize göstermektedir ki sanatçının hayattayken yaptığı gezilerde almış olduğu eskizler daha sonraki nesil sanatçılara temel oluşturmuş dolayısıyla bir İngiliz kökenli bir Peyzaj okulunun oluşumuna da katkıda bulunmuştur. Erken yaşta

¹³ Burada adı geçen Thomas Girtin’in İngiliz Suluboya Ressamı Thomas Girtin olduğu düşünülebilir. Fakat Suluboya Ressamı Thomas Girtin 1775-1802 yılları arasında yaşamıştır. Dolayısıyla 1934 yılındaki sayıda adı geçen kişi başka bir Thomas Girtin olmalıdır.

¹⁴ “John Robert Cozens’in Çizimleri ve Eskizleri: Tarihi Giriş Yazılı Bir Katalog” olarak Türkçeleştirilebilir.

ölmüş olmasına rağmen, John Constable tarafından “John Robert Cozens’in peyzaj resmine dokunan en yetenekli ressam” ifadeleri sanatçının İngiliz resmi için önemini ifade etmektedir.

Genç Cozens’den 8 yıl daha genç olan ve suluboya tekniğinin uygulanmasında kolaylık sağlamak üzere keşifler yapan bir sanatçı da bugün “Payne’s Grey” olarak bilinen gri renginin mucidi William Payne’dir. Payne, suluboyanın yükselişinde önemli rol oynamış bir sanatçı ve eğitmandir. Kendine has olarak oluşturduğu eğitim metoduyla birlikte dönemin varlıklı aileleri için popüler bir eğitmen olmayı başarmıştır. Öyle ki Roget’in aktardıklarına göre; “Sosyetenin genç hanımları bu büyüleyici resmetme metodunu başarı listelerine dahil etmek istiyorlardı. Gözler önündeki tüm aileler de oğullarının ve kızlarının bu ayrıcalıklı eğitimi almasını arzuluyorlardı. Bu noktada Payne’de bu talebi karşılayacak kişiydi” (Roget, 1891: 70). Bu eğitimi verirken Payne kendi çalışma metodunu ders verdiği kişilere de aktarmaktaydı. Nitekim kendi icat ettiği Payne’s Grey bu uygulamayı kolay kılmaktaydı. Payne’s Grey; belirli oranlarda Ultramarin mavi, Mars siyahı ve üreticiye göre değişiklik göstererek bazı durumlarda Crimson kırmızı renklerinin karışımından elde edilen maviye yakın bir gri tonudur¹⁵. Payne kendi buluşu olan bu gri rengini siyahın yerine kullanmayı öğrencilerine öğütlüyordu. Siyah yerine bu gri renk ile karıştırıldığında renkleri kendi öz yapılarından daha az kayıp yaşayacaklar ve siyah ile karıştırıldıklarında elde edilecek matlaşmanın da önüne geçilecektir. Ayrıca bu gri rengin maviye yakın ve soğuk olması da aynı şekilde onunla karıştırılan renkleri soğuklaştıracaktır. Örnek olarak Payne’in 1800’e tarihlenen “Bir şelale yakınlarındaki yıkık manastır” başlıklı resmini incelenebilir. (Şekil 10).



Şekil 10. William Payne, Bir şelale yakınlarındaki yıkık manastır, Kağıt Üzeri Suluboya, 21.1 x 29.2 cm (URL-14)

Payne’in resmine bakıldığında ilk olarak ön planda oldukça koyu gölgeler içerisinde yatay bir düzlemde 3 figür göze çarpmaktadır. Bu figürler; arka planda yer alan ve kulesi görülen yıkık manastır ile aynı hizadadır. Resmin genel yatay hatlarına karşın üç ana dikey hareket göze çarpar. Solda yükselen ağaçlar, ortada ise manastır kulesi ve kuleyle birlikte onun hemen solunda yer alan üçgen biçimiyle dikey hareket oluşturan ön cephe, sağ tarafta ise şelalenin hemen yanında dört ağacın iç içe geçmiş görüntüsü. Yatay olarak ise resim 3 parçaya ayrılabilir. En önde sağ alttan sola doğru yükselerek hareket eden ve en koyularla gösterilmiş ilk plan. Ortada ışıklı ve gölgeli olmak üzere dikey

¹⁵ Burada başvurulan bilgi global bir boya üreticisi olan Winsor Newton’ın web sayfasından alınmıştır (URL13).

olarak üçe ayrılmış ve manastır ile manastırın önündeki patikayla manastırın solundaki ağaçların sağını içeren aydınlık alan ile tam sol ve sağda bu aydınlık alana göre daha koyu ve soğuk resmedilen gölgeli alanlar ile manastırın arkasında yer alan sıradağlar. Üçüncü olarak ise sol tarafı bulutlu sağ tarafı aydınlık olan gökyüzü. Açık koyu ilişkisi açısından bakıldığında; açık renklerle resmedilen gökyüzünün sağ tarafına karşın ona göre daha koyu olarak resmedilen gölgeli ve bulutlu alan yukarıdan aşağıya tonal etki olarak sıradağlarla taşınmakta ve sıradağların ardından aşağıdaki şelale ve onun yanındaki kayalıklara doğru devam etmektedir. Buna karşın orta solda yer alan ve şiddetli bir ışıkla aydınlatılmış olan manastır yıkıntıları kontrast oluşturmakta ve gökyüzündeki ışıklı alanın ters tarafında durmasıyla birlikte resme hareket katmaktadır. Bu sert ışık yavaşça sol tarafta yer alan ağaçlıklı alana doğru yumuşamakta ve arka plandaki atmosferle birleşmektedir. En alt kısımda ise resmin en koyu kısmı doğrudan izleyiciye yakın olacak şekilde kurgulanmıştır. Açık ve koyunun kullanılışı açısından bakıldığında izleyici önce koyu alanları arkasından şiddetli ışıklı alanları, daha sonra orta tonda alanları ve en son arka planda yumuşak ışığa sahip gökyüzünü fark ederek derinliği algılar. Bu uygulama biçimi bir tür atmosfer perspektifinin de eserde mevcut olduğunu göstermektedir. Tam da bu noktada eserde yer alan atmosfer etkilerinin Payne tarafından özellikle manastırın arkasında yer alan şelale ve sıradağlarda kendine has bu gri renk kullanılarak oluşturulduğu söylenebilir.

Roget'de kitabında Payne'in kendine has bu rengini uygularken özellikle farklı yoğunluklarda renge katarak resminin orta alanlarında uzaklık etkisini oluşturduğunu aktarır. Yine Roget'e göre gökyüzünde ise mavilerin tonlarını kullanır ve en önde yer alan gölgeli alanlarda ise hint mürekkebini tercih eder. Ayrıca, ışığın dramatik etkilerini kuvvetlendirmek istediğinde ise yüzeyi ıslatarak bir paçavra bez veya ekmeği içi yardımıyla fazla boyayı kağıdın yüzeyinden emerek ışıklı alanları ortaya çıkarır (Roget, 1891: 71).

Yukarıda yer alan bilgilere bakıldığında "Bir şelale Yakınlarındaki Yıkık Manastır" resmini incelerken yapılan saptamaların, Roget'in aktardıklarıyla paralellik gösterdiği anlaşılmaktadır. Burada ilginç bir nokta ise Payne'in ön planda yer alan gölgeli alanlarda kapaticılık özelliği daha çok olan hint mürekkebini tercih etmiş olmasıdır. Mürekkebin kararlı koyuluğundan başlayarak geriye doğru mavi griler ve en arkada mavi ile koyudan açığa doğru bir atmosfer etkisi oluşturur. Aynı zamanda mürekkebin kuruduktan sonra kağıda tutunması suluboyanın kağıda tutunmasından farklı olduğu için Payne ön planda yer alan bu koyu alanları kaybetmeden üzerine suluboyayla renk eklemeye de devam edebilmiştir ki bu da ön planda koyu etkisini daha da arttırabileceği anlamına gelmektedir.

Payne'in ayrıca çalışmalarını yaparken özellikle bitki örtüsünde daha doğal etkiler yakalayabilmek için fırçasının tüylerini ayırdığı ve bu yolla biçimlerin daha kolay resmedildiği de Harvard Sanat Müzesinin 1927 yılında yayınladığı, Fogg Sanat Müzesinin suluboya koleksiyonunu tanıttığı Walter Read Hovey tarafından kaleme alınan makalede aktarılmaktadır (Hovey, 1927: 114).

Payne'in tekniği ve bu tekniği uygulamanın başkaları tarafından kolayca öğrenilebilmesi, bu tekniği öğretme biçiminin kişi tarafından alınacak özel derslere bağımlı olması ve tekniğinin uygulanabilirliğinin de hayli kolay olması sebebiyle dönem itibarıyla Payne'in öğrencisi olmuş ve Payne gibi resim yapan birçok kişinin oluşmasına sebebiyet vermiştir. Bu durumun iyi yanlarından biri ise sadece Payne ile bağı olmamak üzere Dönem İngiltere'sinde Akademiye alınmaları yasak olan kadınların da resim öğrenmek istemeleri halinde başvurabilecekleri hocaların olmasıdır. Zyontz kadınlara uygulanan bu yasağın akademide yapılan nü modelden çalışmalar ve yağlıboyanın kirli yapısı itibarıyla bir genç hanımefendiye uygun düşmeyeceği düşüncesinin hakim olduğunu ifade eder (Zyontz, 2017: 15). Bu durum günümüz bakış açısıyla değerlendirilecek olduğunda; kadınlar için korkunç bir kısıtlama olarak nitelendirilir. Fakat ilgili dönem açısından değerlendirildiğinde bu durum kadınlar için pozitif bir gelişme olarak yorumlanabilir. Zira dönem itibarıyla kadınların sosyal hayatta sınırlı rolleri olduğu unutulmamalıdır. Henüz Batı'nın kadınları oy verme hakkına dahi sahip

değildirler. Ayrıca 18. yüzyıl ve 19. yüzyıl İngiltere’inde ağır ve baskıcı bir ahlak anlayışı mevcuttur ve bu anlayış içinde kadının günlük yaşamdaki rolü bellidir. Bu açıdan bakıldığında suluboya resminin kadınlara bir özgürlük alanı sunduğu düşünülebilir.

SONUÇ

Tüm bu bilgiler neticesinde suluboya tekniğinin İngiltere topraklarında 18. Yüzyıl sonlarına doğru yerini sağlamlaştırdığı söylenebilir. Bu makalede yer verilen sanatçılar dışında başka birçok sanatçı kimliğinin 18. yüzyıl içerisinde İngiltere topraklarında faaliyet göstermiş oldukları kuşku götürmez bir gerçek olarak ortadadır. Fakat makalenin yapısı ve kapsamı gereği belirli sanatçılara yer verilmiş, genel eğilimler bu sanatçılar üzerinden açıklanmaya çalışılmış ve İngiliz Suluboya ekolünün inşa süreci genel hatlarıyla incelenmeye gayret edilmiştir. Yapılan araştırma sonucunda, İngiliz Suluboya resminin 18. yüzyıl içerisinde belirli evrelerden geçerek yüzyıl sonundaki durumuna ulaştığı anlaşılmaktadır. Metin içerisinde bölümler halinde değinilen bu hususlar genel olarak şöyle sıralanabilir:

- 1) Gravür tekniğiyle olan bileşik yapısından sıyrılarak özgün üretimlerin yapılabileceği birincil üretim metodu olarak benimsenme ve bu yolda peyzaj resminde varlığını göstermiştir.
- 2) Suluboya tekniği, Yağlıboya resmi karşısında meşruiyetini kanıtlamıştır.
- 3) Suluboya resimler, hazır boyalar ve daha kaliteli kağıtların üretilmesi gibi teknik gelişmeler yoluyla yaygınlaşmıştır.
- 4) Yerel sanatçıların tekniğinin sınırlarını sürekli zorlayarak yeni keşifler ve yöntemler geliştirmeleri suluboya tekniğinin görünürlüğünün artmasını sağlamıştır.
- 5) Suluboya tekniği İngiliz kökenli sanatçılar tarafından çokça tercih edilir hale gelmiştir. Yetişen usta sanatçıların hoca kimliği taşıması ve bu sanatçılar tarafından üretilen peyzajların gelecek nesiller tarafından inşa edilecek ulusal resim üslubunun oluşmasına katkıda bulunduğu söylenebilir.

18. yüzyıl sonu itibarıyla bakıldığında yukarıda sayılan tüm basamakları yerine getirmiş olan İngiliz Suluboya resmi bir ekol olarak anılabilir haldedir. Suluboya peyzaj resminin koleksiyonerleri oluşmuş, bu sanatçıların eserleri gelecek nesil sanatçıların yetiştirilmesinde kaynak olarak kullanılmaya başlanmıştır. Nitekim bu yöntem ile Thomas Girtin, John Sell Cotman, Joseph Mallord William Turner gibi büyük sanatçıların yetişmesine vesile olmuş ve bu sanatçılar Resimde İngiliz kimliğinin oluşturulmasına büyük katkılar üretmişlerdir. Başka bir deyişle 18. yüzyıl sanatçıları 19. yüzyılın İngiliz sanatının temellerini inşa etmişlerdir. Ayrıca 18. Yüzyıldaki gelişmelerin doğrusal bir sonucu olarak günümüzde “Kraliyet Suluboya Ressamları Cemiyeti” ve “Kraliyet Suluboya Ressamları Enstitüsü”nün kurulmasının temelleri atılmıştır. Suluboya resminin yaygınlaşması ve İngiltere’de bir İngiliz resim pratiği olarak görülmesi fikri kabul görmüş ve etkileri halen günümüzde gözlemlenmektedir. Zira İngiliz Kraliyet Ailesi mensubu Prens Charles’da günümüzde aktif olarak suluboya peyzajlar yapan bir kimlik olarak ortaya çıkmaktadır.

Son olarak; İngiliz suluboya resminin 18. yüzyıldaki serüvenini mercek altına alan araştırma göstermiştir ki; herhangi bir sanat ekolünün inşası o ekolü oluşturacak tüm unsurların istikrarlı bir biçimde çalışması ve bir araya gelmesi ile mümkün olabilmektedir.

Başka bir deyişle; *Sanat her zaman kendi yolunu inşa eder!*

KAYNAKLAR

Bell, F.C. & Girtin T. (1934-1935) The Drawings and Sketches of John Robert Cozens A Catalogue with Historical Introduction The Walpole Society, Cilt 23 <https://www.jstor.org/stable/41830361> (Erişim Tarihi: 14.01.2022)

Cramer, C. A. (1997) Alexander Cozens's New Method: The Blot and General Nature The Art Bulletin dergisi, Cilt: 79 Sayı: 1 Sayfa (112-129) <https://www.jstor.org/stable/3046232> (Erişim Tarihi: 05.01.2022)

Cambridge (2022) (Draftsman) Cambridge İngilizce Türkçe Sözlük içinde, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-turkish/draftsman> (Erişim Tarihi 10.01.2022)

Derow, J. P. (1988) Gainborough's Varnished Watercolor Technique Master Drawings dergisi cilt 26: sayı 3 Sayfa (259-271) <https://www.jstor.org/stable/1553901> (Erişim Tarihi 29.11.2021)

Earenfight, P. (2017) Landscape Painting: Background to Subject Philip Earenfight (Ed.) A British Sentiment Landscape Drawings and Watercolors 1750-1950 içinde (s. 6-12) Pennsylvania: Trout Gallery Yayınları

Fallon, C. (2017) Departures from Nature Philip Earenfight (Ed.) A British Sentiment Landscape Drawings and Watercolors 1750-1950 içinde (s. 64-67). Pennsylvania: Trout Gallery Yayınları

Hayes, J. (1971) Cozens at Manchester The Burlington Magazine dergisi, Cilt 113 Sayı 817, sayfa (233-235). www.jstor.org/stable/876627 (Erişim Tarihi 14.01.2022)

Hermann, L. (1965) Paul Sandby in Scotland: A Sketchbook, The Burlington Magazine, cilt 107 Sayı 750, sayfa (466-468). www.jstor.org/stable/874640 (Erişim Tarihi: 06.01.2022)

Hovey, W. R. (1927) Notes (Fogg Art Museum), Harvard Sanat Müzeleri Yayınları, Cilt: 2 Sayı: 3 Sayfa (106-120) <https://www.jstor.org/stable/4300847> (Erişim Tarihi 05.01.2022)

Kuntz, P. G. (1966) The Art of Blotting The Journal of Aesthetics and Art Criticism dergisi, Cilt: 25 Sayı: 1 Sayfa (93-103) <https://www.jstor.org/stable/428889> (Erişim Tarihi: 05.01.2022)

Lambourne, L. (2005) Victorian Painting Londra: Phaidon Press Inc.

Merriam & Webster (2022), (Landskip). Merriam & Webster İngilizce Sözlük içinde <https://www.merriam-webster.com/dictionary/landskip> (Erişim Tarihi: 10.01.2022)

Roget, J. L. (1891) A History of the Old Watercolour Society Londra: Longman's, Green And Co.

Sözen, M & Tanyeli, U (2011) Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü İstanbul: Remzi Kitabevi

Tobash, A. (2017) British Watercolorists and the Validation of Their Art Philip Earenfight (Ed.) A British Sentiment Landscape Drawings and Watercolors 1750-1950 içinde (s. 19-25) Pennsylvania: Trout Gallery Yayınları

Yaşar, N. (2015) XVII. Yüzyıl Hollanda Resim Sanatında İlk Teknik Uygulamaları ve Optik Etkileri İdil Dergisi, Cilt 4, Sayı 15 Sayfa (25-48) <https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1422131033.pdf> (Erişim Tarihi 06.01.2022)

Zyontz, J. (2017) The Watercolor Manual: Legitimizing Watercolor Through Text Philip Earenfight (Ed.) A British Sentiment Landscape Drawings and Watercolors 1750-1950 içinde (s. 12-17) Pennsylvania: Trout Gallery Yayınları

URL-1: Resim 1: (2022) Thomas Badesdale'in ardından Johannes Kip, Drake Morris'in Hythe kasabası yakınlarında yer alan konutu, Gravür, 1719, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mount_Morris,_near_Hythe,_engraved_by_Johann

es_Kip,_after_Thomas_Badeslade,_1719.jpg (Erişim Tarihi 04.01.2022)

URL-2: Resim 2: (2022) Samuel ve Nathaniel Buck, Monmouth Yöresinde yer alan Ragland Kalesinin Batı tarafından görünüm, Elle Renklendirilmiş Gravür Baskı, 18. Yüzyıl ortaları, <https://robertpughantiques.co.uk/catalogue/welsh-and-other-pictures/samuel-and-nathaniel-buck-mid-18th-century-print/> (Erişim Tarihi 04.01.2022)

URL-3: Resim 3: (2022) Paul Sandby, Roslin Kalesi, Kağıt Üzerine Guvaş ve Suluboya, 1780 dolayları, <https://www.newstatesman.com/wp-content/uploads/sites/2/2021/09/202136-Michael-Art.jpg> (Erişim Tarihi 07.01.2022)

URL-4: British Museum, (2022), James Dodsley Biyografi bilgileri, <https://www.britishmuseum.org/collection/term/BIOG160909> (Erişim Tarihi: 06.01.2022)

URL-5: Resim 4: (2022) Thomas Gainsborough, Yıkıntı ve at arabalı peyzaj, 1770-1775, <https://www.themorgan.org/drawings/item/123034>, (Erişim Tarihi 07.01.2022)

URL-6: Resim 5: (2022) Thomas ve William Reeves Kardeşler Tarafından Üretilen hazır suluboya seti, https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/76/Watercolors_by_William_Reeves%2C_London%2C_inventor_of_watercolors_in_cakes%2C_undated_- (Erişim Tarihi 06.01.2022)

URL-7: Melby, J. L. (2008) Laid or Wove Princeton Üniversitesi Kütüphanesi, Grafik Sanatlar Blog Yazısı https://www.princeton.edu/~graphicarts/2008/03/laid_or_wove.html (Erişim Tarihi: 10.01.2022)

URL-8: Resim 6: (2022) Whatman'ın önerdiği sık dokulu kağıt eleği, <https://www.princeton.edu/~graphicarts/papermaking4.html> (Erişim Tarihi: 10.01.2022)

URL-9: Resim 6: (2022) Whatman'ın önermesinden önce kullanılan seyrek dokulu elek, <https://www.princeton.edu/~graphicarts/papermaking3.html> (Erişim Tarihi: 10.01.2022)

URL-10: Resim 7: (2022) Alexander Cozens, Leke Çizim, Kağıt Üzeri Mürekkep, 1785, https://www.tate.org.uk/art/images/work/T/T03/T03170_10.jpg (Erişim Tarihi: 14.01.2022)

URL-11: Resim 8: (2022) Alexander Cozens, Sahil peyzajı ve kule, Kağıt üzeri mürekkep, 9,9 x 15,9 cm 1760, https://www.libson-yarker.com/images/made/downloads/images/Cozens,-A--A-coastal-landscape-with-a-tower---T10067-cropped_1200_728_70_faf9f5_s.jpg (Erişim Tarihi: 14.01.2022)

URL-12: Resim 9: (2022) John Robert Cozens, Nemi Gölü, Kağıt Üzeri Suluboya, 44,5 x 63,5 cm, 1783-1788, https://www.tate.org.uk/art/images/work/N/N05/N05807_10.jpg (Erişim Tarihi 17.01.2022)

URL-13: Winsor Newton, Payne's Grey boyasına ilişkin teknik bilgi, <https://www.winsornewton.com/na/paint/watercolour/professional-watercolour/> (Erişim Tarihi: 16.01.2022)

URL-14: Resim 10: (2022) William Payne, Bir Şelale Yakınlarındaki Yıkık Manastır, Kağıt Üzeri Suluboya, 21.1 x 29.2 cm https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f2/William_Payne%2C_A_Ruined_Abbey_by_a_Waterfall%2C_c._1800%2C_NGA_206252.jpg (Erişim Tarihi 21.02.2022)

EXTENDED ABSTRACT

18th century is an era where great many advances took place in England. As known the industrial revolution has emerged from these first then spread throughout to the rest of Europe. The yields of industrial revolution has effected art indirectly. This advancement paved the way for the techniques which were deemed secondary to become main. Particularly the technological advances regarding the manufacturing process of the painting materials and the surfaces that paint to be applied. These advances ham made the process easier to manufacture which led to an increase of obtainabilty these materials by a larger audience. This way the necessity of artists preparing of their own paint was not absolute. These advances gave birth to the artists colormen whom only pursued the technique and advancement printmaking which gave way to standardization. Standardization meant reliable same quality paints being obtained by larger audiences that way supply and demand got balances. The advances mentioned above had an impact on watercolor painting in England which is the focus of this article. Also the surface which the watercolor applied has had technical advancements. Better more durable papers were introduced thus technique which is directly connected to the skill of the person who's applying it got somewhat easier due to better papers being manufactured. That gave a chance to watercolor to be experienced by a larger audience.

The rise of watercolor in England cannot only be connected to the advancement of technique or its applicability. The research has shown that; the popularity of watercolor rised parallel to the popularity of landscape painting. The demand for landscape painting has fueled the popularity of watercolor itself. The landowners; (gentlemen and ladies) developed a habit of not only making their portrait paintings but also the portraits of their estates and their surroundings. This was an announcement of their wealth and their position in society. Thus "Gentlemen's seats" and "Topography Paintings" emerged. The method for this paintings to be produced had a two phase manufacturing process. First the drawing was made and printed by engraving draughtsmen then the prints were hand colored by watercolor draughtsmen. In the vicinity of the century a new technical advance had been made. Aquatint method which gave chance for engraving draughtsmen to apply watercolor like effects on their plates by themselves. Thus the two phase manufacture process did not need the latter where watercolorists colored the print. This development gave the watercolor draughtsmen to develop skills and distance themselves from topography painting. But the passion for landscape painting continued. Thus some of the draughtsmen turned to artistic pursuits which made the watercolor technique to emerge as dominant technique.

Until that time watercolor considered a lesser art form by the authorities of the century. Thus the artists who used watercolors being serious about their pursuit, kept on working on watercolors and tried to further develop the technique. In fact many artists experienced with the technique to push the limits of the watercolor. That led to watercolor competing with oil colors. This obviously was not achieved by merely using the transparent effects of the watercolor. The layers on top each other could not give way to competition with oil. Thus, watercolor was used along with body color to achieve better effects. Also Thomas Gainsborough developed his own way of making watercolors called varnished watercolor technique. Paul Sandby who was a royal academician also pursued to further the acceptance and credibility of watercolors. All these efforts were seen as stretching the identity of watercolor by latter artists. According to them racing against the oil color was unnecessary because the watercolor had different character which was the layers of transparent washes developing sunlight in a more delicate matter. Thus they strived to use only watercolor and ink like materials which can be thinned and used in layers. These artists were called watercolor

purists and gave way to the technique to be developed freely in its own lane.

The widespread use of watercolor in landscape painting developed a taste to watercolor landscapes in England. Thus the ability to paint in watercolors became a desired achievement in society. The artists at the time were accomplished in watercolorists which gave way to them teaching the technique to the sons and daughters of society. This way female students had a way to paint and express themselves in landscape painting. 18th century being a harsh and moralized religion dominant era, females were banned from practices in painting in oils and could not attend to academies. The main reason being the live nude drawings. This way females had a chance to practice painting skills. All these advancements are the herald of the changes coming in 19th century. Art was changing within and transforming the society.

Tek Taraflı Gözetimden Çift Taraflı Gözetime Geçiş: The Truman Show Filmi Analizi

Büşra KARADUMAN 

Doktora Öğrencisi, Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema, Erzurum, Türkiye,
busrakrdmn31@gmail.com

Makale Bilgileri

ÖZ

Makale Geçmişi

Geliş: 21.10.2022

Kabul: 02.12.2022

Yayın: 28.12.2022

Anahtar Kelimeler:

Gözetim,
Panoptikon,
Dijital Teknoloji,
Mahremiyet,
Truman Show

Gözetleme olgusu günümüz toplumlarında kilit bir rol oynamaktadır. Gözetleme olgusu içerisinde en önemli rolü kameralar üstlenmektedir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte gözetim farklı bir boyut kazanmaktadır. Teknoloji alanında artan yenilikler olumlu gelişmelere neden olduğu için, toplumsal anlamda bazı köklü değişimlere yol açmaktadır. İktidarın toplumu kontrolü altına almasıyla birlikte gözetim toplumu ortaya çıkmaktadır. Toplum evde, işte, sokakta neredeyse her yerde gözetim altındadır.

Nitel araştırma tekniğinin kullanıldığı bu çalışmada gözetim olgusu Truman Show filmi çerçevesinde ele alınmıştır. Truman Show filminde ana karakterimiz her şeyden habersiz onun için hazırlanan kurmaca evrende yaşamaktadır. Bu dünyada kendisi dışında, etrafındaki kişiler ve olaylar tamamen kurgudan ibarettir. Truman'ın tüm mahremiyeti Büyük Birader tarafından izleyicilere aktarılmaktadır.

Film üzerinden gözetimin her yerde ve zamansız bir şekilde yapıldığını göstermek amaçlanmaktadır. Teknolojinin gelişmediği zamanlarda azınlığın çoğunluğu izlemesi söz konusudur. Günümüzde ise gözetim çift taraflı yapılmaktadır. Gözetleyenler ve gözetlenenler olarak iki farklı şekilde anlamlandırma yoluna gidilmiştir.

Return From a Watched Society to a Watching Society: Analysis of the Truman Show Movie

ArticleInfo

ABSTRACT

Article History

Received: 21.10.2022

Accepted: 02.12.2022

Published: 28.12.2022

Keywords:

Surveillance,
Panopticon,
DijitalTechnology,
Privacy,
Truman Show

Surveillance plays a key role in today's societies. Cameras play the most important role in the surveillance phenomenon. With the development of technology, surveillance gains a different dimension. As the increasing innovations in the field of technology cause positive developments, it leads to some fundamental changes in the social sense. Surveillance society emerges with the government takes control of the society. The community is under surveillance at home, at work, on the street, almost everywhere.

In this study, in which qualitative research technique is used, the phenomenon of surveillance will be discussed within the framework of the Truman Show movie. In the Truman Show, our main character lives in a fictional universe prepared for him, unaware of everything. Except for himself in this world, the people and events around him are completely fictional. All of Truman's privacy is conveyed to the audience by Big Brother.

It is aimed to show that surveillance is done everywhere and in a timeless way through the film. Back in the days when technology was not developed, it was the minority watching the majority. Today, surveillance is carried out bilaterally. It will be interpreted in two different ways as the watchers and the watched.

Atıf/Citation: Karaduman B., (2022), Tek Taraflı Gözetimden Çift Taraflı Gözetime Geçiş: The Truman Show Filmi Analizi, *Konya Sanat Dergisi*, 5, 93-104.



"This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). (CC BY-NC 4.0)"

GİRİŞ

Gözetim denilen olgu hayatımızın birçok alanında ön plana çıkmış durumdadır. Günümüz dünyası sürekli olarak değişip dönüştüğü için gözetimde sessiz bir şekilde değişim geçirmektedir. Modern toplumun bireyleri sınırlardan yoksun oldukları için takip edildiklerinin de bilincindedirler. Günümüzün modern toplumlarının bu değişkenlik içerisinde akışkan bir aşamada olduğunu söylemek mümkündür (Lyon Z. B., 2016, s. 7-8).

İnsanlar yaşantılarının her anında gözetlenmektedir. İnsanların izlenmediği, dinlenmediği, kaydedilmediği, etkilenmediği ya da kimliklerinin tespit edilmediği bir zaman dilimi yok denecek kadar azdır. Bu gözetlemeler genelde kamu kurum ve kuruluşları tarafından ya da çok uluslu şirketler tarafından yapılmaktadır. İnsanların bu gözetlemeden kaçabilecekleri herhangi bir alanı kalmamıştır. Çünkü teknoloji aracılığıyla gözetleme daha önce görülmemiş bir hal almıştır (Lyon Z. B., 2016, s. 33).

İnsan odaklı olan gözetim olgusu, günlük yaşamda bireyi denetlemek, yönlendirmek, korkutmak vb. kontrol mekanizmalarına sahiptir. Gözetim, her zaman belli bir amaca yönelik gerçekleşmektedir. Gözetim, sadece günümüze özgü değildir. Gözetim, insanlık tarihinin başlarında bile kendine bir yer edinmiştir. İlk zamanlarda da insanlar diğer insanları izlemek, denetlemek ya da kontrol etmek için gözetimden faydalanmışlardır (Çimen, 2020).

Gözetim Toplumu

Yeni internet teknolojilerinin gelişmesiyle günümüz insanların her gün, her dakika düzenli olarak izlenmesi ve dijital ortamda kaydedilmesi sıradan bir olay haline gelmiştir. İnternet erişimli cihazlarda milyarlarca insanın yaptığı beğenme, tıklama, görüntüleme, mesajlaşma vb. izlenmektedir. Bunlara ek olarak konumları, cihaz bilgileri, cihazın bağlı olduğu ağlar ve IP adresleri herhangi bir çaba gerektirmeden gözetim araçlarının radarına takılmaktadır. Gözetim, sosyal medya ağlarında olduğu gibi internete bağlanabilen her cihazda devam etmektedir. Bununla birlikte gözetim sürekli olarak izleme faaliyetlerini, insanların yaptığı her şeyi kaydederek profilleri zenginleştirmektedir (Uluk, 2002, s. 56).

Gözetim toplumu, enformasyon toplumu, postmodern toplum vb. adlarla nitelenmektedir. Kamusal ve özel ayrımı olmadan toplumsal yapı açısından bakıldığında değişmeyen tek şey, tüm dünyayı birbirine bağlayan internetin dönüştürücü rolüdür. Bu dönüştürücü rol ile birlikte internet, enformasyon toplumunun sembolü haline gelmiştir. İnternet, insanlığın karşısına çıkan her teknoloji gibi olumlu ve olumsuz sonuçları doğursa da, insanlığa umut ile birlikte kaygılar da aşılamaktadır (Dolgun, 2004, s. 7).

Panoptikon teması hem gözetim hem de gözlem altına alma; hem bireyselleştirme hem de toplumsallaştırma; hem bilgi hem de güvenlik; hem şeffaflık hem de soyutlama yerini hapisanede bulmuştur. Bentham'ın bu ütopyası maddi bir biçimde ceza evi kurumlarında gerçekleştirilmiştir. Panoptikon 1830-1840'lı yıllarda çoğu hapisane tasarımında mimari program olarak kullanılmıştır (Foucault, 1992, s. 314).

Foucault *İktidarın Gözü* kitabında panoptikon'u şöyle açıklar:

“Çevrede, halka şeklinde bir bina; ortada bir kule; kulede açılmış olan geniş pencereler halkanın iç cephesine bakmaktadır. Çevre bina hücrelere ayrılmıştır, hücrelerin her biri bina boyunca derinlemesine uzanır. Bu hücrelerin iki penceresi vardır: Biri içeriye doğru açıktır, kulenin pencerelerine denk düşer; diğeri dışarıya bakarak, ışığın bir baştan bir başa hücreyi katetmesini sağlar. Bu durumda merkezi kuleye bir gözlemci yerleştirmek ve her bir hücreye bir deli, bir hasta, bir mahkûm, bir işçi ya da bir öğrenci kapatmak yeterlidir. Önden ışıklandırma sayesinde, karanlıkta kalan kuleden çevre hücrelerdeki esirlerin küçük silüetleri görülebilir. Kısacası, zindan kuralı tersine çevrilir; hücrenin apaydınlık hali ve bir gözcünün bakışı, karanlıktan daha iyi yakalar ki karanlık eninde

sonunda koruyucudur” (Foucault, 2012, s. 86).

Gözetim modelleri içinde bulunan panoptikon kavramı günümüz dünyasında teknolojinin gelişmesiyle birlikte farklı bir şekil almıştır. Elektronik teknoloji sayesinde artık pencerelerin ve duvarların pek bir işlevi kalmamıştır. Bu da açık bir hapisane oluşumuna izin vererek eğlence ve tüketime esneklik kazandırmaktadır (Lyon Z. B., 2016, s. 15).

Hapishane, çok eskilere dayanır ve ceza yasalarındaki dizgesel kullanımdan daha önce oluşmuştur. Hapishane, bireyleri sınıflandırmak, onları durağanlaştırmak, sürekli hareketlerini kodlamak, onları görünürlük içinde tutmak, onların etrafında büyük bir gözlem ve kayıt aygıtı oluşturmak üzere, adli aygıtın dışında oluşmuştur (Foucault, 1992, s. 289).

Bentham, mahkûmların izlenip izlenmediğini anlayamaması için, merkezi gözetim salonlarının pencerelerine panjurlar konulmasını ve salondan başka bir yere geçmek için kapılar değil, zikzaklı tabya yollar önermiştir. Çünkü aralıktan sızan küçük bir ışık, bir kapı çarpması, bir aralık gardiyanın varlığını hissettirecektir. Panoptikon görmek ve görülmek ikilisini birbirinden ayırmaya yaramaktadır. Mahkûmlar, izlenmektedir fakat izlendiklerinin farkında değildirler. Zaten izleyen kişileri de görme gibi bir imkânları olmamaktadır. Sürekli izlendiklerini bildikleri halde bundan rahatsız olmamaya başlamaktadırlar (Foucault, 1992, s. 253).

David Lyon (2016, s. 114-115) gözetimin günümüz dünyasında en temel gerekçelerinden birisinin güvenliği sağlamak olduğunu söylemektedir. Bu güvenlik olgusu gözetimin birçok türü için yeni bir şey değildir. Kimin dost kimin düşman olduğunu anlayabilmek için güvenliği sağlamak, nöbet tutmanın her zaman bir delili olmuştur. Böylesi bir durumda gerçekten koruma amaçlı yapılan gözetleme güçlü bir şekilde kendisini göstermektedir. Fakat günümüzde böylesi bir masumiyete pek rastlanmamaktadır. Güvenliği sağlamak artık yeni teknolojilerle ve gözetim teknikleriyle yapılmaktadır. Hem izlenenler hem de izleyenler açısından işler değişmektedir. Eski zamanlarda şehir kapısında bekleyen gece nöbetçisinin sizi koruduğunu düşünüyor olsanız bile, günümüz güvenliği için aynı şey söylenmemektedir (Lyon Z. B., 2016, s. 114-115).

Gözetleme yapabilmek için sistem insanlardan kendi rızasıyla gözetime tabii olmalarını istemektedir. İnsanlar her ne kadar gözetimden kaçmaya çalışsalar da dijital teknoloji buna izin vermemektedir. Bu durum bireylerin gözetimini değil küresel bir boyutta insanların gözetimini sağlamaktadır. Özetlemek gerekirse “nasıl ki salyangozlar evlerini sırtlarında taşıyorsa, aynı şekilde, cesur yeni akışkan modern dünyanın çalışanları da kendi kişisel panoptikonlarını kendi bedenleri üzerinde büyütme ve taşımak zorundadır” (Lyon Z. B., 2016, s. 73).

Küresel gözetleme mekân ve zamandan bağımsız yapılmaktadır. Küresel gözetleme dediğimiz şey dijital teknolojiyi en etkili ve başarılı bir şekilde kullanmaktadır. Bu tür gözetlemeler belirsiz, anlaşılmaz ve karışık bir şekilde yapılmaktadır. Sistem insanları gruplandırarak tüketicilerin bazı ürünleri talep etmesi konusunda otomatikleştirerek kendiliğinden bir yönelim hedeflemektedir (Lyon Z. B., 2016, s. 136). Ulus-devletler ve küresel iktidar toplumları baskı ve denetim altına alabilmek için küresel panoptik sistemi kullanırlar. Söz konusu denetim şekilleri teknolojiye gelişmelerle değişim geçirmektedir. Yaşamımızın bir parçası haline gelen iktidarın baskıcı gözetim mekanizmaları ve kontrol etme biçimleri özgürlüklerimizi gasp etmektedir. İktidar karşıtı olan toplumlarda yeni gözetim ve denetim teknolojileriyle daha fazla baskı kurulmaktadır. Panoptik sistemde küreselleşmeyle birlikte küresel iktidarın belirlediği yeni iktidar ilişkileri ve ulus devletin geçirdiği dönüşüm sayesinde yeni emperyal yapı ile birlikte küreselleşme gerçekleşmektedir (Çoban, 2014, s. 5).

Teknoloji alanında artan yenilikler olumlu değişimlere yol açar ve toplumsal anlamda bazı kökten değişimlere neden olur. Enformasyon toplumu gibi iyimser görünen kavramlar, iktidarın toplumu kontrolü altına alarak gözetim toplumu yarattığı anlamına gelmektedir. Foucault ve Orwell gibi

düşünürlerin gözetim ile ilgili yazdıkları bilişim çağının teknolojik imkânlarıyla daha görünür hale gelmektedir.

Bir lütuf olarak görülse de bu teknolojiler; egemen yapının tarihte görülmemiş bir biçimde insanlığı kontrolü altına almasını sağlayan gizli araçlardır. Bu araçlar başlıca, kişisel bilgisayarlar, telefonlar, televizyon, radyo, müzik seti, video ve bankamatik gibi teknolojileri bir araya getiren, 'tümleşik sistemler'dir. Bu sayede, evden çıkmaya gerek kalmadan tek tuşla her şey oturduğunuz yerden yapılabilecektir. Ayrıca, internet erişimiyle her türlü bilgiye erişebilme, tüm dünyayı dolaşabilme ya da internet üzerinde alışveriş yapabileme imkânları da bulunabilmektedir.

Çalışmanın Önemi ve Amacı

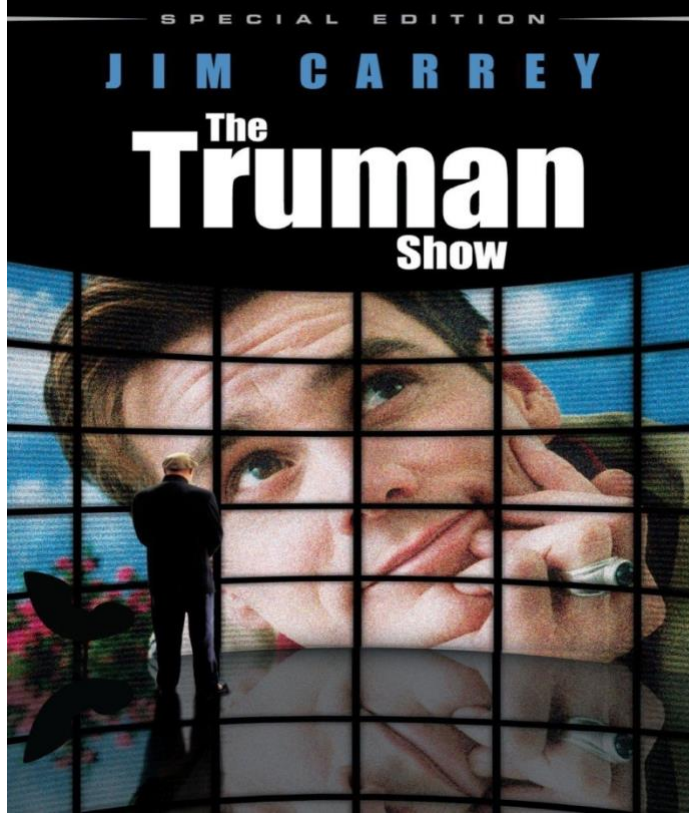
Çalışma dijital teknolojinin gelişmesiyle birlikte gözetimin zaman ve yer sınırlaması olmadan nasıl yapıldığını ve gelişen teknolojinin insanları gözetim altına almada nasıl kolaylık sağladığını göstermeyi amaçlamaktadır. Teknolojik gelişmelerin yetersiz olduğu zamanlarda habersiz yapılan gözetim, günümüzde bilinçli olarak yapılmaktadır. Bilinçli bir şekilde yapılan bu gözetime toplum olarak nasıl ayak uydurulduğunu ve her şeyin farkında olup görmezden gelen bir toplum yaratımını göstermek amaçlar arasındadır. Bu çalışma toplum olarak tek taraflı gözetimden, çift taraflı gözetime nasıl geçiş yapıldığını ortaya koymaktadır.

Çalışmanın Yöntemi

Bu çalışma verilerin kaynak taraması tekniğiyle toplandığı bir nitel araştırmadır. Nitel araştırmayı, olayların ve algıların kendi ortamında gerçekçi ve tam bir biçimde ortaya konmasına yönelik, gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi bilgi toplama tekniklerinin kullanıldığı nitel bir sürecin hakim olduğu araştırma olarak tanımlamak mümkündür (Yıldırım, 1999, s. 10). Nitel araştırma bir olguyu kendi ortamında, sınırlılığı çerçevesinde ve derinlemesine açıklama çabasıdır (Yıldırım, 1999, s. 16).

Çalışmada literatür taramasını takiben bilgi toplama tekniklerinin hakim olduğu nitel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Sosyal bilimler araştırmalarının en önemli yöntemlerinden biri olan içerik analizi, araştırmanın özüne ilişkin verilerin detaylı ve sistematik bir şekilde incelenmesidir. Kavramsal çerçeve oluşturularak gözetim toplumuna yönelik The Truman Show filmi incelenmiştir.

The Truman Show



Şekil 1. *The Truman Show* film afişi

Filmin Künyesi

Tablo 1. *The Truman Show* film künyesi.

Yönetmen	Peter Weir
Senarist	Andrew Niccol
Oyuncular	Jim Carrey, Laura Linney, Noah Emmerich,
Yapım Yılı/ Ülkesi	1998/ABD
Süre	103 dk
Tür	Komedi/Dram

Filmin Konusu

Bir işi, evi ve sevdiği bir eşi olan Truman Burbank, çok güzel bir adada yaşamaktadır. Truman'ın gerçek sandığı hayatı kendisi için kurulan yapay bir stüdyodan ibarettir. Tam otuz yıldır hayatı, 24 saat boyunca televizyonda reklamsız bir şekilde verilmektedir. Truman dışında herkes bunun bir oyun olduğunu bilmektedir. Çocukluğundan itibaren ada dışında herhangi bir yerin olmadığı konusunda ikna edilmeye çalışılmaktadır. Lise yıllarında aşık olduğu kız onu içinde bulunduğu hayatın

sahte olduğu konusunda uyarılmaktadır.

Truman, babasını caddeden geçen insanlar arasında görene kadar hiçbir şeyden şüphelenmemektedir. Truman, Ada'dan çıkmaya çalıştığı anda eşi ve yönetmen onu oyalamaktadır. Truman engellendiğini hissederek, kimseyi dinlemez ancak sonunda yakalanır. Marlon, Truman'ın olmadığını canlı yayında söylemesiyle birlikte yayın ilk kez kesilir. Film şirketi panik olur, onu her yerde aramaya başlar. Truman'ın denizde olduğu fark edildiğinde yönetmen onu vazgeçirmek için suni fırtına çıkarır, ancak Truman pes etmemektedir. Yönetmen, Truman'la konuşmayı dener ancak Truman'ı vazgeçiremez. 30 yaşına gireceği gün Truman bu kapalı dünyadan dışarı çıkmayı başarır.

Truman Show Filminin Gözetleme Olgusu Çerçevesinde İncelenmesi

Teknolojik olanakların sınırlı olduğu dönemlerde gözetleme "Big Brother" adı verilen iktidar tarafından yapılmaktaydı. Günümüzde ise bu olay teknolojinin gelişmesiyle farklı bir hal almıştır. Gözetim kavramı beraberinde kamuoyu oluşturma sürecinin önemli bir aşaması olan gündem oluşturma kavramını da getirmektedir. Gündem oluşturma kavramı bilişsel anlamda farkına varmayı temsil etmektedir. Truman Show filmi buna örnek gösterebilir. Filmin başkarakteri bebekken bir televizyon kanalı tarafından evlat edinilir. Başkarakterimiz, her şeyden habersiz bir şekilde kendisini Truman Show adlı televizyon programında bulur. Kendisi için kurulan yapay dünyada gözetlendiğinin farkında olmayan Truman, güzel fakat klişe bir hayat yaşamaktadır. Tüm bu düzeni kuran yönetmen, çalışanlar ve izleyiciler onu yakından takip etmektedir. Günümüz toplumunda gözetlenen konumda olan kesim bu filmde gözetleyen konumuna geçirilmiştir. Her şey yapay bir evrenden ibaret olmasına rağmen gerçekmiş izlenimi verilmektedir. Tüketim dediğimiz olgu, insanlığın var olduğu andan itibaren farklı biçimlerde kendisini göstermektedir. Gözetim, teknolojinin gelişmesiyle günlük yaşamımıza daha kolay sızar ve daha az görünür bir hal alır. Küresel anlamda toplanan tüm verilerle büyük arşivler oluşturulmaktadır. Günümüzde insanlar bu sisteme kendi rızasıyla katılmaktadır (Sucu, 2020, s. 23). Bu bağlamda, Truman Show filmine teknolojinin gelişmesiyle farklı bir biçim alan gözetim kavramı çerçevesinde bakılmaktadır.



Şekil 2. Truman'ın bebekliğinin gösterildiği bir sahne.

Filmsel anlatının başkarakteri olarak merkeze Truman yerleştirilmiştir. Karakterin adının Truman olarak seçilmesinin nedeni ise gerçek/kurmaca ikileminden kaynaklanmaktadır. Yaşadığı Seaheaven kasabasında her sabah gazetesini aldığı büfedeki adam, karısı, annesi, babası, en yakın arkadaşı programda oyuncudurlar. Kurulan bu dünyada tek gerçek olan Truman'dır. Ana karakterin adının Truman yani True Man (gerçek adam) olarak seçildiği görülmektedir. Truman her ne kadar tek gerçek kişi olsa da, programda nesne konumundadır. Truman'ın filmsel öyküde arayışı, sahte

yaşamından kurtularak, gerçek bir dünyada özgür olmaktır. Bu verilen isimde onun gerçek bir dünyada özgür olacağına işaretir (Yiğit, 2009, s. 264).

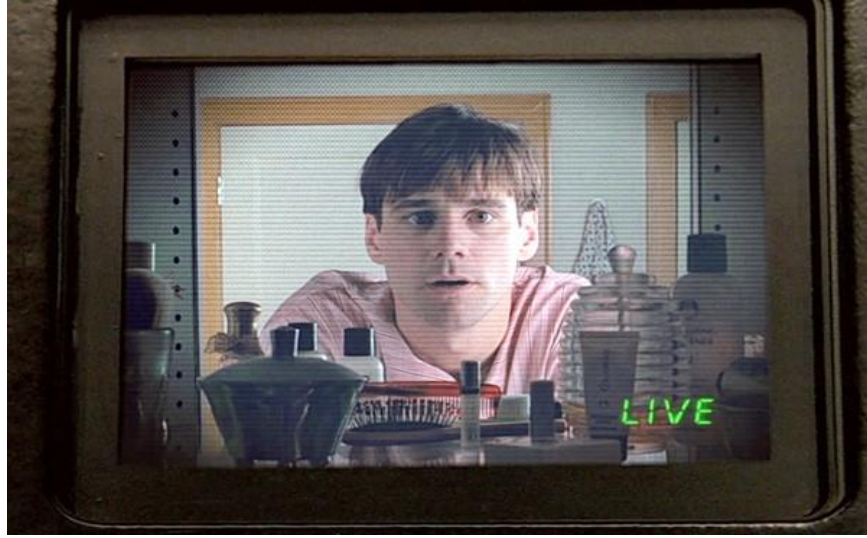


Şekil 3. Truman'ın annesi ve eşi.

Sinema endüstrisinin doğuşu neredeyse sinemanın doğuşuyla aynı zamana denk gelmektedir. Eğlence sektörünü, yeni senaryolar, yeni filmler beraberinde taşımaktadır. Günümüzde sinema senaryoları sanatsal anlamı dışında ve sanatsal faaliyetten ziyade haz sahası olarak kullanılmaktadır. Adorno'nun deyişiyle haz ve seyir alanı olan sinema, bir kültür endüstrisi halini almıştır. Bu duruma günümüzde bakılırsa; Truman Show filmi bu kültür endüstrisi üzerine kurulmuştur (Mutlu, 2019, s. 56).

Kültür endüstrisinin yanı sıra filmde sürekli gözetim altında olan bir topluluğun, mahremiyetinin yok sayıldığı kurmaca bir senaryo hâkimdir. Filmde Büyük birader konumunda olan yönetmen daha filmin en başında yakın çekim tekniği kullanarak görsel ve sözel bir açılışla üstünlük kurmaktadır. Önemli konulardan birisi de kameraların sosyal yaşam içerisinde nerede bulunduğu ve kullanma üstünlüğü kimdeyse gücün onda olduğudur. Filmin içerisinde yer alan mükemmel ve neşeli hayat ifadesi gözetim altında bulunan standart yapıyı göstermektedir. Truman'ın sürekli neşeli ve güler yüzlü halleri kurulan bu sahte hayata ve gözetlemeye karşı bir durumu göstermektedir (Mutlu, 2019, s. 57).

Filmin en başında yönetmenin ifade ettiği şu sözler bize gözetleme olgusunu hissettirmektedir. *"... Artık aktörleri ve bize hissettirdikleri o sahte duyguları izlemekten bıktık. İhtişamlı gösterilerden ve özel efektlerden yorulduk. İçinde bulunduğu dünya bazı açılardan sahte de olsa, Truman'ın kendisinde yapay olan hiçbir şey yok! Senaryo yok! Replik yok! Her zaman Shakespeare olduğu söylenemez. O bir hayat..."*



Şekil 4. Truman banyodayken bir sahne.

Truman Show filminde sinemada TV estetiğini devreye sokmak için yapay bir hapisane oluşturulmuştur.

Bu hapisane 7/24 sabit kameralarla izlenmektedir. Film George Orwell'ın 1984 adlı romanıyla benzerlikler içermektedir. 1984 isimli kitap Big Brother tarafından izlenen bir kitleyi konu edinmektedir. Truman Show, TV şovu olmasının yanında distopik bir dünyayı konu edinir. Filmde distopya kavramı baskıcı ve otoriter bir sistem olarak ifade edilmektedir. Sahte ayın içerisinde yaratılan gözetleme kulesinde yönetmen yer almaktadır. Filmin içerisinde televizyon bağımlısı olan izleyicilerde gösterilmektedir. İzleyicilerin evde, iş yerinde, dışarıda hatta banyoda bile görüntüleri verilmektedir. Gözetleme kulesinde olan yönetmen, Truman'ın tüm özel hayatını işgal ederek sahte ailesinin yardımıyla onun davranışlarını da şekillendirmektedir. Bunlar sadece yönetmenin isteği doğrultusunda değil izleyicinin beklentileri doğrultusunda yapılmaktadır (Sucu, 2020, s. 4-5).



Şekil 5. Truman show'un yapımcısı.

Truman'ın içinde bulunduğu kurmaca dünya ve bu kurmaca dünyayı yöneten Büyük Birader, onun içinde bulunduğu dünyayı sorgulamasına fırsat tanımamaktadır. Gözetim altında olduğu dünyada en ufak bir sorun bile anında çözülebilmektedir. Yani yaratılan dünyada her şey Büyük Biraderin elindedir. Tıpkı 1984 romanında olduğu gibi herkes Büyük Biradere itaat etmek zorundadır. Truman Show filminde ve 1984 romanında herkes Panoptikon mahkûmudur. Dış dünyayla herhangi bir bağ kurmalarına izin verilmemektedir.

Truman'ın kendisi için yaratılan dünyadan kaçmak istemesini, izleyicilerin uyku halinden uyandırılmasına benzetmek mümkündür. Fakat medya aygıtları bu rüyanın bozulmasına izin vermemektedir. Truman'ın etrafında olan insanlar gibi, günümüz insanları da medya aygıtları ne izlemelerini, nasıl yaşamalarını istiyorlarsa onlarda buna itiraz etmemektedir. İzleyiciler Truman ile özdeşleşerek haz almaktadırlar. Çünkü izleyiciler onun yerine kendilerini koyarak onun gibi bir hayat yaşamayı düşlemektedirler. Truman Show'da tüketilen bir röntgencilikle birlikte hayat bir gösteriye dönerken, "yaşantı, bir oyuna dönüşmektedir". Filmde medyanın insanlar üzerinde nasıl büyük bir etkisi olduğu gösterilmektedir. Film medyanın, izleyicileri seyirlik bir topluma dönüştürmesini ve gerçeklik algısının dönüştürülmesine eleştirel bir dille karşılık vermektedir (Namaz, 2021, s. 3).

Truman'ın hapisanedeki esaretine "O bir oyuncu değil! O bir mahkûm!" diyerek karşı çıkan ilk ve tek kişi sevgilisi olan Sylvia'dır. Truman, yönetmenin ve izleyicilerin esiridir. Televizyon da mağarasının duvarıdır. Truman 30 yıl boyunca "kendisine sunulan gerçekliği kabul ederek" hiçbir şeyden şüphelenmeden, mağarasında mutlu bir şekilde yaşamıştır. Mutlu olmasına rağmen Sylvia'ya olan aşkı mağarasının yani adanın ona yetmemesine neden olur. Sevgili metaforu için Platon'un mağarada zincirlerinden kurtulan, gerçek dünyayı görmüş kişi temsili denebilir (Küçükalkan, 2010, s. 87).



Şekil 6. Truman'ın aşık olduğu kadın Sylvia.

Truman Show filmi içinde bulunduğumuz hayatı gözler önüne sermektedir. Sürekli olarak evde, iş yerinde, sokakta, yalnız olduğumuzu düşündüğümüz her yerde bir gözetim söz konusudur. Truman gibi bu gözetimden kaçmaya çalışsak bile izleyenler peşimizi bırakmamaktadır. Böylesi bir durumda istenmeden de olsa bir razı oluş, boyun eğme söz konusu olmaktadır. Çünkü söz konusu bu gözetimden kaçmak imkânsız bir hal almaktadır. Bu gözetim telefonlardan, mobese kameralarından hatta kredi kartı çiplerinden bile yapılabilmektedir.

SONUÇ

Gözetleme artık tek bir merkez güç tarafından yapılmakta ve toplum gözetlenen konumdan gözetleyen konuma da geçiş yapmaktadır. Truman Show filminde ekran başındaki izleyiciler hem gözetleyen hem de gözetlenen konumundadır. Filmde Truman'ın sahte hayatı komedi unsurları içerisinde verilmektedir. Yaratılan bu sahte evren gerçekmiş gibi sunulmuş insanları gerçek dünyaya olan ilgisini azaltmaktadır. Bu sahte gerçeklik insanların tüketim alışkanlıklarını da etkilemektedir. Ekran başındaki izleyiciye gösterilen ürünler tüketilmesi zorunlu gibi lanse edilmektedir. Truman Show filmi bizlere izlendiğimizin farkında olmadan nasıl yapıldığını göstermektedir. Truman, gibi bizlerin de artık bilinçli izlenenler konumunda olduğunu söylemek mümkündür.

Gözetim, mahkûmları izlemek için ortaya çıktığında mahkûmlar, izlediklerinin farkında olmadan hareket ederlerdi. Günümüzde ise bireyler izlendiğinin farkında olup istedikleri davranışı sergilemektedir. Bu filmde gözetlenenler, gözetleyen konuma oturtularak röntgenci bir toplum oluşturulmuştur.

Eskiden tek taraflı yapılan gözetleme şimdilerde çift taraflı yapılmaktadır. İnsanlar sadece gözetlenirken artık gözetlemektedir. Bu çift taraflı gözetim olgusuna gelişen teknoloji büyük oranda katkı sağlamaktadır. İnsanlar teknolojinin gelişmesiyle birlikte, tüm özel yaşamını sahip oldukları sosyal medya hesaplarından kendi rızalarıyla paylaşarak, başkalarının onları gözetlemelerine imkân tanımaktadırlar. Bu paylaşımlar beğenilme, takip edilme, güzel yorum alma istekleri doğrultusunda yapılmaktadır. Kişiler başkalarının onlar hakkında ne düşündüklerini merak etme içgüdüleriyle bu tür paylaşımları yapmaktadırlar.

Truman Show, 1984 gibi filmler sahte bir dünyanın içinde yaratılan toplumun gözetlemenin nasıl esiri olduğunu bizlere göstermektedir. Truman, tüm hayatının izlendiğini fark ettiği zaman alıştığı yeri bırakıp bırakmamak arasında kararsız kalır. Tüm yaşamının kurmaca bir dünyada geçtiğini anlar ve kendisine sunulan dünyayı terk eder.

KAYNAKLAR

Çimen, Ü. (2020). Gözetim Toplamları ve Büyük Veri Kullanımı: Çin’de Uygulanan Sosyal Kredi Sisteminde Şehir İzleme ve Yönetim Sistemi Kameraları Örneği. E. Dr. Öğr. Üyesi Halil Uzun içinde, *Recent Advances in Social Science, Education and Humanities Research* (s. 181-202). Ankara: Gece Kitaplığı.

Çoban, B. (2014). Göz ve İktidar: “Vitrinlere Değil Gökyüzüne Bak!”. *LAÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 5 (1), 1-15.

Dolgun, U. (2004). Gözetim Toplumunun Yükselişi: Enformasyon Toplumundan Gözetim Toplumuna. *Yönetim Bilimleri Dergisi*, 2 (1), 55-74.

Foucault, M. (1992). Hapishanenin Doğuşu. (M. A. Kılıçbey, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.

Foucault, M. (2012). İktidarın Gözü. (I. Ergüden, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Küçükalkan, Y. (2010). Platon ve Baudrillard'da Gerçeklik Sorununun Medya Bağlamında Değerlendirilmesi (Truman Show Filmi Örneği). Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Erzurum.

Lyon, Z. B. (2016). Akışkan Gözetim. (E. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları..

Mutlu, N. T. (2019). Gözetim Toplumu Olgusunun The Truman Show, Devlet Düşmanı ve Kartal Göz Filmleri Üzerinden Analizi. Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Isparta.

Namaz, Y. (2021). Truman Show: Bir Gerçeklik Yanılsaması ve Medya Eleştirisi. *Nida Dergisi*. 190. Sayı.

Sucu, İ. (2020). Gözetlenen Toplumun Gözetleyen Topluma Dönüşmesi: “The Truman Show Filmi” Örneği. *Aksaray İletişim Dergisi*. 2 (1) , 1-12.

Uluk, M. (2002). Gözetim Kapitalizminde Kişisel Verilerin Kullanımı: Etik Web Çerçevesinde Web Siteleri ve Mobil Uygulamalar Üzerine Bir Araştırma. İstanbul Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.

Yıldırım, A. (1999). Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri ve Eğitim. *Eğitim ve Bilim*. 23, 7-17.

Yiğit, Z. (2009). Medyaya Eleştirel Bir Bakış ve The Truman Show. *Humanities Sciences* , 258-270.

EXTENDED ABSTRACT

The phenomenon of surveillance first finds its place in Bentham's prison model. The prison actually dates back to ancient times. The prison is designed outside the forensic apparatus to classify individuals, spy on the them, code their movements and stabilize them. In this design, shutters were placed on the windows of the detention halls so that the prisoners would not understand that they were being watched, and zigzag bastion roads were built so that no light could pass through. These prisoners are not aware of this, even though they are being watched.

The concept of panopticon, which is included in surveillance models, has taken a different dimension with the development of technology today. With the developing technology, the walls and windows have lost their old function. Today, it has transformed into an open prison design, giving flexibility to consumption and entertainment.

Surveillance, which always develops for a certain purpose, has control mechanisms such as directing, controlling and scaring the individual in daily life. Surveillance, which is not unique to today, has taken its place even at the beginning of human history.

With the development of technology, there is hardly a time period when people are not watched, listened, influenced or recorded. These surveillances are generally carried out by multinational companies or public institutions and organizations. Individuals of today's society are aware that they are being followed. It is possible to say that this modern society is in a fluid stage.

Cameras play the most important role in the surveillance phenomenon. Increasing innovations in the field of technology have led to some positive changes. It caused some radical changes and caused the government to spy on the society. As a society, we are under surveillance at home, at work, everywhere.

In this study, the Truman Show movie was examined in the context of surveillance using qualitative research technique. The main character of the movie lives in a fictional universe set up for him without realizing that he is being observed like today's people. In the context of the film, it is aimed to show that surveillance is done everywhere in a timeless way. When surveillance occurs, the minority is watching the majority. Today, it is done on both sides as the watchers and the watched.

Functions and performance of the Basics and Applications of Computer Graphics and Graphic Design

Felix Onaiwu OSAIGBOVO 

PhD, Department of Fine and Applied Arts, Faculty of Environmental Sciences, University of Benin, Benin City, Nigeria, osaigbovo.osaigbovo@gmail.com

Article Info

ABSTRACT

Article History

Received: 24.06.2022

Accepted: 08.10.2022

Published: 28.12.2022

Keywords:

Computer, Graphics,
Simulation,
Animation, Application

This paper focuses on the basics and applications of computer graphics and why it is important for students to be abreast of the nitty-gritty of this area of study and by extension, knowing why the study of computer graphics is of immense importance. Graphic design generally was also touched on the body of this essay. The important areas of this application consist of blueprint and designs, object simulation, general animations and manipulations. Although computer graphics became prominent during the early stages of the advent of computer monitors, there comes also, a number of other output and input gadgets that are essential for computer graphics; these comprise joysticks, mouse, hi-tech color monitors, flash drives and various models of camera and smart phones. For the purpose of clarity, in this write-up, computer graphics and computer designs would be used interchangeably because the process of computer graphics is in the designs system. Also, the design study used in this essay is the review and studio exploratory methods. The major aim of this essay is to give insights into the working dynamics of computer graphics and designs so that practitioners and graphic students would see it as a ready resource material. At the end, the intention of this writer is to give first-hand informative knowledge to students and non-students who may be interested in taking up computer graphics as a career.

Fonksiyonlar ve Performanstemelleri ve Uygulamaları Bilgisayar Grafikleri ve Grafik Tasarım

Makale Bilgileri

ÖZ

Makale Geçmişi

Geliş: 24.06.2022

Kabul: 08.10.2022

Yayın: 28.12.2022

Anahtar Kelimeler:

Bilgisayar,
Grafik,
Simülasyon,
Animasyon,
Uygulama

Bu makale bilgisayar grafiklerinin temelleri ve uygulamaları öğrencilerin bu çalışma alanının nitty-gritty'sini takip etmelerinin ve buna bağlı olarak, bilgisayar grafikleri çalışmasının neden çok önemli olduğunu bilmelerinin neden önemli olduğuna odaklanmaktadır. Grafik tasarım genellikle bu makalenin gövdesine de değinilmiştir. Bu uygulamanın önemli alanları plan ve tasarımlar, nesne simülasyonu, genel animasyonlar ve manipülasyonlardan oluşmaktadır. Bilgisayar grafikleri, bilgisayar monitörlerinin ortaya çıkışının ilk aşamalarında öne çıkmış olsa da, bilgisayar grafikleri için gerekli olan bir dizi başka çıkış ve giriş aracı da vardır; bunlar joystickler, fare, yüksek teknoloji renkli monitörler, flash sürücüler ve çeşitli kamera ve akıllı telefon modellerinden oluşur. Netlik amacıyla, bu yazımda, bilgisayar grafikleri ve bilgisayar tasarımları birbirinin yerine kullanılacaktır, çünkü bilgisayar grafikleri süreci tasarım sisteminde yer almaktadır. Ayrıca, bu makalede kullanılan tasarım çalışması gözden geçirme ve stüdyo keşif yöntemleridir. Bu makalenin temel amacı, bilgisayar grafiklerinin ve tasarımlarının çalışma dinamikleri hakkında fikir vermektir, böylece uygulayıcılar ve grafik öğrencileri onu hazır bir kaynak materyali olarak görecektir. Sonunda, bu yazarın amacı, bilgisayar grafiklerini kariyer olarak almakla ilgilenebilecek öğrencilere ve öğrenci olmayanlara ilk elden bilgilendirici bilgi vermektir.

Atıf/Citation: Osaigbovo FO., (2022), Functions and performance of the Basics and Applications of Computer Graphics and Graphic Design, *Konya Sanat Dergisi*, 5, 105-120.



"This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) (CC BY-NC 4.0)"

INTRODUCTION

The theory of computer graphics according to Philip (2012) simply connotes the identification of objects on the monitor that needed to be highlighted as well as treated and others that are not supposed to be treated. Several normal plain figures like circles, lines, squares and other polygonal shapes are shown by statistical equations. With such a representation, the initial phase of computer graphics is their translation to a progression of picture elements or pixels and points; that would be highlighted (as it relates to raster realistic presentation) or merely converting them to curves that could be drawn out on the monitor. Given that repeatedly these designs must be very rapid plus well-organized; learners have to be exposed to a number of such algorithms and also their precincts.

Malvik (2020) posits that the concept of transformations is also a part of the process therefore, whenever an existing object will be attached to a fresh position or zoomed-in, the sketch will never be drawn again; at this stage, transformation is what is necessary. A simple alteration matrix for the diverse operation has to be brought in. In most cases one draws pictures that are larger than can be shown on the monitor; in which case, there is a technique to clip it to the preferred size; there are also patterns that fit a particular image into a screen of appropriate dimension and position. Also, because a computer is an accurate gadget and for the fact that it will not always estimate workings; at times it is tricky for humans to key-in precise standards, for example, joining lines accurately or the split ends of a circular object joining flawlessly. To amend such instances, some constraint tricks are to be brought in to make the computer recognize what the input value is, or alternatively, it might not be possible to estimate things that have been altered to make them look perfect. Likewise, there are several additional graphical key-in methods which permit the computer user to creatively key-in information, especially pictures and drawings, without any ambiguities.

Statement of the Problem

Graphic artists have overtime neglected this important and critical aspect of the visual art. Computer literacy in other areas like medicine and engineering appears to have an overriding factor as against graphic production especially in the area of advertising; this thus has a debilitating effect on graphic students and budding artists in the area of graphic conceptualization and composition. Presently, it seems some artists still find it difficult to conceptualize and visualize themes to acceptable global best practices and standards. Furthermore, originality of works produced by these artists appears to have been overshadowed by downloaded works especially from internet sources consequently leading to a dearth of creativity in the designs produced for advertising. Therefore, it is of paramount importance for young graphic artists, graphic students and professionals to concentrate on areas that have a world-wide recognition like the computer graphics and designs.

Aims, Objective and Significance of the study

The general objective of this study is to explore the area of computer graphics as an illustrative tool for advertising graphic design. This study is significant in the area of advertising in the sense that the outcomes of each composition will serve as a novel idea for advertising and promotional purposes. Just as the original objective of graphics was to revolutionize human experience, this study will inadvertently balance a rational vision of life with one that asserts the power of conceptualization and visualization in graphic processes and outcomes. The ultimate aim of this essay is to serve as an eye-opener to those who would like to take computer graphics and designs as a profession. Although there have been several other authors in this area of study, this study will incorporate some end products using the computer as tool to achieve desired design purposes and that is the reason that the writer has fully incorporated graphic design into this essay.

What is computer Graphics?

Peter and Michael (2001) aver that computer graphics is an aspect of computer science that deals with the digital synthesization and manipulation of visual content. Although the word frequently refers to the study of three-dimensional graphic art, it also involves two-dimensional graphic art and illustration processing. The study and research in the domain of computer graphics in most tertiary institutions of the world normally include thumbnail sketching, alternate design methods, texture modeling, and human perception in computer graphics, improving shapes and images, colour corrections, computer 3D and 2D animation, replication and geometrical processes. Computer applications that make this work effective are architectural drawings, documentation of educational legacy and study, the learning of organic models and conventional experiences such as characteristic movies, sports events and other visual content. Computer graphics is the study area in the domain of creativity in the visual arts. Computer graphics are applied comprehensively in a broad variety of specializations from quality films and sports to medical imaging and economic and crime investigation; however remarkable the development of computer graphics application has been over the years, the ultimate target of effortlessly achieving computer graphics input perfection still remain vague. Computer graphics systems need to include substance-look properties just as geometry but regrettably, the systems extensively applied in computer graphics presuppose that the equipment is as perfect and absolute as it can be, even if valid resources are none of these two characteristics. The objective of the study on material and texture samples most times is the invention of a new substance approach, to expand new and original techniques to replicate resources and the processes that influence their form and actually compute the entry necessary for material presentations. The rational, significant proposition becomes a continuing puzzle in the area of computer graphics and to produce creative animations that are both artistically credible and normatively persuasive, our animation study area must scrutinize new methodologies to compute the physics ideology that would underscore accepted phenomena like intensifying smoke-like visualizations, water splash; with the power that shapes those characteristic form of skins and muscles behind organic kinesis and so, as long as practicality is very essential, expressiveness with artistic technical know-how also play a similarly important part and harnessing the precise characteristics that suits an efficient performance remains an open aspect of the study. Hyatt-Major (2012) argues that Computer graphics is an art and science of illustrating lines, charts, pictures, texts, shapes and manipulating figures with computers through programming. Computer graphics comprises numerous pixels while stressing that pixel is the minutest graphical representation or component shown on the computer monitor. Principally, Godse and Godse (2001) forwarded two variants of computer graphics as follows:

Interactive or communicative computer graphics

This is the category of computer graphics where the user interrelates with the illustration on the computer monitor; or in a common language, talk to the computer while the computer talks back to him; in this regard, there is a collaborative interaction between the computer user and the illustration whereby such figure is at the command of the operator; a colorful instance of this scenario is playing of computer game. Here, the users completely control the figure in accordance with his wish while the illustration does the activities as shown on a monitor.

Non-interactive or non-communicative computer graphics

This is one type where the user has no form of command over images. The picture or images are simply the creation of motionless-saved programs that work with commands given by the program in linear functionality most likely using default settings. The images are entirely under the management and command of the program and not managed by such user; such includes screen savers and wall papers.

Areas in Computer Graphics

Computer graphics is practically functional and useful in virtually all facet of life. Osaigbovo (2014) advanced some of the well-known aspects of computer graphics as follows.

Drawings and Designs

In almost all aspects of human endeavour, be it medicine, economics, education, military, engineering, law, agriculture and such like, drawings are of paramount importance. As a matter of truth, illustration has been postulated to be the verbal communication apparatus of engineers; the capacity of computers to save multifarious illustrations, both linear and postscript, and exhibit them when needed is of the foremost reasons for using computers in graphic design approach. Some examples in these areas are enumerated hereunder:

a. Mechanical engineers use the computer graphics in the design of gears, bolts, nuts and other engineering components.

b. Civil engineers construct bridges, buildings, roads, rail lines and other engineering construction initially on the computer that can be viewed from various planes and angles and displayed before actually getting down to work physically. It helps put finishing touches to the plans of these various structures.

c. Textile designers do a different multi-dimensional variety of designs using computer graphics

d. Electrical and Electronics engineers do their design their circuits easily with the use of computer graphics.

e. In medical imaging houses, the main job is medical imaging, diagnosis and prognosis of certain diseases but some go further to administer treatment. The main job of the medical graphic artists is to simulate drawings of organs of the body that requires attention

f. The geographer needs drawings to delineate geo-political areas for effective administration

g. In the areas of crime prevention the special investigation unit of the police force needs skilled draftsmen to make identikit drawings of crime suspects.

h. The graphic artist needs thumbnail sketches as groundwork for some particular design projects.

i. In the industrial sector like the car manufacturing companies, the industrial designers, using appropriate software do the initial model design before the prototype is brought out in 3D and sent to the factory for modeling following the blueprint of the initial designers. The same apply to aerospace technological practices and other household gadgets.

Animation

This is the art of making shapes, texts and figures to be in motion on the computer graphical monitor using specialized software. Animation renders the application of computers in computer graphics very interesting. It brings life and action to web pages and television adverts. Interestingly, present-day motion pictures took their roots from the art of animation. According to Osaigbovo (2019)

It is common knowledge that people enjoy seeing perfectly edited motion pictures with appropriate effects, well balanced colours and adequately tweaked voice-overs, in the same way children enjoy good and interesting animations be them 2D or 3D. Suffice it to say here that these perfectly finished movies are the handiwork of professionals.

Animation is the activity relating to moving pictures that a sequence of related images, when

flashed in adequate synchronization, makes the sequence of images appears to be in motion. In motion picture, progression of such motion picture is done and shown using adequate velocity to an illusion of movement. Computers are used to make various animations of whatever category using related software such as Adobe Premiere Pro, Swish Pro, Adobe Photoshop and others.

Suffice it to state here that these software are being upgraded periodically with slight changes that makes for improvement on earlier versions therefore animators should always keep abreast of these developments. The properties of these images can also be tailored and adjusted at various speed rates to make them appear in motion. The instance of this is, a hand moving from the plate on the table to the mouth, the succeeding arrangement of the hand at several points in time are synchronized and the pictures representing the positions of the hand at various positions are displayed on the monitor at corresponding speeds to give the illusion or impression of movement.

Computers do not only permit us to demonstrate figures but also let us have access to facilities to enable us to manipulate them in a variety of ways; figures could be enlarged, reduced, rotated, twisted or morphed, making one image progressively and systematically transit to a new one; for example, an advert depicting a tiger transmogrifying to a motorcycle and doing many other things; indeed, many of the films makes use of computers to generate photo tricks. In fact, many advert movies and cartoon strips are created without actors but only computer-generated images and voice over.

Animation is the major dynamic power in aviation training and simulations whereby the trainee is in a room with gadgets that has a semblance of the aircraft cockpit; the trainee gets the initial trainings from the simulation which is animation driven yet mechanically, it requires the application of the animated pictures to learn the entire technique of how airplane takes off and manipulating it during flight, getting in touch with and receiving help from the control room, and so on are better explained using computers animation technique.

Animation also plays a very significant and crucial role during training via computer graphics; if one is given a bike simulation via computer animation, it will make it easy to understand and master; this goes for a motor vehicle too.

Multimedia applications

The application of sound or resonance cards to enhance computer producing sound effects is another aspect of graphics. The theories of virtual realism, whereby a person can be taken into an imaginary experience, like going into a yet-to-be-built house (to experience how it would feel indoors, when completed) is very achievable using computer graphics technology. This is particularly made possible with the application of software like Cinema 4D and some 7D virtual motion pictures whereby the viewer feels like a part of the movie cast in the midst of several props. Actually, the capability of computers to translate electronic signals (0s and 1s) to statistical data and to information and images makes it achievable for man to capture photographic details of remote planets like mars to be reproduced on the earth in approximately actual time.

Simulation

Another innovative modification that graphics has made is in the domain of computer simulation. Fundamentally, simulation is the replication of some ambience elsewhere to learn or experience it; the accessibility of easily communicative gadgets like the mouse has made it promising to manufacture simulators. An example is the flight simulator, whereby learners, sitting by the computer, operate on the interactive interfaces as though they were working on the flight control itself. A vivid case in point was the incidence of the 9/11 United States airline hijackers who have never flown an airplane but attended training sessions for a period via simulation practice just to enable them to destabilize the aircraft and direct it to the world trade center on a suicide mission. In the case of aircraft

simulation, the changes the learner is anticipated to see outside his flight window are fashioned to appear on his computer monitor, so the trainee can learn the technicalities of flight operations prior to actually trying his hands on the real flights. The graphic dexterity of computers is applied in an exceptionally large array of situations like a criminal investigation; to reconstructing faces of suspects, assailants, and also in the medical fields for recreating pictures of internal organs and cavities, using signals sent by miniature cameras like the hysteroscopy probe, the recreation of satellite pictures and others.

How pictures are stored and displayed

Every computer operations are in requisites of 0s and 1s consequently figures are also saved in terms of 0s and 1s. Therefore, when a picture folder is viewed in the memory, it cannot be at variance with other files. Nonetheless, when they are to be treated and displayed, there will be no difference. Images are indeed created with the help of frame-buffer show; a frame buffer show consists of a frame buffer, which is a digital storeroom that stores the images in requisites of 0's (zeros) and 1's (ones). It subsequently contains the 0's (zeros) and 1's (ones) in requisites of 8's (eights), or multiple of 8's (eights) in a file. The zeros and ones are interpreted by the display (presentation) manager, one row at a time and then transferred to the monitor after their conversion from digital to analog. The display manager would read the content of the frame buffer one row at a time or the whole digits same time. The digital images will be displayed on the screen after conversion into analog.

Peter and Michael (2001) puts forward that figures could be saved or manipulated in any two ways which are by line drawing or by vector illustration or by raster clear graphic method. For the line diagram method, the information must be shown by graphical equations; for instance, normal perfect line could be shown with this equation: $y = mx + c$ and circle by $x^2 + y^2 = r$. Then, if (x, y) points are joint points, then these (x, y) worth pairs that satisfy the equations must translate to a fraction of the form even as those that would not conform, would fall exterior of such form. Therefore, to create any figure, clearly the equation of the form has to be identified. Afterward, all the point that matches the equation must be well expressed. Such are the points that would in turn be highlighted on the monitor.

An electric ray in motion illuminates the display screen so each time the ray turns on, electrons would light up the display monitor and show the point. In line sketch patterns, the ray is constrained to pass through the trail of the form that would be traced and the figure needed is established. For instance, in the example given, given that the electron ray is allowed to go from point A to B along the line, a straight line is established. The raster verification method employs a different method and is mostly found suitable to control. In this case, a frame buffer is made to save the pixel value. The monitor can be an idea of as having a ray consisting of a number of parallel columns of picture elements; every pixel stands for a spot on the image. As a matter of fact, the figure of the horizontal and vertical joints indicates a greater resolution and consequently better output. Characteristic resolutions are somehow like 640, 480, 860 x 640, 1024 x 860 dots per inch (dpi), whereas the information shows the quantity of row and quantity of pixels on each line correspondingly on the computer monitor; distinct from basic arithmetic, the left top side spot indicate the source (0, 0) and the distance are calibrated in horizontal and vertical representation as illustrated below.

Assuming a space of 1024 x 1024 dpi screen, if there is any image to be displayed within the space, the frame buffer will save the condition of each of the pixel, for example, 0 shows that the pixels is abnormal hence not a piece of the picture and 1 shows it is a fraction of the image, therefore will be displayed. The illustration is basically how data information is used to show pictures.

Sadly, the theory of graphics displaying images is even more complex than what this writer has previously explained. Evaluating the point by the use of equations, storing information in a particular folder and using the bitmap graphic technique or using plain vector drawing algorithms are all involved

in displaying images.

Values of pixels are constantly in integers of (0, 0), (0, 1), and (0, 2), but algorithm to illustrate or maneuver images may not necessarily constantly amount to integer values, for instance, if the spot at which two lines meet up, let us say at 1.4 or 2.7, then what happens? Here, Wu (2020) submits that we approximate the values, by making use of any of the normal algorithms; that is 1.4 gets culminated in 1 and 3.7 rounds off to 4; but if an additional value of 1.6 rounds off to 2 and 4.1 gets rounded off to 4; what will be the final result? The indicator 1.4 and 1.6, which are supposed to be near to each other, appears to be divided by a space of 1 and not 0.2 in the figure, which is, that the smooth nature of the figure connecting these points is misplaced. Conversely, the points 3.7 and 4.1, instead of showing to be different, appear the same in the image. No such amendments make the shape look uneven instead of a smooth form.

Response time

In the case of animation, Boden (2004) assumes that the velocities at which fresh calibrations are done including the velocity at which the monitor can interact are of immense importance. In an example of a fast-moving vehicle, shown on the monitor, each new location of the vehicle and its ambiance, if desired has to be calibrated and sent to the monitor while the monitor deletes the earlier position of the vehicle and shows its latest position; these maneuvers have to occur at a velocity which should convince the onlooker that the motor vehicle is, in reality, moving at the set velocity; or else a high-speed moving car may appear as though crawling. Therefore, most of the velocity of the algorithm and the velocity of the display gadget are very essential. Furthermore, the whole procedure must show even and not erratic; if not, in simulation application, the results can become counterproductive.

There are situations when the size of the image becomes too large that it does not fit onto the screen; in this case, it is either that some areas of the image should be cut off or the entire picture reduced or constrained to fit the screen; so, a system known as clipping or windowing has to be adopted. Only vector graphics are easily created directly on the monitor; for a bitmap graphics like photograph, these can only be imported onto the screen and the necessary amendments made using the appropriate software.

Importance of Computer in graphic design process and outcomes

Making use of the computer to make designs and its outcomes is also known as computer graphics. In this write-up, it is instructive to note that the terms or phrases Computer graphics, computer design, advertising design and graphic design are one and the same concept and are most cases used interchangeably.

Computer graphics is receiving much emphasis now because the days of manual and analog designs are over, just as we are now having obsolete manual, tape-based cameras being replaced by digital, disc-based cameras. Some of the advantages of using computer in designs to both students and professionals are enumerated below:

1. It makes the user express themselves seamlessly.
2. Accuracy and fewer mistakes are guaranteed.
3. It enables the user apply elements that are not readily available in manual graphics like postscript designs, clip art and photos.
4. With the use of the computer, photographs are enhanced both in aesthetics and thematic approach for instance, ordinary photographs could be changed into duotones and effects be added on it.
5. It enables students task their intellect even though the artificial intelligence of the computer

gives them advantage for ready-made inputs.

6. The use of computer to make designs saves time and energy
7. The use of the mouse during computer graphic design enhances the psychomotor development of the user.
8. Computer graphics is important in the promotion of goods and services.
9. Computer graphics is critical to good web design and brand recognition.
10. It is useful for virtual reality for people with learning difficulties.
11. It allows users to effectively and meaningfully interact with art and image data which is important in the design of 3D models.
12. It helps users to think fact
13. It provides tools for motion dynamics
14. The computer is a vital tool for accessing and processing information and data as it is the first window to access the internet.

Brief History of Graphic and Advertising Design

Meggs and Purvis (2010) postulated that there is a German word, *Zeitgeist*, which does not have an English equivalent but which have become part of the English language. It means the 'spirit of the time' it refers to the cultural trends and attributes that are traceable to a given era. Microsoft Encarta Encyclopedia (2010) describes it as the ideas prevalent in a period and place, particularly as expressed in literature, philosophy, religion and the visual Arts. The nearness and transient nature of graphic design, coupled with its relationship with the political, social, and economic life of its society, enable it to more closely articulate the *zeitgeist* of an era than many other forms of human expression. It is this spirit that necessitated the beginning of the practice of Graphic and Advertising Designs. Meggs and Purvis (2010) noted that Ivan Chermayeff (b.1932), a renowned graphic designer said "The design of history is the history of design" therefore the necessity for the practice of graphic design cannot be separated from the design itself which became the concomitant result of such necessity.

Since primitive times, people have inquired for ways to give image form to ideas and models to accumulate understanding in graphic form and to bring organization and clearness to information. Over the years these needs have been filled by various people including artisans, scribes, printers and artists. In line with the above, Sturken and Cartwright (2001) noted that it was not until the early twentieth century, and precisely 1922, when the outstanding book designer, William Addison Gwiggins (1880-1956) coined the term Graphic Design to describe his activities as an individual who brought structural order and visual form to printed communications. Thus, the emerging profession received the appropriate name hence. The contemporary graphic artist is heir to this illustrious ancestry.

While the Sumerian scribes invented the cuneiform writing, Egyptian artisans combined words and images on papyrus to produce the hieroglyphics manuscript. Chinese block printers, medieval illuminators and fifteenth century printers and compositors designed early European printed books. All these became part and parcel of the prosperous heritage and history of Graphic design. By and large, this is an anonymous tradition, for the social value and aesthetic accomplishments of graphic designers, many of whom have been creative artists of extraordinary intelligence and vision which have not been sufficiently recognized. Somehow, history is in large measure a myth, because the historian looks back over the great sprawling network of human struggles and attempts to construct a web of meaning.

Oversimplification, ignorance of causes and their effects and the lack of an objective vantage

point are grave risks for the historian. When we attempt to record the accomplishments of the past, we do so from the vantage point of our own time and history and become a reflection of the needs, sensibilities and attitudes of the historian's time as surely as it represents the accomplishments of bygone eras. As much as one might strive for objectivity, the limitations of individual knowledge and insights ultimately intrude.

The concept of art for art's sake, a beautiful object that existed solely for its aesthetic value as noted by Baldwin and Roberts (2006), did not develop until the nineteenth century and before the industrial revolution the beauty of the forms and images that people made were linked to their function in human society. The aesthetic quality of Greek ceramic works, Egyptian hieroglyphic writings and primitive manuscripts were perfectly incorporated with helpful values, life and art were integrated into a cohesive whole. The results of the industrial revolution imparted positively in a process of upheaval and technological progress that continued to accelerate at an ever-quickening pace. By jolting the arts and crafts from their social and economic roles, the machine age created a gap between people's material life and their sensory and spiritual needs.

A Graphic Artist is a professional that creates works that are meant to communicate an emotion or feeling that are intended to set a frame of mind. Professional Graphic artists basically use their design in a commercial way. According to Edwards (1999), Graphic Artists crafts scenes and images using visual media such as Computers and Pen and Ink to present drawings, sketches, icons, typography and photographs. These are used on everything from light packaging to the walls of buildings. Their works are used to promote products, services and ideas; they are experts, schooled and trained in this area.

With the arrival of the Industrial Revolution of the 18th century, there was a rapid explosion of the production of consumer goods and so there arose the need to inform the public of the availability of these goods, services and ideas. Therefore advertising avenues such as hand-drawn posters and hand bills became a ready tool for producers and manufacturers for notifying the public. Henderson and Landau (1980) stated that one of the earliest media of communication was the stele (ancient stone slab: an ancient stone slab or pillar, usually engraved, inscribed, or painted, and set upright) of the ancient Egyptians. These were wooden boards cut from basalt with specific measurement displayed in town centers and other areas of high traffic and these were the earliest forms of advertising known to man.

Mass production of printed matters came into being with the invention of printing machine in 1450 by Johannes Gutenberg. This was probably the beginning of modern advertising as handbills and posters were mass produced and distributed using various media. As the production of bills and posters increased and spaces became scarce, there arose the need to seek alternative ways of posting bills. So the use of billboards was started. Houck (1989) wrote that American marketers picked up the technique of billposting with much interest and this was what gave birth to the modern day billboard system of advertising. Advertising under this research paradigm is not only in the aspect of products and services but also for ideas and policies, advocacies, institutions and events.

Advertising in Nigeria dates back to the pre-independence days, as this business was dominated by Europeans and Americans. They had their offices in Nigeria and other African cities but had their main operational headquarters in London, New York, Paris and other American and European cities. After independence, local advertising companies began to spring up after the promulgation of the indigenization decree of 1974 when Nigerian investors bought the foreign companies from their owners. This was the beginning of upsurge of advertising, communication and printing houses in Nigeria.

Knobbler (1980) wrote that as people continuously agitate for reinstatement of humanity's unity with the natural environment; there has also been an increasing awareness of the rationale to return to human and aesthetic values in hand-made products. The history of graphic design is written for the fact

that if we understand the past we will be better able to continue a culture of beautiful form and effective communication.

Components of Graphic and Advertising Design Layout

Composition is the bedrock of any good design. They give the work the structure that makes it easier to navigate from the margin on the left and right, up and below to the content in-between these margins. Composition is important because it underscores the delight of any design irrespective of whether the artist is working with text, images or other elements in the design because without a well thought-out composed layout, the design will basically become incoherent and chaotic.

Pointer (2011) describes Composition as the manner in which pieces or components are combined and arranged visually to tell a story. Proper composition reflects alignment, placement, grouping, visual flow and space, within a layout thus this outline can be any standard. Once a targeted audience and rationale have been determined then composition, constituents and concept can cover that identified purpose making for a successful design.

This assertion of Pointer (2011) was also corroborated by Simmons (2013), who thinks that designers often

make judgments regarding layout composition by instinct which is a result of constantly discerning in visual terms. He continued that some projects leaves one confused no matter how hard one tries to fit the elements, they just don't look or feel right. In these situations it can be advantageous to revert to basics, and see which one offers the best solution to the problem.

Therefore composition remains the framework on which any meaningful design is based. In like manner, Simmons (2013) opines that the traditional indices on which a good composition should be based are balance, golden proportion, rule of thirds, rhythm, hierarchy, unity and distinction of positive and negative space. In relation to the above, Pointer (2011), advanced five indices of good composition thus: Proximity, White Space, Alignment, Contrast and repetition. Whereas, Simmons (2013) and Pointer (2011) came up with different levels of principles, Iriwieri (2011) has a somewhat more comprehensive explanation on the various levels of advertising design layout. He posits that principles of design should include 'Eye Movement' in addition to other principles that have been advanced by other authors. Explaining further, Iriwieri (2011) outlined the physical elements of layout to include Illustration, White Space, Trade Mark and Signature. Taking a cue from these indices advanced by Simmons (2013), Pointer (2011), and Iriwieri (2011), this writer has come up with the following as components of Advertising and graphic Design Layout thus:

Introductory Slogan

This is usually the introduction of the advert. It may be directly or indirectly connected with the actual product advertised. In most cases, it is used to attract the interest of a prospective consumer.

Subject Matter

In any advertising and graphic design, there is always a subject matter. This subject matter has to do with what is being advertised be it a product, service, institution or event. This subject matter takes the center stage and receives the most emphasis in the design. In most cases, if the subject matter cannot be emphasized in illustration, it is done in text by the size of the font and colour.

Illustration

This is the picture or drawing that elucidates the subject matter. In most other cases, a different illustration is used to advertise a product.

Copy

This is the typography or text aspect of the advert. Usually it sends a message to the consumer about the product, service, institution or event itself. If it is a product, it explains the component and the efficacy of the product. It may also highlight the price and the manufacturer and the overall benefit of the product.

White Space

This is an important part of every composition. It does not mean literal white space; it only means negative space, like the spaces between content, lines, and even the outer margins. There is no one way to use white space correctly, but it is good to understand its principle. White space helps define and separate different sections. It gives the content 'room to breathe'. If a design starts to feel chaotic or congested, a little white space might be just what will resolve the problem.

Pay Off

In most exiting advert designs, there is always a pay off. This could be regarded as 'the final word' as it comes usually at the bottom of the design but this position is not absolute as it varies from designer to designer. It could be the slogan for the product, service, institution or event for instance in the advert of Gulder Lager Beer, Figure 1. The slogan - 'Looking Forward' therefore for the product is inserted at the middle of the design which is regarded as the pay off.

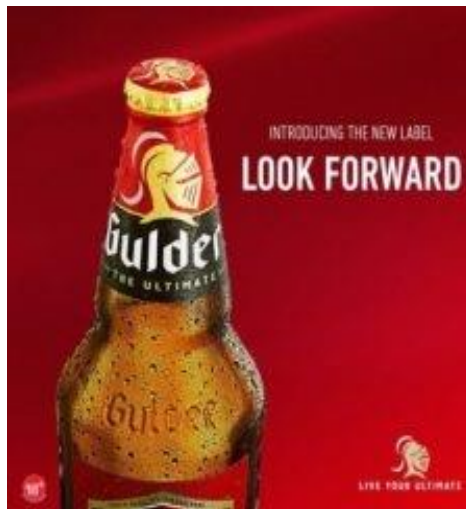


Figure 1. Osaigbovo Felix. Advert of Gulder. Source: Nigeria Breweries.

A typical example of a graphic or advertising design prototype that incorporates the above elements can be seen in figure 1.

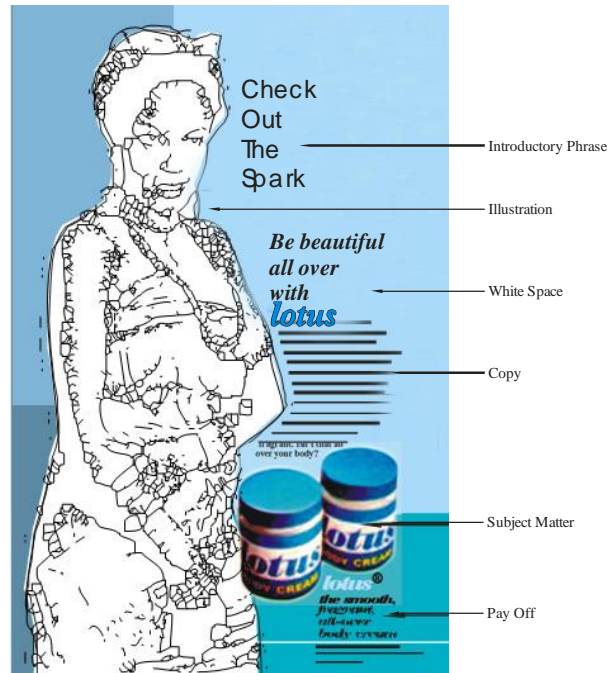


Figure 2. Osaigbovo Felix. A prototype of a graphic advertising design. (Pen and Ink20x40cm), (2016).

Figure 3 is another typical example of a computer designed advert poster of a service. In this particular design, all the elements of a good composition have been taken into consideration. As it were, this is an advert for logistics and Haulage Company. The illustration, though surreal, attests to the fact that the operators of this business goes to any length and height to satisfy their clients' desires, irrespective of the risks inherent in making sure their clients are satisfied. This underscores the use of this unique illustration of a truck wading through the seas to deliver the goods of their clients. Normally, no truck driver does that but that illustration serves a metaphorical expression to invite clients and earn their trust. "We earn your trust" therefore became the 'slogan' or 'pay off' for the company.

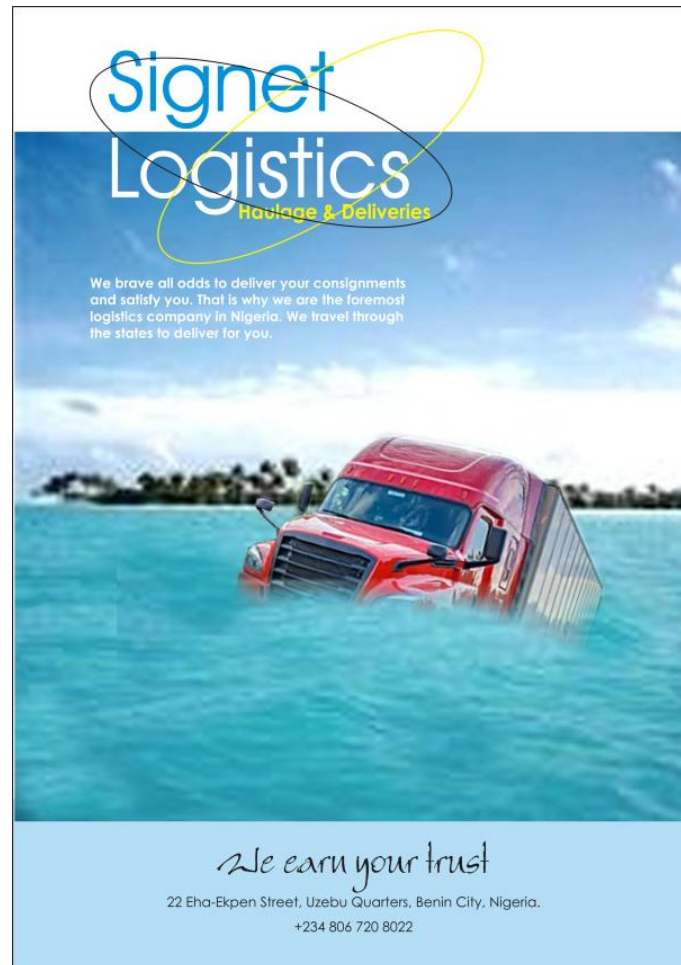


Figure 3. F. Osaigbovo, “Advert design” Corel Draw / Adobe Photoshop CS4, 2022

Summary and Conclusion

Images that are created by computer are called computer graphics and examples are line art, photographs, drawings, engineering drawings, mathematical graphs, charts, maps, diagrams, typography, numbers, geometric designs, medical image simulations, symbols, and other images. Osaigbovo (2014) postulated that the four major sub-divisions of graphic design careers are Brand identity and Logo designs, web and mobile design, layout and print design and packaging design. To buttress the above claims, Newell (2015) outlined the trendy research areas of Graphic design as geometric computing, sketch-based designing, image-based rendering and animations, 3D reconstruction, printing, modeling and analysis, shape and surface modeling and matching, volume and scientific revelation and virtual and augmented reality.

Carson (2003) postulates that computer graphics comprises two rubrics viz: describing displaying images. There may be numerous other problems that may come up with computer graphics; questions like, is the figure standing alone or part of a sequence of images in an animation? Or is the figure or images to be stationary, or can a computer user communicate with software in order to transform it? Is the objective of the figure to be highly pragmatic because it will be seen at length, or is it just to give a rapid feeling of the scene?

From the earliest days of computing, according to Peter and Michael (2001) people were interested in using computers to draw pictures and diagrams, and data graphs were created on line printers by skillful printing spaces and signs on succeeding lines. Input materials that were related to the mouse and light pen are part of the early computer system. Karaata (2018) posits that Ivan Sutherland

was one of the pioneers of communicative computer graphics when he came up with the “Sketch pad” drawing method in the year 1963. This structure integrated input and interactive skills for making line drawings which includes dragging, icons, and pointing that we are still using today. This structure also uses the method of hierarchy for developing objects from easier parts that still influence software. Computer-aided design and computer-aided manufacturing evolved from the understanding that the computer can help with drawing-demanding activities. Projects also evolved to help with vehicle design as in the case of General Motors, and lens design such as in *Itek* incorporated. Even while graphics manifested great prospects, there arose restrictions on its extensive use; graphics hardware was so specific and costly. There were no clear-cut standards, so it became complicated to craft programs for such devices, and the outcomes were not transferable to different platforms. Furthermore, the low speed of graphics gadgets makes it hard to create communicative systems with rational and reliable reply periods.

Earlier hardware to run a graphics show according to Newell (2015) was much different from that being used today, continuing, Newell stressed that during the 1960s, displays were monochromatic and based on vector, with all figures drawn as a set of lines. A full show system comprised of the display processing unit, a display file, and a Cathode Ray Tube. The display list saves a sequence of point standing for the last part of the line to be illustrated and the singular duty of the monitor display processing unit is to draw repetitively the lines on the Cathode Ray Tube. Altering the figure on the monitor requires varying the point saved in the show list. Lugar (2009) noted that Cathode Ray Tubes often create images with electron and phosphor beams. Drawing lines on the monitor, the beam is diverted along the pathway of the shape and as the electrons hit the phosphor, it gets animated; this extra power is set free by the phosphor in form of light. As the occasion progresses, the light diminishes, and energy is released. The phosphor’s energy has to be revitalized at least 30 times per second or else, the onlooker may not be able to experience the degradation of the phosphor therefore the figure soon appears to flash. The issue amid the vector-based display is that as the difficulty with the figure increase, it would take long to get to the beginning of the list to start drawing the figure again. Suffice it to state here that as technological improvements began to evolve, most of these problems were beginning to get solved.

Various authors, experts and researchers have over time advanced their suggestions and definitions of computer graphics; while the American Institute of Graphic Arts (AIGA), defined graphic as “the art and performance of preparation and projecting thoughts and experiences with illustration and textual content”, putting it succinctly, it is apt to say that graphic design communicate definite thoughts and messages in a visual manner. The designs could be simplistic may be as an organizational insignia, or as complex as page layouts designs on websites. Graphic design is used by organizations to advance and trade goods during advertising or by websites to communicate complex messages in some simple ways through information graphics, or by businesses to build up distinctiveness via branding, among others. Computer graphics is the art of depicting lines, charts, pictures, shapes and manipulating figures with the use of computers with the aid of encoding. Computer graphics encompasses several pixels; a pixel is the minutest graphical element or piece illustrated on a computer monitor. To further comprehend the importance of graphic design, it becomes imperative to know some principles and elements that make up good design. Element is utilized in a combination or conflict with one another to generate visually outstanding and interesting designs. These graphic design elements include: Color, Form, Line, Shape, Size, Space and Texture.

Graphic designers also hold fast to the principles of design that are fundamentally a portion of the procedure that help a design achieve an effective masterpiece. These basic principles assist in creating permanence and stability for a piece of design work.

These graphic design principles include: Balance, Contrast, Emphasis, Movement, Proportion

and Rhythm. There is this old maxim that says “rules are meant to be broken,” in this case, rules can actually be broken yet a good graphic designer has to first and foremost master these values before making the conscious decision to break the rules and expand horizons of this aspect of art. Young and aspiring artists that want to take up computer graphics as a vocation and profession have to understand the rudiments of this strenuous but an interesting and profitable vocation. And so, as technological advancement continues to evolve, there is every possibility that the teething problems that were observed *ab-initio* would begin to disappear gradually. The graphic design profession can be very intriguing just as it is rewarding and profitable so this piece of the write-up should give those that are interested in this fields some head-start into the business.

Contributions to Knowledge

1. This study has shown that Computer graphics influences graphic work of art with originality.
2. The study shows that character and model customization of subject matter is possible in handmade illustration.
3. The study established that Graphic design illustration enhances image making with elasticity in contrast to raster based medium of image production.

This essay is a reawakening of the potentials of computer graphics to budding graphic artists that will sensitize their creative talent. In most cases, manual graphic illustrations are vector based medium of image making whose elasticity cannot be quantified since information within the structure of the art form is maintained. The essay reinvigorated draftsmanship skill amongst graphic artists and it has also ensured originality and the artist’s identity.

REFERENCES

- Baldwin, J. & Roberts, L. (2006). *Visual Communication*. Lausanne: AVA Publishing, S.A.
- Boden, M.A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanism*. London: Routledge.
- Edward, L. (1999). *Thinking About Art*. London: Calder & Boyars.
- Henderson, S. & Landau, T. (1980). *Billboard Art*. London: Chronicle Books.
- Godse, A.P. & Godse, D.A. (2001). *Computer Multimedia Graphics*. Pune, India: Technical Publications
- Houck, J.W. (1989). Painting for Billboards in Nigeria. *Journal of Advertising*, P12-14
- Hyatt-Major, A. (2012). *Prints and People*. Princeton: Princeton University Press.
- Karaata, E. (2018). Usage of Artificial Intelligence in Today's Graphic Design. *Online journal of Arts and Design*. Vol 6, issue 4, October 2018.
- Knobbler, N. (1980). *The Visual Dialogue*. New York: Holt, Rinehart and Watson Inc.
- Lester, P.M. (1995). *Visual Communication*. Washington: Wadsworth Publishing Co.
- Lugar, G.F. (2009). *Artificial Intelligence: Structures And Strategies For Complex Problem Solving*. Boston: Pearson.
- Malvik, C. (2020). What id graphic design? A beginner's guide. www.designlife.com Retrieved 7th April, 2022
- Meggs, P.B. & Purvis, A.W. (2010). *History of Graphic Design*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Microsoft Encarta Online Encyclopedia (2010). *Zeitgeist: Meaning and Significance*. Microsoft Corporation. Retrieved: 27th April, 2017.
- Newell, A. (2015). *Unified Theories Cognition*. Cambridge, M.A.: Harvard University Press.
- Osaigbovo, F.O. (2019). Motion Pictures and its Evolution in The Nigerian Film Industry. *The Quint, An Interdisciplinary quarterly from the North*. Vol.14 no. 1 SSN 1920-1028
- Osaigbovo, F.O. (2019). Application of inverse square law in photography. *Acta Graphica*, [S.I.], v.30, n. 3, p. 1-10, mar. 2022. ISSN 1848-3828. <http://www.actagraphics.hr/index.php/actagraphics/article/view/214>
- Peter, M. & Michael, B. (2001). *Information Graphics*. London: Thames and Hudson.
- Philip, M. (2012). *A History of Graphic Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Pointer, K. (2011). "Composition and Layout". Free online Encyclopedia. [Wikipedia.org/composition and layout](https://en.wikipedia.org/composition%20and%20layout). Retrieved 21st April, 2017.
- Simmons, T. (2013). *Looking into Art*. New York: Holt, Rinehart & Watson Inc.
- Sturken, M. & Cartwright, L.(2001). *Practices of Looking*. New York: Oxford University Press.
- Wu, S. (2020). Development of Graphic Design based on artificial intelligence. *Journal of physics conference series*. 1533 032022
- Wu, S. (2020). Development of Graphic Design based on artificial intelligence. *Journal of physics conference series*. 1533 032022