



Art Vision

*Formerly: Journal of Institute of Fine Arts
Official journal of Atatürk University Fine Arts Institute*

Volume 30 • Issue 53 • October 2024



EISSN 2822-3144

<https://dergipark.org.tr/en/pub/artvision>

Art Vision

CHIEF EDITOR / BAŞ EDITÖR

Koray ÇELENK ^{ID}

Department of Musicology, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Müzikoloji Bölümü, Erzurum, Türkiye

ASSOCIATE EDITORS / YARDIMCI EDITÖRLER

Ozan GÜLÜM ^{ID}

Department of Music Education, Ataturk University, Faculty of Education of Kazım Karabekir, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Müzik Eğitimi Bölümü, Erzurum, Türkiye

Ahmet ALUMUR ^{ID}

Department of Musicology, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Müzikoloji Bölümü, Erzurum, Türkiye

SECTION EDITORS / ALAN EDITÖRLERİ

Ayça ALPER AKÇAY ^{ID}

Department of Painting, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Resim Bölümü, Erzurum, Türkiye

Selim CİNİSLİ ^{ID}

Department of Theatre, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Tiyatro Bölümü, Erzurum, Türkiye

Gamze GÖRGÜNAY ^{ID}

Department of Ceramic, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Seramik Bölümü, Erzurum, Türkiye

Hüseyin ELİTOK ^{ID}

Department of Traditional Turkish Arts, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, Erzurum, Türkiye

Murat Han ER ^{ID}

Department of Photograph, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Fotoğraf Bölümü, Erzurum, Türkiye

Serhat ERDEM ^{ID}

Department of Radio, Television and Cinema, Ataturk University, Faculty of Communication, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Erzurum, Türkiye

Aydın ZOR ^{ID}

Department of Graphics, Akdeniz University, Faculty of Fine Arts, Antalya, Turkey
Akdeniz Üniversitesi-Grafik Bölümü, Antalya, Türkiye

Muhammet Lütfü KINDIĞILI ^{ID}

Department of Basic Training, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Temel Eğitim Bölümü, Erzurum, Türkiye

Zeynep KIRKINCIOĞLU ^{ID}

Department of Textile and Fashion Design, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Erzurum, Türkiye

Hasan Tahsin SÜMBÜLLÜ ^{ID}

Department of Musicology, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Müzikoloji Bölümü, Erzurum, Türkiye

Caner ŞENGÜNALP ^{ID}

Department of Sculpture, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Heykel Bölümü, Erzurum, Türkiye

EDITORIAL BOARD / EDITÖR KURULU

Rick KEMP ^{ID}

Music, Theatre and Dance Department, Indiana University of Pennsylvania, College of Arts, Humanities, Media, and Public Affairs, Indiana, USA
Pennsylvania Indiana Üniversitesi-Müzik, Tiyatro ve Dans Bölümü, Indiana, Amerika Birleşik Devletleri

Svetoslav Angelov KOSEV ^{ID}

Department of Graphics, St. Cyril and St. Methodius University of Veliko Tarnovo, Faculty of Fine Arts, V. Tarnovo, Bulgaria
Veliko Tarnovo St. Cyril ve St. Methodius Üniversitesi-Grafik Bölümü, V. Tarnovo, Bulgaristan

Ksenija AYKUT ^{ID}

Department of Oriental Studies, University of Belgrade, Faculty of Philology, Belgrade, Serbia
Belgrad Üniversitesi-Doğu Çalışmaları Bölümü, Belgrad, Sırbistan

Ersan ÇİFTÇİ ^{ID}

Department of Music Education, Inonu University, Faculty of Education, Malatya, Turkey
İnönü Üniversitesi-Müzik Eğitimi Bölümü, Malatya, Türkiye

Barış DEMİRCİ ^{ID}

Department of Music Education, Ankara Music and Fine Arts University, Faculty of Music and Fine Arts Education, Ankara, Turkey
Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi-Müzik Eğitimi Bölümü, Ankara, Türkiye

Oğuz DİLMAÇ ^{ID}

Department of Painting, İzmir Katip Celebi University, Faculty of Fine Arts, İzmir, Turkey
İzmir Katip Celebi Üniversitesi-Resim Bölümü, İzmir, Türkiye

Attila DÖL ^{ID}

Department of Painting, Nigde Omer Halisdemir University, Faculty of Fine Arts, Nigde, Turkey
Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi-Resim Bölümü, Niğde, Türkiye

Şeyda ERASLAN TAŞPINAR ^{ID}

Department of Painting-Craft Education, Ataturk University, Faculty of Education of Kazım Karabekir, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Resim-İş Eğitimi Bölümü, Erzurum, Türkiye

Fevziye EYİĞÖR PELİKOĞLU ^{ID}

Department of Painting, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Resim Bölümü, Erzurum, Türkiye

Mehmet Ferruh HAŞILOĞLU ^{ID}

Department of Graphic Arts, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Grafik Sanatlar Bölümü, Erzurum, Türkiye

Lütfü KAPLANOĞLU ^{ID}

Department of Compound Arts, Yıldız Technical University, Faculty of Art and Design, Istanbul, Turkey
Yıldız Teknik Üniversitesi-Bileşik Sanatlar Bölümü, İstanbul, Türkiye

Emrah LEHİMLER ^{ID}

Department of Musicology, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Müzikoloji Bölümü, Erzurum, Türkiye

Erhan ÖZDEN ^{ID}

Department of Turkish Religious Music, Istanbul University, Faculty of Theology, Istanbul, Turkey
İstanbul Üniversitesi-Türk Din Musikisi Bölümü, İstanbul, Türkiye

Gökalep PARASIZ ^{ID}

Department of Music Education, Balıkesir University, Faculty of Education of Necatibey, Balıkesir, Turkey
Balıkesir Üniversitesi-Müzik Eğitimi Bölümü, Balıkesir, Türkiye

Ahmet FEYZİ ^{ID}

Department of Music Education, Ankara Music and Fine Arts University, Faculty of Music and Fine Arts Education, Ankara, Turkey
Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi-Müzik Eğitimi Bölümü, Ankara, Türkiye

Bilal SEZER ^{ID}

Department of Traditional Turkish Arts, Usak University, Faculty of Fine Arts, Usak, Turkey
Uşak Üniversitesi-Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, Uşak, Türkiye

Yavuz ŞEN ^{ID}

Department of Musicology, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Müzikoloji Bölümü, Erzurum, Türkiye

Ülkü Sevim ŞEN ^{ID}

Department of Music Education, Ataturk University, Faculty of Education of Kazım Karabekir, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Müzik Eğitimi Bölümü, Erzurum, Türkiye

Art Vision

Bünyamin AYDEMİR

Department of Theatre, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Tiyatro Bölümü, Erzurum, Türkiye

Fehim HUSKOVIKJ

Department of Art Education, St. Cyril and St. Methodius University, Faculty of Fine Arts, Skopje, Macedonia
St. Cyril ve St. Methodius Üniversitesi-Sanat Eğitimi Bölümü, Skopje, Makedonya

Önder YAĞMUR

Department of Sculpture, Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Heykel Bölümü, Erzurum, Türkiye

Ovidiu CROITORU

Department of Graphics, National University of Arts, Faculty of Plastic Arts, Bucharet, Romania
Ulusal Sanat Üniversitesi-Grafik Bölümü, Bükreş, Romanya

Boris Zhelev GEORGIEV

Department of Mural Painting, St. Cyril and St. Methodius University of Veliko Tarnovo, Faculty of Fine Arts, V. Tarnovo, Bulgaria
Veliko Tarnovo St. Cyril ve St. Methodius Üniversitesi-Duvar Resmi Bölümü, V. Tarnovo, Bulgaristan

FOREIGN LANGUAGE CONSULTANTS / YABANCI DİL DANIŞMANLARI

Mehmet Başak UYSAL

Department of English Language and Literature, Atatürk University, Faculty of Literature, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü, Erzurum, Türkiye

Deniz ARAS

Department of American Culture and Literature, Atatürk University, Faculty of Literature, Erzurum, Turkey
Atatürk Üniversitesi-Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Bölümü, Erzurum, Türkiye

Art Vision

ABOUT THE ART VISION

Art Vision is a peer reviewed, open access, online-only journal published by Atatürk University.

Art Vision is a biannual journal published in nth English and Turkish. The Journal has issues in March, and October.

Journal History

As of 2022, the journal has changed its title to Art Vision.

Current Title

Art Vision

EISSN: 2822-3144

Previous Title (1995-2021)

Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi

ISSN: 1300-9206

EISSN: 2687-4288

Abstracting and indexing

Art Vision is covered in the following abstracting and indexing databases;

- DOAJ
- EBSCO-Art Full Text
- EBSCO- Central & Eastern European Academic Source (CEEAS)
- ERIH PLUS
- TUBITAK ULAKBIM TR Index
- CNKI

Aims, Scope, and Audience

Art Vision aims to contribute to the literature by publishing manuscripts at the highest scientific level in fine arts and science.

The scope of the journal includes but not limited to Photography, Traditional Turkish Arts, Graphics, Sculpture, Music, Painting, Performing Arts, Art History, Ceramics, Cinema-TV, Textile and Fashion Design.

Art Vision publishes original articles and reviews that are prepared in accordance with ethical guidelines.

The target audience of the journal includes researchers and specialists who are interested or working in all fields of art.

You can find the current version of the Instructions to Authors at <https://dergipark.org.tr/tr/pub/artvision/writing-rules>

Amaç ve Kapsam

Art Vision, güzel sanatlar ve bilim alanında en üst bilimsel düzeyde yazıları yayınlamaya katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Derginin kapsamı Fotoğraf, Geleneksel Türk Sanatları, Grafik, Heykel, Müzik, Resim, Sahne Sanatları, Sanat Tarihi, Seramik, Sinema-TV, Tekstil ve Moda Tasarımı alanlarını içerir, ancak bunlarla sınırlı değildir.

Art Vision, etik kurallara uygun olarak hazırlanan özgün makale ve derlemeleri yayımlamaktadır.

Derginin hedef kitlesi, sanatın tüm alanlarına ilgi duyan ya da bu alanlarda çalışan araştırmacı ve uzmanları kapsamaktadır.

Yazarlara Yönergeler'in güncel versiyonuna <https://dergipark.org.tr/tr/pub/artvision/writing-rules> adresinden ulaşabilirsiniz.



Contact (Editor in Chief) / İletişim (Baş Editör)

Koray ÇELENK

Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey

Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum, Türkiye

✉ koraycelenk@atauni.edu.tr

✉ gzed@atauni.edu.tr

🌐 <https://dergipark.org.tr/en/pub/artvision>

☎ +90 442 231 54 55

Contact (Publisher) / İletişim (Yayıncı)

Atatürk University

Atatürk University, Erzurum, Turkey

Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü 25240 Erzurum, Türkiye

✉ ataunijournals@atauni.edu.tr

🌐 <https://bilimseldergiler.atauni.edu.tr>

☎ +90 442 231 15 16

Art Vision

CONTENTS / İÇİNDEKİLER

RESEARCH ARTICLES / ARAŞTIRMA MAKALELERİ

- 105 Comparative Biometric Analysis of Scientific Studies in The Field of Graphic Novel in Different Databases**
Grafik Roman Alanındaki Bilimsel Çalışmaların Farklı Veritabanlarındaki Karşılaştırmalı Bibliyometrik Analizi
Necati VARDAR, Çağrı GÜMÜŞ, Bülent BİNGÖL
- 113 Becoming-Speed: Futurism's Conflicts with Subjectivity and Motion**
Hızlaşmak: Gelecekkiliğin Öznellik ve Hareketle Çatışmaları
Ekin PINAR
- 122 Tracing The Cinematic Female Gaze through Textual Film Analysis of Something Useful (2017)**
İşe Yarar Bir Şey (2017) Filminde Filmsel Metin Analizi ile Sinematik Dışıl Nazarın İzini Sürmek
Beril UĞUZ
- 135 Rebirth of Ceramic Art in The Digital Age: Transformation Journey from 3D Modeling to NFT**
Dijital Çağda Seramik Sanatının Yeniden Doğuşu: 3D Modellemeden NFT'ye Dönüşüm Yolculuğu
Ozan BEBEK, Kaan CANDURAN
- 141 Oyunculuk Eğitiminde Nörobilimsel Temellerin Kullanımı: Pratik Bir Yaklaşım Olarak Nörosomatik Oyunculuk**
The Use of Neuroscientific Foundations in Acting Education: Neurosomatic Acting as A Practical Approach
Fatoş Su ÖZKARATAŞ
- 152 Burdur Yeşilova'da Tespit Edilen Zili Yaygılar**
Zili Rugs Identified in Burdur Yesilova
Bengü AYDIN, Mustafa GENÇ
- 168 Fatih Akın Sineması'nda Bir Özgürleşme Ritüeli Olarak Yol ve Yolculuk**
The Road and Journey as A Ritual of Liberation in Fatih Akın's Cinema
Ferit ÇAĞIL
- 175 Flüt Eğitimi'nde Dil Tekniklerinin Öğretimine Yönelik Bir Durum Analizi**
A Situation Analysis on Teaching Tongue Techniques in Flute Education
Merve KARALI, Gülce COŞKUN ŞENTÜRK
- 187 İnsan Olmanın Anlamı ve Anlamsızlığı: Posthümanist Sanatın Romantik Estetiği**
The Meaning and Meaninglessness of Being Human: The Romantic Aesthetics of Posthumanist Art
Hatice DOĞAN
- 197 Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Algılarına Yönelik Bir Araştırma**
A Study on Secondary School Students' Perceptions of Abstract Art
Rifat SERİN, Selma TAŞKESEN
- 212 Pandemi Sürecinde Türkiye'de Dijital Tiyatro ve Seyirci**
Digital Theatre and Audience in Turkey during The Pandemic
Müşerref GÖKSEVER
- 221 Sanat Eğitimi'nde Orff Çalgılarının Masallarda Kullanımına İlişkin Bir Uygulama**
An Application on The Use of Orff Instruments in Fairy Tales in Art Education
Gülgün BİLEN, Emine TEKER

Art Vision

REVIEW ARTICLES / DERLEME MAKALELER

- 230** **Türkiye’de Müzik Eğitimi Alanında Yapılmış Teknoloji İçerikli Lisansüstü Çalışmaların İncelenmesi**
An Investigation of Technology-Containing Graduate Studies in The Field of Music Education in Turkey
Ayda ARAS, Remziye Ezgi GÖKSEL
- 240** **Yapay Zekâ’nın Yaratıcılığı Üzerine Bir Tartışma**
A Discussion on The Creativity of Artificial Intelligence
Sehran DİLMAÇ
- 253** **Sanat ve Tasarım İlişkisi Bağlamında Resim Sanatında Mimari Çözümler**
Architectural Analysis in Painting in The Context of Relationship between Art and Design
Bahadır KAYAALP, Evren KAVUKCU

Comparative Biometric Analysis of Scientific Studies in The Field of Graphic Novel in Different Databases

Grafik Roman Alanındaki Bilimsel Çalışmaların Farklı Veritabanlarındaki Karşılaştırmalı Bibliyometrik Analizi

Necati VARDAR¹ 

¹KTO Karatay University, Faculty of Engineering and Natural Sciences, Department of Metallurgical and Materials Engineering, Konya, Türkiye

Çağrı GÜMÜŞ² 

²KTO Karatay University, Faculty of Fine Arts and Design, Department of Graphic Design, Konya, Türkiye

Bülent BİNGÖL³ 

³KTO Karatay University, Faculty of Economics, Administrative and Social Sciences, Department of Communication and Design, Konya, Türkiye

ABSTRACT

A graphic novel is a type of comic book that combines words and images to express a complete story, usually presented in book format. This study aims to examine the place and impact of graphic novels in academic literature. In the study, academic publications in the field of graphic novels between 1990 and 2024 were analyzed. Scopus and Web of Science (WoS) databases were used in the data collection process and the studies obtained because of searches with the keyword "graphic novel" were evaluated by bibliometric methods. In the bibliometric analysis, metrics such as number of citations, average number of citations per article, author collaborations and impact level of publications were used. Research performance analysis and scientific field mapping techniques were employed, utilizing various bibliometric analysis methods such as citation analysis, co-citation analysis, bibliography match analysis, co-author analysis, and common word analysis. The study provides a quantitative assessment of academic productivity and impact in the field, highlighting the development and evaluation of graphic novel studies on an international scale. The findings offer insights for future research and a comparative bibliometric analysis of scientific studies in the graphic novel field across two databases, enhancing understanding of scientific contributions in this area.

Keywords: Comic Books, Gender, Graphic Novel, Multimodality, Narrative

Öz

Grafik roman, genellikle kitap formatında sunulan, tam bir hikâyeyi ifade etmek için sözcükleri ve görüntüleri birleştiren bir çizgi roman türüdür. Bu çalışmanın amacı, grafik romanların akademik literatürdeki yerini ve etkisini incelemektir. Çalışmada, 1990-2024 yılları arasında grafik roman alanında yapılan akademik yayınlar analiz edilmiştir. Veri toplama sürecinde Scopus ve Web of Science (WoS) veri tabanları kullanılmış ve "grafik roman" anahtar sözcüğüyle yapılan aramalar sonucu elde edilen çalışmalar bibliyometrik yöntemlerle değerlendirilmiştir. Bibliyometrik analizde atıf sayısı, makale başına ortalama atıf sayısı, yazar iş birlikleri ve yayınların etki düzeyi gibi metrikler kullanılmıştır. Atıf analizi, ortak atıf analizi, bibliyografya eşleşme analizi, ortak yazar analizi ve yaygın kelime analizi gibi çeşitli bibliyometrik analiz yöntemlerinden yararlanılarak, araştırma performans analizi ve bilimsel alan haritalama teknikleri kullanılmıştır. Çalışma, alandaki akademik üretkenliğin ve etkinin nicel bir değerlendirmesini sunarak, uluslararası ölçekte grafik roman çalışmalarının gelişimini ve değerlendirilmesini vurgulamaktadır. Bulgular, gelecekteki araştırmalar için öngörüler sunmakta ve iki veri tabanında grafik roman alanındaki bilimsel çalışmaların karşılaştırmalı bibliyometrik analizini yaparak, bu alandaki bilimsel katkıların daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Roman, Cinsiyet, Grafik Roman, Çok Modluluk, Anlatı

Introduction

In American and British usage, a graphic novel is a type of text combining words and images, a comic book, but the term most often refers to a complete story presented as a book rather than a periodical (Phoenix, 2020). The term graphic novel is highly controversial. Since the 1970s, when the field of comics studies first emerged as an academic discipline, scholars and others have attempted to define the word comics and to establish a critical terminology to support that definition (Boerman Cornell, 2016).



Geliş Tarihi/Received 18.07.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 17.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 17.09.2024
Kabul Tarihi/Accepted 10.10.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:
Necati VARDAR

E-mail: necati.vardar@karatay.edu.tr

Cite this article: Vardar, N., Gümüş, Ç., & Bingöl, B. (2024). Comparative biometric analysis of scientific studies in the field of graphic novel in different databases. *Art Vision*, 30(53), 105-112. <https://doi.org/10.32547/artvision.1518475>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

In the early years of comics, the creators of comics were not considered artists and had no copyright over their works. Even later, they faced difficulties in publishing their works due to profit-oriented publishing policies, as they were strongly tied to the printing press as the main medium of their manifestation. With few exceptions, only the most popular works had the chance to be published in volumes. However, more and more graphic designers have embraced this serious, mature, and liberal form of expression and their creations have been published by alternative independent publishers and then reissued by reputable publishers while enjoying success.

The graphic novel played an important role in the process of gaining the status of a recognized cultural object for comics, adding intellectual value to the medium (McGrath, 2004). Although graphic novels are less textually demanding than traditional texts, graphic novels should not be considered as easy to read as the sentence and word structure in graphic novels is complex and readers need to make sense of the visual clues and text presented (Frey, 2010). The graphic novel has become a unique format in the last thirty years. In the words of Will Eisner, who wrote the first graphic novel and coined the term for the format, the mode of creation has evolved from a work written and drawn by a single person to a marriage between writer and artist. This has created a creative process that utilizes the skills of a successful writer and a very sophisticated artist (Eisner, 2003). Graphic novels, with their roots in serialized comics, began to take on a more literary tone during the 1970s and 80s, with many publishers moving away from serialization of short comics and focusing on more complex book-length titles, and as a result, the readership of comics expanded from children to young adults and adults who saw their preferred format maturing with them. The move away from serialization also meant that the desired book was much more likely to be in stock in bookstores rather than only in local comic shops (Weiner, 2001). It could be said that 1986 was the year of the graphic novel. It saw the publication of the first volume of *Maus*, the first issue of *Watchmen* and the complete series run of *The Dark Knight Returns*. Although none of the works were published as graphic novels, it would be hard to ignore the impact they had on the medium, so all three were serialized before being collected and reissued. Since 1986, graphic novels have grown significantly in both sophistication and popularity to the point of deserving attention in higher education (Ellis et al., 2000).

A graphic novel is a long, sequential work of art. Unlike serialized traditional comic books, which are often serialized in periodicals, graphic novels are often published as complete works. They can cover a wide range of genres and themes, and the term is often used to describe works that are more complex or mature in content compared to

traditional comics. Graphic novels and graphic novels push the boundaries of picture books to the point where illustrations and text are equivalent, each driving the other, rather than illustrations supporting or attempting to explain the text. Unlike a comic strip or graphic novel, a graphic novel is complete, revealing the beginning, middle and end of the story or information it puts before the reader. While the most common term used today is "graphic novel", other suggested terminology includes graphic album, graphic installation, graphic narrative, and serial art.

Graphic novels are also often categorized as a "genre", but everyone in the industry and fans of graphic novels will quickly correct this. Graphic novels are a medium, and within that medium there are many different genres. While the definition and categorization of graphic novel genres is likely to continue to evolve as the medium grows, in 2007 Pawuk identified nine genres within the comics medium: Superheroes, Action and Adventure, Science Fiction, Fantasy, Crime and Mysteries, Horror, Contemporary Life, Humor, and Nonfiction (Pawuk, 2007). The debate on so-called graphic novels also emphasizes this complex situation. For many people, the word comic book refers to a periodical for children, published weekly or monthly, sold on newsstands or in specialized comic bookstores, often with pages devoted to advertisements and, when aimed at younger readers, to contests and puzzles (Gall et al., 2015). In contrast, a graphic novel usually refers to a long comic book narrative for adult readers, published in hardcover or paperback and sold in bookstores, with serious literary themes and sophisticated illustrations. However, these distinctions are somewhat controversial, as graphic novels come in all shapes and formats, appeal to many different groups and age ranges, and cover a wide range of genres and styles (Chase et al., 2014).

Moreover, graphic novels are often not original publications but repackaged collections of serialized comics. This debate is further complicated by the fact that the supposed need for the term graphic novel stems from American and British cultural biases. There is no need for an equivalent term in continental Europe or Japan, where the acceptance of comics as both an art form and a literary genre is unproblematic (Guérin et al., 2017). In Europe, and especially in France, comics, or *bande dessinée* ("drawn strips"), have long been collected in high-quality albums, their theme and style suitable for a mature audience (Orbán, 2014). This adult comics culture has coexisted very comfortably with comics for children, without any contradiction. In Japan, a large part of the population routinely reads comic books (called *manga*), which have reached a dizzying variety of genres and themes. The emergence of the term graphic novel should therefore be viewed in terms of the cultural attitudes that shaped it (Watts, 2015). Graphic novels engage readers,

and indeed research has shown that graphic novels are useful literacy tools, exposing readers to twice as many words as the average children's book (Weiner, 2001). Reluctant readers may not be able to perceive certain literacy elements such as tone, mood, theme and foreshadowing from text alone. Visuals in graphic novels present these elements at a level that is more accessible to many readers (Sullivan, 2002). The rise in popularity and complexity of the graphic novel has also caught the attention of the educational community. Educators recognize that today's students are constantly visually stimulated by the media and have a strong impatience to sit and scroll through dense text. Graphic novels cater to young people's growing interest in visual rather than written media (Bucher et al., 2004). Graphic novels offer a means to represent complex material in ways that reduce the cognitive demand of reading dense text while depicting complex concepts. Therefore, graphic novels have been touted as a useful tool for engaging reluctant and difficult readers (Sullivan, 2002).

A detailed literature review is needed to obtain detailed information about scientific studies in the field of graphic novel, which improves visual literacy and vocabulary, inspires creativity and thinking, improves social and emotional learning, helps to understand literary themes and supports individuals with learning difficulties, to follow the development of the studies, to see which studies come to the fore and to predict the trends of research on the subject in the coming years, as well as to determine which topics require more attention and research in the field of graphic novel.

In the literature, there are no studies in which scientific research on graphic novel studies in the field of graphic design is evaluated in terms of bibliometric characteristics other than traditional literature reviews (Aria et al., 2017). While there are two bibliometric processes, performance analysis and science mapping, to determine the research area of a scientific research (Gutiérrez Salcedo et al., 2018; Herrera Viedma, 2016; Tam et al., 2012), within the scope of science mapping, analysis and visualization of the networks obtained because of these analyses.

- Citation Analysis,
- Co- Citation Analysis,
- Bibliographic Coupling Analysis,
- Co-author Analysis,
- Co-word Analysis

In this context, it is aimed to examine the bibliometric characteristics of graphic novel studies as an alternative to traditional literature reviews. In the light of the results that emerge according to the evaluations, both the contribution of the research subject will be provided, and the repetition of the research will be prevented.

In this study, out of a total of 7784 academic publications in the field of graphic novel between 1993 and 2024, a total of 7103 were analyzed and grouped according to bibliometric indicators in line with the relevant filtering processes, and the trends in the field of graphic novel in recent years were tried to be revealed. It is thought that the results to be obtained at the end of the analysis will contribute to the subjective evaluation of the research field.

Considering that the research will make a significant contribution to the literature, answers to the following research questions were sought:

- Which author(s), institution(s) and country(ies) have the most scientific studies in the field of the relevant research?
- What is the network of relationships between the most cited authors, studies, and journals?
- What is the network of relationships between authors, studies, journals, institutions, and countries that cite the same works together?
- What is the network of cooperation between authors, institutions, and countries?
- What is the network of relationships between the most studied topics/concepts in a research area?

Methodology

In the field of social sciences, various research methods are used by researchers to examine a particular issue or problem in depth. In this research, case study was preferred. A case study is based on a qualitative research design that involves a detailed examination of a single event, individual, group or organization. Case studies are widely used in various fields of social sciences and have emerged as a powerful tool to help understand and analyze complex issues. As a powerful qualitative research method to provide a comprehensive and contextualized understanding, case study provides researchers with great flexibility in understanding specific situations and going beyond general rules.

Data Collection and Analysis

The bibliometric analysis study, which was carried out on 20.03.2024 based on the keyword "graphic novel", was carried out on data sets taken from WoS and Scopus databases. While Scopus database is more preferred for Social Sciences and Humanities, WoS database is used for Science and Engineering, and both databases are among the popular databases that index academic publications with a wide and comprehensive content and provide citation searches.

In the study, searches were made in WoS and Scopus databases using the keyword "graphic novel", and the queries related to the searches are given below.

The data set of the study, which was based on all fields, was taken in '.txt', '.bib' and '.csv' formats, and 854 and 6249 studies were accessed in WoS and Scopus databases, respectively (because of relevant filtering processes) (Table 1).

Ethics Committee Permission Information

Since no data were obtained from any living creature in any way during the data collection phase of the article, ethics committee permission is not required.

Figure 1 shows a comparison of how academic production in the field of "graphic novel" has changed over the years through two different databases.

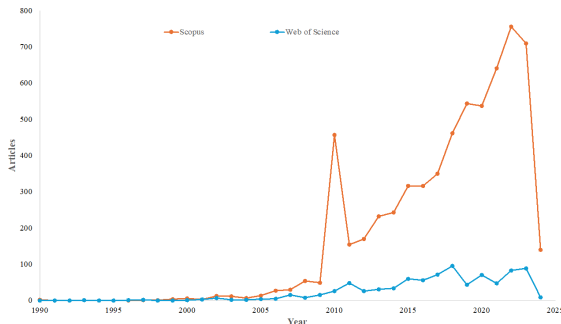


Figure 1.
Annual Scientific Production "Graphic Novel"

Among the studies conducted between 1990 and 2024, the oldest publication in the WoS database is from 1993, whereas the oldest study in the Scopus database is from 1990. Figure 1 shows that there is an increasing interest in academic studies with the keyword "graphic novel" in the academic literature. The fact that the graph shows an upward trend indicates that "graphic novel" is attracting more attention in academic circles and researchers are paying more attention to this subject. This increase shows the importance of and interest in the literary, cultural, artistic and educational study of graphic novels. The fact that the graph shows a fluctuating course in certain periods suggests that research in the field of "graphic novels" may change depending on certain trends or events. For example, the publication of a popular "graphic novel" work or the emergence of a controversy in a certain year or period may cause fluctuations in academic production. In periods when the graph shows a decline, it can be thought that the interest of researchers in the field of "graphic novel" has decreased or they have shifted to other subjects. This can also be interpreted as a decline in the popularity of "graphic novel" studies in certain periods or that alternative media and literary forms attract more attention. In conclusion, the annual scientific production "graphic novel" graph was used to visualize the changes in the academic production in the field over time, to understand the trends in this field and to provide clues for future research, and it was seen that the place and importance of related academic studies in the literature increased (Figure 1).

The term "Authors of single-authored docs" refers to the number of papers in a research or review study to which only a single author contributed. Papers contributed by only one author can often be interpreted as reflecting that researcher's individual expertise or original ideas in the field of study. On the other hand, this metric also indicates the level of collaboration in a particular field. For example, if the value of "Authors of single-authored docs" in a field is high, it can be interpreted that researchers in this field generally work independently and collaborate little with other researchers. In this context, in Table 1, 6249 articles published in 'graphic novel' studies were accessed from the Scopus database and the study continued and it was seen that 2877 out of 7250 authors contributed to the field as single authors. Similarly, it was seen that 1045 authors were included in 854 articles in the WoS database, and 505 of these authors contributed to the field as single authors.

Table 1.
Main Information

Description	Results	
	Scopus	WoS
Documents	6249	854
Sources (Journals, Books, etc)	2832	454
Keywords Plus (ID)	3747	350
Author's Keywords (DE)	9821	1954
Timespan	1990:2024	1993:2024
Average citations per doc	4,819	2,471
Authors	7250	1045
Authors of single-authored docs	2877	505
Single-authored docs	4217	628
Co-Authors per Doc	1,64	1,5

While the number of co-authors of publications in journals indexed by WoS is 1.5 articles per article, this ratio is 1.64 in journals indexed by Scopus (Table 1). When the documents related to "graphic novel" in WoS and Scopus databases are analyzed, it is seen that article-type publications rank first in both databases. In the WoS database, the first three ranks are article, book chapter and book review, respectively, while in the Scopus database, the order is article, book chapter and book, respectively.

Table 2 lists the most common sources of academic publications on 'graphic novels' and shows the journals, publishing houses or sources through which the related research is published, so that the concentration of academic outputs in this field can be determined in detail. In the Scopus database, the journal "JOURNAL OF GRAPHIC NOVELS AND COMICS" ranked first with 598 publications, while in the WoS database, the journal "CAMBRIDGE HISTORY OF THE GRAPHIC NOVEL" came to the fore with 37 publications. These journals publish the works of researchers from various disciplines related to 'graphic novel' and offer a wide range of academic discussion on 'graphic novel'.

Table 2.*Top 10 Sources that Involve "Graphic Novel."*

Scopus Sources	Articles
Journal of graphic novels and comics	598
Encyclopedia of comic books and graphic novels	338
Palgrave studies in comics and graphic novels	134
Journal of adolescent and adult literacy	50
Studies in comics	37
Journal of popular culture	36
The Cambridge history of the graphic novel	36
Cultural excavation and formal expression in the graphic novel	30
Comics grid journal of comics scholarship	29
Handbook of comics and graphic narratives	27
WoS Sources	Articles
Cambridge history of the graphic novel	37
Library journal	30
Studies in comics	29
European comic art	25
Litcomix: literary theory and the graphic novel	15
Cambridge companion to the graphic novel	14
Childrens literature in education	12
Us graphic novel	12
Graphic novel: an introduction	11
Journal of adolescent \& adult literacy	10

Table 2. is an important guide to identify the main focal points of research on 'graphic novel' and which sources are prominent in this field, while being an important reference point for researchers working in the related field and used as a valuable resource to follow the progress in the field.

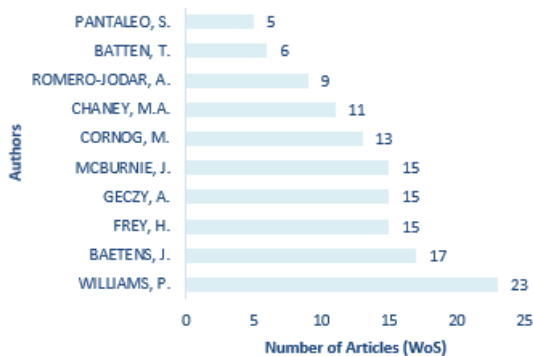


Figure 2.
Authors Productivity (WoS)

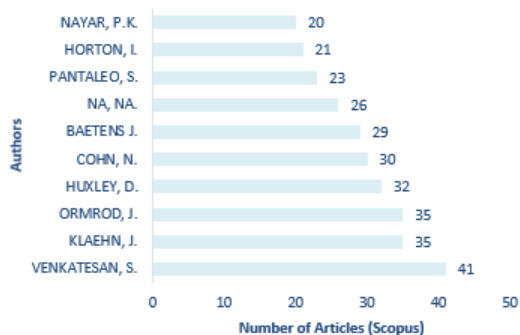


Figure 3.
Authors Productivity (Scopus)

Figures 2 and 3 show the productivity of researchers publishing in WoS and Scopus databases respectively. The term "Authors Productivity" refers to the number of articles published by a researcher in the academic community in each period. In addition to being used to assess a researcher's academic productivity, this metric is also used to understand how fast and how often a researcher publishes scientific articles. The "Authors Productivity" value indicates that the researcher has published many articles and thus has a high productivity, but it also emphasizes the researcher's capacity to actively conduct scientific research and his/her work discipline. Considering the evaluation made by considering different databases between 1990 and 2024, it is seen that Venkatesan, S. and Williams, P. are the researchers with the highest number of publications in the field of graphic novel (Figures 2 and 3) Evaluating the productivity of a researcher based only on the number of articles may be an incomplete approach. Because the quality, impact and contribution of the work/published article should also be considered. Therefore, although the "Authors Productivity" metric only considers the number of publications of the researcher in the relevant field, it should be used together with other metrics to assess quality. This metric can only be used to assess the academic performance of researchers, track productivity trends and analyze the working efficiency of research groups. However, it is not sufficient on its own to fully reflect the quality or success of a researcher.

Figures 4a and 4b, word clouds based on data from Scopus and WoS databases, show us the keywords most frequently used by the authors in this study. As the size of the word increases and moves closer to the center, the frequency of use of the word increases. Figures 4a and 4b show that the most used domain-specific words are all centered. According to the Scopus database, the most frequently used terms in relation to each other are "comics", "graphic novels", "graphic novel", "gender", "multimodality", "comic books" and "manga", while in the WoS database, "graphic novel", "graphic novels" and comics are in the top three.

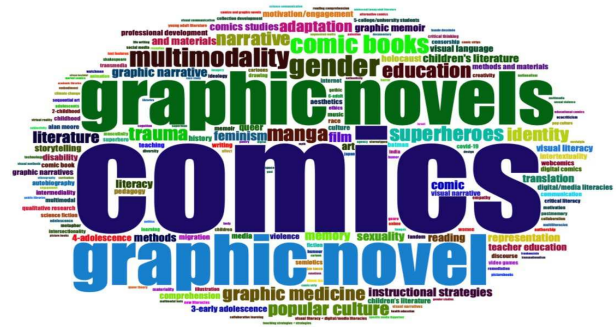


Figure 4a.
World Cloud "Graphic Novel" (Scopus - Authors Keyword)



Figure 4b.
World Cloud "Graphic Novel" (WoS - Authors Keyword)

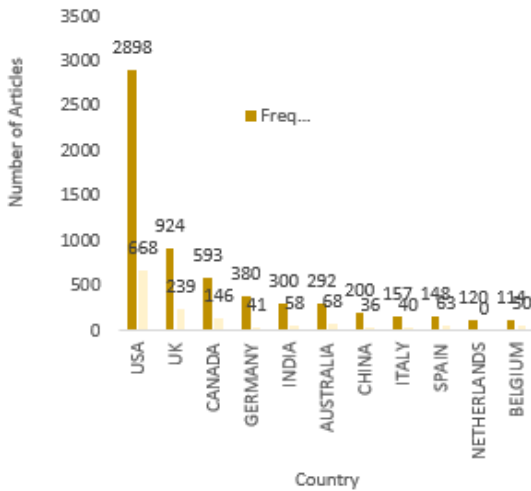


Figure 5.
Total of Articles in The Country (Top 10)

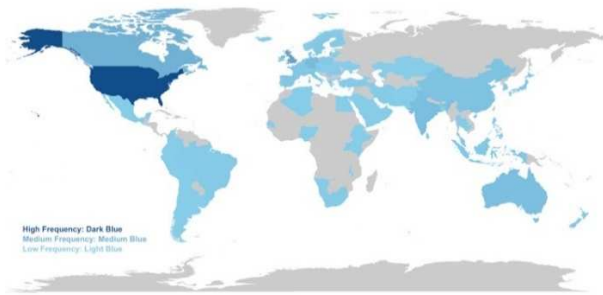


Figure 6.
Countries' Scientific Production

In this study, to identify the "country" as the source of the articles, the institutions/organizations to which the authors are affiliated were used as indicators. For example, if an article is a collaboration between a UK author and a CANADA author, such an article is counted for both UK and CANADA. In addition, only the top 10 countries in terms of level of contribution to educational research are presented. Figure 5 shows the top 10 countries with the highest number of scientific articles based on the number of academic publications in the field of 'graphic novel' between 1990 and 2024. USA, UK, and CANADA are among the top three countries in both databases, while NEDERLANDS is included

in the Scopus database but not in the WoS database. In addition, articles with no author address were not included in the analysis of country contribution. Figure 6 shows a visual representation of the total scientific contribution of a country based on its research and other academic outputs in the scientific field.

Table 3.
Country with Total Citations (Scopus)

Country	Total Citations	Average Article Citations
USA	5423	6.70
United Kingdom	1686	5.10
Canada	1271	5.60
Netherlands	516	9.40
China	453	5.80
Germany	380	4.10
Australia	336	3.20
Hong Kong	313	10.10
Italy	298	5.30
New Zealand	166	5.00
France	165	3.90
Indonesia	162	4.00
Japan	156	4.30
India	142	1.00
Spain	118	1.80
Singapore	113	5.70
Israel	104	4.30
Georgia	103	7.90
Malaysia	97	2.40
Sweden	85	1.90
Switzerland	77	9.60
Korea	71	2.60
Belgium	58	1.90
Austria	57	2.50
Denmark	56	5.60

Table 3 shows the total number of citations and average number of citations per article for countries according to the Scopus database. These data allow for a comparison of the scientific productivity and impact levels of countries. According to the table, the USA is by far the leader in the total number of citations with 5423 citations, and it is seen that its scientific studies have a wide impact. The UK (1686) and Canada (1271) are among the countries following the USA. Hong Kong has the highest average number of citations per article with 10.10, followed by Switzerland (9.60) and the Netherlands (9.40). It can be said that the quality and impact of scientific studies of countries with high average number of citations per article are quite high. Countries such as China, Germany and Australia rank high in the total number of citations but have relatively lower values in the average number of citations per article. This shows that these countries publish a high-volume of publications, but the impact of each publication is lower. On the other hand, countries such as India and Spain rank lower in both total citations and average citations per article, suggesting that their scientific work has a more limited impact internationally.

Table 4.*Country with total citations (WoS)*

Country	Total Citations	Average Article Citations
USA	973	3.40
United Kingdom	214	2.10
Canada	211	3.90
Germany	53	2.90
Australia	47	1.70
Belgium	37	1.60
Spain	35	1.30
Italy	31	2.20
China	30	2.70
Chile	26	26.00
South Africa	25	3.10
Israel	22	4.40
Japan	20	5.00
France	17	2.10
Netherlands	17	1.50
Hungary	14	3.50
Malaysia	13	3.20
Ireland	12	2.40
Austria	11	1.60
Singapore	9	4.50
Jordan	6	6.00
India	5	0.20
Norway	5	1.00
Sweden	5	0.80
Finland	4	1.30

Similarly, in Table 4, where the total number of citations and the average number of citations per article are presented according to the WoS database, the USA leads in total citations with 973 citations, while the average number of citations per article is 3.40. The UK (214) and Canada (211) are among the countries that follow the USA in total number of citations. Canada's average number of citations per article is relatively high at 3.90, indicating that scientific studies in Canada are effective. Another country that draws particular attention is Chile. Although Chile has a total of 26 citations, the average number of citations per article is quite high at 26.00. This shows that a small number of scientific works in Chile have had a very high impact. Similarly, Jordan (6.00), Japan (5.00) and Israel (4.40) also stand out with high average citation numbers.

Conclusion

In this study, a bibliometric analysis of scientific studies in the field of graphic novels was conducted using Scopus and WoS databases. The analyses aimed to comparatively evaluate the place of graphic novels in academic literature, scientific productivity and impact levels. First, it has been determined that scientific productions in the field of graphic novels have increased over the years. Between 1990 and 2024, a total of 7103 studies were analyzed in searches with the keyword graphic novel in Scopus and WoS databases. These data show that graphic novels have received increasing academic attention and how research in this field has evolved over time. Especially since the 1980s, graphic novels have gained a more literary and artistic form, leading to a significant

increase in the number and diversity of academic studies in this field. Citation analysis in the field of graphic novels shows that the US has the highest total number of citations in this field. According to Scopus data, the USA is the leader with 5423 citations, while according to WoS data, it is again at the forefront with 973 citations. In addition, countries such as Hong Kong and Chile have high values for the average number of citations per article. Hong Kong's 10.10 and Chile's 26.00 average number of citations reveal that the studies in these countries have a high impact and are widely recognized internationally. Author collaborations analysis shows that graphic novel studies are generally composed of single-author articles. In the Scopus database, 2877 out of 7250 authors were found to have published single-authored articles. This shows that individual work is common in graphic novel research and that researchers in this field generally work independently. Among the most published authors, names such as Venkatesan S. and Williams P. stand out, indicating the productivity and influence of certain researchers in the field. The results of this study provide a comprehensive assessment of the level of scholarly production and influence in the field of graphic novels. The literary, cultural and artistic value of graphic novels contributes to the increase and wider acceptance of academic work in this field. Bibliometric analyses show on which topics graphic novel studies are concentrated, which authors and countries are prominent, and how collaborative networks in the field are shaped.

In conclusion, this study highlights the importance and impact of graphic novels in the academic literature, provides important clues for future research, and provides a valuable resource for developing science policies and directing research in the field of graphic novels more efficiently. The increasing popularity and academic interest in graphic novel studies will enable the scientific contributions in this field to be evaluated in a broader perspective and contribute to the discovery of new research areas.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-Ç.G., B.B.; Design-Ç.G., B.B., N.V.; Supervision-Ç.G.; Resources-N.V.; Data Collection and/or Processing-N.V.; Analysis and/or Interpretation-N.V.; Literature Search-Ç.G., B.B.; Writing Manuscript-Ç.G., B.B., N.V.; Critical Review-Ç.G., B.B., N.V.; Other-N.V.

Conflict of Interest: The authors have no conflicts of interest to declare.

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

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-Ç.G., B.B.; Tasarım-Ç.G., B.B., N.V.; Denetleme-Ç.G.; Kaynaklar-N.V.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-N.V.; Analiz ve/veya Yorum-N.V.; Literatür Taraması-Ç.G., B.B.; Yazıyı Yazan-Ç.G., B.B., N.V.; Eleştirel İnceleme-Ç.G., B.B., N.V.; Diğer-N.V.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

References

- Aria, M., & Cuccurullo, C. (2017). Bibliometrix: An R-tool for comprehensive science mapping analysis. *Journal of Informatics*, 11(4), 959-975. <https://doi.org/10.1016/j.joi.2017.08.007>
- Boerman Cornell, W. (2016). The intersection of words and pictures: Second through fourth graders read graphic novels. *The Reading Teacher*, 70(3), 327-335. <https://doi.org/10.1002/trtr.1525>
- Bucher, K. T., & Manning, M. L. (2004). Bringing graphic novels into a school's curriculum. *The Clearing House*, 78(2), 67-72. <https://www.jstor.org/stable/30197687>
- Chase, M., Son, E. H., & Steiner, S. (2014). Sequencing and graphic novels with primary grade students. *The Reading Teacher*, 67(6), 435-443. <https://doi.org/10.1002/trtr.1242>
- Eisner, W. (2003) Foreword to faster than a speeding bullet: The rise of the graphic novel by Stephen Weiner. Nantier Beall Minoustchine.
- Ellis, A., & Highsmith, D. (2000). About face: Comic books in library literature. *Serials Review*, 26(2), 21-43. <https://doi.org/10.1080/00987913.2000.10764580>
- Frey, N. (2010). *Reading and writing with graphic novels*. The California Reader.
- Gall, E., & Gall, P. (2015). Comics are picture books: A (graphic) novel idea. *The Horn Book Magazine*, 91(6), 45-50. <https://www.hbook.com/story/comics-are-picture-books-a-graphic-novel-idea>
- Guérin, C., Rigaud, C., Bertet, K., & Revel, A. (2017). An ontology-based framework for the automated analysis and interpretation of comic books' images. *Information Sciences*, 378, 109-130. <https://doi.org/10.1016/j.ins.2016.10.032>
- Gutiérrez Salcedo, M., Martínez, M. Á., Moral Muñoz, J. A., Herrera Viedma, E., & Cobo, M. J. (2018). Some bibliometric procedures for analyzing and evaluating research fields. *Applied Intelligence*, 48(5), 1275-1287. <https://doi.org/10.1007/s10489-017-1105-y>
- Herrera Viedma, E. (2016). Analyzing highly cited papers in intelligent transportation systems. *IEEE Trans Intell Transp Syst*, 17(4), 993-1001. <https://doi.org/10.1109/TITS.2015.2494533>
- McGrath, C. (2004, July 11). Not funnies. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2004/07/11/magazine/not-funnies.html>
- Orbán, K. (2014). A language of scratches and stitches: The graphic novel between hyper reading and print. *Critical Inquiry*, 40(3), 169-181. <https://doi.org/10.1086/677340>
- Pawuk, M. (2007). *Graphic novels: A genre guide to comic books, manga, and more*. Libraries Unlimited.
- Phoenix, J. (2020). *Maximizing the impact of comics in your library: Graphic novels, manga, and more*. Libraries Unlimited.
- Sullivan, E. T. (2002). Reaching reluctant young adult readers: A handbook for librarians and teachers. Scarecrow.
- Tam, W. W., Wong, E. L., Wong, F .C., & Cheung, A .W. (2012). Citation classics in the integrative and complementary medicine literature: 50 frequently cited articles. *Eur J Intern Med*, 4(1), 77-83. <https://doi.org/10.1016/j.eujim.2011.12.004>
- Watts, P. (2015). Graphic novels offer diverse perspectives, narratives. *Education Digest*, 81(2), 38-41.
- Weiner, S. (2001). *The 101 best graphic novels*. (K. R. A. DeCandido, Ed.). Nantier Beall Minoustchine.

Becoming-Speed: Futurism's Conflicts with Subjectivity and Motion

Ekin PINAR¹ 

¹Middle East Technical University,
Faculty of Architecture, Department
of Architecture, Ankara, Turkey

Hızlaşmak: Geleceğin Öznellik ve Hareketle Çatışmaları

ABSTRACT

The Italian futurists of the early twentieth century fabricated a fiction of speed that dwelled on a new form of subjectivity that depended on motion's transformative effects. The futurist preoccupation with technological development and its potential influences on the human subject formed the basis of this fiction. Yet, as is the case with the majority of futurist narratives, a series of conflicting and vague concepts constituted how the futurist envisioned this subject on-the-move and their possible experiences. Futurists assumed that a variety of "becomings," each constituted in relation to the variety of assemblages through which the subject travels, helped this new subject discard conventional forms of a hermetic identity. Yet, this narrative of a new form of subjectivity also strongly implied that the magnified forms of perception emerging out of the experience of speed produced an empowered sense of self in the very same subject. Concentrating on such a deconstruction and reconstruction of subjectivity through the experience of speed, this paper analyzes a series of Umberto Boccioni's artworks that represented motion, mobility, and subjectivity.

Keywords: Boccioni, Futurism, Subjectivity, Speed

Öz

Geleceğin hız miti, hareket halindeki bir öznenin değişen duygularından ortaya çıkan yeni bir öznellik olasılığı etrafında inşa edildi. Bu hız miti, geleceğin teknolojik ilerlemeye ve bunun insan üzerindeki etkilerine olan ilgisinden kaynaklanıyordu. Ancak geleceğin mitlerinin çoğu gibi, hareket halindeki bu özne ve onun en tipik deneyimleri bir dizi çelişkili ve belirsiz kavramdan oluşuyordu. Güya hermetik bir kimlikten yoksun olan bu yeni özne, içinden geçtiği yeni ortamların içinde bulanıklaşan birden fazla "varlıktan" oluşuyordu. Ancak aynı zamanda hız deneyimi ve bunun beraberinde getirdiği yoğunlaşmış algılar, güçlü bir benlik duygusunu yeniden oluşturarak aynı özneyi güçlendiriyordu. Bu yazı, Umberto Boccioni'nin bazı sanat eserlerini, özellikle hız, hareket ve temsil edilen hareketlilik türü aracılığıyla öznelliğin yapı sökümü ve yeniden inşası temasına odaklanarak analiz etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Boccioni, Geleceğinlik, Öznellik, Hız



Introduction

Futurist sculptor Umberto Boccioni's (1977, p. 198) interest in the plastic relations between object and its surrounding environment finds its ultimate expression in his manifesto, *Pittura Scultura Futurista* of 1914. In this manifesto, Boccioni argues that "...reality is not to be found in the object but in the transfiguration of the object as it becomes identified with the subject." According to Boccioni (ibid), a subject may be able to conceive reality only if it is able to associate and empathize with the object(s) of perception, i.e. the outside world. Boccioni's statement above engages with one of the fundamental arguments that Filippo Tommaso Marinetti, founder of futurism, posits. In the *Technical Manifesto of Futurist Literature* (1991b, p. 95) Marinetti positions futurism against the conventional forms of literary *I* in favor of a new form of perception that entails a communion with matter comprising its "crowd of massed molecules and whirling electrons." Given this persistent attention to a new form of relation between the subject and matter with all its

Geliş Tarihi/Received 17.04.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 11.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 11.09.2024
Kabul Tarihi/Accepted 11.09.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Ekin PINAR

E-mail: ekinp@metu.edu.tr

Cite this article: Pinar, E. (2024). Becoming-speed: Futurism's conflicts with subjectivity and motion. *Art Vision*, 30(53), 113-121.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1470116>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

fluctuating states, we may assume that Marinetti, in his writings, endeavors to redefine “self” as a more open and adaptable configuration. One of Marinetti’s main aims is to substitute the psychological conception of the self with a new form of subjectivity. This futurist fiction of a new subjectivity largely dwelled on notions of speed and movement. Here, a variety of “becomings,” each constituted in relation to the variety of assemblages through which the subject travels, helped the new subject discard conventional forms of a hermetic identity. Yet, this narrative of a new form of subjectivity also strongly implied that the magnified forms of perception emerging out of the experience of speed produced an empowered sense of self in the very same subject.

Methods

Concentrating on such a deconstruction and reconstruction of subjectivity through the experience of speed, this paper analyzes a series of Umberto Boccioni’s artworks that represented motion, mobility, and subjectivity. Methodologically, the article pursues a qualitative analysis that brings together the close visual analysis of several paintings and sculptures by Umberto Boccioni, historical documents (mainly in the form of manifestoes written by futurist artists), and theoretical investigations on speed and subjectivity. The article contributes to the existing scholarship on Boccioni and futurism by emphasizing the tension and incongruity between the different modalities of subjectivity proposed by the futurists.

Results

Assemblages

This futurist preoccupation with conventional forms of subject-object relationships dwells to a great extent on Henri Bergson’s *Introduction to Metaphysics* and its phenomenological theories of perception. Bergson (1955) argues that we may construct the knowledge of things could be through two major and opposing methods that involved either assuming changing positions around an object or directly breaking into it. Moving around the perceived object imparts us a relative knowledge based on both the point(s) of view the subject assumes as well as the analytical and/or epistemological structures of cognition and expression. Because of this dependence, Bergson (1955) argues that relative knowledge is distorted and misleading. Directly entering the object, on the other hand, yields an absolute knowledge based on an intuitive understanding of the object’s internal dynamics, i.e. its “states of mind.” Here Bergson defines intuition as “the sympathy by which one is transported into the interior of an object in order to coincide with what there is unique” (1955, pp. 23-24). Absolute forms of knowledge becomes possible inasmuch as the subject

communes with the fluctuating crux of the object in question. Hence, Bergson’s epistemology prioritizes the intuitive type of knowledge over analytical and scientific ones.

Bergson illustrates this epistemology by a comparison of two possible ways in which we may perceive an object in motion. The first form of perception assumes an external position (relative and analytical) while the second takes place from within (absolute and intuitive). According to Bergson, a ‘real’/‘absolute’ movement does not imply a change in spatial location per se but a qualitative one. A change in the subject’s position in space does not determine ‘absolute’ movement. Rather, such a qualitative movement and its perception relates to the transformations in the states of the object’s crux (1955; also see Petrie, 1974, p. 145). With regard to this argument, any perceived object has a peculiar inner dynamic which fundamentally dwells upon the flux, change and conflict of its molecular formation. As such, the “becomings” of objects depend upon their own molecular and material forces as well as those of the objects with which they interact. Gilles Deleuze (1993) likewise uses the term “molecularity” to explain not only the inherent states of an object but also the sensibility of a perceiving subject; both pertain to a fluctuating molecular life of things. In so doing, he counters the orthogonal system of Cartesian philosophy with its analytical and relative perceptions, to propose a different subject-object relationship that culminates in a new form of subjectivity, i.e. “becoming-molecular”:

Becoming is to emit particles that take on certain relations of movement and rest because they enter a particular zone of proximity. Or, it is to emit particles that enter that zone because they take on these relations. (...) Proximity is a notion at once topological and quantal, that marks a belonging to the same molecule, independently of the subjects considered and the forms determined (Deleuze & Guattari, 1987, p. 273).

Accordingly, the relation of becoming and molecularity lies in the merging of the subject with the specific assemblages in which s/he is involved. In each distinctive assemblage, the subject is “becoming” while s/he relates to and identifies with this specificity and its molecular formation.

The idea of formally merging into the environment is apparent in some of Boccioni’s works as early as 1909. In *Portrait of a Young Woman* (colored chalk on paper), for instance, prismatically fragmented components of atmospheric light interpenetrate the figure depicted on the canvas. This destroys the illusion of spatial distance on the surface of the canvas. The horses at a distance seen through the window begin to appear in the very same plane of vision as the woman. In a similar vein, in the *Back to the Light* of

1910, the light coming from the window dematerializes the face of the woman making it dissolve into its surroundings. In this drawing, light appears to have acquired a corporeal substance and shape such that it literally penetrates into the human body. Through the physical effect of light, the face of the woman, window, exterior view from the window and the room merge into each other becoming one. While in Boccioni's early works such light was the mere source of the dissolution of objects into their environment, in the later works Boccioni began to use the same dissolution to render the experiences and perceptions of a subject within distinctive assemblages.

In *The Street Enters the House* of 1911 (oil on canvas), for instance, the artist takes one step further the theme of becoming one with the environment. Boccioni in this painting tackles the issue of subjectivity from two different points of view. First, the street interpenetrates the figure on a balcony who contemplates the scene below, thereby rendering her part of the assemblage that surrounds her. In order to achieve this effect, Boccioni utilizes light green wedge-like color patches that seem to emanate from the street below and end up on the figure on the balcony. The thin, brown poles of the construction on the street protrude into the plane of the figure and the balcony above. Furthermore, the earth of the construction site fills the holes of the balcony railings in such a way that the plane of the ground beneath and that of the balcony blur into each other. Finally, the figures of a horse and a construction worker, which originally belonged to the street below, pass through the figure on the balcony and seem to project from the picture plane into the space of the viewer. Second, this illusion of penetration into the space beyond the canvas, along with the fact that the figure on the balcony is depicted three times from three different points of view (for the three figures are identical wearing the same two-piece dress of same colors and looking down onto the street with the very same pose), constitutes a comment on the subjectivity and perception of the viewer. In so doing, Boccioni endeavors to merge the viewer into the assemblage of the painting, an aim already declared in 1910 in the *Technical Manifesto of Futurist Painting*:

Our bodies penetrate the sofas upon which we sit, and the sofas penetrate our bodies. The motor bus rushes into the houses which it passes, and in their turn the houses throw themselves upon the motor bus and are blended with it. The construction of pictures has hitherto been foolishly traditional. Painters have shown us the objects and the people placed before us. We shall henceforward put the spectator in the center of the picture (Boccioni, et al., 1973, p. 28).

In strictly Deleuzian terms, the figure on the balcony in *The Street Enters the House* is "becoming-molecular" while it

melds into the assemblage of street. What is more, the painting itself is intended to constitute another assemblage with its environment and its spectators to the extent that it takes into account a viewer and his/her possible experience of the painting.

Transportation

To the extent that becoming entails a motion of differentiation between heterogeneous dispositions, a consistent series of "becomings" formed by each of the assemblages traversed by the object-on-the-move composes movement. If we accept this to be the case, then how is the subjectivity of a subject in motion influenced by this? Marinetti (1991b) emphasizes motion as a key feature of this postulation. *The Technical Manifesto of Futurist Literature* of 1912 opposes the traditional forms of literary *I* to an imagined driver speeding two hundred miles an hour. Significantly, Marinetti also narrates how he realized the necessity of discarding the old forms of subjectivity as well as sentence structures of literature in the midst of an airplane journey. It is narrated in the *Technical Manifesto of Futurist Literature* that while Marinetti became one with the assemblage of the plane, his sensory perceptions as well as his subjectivity were altered (Schnapp, 1994). The futurist preoccupation with developments in technology and their probable impacts on subjectivity formed the basis of this fiction (Margozi, 2002; Daly, 2016; Pizzi, 2019; Mather, 2020). Marinetti draws a comparison between the movements of matter and the actions of newly advanced machinery, such as the mechanical piano keyboard, the filmic procession, and automobile driving. He asserts that the nature of both kind of movements (molecular and technological) belong outside the realm of human perception, thereby pertaining to intuition (Marinetti, 1991b). The impact of technological advances on reception and representation has been discussed by many scholars to day (Beckman, 2010; Schnapp, 1999; Virilio, 2007; Virilio, 1995; Crary, 1990; Benjamin, 1969). The means of transportation that emerged during the eighteenth and nineteenth centuries constituted one of the most significant impacts on visuality.

The kinship of optics and transportation, as Jeffrey Schnapp (1999) argues, emanated from the changes in how the human subject perceives and connects to the traversed landscapes (also see Schivelbusch, 1986). For these changes were incited by the transformation of transportation during the eighteenth and nineteenth centuries. Jeffrey Schnapp (1999), closely associates the advent of optical devices such as phantasmagoria (magic lanterns which were used in late eighteenth and early nineteenth centuries to create and project phantom imagery), diorama, and the moving camera with contemporary modes of transportation. For further discussion on the use of phantasmagoria see (Barber, 1989;

Castle, 1995). Such new modes of perception were, therefore, tied to transience to the extent that the modern subject experienced the world at a new level of speed. Yet, *passenger-centered* and *driver-centered* modes of transportation influenced visual perception in two distinctive ways.

That the passengers of the train were not able to see ahead of the scenery from the window, nor to play any role in the speed and the track of the movement, generated a rather passive and detached experience. The passenger had very little control over the perception of the journey and the spaces traversed, which transpired as a series of fleeting images. This type of perception, which verges upon a haptic experience emanating from the shock effect, is rendered manifest in Boccioni's *States of Mind* triptych of 1911 (oil on canvas). The same year, Boccioni (1988, p. 238) stated, "...if solid bodies give rise to states of mind by means of vibrations of forms, then we will draw those vibrations." Indeed, as its Bergsonian title suggests, the *States of Mind* canvases were an attempt to reconstruct the experiences of subjects in a train station who say their farewells, leave, or stay (Figure 1).



Figure 1.
Umberto Boccioni, *States of Mind* triptych (*The Farewells*, *Those Who Go*, *Those Who Stay*), oil on canvas (Boccioni, 1911)

States of mind, argued Bergson (2001; 2004), emerged from the ever changing rhythms of tension and relaxation in the

cognitive processes which in turn were bound to the free will and action of the human beings (Antliff, 2000; Antliff, 2011). The "effort of intuition" corresponds to an utmost degree of tension in the state of mind culminating in an ability to experience successive stages of duration that are simultaneous with our own (Bergson, 1955). As previously argued, the becomings of these durations beyond the threshold of our relative knowledge are perceived as static beings (Bergson, 2007). When experienced at its most intense degrees of tension, however, this rhythm would allow a subject to contemplate matter in terms of its qualitative rhythms of duration, in other words its "becomings" rather than its quantitative features (Bergson, 2007; Bergson, 1944). For Boccioni, the states of minds of the passengers reached such intense degrees of tension due to the shock effect of the train.

In *Those Who Go*, Boccioni focused on the rhythmic tension of the scenery of fleeting images and endeavored to depict its impact on the passengers on a train. His intention to paint the vibrations of both objects and states of mind entails a fantasy scene in which the movement of the train and scenery outside prompts tactile sensations as well as unusually perceptive states of mind in the travelling subjects. In this painting, the fragmented landscape of buildings seen from the windows of the train merges into the plane of the passengers who are also fragmented (Kozloff, 1973). Unlike *Those Who Stay*, here Boccioni includes merely the heads of the figures. These heads, through fragmentation, are flattened out and split open, thereby dissolving into the space surrounding them. As such, the human figures along with the scenery of buildings all seem to float in the same half-dreamy, half-melancholic environment of the train which is depicted by harsh and thick metallic-blue brush strokes on canvas. The fact that the eyes of the figures are closed underlines this dreamy state, which approached the near psychic experience that Bergson mentions. It should also be noted that in some of the studies for the painting, a few passengers are depicted with eyes wide open. In one of these sketches, the eyes of one figure are bulging out in apparent fear. This, I would argue, further emphasizes the state of anxiety and shock that dominates the atmosphere of the painting. Christine Poggi (2009) points to the fact that on one of these studies the word *forse* (maybe) is inscribed as a sign of this uncertain and anxious state. That Boccioni chose to render the eyes closed on the final painting may point to an emphasis on the haptic experience of the speed of the train and the "states of mind" it entails. In this respect, while the speed of the train produces an intensified state of perception, the subjects remain floating and fragmented as they have no control over either the degrees of the speed of the train or the assemblages traversed.

Driver-centered transportation technologies provided an alternative to this restraint of one's orientation and speed during a journey. At the very beginning of *The Founding and Manifesto of Futurism*, Marinetti (1991a) emphasizes the clear distinction between these two methods of transportation. While pulling an all-nighter, Marinetti and his friends are initially stirred up by the life unfolding on the streets because of tram sounds. Yet, it is only when they hear the screeching cars that they are lured outside. This was because it was through the automobile, not the tram, that the subject could control and thereby, get empowered by motion and speed. According to Virilio, it is through the very windshield of the car that the driver retains contact with what is outside. In this assemblage of the driver and a speeding car, the windshield becomes a screen whereby the "voyeur-voyager" experiences the outside world (1991). As such, the subjectivity of the automobile driver is both deconstructed as s/he becomes one with the speeding metallic vehicle and reconstructed via the power and control s/he enjoys over the route of the car and the levels of speed. Virilio (2007), elsewhere, argues that the dromological revolution of the early 1900s found its utmost expression in the futurist movement, with its subject who becomes "an animal body that disappears in the superpower of a metallic body able to annihilate time and space through its dynamic performances." "Dromology" is a term Virilio uses to define the analysis of diverse notions such as urbanization, warfare and perception vis-a-vis speed and movement. It is based upon the Greek word "dromos," i.e. to race and literally means "the logic of speed."

Curiously enough, the automobile did not constitute one of the means of transportation that Boccioni represented once he joined futurist movement. In 1904, however, he executed a series of automobile drawings for *Automobile Club d'Italia* (tempera on cardboard). These paintings, in a rather humorous way, depict scenes of car races taking place out in the countryside. Most of the paintings feature people from the countryside watching the speeding vehicles in an awestruck manner, thereby opposing the advent of technology and mechanical movement to rustic life. In his later career, Boccioni prefers fastly moving horses and bicycles rather than cars as his subject (Vere, 2011). These modes of transportation still largely manage to intensify the perceptions of a subject-on-the-move. Such an impact of speed only later came to be primarily associated with automobiles. Yet, a cyclist or a horse-rider is capable of more directly associating to the paths and the spaces travelled than an automobile driver. Despite the conventions of cultural historians, argues Schnapp (1999), the history of speed and accelerated motion, if not the myth constructed around them, did not commence with the mechanization of modern transportation. Such history, he suggests, cannot be contemplated without taking into account the horsemanship

and coaching subcultures of the pre-motorized era.

These two forms of transportation both feature a traveling subject who not only "becomes-molecular" while becoming one with the series of assemblages travelled but also acquires a strong sense of self because of the strengthening of their perceptive faculties. Marinetti (1983; quoted and translated in Blum, 1996a) made it clear that it was speed that not only dematerialized but also intensified the subject in question: Triumph of our *I* over our Weight, with its treacherous plots to murder our speed and drag it into immobility's ditch. Velocity = scattering + condensation of the *I*. All the distance covered by a body is condensed in that very body (Marinetti, 1983; quoted and translated in Blum, 1996a).

As Hal Foster (1997) observes, to Marinetti speed implied more than a mere "technological sensorium"; it was also a metonym for the necessary re-creation of the self. Indeed, movement, according to Deleuze & Guattari, made possible the deterritorialization of the body and the self from restrictions and fixed boundaries. Such deterritorialization also entailed a reterritorialization of the assemblages of a given subject as s/he disperses through them (1987). It is important to note that these terms, according to Deleuze & Guattari (1987; 1994), are neither binary opposites nor antithetical categories. Instead, deterritorialization and reterritorialization can exist together or follow each other in both mental and corporeal experiences. It is always possible for the lines of flight of a subject, i.e. lines of desubjectification and deterritorialization to fold back onto themselves resulting in a reterritorialization of the "self", a resubjectification. In a similar vein, for the futurists speed per se was the vehicle for the deterritorialization and fragmentation of the 'self' throughout the traversed spaces. Such speed and the dynamism it generated simultaneously enabled the driver to reterritorialize not only the assemblages s/he passes on his/her way, but also a new and powerful 'self.'

This theme of de- and re-constitution of the self through the speed of a driver-centered movement is particularly evident in Boccioni's "Dynamism of a Cyclist" of 1914 (oil on canvas). The bicycle rider in this painting is turned into an amorphous form whereby the curved lines that delineate the figure are in perfect harmony with the lines that define the environment (Figure 2). Such harmony creates a merger of the figure into its background that is further emphasized by the thick and harsh brushstrokes in black and brown protruding from the figure into his environment. This effect can also be observed in some of the studies Boccioni executed for the "Dynamism of a Cyclist." In these sketches, while the figure becomes ever more abstract, its curvilinear lines begin to open up and dissolve into the environment. Furthermore, in most of these studies, as in the case of the

painting itself, harsh and rigid lines in black establish connections between the figure and the space surrounding him. Yet, in these sketches, the boundaries of the figure are still traceable for the delineating lines are usually executed in bold black.



Figure 2.
Umberto Boccioni, *Dynamism of a Cyclist*, oil on canvas (Boccioni, 1914)

In the actual painting Boccioni reterritorialized the dissolving figure of the bicycle rider through the use of color. Even though his selection of colors (which especially focuses on blue and brown) for the figure is akin to the choice for the background, the brown and blue colors of the figure are darker compared to that of the environment. As the colors begin to define the space around the figure, they not only become softer but also blend with other colors such as purple, red and green. In this respect, while the speeding figure dissolves into its environment by means of the abstraction and opening up of its delineating lines, it also acquires an entirely new form through the boldness of the same lines as well as the use of color. That the patches of color become denser in the center of the composition where the figure is situated further underscores this peculiar emphasis on the movement of the cyclist as well as his resubjectification.

Plastic Forces

How Boccioni (1977) represented the relations among the interior forces of a series of objects, in fact, made visible this constant de- and re-assembly of the subject through motion and speed. He used a variety of effects that he named “force lines”, “force colors” and “force forms” that visualized these relations in both his paintings and sculptures. These various forces are especially manifest in the several studies Boccioni executed before assembling his sculpture *Dynamism of a Speeding Horse + Houses* in 1914. The study for *Horse + Rider + Houses* of 1913–14 (pen and ink on white paper), for instance, is a simple sketch that shows the interaction of force lines of the assemblage suggested in the title. Accordingly, the lines that represent the bodies of the horse

and the rider in the foreground and the houses in the distance converge into each other forming a “becoming-molecular” arrangement. *Plastic Forms of a Horse* of 1914 (oil on canvas), on the other hand, displays an intersection of the houses in the background with the body of the horse through the use of color. Boccioni uses what he calls color forces in this painting to blend the horse figure in the foreground with the forms in the distance and create an assemblage. In the study called *Plastic Dynamism: Horse + Houses* of 1914 (oil on canvas), the pyramidal “force forms” of the houses in the background penetrate into the “force form” of the horse which, in turn, creates an affect of dynamic fusion.

Dynamism of a Speeding Horse + Houses of 1915 represents an assemblage of a fastly moving horse traversing a group of stagnant houses concretizing these forces in sculptural form (Figure 3). Accordingly, in *Dynamism of a Speeding Horse + Houses* Boccioni disassembled the volumes that form the static and moving figures only to subsequently bring these together in an interpenetrating manner. This method of de- and re-assembly pursued and made visible the innate force lines and forms of the horse. Wedge-shaped volumes that intersect with the conical forms of the house represent these lines and forms. This intrusion of different planes into each other, argues Coen (1996), results in “the dynamic expansion of a body transformed by speed.” Here, Boccioni gives concrete form to “becoming-molecular” of the horse-in-motion with the houses it traverses.



Figure 3.
Umberto Boccioni, *Dynamism of a speeding horse + houses*, gouache, oil, paper collage, wood, cardboard, copper, and iron, coated with tin or zinc (Boccioni, 1915)

A series of different materials such as coated iron, wood, cardboard, copper, gouache, and oil constitute the sculpture. Accordingly, in *Dynamism of a Speeding Horse + Houses* Boccioni realizes what he proposed in the *Technical Manifesto of Futurist Sculpture* of 1912:

Deny in sculpture any attempt at realistic, episodic structures; affirm the absolute necessity of using all

elements of reality in order to rediscover the basic elements of plastic sensitivity. By considering bodies and their parts as PLASTIC ZONES, any sculptural composition will contain planes of wood or metal, either motionless or in mechanical motion, in creating an object; spherical fibrous forms for hair, semicircles of glass for a vase, wire and netting for atmospheric planes, etc. (...) Insist that even twenty different types of materials can be used in a single work of art in order to achieve plastic movement. To mention a few examples: glass, wood, cardboard, iron, cement, hair, leather, cloth, mirrors, electric lights, etc (Boccioni et al., 1973, pp. 64-65).

Indeed, Boccioni does not use different types of material in order to differentiate the moving object from the static ones. For instance, both the horse and the houses are composed of cardboard and wood. Patches of gouache and oil seemingly arbitrarily applied on the sculpture correspond to those visual elements Boccioni names "plastic zones" and emphasize the continuities existing between traversed and traversing parts. Giving the sculpture an unfinished look (as illustrated also in the photographs of Boccioni's studio), these patches of color imply a dynamic state that corresponds to the becoming that the horse experiences. Yet, the horse also appears to be a struggling figure that endeavors to crack the houses capturing it. The static houses to some extent seem to encumber the movement of the horse. *Dynamism of a Speeding Horse + Houses* thereby gives concrete form to the struggle of a speeding figure undergoing de- and re- constitution of the self.

Discussion

Futurism's association with fascist ideologies emerges from the depiction of an entrapped figure endeavoring toward dynamism. As in the case of many other paradoxes of the futurist movement, Marinetti's (1924; trans. and quoted in Hewitt, 1993, p. 136) celebration of the liberation of bodies is accompanied by an advocacy of the fascist state. Hewitt indicates how Marinetti conceptualizes the state as a body per se. For Marinetti, the aim of any ideology must be concerned with the liberation of that specific corpus. Hewitt speculates that this found its expression in Marinetti's declaration to "liberate, unleash, lighten, in order to accelerate its (the state's) speed and multiply a hundredfold its productivity" (Hewitt, 1993). Such an unleashing, however, became only possible through a productive corpus assumed to be more and more mechanical (Blum, 1996b). Futurist ideology therefore presupposed a vital machine designed to control other kinds of subjectivity. Cinzia Blum (ibid) argues that from very early on, the idea of discipline was a significant part of the futurist rhetoric. For instance, in "Geometric and Mechanical Splendor and the Numerical

Sensibility," Marinetti (1991c) claimed the birth of a new conception of beauty which found its expression in the forms of the machines and their geometric mechanical principles. Three of these essential features Marinetti enlists are order, precision, and discipline (ibid). In a similar vein, in futurist politics, the central mechanical assemblage of productivity and speed (i.e. the state) eventually reterritorializes and suppresses the deconstituted self and its freedom.

In contrast, Deleuze & Guattari (1987), in their conceptualization of "lines of flight" explain that each assemblage has lines of deterritorialization that are then reterritorialized by new assemblages, resulting in a freedom of thought and action in endless possible ways. They, however, underline the threat of rigid lines that result in the reterritorialization of a line of flight, i.e. re-subjugation via the established and conventional forms of power. For Deleuze & Guattari (1987), the state is not a body without organs, but an "apparatus of capture" which always runs a risk of subjugating the lines of flight. They postulate that fascism is itself a dangerous and intense line of flight to the extent that it is composed of a very basic desire: the desire of desire to be subjugated. The fascist state as an apparatus of capture, argue Deleuze & Guattari (1987), transforms the line of flight based upon this kind of a desire on the micro level into a line of total destruction. Interestingly enough, according to Deleuze & Guattari, the relation between fascism and desire, renders this ideology functional on both a micro level as well as on the macropolitics of the totalitarian state.

According to Foster (1997), the libidinal economy of Marinetti creates a shield in the form of becoming one with the machine. This, argues Foster, represents at once the castration and the technological phallus, hence the analogy between the double logic of prosthesis (extension and dismemberment) and that of fetish (protection against castration and acknowledgement thereof). Foster believes that for Marinetti "getting rid of the I," the dispersal of the self, meant the castration of castration – getting rid of the body in order to become the technological phallus (ibid). As a consequence of this, Marinetti had to turn to speed, war and art to ejaculate the aggression and violence which otherwise remains bound to this protected shield. Yet, Foster (ibid) overlooks the fact that desire is a social investment. His analysis therefore runs the risk of turning into an attempt to psychoanalyze Marinetti who allegedly found the place to discharge the surplus of his narcissistic tendencies in fascism and violence. In such analysis, fascism, then, becomes a mere static ideology of given ideas on the molar level in which one might invest as a result of his individual psychological tendencies. As observed by Barbara Spackman (1994), however, the definition of an ideology does not lie in the circulating ideas so much as it does in the very mechanisms

which bind and articulate these ideas. I would, therefore, argue that fascist inclinations were by no means sublimated in the end; these inclinations were there from the very beginning on the micro level which both contributed to the possible definitions of the fascist ideologies on the macro level and became in turn modified by them in a reciprocal manner.

Conclusion and Recommendations

Futurism's fiction of motion and speed emancipated the subject through processes of de- and reterritorialization of the body and its cognitive and perceptive faculties. Yet, this unencumbered body was eventually captured by not only the microfascist machinic assemblages but also by the macrofascist totalitarian state. The obvious battle of the figures-on-the-move in Boccioni's works emerge as metaphors for a subject whose subjectivity is freely adaptive and in flux on one level but is shaped by fascist politics, on the other. As is the case with the majority of futurist narratives, a series of conflicting and vague concepts constituted how the futurists envisioned subjects on-the-move and their possible experiences. Such a conflicting kind of battle would constitute the subject of a further study addressing the associations between subjectivity and "apparatus of capture" in futurist works.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-E.P.; Design-E.P.; Supervision-E.P.; Resources-E.P.; Data Collection and/or Processing-E.P.; Analysis and/or Interpretation-E.P.; Literature Search-E.P.; Writing Manuscript-E.P.; Critical Review-E.P.; Other-E.P.

Conflict of Interest: The author has no conflicts of interest to declare.

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

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-E.P.; Tasarım-E.P.; Denetleme-E.P.; Kaynaklar-E.P.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-E.P.; Analiz ve/veya Yorum-E.P.; Literatür Taraması-E.P.; Yazıyı Yazan-E.P.; Eleştirel İnceleme-E.P.; Diğer-E.P.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

References

- Antliff, M. (2000). The fourth dimension and futurism: A politicized space. *The Art Bulletin*, 82(4), 720-73. <https://doi.org/10.1080/00043079.2000.10786959>
- Antliff, M. (2011). Shaping duration: Bergson and modern sculpture. *The European Legacy*, 16(7), 899-918. <https://doi.org/10.1080/10848770.2011.626194>

- Barber, X. T. (1989). Phantasmagorical wonders: The magic lantern ghost show in nineteenth-century America. *Film History*, 3(2), 73-86.
- Beckman, K. (2010). *Crash: Cinema and the politics of speed and stasis*. Duke University Press. https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/43825/external_content.pdf;sessionid=852091A9A496E613201FB75342463463?sequence=1
- Benjamin, W. (1969). The work of art in the age of mechanical reproduction. In H. Arendt (Ed.), H. Zohn (Trans.), *Illuminations: Essays and reflections* (p. 217-252). Schocken Books. <https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/08/Illuminations-Essays-and-Reflections-Walter-Benjamin-edit-by-Hannah-Arendt-Harry-Zohn.pdf>
- Bergson, H. (1944). *Creative evolution* (A. Mitchell, Trans.). Modern Library. https://books.google.com.tr/books/about/CreativeEvolution.html?id=m8M8AAAAYAAJ&redir_esc=y (Original work published 1911)
- Bergson, H. (1955). *An introduction to metaphysics* (T. E. Hulme, Trans.). The Bobbs-Merrill Company, Inc. https://www.bard.edu/library/pdfs/archives/Bergson_Introduction_to_Metaphysics.pdf
- Bergson, H. (2001). *Time and free will: An essay on the immediate data of consciousness* (F. L. Pogson, Trans.). Dover Publications, Inc. https://books.google.com.tr/books?id=g_8JmPzRkaAC&pg=PR3&hl=tr&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false (Original work published 1913)
- Bergson, H. (2004). *Matter and memory* (N. M. Paul & W. S. Palmer, Trans.). Dover Publications, Inc. https://books.google.com.tr/books?id=G9XAeb1mx6gC&pg=PR3&hl=tr&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false (Original work published 1912)
- Bergson, H. (2007). *The creative mind: An introduction to metaphysics* (M. L. Andison, Trans.). Dover Publications, Inc. https://books.google.com.tr/books?id=rYCzAQAAQBAJ&pg=P6&hl=tr&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false (Original work published 1912)
- Blum, C. S. (1996a). The futurist re-fashioning of the universe. *South Central Review*, 13(2/3), 82-104. <https://doi.org/10.2307/3190373>
- Blum, C. S. (1996b). *The other modernism: F. T. Marinetti's futurist fiction of power*. University of California Press. <https://books.google.com.tr/books?id=XYlv4O2N98sC&printsec=frontcover&hl=tr#v=onepage&q&f=false>
- Boccioni, U. (1911). *States of mind: The farewells, Those who go, Those who stay* [Painting]. The Museum of Modern Art. <https://www.moma.org/search/?query=umberto+boccioni>
- Boccioni, U. (1914). *Dynamism of cyclist* [Painting]. Solomon R. Guggenheim Museum. <https://www.guggenheim.org/exhibition/masterpieces-of-futurism-at-the-peggy-guggenheim-collection>
- Boccioni, U. (1915). *Dynamism of a speeding horse + houses* [Sculpture]. Solomon R. Guggenheim Museum. <https://www.guggenheim.org/artwork/580>
- Boccioni, U. (1977). *Pittura scultura futuriste: Dinamismo plastico*. Vallecchi.

- Boccioni, U. (1988). What divides us from Cubism. In E. Coen (Ed.), *Boccioni* (p. 243-248). Met Publications. <https://www.metmuseum.org/met-publications/umberto-boccioni>
- Boccioni, U., Carra, C. D., Russolo, L., Balla, G., & Severini, G. (1973). *Futurist painting: Technical manifesto (1910)* (U. Apollonio, Ed., R. Brain, R. W. Flint, J. C. Higgitt, Trans.). Thames and Hudson. https://tile.loc.gov/storage-services/service/gdc/gdcwdl/wd/_l_/20/02/6/wdl_20026/wdl_20026.pdf
- Castle, T. (1995). *The female thermometer: Eighteenth-century culture and the invention of the uncanny*. Oxford University Press. https://books.google.com.tr/books/about/The_Female_Thermometer_Eighteenth_Centur.html?id=Cu5kvn6kTsC&redir_esc=y
- Coen, E. (1996). Dynamism of a speeding horse + houses: From theory to form. In P. Rylands (Ed.), *Umberto Boccioni: Dinamismo di un cavallo in corsa + case* (pp. 69-75). Peggy Guggenheim Collection.
- Crary, J. (1990). *Techniques of the observer: On vision and modernity in the nineteenth century*. MIT Press.
- Daly, S. (2016). *Italian futurism and the first world war*. University of Toronto Press.
- Deleuze, G. (1993). *The fold: Leibniz and the baroque* (T. Conley, Trans.). The Athlone Press. https://www.academia.edu/4252451/Deleuze_The_Fold_Leibniz_and_the_Baroque
- Deleuze, G. (2004). *Difference and repetition* (P. Patton, Trans.). Continuum. https://books.google.com.tr/books?id=xoHsexDBgmEC&pg=PR3&hl=tr&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false (Original work published 1968)
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia* (B. Massumi, Trans.). University of Minnesota Press. <https://files.libcom.org/files/A%20Thousand%20Plateaus.pdf>
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1994). *What is philosophy?* (H. Tomlinson & G. Burchill, Trans.). Verso. https://books.google.com.tr/books?id=gwVF7FpvsU8C&pg=PR3&hl=tr&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false
- Foster, H. (1997). Prosthetic gods. *Modernism/modernity*, 4(2), 5-38. <https://doi.org/10.1353/mod.1997.0030>
- Hewitt, A. (1993). *Fascist modernism: Aesthetics, politics and the avant-garde*. Stanford University Press. <https://books.google.com.tr/books?id=HbhvQCuwIaIC&printsec=frontcover&hl=tr#v=onepage&q&f=false>
- Kozloff, M. (1973). *Cubism/Futurism*. Charterhouse. https://books.google.com.tr/books/about/Cubism_futurism.html?id=1bxCAAAlAAAJ&redir_esc=y
- Margozzi, M. (2002). The avant-garde and the war. In S. Pinto (Ed.), *A history of Italian art in the 20th century* (pp. 34-49). Rizzoli International Publications.
- Marinetti, F. T. (1983). *Teoria e invenzione futurista* (L. de Maria, Ed.). Mondadori.
- Marinetti, F. T. (1991a). The founding and manifesto of futurism. In R. W. Flint (Ed. & Trans.), *Let's murder the moonshine: Selected writings* (pp. 47-52). Sun & Moon Classics. https://books.google.com.tr/books?redir_esc=y&hl=tr&id=N_QOQAAMAAJ&focus=searchwithinvolume&q=The+founding+and+manifest+of+futurism+
- Marinetti, F. T. (1991b). Technical manifesto of futurist literature. In R. W. Flint (Ed. & Trans.), *Let's murder the moonshine: Selected writings* (pp. 92-97). Sun & Moon Classics. https://books.google.com.tr/books?redir_esc=y&hl=tr&id=N_QOQAAMAAJ&focus=searchwithinvolume&q=Technical+manifesto+of+futurist+literature
- Marinetti, F. T. (1991c). Geometric and mechanical splendor and the numerical sensibility. In R. W. Flint (Ed. & Trans.), *Let's murder the moonshine: Selected writings* (pp. 105-111). Sun & Moon Classics. https://books.google.com.tr/books?redir_esc=y&hl=tr&id=N_QOQAAMAAJ&focus=searchwithinvolume&q=Geometric+and+Mechanical+Splendor+and+the+Numerical+Sensibility
- Mather, D. (2020). *Futurist conditions: Imagining time in Italian futurism*. Bloomsbury Visual Arts.
- Petrie, B. (1974). Boccioni and Bergson. *Burlington Magazine*, 116(852), 140-147.
- Pizzi, K. (2019). *Italian futurism and the machine*. Manchester University Press.
- Poggi, C. (2009). *Inventing futurism: The art and politics of artificial optimism*. Princeton University Press. <https://books.google.com.tr/books?id=zTiGkzBAkFEC&printsec=frontcover&hl=tr#v=onepage&q&f=false>
- Schivelbusch, W. (1986). *The railway journey: The industrialization of time and space in the nineteenth century*. University of California Press. <https://static1.1.sqspcdn.com/static/f/221758/18449447/1338242293590/Schivelbusch-RailwayJourney-in-dust-time-space-19th-c.pdf?token=yQsXzQan5DBNLFsuEu3EBaumR0%3D> (Original work published 1977)
- Schnapp, J. T. (1994). Propeller talk. *Modernism/modernity*, 1(3), 153-178. <https://doi.org/10.1353/mod.1994.0063>
- Schnapp, J. T. (1999). Crash (Speed as engine of individuation). *Modernism/modernity*, 6(1), 1-49. <https://doi.org/10.1353/mod.1999.0010>
- Spackman, B. (1994). Mafarka and son: Marinetti's homophobic economics. *Modernism/modernity*, 1(3), 89-107. <https://doi.org/10.1353/mod.1994.0064>
- Vere, B. (2011). Pedal-powered avant-gardes: Cycling paintings in 1912-13. *The International Journal of the History of Sport*, 28(8-9), 1156-1173. <https://doi.org/10.1080/09523367.2011.567769>
- Virilio, P. (1991). *Aesthetics of disappearance* (P. Beitchman, Trans.). Semiotext(e). https://books.google.com.tr/books/about/The_Aesthetics_of_Disappearance.html?id=3hUpAQAAMAAJ&redir_esc=y
- Virilio, P. (1995). *The art of the motor* (J. Rose, Trans.). University of Minnesota Press. <https://mediatheoryart.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/01/virilio-the-art-of-the-motor.pdf>
- Virilio, P. (2007). *Speed and politics* (M. Polizzotti, Trans.). Semiotext(e). https://monoskop.org/images/archive/c/c1/20170626060354%21Virilio_Paul_Speed_and_Politics_2006.pdf (Original work published 1977)

Tracing The Cinematic Female Gaze Through Textual Film Analysis of Something Useful (2017)

Beril UĞUZ¹ 

¹Başkent University, Faculty of Arts, Design and Architecture, Department of Cartoon (Animation), Ankara, Türkiye



İşe Yarar Bir Şey (2017) Filminde Filmsel Metin Analizi ile Sinematik Dişil Nazarın İzini Sürmek

ABSTRACT

It is essential to investigate what constitutes the cinematic female gaze to discuss the potential differentiation in films directed by female directors from traditional cinema. The concept of the female gaze, frequently brought to the forefront in recent years, remains a subject of ongoing academic research. This study aims to contribute to the definition of the cinematic female gaze by examining how it is constructed in cinema. For this purpose, the film *Something Useful* (2017) directed by Pelin Esmer, was selected and analyzed using the textual film analysis method. This method distinguishes the film text from a written text and focuses on how structural, formal, visual, and auditory details such as camera movements, shooting plans, editing, lighting, sound, space, and setting construct meaning together with thematic and conceptual content. According to the findings, the look, sound, perspective, emotions, thoughts, feelings, and inner state of the female character in *Something Useful*, briefly the qualities that nourish her subjectivity—are conveyed to the audience or are made to be felt by the audience, through various cinematographic, editing, and mise-en-scène tools. The subjectivity of woman character is also thematically emphasized by her interaction with social life, relationships between women and, a curiosity to understand and define life. The film diverges from mainstream cinema codes by being process-oriented and having a passionate detachment effect by specific features and shooting plans. When these features are considered along with other studies in the literature, it becomes possible to propose a potential definition for constructing the cinematic female gaze.

Keywords: Cinematic Female Gaze, *Something Useful*, Pelin Esmer, Feminist Cinema, Woman Perspective, Woman Look

ÖZ

Kadın yönetmenlerin çektikleri filmlerde geleneksel sinemadan olası bir farklılaşmadan söz edebilmek için sinematik dişil nazarın ne olduğunu araştırmak gerekir. Son yıllarda sıkça gündeme gelen dişil nazar kavramı halen akademiye araştırılan bir konu olmaya devam etmektedir. Bu çalışmanın amacı sinemada dişil nazarın nasıl inşa edildiğini inceleyerek sinematik dişil nazar kavramının tanımına katkı sunmaktır. Bu amaçla, Pelin Esmer tarafından yönetilen *İşe Yarar Bir Şey* (2017) filmi seçilerek filmsel metin analizi metodu ile analiz edilmiştir. Bu metod film metnini, yazılı bir metinden ayrı tutar ve kamera hareketleri, çekim planları, kurgu, ışık, ses, mekân, dekor gibi yapısal, biçimsel, görsel ve işitsel detayların tematik ve kavramsal içerik ile beraber nasıl anlam inşa ettiğine odaklanır. Elde edilen bulgulara göre, *İşe Yarar Bir Şey* filminde kadın karakterin bakışı, bakış açısı, duygu, düşünce ve hisleri, içsel ruh hali, kısaca onun öznelliğini besleyen nitelikler, çeşitli sinematografi, kurgu ve mizansen araçları ile seyirciye gösterilmiş veya seyircinin bunları hissetmesi sağlanmıştır. Filmde kadın karakterin öznelliği kadınlar arası ilişkiler, kadının yaşamı anlama ve tanımlama merakı ve sosyal yaşam ile etkileşim içinde olması ile tematik olarak da vurgulanmıştır. Film seyircinin yaşadığı hazzı kesintiye uğratan niteliklere ve çekim planlarına sahip ve süreç odaklı bir film olması ile ana akım sinema kodlarından farklılaşmıştır. Bu özellikler alanyazında yapılmış diğer çalışmalar ile beraber ele alındığında, sinematik dişil nazarın inşası için olası bir tanım ortaya koymak mümkün hale gelir.

Anahtar Kelimeler: Sinematik Dişil Nazar, *İşe Yarar Bir Şey*, Pelin Esmer, Feminist Sinema, Kadın Bakış Açısı, Kadın Bakışı

Description: This research was produced from the doctoral thesis titled "The Possibility of Feminine Language in Cinema: A Sociological View of Films by Women Directors in Recent Turkish Cinema", which was accepted by the Ankara University Institute of Social Sciences, Sociology Program.

Geliş Tarihi/Received 10.07.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 01.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 25.09.2024
Kabul Tarihi/Accepted 10.10.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Beril UĞUZ

E-mail: beriluguz@gmail.com

Cite this article: Uğuz, B. (2024). Tracing the cinematic female gaze through textual film analysis of *Something Useful* (2017). *Art Vision*, 30(53), 122-134.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1514032>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Introduction

The female gaze is a wide-ranging concept that can show up in various art fields such as photography, music, literature, theater, dance, cinema, painting, sculpture or digital arts. It refers to the perspective of women in art creation as well as the representation of women having agencies (Raamanujan, 2023). However, the manifestation of the female gaze varies across different art forms, depending on their technical characteristics. The cinematic female gaze can be understood as the way the female gaze is expressed within the art of cinema and the specific technical elements it includes. It refers to explanations developed regarding what distinguishes films directed by women. Although the female gaze concept has not yet been fully defined in the academy, examinations by theorists and writers highlight certain specific elements.

In her theory of the male gaze, Mulvey (1975) argues that in classical cinema, the woman is constructed as an object to be looked at and an image of spectacle, while the man is the bearer of the gaze. According to her, mainstream cinema involves scopophilic and voyeuristic acts. Scopophilia is used to express the erotic pleasure derived from curiously looking at other people as objects. According to Mulvey, this kind of gaze in cinema belongs exclusively to the male character or the audience that identifies with the male character. The male, as the bearer of the gaze and power, directs his gaze at the female character, who is a spectacle. As a result, the female character is objectified and turned into a spectacle on three levels: by the camera (male director), the male character, and the audience (Mulvey, 1975, p. 11). Subjects such as sex, ego, logic, action, pleasure, and goal/end-orientedness are foregrounded in mainstream films (Ayala, n.d.).

The female gaze concept does not seem to be the exact opposite of the male gaze concept developed decades ago by Mulvey. It's not about asserting female dominance on screen, nor does it mean that we get to objectify men in reverse, as the male gaze does for female characters. And it doesn't focus on action (Forster, 2018; Ayala, n.d.). Cinematographer Ashley Connor offered the observation that "the male gaze seeks to devour and control, and the female gaze is more a frame of mind, where approach to subject and material is more emotional and respectful" (Telfer, 2018).

This study aims to contribute to the definition and clarification of the cinematic female gaze more distinctly. It examines the elements that constitute the female gaze and how these elements are cinematically expressed. To achieve this, the film *Something Useful* (2017) by Pelin Esmer, a female director in Turkish cinema, has been analyzed cinematically to identify the elements that contribute to the concept of the female gaze. This study is significant in its

attempt to elucidate the female gaze through cinematic analysis. While much of the research in the field of women's cinema has been thematic, a detailed cinematic analysis is crucial in revealing certain indicators.

Literature Review

The early works of feminist cinema criticize the use of exaggerated, distorted, and stereotypical images of women in mainstream entertainment-oriented films, which serve as a means of escaping social realities. According to these critiques, traditional cinema reduces women to objects of pleasure, and represents them in unrealistic forms (Rosen, 1973, p. 134-352; Haskell, 1974, p. 25-40; Mulvey, 1975, p. 11). While critiquing these mainstream films, theorists also sought a new cinema approach through discussions of what feminist film is or should be.

Theorists such as Mulvey (1975, p. 7-17), Johnston (1999, p. 36), and Kuhn (1982, p. 157) consider feminist cinema in the context of a counter-cinema and believe that it should be alternative or different from traditional cinema patterns. According to this approach, the creation of feminist cinema should either destroy classical cinematic codes and reconstruct them with new forms of desire, or it should be a two-way process between entertainment cinema and political cinema. In the context of a critical stance towards the codes of traditional cinema, the unsettling of the audience through various techniques comes to the fore. However, theorists such as Kaplan (2001, p. 197) and Smelik (1998, p. 2) argue that feminist film practice should be developed from within mainstream cinema, rather than as a counter-strategy, suggesting that feminist cinema can be more effective through the use of traditional cinematic methods. Within the scope of feminist cinema, themes such as female pleasure and subjectivity (Zinn & Stanley, 2012; Ince, 2017), the female voice and experience (Silverman, 1990; De Lauretis, 1984), as well as motherhood and sisterhood (Kaplan, 2001) have been focal points of studies.

In the context of feminist cinema studies within Turkish cinema, discussions have focused on what constitutes women's films and whether the films of female directors in Turkish cinema can be classified as women's films. Öztürk (2004, p. 12), who studies women directors in Turkey, defines women's films as "films that emerge from women's experiences, focus on female characters or women's issues, break or even deconstruct the male discourse to a greater or lesser extent, or emphasize the feminine discourse in some way." From Öztürk's perspective, rather than directly opposing the mainstream, what comes to the forefront is the partial deconstruction of these codes and the emphasis on the feminine within mainstream cinematic structures.

Tanrıöver (2016, p. 10-13) notes that, based on her qualitative analysis of films made by women directors in

Turkish cinema since the 2000s, half of the films can be qualified as 'women films' focusing on women's issues or challenging the traditional representations, while the other half remain within the conventions of popular or art house cinema and the reason for this is mostly due to the market forces. Women's films in Turkish cinema have distinct characteristics compared to those of male filmmakers, such as the presence of a central female protagonist who is an active character in the story, representations that deviate from traditional gender stereotypes, and themes or narratives related to gender issues. According to Tanrıöver (2016, p. 13), women directors have contributed significantly to the development of new Turkish cinema over the past decade.

According to Sönmez and Satıcı (2019, p. 13-14) and Yaşartürk (2018, p. 524-525), the established and accepted gender stereotypes and images of female characters in the films of women directors in Turkish cinema after 2000 have begun to change and differentiate. Many sociological issues related to women such as migration, poverty, labor, gender, identity, and the realities experienced by women in society have become visible. Women have been addressed from different perspectives such as the body, space, motherhood, sexual experiences, sisterhood, and women's solidarity, with women contributing to the development of feminine subjectivity through their interventions in life.

In Turkish cinema after the 2010s, some authors emphasize that women directors began working within the framework of feminist film theory, producing narratives that align with feminist storytelling (Kaya, 2024, p. 52; Yıldırım & Vardar, 2024, p. 20-21). During this period, feminist film practices have emerged that highlight the subjectivity, independence, and empowerment of women in action, positioning themselves against the codes that reproduce sexism, that are implicitly or explicitly woven with feminist messages, and that aim to raise the audience's awareness of gender issues. They foreground a feminist perspective and feminine discourse in opposition to patriarchal narratives. In sum, studies show that since the 2010s, Turkish cinema, especially in films by women directors, has increasingly featured feminist narratives, presented female characters rooted in real-life experiences, and constructed female subjectivity and the female gaze.

The term gaze here is perceived as the character's act of looking, as well as her comments and thoughts on events and situations, that is to say, her point of view. What is tried to be reached and underlined with the terms of look and point of view is the female character's way of thinking and mental activities, meaning the subjectivity that distinguishes her from other characters. Smelik, who works on feminist cinema, examines the construction of female subjectivity by analyzing the female gaze and point of view in cinema. She

notes that the point of view is constructed on two levels: the optical/physical point of view and the mental point of view of the character. Based on Jost's (1989) study of point of view in the comparative narratology of cinema and literature, Smelik (1998) analyzes the female character's point of view by referencing three different dimensions of cinematic narrative: focalization, ocularization, and auricularization. According to Jost's analyzes of point of view in cinema, ocularization and auricularization refer to the semiotic level of seeing and hearing, whereas focalization refers to the narrative level of knowing and telling (Smelik, 1998, p. 64). Jost, building on Genette's (1980) analytical study of focalization in the narrative, adapted these three dimensions to the cinema, dividing each into various categories, similar to Genette's approach.

Ocularization refers to the visual manipulation by the camera to show what a character or narrator sees, essentially representing the character's optical or physical perspective. It is categorized into internal ocularization—both primary and secondary—and zero ocularization. Primary internal ocularization involves subjective camera shots directly reflecting what a character sees, while secondary internal ocularization is achieved through editing techniques that suggest a character's perspective. Zero ocularization denotes a camera view that follows events without attributing the visual perspective to any specific character (Jost, 1989, p. 22, 112; Jost, 2004, p. 77-79).

Auricularization refers to auditory manipulation in cinema, where the microphone captures what a character or narrator hears, often creating a subjective auditory experience (Smelik, 1998, p. 63). It is divided into primary internal auricularization, where sound distortions reflect a character's subjective perception, and secondary internal auricularization, where the context establishes the auditory subjectivity. Zero auricularization, on the other hand, occurs when the sound is detached from any character's perception, such as non-diegetic music or external sound effects (Jost, 1989, p. 57).

Focalization, on the other hand, refers to the mental perspective of the character, the narrative level of knowing, the character's perception and experience, the more cognitive and psychological level of what a character knows. It is divided into external focalization, where the audience only knows as much as the characters, without access to their inner thoughts or feelings; internal focalization, where the story is told by the character and the narrative aligns with the character's thoughts and experiences; and spectatorial focalization, where the audience is granted more knowledge than the characters. These modes help to determine how information, perspective, and subjectivity are conveyed to the viewer, shaping the overall narrative structure (Jost, 1989, p. 71-72). Thus, the cinematic narrative dimensions

analyzed by Smelik through the female character allow us to examine how the character's subjectivity is revealed.

Similar to Smelik, French (2021, p. 53) stresses strong connections between female subjectivity and the female gaze. She explores the concept through an examination of the approaches and films of female documentary filmmakers. In her words, "The key marker of the female gaze is the communication or expression of female subjectivity—a gaze where female agency is privileged and which is shaped by a female 'look', voice and perspective" (French, 2021, p. 54). At the 2016 Toronto International Film Festival (TIFF), director and writer Joey Soloway (2016) provided insights into the female gaze and spoke of its three principles. The first one is *The Feeling Seeing* which involves using the frame and camera to invoke a feeling of in-feeling, rather than looking at the character, to make the audience feel what the characters are experiencing. The second principle Soloway calls is *The Gazed Gaze* which is basically about conveying to the audience what it feels like to be the object of the gaze, what it feels like to be seen, to be looked at. *Returning the Gaze*, as being the final principle, means "I see you seeing me", reflecting on the experience of being seen but now claiming a place for the character's own subjectivity.

Kuhn (1982, p. 169), traces the concept of 'feminine cinematic writing' which encompasses characteristics related to the female gaze. She tries to reveal similarities in form and content through four selected films (*Lives of Performers*, Yvonne Rainer, 1972; *Thriller*, Sally Potter, 1979; *Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce*, 1080 Bruxelles, Chantal Akerman, 1975; *Daughter Rite*, Michelle Citron, 1980) by women directors. Based on her findings, the films share characteristics such as creating a sense of distancing between the audience and the narrative, and passionate detachment. The films often explore the dynamics within mother-daughter and sister relationships. They establish a discourse of female looks and points of view. Furthermore, they transform culturally established expressions related to women (Kuhn, 1994, p. 170-176).

In her study of the female gaze, Coles (2023, p. 17) identifies several key features of the concept. For her, the female gaze prioritizes internal thoughts and feelings over external actions and female desire over dialogue. It explores multiple identities and bodily perceptions of multiple characters. Characterization in this context focuses more on inner qualities rather than physical characteristics, often achieved through the camera's gaze. The deliberate use of cinematographic techniques and *mise-en-scène* highlight subtle movements and middle moments rather than the end goal, along with the strategic use of music, collectively shape and define the representation of the female gaze.

Malone (2018) covers around 50 films directed by women,

focusing on thematic issues that emphasize the female gaze. These include themes of female friendship, female intersubjectivity, women's independence, societal challenges faced by women, motherhood, gender norms, the female body, desire, and resistance against patriarchal structures. In addition, Malone examines cinematic elements associated with the female gaze, such as the visual dynamics of looking and being seen, the exploration of women's inner lives, thoughts and memories, the direct gaze of female characters, narratives told from their point of view, and the distinctive cinematography and camera techniques employed by these directors. When examining authors who have explored the concept of the female gaze, it is noticeable that certain elements are commonly presented within defined frameworks.

Materials and Methods

For the purpose of exploration of the components of the cinematic female gaze, the film *Something Useful* (2017) by Turkish woman director Pelin Esmer has been selected. The film tells the story of two women whose paths cross on a train journey from İstanbul to İzmir. Poet Leyla (Başak Köklükaya) is travelling to attend a dinner with her high school friends, while nurse Canan (Öykü Karayel) boards the train to administer a lethal injection to Yavuz (Yiğit Özşener), who has requested it due to his apoplectic state. This film was chosen due to its focus on the female characters' point of view, its emphasis on women's experiences, and its noticeable departure from mainstream cinema conventions.

Textual film analysis, a qualitative research method, was chosen to analyze the selected film from the perspective of the female gaze. In this method, the film text is considered as a different material from a written text, as a film has visual and aural tools in addition to its thematic content and it relies on the core skills of looking and listening to what is physically present in the films (Dyer, 2016; Bateman & Wildfeuer, 2017, p. 1-2). Analyze therefore focuses on how structural, formal, visual, and aural features such as camera movements, shooting plans, composition, editing, lighting, sound, space, setting, color, and costume construct meaning together with thematic and conceptual content.

An example of textual film analysis can be found in the study of Van Leeuwen and Boeriis (2017) who explore how film lighting contributes to meaning making by examining features such as brightness, hardness, color, and movement. In the film *Persona* (Bergman, 1966), they show that lighting contributes meaning making through its salience and shadows between characters, notably linking Alma's (Bibi Andersson) remaining in darkness to her confessing of shameful and dark moments in her past. Also, the contrasts in lighting segment the visual space, thereby enhancing the figurative distance and disconnection between characters.

Huvenne's (2017) examination of how sound and spatial elements create meaning in the film *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013) serves as another example of textual film analysis. According to this analysis, sound, and space interact as a unified audiovisual composition that shapes the audience's experience of the main character's lived space. The dynamic use of sound immerses the audience in the character's claustrophobic environment and spatial movement, while the first-person perspective of listening seamlessly integrates different experiential worlds into a cohesive experience through the audience. Here space is constituted through experience.

In this study of *Something Useful*, the research methods of data collection have focused on cinematic tools such as cinematography, mise-en-scène, and editing tools that present visual and auditory data alongside thematic elements, in short thematic and structural features of the film together. The analysis has concentrated on how the selected visual, auditory, and thematic components in the film convey meanings related to the female gaze, using screenshots of frames from the film as supporting material to illustrate the analyzed elements. The research adopts an interpretivist approach within the feminist epistemological research paradigm.

Results

Cinematographic Components and Gaze

• Optical Gaze/ Ocularization

Mental Gaze/ Focalization

Something Useful invites the audience to look at and perceive the world from the perspective of the protagonist Leyla, often addressing questions such as, 'What is Leyla looking at? What captures her attention?' and often employing specific cinematographic to emphasize her optical gaze. In one particular scene Leyla's optical gaze is centralized as she reads a book in the dining car, sitting near the train window. The camera moves in to her with a tracking shot, as she lifts her head from the book and begins to look outside, emphasizing her observation and contemplation. A close-up is used when her image appears as a reflection in the train window. The train stops in front of a small house, we see a man painting the window of the house, and Leyla's close-up gazing towards the man as a reflection in the train window, within the same frame (Figure 1). As the audience observes the outside world from Leyla's point of view, they also see the reflection of Leyla's gaze in the window. This technique emphasizes Leyla's optical gaze by reproducing it through her reflection, allowing Leyla and the audience to simultaneously observe both the outside view and Leyla's own gaze in the same window.



Figure 1.

Leyla gazing at both the reflection of her own gaze and the painting man in the train window.

In addition to her optical gaze, the film highlights Leyla's thoughts, feelings, and questions about what she is observing, in other words, her mental gaze. The close-up shots of Leyla's gaze, reflected in the train window, often overlap with the landscape images she looks at, creating a visual fusion within the same frame. While these images are likely created through digital post-production techniques such as changing the image opacities and superimposition, they still convey a sense of reality on screen and contribute a poetic element to the film. What Leyla observes and experiences is the vibrant dynamic of life itself: a woman venting her frustration by kicking the wheel of a car (Figure 2), people joyfully dancing and socializing in houses, a couple embracing on a balcony (Figure 2), a graffiti artist painting an eagle on a train station wall and fleeing from the police (Figure 3), and people waiting at the train station. These moments of life capture Leyla's attention, and her perspective is given significance. Through the reflection of her close-up gaze in the train window, the film allows us to approach her facial expressions and understand her feelings. We see how she looks at other characters, and the outside world through the train window. We observe the way she smiles when she encounters something that resonates with her, as well as moments of sadness when she becomes lost in her thoughts. Leyla approaches life with an appreciation for its vibrancy and derives joy from her observations. Through the point-of-view shots that shows Leyla and what Leyla looks and sees respectively; in addition to the abovementioned shooting techniques, we can witness both Leyla's optical gaze and ocularization; and at the same time her mental gaze and focalization.

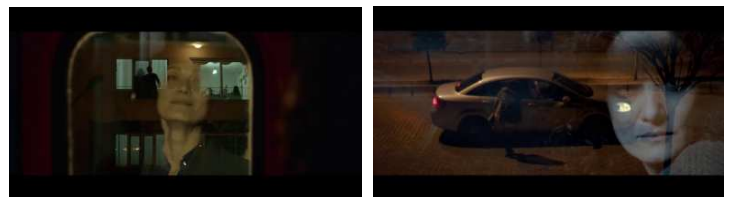


Figure 2 .

Leyla gazes at both the reflection of her own gaze and the views of dynamic life in the train window.

In fact, while Leyla's gaze remains a focal point in the film, the perspective of her female companion, Canan, is not

neglected. The director provides moments that highlight Canan's point of view as well. The scene at the train station where Canan's father talks to Leyla, expresses his concern for Canan and asks Leyla to keep an eye on her during the train ride, is one of them. Instead of showing Leyla or her father having the dialogue, the director chooses to show Canan in a head and shoulder close-up reaction shot. This visual choice allows us to clearly see Canan's reaction as she becomes visibly uncomfortable and annoyed by her father introducing her as a nurse to a stranger and asking her to be monitored. In another scene, while Canan and Leyla are sitting across from each other in the dining car, Leyla begins a phone conversation with her lover, who is an actor. This detail catches Canan's attention, as she dreams of becoming an actress herself. Instead of focusing on Leyla as she talks on the phone, the director opts for a shoulder close-up shot of Canan, capturing her looking at Leyla and revealing her interest in the conversation. These moments of Canan's perspective provide insight into her feelings and desires, adding depth to her character.

• Gazed Gaze, Returning Gaze

Passionate Detachment

It can be interpreted that Soloway's terms 'gazed gaze' and 'returning gaze' find their counterparts in different aspects of *Something Useful*. As mentioned above, the female character is objectified in mainstream films by the bearer of the gaze who are male characters, and by the audience. However, in *Something Useful*, Leyla herself becomes the bearer of the gaze before the audience. Leyla's gaze at her own image, especially through the reflections from the train window, is shown for almost the entire first half of the film. While the audience sees the reflection of Leyla's face on the train window, they also see Leyla, who is looking at her own image and being aware of her own gaze (Figures 1 and 2).

The heightened awareness of Leyla's self-perception is brought to light in the hotel room scene. Leyla and Canan engage in a conversation while commenting on the light and shadows cast on the ceiling. Leyla asks why Canan never looks at her own reflection in the train window. This interaction reveals that Leyla is cognizant of her own act of gazing at her image through the reflection on the window. The director goes beyond merely presenting images through reflections; she also prompts the characters to discuss their own reflections. It is not solely the audience that perceives and acknowledges these reflections, but also the female character herself who actively recognizes that she is consciously observing her own image through the reflection in the window.

The audience cannot objectify the character and simply gaze at her since she is conscious of her own gaze upon herself. Leyla emerges as both the bearer of the gaze and

subjectivity. The character's self-awareness of her own gaze makes it challenging for the audience to reduce her to an object, as she assumes a position of subjectivity and of the audience's pure subjectivity. The audience's pleasure derives from watching with the privilege of being an unknown third party—the scopophilic gaze is interrupted. This leads us to the passionate detachment of the audience, returning the gazing desire. This complex dynamic challenges the traditional power dynamics of the cinematic gaze and offers an exploration of the female perspective. Rashkin (2001, p. 98) in her review of Marisa Sistach's film *Anna's Steps* (1991), interprets the gaze of the main character Ana, who records and interprets daily occurrences through the lens of her video camera, as follows: "Turning her gaze on herself and on others, she begins to replace the dysfunctional mirror of patriarchal cinema with images that reflect her own thoughts, feelings, and questions".

• Internal Focalization, Mental Gaze

Entering the female character's frame of mind, internal diegetic sound as a technique that allows the audience to hear the thoughts and inner voice of the character is preferred. In *Something Useful* internal diegetic sound of Leyla immerses the audience in her mental subjectivity and provides insight into her perspective on events. Throughout the film, Leyla's inner voice is heard almost continuously, creating a narrative that delves into her thoughts, fictions, assumptions, and comments about her life experiences, revealing her internal focalization.

The film begins with Leyla's voice-over as the narration, saying, "Who was madly in love with whom at school, but then who married whom..." and her voice-over continues throughout the entire film. Even though the voice is independent of the body, we know that it belongs to Leyla. While the thoughts cross her mind about her upcoming graduation dinner, instead of her body we see a wall clock at the train station, a couple taking photos at the station before getting married, and for a brief moment, Leyla pacing back and forth. She also mentally anticipates the comments others will make about her, thinking: "Leyla is here too, she was a good girl..." These inner voice narratives serve as a form of internal monologue, providing insights into Leyla's interpretations of the events and characters around her. Her inner voice reflects her contemplation of Yavuz's last evening and his anticipation of death. The story of Yavuz, who has chosen death, is of great importance to Leyla. She expresses her connection to him by painting him with a pencil drawing on a blank white paper and developing an imaginary conversation. Her imaginary conversation with Yavuz reflects her curiosity and empathy for his experience, her own reflection on mortality as well as the choices we make in life and of existential questions.

According to Silverman (1990, p. 312-313) within dominant narrative cinema, female voice is often not heard independently from her body. Because the dis-embodied voice-over can be seen as exemplary for male subjectivity, attesting to an achieved invisibility, omniscience, and discursive power: "It is dangerous to allow female character to be heard without being seen, since it would put her beyond the control of the male gaze, and open the possibility of women participating in a phallic discourse". Indeed, in *Something Useful*, Leyla's voice takes on a disembodied quality, detached from her physical presence, as she reads poems or describes life and events. This departure from traditional conventions allows Leyla's voice to become independent and stand on its own, giving it a discursive vantage point and addressing the thematic core of the film. By going beyond the limitations imposed on the female voice, it becomes an integral part of the female gaze, revealing Leyla's perspective and discourse.

• Spectatorial Focalization

The thoughts of other characters in the film can also provide insights into the female character. Leyla's perspective on events is brought into focus by also being a topic of conversation among others. This gives us spectatorial focalization where the narration provides the audience with more information about the character than the character herself. In the graduation dinner sequence, the camera, positioned in the center of the circle of participants, pans clockwise to show each participant in turn. The shot begins from one end of the table, pans around, and ends with Leyla's poem and image. Leyla is often the focal point of the conversations, which continue with remarks like, "What would Leyla do in this situation since she's a poet..." In one of her interviews director Pelin Esmer notes that throughout the film, we see the world through Leyla's eyes, but in the dinner scene, we see how others perceive Leyla. "Although we only witness two days of Leyla's life in the film, seeing her through the eyes of others serves as a mirror that helps us understand the characters and their actions" (Yenilmez, 2017).

Mise-en-scène Components and Feeling Seeing

• Camera and Shooting Plans

In *Something Useful*, we often see the characters in different forms of close-ups such as choker, head and shoulder, over the shoulder, cut-in, front face, profile, reaction and extreme close-ups. The preference for so many close-up shots in the film seems to have been chosen to show the facial expressions, reactions, gestures and feelings of the characters, especially of Leyla and Canan, more clearly. On the other hand, through tracking and dolly shots, the camera follows Leyla and Canan forward and backward while they walk inside the train or on the street, slowly approaching to

their worlds. Pan and tilt shots, and slow tracking shots allow us to understand them more closely by following their behavior, the places they look at, the directions they go and small details about them. In addition, these camera movements, combined with close-ups, seem to preserve the dynamism and dramatic effect that arouses a sense of wonder, which is predominantly present in Leyla. Another notable shot in the film is the two shot of Leyla and Canan. Interacting with each other, they are often positioned either face-to-face or side by side within the same frame. Along with the other women who participate Leyla and Canan's dinner table in the train's dining car, they appear in group shot compositions, emphasizing the connections and relationships among the women.

Long takes - often exceeding one minute in length-are also a prominent feature in the film. Long takes are most noticeable during long and medium shots of the scenery flowing through the train window, accompanied by Leyla's inner voice allowing the audience to sense her rhythm as she watches the view outside. In addition, when sensitive details, mostly about Yavuz, are discussed, or in scenes where the characters are tense, continuous shots seem to be preferred in order to better convey these feelings to the audience. French (2021, p. 58) highlights the relationship between the length of the shot and the female gaze in her research. The emphasis on shot length is also evident in approximately 10 minute plan-séquence of the graduation dinner in *Something Useful*. This sequence is filmed using a 360-degree pan shot. The majority of the film *Riddles of the Sphinx* (Mulvey & Wollen, 1977), shot as an alternative to the male gaze, consists of scenes in which the camera performs long, continuous 360-degree pans around a fixed location, depicting different aspects of a female character. The film, as Reynolds (n.d.) notes, attempts to construct a new relationship between the viewer and the female subject. By using 360-degree panning in the film, Esmer seems to emphasize not only the cyclicity of the conversations around Leyla but also the life that Leyla mentions in her poems.

• Lighting and Darkness

The female gaze is about a way of feeling seeing and using the frame to evoke and share a feeling of being in feeling rather than looking at the character (Tiff, 2016). As a director, Soloway "aims to get the audience to understand that she is not just showing something but wanting them to feel it", French (2021, p. 60) states. With regard to the film *Something Useful*, what stands out is the emphasis on Leyla's dominant feelings and general mood, which are central to the narrative and effectively conveyed to the audience through various mise-en-scène instruments.

In keeping with her role as a poet, Leyla's moods are mostly melancholic, thoughtful, sensitive, observant and curious. The fact that Yavuz wants to end his life because he is paralyzed increases Leyla's curiosity about his psychological state. Leyla, sitting across from Canan in the dining car, asks Canan questions to learn more about the subject. These questions bother Canan because she doesn't want it to be known that she is going to realize Yavuz's death. The tension between Leyla and Canan is transmitted to the audience through the changes made in light, sound and image. The lights of the train car go out completely, the rhythmic sound of rails heard in the background stops along with the sudden stop of the train. As Barsam and Monahan (2016, p. 180) note, darkness and shadow in *mise-en-scène* can refer to concealing or masking things. This sudden darkness creates an atmosphere compatible with the tension in the scene where Canan tries to hide her secret from Leyla and Leyla digs for the issue. In another scene, just before Leyla tells Canan that she wants to go to Yavuz's house with her, the train passes through a tunnel. The train is completely dark and the visible end of the tunnel is getting smaller. The entrance of the dwindling tunnel and the feeling of stuckness created by it remind us of Leyla's tense mood before she tells Canan that she wants to go to Yavuz's house together.

• Sound and Auricularization

In *Something Useful*, the sound element seems to contribute to the low rhythm of the film and the female character. In addition to the order of the shot lengths, other film techniques such as the rhythm of movement or sound in the *mise-en-scène* contribute to the rhythm of the film (Bordwell et al., 2017, p. 224). Since *Something Useful* mostly has long takes, the low rhythm of the editing draws attention. The first half of the film is dominated by a slow-paced sound produced by the train wheels moving on the railroad. Moreover landscape images flowing slowly from the train window in accordance with the tempo of the sound coming from the railroad also contribute to the soft rhythm of the film, which altogether emphasizes Leyla's calm mode.

The features mentioned in the film that contribute to the rhythm are observed in the speech sounds as well as in the ambient sounds. As emphasized by Bordwell et al. (2017, p. 282), people have distinctive rhythms, separated from each other by the characteristic frequencies, amplitudes and pitches of their voices, as well as by different patterns of pacing and syllable accentuation. The thoughts, the stories or poems that we hear as Leyla's inner voice are in a compatible tone with the tranquil rhythm of the editing and *mise-en-scène*. The cello sound is one of the elements that accompanies Leyla's thoughtfulness. It is not diegetic at first, and is incorporated into the narrative in the second half of the film as an instrument played by Yavuz's upstairs neighbour. In many films the sources of sound are clearly

diegetic or non-diegetic. Nonetheless *Something Useful* obscures this distinction and misleads the audience's perception of identifying the sound source. Leyla's realization of hearing the cello she had imagined on the train, in a later scene, serves as a parallel to many moments where her inner and outer worlds intertwine. The cello sound that accompanies Leyla's internal diegetic voice is presumed to be imagined by Leyla, and can be interpreted here as auricularization, which presents a different form of subjective perspective, as referenced by Smelik above.

• Setting, Prop and Symbolized Objects

Process-Orientedness

"The setting of a film story may take on strong symbolic overtones when it is used to stand for or represent not just a location but some idea associated with the location", says Petrie and Boggs (2018, p. 88). In *Something Useful*, it can be mentioned about the setting, prop and symbolized objects that convey the feeling of Leyla. The film begins with the image of the clock hanging on the wall of the train station. At this point, we hear Leyla's thoughts on the changes brought about by time, as inner voice, as she compares the past and present states of her high school friends. Her thoughts are symbolized by the image of the wall clock that opens the film.

The train, one of the main settings of the film, refers to temporariness, and also gives the general mood of Leyla who searches meanings in temporary moments of life as being a poet. Together with the subject of Yavuz's death, it supports the process-oriented nature of the narrative, as being one of the components of the female gaze. The ambiguity of whether or not Yavuz dies or not at the end of the film suggests that what is truly important in the film is not its conclusion, but rather the emotions experienced, thoughts pondered, and details noticed in the middle moments.

It is also possible to talk about the image of a crow that is frequently seen in *Something Useful*. The image of the crow appears in different forms as a huge graffiti on the wall in a train station (Figure 3), as a small drawing on the wall in the train toilet, or as a shadow on the ceiling of Yavuz's house. Finally, we come face to face with a real crow that perched on the balcony railings (Figure 3). The image of the crow, which represents both death and wisdom, winks at Leyla's sense of curiosity and quest to understand, know, recognize and define life, death, people and emotions.



Figure 3.

Two of the many frames in which the crow symbol is seen

• Color, Costume, Make-Up

The costume colors of both Leyla and Canan have the qualities to convey the emotions of these characters. It is noteworthy that Leyla's clothes are predominantly blue (Figure 4). Leyla has an elegant but simple style that does not want to attract attention. While she prefers a blue shirt, long beige skirt and a pale cardigan as her casual outfit, she wears a blue dress with a very simple make-up on her 25th year high school graduation dinner. It can be assumed that the color blue, which evokes peace, represents her serenity. As it is known, blue and green are among the cold colors that remain in the background (Petrie & Boggs, 2018, p. 202-204). Blue is a hiding color that does not want to attract attention. Leyla's unpretentious and cold color preference, among her female friends, who mostly dress in bold burgundy and red at the graduation dinner, suggests that she emphasizes other things in life instead of herself.

In contrast to Leyla, Canan is far from calm and she is confused. She wears a blue cap and an orange coat. She prefers brightly colored clothing such as yellow-orange sweaters indoors (Figure 4). Yellow and orange are the warm colors that shine out (Petrie & Boggs, 2018, p. 202-204). This vibrant color choice seems more appropriate for Canan, who is a more conflicted character than Leyla. These colors are also unsettling due to their impulsiveness and stimulation. This highlights the anxious state of Canan, who is questioning herself because the injection she is about to give will result in the death of a person. Petrie and Boggs (2018, p. 202-204) state that the use of directly opposite colors, such as warm and cold creates complementary harmony. This harmony shows itself when Leyla calms Canan and Canan brings excitement to Leyla's life.



Figure 4.

Leyla's calm color preference versus Canan's vivid color preference.

Thematic Components and Subjectivity

• Feminine Look of Curiosity

In her article "Pandora's Box: Topographies of Curiosity", Mulvey (1996, p. 53-64), establishes a strong relationship between women's desire of curiosity and female subjectivity. According to her, the box referred to in the myth of Pandora is metonymically symbolizes the female genitalia and refers to secret and forbidden spaces. Mulvey associates the box with female curiosity, the desire to know, and the courage to look. Although female curiosity has historically been associated with negative representations, Mulvey's reading of the myth transforms these connotations into positive and liberating forces. According to her, a woman's courage to look at the forbidden and to see with the mind's eye, creates a new system of meaning where the female gaze, which reveals herself and possesses her own knowledge, is established through a subject-creating move. Mulvey's approach has a transformative impact on the distorted image of women.

In *Something Useful*, Leyla, who pursued a law degree to do something useful but was ultimately unable to sustain herself in that field, Leyla decided to become a poet. For Leyla, poetry is a way of holding on to life. She observes, participates in stories, and becomes a part of them to produce, write, and define life. In this context, Leyla's character exhibits a curiosity to see different perspectives of life. During her train journey, she witnesses numerous events as a result of her observations. They are all seemingly ordinary aspects of life but intriguing stories that can become a new poem for her. Her curiosity is a part of her effort and journey to understand and define human existence, and ultimately her own. According to Zinn and Stanley (2012), the desire to know, understand, and define life, and to do so in one's own voice, restores subjectivity in women (Zinn & Stanley, 2012, p. 172).

A dialogue between Yavuz, who wants to die, and the poet Leyla focuses on Leyla's curiosity. Yavuz thinks that Leyla is there because she wants to experience and witness such a moment as a poet. Leyla, on the other hand, says that she does not only wonder about death and life from a distance but that she lives and is affected by them. By telling Julio Cortazar's hopeful story *A Yellow Flower* to Yavuz, who prefers death, Leyla tries to convince him to live. This turns out to be another way for Leyla to hold on to life and refers to her subjectivity by engaging in actions that will bring about changes in the lives of people and events that she chooses to be a part of. As Smelik (1998, p. 32) states, female subjectivity is about being an active agent, who influences the social reality while being influenced by it.

• Female Intersubjectivity and Solidarity

Ince (2017, p. 13-15), who studies female subjectivities in contemporary women's cinema, interprets female subjectivity, based on Irigaray's (1993) relational theory of the female subject. According to her, female subjectivity is not supported in patriarchy; however, the symbolic representation of women's bonds with other women supports an economy that ensures the continuity of female subjectivity. Ince (2017, p. 44) observes that an important common feature of independent or auteur films directed by women is their emphasis on female intersubjectivity, particularly the relationships among women.

The support and solidarity brought by intersubjective relationships among women are also observed in *Something Useful*. Leyla and Canan are two female characters with different forms of tastes and pleasures derived from different social classes. Canan works as a nurse but dreams of becoming a famous actress. She is focused on earning the money she needs to take acting classes, but she has doubts about the rightness of the path she has taken to earn this money. Leyla, on the other hand, is a poet who appears to be financially secure, self-confident, and seemingly fulfilling her ideal. While Canan, driven by economic concerns, acts in a goal-oriented manner, Leyla, who questions and seeks to define life, exhibits a more process-oriented behavior.

As the film progresses, a friendship and solidarity develops between Canan and Leyla. Burdened with the fear of taking responsibility for the death of a paralyzed person, Canan shares this heavy feeling with Leyla. Leyla embraces Canan and compassionately comforts her, alleviating her feelings (Figure 5). The film portrays a different kind of friendship, characterized by a relationship of tenderness among women, where they touch each other and exchange affection. The solidarity between them manifests itself in different times, forms, and details throughout the film. Although it seems that Leyla provides primarily material and emotional support, their companionship is mutual. Thanks to Canan, Leyla finds herself in the middle of a very interesting story as a poet, that encourages her to write, think, and create, intertwining with her throughout the train journey. Leyla's existential questions and Canan's ambivalence about her desires bring them closer to each other.

Intersubjective relationships between women are also evident between Leyla, Canan and two other women who join their table in the dining car. The four women quickly bond and spend their evening meal chatting pleasantly. They give each other advice about their daily problems, talk about men, joke around, laugh, and enjoy themselves. Even the most taboo or secret topics are quickly discussed and brought out into the open. Emotional sharing, compassionate responses, and a sense of relief occur.

Yavuz's death, as a story of Canan's colleague is discussed in a public space, allowing an exchange of ideas, and energy, providing a sense of relief for the women (Figure 5).



Figure 5.
Female Intersubjectivities

Conclusion and Recommendations

When *Something Useful* is analyzed using the method of textual film analysis, it can be argued that the visual, aural, and thematic elements employed in the film, along with the dimensions of cinematic narrative that form the point of view, construct the subjectivity of the female character. According to the findings of the analysis, certain cinematographic techniques, camera movements, shot scales, and mis-en-scene elements frequently used throughout the film foreground and establish the female gaze.

Ocularization, which expresses the character's optical gaze, is shown through both the point-of-view shots and the reflection of Leyla's close-up on the train window, showing Leyla's gaze and the things she looks at within the same frame. The reflection of Leyla's close-ups on the train window, likely created using the superimposition technique during editing, also reveals her mental gaze, which is focalization. This is because we can see her feelings and thoughts about what she observes through the detailed expressions on her face. Leyla's close-up reflections on the window seem to resonate with certain terms put forward by theorists discussing the female gaze, such as the 'gazed gaze' and 'returning gaze,' which find their counterparts in different aspects of *Something Useful*. Leyla becomes the bearer of her gaze before the audience, by looking at her own image and her gaze turns into a gazed gaze. The return of gaze in this way also reveals the passionate detachment of the audience, as the scopophilic gaze is interrupted, an element that breaks with traditional cinematic codes. We gain insight into Leyla's thoughts and mental state through the internal focalization, which is conveyed throughout the film via her internal diegetic voice. On the other hand, information about Leyla's perspective is provided through spectatorial focalization, as revealed by what other characters say and think about her. The second female character, Canan's optical and mental gazes, are also acknowledged and predominantly presented in close-up reaction shots.

In *Something Useful*, the mood, emotions, and feelings of the female characters are placed at the center and are intended to be felt by the audience through various elements of mise-en-scène, such as camera movements and shooting plans, lighting, sound, setting, props, symbolic objects, color, costume, and makeup. and this gives us another female gaze feature, the feeling seeing. The director doesn't just seem to be showing something but is making the audience feel it. Close-ups, slow tracking shots and dolly shots, as well as pans and tilts that follow Leyla and Canan, allow the audience to observe them more closely. Long takes seem to be used to convey Leyla's slower rhythm and the characters' sensitive and tense emotions. A 360-degree pan shot within a plan séquence during the graduation dinner refers to the cyclical nature of life, as highlighted by Leyla in her poems, and breaks away from classical cinematic conventions. Sudden shifts between light and dark effectively convey the tension in the dialogues between Leyla and Canan. The slow-paced sound of the train wheels on the tracks, Leyla's inner voice, and the slow-tempo cello music convey Leyla's tranquil rhythm to the audience. This cello sound provides an aural subjective perspective, known as auricularization in cinematic narrative, as it is implied to be imagined by Leyla. Certain props, such as a wall clock, or settings like the train, refer to themes of time and temporality, which underscore Leyla's overall mood. This sense of temporariness in *Something Useful* also complements the process-oriented nature of the narrative and the female gaze, further distinguishing it from conventional cinematic codes. A symbolized object like the crow, representing both death and wisdom, hints at Leyla's curiosity and her search for meaning. The costume colors of both Leyla, who prefers cool tones like blue symbolizing her tranquility, and Canan, who wears warm tones representing her confusion, help to express the emotions of them. Thematically, Leyla's desire to understand and define life in her own voice reveals her subjectivity, a central aspect of the female gaze in *Something Useful*. Additionally, the developing friendship and solidarity between Canan and Leyla reflects the concept of female intersubjectivity, a common feature in films by women directors. This solidarity is reinforced by the frequent use of two-shots of Leyla and Canan, as well as group shots of them with other women in the film.

The study is limited to the analyze of one woman director's film however it is enriched with references to other works that explore the female gaze based on various women director films in the literature. For this reason, the sample used and analyzed in detail in the study is considered to be a representative of the universe of women's cinema. To better elucidate the cinematic female gaze, utilizing the transferability feature of the research, it is necessary to conduct further film analyzes using similar methods.

The concept of the female gaze, by its very nature, does not have very sharp lines or boundaries in terms of encompassing multiplicity and diversity. However, such as Uğuz (2023, p. 101) states, common features will become more visible through the analysis and interpretation of visual, auditory, and narrative elements in each different and new woman director's film, and this will make the concept more observable in cinema, presenting qualities that are continually open to rediscovery.

Based on the examinations conducted in the study, the following definition can be proposed for the cinematic female gaze. Films, utilizing cinematic tools to depict the subjectivity, optical and mental perspectives of the female character to the audience and to make the audience feel what the character feels; departing from traditional cinema with features such as reversal of the female gaze, passionate detachment, or distanciation; emphasizing themes that nourish female subjectivity, such as relationships between women, women's curiosity, and interaction with social reality, can be defined to suggest a cinematic female gaze.

In this context, it is recommended that researchers who would like to study and develop the concept of the cinematic female gaze, study women directors films benefiting from the detailed studies of point of view in film narrative. It is further suggested that the concept of the female gaze be specifically defined according to the technical characteristics of art forms, thereby broadening its meaning and definition.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-B.U.; Design-B.U.; Supervision-B.U.; Resources-B.U.; Data Collection and/or Processing-B.U.; Analysis and/or Interpretation-B.U.; Literature Search-B.U.; Writing Manuscript-B.U.; Critical Review-B.U.; Other-B.U.

Conflict of Interest: The author have no conflicts of interest to declare.

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

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-B.U.; Tasarım-B.U.; Denetleme-B.U.; Kaynaklar-B.U.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-B.U.; Analiz ve/veya Yorum-B.U.; Literatür Taraması-B.U.; Yazıyı Yazan-B.U.; Eleştirel İnceleme-B.U.; Diğer-B.U.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

References

- Akerman, C. (Director). (1975). *Jeanne Dielman, 23 quai du commerce, 1080 Bruxelles* [Movie]. Paradise.
- Ayala, D. (n. d.). *The female gaze: Simply, what is it?* Sociomix. <https://www.sociomix.com/diaries/lifestyle/the-female-gaze-simply-what-is-it/1607449923>
- Barsam, R., & Monahan D. (2016). *Looking at movies-An Introduction to film* (5th ed.). W. W. Norton & Company.
- Bateman, J. E. & Wildfeuer, J. (2017). *Film text analysis: New perspectives on the analysis of filmic meaning* (1st ed.). Routledge.
- Bergman, I. (Director). (1966). *Persona*. [Movie]. Svensk Filmindustri.
- Bordwell, D., Thompson K., & Smith J. (2017). *Film Art-An Introduction* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Citron, M. (Director). (1980). *Daughter rite* [Movie]. Women Make Movies.
- Coles, H. C., (2023). *Desire in Bridgerton: Defining the female gaze*. (Publication No. 844) [Honors College Theses, Georgia Southern University]. Digitalcommons. <https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/honors-theses/844>
- Cuarón, A. (Director). (2013). *Gravity* [Movie]. Warner Brothers.
- De Lauretis, T. (1984). *Alice doesn't - Feminism, semiotics, cinema* (1st ed.). Indiana University Press.
- Dyer, R. (2016, January 26). *The persistence of textual analysis* [Video]. Kracauer Lectures-King's College. <https://www.kracauer-lectures.de/en/winter-2015-2016/richard-dyer/>
- Esmer, P. (Director). (2017). *Something useful* [Movie]. Sinefilm.
- Forster, S. (2018, June 12). *Yes, there's such a thing as a 'female gaze.' But it's not what you think*. Medium. <https://medium.com/truly-social/yes-theres-such-a-thing-as-a-female-gaze-but-it-s-not-what-you-think-d27be6fc2fed>
- French, L. (2021). *The female gaze in documentary film-An international perspective* (1st ed.). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-68094-7>
- Genette, G. (1980). *Narrative discourse- An essay in method* (1st ed.) (J. E. Lewin, Trans.). Cornell University.
- Haskell, M. (1974). *From reverence to rape: The treatment of women in the movies* (1st ed.). Penguin Books.
- Huvenne, M. (2017). *Editing space as an audio-visual composition*. In J. E. Bateman & J. Wildfeuer (Eds.), *Film text analysis: New perspectives on the analysis of filmic meaning* (pp. 46-65). Routledge.
- Ince, K. (2017). *The body and the screen-female subjectivities in contemporary women's cinema* (1st ed.). Bloomsbury.
- Irigaray, L. (1993). *An ethics of sexual difference* (2nd ed.) (C. Burke & G. C. Gill, Trans.). Cornell University Press.
- Johnston, C. (1999). *Women's cinema as counter cinema*. S. Thornham (Ed.), *Feminist film theory-a reader* (pp. 31-40) Edinburgh University Press.
- Jost F. (1989). *L'oeil camera: Entre film et roman* (2nd ed.). Presses Universitaires de Lyon.
- Jost, F. (2004). *The look: from film to novel-An essay in comparative narratology*. In R. Stam & A. Raengo (Eds.), *A companion to literature and film* (pp. 71-80). Blackwell.
- Kaplan, E. A. (2001). *Women and film: Both sides of the camera* (7th ed.). Methuen & Co.
- Kaya, A. Z. (2024). *Türk sinemasında feminist perspektife bir örnek: Bana karanlığını anlat film analizi*. *Pamukkale Üniversitesi İletişim Bilimleri Dergisi*, 3(1), 39-56. <https://dergipark.org.tr/pub/pauibd/issue/85587/1478524>
- Kuhn, A. (1982). *Women's pictures, feminism and cinema* (1st ed.). Verso.
- Malone, A. (2018). *The female gaze-Essential movies made by women* (1st ed.). Mango Publishing Group.
- Mulvey, L. (1975). *Visual pleasure and narrative cinema*. *Screen*, 16(3), 6-19. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Mulvey, L. (1996). *Fetishism and curiosity* (1st ed.). BFI Publishing.
- Mulvey, L., & Wollen, P. (Director). (1977). *Riddles of the sphinx* [Movie]. BFI.
- Öztürk, S. R. (2004). *Sinemanın dışıl yüzü Türkiye'de kadın yönetmenler* (1st ed.). Om Yay.
- Petrie, D. W., & Boggs, J. M. (2018). *The art of watching films* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Potter, S. (Director). (1979). *Thriller* [Movie]. Arts Council of Great Britain.
- Raamanujan. (2023, May 27). *The female gaze: Why women in art matter?* Medium. <https://medium.com/the-festember-blog/the-female-gaze-why-women-in-art-matter-fb41e7655859#:~:text=To%20put%20it%20simply%2C%20the,portrayal%20of%20women%20having%20agency>
- Rainer, Y. (Director). (1972). *Lives of performers* [Movie]. Zeitgeist.
- Rashkin, E. J. (2001). *Women filmmakers in Mexico: The country of which we dream* (1st ed.). University of Texas Press.
- Reynolds, L. (n. d.). *Riddles of the sphinx*. Luxonline. <https://www.luxonline.org.uk/artists/laura-mulvey-and-peter-wollen/riddles-of-the-sphinx.html>
- Rosen, M. (1973). *Popcorn venus: Women, movies, & the American dream* (1st ed.). Coward, Mccann & Geoghegan.
- Silverman, K.(1990). *Dis-embodiment the female voice*, In P. Erens (Ed.), *Issues in feminist film criticism* (pp. 309-327). Indiana University Press.
- Sistach, M. (Director). (1991). *Anna's steps* [Movie]. Imcine.
- Smelik, A. (1998). *And the mirror cracked-Feminist cinema and film theory* (1st ed.). MacMillan.
- Sönmez, S., & Satıcı, H. (2019). *Kadının kamerasından-2000 sonrası Türkiye'de kadın yönetmenler* (1st ed.). Doruk Yayıncılık.
- Tanrıöver, H. U. (2016). *Women as film directors in Turkish cinema*. *European Journal of Women's Studies*, 25(4), 321-335. <https://doi.org/10.1177/13505068166499>
- Telfer, T. (2018, August 2). *How do we define the female gaze in 2018?* Vulture. <https://www.vulture.com/2018/08/how-do-we-define-the-female-gaze-in-2018.html>
- Tiff. (2016). *Joey Soloway on the female gaze MASTER CLASS/ TIFF* [Youtube channel]. <https://www.youtube.com/watch?v=pnBvppooD9I/>
- Uğuz, B. (2023). *Constructing a perspective: Female gaze in Ceylan Özgün Özçelik's film Inflammation*. *Istanbul University Journal of Women's Studies*, (27), 90-102. <https://doi.org/10.26650/iukad.2023.1330638>
- Van Leeuwen, T., & Boeriis, M. (2017). *Towards a semiotics of film lighting*. In J. E. Bateman & J. Wildfeuer (Eds.), *Film text analysis: New perspectives on the analysis of filmic meaning* (pp. 24-45). Routledge.

- Yaşartürk, G. (2018). Changing images of women in Turkish cinema in the 2000s: Woman as subject in 'The Blue Wave' and woman as riddle of narrative in 'For both of Us'. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 8(3), 518-525. <https://doi.org/10.7456/10803100/006>
- Yenilmez, Ö. (2017, October 26). *İşe yarar bir şey: Pelin Esmer ile şiirsel bir yolculuk söyleşisi*. Fil'm Hafızası. <https://filmhafizasi.com/ise-yarar-bir-sey-pelin-esmer-ile-siirsel-bir-yolculuk-soylesisi/>
- Yıldırım, A., & Vardar, B. (2024). Feminist kuramın sinematografik anlatımla ifadesi. *MUJAD-Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 15(1), 1-22. <https://doi.org/10.29228/sanat.36>
- Zinn, G., & Stanley, M. T. (Eds.). (2012). *Exile through a gendered lens-women's displacement in recent European history, literature, and cinema* (1st ed.). Palgrave Macmillan.

Rebirth of Ceramic Art in The Digital Age: Transformation Journey from 3D Modeling to NFT

Dijital Çağda Seramik Sanatının Yeniden Doğuşu: 3D Modellemeden NFT'ye Dönüşüm Yolculuğu

Ozan BEBEK¹ 

¹Bilecik Şeyh Edebali University, Faculty of Fine Arts and Design, Department of Ceramics and Glass, Bilecik, Turkey

Kaan CANDURAN² 

²Hacettepe University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics, Ankara, Turkey



ABSTRACT

This research paper thoroughly addresses the processes of digitizing ceramic art and offering it as Non-fungible Tokens (NFTs) for sale. It examines the effects of transitioning from traditional ceramic molding methods to modern 3D printing and Stereolithography (SLA) technologies on the digital transfer of ceramic works. A case study on the use of porcelain highlights thanks to white color the impact of material choice on aesthetics and functionality. The rise of digitalization and NFTs introduces new mechanisms for preserving the originality and ownership rights of works, while also discussing the technical challenges and ethical issues this process entails. The article evaluates the place and future of ceramic art in the digital age from both technical and cultural perspectives. Our research posits that the digitization of ceramic works opens new avenues for the preservation, dissemination, and commerce of art, and that this process could have profound effects on the future of ceramic art. This process attempts to determine how ceramic works gain presence in the digital realm and their position in the NFT market. However, this study is one of the first to cover the entire process of ceramic art digitization and to address stage with academic rigor. The process from the creation of the work to its digitization, NFT registration, and sale, is detailed in this study. Our work demonstrates that the process of digitizing ceramic art and offering it as NFTs can have significant impacts on the future of art. It sheds light on the future of ceramic art by presenting both the opportunities brought by digitalization and the challenges encountered, as well as potential solutions. Furthermore, it emphasizes the importance and potential of ceramic art in the digital age and aims to fill the gaps in this field.

Keywords: Digitalization, Ceramics, NFT, Blender 3D, Metamask, Opensea, 3D printing

ÖZ

Bu araştırma makalesi, seramik sanatının dijitalleştirilmesi ve Non-fungible Token (NFT) olarak satışa sunulması süreçlerini detaylı bir şekilde ele almaktadır. Geleneksel seramik kalıplama yöntemlerinden başlayıp, modern 3D baskı ve Stereolitografi (SLA) teknolojilerine geçişin, seramik eserlerin dijital ortama aktarılmasındaki etkilerini incelemektedir. Beyaz renginden dolayı porselen kullanımı üzerine yapılan bir vaka çalışması, malzeme seçiminin estetik ve işlevsellik üzerindeki etkisini gözler önüne sermeyi planlamaktadır. Dijitalleşme ve NFT'lerin yükselişi, eserlerin özgünlüğünü ve mülkiyet haklarını koruma konusunda yeni mekanizmalar sunarken, bu sürecin teknik zorluklarını ve etik sorunlarını da tartışmaktadır. Makale, seramik sanatının dijital çağdaki yerini ve geleceğini hem teknik hem de kültürel perspektiflerden değerlendirmektedir. Bu araştırma, seramik eserlerin dijitalleştirilmesinin, sanatın korunması, yayılması ve ticaretine yeni yollar açtığını ve bu sürecin, seramik sanatının geleceği üzerinde derin etkiler yaratabileceğini öne sürmektedir. Bu süreç, seramik eserlerin dijital ortamda nasıl bir varlık kazandığını ve NFT pazarındaki yerini belirlemeye çalışmaktadır. Ancak, bu çalışma, seramik sanatının dijitalleştirilmesi sürecini uçtan uca kapsayan ve bu sürecin aşamalarını akademik bir titizlikle ele alan ilk örneklerden biridir. Eserin yaratılmasından, dijitalleştirilmesine, NFT olarak tescillenmesinden, satışa sunulmasına kadar olan süreç, bu çalışmada ayrıntılı bir şekilde incelenmektedir. Araştırma, seramik sanatının dijitalleştirilmesi ve NFT olarak satışa sunulması sürecinin, sanatın geleceği üzerinde önemli etkileri olabileceğini göstermiştir. Sanatın dijitalleşmesinin getirdiği olanaklar kadar, karşılaşılan zorlukları ve çözüm yollarını da sunarak, seramik sanatının geleceğine ışık tutmuştur. Ayrıca, seramik sanatının dijital çağdaki önemini ve potansiyelini vurgulamakta ve bu alandaki boşlukları doldurmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijitalleşme, Seramik, NFT, Blender 3D, Metamask, Opensea, 3D baskı

Geliş Tarihi/Received 22.04.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 17.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 19.09.2024
Kabul Tarihi/Accepted 10.10.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Ozan BEBEK

E-mail: ozan.bebek@bilecik.edu.tr

Cite this article: Bebek, O., & Canduran, K. (2024).

Rebirth of ceramic art in the digital age:

Transformation journey from 3D modeling to NFT.

Art Vision, 30(53), 135-140.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1472314>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Introduction

The digital age has fundamentally transformed the forms of expression and dissemination of art. The transfer of traditional artworks to the digital medium and their registration through blockchain technology are opening new horizons for the preservation, sharing, and trading of art (Vargün, 2023). This transformation, especially in art forms that require craftsmanship such as ceramics, manifests itself in the digitalization of works and their sale as Non-fungible Tokens (NFTs). The digitalization of art not only enhances the global reach of the works but also enables creators to present their works to a broader audience and generate economic value (Kılıç & Şener, 2022). However, this process also has its shortcomings and challenges. The digitalization and NFT creation processes require technical knowledge and bring new questions regarding the preservation of the originality of art (Kivrak & Özkartal, 2022). Additionally, there are not yet fully established standards for evaluating and preserving artworks in the digital environment. In addition to the digitalization and blockchain-driven transformation of art, advancements in 3D printing technologies such as Stereolithography (SLA) are opening new horizons in art production and expression. SLA technology has made it possible to produce highly detailed and intricate objects, which are crucial for art forms that require precision, such as ceramics. Artists and designers like Neri Oxman, known for her work in material ecology and biodesign, have used SLA technology to create biomimetic structures that bridge the gap between art, design, and technology (Oxman, n.d.). Similarly, artists like Anouk Wipprecht, who integrates fashion design with technology, have utilized 3D printing to create wearable art that merges the digital and physical worlds (Wipprecht, 2007). Additionally, Joshua Harker, a pioneer in the use of SLA technology for intricate sculptures, has pushed the boundaries of 3D printing with his 'Crania Anatomica Filigre' series, demonstrating the potential for creating highly complex and detailed forms that challenge traditional artistic methods (Harker, n.d.). These examples illustrate how SLA technology transforms artistic creation, enabling new forms of expression and interaction. These examples illustrate how SLA technology is transforming artistic creation, enabling new forms of expression and interaction.

This study thoroughly addresses the process of digitizing ceramic art and offering it as NFTs, aiming to remedy the deficiencies in this area. Examining a broad spectrum from 3D modeling to SLA printing technologies, from traditional ceramic molding methods to the digital art market, the study showcases the potential evolution of ceramic art in the digital age. Similar research efforts are attempting to determine how ceramic works gain presence in the digital space and their position in the NFT market. Material experts

from the University of Leicester have received a grant of £18.3 million for using innovative computer modeling techniques to shape the future of technical ceramics. This research aims to create a 'digital twin' of the sintering process of technical ceramics and to precisely control this process through computer simulation and in-process monitoring. The project monitors complex manufacturing processes to precisely control the dimensions and properties of ceramic components, especially for high-tech applications such as the aerospace industry (University of Leicester, 2021). Fraunhofer IWM conducts research centered around material information and data. Through the digitalization of materials, they make significant contributions to integrating processed materials into digitally consistent and interconnected value chains. This approach aims to create a materials data space that allows for the digital management of material information, automatic access, and reconfiguration according to their properties and lifecycle conditions (Fraunhofer IWM, n.d.). Another pioneering example of digital transformation is "Everydays: The First 5000 Days" by Mike Winkelmann (Christie's, n.d.). This project, which began in 2007 with a commitment to create a digital picture every day, has pushed the boundaries of digital art as a product of 13 years of effort and has added a new dimension to the ownership and trade of artworks through NFT technology. Beeple's "Everydays" series has redefined the concept of collecting in digital art, emphasizing the unique and non-replicable nature of the works. This effort has challenged the traditional valuation criteria in the art market by combining artworks with verifiable ownership and provenance information in the digital realm through the use of NFTs. The "Everydays" series symbolizes the new paradigms in the evaluation of digital art pieces and showcases the potential of Blockchain technology in the art world. Beeple's work has been recorded as a turning point that redefines the material value and the concept of collecting in digital art, securing its place in art history (Christie's, n.d.). Similarly, the CryptoPunks collection is considered one of the early examples of digital art and NFTs, revealing the legal and economic dynamics in this field. CryptoPunks is a project that emphasizes the uniqueness of digital assets and the concept of ownership, and in this context, it has been examined in academic studies (Lee, 2021). Refik Anadol has notably drawn attention with his work "Machine Hallucinations- Nature Dreams: AI Data Sculpture 2021 1/1," created using artificial intelligence and data visualization. This piece has achieved significant sales success in the NFT space by transforming complex data sets into aesthetic and meaningful visual artworks. Anadol's work, sold for 300.6 Ethereum (approximately 1.2 million dollars), has proven his impact and success in the field of digital art (Anadol, 2021). Tark Tolunay's artwork titled "Pandemi" is also a work that reflects the atmosphere of

Istanbul during the pandemic process and has been offered for sale as an NFT. This piece exemplifies how digital art can respond to social events and address these events with artistic expression (Elden, 2021). These artists' works demonstrate the transformative effect that NFT technology has on the presentation, sale, and authentication of artworks. However, our research paper is one of the first examples to comprehensively cover the digitalization process of ceramic art, addressing stage with academically. The process from the creation of the work, its digitalization, registration as an NFT, to its offering for sale has been detailed in this study. Consequently, this work highlights the significance and potential of ceramic art in the digital age and aims to fill the gaps in this field. It sheds light on the future of ceramic art by presenting not only the opportunities brought by digitalization but also the challenges encountered and the solutions to them.

Methods

Modeling

In the initial stage, the topographic features of the ceramic work were modeled in three dimensions using the 'landscape tool', in line with the capabilities provided by Blender software (Caudron, 2016) (Figure 1A-C). At this stage, the number of polygons on the model was reduced using the 'polygon reducer' function, which not only decreased the file size but also increased the efficiency of the 3D printing process. Saving the model in STL (StereoLithography) format ensured compatibility with a wide range of 3D printers and significantly reduced the workload required for the printing process. Blender is a powerful software commonly preferred in the field of 3D modeling. The 'Landscape tool' is used to create realistic terrains and surfaces, while the 'polygon reducer' tool enables the reduction of the model's detail level, using fewer polygons and thus saving time and materials during the printing process. Saving the model in STL format enhances compatibility with 3D printing software, ensuring the model's usability across a broad spectrum of printers.

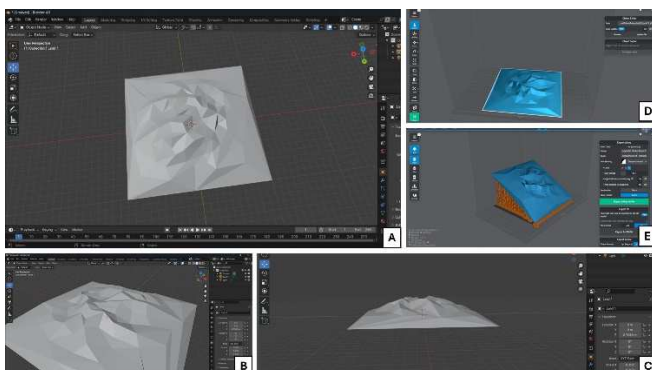


Figure 1.
(A, B, C) Modeling stage with blender 3D software, D) Lychee slicer software interface, E) Adding support for model

3D SLA (Stereolitografi)

Following the modeling process, Stereolithography (SLA) technology has been adopted for three-dimensional (3D) printing. This technology is preferred especially for its ability to produce high-detail and smooth surfaces. The selection of SLA has ensured consideration of the model's printability as well as its aesthetic and functional qualities. Using slicer software, the model has been segmented layer by layer, preparing a set of instructions to be sent to the printer. The 30-degree positioning performed through the Lucgee program plays a critical role in minimizing the need for support material during printing and preventing potential errors. Each of these stages is a factor that directly affects the quality of the final product and has therefore been handled with great meticulousness (Figure 1D-E).

Slicing and Printing

The slicing and printing process, which is the third stage, involves dividing the model into layers to be printed by a 3D printer (Anycubic Photon Mono X). The slicer software performs this segmentation, determining how each layer of the model will be processed by the printer (Fedorov et al., 2012). This process has resulted in the production of a total of 29 pieces, which provides significant information about the scale and complexity of the project. The slicing operation is a vital step that directly affects the success of the print and thus requires great care and precision. With the printing of the model, the physical realization of the designed work begins, and this represents one of the most critical stages of the process (Figure 2).



Figure 2.
Rendering and slicing stage of our study with Lychee slicer software

Molding

Molding, the fourth stage of ceramic art, plays a critical role in the production of physical copies of the work. During this stage, ESÇ1 casting slip is used to achieve high-quality castings. A total of 29 pieces have undergone this process. However, one of these pieces has been produced using only porcelain, specifically to achieve a white color. Porcelain, when fired at high temperatures, retains its unique

brightness and whiteness, thus this piece is intended to stand out aesthetically. Traditional molding methods ensure that this material shapes the details of the work completely. Parts from 3D printing are molded using these methods, aiming to preserve and replicate the original form of the ceramic work. The molding process represents a tradition that has continued for centuries in ceramic art and, when combined with modern technologies, allows for the enhancement of both the aesthetic and functional qualities of the work.

Biscuit Firing

Biscuit firing represents the initial firing stage in the ceramic production process and is typically carried out at high temperatures, usually around 900°C. This crucial phase enhances the structural integrity of the ceramic pieces obtained after casting, preparing them for subsequent processes, particularly glazing and the second firing. Biscuit firing reduces the porosity of the ceramic parts, ensuring better adherence of the glaze, thereby establishing a fundamental process that determines the aesthetic and functional quality of the final product.

Glazing and Firing

The glazing process in ceramic art is a critical operation that enhances the aesthetic and protective qualities of the piece. At this stage, a transparent glaze at a 6% ratio and a colorant at a 12% ratio, added to 100 ml of water, are used to adjust the viscosity of the glaze and the depth of color. Applied to the ceramic pieces after biscuit firing, this mixture melts uniformly over the ceramic surface during the second firing at 1040°C, solidifying in the process. This step is a determining factor in both the visual appeal and physical durability of the glazed surface, significantly impacting the quality of the final product. Glazing extends the lifespan of ceramic pieces by making the surface waterproof, thus enhancing their functional value. The painting applied after the glazing process not only adds aesthetic richness to the ceramic work but also expresses the story and character of the piece. The colors and techniques used at this stage significantly affect the artistic expression of the work. The final firing process ensures that the paint and glaze form a chemical bond on the ceramic, making it permanent. This procedure guarantees the durability of the work's surface and its long-term preservation. The final firing is necessary for the ceramic pieces to be ready for use, representing a point where traditional techniques and modern applications of ceramic art converge (Figure 6B).

Creating Non-fungible Token (NFT)

The creation and sale process of NFTs is a crucial phase that facilitates the definition and registration of a ceramic piece as a digital asset. This process enables the artwork to acquire

a unique identity in the digital realm, allowing for its transaction based on this identity. The OpenSea.io platform stands out as one of the most popular marketplaces for the creation and trading of NFTs, with the MetaMask wallet providing a secure interface for these transactions (Figures 3 and 4).

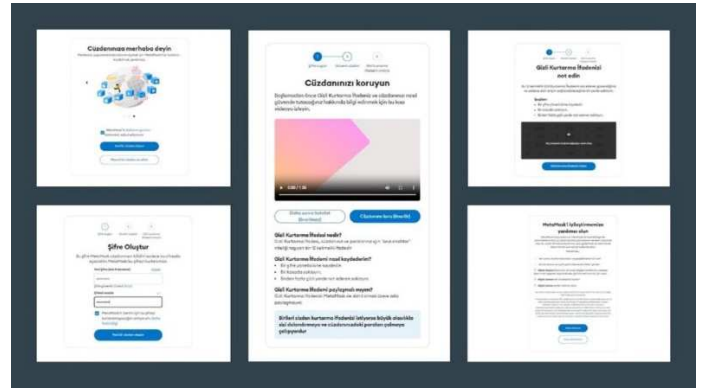


Figure 3.

Creation of a metamask wallet to produce NFTs

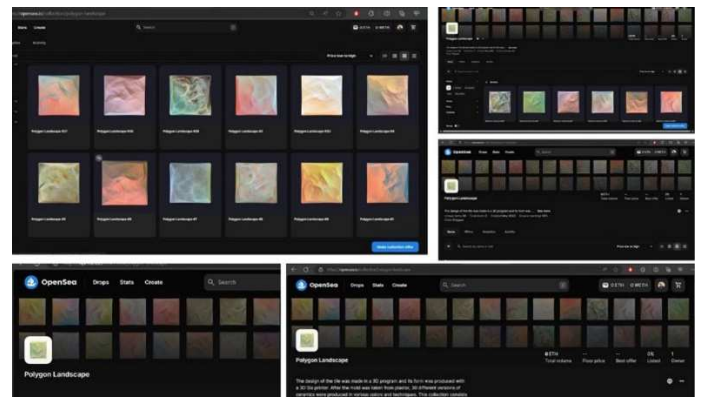


Figure 4.

After collection, Opensea.io collection NFTs images in our study

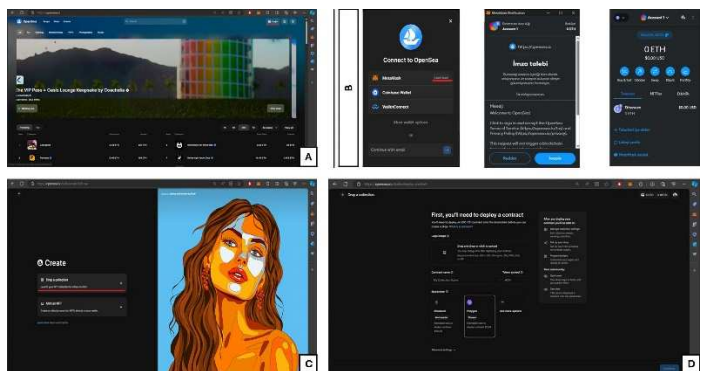


Figure 5.

Registration process to the Opensea.io platform. A) Opensea.io homepage, B) Connect with metamask extensions to Opensea.io. C) Creating NFTs in Opensea.io. D) Choosing polygon blockchain network

The Polygon blockchain network is distinguished by its low transaction costs and rapid confirmation times, which permits the efficient creation and management of an NFT collection. Listing the digital version of the artwork as an NFT

on OpenSea is accomplished using the 'Create-drop collection' option. During this process, photographs of the artwork are uploaded, and the piece is registered as a unique collection on the Polygon network (Figure 5). This procedure encompasses the journey from defining the ceramic piece as a digital artwork to its secure sale using blockchain technology, ensuring the digital preservation and value enhancement of the artwork. Listing the piece as an NFT also secures its authenticity and ownership rights.

Results

The research has meticulously explored the entire process of transforming ceramic art into digital form and its subsequent sale as Non-Fungible Tokens (NFTs). It has spanned the full gamut of techniques from age-old ceramic shaping methods to cutting-edge 3D printing and SLA technologies, with each step being instrumental in the digital conversion and NFT authentication of the ceramic creations. The utilization of porcelain to produce a piece with the intent of achieving a pure white hue has served to emphasize the variety of materials and the adaptability in their application, thereby enhancing the intricacies of our study. The investigation has shed light on the prospective transformation of ceramic art in the era of digitization, underscoring the sector's capabilities. The digitization process has streamlined the safeguarding, distribution, and monetization of artistic works, concurrently affording artists the opportunity to reach an expanded audience base. The emergence of NFTs has brought forth a novel aspect in safeguarding the uniqueness and proprietary rights of the artworks. Within the framework of this study, a total of 30 products have been devised, which are illustrated in Figure 6B.

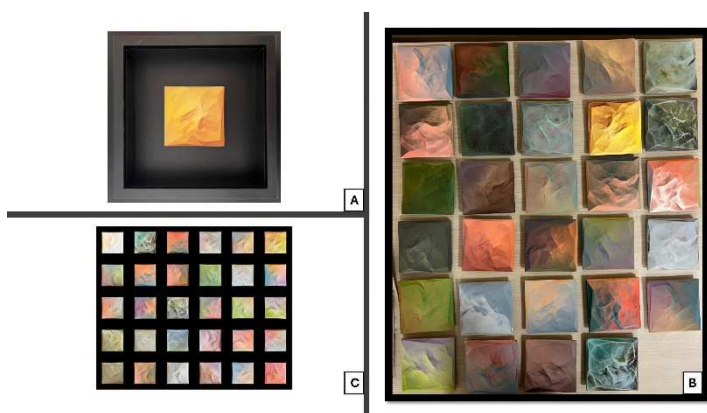


Figure 6.

A) Physical product: The physical product section shows the real, tangible state of the ceramic work. This demonstrates the existence of the work not as a digital asset but in the real world, B) Glazing and firing: The surface of the work was made waterproof and given an aesthetic shine, C) Digital visual: The digital visual is a digitized representation of the ceramic work. It shows how the work looks in a virtual environment and how it can be presented as a part of a digital collection

Discussion

This study has thoroughly investigated the process of digitizing ceramic art and its offering as NFTs, encompassing every aspect from traditional ceramic molding techniques to contemporary 3D printing and SLA technologies, as well as from biscuit firing to glazing processes. Stages has been critical in transferring ceramic works into the digital realm and securing their NFT certification. The production of a piece utilizing porcelain specifically for achieving a white color has underscored the diversity of materials and the flexibility of application, enriching the details of our study. Our research has demonstrated the potential evolution of ceramic art in the digital age and highlighted the field's potential. Digitization has facilitated the preservation, sharing, and commercialization of art pieces, allowing artists to present their works to a wider audience. The rise of NFTs has introduced a new dimension to the preservation of the originality and ownership rights of artworks. However, this process has also brought technical challenges and ethical questions. The need for technical knowledge in digitization and NFT creation processes has created new learning areas for artists. Moreover, the absence of fully established standards for evaluating and protecting artworks in the digital space indicates the necessity for further research in this area. In conclusion, our study has shown that the process of digitizing ceramic art and its sale as NFTs could have significant implications for the future of art. By presenting both the opportunities brought by digitization and the challenges encountered, as well as the solutions to these challenges, our work sheds light on the future of ceramic art. Our study emphasizes the significance and potential of ceramic art in the digital era and aims to fill the gaps in this field. Furthermore, the convergence of ceramic and digital art is expanding the boundaries of art and creating new forms of expression. This study proves that the digitization of ceramic art represents not only a technical achievement but also a cultural transformation.

Conclusion and Recommendations

This study has conducted a comprehensive examination of the digitization of ceramic art and its introduction into the marketplace a NFTs. From traditional molding techniques to advanced 3D printing and SLA technologies, each phase has played a pivotal role in the digital translation and NFT certification of ceramic works. The research has revealed that digitization facilitates the preservation, sharing, and commercialization of artworks, enabling artists to reach a broader audience. Recommendations include the development of technical training programs for artists in digitization and NFT creation processes, the establishment and adoption of standards for the evaluation and protection of artworks in digital form by artists, collectors, and

marketplaces, and legal reforms to address copyright and ownership issues arising with the advent of NFTs. Further research into the cultural impacts of the digitization of ceramic art is suggested, alongside the advancement of technologies used in the digitization process and the encouragement of innovative applications. These recommendations aim to contribute to the future development of the digitization of ceramic art and its sale as NFTs, ensuring sustainable growth in the field.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-O.B.; Design-O.B.; Supervision-K.C.; Resources-O.B.; Data Collection and/or Processing-O.B.; Analysis and/or Interpretation-O.B., K.C.; Literature Search-O.B.; Writing Manuscript-O.B.; Critical Review-K.C.; Other-O.B.

Conflict of Interest: The authors have no conflicts of interest to declare.

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

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-O.B.; Tasarım-O.B.; Denetleme-K.C.; Kaynaklar-O.B.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-O.B.; Analiz ve/veya Yorum-O.B., K.C.; Literatür Taraması-O.B.; Yazıyı Yazan-O.B.; Eleştirel İnceleme-K.C.; Diğer-O.B.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

References

- Anadol, R. (06 Nov 2021-17 Dec 2021). *Machine hallucinations-Nature dreams* [Exhibition]. König Galerie, Berlin, Germany. <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/>
- Caudron, R. (2016). *Blender 3D : Designing objects : Build your very own stunning characters in Blender from scratch : A course in three modules* (1st ed.). Packt Publishing. <https://search.library.wisc.edu/catalog/9912936799302121>
- Christie's. (n.d.). *Beeple's opus*. Retrieved September 19, 2024, from <https://www.christies.com/en/stories/monumental-collage-by-beeple-is-first-purely-digital-artwork-nft-to-come-to-auction-0463a2c0f3174b17997fba8a1fe4c865>
- Elden, N. (2021, March 19). *NFT dünyasında bir Türk sanatçı: Tarık Tolunay*. BBC News. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-turkiye-56455110>
- Fedorov, A., Beichel, R., Kalpathy-Cramer, J., Finet, J., Fillion-Robin, J. C., Pujol, S., Bauer, C., Jennings, D., Fennessy, F., Sonka, M., Buatti, J., Aylward, S., Miller, J. V., Pieper, S., & Kikinis, R. (2012). 3D slicer as an image computing platform for the quantitative imaging network. *Magnetic Resonance Imaging*, 30(9), 1323-1341. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.mri.2012.05.001>

- Fraunhofer IWM. (n.d.). *Digitalization within materials technology*. <https://www.iwm.fraunhofer.de/en/why-fraunhofer-iwm/pro-duct-life-cycle-solutions/digitalization-within-materials-technology.html>
- Harker, J. (n.d.). *Joshua Harker: Sculptures and 3D art*. <https://www.joshharker.com/>
- Kılıç, A., & Şener, N. (2022). Kamusal alanda sanatın dijitalleşmesi ve mekân algısı. *STAR Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 187-197. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/stardergisi/issue/70327/1012175>
- Kıvrak, M. N., & Özkartal, M. (2022). The relationship between nft and today's concept of digital art. *Oğuzhan Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 193-202. <https://doi.org/10.55580/oguzhan.1225115>
- Lee, E. (2021). The cryptic case of the cryptopunks licenses: The mystery over the licenses for cryptopunks NFTs. *SSRN*, 1-14. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3978963>
- Oxman, N. (n.d.). *Design that unites nature and humanity*. <https://www.oxman.com>
- University of Leicester. (2021, July 22). *Material researchers awarded £18.3 million to create technical ceramics of the future*. <https://le.ac.uk/news/2021/july/advanced-ceramics>
- Vargün, Ö. (2023). Teknoloji ve sanatın dönüşümü: Dijital sanat. *Journal of Arts*, 6(1), 49-54. <https://doi.org/10.31566/arts.1968>
- Wipprecht, A. (2007). *FashionTech*. <https://www.anoukwipprecht.nl/bio>

Oyunculuk Eğitiminde Nörobilimsel Temellerin Kullanımı: Pratik Bir Yaklaşım Olarak Nörosomatik Oyunculuk

The Use of Neuroscientific Foundations in Acting Education: Neurosomatic Acting as A Practical Approach

Fatoş Su ÖZKARATAŞ¹ 

¹Selçuk Üniversitesi, Dilek Sabancı Devlet Konservatuarı, Sahne Sanatları Bölümü, Tiyatro Ana Sanat Dalı, Konya, Türkiye



ÖZ

Bu makale, Kartezyen ikilik ve semiyolojinin tiyatro uygulamalarını etkileyen bakış açılarını, oyuncuların ve seyircilerin deneyimlerini tanımlayan fenomenolojik boyutları, süreç ve performansın bedenleşmiş doğasını, somatik yaklaşımların dönüştürücü potansiyelini, aynı zamanda nörobilimsel temellerle zihin ve bedenin birbirine bağlılığını araştırmaktadır. Nörobilimsel temellerin oyunculuk eğitim süreçlerindeki potansiyel dönüştürücü gücüne odaklanan bu çalışma; nörobilimsel temellerin oyuncu eğitimi pedagojisi ve metodolojilerine yönelik pratik uygulamalar önermektedir. Bu araştırmanın konusu olan Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımı; insanın zihinsel ve fiziksel varlığı arasındaki karmaşık ilişkiye odaklanarak, oyunculuk sanatının ilkelerini nörobilimsel bir bakış açısıyla yeniden değerlendirir ve geleneksel oyunculuk disiplinlerinin sınırlarını aşarak kapsamlı bir uygulama pratiği geliştirmeyi amaçlar. Bu yaklaşımın merkezinde, fenomenolojik bir deneyim, yüksek mevcudiyet farkındalığı ve somatik uygulamalarla oluşturulmuş nörobilimsel oyunculuk tekniklerinin teatral ifadeyi nasıl şekillendirdiği yer alır. Nörosomatik oyunculuk yaklaşımı bu merkezden hareket ederek, oyunculara bütüncül ve disiplinlerarası bir bakış açısı kazandırmayı amaçlar. Özgün bir değer olarak bu makale, çağdaş tiyatro ve performans çalışmaları bağlamında Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımının teorik temellerinin, pratik uygulama önerilerinin ve potansiyel sonuçlarının kapsamlı bir araştırması niteliğindedir.

Anahtar Kelimeler: Oyunculuk, Nörobilim, Nörosomatik Yaklaşım, Tiyatro

ABSTRACT

This article explores the perspectives of Cartesian dualism and semiology that influence theatre practices, the phenomenological dimensions that define the experiences of actors and audiences, the embodied nature of process and performance, the transformative potential of somatic approaches, as well as the interconnectedness of mind and body with neuroscientific foundations. Focusing on the potential transformative power of neuroscientific foundations in acting education processes; this study proposes practical applications of neuroscientific foundations for actor training pedagogy and methodologies. The Neurosomatic Acting Approach, which is the subject of this research, focuses on the complex relationship between the mind and physical existence of human beings, re-evaluates the principles of the art of acting from a neuroscientific perspective and aims to develop a comprehensive practice by exceeding the boundaries of traditional acting disciplines. At the center of this approach is how the theatrical expression is shaped by a phenomenological experience, heightened awareness of presence and neuroscientific acting techniques built through somatic practices. From this center, the Neurosomatic Approach to acting aims to provide actors with a holistic and interdisciplinary perspective. As an original value, this article is a comprehensive exploration of the theoretical foundations, practical application suggestions and potential outcomes of the Neurosomatic Acting Approach in the context of contemporary theatre and performance studies.

Keywords: Acting, Neuroscience, Neurosomatic Approach, Theatre

Açıklama: Bu araştırma Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları Ana Bilim Dalı Dramatik Sanatlar Bilim Dalı'nda kabul edilmiş olan "Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımı" başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

Geliş Tarihi/Received 11.05.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 23.05.2024
Son Revizyon/Last Revision 11.06.2024
Kabul Tarihi/Accepted 23.07.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Fatoş Su ÖZKARATAŞ

E-mail: suozkaratas@gmail.com

Cite this article: Özkarataş, F. S. (2024). the use of neuroscientific foundations in acting education: Neurosomatic acting as a practical approach. *Art Vision*, 30(53), 141-151.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1482434>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Giriş

Oyunculuk, en geniş tanımı ile anlatımın her türlü unsurunu somutlaştırmaya odaklanan dinamik ve dönüştürücü bir sanattır. Oyunculuk sanatının evrimi, eski uygarlıkların ritüelistik uygulamalarından çağdaş performanslara, hatta son dönemlerin gelişmiş dijital tekniklerine kadar sürekli olarak dönüşüm geçirmiş, bu dönüşüm sürecinde toplumların kültürel ifade biçimleri ile iç içe geçmiştir. Yapılandırılmış bir disiplin olarak oyunculunun kökleri, dini ritüellerdeki rollerle başlamış, bir sanat formu olarak Antik Yunanda gelişmiş, Antik Yunanda gelişen yapı, batı tiyatrosu ve oyunculuk geleneğinin temelini oluşturmuştur.

Antik Yunanda oyuncuların genellikle maske takarak oynadığı, duruş, jest gibi performansın fiziksel yönlerine odaklandıkları, duygu ve fikirleri izleyiciye aktarmak için açık bir şekilde konuştukları, vokal modülasyonu ve hitabeti ön plana çıkaran retoriksel bir yaklaşımı benimsedikleri bilinmektedir. Antik Yunanda temellenen ve uzunca bir süre oyunculuk sanatını etkisi altına alan bu retoriksel yaklaşım, birey kavramının ve insan duygularının sanatsal keşiflerin odak noktası haline geldiği Rönesans Döneminde dahi oyuncululuğu etkilemeye devam etmiştir (Cole ve Chinoy, 1970).

19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarında Rus aktör ve yönetmen Konstantin Stanislavski'nin, genellikle Stanislavski Sistemi olarak anılan, sistematik ve psikolojik ilkelerle temellendirilmiş oyunculuk yöntemi, oyunculuk sanatı adına devrim niteliğindedir. Stanislavski'nin bilimsel ilkelerle şekillenen oyunculuk yöntemi; Ivan Pavlov, Théodule-Armand Ribot ve Friedrich Nietzsche'nin çalışmalarından ve natüralist edebiyattan derinden etkilenmiştir. Rus fizyolog Ivan Pavlov'un klasik koşullanma üzerine araştırmaları, Stanislavski'nin oyuncunun duygusal ve fizyolojik tepkilerini keşfetmesi için bir temel oluşturmuştur. Pavlov'un şartlı refleks kavramından yola çıkan Stanislavski, oyuncunun hafıza ve hayal gücünü kullanarak gerçek duygusal tepkiler uyandırma yeteneğinin önemini vurgulamayı amaçlar. Stanislavski'nin bilimsel oyunculuk yönteminin bir diğer dayanağı olan "*duygusal hafıza kavramı*" ise Théodule-Armand Ribot'un çalışmalarından beslenmiştir. Bu kavramla, oyuncular karakterlerinin duygularını gerçekçi bir şekilde somutlaştırmak için kendi deneyimlerinden yararlanırlar. Diğer yandan Stanislavski'nin oyunculuk performanslarında duygusal gerçeklik ve teknik becerinin uyumlu bir şekilde kaynaşmasını sağlamaya yönelik araştırmaları ise Nietzsche'nin "*sanatsal yaratımda içgüdüsel ve rasyonel unsurların*" entegrasyonuna yaptığı vurgu ile temellendirilmiştir. Stanislavski'nin bilimsel temelli sistemi özünde, oyuncunun içsel yaşamından ve öznel deneyiminden yola çıkarak, performansta derin bir duygusal gerçeklik geliştirmeyi amaçlamıştır (Hodge, 2001). Sonuç olarak

bilimsel ilkeler ve sanatsal sezgiyi birleştiren Stanislavski, oyunculuk dünyasını büyük ölçüde etkileyen ve oyunculuk kuramında genel anlamda kabul gören metodolojilerin temellerini oluşturmuştur.

20. yüzyıl boyunca, Stanislavski'nin Metodu üzerine inşa edilen ve aynı zamanda psikoloji, sosyoloji, davranış bilimi ve hareket gibi diğer disiplinlerden beslenen farklı oyunculuk teknikleri ortaya çıkmıştır. Amerika Birleşik Devletleri'nde Metod Oyuncululuğu'nun savunucularından ve genellikle Actors Studio ile ilişkilendirilen Lee Strasberg, Freudyen psikanaliz ve Pavlovcu koşullanmayı oyuncu eğitimine entegre ederek karakter tasvirinde yoğun duygusal çalışmalar geliştirmiştir (Hodge, 2001). Stanislavski ile yaptığı çalışmalardan etkilenen Uta Hagen'in (2008) yaklaşımı, duygusal ve duygusal egzersizler yoluyla gerçekçi ve dinamik karakterizasyonların geliştirilmesine odaklanırken, Sanford Meisner'in tekniği, oyuncuların sahne partnerlerine karşı duyarlılığını artırmak için tasarlanmış tekrarlayan egzersizler aracılığıyla spontane ve gerçekçi tepkileri vurgulamıştır. Meisner'in davranış psikolojisine dayanan yöntemi, oyuncuları hayali koşullar altında gerçeği yaşamaya teşvik ederek performansta gerçek duygusal bağlantılar yakalamayı amaçlarken, Michael Chekhov, oyuncululuğa fiziksel, psikolojik ve ruhsal unsurları entegre eden bütünsel bir yaklaşım geliştirmiştir. Chekhov'un tekniğinde ise hayal gücüne, arketiplere ve psiko-fiziksel bağlantıya vurgular ön plana çıkmaktadır. Chekhov'un oyuncululuğu karakterize eden bu yöntemi, oyuncuların ifade ve yaratıcılık gücünü artırmaya yönelik pratik uygulamalar sunmuştur (Hodge, 2001).

Stanislavski ile başlayan bilim ve oyunculuk alanının kesişmesi, oyunculuk yaklaşımlarının disiplinlerarası gelişimi ve evrimi sürecinde dönüştürücü bir etki yaratmıştır. Bilim zihinlerimizin ve bedenlerimizin işleyişini ortaya çıkarmaya çalışırken, oyunculuk bu incelikleri tasvir etme sanatını araştırır. Yirmi birinci yüzyılda sinirbilim ve bilişsel bilimler alanındaki gelişmelere kadar oyunculuk sanatı genel olarak psikoloji, sosyoloji ve davranış bilimi gibi disiplinlerin ilkeleri ile gelişim göstermiş, temelde benzerlik gösteren oyunculuk yaklaşımları çeşitli nüanslarla birbirinden ayrılmıştır. Bilimsel temellerinin yanı sıra Stanislavski sistemi ve sonrasında gelişen metodların ortak özelliği; bedeni zihinden ayıran Kartezyen perspektif ve semiyotik yaklaşımların izlerini taşımalarıdır (McCaw, 2016).

René Descartes tarafından ortaya atılan Kartezyen ikilik, birbiriyle etkileşim halinde olan zihin (ya da ruh) ve beden olmak üzere iki farklı tözün varlığını öne sürer (Kaderli, 2017). Bu bakış açısına göre, insan varlığının zihinsel ve fiziksel yönleri arasında bir ayırım söz konusudur. Zihin bilincin, düşüncenin ve rasyonelliğin merkezi olarak kabul edilirken, beden fiziksel yasalara tabi maddi bir varlık olarak görülür. Kartezyen ikilik, zihinsel deneyimlerin ve fiziksel deneyimlerin niteliksel olarak farklı ancak bir şekilde

bağlantılı olduğu insan varoluşunun ikili doğasına işaret eder. Bu düalite, anlamın belirleyici ve statik bir yapıya sahip olduğunu öne sürer ve aynı zamanda bedeni ve onun sembolik önemini vurgular. Bu perspektif, Antik Yunanda şekillenen ve Stanislavki 'ye kadar batı oyunculuk geleneğine hâkim olan, anlamın sadece dille oluştuğunu ve bedeninin dilin ifade ettiği anlamı destekleyen ikincil unsur olduğunu savunan retoriksel yaklaşımla örtüşmektedir.

Stanislavski ile birlikte oyunculukta vurgu dilsel olandan bedensel ifadeye kaysa da Stanislavski'ye göre, oyuncunun bedeni manevi ifadenin maddi bir temsili olarak kabul edilir (McCaw, 2016). Beden ve zihin arasındaki bu ayrım, Kartezyen düalite etkisinin en belirgin yansımasıdır. Stanislavski sistemi ve metot oyunculuklarda, metin ve karakter ön plandadır. Oyuncu kendi öznel deneyimini yaşamak yerine, geçmiş deneyimini tetikleyici bir etki olarak kullanır ve karakterin eylemlerini kendi bedeninde ifade etmeye odaklanır. Bu yaklaşımın temelinde, oyuncunun bedenini, karakterin bedeninin ikonik bir göstergesi olarak gören semiyotik bakış açısı bulunmaktadır (Auslander, 2002).

Semiyoloji, işaret ve sembollerin incelenmesi ve bunların iletişim, dil ve kültürde kullanılmasıdır. Semiyoloji, anlamların kelimeler, imgeler, jestler ve nesnelere de dahil olmak üzere çeşitli işaretler aracılığıyla nasıl oluşturulduğunu, aktarıldığını ve yorumlandığını araştırır. Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce gibi akademisyenler tarafından geliştirilen semiyoloji, göstergeler, gösterenler (göstergenin görüldüğü biçim) ve gösterilenler (göstergeyle ilişkilendirilen kavram veya anlam) arasındaki ilişkileri inceler (Rifat, 2009). Hem sözcükler ve cümleler gibi dilsel göstergeleri hem de görsel imgeler ve beden dili gibi dilsel olmayan göstergeleri kapsar. Stanislavski sistemi ve metot oyunculuklar, retoriksel yaklaşımdan semiyotik yaklaşıma geçiş yaparak oyunculukta dili ve bedeni, anlamı yaratan temel araçlar olarak kullanmış ve oyuncunun bu araçlarını da enstrüman olarak ifade etmişlerdir. Bu bakış açısı oyuncuyu rolü yaşayan değil, temsil eden bir konumda tutarak oyunculukta Kartezyen düalite ile birlikte yeni bir ikiliğin kapısını açmıştır.

Oyunculukta ikilikleri ortadan kaldırarak oyuncunun; anı, rolü doğrudan deneyimlemesini ve karakterin öznel gerçekliğini yaşamasını vurgulayan perspektif fenomenolojik yaklaşımdır. Fenomenolojinin temel amacı, insan bilincini ve deneyimini birinci şahıs perspektifinden keşfetmek ve tanımlamaktır (Kaderli, 2017). Fenomenolojik felsefeden yola çıkan bu yaklaşım, oyuncuları duyuşsal algılara, bedensel duyuşlara ve duyuşsal tepkilere odaklanmaya teşvik ederek, entelektüel analiz yerine, özgünlüğe ve spontanlığa öncelik verir. Zihin ve bedeni birbirinden ayırma eğiliminde olan Kartezyen bakış açısının aksine, fenomenolojik yaklaşım bilinç ve bedenlenmiş deneyimin birliğini kucaklayarak oyuncuları karakterlerinin dünyasını tamamen yaşamaya

davet eder (Kaderli, 2017). Benzer şekilde, işaretler ve semboller aracılığıyla ifadeyi vurgulayan semiyotik yaklaşımın aksine, fenomenolojik yaklaşım yaşanmış deneyimin öznelliğini vurgular ve oyuncuları canlandırdığı rol ile derin sezgisel ve empatik bir şekilde ilişki kurmaya, rolü yaşamaya teşvik eder.

Nörobilim, biyoloji, psikoloji, fizik ve diğer disiplinlerin araştırma yöntemlerini kullanarak sinir sisteminin hücresel ve sistem düzeyindeki karmaşıklığını, bilişi ve davranışı nasıl etkilediğini anlamayı hedefler. Nörobilimsel çalışmalar, zihinsel süreçler ile bedensel işlevler arasındaki karmaşık bağlantıları ortaya çıkararak zihin-beden ayırımına ışık tutmuştur. Yapılan çalışmalar, düşünceler, duygular, algılar ve davranışlar gibi olguların beyindeki sinirsel faaliyetlerle yakından bağlantılı olduğunu göstermektedir. Ayrıca, nöroplastisite ve psikosomatik bozukluklar gibi konularda yapılan araştırmalar, zihin ve bedenin sürekli olarak etkileşim halinde olduğunu ve birbirini etkilediğini öne sürerek, insan varlığının zihinsel ve fiziksel yönlerini birbirinden ayıran geleneksel düalist görüşlere meydan okumaktadır. Bunun yerine nörobilimsel bulgular, zihin ve bedenin birleşik bir sistemin birbirine bağlı bileşenleri olarak daha entegre bir şekilde anlaşılmasını desteklemektedir (Tanrıdağ, 2015; Ceylan, 2012).

Bu nörobilimsel gelişmeler sonucu insana ve insan edimlerine bakış açıları değişmiş, biliş ve algının bedensel deneyimler ve etkileşimlerle iç içe olduğunu öne süren Bedenleşme (*Embodiment*) teorileri ortaya çıkmıştır. Bedenleşme teorileri, dünyayı ve kendimizi anlamamızın bedensel duyuşlarımız, hareketlerimiz ve çevreyle etkileşimlerimiz tarafından şekillendirildiğini öne sürer (Kaderli, 2017). Bu teoriler, bilişin tamamen zihinsel olduğuna dair geleneksel görüşü reddeder, düşünce, duygu ve davranış şekillendirmede bedenin, duyuş-motor sistemin önemini vurgular. Bedenleşme teorisyenleri, zihnin beyinle sınırlı olmadığını, bedene ve onun dünyayla etkileşimlerine uzandığını ve bunun da insan deneyiminin daha bütüncül bir şekilde anlaşılmasına yol açtığını savunmaktadır.

Beynin oyunculuktaki rolünü anlamaya yönelik bakış açıları 20. yüzyılın sonlarında ilgi görmeye başlamış ve 21. yüzyılda nörobilim alanındaki sofistike görüntüleme tekniklerinin ve disiplinlerarası araştırma iş birliklerinin ortaya çıkmasıyla hız kazanmıştır. Nörobilim alanındaki bu gelişmeler, duyuşsal ifade, biliş ve davranışın altında yatan sinirsel mekanizmalar hakkında ampirik kanıtlar ve içgörüler sağlayarak oyunculuk alanında da yeni bakış açılarının gelişmesine zemin hazırlamıştır. Bu bakış açıları nihayetinde, kaynağını nörobilimsel temellerden alan "*somatik oyunculuk*" yaklaşımları geliştirmiştir. Somatik yaklaşımlar, oyuncunun çalışmasında ve performansında beden, zihin ve duyguların bütünlüğünü vurgulayan metodolojilerdir. Somatik yaklaşımların kökleri; modern dans, yoga ve dövüş sanatları

gibi çeşitli disiplinlere dayanmakla birlikte, Laban/Bartenieff, Jaques Lecog ve Alexander Tekniği uygulayıcıları gibi kişiler tarafından geliştirilerek oyunculuğa uygulanmıştır (Kemp, 2012).

Bu makale; öne sürdüğü Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımı önerisiyle, temelde psikolojik ve dış ifade tekniklerine odaklanan geleneksel oyunculuk yaklaşımlarının yerine, nörobilimsel temelleri oyunculuk ilkeleri ile birleştirerek oyuncuya uygulama pratikleri ile birlikte bütünsel bir metodoloji sunmayı hedeflemektedir. Nörosomatik Oyunculuk, oyuncunun hazırlık süreçlerinde ve performansında fiziksel duyumların, duygusal deneyimlerin karmaşık bir şekilde birbirine bağlı olduğunu ve ikisi arasındaki ayrılmaz ilişkiyi kabul eder. Yine önerilen bu yaklaşım, oyuncunun bedenini ikonik bir gösteren olarak yorumlayan “semiyotik yaklaşımların” aksine, “fenomenolojik” bir bakış açısıyla oyuncunun bedenleşmiş deneyimine öncelik vererek, oyuncuyu otantik duygu ve hislere erişmeye teşvik eder. Nörosomatik Oyunculuk hem seyirci hem oyuncu deneyimi açısından Lehman’ın postdramatik tiyatronun niteliği için ifade ettiği “*mevcudiyet, paylaşım ve uyarıcı bir enerji ile oluşan anlam*” (Lehmann, 2006) açığa çıkarmayı hedefleyen teknikleri geliştirmenin peşindedir.

Yöntem

Bu çalışma sistematik bir şekilde Nörosomatik Oyunculukun, oyunculuk eğitimindeki etkinliğini ve tekniklerini araştırmayı amaçlamaktadır. Bu sebeple Nitel Araştırma yöntemi ile alanın literatür taraması yapılmış, oyunculuğa yönelik geliştirilen yaklaşımlar ve bu yaklaşımların temellendirildiği zeminler kapsamlı olarak incelenmiş, bu araştırmanın yapılmasına ihtiyaç duyulan boşluklar belirlenerek potansiyel çözüm önerileri nörobilimsel temelli bir yaklaşımla sistemleştirilmeye çalışılmıştır. Nitel araştırma yöntemi, katılımcı odaklı esnek bir yaklaşımla araştırmaya dair derinlemesine bir anlayış elde etmek için kalitatif verileri kullanarak fenomenleri keşfetme, açıklama ve yorumlama amacını taşır (Seale, 1999). Çalışmada; Oyunculuk eğitimde yaygın olarak kullanılan geleneksel semiyotik yaklaşımlara alternatif olarak nörobilim, somatik yaklaşımlar, oyunculuk teorileri ve pratiklerinden elde edilen verilerle yeni bir yaklaşımın tanımlanması için araştırma yöntemlerinden, Betimsel yöntem kullanılmıştır. Verileri tanımlamak, özetlemek ve organize etmek için kullanılan bir araştırma biçimi olan Betimsel yöntem (Yıldırım, 2000) bu çalışmada, bilimsel ilkeleri pratik uygulamalarla bütünleştirerek, sahne sanatları alanında teorik bilgi ile deneysel öğrenme arasındaki boşluğu doldurmayı amaçlamak için kullanılmıştır.

Oyunculuk Eğitiminde Nörobilimsel Temellerin Kullanılması

Genel olarak, nörobilim ve sahne sanatlarının kesiştiği noktada oyunculuk sanatı ile insan beyninin işleyişi

arasındaki karmaşık ilişkiye dair kaynak niteliğinde gelişmeler olmuştur. Nörobilimsel gelişmeler insan davranışını, bilişini ve yaratıcılığını anlamaya yönelik büyüleyici veriler sunarak, performans, karakter geliştirme ve seyirci katılımı konularında potansiyel temel oluşturabilecek veriler ortaya çıkarmıştır. Oyunculuk ve performansın nörobilimsel mekanizmalarını anlamak hem nörobilim hem de sanat alanları için insanın bilişsel, duygusal, duymusal ve motor süreçlerine yönelik disiplinlerarası veri sağlayabilir. Araştırmanın bu bölümünde Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımına temel oluşturacak ve oyunculuk alanının temel ilkeleri ile entegre edilerek yeni ve gelişmiş teknikler oluşturabilecek nörobilimsel gelişmeler ele alınacaktır. Bununla birlikte bu bölümde oyunculuk alanında nörobilimsel temelleri kullanan somatik yaklaşımlar kısaca değerlendirilecektir.

Sinir sisteminin merkezi organı olan beyin, her biri çeşitli bilişsel, duygusal ve motor işlevleri kolaylaştırmada hayati bir rol oynayan, birbirine bağlı birkaç yapıdan oluşur. Ön planda duygusal algı, istemli hareket, dil işleme ve yüksek bilişsel işlevlerden sorumlu serebral korteksi barındıran serebrum yer alır. Serebrumun içinde yer alan, amigdala ve hipokampusu içeren limbik sistem duyguları, hafıza oluşumunu ve motivasyonu yönetir. Serebrumun altında yer alan beyincik motor koordinasyonu, dengeyi ve hassas hareketleri koordine ederek akıcı hareket ve dengeyi sağlar. Beyni sabitleyen beyin sapı, beyin ile vücudun geri kalanı arasındaki iletişimi kolaylaştırırken kalp atış hızı, nefes alma ve uyku döngüleri gibi temel otonomik işlevleri düzenler. Beyin yapılarının bu karmaşık etkileşimi, insan bilincinin temelini oluşturarak dünyayı algılamamızı, düşünmemizi, hissetmemizi ve hareket etmemizi sağlar. Ayrıca beyin bütün olarak, insanın ve hayatta kalması için gerekli olan çok çeşitli fizyolojik ve psikolojik süreçleri desteklemek için uyum içinde çalışır (Rose, 2008).

Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımı ilkelerinin dayandırılacağı temel beyin yapıları ve işleyiş mekanizmaları; Korteks, Beynin Çoklu Modüler yapısı, Ayna Nöron işleyiş prensibi, Somatik Sinir Sistemi ve beynin Nöroplastisitesi olacaktır. Korteks, beyin dış katmanı, insan yaşamı, sanat ve oyunculuk için gerekli olan üst düzey düşünme ve karmaşık davranışları düzenleyen beyin komuta merkezi olarak hizmet eder (Ramachandran, 2016). Nörobilim ve bilişsel psikoloji merceğinden bakan araştırmacılar, farklı kortikal bölgelerin birbiri ile nasıl iletişim kurduğunu, algı, hafıza, duygu gibi çeşitli bilişsel süreçlerin işleyişini ve davranışı nasıl etkilediğini araştırmışlardır. Kortikal bölgeler, sinaptik bağ olarak bilinen karmaşık bir nöral bağlantı ağı aracılığıyla birbirleriyle iletişim kurar (Tanrıdağ, 2015). Bu ağ, korteksin farklı bölgeleri arasında bilgi alışverişine izin vererek koordineli beyin aktivitesini kolaylaştırır (Ramachandran, 2016). Kortikal bölgeler arasındaki iletişim, çeşitli bilişsel

işlevler ve davranışlar için gereklidir. Örneğin, bir kişi oyunculuk gibi bir görevle meşgul olduğunda, birden fazla kortikal bölge duyuşal girdileri işlemek, duyguları yorumlamak ve motor komutları uygulamak için iş birliği yapar. Bu koordineli faaliyet, oyuncuların duyuşal, duygusal ve davranışsal tepkilerini bütünleştirerek ikna edici performanslar sergilemesini sağlar. Kortikal bölgelerin nasıl iletişim kurduğunu ve davranışı nasıl etkilediğini anlamak, karmaşık bilişsel süreçlerin ve insan davranışının sinirsel temeline dair farkındalıklar sağladığı için sinirbilim araştırmalarının merkezi odak noktalarından biridir.

Korteks, duyuşal uyarılar olmadan yanıt üretebilme kabiliyeti açısından beynin diğer bölgelerinden farklıdır; bunun başlıca nedeni geniş bağlantıları ve karmaşık işleme kapasitesidir. Öncelikle duyuşal girdileri işleyen ve uyarılara otomatik tepkiler üreten alt beyin bölgelerinin aksine, korteks karar verme, planlama ve problem çözme gibi daha sofistike bilişsel süreçleri yürütür. Bu fark, korteksin anlık duyuşal girdinin yokluğunda bile iç temsillere, anılara ve öğrenilmiş çağrışımlara dayalı yanıtlar üretebileceği anlamına gelir (Ramachandran, 2016). Örneğin, geçmiş bir olayı hatırlarken veya gelecekteki bir senaryoyu hayal ederken, korteks doğrudan duyuşal uyarım olmadan karmaşık tepkiler üretebilir. Korteksin bu yeteneği oyuncunun dışsal bir uyarı olmadan Stanislavski yönteminde olduğu gibi hafıza ve hayal gücünü kullanarak rolün ve karakterin yaratılması için duyuşal ve duyu-motor sisteminde tepki üretebilmesine işlevsel olarak olanak tanır. Fakat Stanislavski sisteminin aksine oyuncunun Medea'yı oynayabilmesi için kendi geçmiş deneyiminde çocuğunu öldürmüş olmasına ya da buna benzer bir duyguyu deneyimlerinden hafıza yoluyla bulup çıkarmasına ihtiyaç yoktur. Çünkü bu süreçte devreye beynin Çoklu Modüler Yapısı ve Ayna Nöron prensipleri girmektedir.

Beynin Çoklu Modüler (multi-modalite/ çoklu taslaklar) yapısı ilk olarak Amerikalı nörobilimci David H. Hubel ve Torsten Wiesel tarafından ortaya atılmıştır. İkili 1960'larda kedilerin görsel sistemi üzerinde oldukça önemli bir araştırma yürütmüş ve bu araştırmayla 1981 yılında Nobel Fizyoloji ve Tıp Ödülü'ne layık görülmüşlerdir. Deneyleri, görsel kortekste çizgiler, kenarlar ve hareket gibi belirli görsel uyarılara seçici olarak yanıt veren özel sinir modüllerinin ve kortikal kolonların varlığını ortaya çıkarmıştır. Hubel ve Wiesel' e göre; beynin çoklu modüler yapısı, görme, ses, dokunma gibi birden fazla duyuşal gelen bilgileri aynı anda işleyerek, hiyerarşik bir şekilde düzenler ve basit veriler daha düşük seviyeli modüllerde işlenirken, karmaşık veriler yüksek seviyeli modüllere entegre edilir (Calvin ve Ojemann, 2009). Hubel ve Wiesel' in çalışmaları, duyuşal işleme ve algı anlayışımıza farklı bir bakış açısı katarak, beynin duyuşal bilgiyi nasıl işlediğine ve yorumladığına dair önemli bilgiler sağlamıştır. Beynin çoklu modüler yapısı ile bilişsel süreçler

ve duyuşal (motor) deneyimlerin beyinde çoklu işlem prosesi ile yürütüldüğü açığa çıkmış (Sinigaglia ve Rizzolatti, 2016) ve bedeni ikincil bir unsur olarak gören bakış açılarının yanlışlığına dair bilimsel temel oluşturmuştur. Beynin modüler organizasyonunu anlamak, oyunculara insan davranışının psikolojik temelleri hakkında detaylı bilgiler sağlayarak, oyuncuların karakterlerini bütüncül (*holistik*) bir bakış açısı ile derin bir şekilde inşa edebilmelerini ve çok boyutlu ifade olanaklarını kullanabilmelerini teşvik eder.

Beynin çoklu modüler yapısı ve ayna nöronların keşfi sinirbilime önemli katkılar sağlamıştır. İtalyan sinirbilimci Giacomo Rizzolatti ve ekibi ayna nöronları ilk kez 1990'larda makak maymunları üzerinde çalışırken tanımladı. Dikkatli deneyler sonucunda, maymunların premotor korteksindeki bazı nöronların yalnızca maymunların belirli eylemleri gerçekleştirdiklerinde değil, aynı eylemleri gerçekleştiren başkalarını gördüklerinde de ateşlendiğini gözlemlediler. Rizzolatti'nin çalışması sosyal biliş ve empatinin altında yatan sinirsel bir mekanizma olduğunu ayrıca, ayna nöronların başkalarının niyetlerini anlama, taklit yoluyla öğrenme ve duyuşal rezonans gibi süreçleri nasıl kolaylaştırdığını aydınlatarak insan oğlunun sosyal etkileşiminin ve sanatsal ifadenin nörolojik temeline ilişkin değerli bilgiler sağladı (Sinigaglia ve Rizzolatti, 2016). Beynin dikkat çekici özellikleri arasında yer alan ayna nöronlar şöyle çalışır: Birinin gülümsemesini izlediğinizi hayal edecek olursanız, ayna nöronlarınız sanki siz gülümsüyormuşsunuz gibi ateşlenir. Biri karşınızda bir bardağı kavradığında duyu-motor sisteminiz bardağı siz kavriyormuşsunuz gibi tepki verecektir, bardağı ağzına götürüp suyu içtiğinde beyniniz suyu siz içmişsiniz gibi davranacaktır. Ayna nöron sistemi beynin çoklu modüler yapısı sayesinde sadece görsel olarak iletilen verinin çoklu sistemde; bilişsel ve motor sistemde işlenmesini sağlar. Ayna nöron sisteminin bu işleyişi herhangi bir durumu biz deneyimlemesek bile sadece görme, işitme, bilme yoluyla bile o duruma empati kurabileceğimizi, zihinsel, duyuşal ve bedensel tepkiler oluşturabileceğimizi göstermiştir. Örneğin ayna nöronlar üzerine yapılan araştırmalar, oyunculukta empati, taklit ve duyuşal süreçler için nörobilimsel temeller sunarak, oyuncunun öznel deneyimine ihtiyaç duymadan sadece görme ya da bilme yoluyla karakteri yaratabileceğini ortaya çıkarmıştır. Genel olarak, nörobilimsel gelişmeler, psikoloji, nörobilim ve performans çalışmaları arasındaki boşluğu doldurarak oyunculuk teorisini ve pratiğini zenginleştirmiş, oyunculara becerilerini ve performanslarını geliştirmeleri için yeni bakış açıları sağlamıştır. Ayna nöronlar, sanatçı, performans ve seyirci arasındaki duyuşal ve fikirlerin iletişimini kolaylaştırarak performansın etkisini ve gerçekçiliğini artırır, seyircinin performansla kolayca ilişkilenebilmesine ve performansın ilgi çekici hale gelmesine de katkı sağlar. Bu nörolojik mekanizma, nörobilim ve sanatsal ifade arasındaki karmaşık etkileşimi aydınlatır (Sinigaglia ve Rizzolatti, 2016).

Oyunculuktaki en büyük açmaz karakterin duygularını gerçekçi bir şekilde somutlaştırmaktır. Oyuncu karakterin duyguları ile empati kurduğunda, ayna nöronları ateşlenir fakat bu duyguların seyirci tarafından görülebilmesi, oyuncunun empati ile yakaladığı hali duygusal korteks aracılığıyla motor sisteminde somutlaştırması ile mümkündür. Bu durumda devreye somatik sistem girer. Somatik sinir sistemi, beyin ve beden arasında bağlantı görevi görerek istemli hareketleri ve duygusal algıyı kontrol eder (Greenfield, 2006). Oyunculukta somatik sistem, psikolojik süreçlerin fiziksel eylemlere dönüştürülmesinde çok önemli bir rol oynar. Oyuncuların karakterleri somutlaştırmasına, jestler, yüz ifadeleri ve beden dili aracılığıyla duyguları ifade etmesine olanak tanır.

Oyunculuktaki bir diğer önemli ve zor olan durum performansta yakalanan etkinin tesadüf değil tekrar edilebilir olmasıdır. Beynin yaşam boyunca yeniden organize olma ve uyum sağlama yeteneği olan nöroplastisite kavramı, yıllar boyunca birçok araştırmaya konu olmuştur. Nöropsikoloji uzmanı Donald O. Hebb'in çalışması, sinirsel bağlantıların deneyimlere yanıt olarak nasıl güçlendiğini veya zayıfladığını, beyin işlevini ve davranışını nasıl şekillendirdiğini anlamının zeminini hazırlamıştır. Nancy C. Andreasen beynin nöroplastisite özelliği sayesinde statik değil, aksine dinamik olduğunu ve yaşam boyunca sürekli değişim ve büyüme yeteneğine sahip olduğunu öne sürmektedir (Andreasen, 2019). Kısaca nöroplastisite tekrar yolu ile beyinde yeni nörol ağların oluşabileceğini ya da kullanılmayan ağların zamanla etkinliğini yitirmesi anlamına gelir. Oyuncular için nöroplastisite, beynin uygulama ve eğitim yoluyla becerileri geliştirebileceği anlamına gelir ve sanatçıların zaman içinde zanaatlarını geliştirmelerine olanak tanır. Oyuncular, belirli egzersiz ve tekniklerle yaratıcılıklarını, duygusal ifadelerini ve bilişsel yeteneklerini geliştirmek için sinir devrelerini şekillendirebilir ve sonuçta daha dinamik, özgün performanslar sergileyebilirler. Dahası, beynin nöroplastisitesi sayesinde oyuncu ve performansçılar, tekrar yolu ile yakaladıkları etkiyi neredeyse refleks boyutunda koruyarak performansın her seferinde aynı etki ile sürdürülebilir olmasını sağlayabileceği düşünülmektedir.

Bu gelişmelerin yanı sıra nörobilimin izleme teknikleri olan Neurofeedback, Biofeedback ve Psikofizyolojik izleme teknikleri oyuncunun rol hazırlık ve performans süreçlerinde beyin fonksiyonlarını incelemek için kullanılacak yöntemlerdir. Bu yöntemler oyunculuktan ziyade oyunculuk aracılığı ile nörobilim alan çalışmalarına katkı sağlayacak süreçler için muhtemel olabilir. Çünkü bu çalışmada araştırılan konu oyuncuların hazırlık ya da performans süreçlerindeki beyin fonksiyonlarını izlemek değildir. Nörobilimsel veriler beyinin her anın içerisinde yeni nöral ağlar inşa edebildiği açıkça ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla oyuncunun beyin fonksiyonlarına yönelik yapılacak ölçümler

sadece o ana özgü olacaktır. Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımında amaçlardan biri performansın etkisini artırmak ve bunu tekrar edilebilir bir süreklilikte koruyabilmek olsa da mevcudiyet halinde her anın eşsiz olduğu hem seyirci hem oyuncu açısından fenomenolojik süreçlerin benzersizliği bilinmektedir.

Genel olarak, yukarıda ele alınan nörobilimsel gelişmeler, oyunculuk eğitimine yenilikçi yaklaşımlar sunarak, oyuncuların role hazırlık ve performans becerilerini, duygusal özgünlüklerini ve bilişsel yeteneklerini, nörobilim araştırmalarından elde edilen en son veriler ve hedefli müdahaleler yoluyla geliştirmelerini sağlamayı amaçlamaktadır. Oyuncular, bu teknikleri geleneksel oyunculuk eğitimi metodolojilerine entegre ederek sanatsal ifade, yaratıcılık ve kişisel gelişim için yeni olasılıkların kilidini açabilirler.

Oyunculukta Somatik Temelli Yaklaşımlar

Oyunculukta somatik yaklaşımlar, performansın etkisini artırmak ve genellikle oyuncunun rolü yaşayarak deneyimlemesini sağlamak için zihin, beden ve duyguların entegrasyonuna odaklanan bir dizi tekniği kapsar. Bu yaklaşımlar, nörobilimden, özellikle de somatik sinir sistemi ve bedenlenmiş bilişle ilgili ilkelerden yararlanır. Nörobilimci Antonio Damasio, *The Feeling of What happens: Body and Emotions in the Making of Consciousness* kitabında davranışın yani eylemin farkındalık ve duygudan önce geldiğini, akıl, duygu, beden/beyin bağlantısı ile yaptığı çalışmalarında ifade etmektedir. Damasio'ya göre duygusal bir uyarı sonucu bedenimizde eylemsel ve nörokimyasal bir reaksiyon başlar ve bunlar duygu dediğimiz bilinçli düşüncelere bağlanır (Damasio, 1999). Somatik yaklaşımlar, oyuncuların hareket egzersizleri, nefes çalışmaları ve duygusal farkındalık gibi uygulamalarla fiziksel benlikleriyle olan bağlantılarını derinleştirmeyi, zengin bedensel duyum ve duygu kaynaklarından yararlanmalarını amaçlar. Nörobilimsel araştırmalar, somatik yaklaşımların nöral aktiviteyi modüle edebileceğini, daha fazla iç algısal (*interoceptif/interoceptive*) farkındalığı teşvik edebileceğini ve duygusal-motor süreçlerin daha yüksek bilişsel işlevlerle entegrasyonunu kolaylaştırabileceğini öne sürmektedir. Dolayısıyla bu entegrasyon, sanatçıların karakterleri ikna edici bir şekilde somutlaştırma becerilerini geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda zihin-beden ilişkisine dair daha derin bir anlayışı teşvik ederek performanslarının sanatsal ifadesini ve özgünlüğünü zenginleştirebilir.

Somatik yaklaşımlarda soma, oyuncunun fiziksel, duygusal ve enerjik boyutlarını kapsayan bütünlüğü ifade eder. Oyunculukta soma, bir karakterin veya performansın yaratılmasında bedenin, zihnin ve duyguların bütünleşmesi olan oyuncunun somutlaşmış deneyimini ifade eder. Oyuncunun bedeni ve zihni aracılığıyla eriştiği, ifade ettiği

fiziksel duyuları, duyguları ve enerji durumları kapsar. Soma daha kapsamlı bir ifade ile performansın bütünsel doğasını vurgular ve duyguların sadece entelektüel yapılar olmadığını, bedende derin kökleri olduğunu kabul eder.

Somatik Yaklaşımların özellikle oyunculuk alanındaki bazı en bilinenleri ve bu yaklaşımların temellendiği nörobilimsel ilkeler en genel ifadesi ile şunlardır: Laban/Bartenieff Hareket Analizi (*Laban Movement Analysis*), hareket, efor, şekil ve alan arasındaki ilişkiyi araştırır, bunu beyin ve sinir sistemi ile anlamayı amaçlar (Bradley, 2009). Alexander Tekniği (*Alexander Technique*), vücuttaki gereksiz gerilimi serbest bırakmaya odaklanır, bunu bedenün uzamsal ilişkisi ve nörolojik süreçlerle ilgili olan motor kontrol ve öz algı (*proprioception*) ilkeleriyle uyumlu hale getirir (Kohler Amory, 2010). Feldenkrais Metodu (*Movement Awareness and Functional Integration*), performansı optimize etmede nöral plastisitenin rolünü vurgulayarak hareket farkındalığını ve verimliliğini vurgular (Kohler Amory, 2010). Jaques Lecog Tekniği (*Jaques Lecog Technique*), performans ve sinirsel süreçler bağlamında bedenün ifade potansiyellerini araştırır (Evans ve Kemp, 2016). Beden-Zihin Merkezleme (*Body Mind Centering*), anatomi ve fizyolojiye dayanan hareket, dokunma ve imgeleme yoluyla beden, zihin arasındaki bağlantıyı araştırır (Kapadocha, 2017). Bedenleşmiş Oyunculuk (*Embodied Acting*), hareket ve jestleri uzamsal ilişkiler ve beden duyarlılığı ile birleştirerek bunları nörobilimsel kavramlarla ilişkilendirmeyi vurgular (Kemp, 2012). Doğaçlama tekniği *Viewpoints*, mekânsal ilişkileri ve beden duyarlılığını nörobilimsel ilkelerle birleştirir (Bogart ve Landau, 2005). Meisner Tekniği (*Meisner Technique*), duygusal yaşam ve fiziksel ifade arasındaki bağlantıyı vurgulayarak, duygusal ve davranışsal bir teknik olarak oyunculuğun fizikselliğine odaklanır (Silverberg, 1998). Grotowski'nin Fiziksel Oyuncululuğu (*Grotowski's Physical Acting*) ise oyuncunun fiziksel gücüne odaklanır (Wolford Wylam, 2001; Salata, 2013). Bu yaklaşımlar genel olarak, anatomi, hareket farkındalığı, somatik psikoloji ve bilişsel bilim gibi disiplinlerin verilerinden faydalanan, oyuncuların fiziksel farkındalığını, koordinasyonunu, ifade gücünü artırmaya odaklanan ve zihin beden bağlantısını önceleyen ilkelerden oluşmaktadır.

Bulgular

Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımı

Bu bölümde nörobilimsel veriler sonucu elde edilen bulguların değerlendirmeleri neticesinde tasarlanan Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımının felsefi, bilimsel temelleri ile pedagojik ilkeleri ve metodolojik pratikleri yer almaktadır.

Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımı, pedagojik açıdan nörobilimsel temeller, somatik vücut bulma, fenomenolojik öğrenme, süreç ve performans mevcudiyeti ile spontanlığın

ilkeleri üzerine yoğunlaşır. Bu ilkeler; zihin-beden entegrasyonunun nörobilimsel verilerine dayanarak, bilişsel egzersizler, duygusal farkındalık uygulamaları ve doğaçlama yoluyla oyunculuk eğitimi alan öğrencilere, nöral süreçlerin bedenleşmiş deneyimleri ve ifade yeteneklerini, nasıl şekillendirdiğini öğretmeyi amaçlar.

Tasarlanan Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımının metodolojisi; korteks simülasyonu, ayna nöron işleyiş mekanizması, beyin çoklu modalitesi, duygusal motor süreçleri ile nöral plastisite üzerine odaklanır. Bu odak doğrultusunda "*nörobilimsel temeller*" ile geliştirilen bu metodoloji özgün bir değer olarak yeni bir "*somatik vücut bulma*" yaklaşımıdır. Bu metodoloji aracılığı ile oyuncuların zihin-beden bağlantısını keşfederek performans yeteneklerini optimize etmeleri amaçlanmaktadır.

Tasarlanan Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımının pedagojik ilkelerini kapsayan metodolojik süreci dört aşamadan oluşmaktadır.

Birinci Aşama-Temel Oluşturma: Oyuncuların beyin fonksiyonu, nöral plastisite ve zihin-beden ilişkisi ile ilgili temel nörobilimsel kavramları öğrendikleri bilişsel eğitim sürecini kapsamaktadır. Bu bilişsel eğitim süreci oyunculara, deneyimlerinin ve davranışlarının nöral süreçler tarafından nasıl şekillendirildiğini anlamaları için bir çerçeve sağlamayı amaçlar.

İkinci Aşama-Nörosomatik Keşif: Bu aşama somatik uygulamalara odaklanarak; oyuncuların zihin, beden ve duygusal farkındalıklarını, hareket dinamiklerini ve duygusal ifadelerini güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Nörosomatik Keşif oyuncuların nörobilimsel işleyişi kendi zihinsel ve bedensel süreçlerinde deneyimledikleri bir nevi oryantasyon sürecidir. Oryantasyon süreci zihin, beden ve oyunculuk sanatına yönelik farkındalık egzersizleri, nefes, ses çalışmaları, beden taramaları, hareket doğaçlamaları, proprioception (öz algı) ve interoception (iç algı) süreçlerinden oluşur.

Üçüncü Aşama-Deneyimsel Öğrenme: Bu aşamada oyuncuların nörosomatik keşif aşamasında elde ettikleri fenomenolojik yaklaşımla somatik ve nörobilimsel deneyimlerini; hikâye, rol, karakter ve performans yaratım süreçlerine uygulamaları hedeflenmektedir. Hedeflenen çalışmanın somut bir çıktısı olarak eylem ve duygu çalışmalarına yönelik deneyimsel egzersizler ve doğaçlama çalışmalarıyla oyuncular; farklı psikolojik durumları somutlaştırmayı, duygusal uyarılara gerçekçi bir şekilde yanıt vermeyi, duyguları fiziksel ve vokal olarak ifade etmeyi deneyimlerler. Deneyimsel Öğrenme ile oyuncuların karakterleriyle olan bedenleşmiş bağlantılarını derinleştirilmesi ve performans ortamında mevcut uyarılara spontan ve özgün bir şekilde yanıt verme becerilerini geliştirmesi hedeflenmektedir.

Dördüncü Aşama-Entegrasyon ve Uygulama: Bu aşama: oyuncuların rol ve karakterlerini inandırıcı bir şekilde somutlaştırmalarına, seyirciler ile anlam potansiyellerinin derinliklerini yakalayabilmelerine yönelik doğaçlama çalışmalarını kapsar. Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımının son aşamasında yaratıcılık ve ifadenin bu yeni deneyimsel yolunu keşfeden oyuncuların geliştirdikleri becerilerini prova yoluyla performansa entegre etmeleri ve yine bu entegrasyon ile rol ve metin arasında dinamik bir ilişki geliştirebilmeleri hedeflenir.

Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımının her bir aşamasında fenomenolojik perspektif ve mevcudiyet halinin potansiyellerini oyuncunun soması aracılığı ile deneyimlemesi ön planda tutulmaktadır. Nihai olarak bu aşamaları takip eden oyuncuların, nörosomatik yaklaşım hakkında kapsamlı bir anlayış geliştirmeleri, sanatsal pratiklerinde zihin-beden bağlantısından ve somanın gücünden yararlanması için gerekli tekniğe sahip olmaları hedeflenmektedir.

Metodolojik Aşamalardaki Uygulamaların İçerikleri

Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımındaki zihin-beden farkındalığı çalışması, oyuncuların zihinsel, duygusal, algısal ve fiziksel durumları arasındaki bağlantıları geliştirmeyi amaçlayan uygulamaları içerir. Bu çalışma, oyuncuların düşüncelerinin, duygularının ve bedensel hislerinin performanslarını nasıl etkilediğine dair anlayışlarını derinleştirmek için tasarlanmış çeşitli teknikleri kapsar. Zihin-beden farkındalığı uygulamalarına örnek olarak farkındalık meditasyonu, beden taramaları, nefes, ses çalışmaları ve somatik hareket egzersizleri verilebilir. Bu uygulamalar sayesinde oyuncuların içsel deneyimlerini gözlemlemesi, düzenlemesi, fiziksel gerilimi tanımlaması ve serbest bırakması, oyunculukta daha özgün ve somut bir var oluş halini deneyimlemesi beklenir. Zihin-beden farkındalığı çalışması, oyuncuya artan duygusal esneklik, gelişmiş konsantrasyon ve odaklanma, gelişmiş duygusal algı, performansta daha fazla uyum ve duyarlılık dahil olmak üzere çeşitli beceriler kazandırmayı amaçlar.

Oyunculukta duygusal odaklanma, oyuncunun hem kendindeki hem de çevresindeki duyular, algılar ve duygular dahil olmak üzere duygusal deneyimlerine kasıtlı olarak dikkat etmesi anlamına gelir. Dokunma, görme, ses, tat ve koku gibi duygusal uyarıların yanı sıra nefes, gerginlik ve duygu gibi iç bedensel hislerin farkındalığını artırmayı içerir. Duyusal odak çalışması ile, oyuncular performanslarının özgünlüğünü ve derinliğini artırmak için mevcut zengin duygusal bilgilere uyum sağlayarak kendilerini tamamen şimdiki ana kaptırmaya teşvik edilir. Niyet ve farkındalıkla oyuncular, duyularını devreye sokarak, çalışmalarında daha derin bir somutlaşma, duygusal bağlantı ve ifade düzeyine erişebilir. Bu yolla oyuncular, duygusal

farkındalıklarını keskinleştirerek, karakterlerinin fiziksel ve duygusal deneyimlerini daha etkili bir şekilde yönlendirebilir, otantik ve nüanslı ifade olanaklarını yakalayabilirler.

Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımında propriosepsiyon (öz algı, postür) oyuncunun çevreye göre vücut pozisyonunun, hareketinin ve uzamsal yöneliminin farkındalığını (ISMETA, t.y.) geliştirmenin merkezinde yer alır. Proprioseptif (öz algısal) egzersizler, oyuncuların fiziksel hislerine ve hareketlerine karşı duyarlılıklarını artırmayı, karakterleri ve performansıyla olan somut bağlantılarını derinleştirmeyi amaçlar. Proprioseptif egzersizlere örnek olarak, oyuncuların bedensel duyuları, hareket dinamikleri, uzamsal ve mekânsal ilişkileri konusundaki farkındalıklarını artırmak için tasarlanmış beden taramaları, hareket keşifleri ve duygusal odaklanma çalışmaları verilebilir. Oyuncular, proprioseptif becerilerini geliştirerek performanslarında daha fazla kontrol, çeviklik ve ifade gücü kazanabilirler. Proprioseptif teknikler, oyuncuların sahnede daha güçlü bir sahne varlığı sergilemelerini ve seyirci ile daha güçlü etkileşim yaratma becerilerini geliştirmelerine destek olur.

Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımında interosepsiyon (iç algı) uygulamaları, oyuncunun hareket, gerginlik, rahatlama ve duygusal durumlarını kapsayan bedensel hislerinin farkındalığı ve algısı anlamına gelir (ISMETA, t.y.). Bedensel hislere yönelik farkındalık uygulamaları ve somatik farkındalık teknikleri gibi duyarlılığı artırmaya yönelik egzersizleri içerir. Bu egzersizler ile oyuncular, interoseptif (iç algısal) becerilerini geliştirerek karakterleri otantik bir şekilde canlandırabilir, karakterin duygularını inandırıcı bir şekilde ifade edebilirler.

Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımında eylem, karakterin niyetlerinin, motivasyonlarının ve duygularının fiziksel ve davranışsal tezahürlerini ifade eder. Rol yaratma süreçlerindeki eylem çalışmaları; karakterin davranış repertuarını araştırmayı, içsel deneyimlerinin hareket, jest ve vokal ifadede nasıl dışa vurduğunu keşfetmeyi içerir. Bu keşif, karakterin kişiliği, geçmişi ve motivasyonları hakkında ipuçlarını ortaya çıkararak alt metin oluşturmayı gerektirir. Oyuncular karakterin eylemlerini farklı bağlamlarda ve koşullarda somutlaştırmak için doğaçlama egzersizler ve sahne çalışmaları yaparak karakterin motivasyonları ve ilişkileri ile uyumlu potansiyel sahne aksiyonları geliştirebilirler. Rol yaratma süreçlerinde eylem ve eylemsel süreçlerin detayları üzerinde bu yaklaşımın metodolojisi ile çalışan oyuncular, rolleri ile daha derin bağ kurarak, özgün ve nüanslı karakterler inşa ederek etkili performans becerileri geliştirebilirler.

Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımında duygu, karakterin iç yaşamının ve psikolojik yapısının temeli olarak kabul edilir. Rol yaratım süreçlerinde yapılan duygu çalışmaları karakterin davranış ve etkileşimlerini yönlendiren içsel his ve

duygulanım durumlarını ve bunların altında yatan motivasyonları keşfetmeyi içerir. Oyuncular, karakterin duygusal karmaşıklığı ve özgünlüğü hakkında fikir edinmek için duygusal tetikleyicilerini, çatışmalarını, arzularını ve bunlarla başa çıkma mekanizmalarını analiz ederek başlarlar. Bu yaklaşım karakterin duygusal gerçekliğini derinleştirebilmek için duygusal keşif ve karakter doğaçlaması gibi deneyimsel egzersiz tekniklerini kullanır. Dolayısıyla oyuncular duyguya yönelik her türlü nüansı somaları aracılığı ile somutlaştırabilirler. Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımında duygu çalışmasına yönelik en önemli şey, oyuncunun duyguyu tanımlayarak ya da bir şeye benzeterek değil, fenomenolojik bir yaklaşımla deneyimlemesi ve tekrar yolu ile somalarında odaklayarak ilerlemesidir.

Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımında rol ve karakter yaratımı; nörobilimsel anlayış ve somatik bedenleşme bakış açısıyla, karakterin psikolojik, fizyolojik ve duygusal yaşamının bütünsel keşfini içerir. Oyuncular, karakterleriyle olan bağlantılarını derinleştirmek otantik bir şekilde hayata geçirmek için çeşitli egzersizler ve tekniklerle çalışırlar. Bu çalışma, karakterin fiziksel ve duygusal durumunu anlamak için duyu odak egzersizlerini, karakterin motivasyonlarını ve ilişkilerini ortaya çıkarmak için doğaçlamaları, karakterin hareket kalıplarını, jestlerini ve duygularını somutlaştırmaya yönelik durumlarda ise somatik uygulamaları benimser.

Tartışma

Geleneksel oyunculuk yöntemleri genellikle entelektüel analiz, duygusal hatırlama gibi psikolojik içsel, vokal egzersizler ve karakter çalışmaları gibi harici tekniklere odaklanırken (Kranser, 2000), somatik yaklaşımlar oyuncunun birincil somut deneyimine öncelik verir. Somatik yaklaşımla oyuncular, duygulara erişmek için yalnızca psikolojik tekniklere güvenmek yerine, karakterleriyle daha derin bir düzeyde bağlantı kurmak için fiziksel hisleri, bedenini işaretlerini ve nefesi izlerler. Ek olarak, somatik yaklaşımlar genellikle zihin ve bedenini birbirine bağlılığını vurgular ve oyunculuğu, oyuncunun deneyiminin fiziksel, duygusal ve psikolojik yönlerini bütünleştiren bütünsel bir uygulama olarak görür. (Kohler Amory, 2010) Genel olarak, geleneksel oyunculuk yöntemleri karakterlerin dışsal tasvirine odaklanma eğilimindeyken, somatik yaklaşımlar bir rolü somutlaştıranın içsel, içgüdüsel deneyimini araştırır.

Buna karşılık, Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımı nöral süreçlerin oyuncunun bedenleşmiş deneyimlerini ve ifade potansiyellerini nasıl etkilediğinin araştırılmasına öncelik verir. Bu bakış açısı, oyunculuk eğitiminde bilişsel süreçler, bedensel duyumlar ve dışavurumcu hareket arasındaki boşluğu doldurmanın önemini vurgulayarak oyunculara performanslarında fenomenolojik bir yaklaşımla hem psikolojik derinlik hem de bedenlenmiş özgünlük geliştirmeleri için kapsamlı bir teknik geliştirmeyi amaçlar.

Oyunculukta semiyotik yaklaşım, bir performanstaki işaretler, semboller ve jestler aracılığıyla anlamın yorumlanmasını ve iletilmesini içerir. Oyuncular, karakterlerinin düşüncelerini, duygularını ve niyetlerini aktarmak için beden dili, yüz ifadeleri, ses tonlaması ve hareket gibi çeşitli ifade unsurlarından yararlanırlar. Oyuncular bu yolla, iletişimin altında yatan kodları ve gelenekleri anlayarak, performanslarına anlam katmanları yükleyebilir, izleyicilerin karakterin iç dünyasının alt metnini ve nüanslarını deşifre etmesine, yorumlamasına olanak tanır. Bu yaklaşım sayesinde oyunculuk, her bir jest ve ifadenin önem taşıdığı, performansın genel anlatısına ve duygusal etkisine katkıda bulunan bir sembolik iletişim biçimi haline gelir. Fakat Semiyoloji, eylem teorisi değil, işaret sistemleri teorisidir. Oyuncular veya performans sanatçıları, performanslarını sergilerken genellikle semiyotik bir yaklaşım kullandıklarının farkında olmayabilirler, ancak semiyotik bir bakış açısıyla değerlendirildiğinde, performans sırasında oluşturulan karmaşık işaret ağı aracılığıyla anlamlar inşa edilir. Oyuncunun temel görevi, işaretler üretmek ve bu işaretler aracılığıyla seyircinin dikkatini çekmek, performansın akışını anlamasını sağlamak ve üretilen anlamlarla seyirciyi yönlendirerek etkilemektir. Bu, aktörün giydiği kostümlerden yaratılan ortama kadar geniş bir yelpazede oluşan işaretlerin seyircinin deneyimini şekillendirdiği bir süreçtir (Zarilli, 2002).

Ancak, Amerikalı dramaturg Dorrine Kondo semiyolojinin performansta işaret ettiği potansiyel anlamların sabitlenemeyeceğini çünkü gösterilenle üretilen anlamın aşkın olmadığını, öznenin istikrarını varsayan sınırlı bir yapısı olduğunu savunur (Zarilli, 2002). Antropolog Victor Turner ise performans ve semiyoloji arasındaki ilişkiyi incelerken akış deneyimi açısından bir değerlendirmeye gider ve semiyolojinin belirlenmiş anlamının performansın doğallık ve spontanlık yapısı ile ayrılığına vurgu yapar (Davis ve Marx, 2021). Turner'a göre performans süreci bir tür ritüel süreci gibi işler, ritüellerdeki semboller kolektif bir anlama vurgu yapar fakat akış deneyimi içerisinde derin anlam katmanları barındırır. Yani ritüellerdeki ve performanstaki tekrar gibi görünen durum tanınabilirliği sağlayan benzerlikten ibarettir ve bire bir tekrar durumu ontolojik açıdan mümkün görünmemektedir.

Dramaturg Rustom Bharucha ve filozof Alain Badio, tiyatronun tekrar yoluyla sürdürülen anlatıda bir kırılma noktası olduğunu söyler (Bharucha, 2006). Bharucha'ya göre tiyatro öngörülemez, benzersiz ve beklenmedik bir deneyim sunar (Bharucha, 2006). Richard Schechner *Performance Theory* adlı kitabında tiyatronun geçiciliği ve deneyselliğine vurgu yapar. Semiyolojinin, tiyatronun potansiyel anlam deneyimlerini şekillendirmede, performansın tekrar süreçlerinde ve oyuncunun rol inşası süreçlerinde katkısı olabileceğini ancak ne oyuncunun ne de seyircinin

deneyimini sabitleyemeyeceğini söyler. Schechner 'e göre bireysel ve kolektif kimlikler arasında tartışılabilir bir diyalektik ilişki, oyun ve performans pratiği alanında şekillenir (Zarilli, 2002).

Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımına semiyotik bir perspektiften bakıldığında, beden, zihin ve duyguların bütünsel entegrasyonu olan somaya yapılan vurgu hem gösteren hem de gösterilen olarak hizmet eder; bedensel ifadeler, daha derin anlam katmanlarının aktarıldığı semboller durumuna geçer. Fakat, Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımında, mevcudiyet, oyuncuların geleneksel oyunculuk metodolojilerinin sınırlarını aşan yüksek bir farkındalık durumunda deneyimledikleri fenomenolojik hale dönüşür. Semiyotik göstergeler oyuncuların mevcudiyet halinde somaları aracılığı ile deneyimledikleri sabit olmayan spontan potansiyel anlamlara dönüşür, her yeni performansın ve her bir izleyicinin kendi fenomenolojik deneyiminde nüanslar açısından farklılık gösterebilir. Bu bağlamda anın mevcudiyeti, performansın hem kanalı hem de özü haline gelir, çünkü oyuncular izleyicilerle bağlantı kurmak için somanın deneyimlerinin an içerisinde açığa çıkarılmasından yararlanırlar.

Sonuç ve Öneriler

Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımı, beden, zihin, algı, his ve duygu bağlantısını bütünsel bir çerçeve ile sistemleştirerek oyuncuların sanatlarını derinleştirmeleri için dönüştürücü bir alternatiftir. Somatik uygulamalar, somanın deneyimsel ifadeleri ve yüksek mevcudiyet farkındalığı sayesinde, oyuncular karakterlerini otantik bir şekilde somutlaştırabilir ve izleyicilerle derin bir düzeyde etkileşim kurabilirler. Bu yaklaşım performansların kalitesini artırabileceği gibi, aynı zamanda hem oyuncu hem seyirci açısından öz farkındalığı da teşvik ederek zengin bir sanatsal deneyim olanağı yaratabilir.

Elde edilen verilere göre; oyunculuk eğitimine yönelik bu bütüncül yaklaşım hem sinirbilim hem de somatik uygulamalardaki çağdaş araştırmalarla uyumludur. Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımı oyunculuga daha somut ve özgün bir yaklaşım geliştirmek için teori ve pratiği bütünleştirmenin alternatif bir önerisi niteliğindedir. Eğitimciler, somatik ve nörobilimsel kavramları mevcut oyunculuk programlarına entegre ederek öğrencilere daha disiplinlerarası ve deneyimsel bir eğitim yaklaşımı sunabilirler.

Ayrıca oyunculuk eğitim süreçlerinde, özellikle de akademide yaygın olarak geleneksel semiyotik yaklaşımların ve metot oyunculuk yöntemlerinin kullanıldığı gerçeğinden hareket edecek olursak, özellikle çok hızlı ve sürekli değişen çağdaş tiyatro sanatının gereksinimleri düşünüldüğünde, oyunculuk sanatı her geçen gün güncelliğini yitirmektedir. Güncel olan somatik temelli yaklaşımlar ise kısıtlı ve alternatif yapılanmalar içerisinde varlığını sürdürmekte ve

ulaşılabilirliği düşük seviyelerdedir. Oysa çağdaş tiyatro anlayışının arz talep gereksinimlerini kısmen karşılayan bu durum karşısında "Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımı" gibi bakış açılarının geliştirilerek akademik eğitimler içerisinde daha fazla yer bulması oyunculuk sanatının güncelliğini kaybetmemek adına büyük önem arz eder. Çünkü "Nörosomatik Oyunculuk Yaklaşımı" sürdürülebilir bir gelişime olanak tanır. Böylelikle akademik oyunculuk eğitim yapılanmaları güncel ve nispeten daha etkili yaklaşımlara adapte edilebilir.

Sonuç olarak, bu araştırma, beden ve karakter, zihin ve duygu arasındaki simbiyotik ilişkiye odaklanarak oyunculukta alternatif yaklaşımların geliştirilmesine yönelik keşif olanağı sunar. Sahne performanslarında mevcudiyet ve somanın ifade ile anlam potansiyellerinin önemini vurgulayan bu çalışma; sadece akademik bir çaba değil bilim ve sanat alanlarının birlikteliğini vurgulayan disiplinlerarası bir köprü niteliğindedir. Alanında deneyimli uygulayıcıların ve akademisyenlerin daha önce yaptıkları sanat ve bilim alanındaki çalışmaları, somatik angajman sürecinde bu araştırma için kılavuz olmuştur. Bu çalışma, oyunculuk alanında somatik yaklaşımların sürekli gelişen doğasını yansıtan bir sentez ve yeni bir bakış açısı sunar. Bununla birlikte, bu çalışma kesin bir son nokta değil, oyunculukta somatik pratiklerin potansiyelini keşfetmek için araştırma ve geliştirme yollarından biridir. Dolayısıyla, beden ve zihin arasındaki etkileşimi derinlemesine incelemek ve sahne sanatları ile bilimin kesişiminde yeni ufuklar açmak isteyenler için bu çalışma ilham verici olabilir ve alanın gelişimine katkıda bulunabilir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-F.S.Ö.; Tasarım-F.S.Ö.; Denetleme-F.S.Ö.; Kaynaklar-F.S.Ö.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-F.S.Ö.; Analiz ve/veya Yorum-F.S.Ö.; Literatür Taraması-F.S.Ö.; Yazıyı Yazan-F.S.Ö.; Eleştirel İnceleme-F.S.Ö.; Diğer-F.S.Ö.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-F.S.Ö.; Design-F.S.Ö.; Supervision-F.S.Ö.; Resources-F.S.Ö.; Data Collection and/or Processing-F.S.Ö.; Analysis and/or Interpretation-F.S.Ö.; Literature Search-F.S.Ö.; Writing Manuscript-F.S.Ö.; Critical Review-F.S.Ö.; Other-F.S.Ö.

Conflict of Interest: The author have no conflicts of interest to declare.

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

Kaynaklar

- Andreasen, N. C. (2019). *Yaratıcı beyin: Dehanın nörobilimi* (K. Güney, Çev.). Arkadaş Yayın Evi. (Orijinal çalışma 2005'de yayınlandı).
- Auslander, P. (2002). *From acting to performance essays in modernism and postmodernism*. Routledge.
- Bharucha, R. (2006). Interview. J. Christie, R. Gough, & D. Wat (Eds.), *A performance cosmology: Testimony from the future*, evidence of the past içinde (s. 216). Routledge.
- Bogart, A., & Landau, T. (2005). *The viewpoints book: A practical guide to viewpoints and composition*. Theatre Communications Group. <https://stilluntitledproject.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/11/anne-bogart-and-tina-landau-the-viewpoints-book.pdf>
- Bradley, K. K. (2009). *Rudolf Laban*. Routledge.
- Calvin, W. H., & Ojemann, G. A. (2009). *Neil'in beyniyle konuşmalar: Düşünce ve dilin sinirsel doğası* (G. Koca, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal çalışma 1995'de yayınlandı).
- Ceylan, T. M. (2012). *Ortak benlik*. Ayrıntı Yayınları.
- Cole, T., & Chinoy, H. K. (Eds.). (1970). *Actors on Acting: The theories, techniques, and practices of the world's great actors, told in their own words*. Three Rivers Press.
- Damasio, A. R. (1999). *The feeling of what happens: Body and emotions in the making of consciousness*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Davis, T. C., & Marx, P. W. (Eds.). (2021). *The Routledge companion to theatre and performance historiography*. Routledge.
- Evans, M., & Kemp, R. (Eds.). (2016). *The Routledge companion to Jacques Lecog*. Routledge.
- Greenfield, S. (2006). *İnsan beyni: Beynimizin kumanda merkezinde bir gezi* (B. Çekmece, Çev.). Varlık Yayınları. (Orijinal çalışma 1997'de yayınlandı).
- Hagen, U. (2008). *Respect for acting*. John Wiley & Sons.
- Hodge, A. (Ed.). (2001). *Twentieth-century actor training*. Routledge.
- ISMETA. (t.y.). *Propriyosepsiyon*. The International Somatic Movement Education and Therapy Association 05.06.2019 tarihinde <https://ismeta.org/about-ismeta/scope-of-practice> adresinden edinilmiştir.
- Kaderli, Z. (2017). *Tarihsel ve sosyo-kültürel bağlamı içinde beden ve bedenleşme deneyiminin teorik çerçevesi*. Grafiker Yayınları.
- Kapadocha, C. (2017). The development of somatic acting process in UK-based actor training. *Journal of Dance & Somatic Practices*, 9(2), 213-221. <https://doi.org/10.1386/jdsp.9.2.2131>
- Kemp, R. (2012). *Embodied acting: What neuroscience tells us about performance*. Routledge.
- Kohler Amory, K. (2010). Acting for the twenty-first century: A somatic approach to contemporary actor training. *Perfformio*, 1(2), 5-20. <http://wellnesscke.net/downloadables/ActingfortheTwenty-firstCentury.pdf>
- Kranser, D. (2000). I hate strasberg. D. Kranser (Ed.), *Method acting reconsidered: Theory, practice, future* içinde (s. 3-39). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-1-349-62271-9>
- Lehmann, H. T. (2006). *Postdramatic theatre* (K. Jürs-Munby, Çev.). Routledge.
- McCaw, D. (2016). *Bakhtin and theatre: Dialogues with Stanislavsky, Meyerhold and Grotowski*. Routledge.
- Ramachandran, V. S. (2016). *Öykücü beyin* (A. C. Çevik, Çev.). Alfa Basım. (Orijinal çalışma 2012'de yayınlandı).
- Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si*. Say Yayınları.
- Rose, S. (2008). *21. yüzyılda beyin* (L. C. Yılmaz, Çev.) Evrensel Basım Yayın. (Orijinal çalışma 2006'da yayınlandı).
- Salata, K. (2013). *The unwritten Grotowski: Theory and practice of the encounter*. Routledge.
- Seale, C. (1999). Quality in qualitative research. *Sage Journals*, 5(4), 465-478. <https://doi.org/10.1177/107780049900500402>
- Silverberg, L. (1998). *The Sanford Meisner approach: An actor's workbook (A career development book)*. Smith & Kraus Pub. Inc.
- Sinigaglia, C., & Rizzolatti, G. (2016). *Beyindeki aynalar* (D. Keleş, Çev.). Alfa Yayınları. (Orijinal çalışma 2008'de yayınlandı).
- Tanrıdağ, O. (Ed.). (2015). *Sosyal nörobilim: Beyin araştırmalarından davranış bilimlerine ve sosyal bilimlere yeni yaklaşımlar*. Nobel Tıp Kitabevleri.
- Wolford Wylam, L. (2001). *The Grotowski source book* (R. Schechner, & L. Wolford Wylam, Ed.). Routledge.
- Yıldırım, C. (2000). *Bilim felsefesi*. Remzi Kitabevi.
- Zarilli, P. B. (2002). *Acting (Re)considered: A theoretical and practical guide*. Routledge.

Burdur Yeşilova'da Tespit Edilen Zili Yaygılar

Zili Rugs Identified in Burdur Yesilova

Bengü AYDIN¹ 

¹Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, Karaman, Türkiye

Mustafa GENÇ² 

²Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, Isparta, Türkiye



ÖZ

Türk el dokuma kültürü içerisinde zili dokumalar genellikle konargöçer grupların yaygın olarak dokuyup kullandığı maddi kültür ürünlerindedir. Burdur ve çevresi Yörük Türkmen kültürünün halen devam ettiği ender yörelerdendir. Burdur Yeşilova ilçesi ise bir yanıyla kışları Antalya'da yaşayan konargöçerler grupların yaylağı, diğer yandan Denizli'deki Yörüklerin yerleştiği bir konumdur. Bu konum dokumaların farklılığındaki temel unsurlardan biridir. Yeşilova çok farklı konargöçer ve dokuma çeşitliliğine sahiptir. Bunların önemli bir bölümünü de yaygı amaçlı yapılan zililer oluşturur. Araştırma kapsamında Yeşilova'ya ait 36 köyde alan araştırması yapılmıştır. Bu kapsamda beş köyde dokuma örnekleri tespit edilememiş 31 köyde 210 dokuma örneği tespit edilmiştir. Desen ve malzeme açısından bir sınıflandırma yapılmış ve içlerinden 20 dokuma bu araştırmaya dâhil edilmiştir. Zili dokumalarının malzeme ve teknik analizleri yapılmıştır. 20 dokumadan 16 adedi düz zili, dördü ise çapraz zildir. Geçmiş örnekler günümüzde yaşam tarzının değişmesinden dolayı yapılmaya da kayıt altına alınarak gelecek nesillere kültürel miras olarak aktarılması sağlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Burdur, Yeşilova, Dokuma, Zili, Yörük

ABSTRACT

In Turkish hand weaving culture, zili weavings are generally among the material culture products widely woven and used by nomadic groups. Burdur and its surroundings are one of the rare regions where Yörük-Turkmen culture still continues. Burdur Yeşilova district is both a plateau for nomadic groups that live in Antalya in the winters and it is a location where the Denizli Yörüks settle. This location is one of the basic elements in the difference of weavings. Yeşilova has a very different nomadic and weaving diversity. A significant part of these consists of Zili made for rugs purposes. Within the scope of the research, field research was conducted in 36 villages of Yeşilova. In this context, weaving samples were not detected in 5 villages, but 210 weaving samples were detected in 31 villages. A classification was made in terms of pattern and material, and 20 of them were included in this research. Material and technical analyzes of the zili were made. In 20 examples, 16 of them are straight zili and 4 of them are crossed zili. Although past examples are not made today due to the change in lifestyle, they have been recorded and passed on to future generations as cultural heritage.

Keywords: Burdur, Yeşilova, Weaving, Zili, Nomad

Giriş

Geleneksel Türk Sanatlarından olan kirkitli dokumalar başta olmak üzere birçok dokuma, Orta Asya'dan Anadolu'ya konargöçer topluluklar tarafından ulaştırılmıştır (Işık, 2012, s. 25; Akoğlu, 2020, s. 15). Beşiğinden yatak örtüsüne, yer yaygısından tuz torbasına kadar kilim dokuma tekniği ile üretilen ve yakın geçmişimize kadar kullanılan ürünler, ne yazık ki günümüzde neredeyse birçok yörede yok olma tehlikesi ile karşı karşıyadır.

Bu tarihsel süreç içerisinde dokumanın sıklıkla yapıldığı yerlerden biri de Burdur ilinin Yeşilova ilçesidir. Yeşilova ilçesi dokumaları şu an için güncelliğini ve sürekliliğini yitirse de halen evlerde atadan kalma dokumalara rastlamak mümkündür. Bu dokumaların çoğunlukla yer yaygısı, yatak örtüsü, tuz torbası gibi işlevler için kullanıldığı görülmektedir. Birçok dokuma ürünü aileden miras olarak kalmış ve bazıları kullanılırken birçoğu sandık ve depo gibi yerlerde muhafaza edilmeye çalışılmaktadır.

Bu çalışma kapsamında Burdur iline bağlı Yeşilova İlçesi ve köylerinde unutulmaya yüz tutmuş zili dokuma örneklerinin öncelikle saha çalışması ile tespit edilmesi ve

Açıklama: Bu araştırma, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Geleneksel Türk Sanatları Ana Sanat Dalı'nda devam eden "Yeşilova (Burdur)'da Tespit Edilen Zili ve Cicim Dokumaların Desen ve Teknik Açısından Değerlendirilmesi" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiş ve çalışmanın özeti 28-30 Haziran 2024 tarihinde Romanya'nın Bükreş kentinde düzenlenen "8. Uluslararası Artemis Bilimsel Araştırmalar Kongresi"nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Geliş Tarihi/Received 04.06.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 01.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 10.10.2024
Kabul Tarihi/Accepted 14.10.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Bengü AYDIN

E-mail: benguaydin@kmu.edu.tr

Cite this article: Aydın, B., & Genç, M. (2024). Zili rugs identified in Burdur Yesilova. *Art Vision*, 30(53), 152-167.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1496009>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

fotoğraflanarak kayda alınması sağlanmış, desen ve malzeme açısından değerlendirilerek alan-yüzey şemaları oluşturulmuştur.

Yöntem

Bu çalışma 2023-2024 yılları arasında Burdur ili Yeşilova İlçesi'ne bağlı Akçaköy, Alanköy, Armut, Aşağı Kırılı, Başkuyu, Bayındır, Bayırbaşı, Bedirli, Beyköy, Büyükyaka, Çaltepe, Çardak, Çelteç, Çuvallı, Dereköy, Doğanbaba, Düden, Elden, Gençali, Gökçeyaka, Güney, Harmanlı, Horuz, Işıklar, İğdir, Karaköy, Kavak, Niyazlar, Onacak, Orhanlı, Örencik, Salda, Sazak, Taşpınar, Yarışlı, Yukarı Kırılı köyleri ile Bahçelievler, Değirmen, Emek, Koyunlar Çeşme, Merkez, Karatlı ve Kayadibi Mahallelerinde yürütülmüştür. Burdur'un Yeşilova ilçesine ait 36 köy muhtarı ile iletişime geçilmiş, ilçe kaymakamlığından resmi izinler alınmıştır. Bu köylerden 5'inde alan araştırmasında bir veri elde edilememiştir. 31 Köyde 210 dokuma örneği tespit edilmiştir. Desen ve malzeme açısından bir sınıflandırma yapılmış ve içlerinden 20 dokuma bu araştırmaya dâhil edilmiştir. Bu dokumaların fotoğrafları çekilerek, belgeleme fişleri oluşturulmuştur. Ayrıca zililerin malzeme ve teknik analizleri yapılmıştır.

Araştırmada Nitel Araştırma yönteminden alan araştırması, görüşme, literatür araştırma ve belge analizi gibi nitel veri toplama yöntemleri kullanılmıştır.

Alan araştırması sırasında adı geçen köy ve mahallelerde ellerinde dokuma bulunan yerel halkın bilgileri alınmış, hazırlanan bilgi formlarında dokumanın; bulunduğu ve dokunduğu yerler, dokunduğu yıl, dokuma türü, dokuyan kişi, etnik kaynağı, objenin cinsi ve yöresel ismi, dokumanın teknik, malzeme ve desen özellikleri gibi bilgilere yer verilmiş ve böylece dokumalara ait bilgiler kayıt altına alınmıştır. Elde edilen görüntülerden dokuma özellikleri ve dokumaların desen ve malzeme açısından değerlendirilmesi yapılmıştır. Elde edilen her dokumanın yüzey kompozisyon planı hazırlanmış ve her dokumanın ayrı ayrı alan-yüzey şemaları oluşturulmuş ve çizimleri yapılmıştır.

Köylerin Yörük-Türkmen iskânı, geçim kaynağı, iklim ve coğrafi özellikleri de tespit edilerek dokuma bağlantısı kurulmuştur. Makale kapsamına alınan 20 zili yaygının teknik, malzeme ve desen özellikleri incelenerek alan yüzey planları çizilmiştir.

Bulgular

Yeşilova İlçesinin Coğrafi Konumu ve Geçim Kaynakları

Burdur ili Isparta ve Antalya illerini de kapsayan "Teke Yöresi" olarak bilinen coğrafi alanın merkezi durumundadır. Yeşilova ilçesi (37° 30' 25" Kuzey, 29° 45' 12" Doğu), Burdur'un eski yerleşim yerlerinden biridir (Yılmaz vd., 2019, s. 13). Göller Bölgesi sınırları içerisinde yer alan Yeşilova'nın; doğusu Burdur Merkez, batısı Denizli ili Acıpayam, güneyi Karamanlı

ilçeleri, kuzeyi ise Denizli ili Çardak ve Afyon'un Başmakçı İlçeleri ile çevrilidir. Yüzölçümü 1351 km², denizden yüksekliği ise 1200 m olan ilçe, Ege ve Akdeniz Bölgeleri arasında yer almaktadır (Yeşilova Kaymakamlığı, t.y.).

Günümüzde 37 köy ve 6 mahallesi bulunan Yeşilova İlçesi'nde ekonomik açıdan tarım ve hayvancılık ön plandadır (Burdur Valiliği, t.y.). Eskiden dokumacılığın yapıldığı Salda Köyü, Doğan Baba Köyü ve Kayadibi Mahalleleri; hem Salda Gölü'nün etrafında konumlanmış olmaları hem de barındırdıkları kültürel değerleri; özellikle yöresel dokumaları ile kırsal turizm açısından son derece önemli bir rol oynamaktadır (Temurçin, vd., 2019, s. 46). Yeşilova ilçesindeki diğer geçim kaynakları da mermer ve maden ocaklarıdır (Yeşilova Kaymakamlığı, t.y.; Yeşilova Belediyesi, t.y.).

Yeşilova İlçesinin Tarihi -Yörede Yerleşik Yörük ve Türkmen Grupları

Yeşilova ilçesi Burdur ilinin eski yerleşim yerlerinden biridir. 1093 yılı civarında Türklerin eline geçmiştir. Bizanslılar; Dinar, Gölhisar ve bugünkü Harmanlı (Navlu) boğazına saldırdıklarında, Hüsamettin Bey ve Osman Bey, Konya Sultanı tarafından bölgeye gönderilmiştir. Muharebede yaralanan ve Osman Bey'in manevi oğlu olan Abdi Bey, Salda civarında tedavi edildiği ve kendisine savaştan sonra Sultanlık payesi verildiği için bu bölgenin adı "Sultan Pınarı" olmuştur. Bu civarda sonradan kurulan "Gençali", "Karaatlı" ve "Gökçe" köyleri ise isimlerini, Bizanslılara karşı savaştan aynı adlı Çeribaşlarından almışlardır. Savaş sırasında düşmana satır fırlatıldığı için bölgeye "Satırlar" denmiştir (Yeşilova MEB, t.y.; Yeşilova Kaymakamlığı, t.y.).

Satırlar (Yeşilova) Yavice ismi ile anılmıştır. "İrla Ma Yavice"; Burdur'un Yeşilova ilçesi ile Denizli ilinin Çardak ve Acıpayam ilçelerinin birçok köyünü içine alan bölgenin ismidir (Kuzucu, t.y.). Satırlar; Acıpayam ilçesine bağlı iken 09 Haziran 1936 yılında 3330 sayılı Resmi Gazete'de ismi "Yeşilova" olarak değiştirilerek (Kanun no: 3012) ilçe konumuna getirilmiş ve Burdur'a bağlanmıştır (Resmi Gazete, 1936, s. 6640). Erle nahiyesinde bulunan bazı köyler Denizli sınırlarına, bazıları ise Burdur ili sınırları içerisine dâhil edilmiştir (Yeşilova Kaymakamlığı, t.y.).

Eski ismi ile Satırlar Köyü (şimdiki Yeşilova İlçesi) 1288 tarihli Salnameye göre 33 hane ve 120 nüfusludur. 1305 tarihli Salnamede ise Yeşilova ilçesinde "Eyyüce Kilim" dokunduğu söylenmektedir (Yeşilova MEB, t.y.; Yeşilova Kaymakamlığı, t.y.).

Yeşilova ve çevresinde; Oğuz ve Türkemiş Türkmenleri başta olmak üzere, Erle (Yeşilova) Yörükleri, Bucak Yörükleri ve Danişment Türkmenlerinin ve diğer bazı aşiret ve cemaatlerin yerleştikleri bilinmektedir. Türk Dil Kurumu Sözlüğü'ne göre "yörük" genellikle Toroslarda yaşayan ve

hayvancılıkla geçinen göçebe Türk oymağı; Türkmen, Yürük anlamına gelmektedir (Türk Dil Kurumu, t.y.; Sümer, 2013, s. 570).

Bayındırlılar, Çavundur-Çavdır, Çepniler, Kayı, Yazır ve İğdir boyları Yeşilova'ya yerleşen Oğuz Türkmen boylarıdır (Karaca, 2002, s. 64; Kuzucu, t.y.). Bu yerleşim 1100'lerden 1400'lü yıllara kadar sürmüştür. XVI. yüzyıla gelindiğinde Burdur civarında doğrudan Oğuz Boyu ismini taşıyan 18 adet yerleşim yeri bulunduğu görülmektedir. Bu yerleşim yerleri; Bayındır karyesi (Göl-hisar ve İrle/Yeşilova Kazaları), Bayındır (Ağlasun Kazası), Bayındır karyesi (Burdur Kazası), Büğdüz karyesi (Burdur Kazası), Aşağı-Çavdır/Çavundur karyesi (Göl-hisar ve İrle/Yeşilova Kazaları), Düğer karyesi (Burdur Kazası), İğdir karyesi (İrle/Yeşilova Nahiyesi), Kayı karyesi (Göl-hisar Kazası), Salur (Burdur Kazası), Yavılar/Yıva karyesi (Göl-hisar Kazası), Yuva karyesi (Yavice/Yeşilova Nahiyesi), Yazır Karyesi (Göl-hisar Kazası ve İrle/Yeşilova Kazası), Yazır (Ağlasun Kazası), Yüreğir karyesi (Göl-hisar Kazası ve İrle/Yeşilova Kazası)'dır (Sarı, 2008, s. 46; Halaçoğlu, 2009, s. 67).

Yeşilova İlçesine yerleşen bir diğer Oğuz Türkmen boyu da "Çepniler" dir. Niyaz Baba Köyü (Niyazlar) büyük bir olasılıkla Çepniler tarafından kurulmuştur. Yeşilova'da bulunan Kayı köyünün kurucuları, 1870'li yıllarda Karakent Köyü dolaylarında konargöçer olarak yaşadıkları bilinen "Kayı" Türkleridir. Hamitoğullarının, Yeşilova'ya izler bırakan bir başka Oğuz Türk boyu olan İğdir boyundan geldikleri rivayet edilmektedir.

Hamit Sancağı'nın en önemli Yörük aşireti olan Türkemiş Türkmen Yörükleri; Yeşilova dâhil olmak üzere Gölhisar, Tefenni, Burdur Merkez ve hatta bir bölümü Bucak ve Ürkütlü civarına yayılmışlardır. (Kuzucu, t.y.).

Kölegir, Gözden göre, İğdecik delisi, Kulaklar, Kutludoğmuşlu, Tırtar, Yapağılı, Çakallar ve Horzumlular Yeşilova Bölgesi'ne yerleşen bazı aşiret ve cemaatlerdir (Kuzucu, t.y., Soysaldı ve Aral, 2014, s. 22). "Kölegir"ler Danişmentli Türkmen taifesinden; "Gözden Göre"ler konargöçer Türkmen taifesinden; "Kulaklar" Boynuyoğunlu aşiretinden; "Kutludoğmuşlu" Gölhisar Yörüklerinden; "Tırtar"lar Konargöçer Türkmen Yörüklerinden; "Çakallar" ise "Yapağılı" Yörük taifesinden gelmektedir. "Horzumlular" Sarı Keçili Yörükleri ile birlikte anılır. Kütahya-Geyikli kazasından 1825 yılında göç etmişler ve Yeşilova ilçesindeki Kırılı Köyü'ne yerleşmişlerdir.

Burdur ve Civarında Dokumacılık

Burdur'da tespit edilen el dokuma halı-kilim örnekleri Teke Yöresi Yörük kültürüne ait izler taşıması bakımından önemlidir (Ak, 2018, s. 1019). Teke Yörüklerinin yaşam biçimleri büyük oranda hayvan yetiştiriciliğine dayandığından, yaylak ve kışlak göç yollarında kullanışlı ve hafif dokuma ürünler üretmişlerdir. Yörük kadınları

hayvanlarından kırılan yün ve kılı işleyip, farklı motif, renk ve dokuma teknikleriyle halı, kilim, zili, ihram, çul, çuval ve kolan gibi dokuma türlerini dokumuşlardır (Ak, 2015, s. 346).

Yörede dokumada kullanılan başlıca hammadde olan yün ve kıl lifleri; tarakta tarandıktan sonra yay, çirpi ve ilahat adı verilen parçaları olan alet ile atılarak eğirtmeçle eğilmeye hazır hale getirilmektedir. Argaç ve erişler çarkta büküldükten sonra iplerin dayanıklılık kazanması için iki sağlam dal arasında dolanarak gergin bir hale getirilmektedir. Bu işleme gerdirme denilmektedir. Boyama işlemi öncesi çarkta bükülen ipliklerin 40-50 cm uzunluğunda çileler haline getirilme işlemine kelefe (gelep) denilmektedir.

Teke Yöresi Yörüklerinin günlük hayatta kullandıkları birçok kirkitli dokuma türü ıstar adı verilen düzenekte dokunmaktadır. Bölgede düz dokuma yaygılarında "atki yüzü kilim tekniği" kullanıldığı görülmektedir (Demirci ve Çelik, 2020, s. 387-389). Dokudukları kilim türleri, renk, desen ve dokuma tekniğine göre "ala kilim", "kara kilim", "yoz kilim", "güllü kilim" ve "zili kilim" gibi farklı isimlerle anılmıştır (Ak, 2015, s. 356; Demirci ve Çelik, 2020, s. 366).

Yörede dokunan diğer kirkitli dokuma türleri zili, cicim ve sumaktır. Zililer "ıstar" denilen tezgâhlarda iki kişi tarafından dokunurlar. Dokuma 3 ana iplik sistemine dayanır (Akbil 1997, s. 14). Desen iplikleri cicimde desenlerin konturlarını meydana getirmek için yukarı doğru sarılarak devam ederken, zilide iki üstten bir alttan, üç üstten bir alttan veya 5 üstten bir alttan atlamalar yapılarak motiflerin iç ve dış yüzeyi tamamen doldurulur (Ürer, 1997, s. 16; Megep, 2013, s. 11).

Yörede zili dokuma örnekleri farklı kompozisyonlara sahiptir. Zeminleri genellikle "sonsuz kaydırma prensibine göre" düzenlemişlerdir. Bazı dokumalarda zemin yatay kompozisyonlara ayrılmış ve tekrar eden motiflerle doldurulmuştur.

Son zamanlara kadar Burdur Yeşilova ilçesine bağlı Akçaköy, Düden, Gökçeyaka, Kırılı ve Kocayaka köylerinde dokuma üretimi yapıldığı bilirse de günümüzde bu bölgelerde ve Yeşilova ilçesi köylerinde dokumacılığın terkedildiği bilinmektedir (Demirci ve Çelik, 2020, s. 385).

Yeşilova'da Tespit Edilen Zili Yaygılar

Bu bölümde, Burdur ili Yeşilova ilçesine bağlı köylerde tespit edilen 210 dokuma örneği arasından 20 adet zili dokuma örneği seçilerek, teknik, renk ve desen açısından sınıflandırılmış ve envanter çalışmaları gerçekleştirilmiştir.

Yeşilova Zili Dokumalarında Kullanılan Malzemeler ve Teknik Özellikleri

Yeşilova ilçesi ve köylerinde tespit edilen eski örneklerde atki, çözgü ve desen ipliklerinin yün, kıl ve pamuk olduğu, yakın zamana kadar üretilen örneklerde ise sentetik ve hazır

ipliklerin kullanıldığı belirlenmiştir. Yeşilova yöresinde kıl çözgülü zililer daha yaygındır. Çalışmamızda seçilen 20 zili örneğinin 17 adedi kıl, 2 adedi yün ve biri pamuk ipten dokunmuştur. Zili dokumalarının atkı ve çözgülerinde genellikle keçi kılı kullanılırken, desen ipliklerinin tamamı, bölgede yetiştirilen koyunlardan elde edilen yündür. Daha yeni zili örneklerinde, hayvancılığın terkedilmesi, kıl ve yün ipliklerinin elde edilmesindeki zorluklar gibi nedenlerle sentetik ipliklerin tercih edildiği yöre halkı tarafından ifade edilmiştir.

Yeşilova ve köylerinde yapılan alan çalışmaları sırasında tespit edilen yer yaygısı dokumalar içerisinde seçilen toplam 20 örnekten 16 adedi düz zili, 4 adedi ise çapraz zili olarak kaydedilmiştir. Bölgede ve Antalya dolaylarında bu dokuma türüne “fitilli” de denmektedir. Bölgede seyrek, damalı ve konturlu zili dokuma tekniği ile dokunmuş örnekler rastlanmamıştır.

Tespit edilen zili dokumaların en uzunluğu 140 cm ila 184 cm, boy uzunluğu ise 190 cm ila 360 cm arasında değişmektedir. Ele alınan örnekler değerlendirildiğinde en düşük en ve boy oranı sırasıyla 140 ve 190 cm olarak Çelték'te tespit edilmiştir. En yüksek en ve boy oranı ise sırasıyla 184 ve 360 cm olarak İğdir ve Armut köylerinde belirlenmiştir. Zili örneklerinin en uzunluk ortalaması 161 cm civarında iken boy uzunluk ortalaması 277 cm olarak kaydedilmiştir.

Yeşilova Zili Dokumalarında Kullanılan Boyarmaddeler ve Renkler

Doğal boyalar bitki, mantar, liken, deniz yumuşakçası ve böceklerden elde edilirler (Aydın ve Genç, 2021; Genç ve Aydın, 2024, s. 3). Yeşilova ve köylerinde yerel halk ile yapılan görüşmeler sırasında iplerin geçmişte bitkilerden elde edilen doğal ve kimyasal boyalarla boyandığı bilgisi verilmiştir. Biyolojik çeşitliliği oldukça yüksek olan ülkemize paralel bir şekilde Yeşilova ilçe sınırları içerisinde de boyamada kullanılan sarıpatatya (*Anthemis tinctoria* L.), havaciva otu (*Alkana tinctoria*), muhabbet çiçeği (*Reseda luteola*) ve boyacı kökü (*Rubia tinctorum*) gibi birçok bitki türü doğal yayılış göstermektedir (Özçelik, 2016, s. 303). Bununla birlikte, günümüzde bölgede dokuma yapılmadığından boyama işlemleri de yapılmamaktadır.

Yeşilova İlçesi zili dokumalarında genellikle benzer renkler ve bu renklerin açık koyu tonlarının tercih edildiği görülmektedir. Siyah, beyaz, kirli kahverengi gibi bazı iplerin doğrudan boyanmadan kullanıldığı görülmüştür. Tespit edilen örneklerde kıl argaç ve erişlerde boyama yapılmamış malzeme doğrudan kullanılmıştır. Pamuk ve diğer yün iplerinde ise genellikle kırmızı, kahverengi, turuncu, sarı, yeşil, pembe ve mor renklerin hâkim olduğu saptanmıştır. Bu renklerin birçoğunun kimyasal boyalardan elde edildiği tespit edilmiştir. Çok eski örneklerde “kök boya” ve “ceviz kabuğu”nun boyamada kullanıldığı belirlenmiştir.

Örnekler renk açısından değerlendirildiğinde makaleye konu tüm örneklerde kırmızı, beyaz ve kahverengi tonlarının bulunduğu, 19'unda mavi, 18'inde turuncu ve sarı, 16'sında yeşil, 14'ünde pembe ve 11'inde mor renk kullanıldığı saptanmıştır. En çok kullanılan renklerin sırası ile kırmızı, beyaz, kahverengi, turuncu, sarı, yeşil, pembe ve mor olduğu görülmüştür.

Yeşilova Zili Dokumalarının Motif ve Kompozisyon Özellikleri

Bu çalışmanın materyalini oluşturan Yeşilova zili dokumalarında geometrik motiflerin kullanıldığı tespit edilmiştir. Motif ve kompozisyon özelliklerine dair detaylar kataloglarda sunulmuştur (bkz. Ek-1).

Tartışma

Araştırma kapsamında Yeşilova'ya ait 36 köyde alan araştırması yapılmış, 5 köyde dokumaya rastlanmamıştır. Alan araştırmaları sırasında bölgede 210 dokuma örneği belirlenmiştir. Desen ve malzeme açısından bir sınıflandırma yapılmış ve içlerinden 20 zili dokuma bu çalışmaya dahil edilmiştir. Belirlenen Zili örnekleri Yeşilova ilçesinin ve köylerinin tamamını temsil etmektedir. Zililerin malzeme, boyama, renk, motif ve kompozisyon ve teknik analizleri yapılmıştır.

Merkez köylerinde üretilen ve Yeşilova'da tespit edilen düz dokuma yaygıların; sonsuzluk prensibinde, benzer motif ve renklerle zili ve cicim tekniği birlikte kullanılarak dokundukları görülmüştür. 20 dokumadan 16 adedinin zeminlerinin düz zili, 4'ünün ise çapraz zili olduğu belirlenmiştir. Bölgede seyrek, damalı ve konturlu zili dokuma tekniği ile dokunmuş örnekler rastlanmamıştır.

Alan çalışmasında tespit edilen örneklerde; zeminin sonsuz kaydırma ilkesine göre oluşturulduğu, en sık kullanılan motiflerin; su yolu ve beşik ayağı, sığır sidiği, eğrice, kelebek, yar yâre küstü, kazayağı, keklice, pıtrak, eyerkaşı, koçboynuzu, eli böğründe, turna katarı, göz ve bukağı oldukları görülmüştür.

Seçilen örneklerde en sık kullanılan motiflerden birinin “Turna Katarı” olduğu tespit edilmiştir. Bu motif zili yaygıların bordür ve zeminlerinde, çok farklı boyutlarda, tekrar ederek ve çapraz zili tekniği ile dokunmuştur. Turna Katarı motiflerinin oluşturduğu zemin deseni, çengel, eli belinde, göz, sığır sidiği ve yâr yâre küstü motiflerinin yer aldığı ve başlangıç ya da bitiş eteği denilen kısımla kompozisyonun tamamlandığı görülmektedir.

Sık görülen bir diğer örnek ise Orta Asya'dan günümüze kadar çok az değiştiği tahmin edilen “sekizgen Türkmen gülü”dür.

Yeşilova ve köylerinde yapılan alan çalışmaları sırasında dokuma örneklerinin birçoğunun çeyiz eşyası olarak

dokunduğu günümüzde ise aktif bir şekilde kullanılan çok az örnek olduğu anlaşılmıştır. Çalışmada Yörük yaşamında kullanılan ürünlerin günlük ihtiyaçlara göre dokunduğu ancak günümüzde çalışma alanı olarak seçilen Yeşilova ve köylerinde dokumacılığın devam etmediği gözlenmiştir. Geçmiş örnekler günümüzde yaşam tarzının değişmesinden dolayı yapılmasa da bu çalışma ile kaybolmaya yüz tutmuş zili örneklerinin renk, kullanılan motifler ve kompozisyon analizleri gibi özellikleri belirlenerek arşivlenmiş ve kayıt altına alınmış, böylelikle gelecek nesillere kültürel miras olarak aktarılması sağlanmıştır.

Yeşilova ilçesinde olduğu gibi yurdumuzun birçok yöresinde köyden kente göç, bunun yanı sıra teknolojinin gelişmesi ve getirmiş olduğu kolaylıklar gibi nedenlerden dolayı yerel halkın yaşam standardı ve geleneksel kültüründe de bazı değişimlere neden olmuştur. Bu değişim ile birlikte yerel halkın geleneksel yöntemlerle ürettiği dokuma ürünleri gibi ürünler yerini seri üretimi daha kolay ve az daha emek isteyen sentetik ürünlere bırakmıştır. Bu nedenle kültürel değerlerimiz Yeşilova'da olduğu gibi zaman içerisinde kaybolmaya yüz tutmuş kültürel mirasımızın kayıt altına alınması ve belgelenmesi son derece önem taşımaktadır. Zaman içerisinde azalan, yok olmaya yüz tutmuş, nitelik değiştiren ve koruma altına alınması gereken kültürel mirasımızın bir parçası olan dokumalar ile ilgili her türlü bilgi sürdürülebilirliğin sağlanması adına da büyük bir öneme sahiptir. Böylelikle yok olmaya yüz tutmuş dokuma örneklerimiz ile ilgili bir arşiv oluşturulması ve koruma önlemlerinin alınması son derece gereklidir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-M.G.; Tasarım-M.G.; Denetleme-M.G.; Kaynaklar-B.A.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-M.G., B.A.; Analiz ve/veya Yorum-M.G., B.A.; Literatür Taraması-B.A.; Yazıyı Yazan-M.G., B. A.; Eleştirel İnceleme-M.G.; Diğer-B.A.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Finansal Destek: Bu araştırma, Süleyman Demirel Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi (SDÜ SYL-2024-9233) tarafından desteklenmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-M.G.; Design-M.G.; Supervision-M.G.; Resources-B.A.; Data Collection and/or Processing-M.G., B.A.; Analysis and/or Interpretation-M.G., B.A.; Literature Search-B.A.; Writing Manuscript-M.G., B.A.; Critical Review-M.G.; Other-B.A.

Conflict of Interest: The authors have no conflicts of interest to declare.

Financial Disclosure: This research was supported by the Süleyman Demirel University Scientific Research Projects Coordination Unit (SDÜ SYL-2024-9233).

Kaynaklar

- Ak, M. (2015). *Teke yörükleri (1800-1900)*. Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Ak, M. (2018). Teke adı ve yöresi üzerine. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(30), 1019-1040. <https://doi.org/10.14520/adyusbd.494027>
- Akbil, F. (1997). Bergama dokumaları cıcim-sili. *Türkiyemiz Dergisi*, (21), 12-20.
- Akoğlu, F. (2020). *Cumhuriyet döneminde Denizli'de dokumacılığın gelişimi* (Tez No. 632340) [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Aydın, B., & Genç, M. (2021). Sarı renk veren (cehri, muhabbet çiçeği, papatya ve defne) boyar maddelerin pamuklu kumaşların boyanmasındaki haslıkların tespiti. *Art-E Sanat Dergisi*, 14(28), 831-845. <https://doi.org/10.21602/sduarte.1014017>
- Burdur Valiliği. (t.y.). *Yeşilova*. T.C. Burdur Valiliği. <http://www.burdur.gov.tr/yesilova>
- Demirci, D., & Çelik, M. (2020). Burdur müzesi'nde yer alan düz dokuma yaygılar. *Art-e Sanat Dergisi*, 13(25), 362-394. <https://doi.org/10.21602/sduarte.684355>
- Genç, M., & Aydın, B. (2024). 7th new insect species with high potential to be used in the production of a natural red dye: *Dactylopius opuntiae* (Cockerell, 1896) (Hemiptera: Dactylopiidae). *Textile Research Journal*, 94(3-4), 477-483. <https://doi.org/10.1177/00405175231215098>
- Halaçoğlu, Y. (2009). *Anadolu'da aşiretler, cemaatler, oymaklar (1453-1650)* (Cilt 6). Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Işık, Y. (2012). *Tunceli el sanatları*. T.C. Tunceli Valiliği Yayınları. <https://www.kalkinmakutuphanesi.gov.tr/assets/upload/dosyalar/tunceli-el-sanatlari.pdf>
- Karaca, B. (2002). *XV-XVI yüzyıllarda Teke Sancağı*. Fakülte Kitabevi.
- Kuzucu, H. (t.y.). *Burdur tarihi geçmişi üzerine*. Burdur Tarihi. <http://www.burdurtarihi.com/burdurtarihiyecmisiuzerine.htm>
- Megep. (2013). *El sanatları teknolojisi: Zili dokuma*. T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları. https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/121272/mod_resource/content/1/Zili%20Dokuma.pdf
- Özçelik, H. (2016). *Burdur ili bitki envanteri (ekonomik, nadir ve endemik bitkileri)*. Burdur Belediyesi Kültür Yayınları.
- Resmi Gazete. (1936). *Yeniden dokuz kaza teşkiline ve kadrolarda bazı değişiklik yapılmasına dair kanun* [Sayı: 3330, Kanun No: 3012]. <https://www.resmigazete.gov.tr/arsiv/3330.pdf>
- Sarı, S. (2008). *XV.-XVI. yüzyıllarda Menteşe, Hamid ve Teke Sancağı yörükleri* (Tez No. 215695) [Doktora tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Soysaldı, A., & Aral, S. (2014). Burdur-Kapaklı köyü halılarının teknik ve desen özellikleri. *Art-e Sanat Dergisi*, 1(1), 15-28. <https://doi.org/10.21602/sgsfsd.63829>
- Sümer, F. (2013). Yörük. *Diyanet İslam ansiklopedisi* (s. 570) içinde. Diyanet Vakfı Yayınları.
- Temurçin, K., Atayeter, Y., & Tozkoparan, U. (2019). Sald gölü ve çevresinin turizm potansiyeli ve Yeşilova ilçesi'nin sosyo-ekonomik yapısına etkisi. *SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(47), 40-63. <https://doi.org/10.35237/sufesosbil.604016>

Türk Dil Kurumu (t.y.). Yörük. *Türk Dil Kurumu sözlükleri* içinde. 14.12.2023 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden edinilmiştir.

Ürer, H. (1997). *Emirdağ (Afyon) yöresi düz dokuma yaygıları* (Tez No. 64329) [Yüksek lisans tezi, Ege Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Yeşilova Belediyesi (t.y.). *Kültür ve turizm*. T.C. Yeşilova Belediyesi. <http://www.yesilovabelediyesi.bel.tr/kultur-ve-turizm/>

Yeşilova Kaymakamlığı (t.y.). *Yeşilova*. T.C. Yeşilova Kaymakamlığı. <http://www.yesilova.gov.tr/yesilova>

Yeşilova MEB. (t.y.). *İlçemizin tarihçesi*. Yeşilova İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü. <https://yesilova.meb.gov.tr/www/ilcemizin-tarih-cesi/icerik/36>

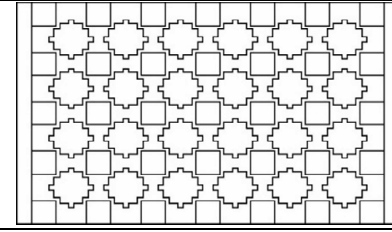
Yılmaz, T., Berberoğlu, E., & Gülle, İ. (2019). *Burdur'un doğası*. Tarım ve Orman Bakanlığı VI. Bölge Müdürlüğü Yayınları. https://www.researchgate.net/publication/350431579_Burdur'un_Dogasi

Ek-1. Kataloglar

DOKUMA KİMLİK FORMU: 1



Fotoğraf: 2. Yazar



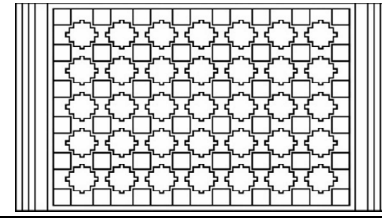
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	03.12.2023
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	Haba
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Akçaköy Camisi
Dokuyucu	Bilinmiyor
Mevcut Durumu	Yıpranmış
Boyut (cm)	En 160 Boy 290
İp Türü	Atkı Kıl Çözümlü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz Zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Suyolu
Motifler	Zemin Yıldız, göz, armut, kelebek, siğir sidiği (su yolu).
Renk	Mavi, kırmızı, yeşil, turuncu, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Başlangıç, bitiş, yan kenar bölümleri ve zeminden oluşan dokuma ¼ rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan yıldız, göz, armut motifleri yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Başlangıç ve bitiş kısmında ise birbirini tekrar eden su yolu motifi yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur. Dokuma tasarım kurgusu ve renk planlaması açısından incelendiğinde; Dokuma da Kompozisyon da zemin pastel, soft ve açık renklerden oluşmaktadır. Zeminin üzerinde ise çoğunlukla mor, mavi ve yeşilin farklı tonları kullanılmıştır. Alan yüzey şemasında birim tekrarı olmasına karşın, motifleri renklendirme de farklı renkler kullanıldığı için, yıldız motifi ve eşkenar dörtgen içerisinde bulunan göz motiflerinin her biri birbirinden farklı motiflermiş gibi bir izlenim vermektedir. Bu durumu özellikle motiflerde kullanılan kırmızı-yeşil ile hemen yanındaki mor-turuncu ve mavi- kırmızı renklendirme göstermektedir. Farklı renklendirilmiş yıldız motiflerinde kullanılan turuncuya yakın cadbium sarısı ile mor renk, turuncu ile ultra marin mavi arasında komplementer renk kontrastlığı vardır. Yeşil ve kırmızı renk ikilisine bakıldığında yeşil rengin açık- koyu renk değerlerinden dolayı diğer renk ikilileri gibi komplementer bir renk ilişkisi sağlanamamıştır. Genel olarak bakıldığında; soft açık bir zemin üzerinde dolaşan kontrast ikililer kullanıldığı görülmektedir. Kompozisyon da ara unsurlar ise zeminde yeşil rengin kullanıldığı göz motiflerinin oluşturduğu eşkenar dörtgenlerdir. Ayrıca dokuma da birçok renk karmaşıklığı olmasına rağmen, zemin üzerinde bulunan beyaz küçük beşli eşkenar dörtgenler gözünü rahatlatmakta ve diğer motifleri ön plana atmaktadır
Kaynak Kişi	Hasan Sevinç (Akçaköy Muhtarı)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 2



Fotoğraf: 2. Yazar



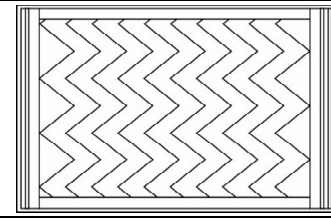
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	17.12.2023	
Dokumanın Türü	Zili	
Yöresel Adı	Göklü Zili	
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Armut	
Dokuyucu	Ümmü Alp	
Mevcut Durumu	İyi durumda	
Boyut (cm)	En 176 Boy 360	
İp Türü	Atkı	Kıl
	Çözüğü	Kıl
	Desen	Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili	
Kullanım Alanı	Yer yaygısı	
Kullanılan Bordür	Suyolu	
Motifler	Zemin Yıldız, göz, armut, kelebek, sığır sidiği (su yolu)	
Renk	Mavi, kırmızı, yeşil, turuncu, beyaz, sarı, kahverengi	
Kompozisyon Özelliği	Başlangıç, bitiş, yan kenar bölümleri ve zeminden oluşan dokuma ¼ rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan yıldız, göz, armut motifleri yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Başlangıç ve bitiş kısmında ise birbirini tekrar eden su yolu motifleri yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur. Dokuma tasarım kurgusu ve renk planlaması açısından incelendiğinde; Dokuma da Kompozisyon da zemin pastel, soft ve açık renklerden oluşmaktadır. Zeminin üzerinde ise çoğunlukla mor, mavi ve yeşilin farklı tonları kullanılmıştır. Alan yüzey şemasında birim tekrarı olmasına karşın, motifleri renklendirme de farklı renkler kullanıldığı için, yıldız motifleri ve eşkenar dörtgen içerisinde bulunan göz motiflerinin her biri birbirinden farklı motiflermiş gibi bir izlenim vermektedir. Bu durumu özellikle motiflerde kullanılan mavi-turuncu ile hemen yanındaki kırmızı-yeşil ve mavi-beyaz renklendirme göstermektedir. Dokuma da egemen nokta ilişkisi hiçbir yıldız motifinin baskın olmamasından dolayı görülmektedir. Zemin üzerinde bulunan yıldız motifleri ön plana çıkması için kullanılan yeşil renk ve tonlarının baskın olmayan bir tonda olması gerekmektedir. Yeşil ve kırmızı renk ikilisine bakıldığında yeşil rengin açık- koyu renk değerlerinden dolayı diğer renk ikilileri gibi komplementer bir renk ilişkisi sağlanamamıştır. Genel olarak bakıldığında; soft açık bir zemin üzerinde dolaşan kontrast ikililer kullanıldığı görülmektedir. Kompozisyon da ara unsurlar ise zeminde yeşil rengin kullanıldığı göz motiflerinin oluşturduğu eşkenar dörtgenlerdir. Ayrıca dokuma da birçok renk karmaşıklığı olmasına rağmen, zemin üzerinde bulunan beyaz küçük beşli eşkenar dörtgenler gözü rahatlatmakta ve diğer motifleri ön plana atmaktadır.	
Kaynak Kişi	Ramazan Yılmaz (1946 doğumlu)	

DOKUMA KİMLİK FORMU: 3



Fotoğraf: 2. Yazar



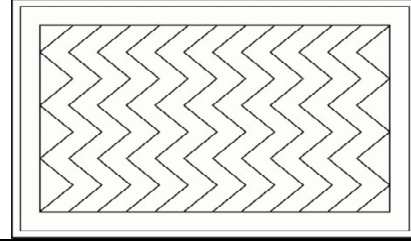
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	06.02.2024	
Dokumanın Türü	Zili	
Yöresel Adı	Eğer kaşı	
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Aşağı Kırılı	
Dokuyucu	Fatma Özer (1930)	
Mevcut Durumu	İyi durumda	
Boyut (cm)	En 176 Boy 280	
İp Türü	Atkı	Kıl
	Çözüğü	Kıl
	Desen	Yün
Dokuma Tekniği	Çapraz Zili	
Kullanım Alanı	Yer yaygısı	
Kullanılan Bordür	Su yolu	
Motifler	Zemin Eğer kaşı, turna katarı, eli belinde, kelebek, sığır sidiği (su yolu)	
Renk	Mavi, kırmızı, yeşil, mor, beyaz, sarı, kahverengi	
Kompozisyon Özelliği	Dokuma tasarım kurgusu ve renk planlaması açısından incelendiğinde; zeminde eyer kaşı motifleri eş aralıklı birim tekrarı olarak rapor oluşturmaktadır. Dokuma da mavi-turuncu, kırmızı-yeşil komplementer ilişkisi kullanılmıştır. Eyer kaşı motiflerinin iç kısmında turuncu dış kısmında mavi ya da dış kısmında turuncu iç kısmında mavi renk kullanılarak negatif-pozitif ilişki kurulduğu görülmektedir. Dokumada beyaz olarak etüt edilmiş eyer kaşı motifleri diğer renklendirilmiş motifleri geri plana atarak dikkat çekmektedir.	
Kaynak Kişi	Abdurrahman Özer Yukarı Kırılı Köy Muhtarı	

DOKUMA KİMLİK FORMU: 4



Fotoğraf: 2. Yazar



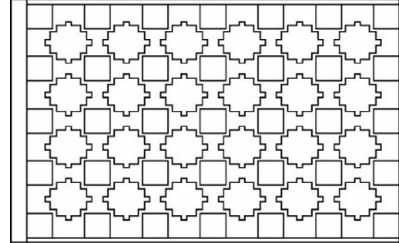
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	03.12.2023
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	-
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Çardak
Dokuyucu	Dudu Bozkurt (1930 doğumlu)
Mevcut Durumu	Kötü durumda
Boyut (cm)	En 155 Boy 260
İp Türü	Atkı Kıl Çözü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Çapraz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Eğir kaşı, turna katarı, eli belinde, sığır sidiği (su yolu)
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, turuncu, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Dokuma tasarım kurgusu ve renk planlaması açısından incelendiğinde; zemin ve çerçeveden oluşan dokuma birim tekrar rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan eli belinde motifi dikey olarak bir satır düz, diğer satırda aksi yönde birbirini takip ederek tekrar etmektedir. Zemin üzerinde bulunan eli belinde motiflerinin içerisinde pıtrak motifi bulunmaktadır. Zemini sınırlandıran çerçeve kısmında ise sığır sidiği motifi yer almaktadır. Başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur. Dokuma da güneşin etkisinden dolayı bir solma görülmektedir. Dokuma çapraz zili tekniği ile dokunmuştur. Kompozisyon da sol taraftan soğuk değerlerle başlayarak sağa doğru ısınan, ortada merkezde açık ama soğuk bir bölgeden yine sağa doğru sıcaktan soğuğa giden bir renk akışı vardır
Kaynak Kişi	Çardak Muhtarı Nihat Bozkurt (1963)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 5



Fotoğraf: 2. Yazar



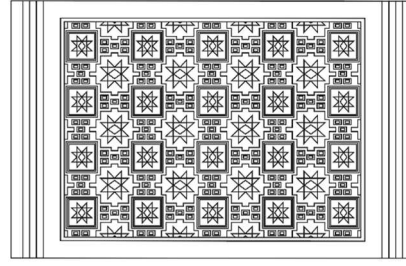
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	07.01.2024
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	-
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Çeltek Cami
Dokuyucu	Bilinmiyor
Mevcut Durumu	Kötü durumda
Boyut (cm)	En 147 Boy 290
İp Türü	Atkı Kıl Çözü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Yıldız, göz, armut, eğrice, pıtrak, suyolu.
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, yeşil, turuncu, mor, beyaz, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Dokuma da Kompozisyonda zemin pastel, soft ve açık renklerden oluşmaktadır. Ayrıca yıldız motifleri kompozisyon üzerinde diyagonal bir yapı oluşturmuştur. Zeminde sık yapılar kullanılmıştır. Temelde açık ama daha soğuk değerde bir zemin oluşturup sıcak motiflerle gözü dolaştırmıştır. Zeminin üzerinde ise çoğunlukla mor, mavi ve yeşilin farklı tonları kullanılmıştır. Alan yüzey şemasında birim tekrarı olmasına karşın, motifleri renklendirme de farklı renkler kullanıldığı için, yıldız motifi ve eşkenar dörtgen içerisinde bulunan göz motiflerinin her biri birbirinden farklı motiflermiş gibi bir izlenim vermektedir. Bu durumu özellikle motiflerde kullanılan mavi-turuncu ile hemen yanındaki kırmızı-yeşil ve mavi-beyaz renklendirme göstermektedir. Dokuma da egemen nokta ilişkisi hiçbir yıldız motifinin baskın olmamasından dolayı görülmemektedir. Yeşil ve kırmızı renk ikilisine bakıldığında yeşil rengin açık koyu renk değerlerinden dolayı diğer renk ikilileri gibi komplementer bir renk ilişkisi sağlanamamıştır. Genel olarak bakıldığında; soft açık bir zemin üzerinde dolaşan kontrast ikililer kullanıldığı görülmektedir. Kompozisyon da ara unsurlar ise zeminde yeşil rengin kullanıldığı göz motiflerinin oluşturduğu eşkenar dörtgenlerdir. Dokuma da birçok renk karmaşıklığı olmasına rağmen, zemin üzerinde bulunan beyaz beşli eşkenar dörtgenler gözü rahatlatmakta ve diğer motifleri ön plana atmaktadır.
Kaynak Kişi	Çeltek Muhtarı Muzaffer Kiliç (1963) / Fahri Dağ (1991)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 6



Fotoğraf: 2. Yazar



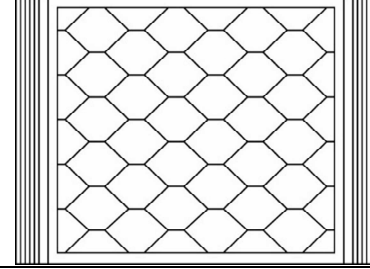
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	07.01.2024
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	-
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Çeltek Cami
Dokuyucu	Bilinmiyor
Mevcut Durumu	Kötü durumda
Boyut (cm)	En 154 Boy 233
İp Türü	Atkı Kıl Çözüğü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Yıldız, göz, armut, eğrice, pıtrak, suyolu.
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, turuncu, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Dokuma tasarım kurgusu ve renk planlaması açısından incelendiğinde; Dokuma da Kompozisyon da zemin pastel, soft ve açık renklerden oluşmaktadır. Ayrıca yıldız motifleri kompozisyon üzerinde diyagonal bir yapı oluşturmuştur. Zeminde sık yapılar kullanılmıştır. Temelde açık ama daha soğuk değerde bir zemin oluşturup sıcak motiflerle gözü dolaştırmıştır. Bazı motifler de kontür belirgin, bazı motifler de ise sıcak kırmızılar özellikle yalın bir ilişki oluşturmaktadır. Alan yüzey şemasında birim tekrarı olmasına karşın, motifleri renklendirme de farklı renkler kullanıldığı için, yıldız motifi ve eşkenar dörtgen içerisinde bulunan göz motiflerinin her biri birbirinden farklı motiflermiş gibi bir izlenim vermektedir. Dokuma da etrafı kırmızı ile renklendirilmiş mavi yıldız motifleri çekmektedir. Genel olarak bakıldığında; soft açık bir zemin üzerinde dolaşan kontrast ikililer kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca dokuma da beyaz küçük beşli eşkenar dörtgenler yıldız motiflerinin gerisinde kalmıştır.
Kaynak Kişi	Çeltek Muhtarı Muzaffer Kılınç (1963) / Fahri Dağ (1991)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 7



Fotoğraf: 2. Yazar



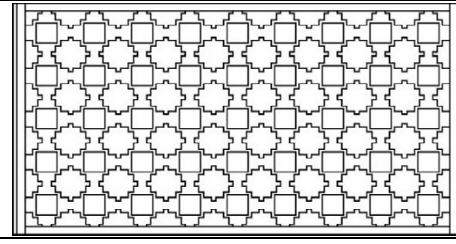
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	07.01.2024
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	-
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Çeltek Cami
Dokuyucu	Bilinmiyor
Mevcut Durumu	Kötü durumda
Boyut (cm)	En 140 Boy 190
İp Türü	Atkı Kıl Çözüğü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Yıldız, göz, armut, küstü, pıtrak, sığır sidiği.
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, yeşil, turuncu, mor, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Dokuma tasarım kurgusu ve renk planlaması açısından incelendiğinde; Dokuma da göz motifleri kompozisyon üzerinde diyagonal bir görünüm oluşturmuştur. Dokumanın başlangıç ve bitiş kısımlarında sığır sidiği, göz, bıçkı, eli belinde ve keklük ayağı motifleri enine tekrarlanan bir rapor oluşturmuşlardır. Dokumanın kenar kısımlarında göz motifi dikeyde eşit aralıklarla sıralanmışlardır. Diyagonal yapıda birim tekrarı olan motifler renklendirildiğinde, diyagonal renklendirme biçimi tercih edilmiştir. Dokuma da sol aşağıdan başlayarak koyu kırmızı, mavi, koyu kahverengi, açık yeşil, koyu kırmızı ve tekrar mavi, turuncu, yeşil örgüsü diyagonal yapıda örülmüştür. Genele bakıldığında, renk frekanslarının yüksekliğinden ziyade leke etkisinde koyu olan kırmızı ve kahverengi daha çok dikkat çekmektedir.
Kaynak Kişi	Çeltek Muhtarı Muzaffer Kılınç (1963) / Fahri Dağ (1991)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 8



Fotoğraf: 2. Yazar



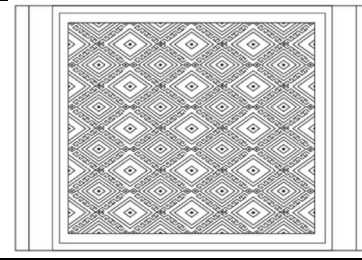
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	07.01.2024
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	-
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Çeltek Cami
Dokuyucu	Bilinmiyor
Mevcut Durumu	Kötü durumda
Boyut (cm)	En 157 Boy 321
İp Türü	Atkı Kıl Çözüğü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Yıldız, göz, armut, sığır sidiği, eğrice, yar yâre küstü.
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, yeşil, mor, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Başlangıç, bitiş, yan kenar bölümleri ve zeminden oluşan dokuma ¼ rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan yıldız, göz, armut motifleri yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Başlangıç ve bitiş kısmında ise birbirini tekrar eden su yolu motifi yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur
Kaynak Kişi	Çeltek Muhtarı Muzaffer Kılınç (1963) / Fahri Dağ (1991)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 9



Fotoğraf: 2. Yazar



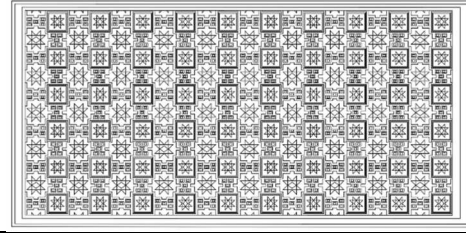
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	07.01.2024
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	-
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Çeltek Cami
Dokuyucu	Bilinmiyor
Mevcut Durumu	Kötü durumda
Boyut (cm)	En 153 Boy 212
İp Türü	Atkı Kıl Çözüğü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Armut, kertik, kurt ağzı, pıtrak, sığır sidiği, eğrice.
Renk	Mavi, kırmızı, yeşil, turuncu, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Başlangıç, bitiş bölümü, bordür ve zeminden oluşan dokuma birim tekrar rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan yıldız, göz, armut motifleri dikdörtgen form içinde yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Başlangıç ve bitiş kısmında birbirini tekrar eden su yolu motifi, bordürde ise yine birbirini tekrar eden motifi yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur
Kaynak Kişi	Çeltek Muhtarı Muzaffer Kılınç (1963) / Fahri Dağ (1991)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 10



Fotoğraf: 2. Yazar



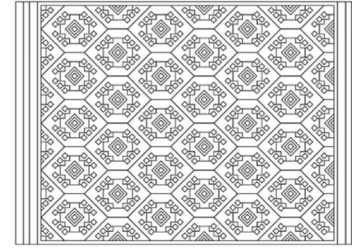
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	09.03.2024
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	-
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Değirmen Mahallesi
Dokuyucu	Bilinmiyor
Mevcut Durumu	Kötü durumda
Boyut (cm)	En 170 Boy 360
İp Türü	Atkı Kıl Çözüğü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Yıldız, göz, sığır sidiği, kelebek, yar yâre küstü, pıtrak.
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, turuncu, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Bordür bölümü ve zeminden oluşan dokuma ¼ rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan yıldız, kare form içinde göz ve yıldız motifleri yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Bordür kısmında birbirini tekrar eden su yolu motifi, yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur
Kaynak Kişi	Değirmen Mahallesi Muhtarı Şakir Dedegenç / Nuran Bakıç (1940 doğumlu)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 11



Fotoğraf: 2. Yazar



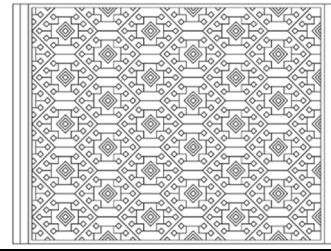
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	02.03.2024
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	-
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Doğanbaba
Dokuyucu	Bilinmiyor
Mevcut Durumu	İyi durumda
Boyut (cm)	En 150 Boy 210
İp Türü	Atkı Kıl Çözüğü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Armut, kertik, kurt ağzı, yar yâre küstü.
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, yeşil, turuncu, mor, beyaz, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Başlangıç, bitiş bölümü ve zeminden oluşan dokuma birim tekrar rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan armut, kertik, kurt ağzı motifleri altıgen form içinde yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Başlangıç ve bitiş kısmında birbirini tekrar eden su yolu motifi, bordürde ise yine birbirini tekrar eden motif yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç kısmında saçak vardır
Kaynak Kişi	Göksel Karkın (1970 doğumlu)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 12



Fotoğraf: 2. Yazar



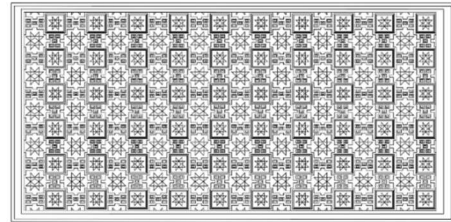
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	02.03.2024	
Dokumanın Türü	Zili	
Yöresel Adı	Cümbüş	
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Doğanbaba	
Dokuyucu	Bilinmiyor	
Mevcut Durumu	İyi durumda	
Boyut (cm)	En	161
	Boy	240
İp Türü	Atkı	Kıl
	Çözüğü	Kıl
	Desen	Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili	
Kullanım Alanı	Yer yaygısı	
Kullanılan Bordür	Su yolu	
Motifler	Zemin	Armut, kertik, kurt ağzı, su yolu, yar yâre küstü, kaz ayağı.
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, yeşil, turuncu, mor, beyaz, sarı, kahverengi	
Kompozisyon Özelliği	Başlangıç, bitiş bölümü ve zeminden oluşan dokuma birim tekrar rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan armut, kertik, kurt ağzı motifleri altıgen form içinde yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Başlangıç ve bitiş kısmında birbirini tekrar eden su yolu motifi, bordürde ise yine birbirini tekrar eden motifi yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç kısmında saçak vardır	
Kaynak Kişi	Göksel Karkin (1970 doğumlu)	

DOKUMA KİMLİK FORMU: 13



Fotoğraf: 2. Yazar



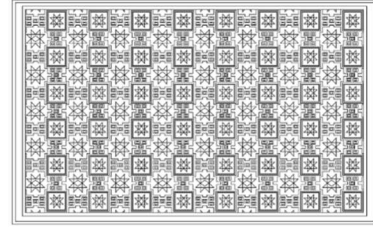
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	09.03.2024	
Dokumanın Türü	Zili	
Yöresel Adı	Haba	
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Emek Mahallesi	
Dokuyucu	Şerif Güven (1953)	
Mevcut Durumu	İyi durumda	
Boyut (cm)	En	165
	Boy	340
İp Türü	Atkı	Kıl
	Çözüğü	Kıl
	Desen	Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili	
Kullanım Alanı	Yer yaygısı	
Kullanılan Bordür	Su yolu	
Motifler	Zemin	Yıldız, göz, goltuğu bohçalı, su yolu.
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, yeşil, turuncu, mor, beyaz, sarı, kahverengi	
Kompozisyon Özelliği	Bordür bölümü ve zeminden oluşan dokuma ¼ rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan yıldız, kare form içinde göz ve yıldız motifleri yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Bordür kısmında birbirini tekrar eden su yolu motifi, yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur	
Kaynak Kişi	Emek Mahallesi Muhtarı Mehmet Zengin	

DOKUMA KİMLİK FORMU: 14



Fotoğraf: 2. Yazar



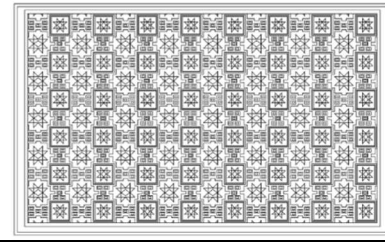
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	09.03.2024
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	-
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Güneyköy mescidi
Dokuyucu	Bilinmiyor
Mevcut Durumu	Kötü durumda
Boyut (cm)	En 160 Boy 280
İp Türü	Atkı Kıl Çözüğü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Yıldız, göz, yar yâre küstü, eli böğründe, su yolu.
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, yeşil, turuncu, mor, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Bordür bölümü ve zeminden oluşan dokuma ¼ rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan yıldız, kare form içinde göz ve yıldız motifleri yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Bordür kısmında birbirini tekrar eden su yolu motifi, yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur. Bu motiftede sarı ve yeşilin renk türevleri döşenmiştir. Sık seyrek ilişkisi dokumada göze çarpmaktadır. Kırmızı renkte seyrek yapı, diğer alanlar daha çizgisel bir görüntü sergilemektedir. Aynı renk grupları (kırmızı-yeşil, mavi-turuncu; zeminde pastel renkler, vb) kullanılmıştır.
Kaynak Kişi	Güneyköy Muhtarı Ahmet Atlı / Murat Aktekin (1967)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 15



Fotoğraf: 2. Yazar



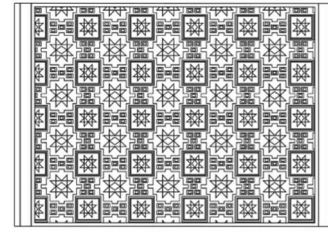
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	09.03.2024
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	Göklü zili
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Horuzköy Cami
Dokuyucu	Bilinmiyor
Mevcut Durumu	Kötü durumda
Boyut (cm)	En 160 Boy 310
İp Türü	Atkı Kıl Çözüğü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Yıldız, göz, yar yâre küstü, eli böğründe, su yolu
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, yeşil, turuncu, mor, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Bordür bölümü ve zeminden oluşan dokuma ¼ rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan yıldız, kare form içinde göz ve yıldız motifleri yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Bordür kısmında birbirini tekrar eden su yolu motifi, yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur. Seyrek renk ilişkileri geri plana atılarak çok fazla sık ilişki kullanılmıştır. Sık bir kompozisyon, sıcak ve soğuk birbiri içerisine girdiği bir yapı oluşturmuştur. Sıcak-soğuk ve/veya koyu-açık renk kombinasyonlarının eşgüdümlü kullanıldığı görülmektedir.
Kaynak Kişi	Horuzköy Muhtarı Ali İhsan Çal

DOKUMA KİMLİK FORMU: 16



Fotoğraf: 2. Yazar



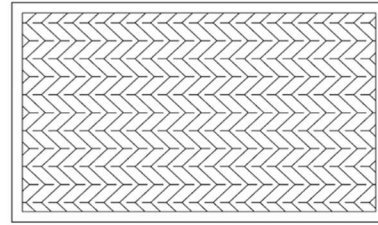
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	17.12.2023
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	Göülü zili
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	İğdir
Dokuyucu	Nazlı Yalçın (1963 doğumlu)
Mevcut Durumu	İyi
Boyut (cm)	En 180 Boy 240
İp Türü	Çözüğü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Kertik, Sığır sidiği,
Motifler Zemin	Yıldız, göz, Kertik, Sığır sidiği, su yolu.
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, yeşil, turuncu, mor, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Bordür bölümü ve zeminden oluşan dokuma ¼ rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan yıldız, kare form içinde göz ve yıldız göz motifleri yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Bordür kısmında birbirini tekrar eden su yolu motifleri, yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur. Seyrek renk ilişkileri geri plana atılarak çok fazla sık ilişki kullanılmıştır. Sık bir kompozisyon, sıcak ve soğukun birbiri içerisine girdiği bir yapı oluşturmuştur. Sıcak-soğuk ve/veya koyu-açık renk kombinasyonlarının eşgüdümlü kullanıldığı görülmektedir. Yıldız motiflerinin arasındaki beyaz çerçeveli karelerin sayısının azlığı dikkat çekmektedir. Yıldız ve kare şekilleri eşgüdümlü ve büyük kareler daha geri plana çekilmiştir. Ortadaki yıldız motiflerinin frekansı diğerlerine göre daha yüksek bulunmuştur. Ancak bu frekans uyumunun dokuyucu tarafından istenerek yapıldığı düşünülmektedir. Dokumada belli bir simetriye rastlanmamıştır
Kaynak Kişi	Adnan Kaya (İğdir Muhtarı)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 17



Fotoğraf: 2. Yazar



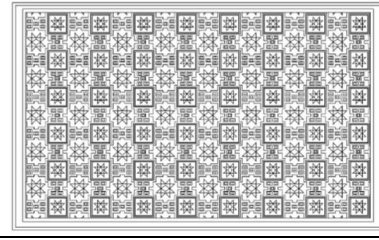
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	17.12.2023
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	Turna katarı
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	İğdir
Dokuyucu	Nazlı Yalçın (1963)
Mevcut Durumu	İyi
Boyut (cm)	En 184 Boy 326
İp Türü	Çözüğü Yün Desen Yün
Dokuma Tekniği	Çapraz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Turna Katarı (Eyerkaşı), göz, su yolu.
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, yeşil, turuncu, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Bordür bölümü ve zeminden oluşan dokuma birim tekrar rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan turna katarı ve göz motifleri dikey yönde birbirini takip ederek tekrar etmektedir. Başlangıç ve bitiş kısmında ise birbirini tekrar eden yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur. Dokumada seçilen sarı ve seçilen mor birbirlerine komplementer olarak çok uygun. Yine seçilen kırmızı, yeşil ve yeşilin üzerinde turuncu rengin uygulanması kırmızı ile uygulanan bu turuncu rengin uyumu, yine turuncunun bir sonraki kırmızıda tekrarlanması, koyu kırmızı içinde mor rengin bulunuşu, motiflerde kullanılan renklerin akıcılık uyumu aranarak kullanılması sağlanmıştır. Bu etki, birbirinin frekansını dengeleyen hem sıcak hem de soğuk renklerin uyum içinde kullanılmasına yol açmış ve dokumaya akıcılık kazandırmıştır. Renkler eşgüdümlü bir dağılım sağlamıştır. Böylelikle dokumada bir noktaya odaklanmak yerine tüm dokumaya odaklanılmaktadır. Küçük ara motiflerin de birbirinin içinde kullanıldığı göze çarpmaktadır.
Kaynak Kişi	Adnan Kaya (İğdir Muhtarı)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 18



Fotoğraf: 2. Yazar



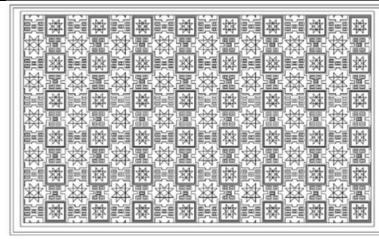
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	28.02.2024
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	-
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Kavak
Dokuyucu	Bilinmiyor
Mevcut Durumu	İyi durumda
Boyut (cm)	En 180 Boy 315
İp Türü	Atkı Kıl Çözüğü Kıl Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Yıldız, göz, yar yâre küstü, eli böğründe, su yolu.
Renk	Mavi, kırmızı, pembe, yeşil, turuncu, mor, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Bordür bölümü ve zeminden oluşan dokuma ¼ rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan yıldız, kare form içinde göz ve yıldız motifleri yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Bordür kısmında birbirini tekrar eden su yolu motifi, yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur. Seyrek renk ilişkileri geri plana atılarak çok fazla sık ilişki kullanılmıştır. Sık bir kompozisyon, sıcak ve soğukun birbiri içerisine girdiği bir yapı oluşturmuştur. Sıcak-soğuk ve/veya koyu-açık renk kombinasyonlarının eşgüdümlü kullanıldığı görülmektedir. Hem kareler hem de yıldızlar ön plana çıkmıştır. Matematiksel yönde diyagonal mor, kırmızı ve turuncu ilişkisi doğru kullanılmamıştır. Mor ön plana çıkartılmıştır.
Kaynak Kişi	Kavak Muhtarı Mehmet Öz

DOKUMA KİMLİK FORMU: 19



Fotoğraf: 2. Yazar



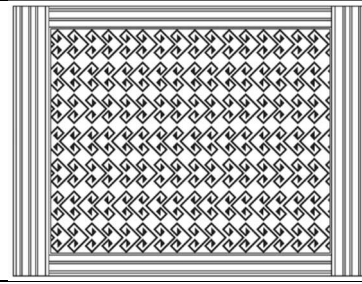
Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	02.03.2024
Dokumanın Türü	Zili
Yöresel Adı	-
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Salda
Dokuyucu	Eşe Akçakoca (1940)'nın annesi
Mevcut Durumu	İyi durumda
Boyut (cm)	En 155 Boy 278
İp Türü	Atkı Kıl Çözüğü Pamuk Desen Yün
Dokuma Tekniği	Düz zili
Kullanım Alanı	Yer yaygısı
Kullanılan Bordür	Su yolu
Motifler Zemin	Yıldız, göz, yar yâre küstü, eli böğründe, su yolu.
Renk	Mavi, kırmızı, yeşil, turuncu, beyaz, sarı, kahverengi
Kompozisyon Özelliği	Bordür bölümü ve zeminden oluşan dokuma ¼ rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan yıldız, kare form içinde göz ve yıldız göz motifleri yatay ve dikey eksen üzerinde birbirini tekrar etmektedir. Bordür kısmında birbirini tekrar eden su yolu motifi, yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur. Seyrek renk ilişkileri geri plana atılarak çok fazla sık ilişki kullanılmıştır. Sık bir kompozisyon, sıcak ve soğukun birbiri içerisine girdiği bir yapı oluşturmuştur. Sıcak-soğuk ve/veya koyu-açık renk kombinasyonlarının eşgüdümlü kullanıldığı görülmektedir. Hem kareler hem de yıldızlar ön plana çıkmıştır. Matematiksel yönde diyagonal mor, kırmızı ve turuncu ilişkisi doğru kullanılmamıştır. Mor ön plana çıkartılmıştır.
Kaynak Kişi	Eşe Akçakoca (1940)

DOKUMA KİMLİK FORMU: 20



Fotoğraf: 2. Yazar



Kompozisyon Şeması: 1. Yazar

İnceleme Yapılan Tarih	06.02.2024	
Dokumanın Türü	Zili	
Yöresel Adı	-	
Bulunduğu Yer (Köy-Mah)	Yukarı Kırılı Cami	
Dokuyucu	Bilinmiyor	
Mevcut Durumu	Kötü durumda	
Boyut (cm)	En	150
	Boy	210
	Atkı	Yün
İp Türü	Çözüğü	Yün
	Desen	Yün
Dokuma Tekniği	Çapraz zili + bordürleri sık motifli cicim	
Kullanım Alanı	Yer yaygısı	
Kullanılan	Bordür	Su yolu
Motifler	Zemin	Elibelinde Turna katarı (Eyerkaşı).
Renk	Kırmızı, turuncu, beyaz, sarı, kahverengi	
Kompozisyon Özelliği	Dokuma tasarım kurgusu ve renk planlaması açısından incelendiğinde; başlangıç, bitiş, yan kenar bölümleri ve zeminden oluşan dokuma birim tekrar rapor kompozisyonu ile desenlendirilmiştir. Dokumanın zeminde yer alan eli belinde motifi dikey olarak bir satır düz, diğer satırda aksi yönde birbirini takip ederek tekrar etmektedir. Başlangıç ve bitiş kısmında ise birbirini tekrar eden, çakmak yanışı motifi yer almaktadır. Zili dokumasının başlangıç ve bitiş kısmında saçak yoktur. Dokuma da güneşin etkisinden dolayı bir solma görülmektedir. Dokuma kırmızı, turuncu soft renklerde, kontür ilişkisi ile örülmüş bereket motifleri ile doldurulmuştur. En fazla sarı renk kullanılmıştır. Dolayısıyla sıcak ilişki üzerine kontural bir yapı oluşturulmuştur. Bu renklere ekstra karşıt soğuk bir değer kullanılmamıştır	
Kaynak Kişi	Abdurrahman Özer (Yukarı Kırılı Muhtarı)	

Fatih Akın Sineması'nda Bir Özgürleşme Ritüeli Olarak Yol ve Yolculuk

The Road and Journey as a Ritual of Liberation in Fatih Akın's Cinema

Ferit ÇAĞIL¹ 

¹Batman Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü, Batman, Türkiye



ÖZ

Yol ve yolculuk kavramının tarihi, insanlığın tarihiyle eş değerdir. Kavram, sözlü anlatımdan edebiyata, edebiyattan sinemaya kadar birçok alanda bir tür olarak yer alır. Sinemada bir tür olarak yer alan yol ve yolculuk filmleri, sinemanın ilk zamanlarından beridir varlığını göstermekte, özellikle 1960'lı yıllarda popülerlik kazanmaktadır. Fiziksel olarak yer değiştirmeye başlayan yolculuk sonunda, karakter içsel bir dönüşüm de yaşayarak başka biri haline gelir. Yol ve yolculuk kavramlarını filmlerinde en çok kullanan sinemacılarından biri de Fatih Akın'dır. Auteur bir yönetmen olarak tanımlanan Akın'ın filmografisinde karakterlerin sürekli yolda oluşu dikkat çeker. Yaşadığı toplumda geleneksel kodlar arasında sıkışmış bireyler yolculuk vasıtasıyla bir dönüşüm içerisine girerler. Çalışma bundan hareketle Fatih Akın filmlerinde yol ve yolculuğun, kahramanları nasıl dönüştürdüğünü ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda amaçlı örneklem yöntemiyle, yönetmenin Temmuz'da (2000) ve Elveda Berlin (2016) filmleri seçilmiştir. Seçilen filmler içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Çalışma neticesinde yönetmenin yol ve yolculuk üzerinden bireyin sıkışıp kaldığı mevcut kimliğinden kurtularak özgürleştiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Fatih Akın, Sinemada Tür, Yol ve Yolculuk, Elveda Berlin, Temmuz'da

ABSTRACT

The history of the concept of road and journey is equivalent to the history of humanity. The concept appears as a genre in many fields from oral narration to literature, from literature to cinema. As a genre in cinema, road and journey films have been around since the early days of cinema. At the end of the journey, which begins with physical displacement, the character experiences an inner transformation and becomes someone else. Fatih Akın is one of the filmmakers who uses the concepts of road and journey in his films the most. Based on this, the study aims to reveal how the road and journey transform the protagonists in Fatih Akın's films. For this purpose, the director's films *In July* (2000) and *Tschick* (2016) were selected through purposive sampling method. The selected films were analyzed through content analysis. As a result of the study, it was concluded that the director liberates the individual through the road and the journey, and that the individual is liberated by getting rid of the current identity in which he is trapped.

Keywords: Fatih Akın, Genre in Cinema, Road and The Journey, Goodbye Berlin, In July

Giriş

Yol ve yolculuk, insanlık tarihiyle eşdeğer bir geçmişe sahiptir. İnsanlar yaşamlarını devam ettirmek, yeni yerler ve kültürler keşfetmek için sürekli bir yolculuk halindedir. Özellikle modern dönemde yapılan yolculuklarda yola çıkan bireyin, yolcuğun sonunda başka birine dönüşü oldukça fazla kullanılan bir metafordur. Modern bireyin yaşadığı modern toplumda gerçekleştirilen yolculuk, görsel keşfin yanında içsel bir keşfi de beraberinde getirmektedir. Yolda olmak, rutinin dışına çıkarak yeni özgürlük alanları yaratmaktadır.

Sözlü anlatıdan yazılı anlatıya sanatın birçok dalında kullanılan yol ve yolculuk, sinemada bir tür oluşturarak varlığını devam ettirmektedir. Sinemanın önemli türlerinden biri olan yol filmleri, sinemanın ilk yıllarından itibaren kullanılan bir form olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak yol filmlerine dair kuramsal çalışmalar özellikle İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra gerçekleşmiştir.

Yol filmlerinde karakterlerin yaptıkları seyahatler sadece bir mekân değişikliği olarak kalmamaktadır.

Geliş Tarihi/Received 06.08.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 25.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 27.09.2024
Kabul Tarihi/Accepted 14.10.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Ferit ÇAĞIL

E-mail: fferitcagil@gmail.com

Cite this article: Çağıl, F. (2024). The road and journey as a ritual of liberation in Fatih Akın's cinema. *Art Vision*, 30(53), 168-174.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1529283>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

En büyük deęişim bireylerin içsel olarak yaşadığı dönüşümdür. Bu dönüşüm neticesinde finaldeki kahraman, yolculuğa çıkan kahramandan oldukça farklılaşmaktadır.

Türk asıllı yönetmen Fatih Akın'ın birçok filminde, yolda olmak ve yolculuk temaları dikkat çekmektedir. Karakterlerin oldukları yerden başladığı yolculuklar, yaşadıkları ülke içerisinde yapıldığı gibi farklı ülkelerde de devam etmektedir. Fatih Akın, filmlerinde yolu ve yolculuğu bir metafor olarak kullanmaktadır. Onun filmlerinde yol ve yapılan yolculuk, karakterleri kendi kabuklarından çıkartarak onları özgür bireyler haline getirmektedir. Fiziksel olarak yapılan bu yolculuklara içsel yolculuklar da eşlik etmektedir. Yolculuğa çıkan karakterlerin evlerinden uzaklaştıkça benliklerine daha yakınlaştığı görülmektedir. Yola çıkan kahraman yolculuk tamamlandığında başka bir bireye dönüşmektedir.

Yöntem

Fatih Akın filmografisinde yol ve yolculuk önemli bir tema olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma Fatih Akın'ın yol ve yolculuk temalı filmlerinde, yolculuğa çıkan bireylerdeki deęişimi göstermeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda yönetmenin filmleri taranarak, çalışmamıza uygun olan Temmuz'da (2000) ve Elveda Berlin (2016) filmleri amaçlı örneklem yöntemiyle seçilmiş ve içerik analiziyle çözümlenmiştir. Amaçlı örneklem yöntemiyle başvurulmuş birey ya da objeler araştırmanın amacına en doğru yanıtı verebilecek obje ve bireylerden seçilmektedir. Seçim yapılırken kullanılan ölçüt kolaylık sağlamanın yanı sıra amaca olan uygunluktur (Aziz, 2014, s. 55). Fatih Akın sinemasında sürekli bir yolda oluş halinin olduğu Temmuz'da ve Elveda Berlin filmleri örneklem olarak seçilmiş, diğer filmleri inceleme dışı tutulmuştur.

İçerik analizinde seçilecek örneklem gazete, dergi, öykü, film, reklam ve başka iletişim araçlarından oluşmaktadır (Bilgin, 2006, s. 11). İçerik analizi tekniği; ifade edilen bir söylemi anlama ve yorumlama esnasında öznel yargılardan kurtularak nesnel okuma ilkeleri getirme amacı taşımaktadır. Seçilen örneklemdeki söylemlerin taşıdığı ilk anlamdan ziyade gizli anlamı ortaya çıkarmayı sağlamaktadır. İçerik analizi yöntemi bir başka ifadeyle bireyin farkında olmadan etkilendiği öğelerin belirlenebilmesi için yapılan 'ikinci bir okumadır' (Bilgin, 2006, s. 1).

Bu çalışma; yol ve yolculuk temasını birçok filminde kullanan Fatih Akın'ın, Temmuz'da ve Elveda Berlin filmlerinde karakterlerin yolculuklarının onlarda yarattığı deęişimi irdelemektedir. Amaçlı örneklem yöntemiyle seçilen bu iki film, yolculuğun karakterde meydana getirdiği deęişimin önemli iki örneğini sunmaktadır. Bu bağlamda filmler içerik analiziyle incelenmiş ve yönetmenin her iki filmde de yolcuğun bireyde meydana getirdiği özgürlük duygusunu betimlemek için sinemanın tekniklerini ustalıkla kullandığı sonucuna ulaşmıştır.

Bir Tür Olarak Yol Filmleri

Sanatın birçok alanında karşılık bulan tür kavramı, Fransızca kökenli genre sözcüğünün karşılığı olarak dilimize geçmiştir. Öncelikli bir sınıflandırma çabası olarak karşılık bulan tür kavramı, sanat eserlerinin bir gruplandırılmaya tabi tutularak bu grupların belirtilmesi amacıyla kullanılmaktadır (Abisel, 1995, s. 13-14). Sinema endüstrisi içerisinde doğmuş olan kavram üzerine yapılan kuramsal çalışmalarla yerleşik bir nitelik kazanmıştır. Sinemada tür kavramı "esas olarak konu açısından benzer özellikler taşıyan, ortak yol yöntem kullanan, denenmiş olduğu için zarar riski düşük filmleri kapsayan bir terim olarak ortaya çıkmıştır" (Abisel, 1995, s. 22). Klasik Hollywood sinemasına hâkim geleneksel birtakım türler, yol filmlerine ait unsurların temelini oluşturmaktadır. Yeni Amerikan Sineması olarak tanımlanan, 1960'lı yılların sonunda bağımsız bir tür şeklinde ortaya çıkan yol filmleri, karşı kültürel isyanın bir aracı olarak karşımıza çıkmaktadır (Laderman, 2002, s. 3).

Sinemada tür kavramının çerçevesini çizmek diğer sanat dallarına oranla oldukça güçtür. Diğer sanat dallarının yüzyıllardır süren geleneği, belirli bir türü ayırt edebilecek nüansların nispeten daha fazla olmasını sağlar. Ancak aynı şeyi sinemadaki türler için söylemek oldukça güçtür. Özden (2004, s. 216), bu güçlüğü temel nedeninin "tür filmlerinin - bir edebiyat eseri ya da tablo gibi- esas olarak sanatçının kişisel dışavurumu çerçevesinde üretilmemeleri" olduğunu belirtmektedir.

Tanımlanabilir herhangi bir gruba ait, herhangi bir filmin o grup içerisinde tanımlanabilmesi için, o filmin daha önceki filmlerin taklidi olması gerekmektedir. Bu durum bize daha önce gördüğümüz, izlediğimiz filmlere benzeyen bir filmle karşılaştığımızda bu filmi o grubun içerisine dahil etme imkânı sunmaktadır. "Bilinçli ya da bilinçsiz olarak hem tür filmlerinin yapımcısı hem de tür filmlerinin izleyicisi önceki filmlerin ve bu somut örneklerin her birinin iyi bilinen bir hikâyenin özünü bir kez daha bedenleştirme çabası olduğunun farkındadır" (Sobchack, 1975, s. 196-197).

Steve Neale, türlerin ne kadar sınıflandırılmış ve etiketlenmiş olursa olsun basit bir şekilde ifade edilecek film grupları olmadığını ifade etmektedir. Türler yalnızca filmlerin kendisinden oluşmamaktadır. Aynı zamanda ve eşit ölçüde, seyircilerin film izlemeye giderken, izleme süreci boyunca filmle girdikleri etkileşimde, belirli beklenti ve varsayımlarından meydana gelmektedir. Seyircinin sahip olduğu bu beklenti ve varsayımlar izleyicilerin filmi tanımasını ve anlamasını sağlar. Seyircinin sahip olduğu bu beklenti "belirli olayların ve eylemlerin neden gerçekleştiğini, karakterlerin neden oldukları gibi giyindiklerini, neden oldukları gibi göründüklerini, konuştuklarını ve davrandıklarını vb. çözümlerin bir" yolunu sağlamaktadır. Neale, bundan hareketle izlenen filmdeki karakterin durup

dururken bir şarkı söylemesini seyircinin o filmi bir müzikal olarak değerlendirebileceğini ifade etmektedir (Neale, 1990, s. 46).

Sargent ve Watson (2008, s. 15), film türlerinin iki ana damar üzerinden yapılandırıldığını belirtir. Bunlardan ilki klasik sinematik türlerin sinema endüstrisinin ilk yıllarında pazarlama taktiği olarak kullanıldığını ifade etmektedir. Bunların en belirgin örnekleri ise western ve gangster filmleridir. İkinci ana damara ise "ilk görünüşte farklı olan filmleri retrospektif düzende bir araya getiren teorik ve fanlar tarafından yapılan çalışmalar ile olur ki buna örnek olarak kara film (film noir) verilebilir". Yol filmleri ise paradoksal bir şekilde her iki kol içerisinde de yer almayı, her ikisinin de alanına dahil olan bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır. 1960'lı yılların sonlarına doğru Easy Rider (1969) ve Two Lane Blacktop (1971) gibi filmlerle izleyici tarafından tanınmaya başlandıysa da öncesinde yol filmi olarak tanımlanmayan fakat ortak temalar içeren filmlerin varlığı söz konusudur.

Birçok yol filmi harekete geçiren nokta, yolculuğun kendisinin kültürel bir eleştiri olduğudur. Kültür içerisinde geleneksel kalıpları yıkıp onun ötesine geçmeyi hedefleyen yolculuk, bilinmeyen biliniyor kılmayı hedefler ya da bilinmeyenin heyecanını aramaktadır. Yol filmlerinde 'tematik olarak' hayal kırıklığına uğramış ve çoğu zaman çaresiz karakterlerin başka bir yerde, daha iyi bir şey için yola çıkışına dikkat çekmektedir. "Yabancılaşma olarak kodlanan bu tür seyahatler, aynı şekilde, bir şekilde eksik veya baskıcı olduğu düşünülen sosyal konulardan uzak hareketli bir sığınağı akla getiriyor" (Laderman, 2002, s. 1-2).

Amerikan toplumu ve Amerika tarihi içerisinde yol ve yolda olmak önemli bir metafor olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu metafor yaşamın akışını, arzuların hareketini, özgürlüğü ve kaderin cazibesini evrensel bir simge olarak temsil etmektedir. Tıpkı tekerlek gibi yol da insanoğlunun uygarlaşmasını mümkün kılan temel unsurları bünyesinde barındırarak insan olarak doğadaki farklılığımızı ortaya koymaktadır. Ütopik bir çağrışımı ifade eden yol, insanoğluna yön ve amaç konusunda bir teminat sağlamaktadır. Bunlarla beraber yolun kendisi birtakım kaygıları da barındırmaktadır. "Çoğu zaman yol, heyecan ve gizem arzumuzu baştan çıkararak aşırılıklarımız için bir çıkış noktası sağlar. Ufuk hem uğurlu hem de uğursuz bir şekilde bizi çağırır. Mümkün kıldığı kültürün sınırlarını aşan yol, iyi ya da kötü, bilinmeyen temsil eder "(Laderman, 2002, s. 2).

Corrigan'a göre, "yol filmi büyük ölçüde savaş sonrası bir fenomendir" ve genel tutarlılığını, türü savaş sonrası ABD kültürünün tarihine bağlayan birbiriyle ilişkili dört özelliğinden bir araya gelmesinde bulur. Bir yol anlatısı, her şeyden önce, "klasik anlatının Oedipal merkezi" olan aile biriminin parçalanmasına yanıt verir ve böylece erkek öznelliğinin istikrarsızlaşmasına ve eril güçlenmeye tanık olur. İkincisi,

"yol filminde olaylar karakterler üzerinde etkili olur: tarihsel dünya her zaman çok fazla bağlamdır ve yol üzerindeki nesnelere genellikle tehditkâr ve maddi olarak iddialıdır". Üçüncüsü, yol kahramanı, "mekanik bir yeniden üretim kültüründe benliğin tek vaadi haline gelen" mekanik ulaşım aracı, otomobil ya da motosikletle kolayca özdeşleşir, hatta "insani ya da manevi bir gerçekliğe dönüştüğü" noktaya kadar. Dördüncüsü, "geleneksel olarak neredeyse sadece erkeklere ve kadınların yokluğuna odaklanan bir tür" olarak yol filmi, erkekliği teknolojiye bağlayan ve yolu bir yandan direnen bir yandan da nihayetinde ev hayatı, evlilik, iş gibi ev içi sorumluluklar tarafından sınırlanan bir alan olarak tanımlayan erkek kaçış fantezisine teşvik eder (akt. Cohan & Hark, 2001, s. 2-3).

Yol filmleri, kahramanların yolculuk boyunca çeşitli dönüşümler geçirdiği, yolun keşif ve arayışların genişlediği bir metafor olarak işlev gören bir türdür. Bu tür, olayın merkezindeki kahramana farklı dönüştürücü deneyimler sunarak yolculuğun uzamsal ve zamansal değişimi ile film dili arasındaki ilişkiyi bilinçli bir şekilde keşfeder. Yol filmlerinin sunduğu bu imkân modern ve postmodern sinemanın en açıklayıcı ifadelerinden biri olarak kabul edilir. "Aynı zamanda, doğasında var olan esneklik sayesinde karmaşık toplumsal gerilimlerin ve kaygıların keşfedilmesi için ideal bir formdur" (Everett, 2009, s. 167).

Sinemanın bir türü olan yol filmleri özellikle modernizmin ikinci döneminde popüler bir hal almaktadır. Bu tür özellikle Amerikan sinemasının 1960'lı yıllardan 1970'li yıllara geçişinde sinemanın yeniden canlanmasında büyük etki taşır. Bu dönem Amerikan sinemasında yer alan yol filmleri uzun mesafeleri araba ya da motosiklet ile aşmaktadır. Çıkkılan bu yolculuklar özgür ve bağımsız bir hayat ideali uğruna deneyimlenmektedir (Kovacs, 2016, s. 111).

Yol filmlerinin en belirgin özelliği, hareketin ideolojik bir perspektifle ele alınmasıdır. Yolculuk, yeni değerler aramanın yanı sıra bireylerdeki varoluşsal kaygıları da ön plana çıkarmaktadır. Dolayısıyla toplumsal ve kültürel açıdan yeni değerlere yönelen yollar, aynı zamanda antikonformist kahramanlar için içsel bir yolculuğun da başlangıcını oluşturur. Amerikan sinemasının özgün bir türü olarak karşımıza çıkan yol filmlerinin; "1960'lı yıllarda Amerikan rüyası fenomenine yabancılaşan toplumun alternatif yaşam biçimleri arayışını, egemen kültür ve karşı kültür arasındaki gerilimi, yol ve yolculuk kavramları üzerinden yansıttığı söylemek mümkündür" (Zengin ve Zengin, 2013, s. 138-139).

Mutluluk arayışının yaşamımızı şekillendiren dinamiklerinden biri de seyahat etmenin bize sunmuş olduğu deneyimdir. Yapılan yolculuklar insanların rutinlerinden uzaklaşıp farklı coğrafyalara ve kültürlere geçişini sağlayarak, hayatlarını derinlemesine anlamlandırmada onlara yardımcı olur. Elde edilen bu deneyimler sayesinde bireyler günlük

sıkıntılarında ve streslerinden uzaklaşarak kendilerini yeniden tanıma olanağı bulurlar (Botton, 2014, s. 15).

Fatih Akın ve Sineması

Fatih Akın'ın gurbetçi bir ailenin oğlu olarak Almanya'da doğması sinemasını da oldukça etkiler. Göçmenlerle iç içe geçen bir hayat, ilerleyen zamanlarda filmlerinin de temelini oluşturacak önemli bir dinamik olarak filmlerinde yer alır. Yapısı gereği toplumsaldan bağımsız olamayan sinemanın bu özelliğini Fatih Akın sinemasından görmek mümkündür.

Yönetmen nereye ait olduğunun kendisi için hiçbir zaman önemli olmadığını belirtmektedir. Sanatçı olarak ulusal kimliklerin kendisi için bir anlam ifade etmediğini ifade eden yönetmen; tipik bir Alman imajının da kendisi için söz konusu olmadığını aktarır. Fatih Akın için memleket, sinemanın kendisidir. Kendisini Alman bir sinemacı olarak düşündüğünü ancak Duvara Karşı filmini Türklerin kendi filmleri olarak kabul edip alkışladığını belirten yönetmen, bununla ilgili bir sorununun olmadığını fakat kendisini ya da filmlerini sınıflandırma ya da bir yere mal etme durumunu kabul etmediğini belirtir. "Ben kategorilerle düşünmüyorum. Başkaları öyle düşünüyor" (Behrens ve Töteberg, 2013, s. 30).

Yönetmen, 1991 yılında, çirkin bir bina ile tarihsel dönemden kalan okul binasını karşılaştırdığı bir belgesel çeker. Bu belgeseli 45 dakikalık başka bir belgesel; Sıçtığının Sınırları izler. Geri Dönmeyi Unuttuk (2000) belgeseli ve kısa filmlerden sonra (Behrens ve Töteberg, 2013, s. 30-31), ilk uzun metrajlı filmi olan Kısa ve Acısız (1999)'ı çeker. Temmuz'da (2000), Solino (2001), Duvara Karşı (2003), Yaşamın Kıyısında (2007), Seni Seviyorum New York (2008), Aşka Ruhunu Kat (2009), Cennetteki Çöplük (2012), Kesik (2014), Elveda Berlin (2016), Paramparça (2017), Altın Eldiven (2019) ve Ren Altını (2022) yönetmenin filmografisinde yer alan diğer filmlerdir.

Fatih Akın sineması, Hamid Naficy (2023) tarafından aksanlı sinema olarak kavramsallaştırılan filmlerin en önemli temsilcileri arasında yer almaktadır. Naficy'in kavramsallaştırmasında dikkat çeken nokta bu yönetmenlerin diasporada yaşayanlardan oluşmasıdır. Batı'da yaşayan bu yönetmenlerin kendi uluslarına mensup insanlarla sorun yaşamalarının haricinde yerleştikleri ülke ulusuyla da bir çatışma içerisinde oldukları dikkat çeker.

Arada sıkışmış insanların hikayelerini beyaz perdeye taşıyan Akın bunu neredeyse tüm filmlerinde yenilemektedir. Göç, aidiyet duygusu ve sıla olgusu Akın'ın sinemasında temel olarak işlenen konulardır. Filmlerinde dikkat çeken başat özelliklerden biri de filmlerinde birçok milletten insanın yer alıyor oluşudur. Bir göçmen olan ve hayatı göçmenlerin arasında geçen yönetmen; yaşadığı toplumda ayna görevi üstlenmektedir. Klasik anlatı sinemasının kodlarını kullanarak gerçekleştirdiği filmlerde karakterler bu özellikleri

göstermezler. Onun karakterleri antikahramandır. Akın'ın karakterleri, kaybetmiş ve geleceğe dair tasavvuru olmayan bireylerden oluşmaktadır.

Temmuz'da (2000)

Stajyer öğretmen olan Daniel (Moritz Bleibtreu); çekingen, içine kapanık, çevresinden kopuk ve çevresi tarafından ciddiye alınmayan biridir. Ancak Melek'le (İdil Üner), tanışması onun hayatını tersine çevirir. Kendisinden beklenmeyen bir şekilde yola çıkan Daniel, Melek için İstanbul'a gidecektir. Daniel'in yolculuğunda karşısına çıkan ve onu çok beğenen Juli (Christiane Paul), ona eşlik edecektir ancak Daniel bunun farkında değildir. Hamburg'ta başlayacak yolculuk Türkiye'ye uzanacak ve bu yolculuk Daniel'i baştan sona değiştirecektir. Dayak yiyen, soyulan, hayatında ilk kez uyuşturucu kullanan, Türkiye'de nezarete düşen Daniel tüm bunların sonunda aşkı ve mutluluğu için savaşmayı öğrenir (Behrens ve Töteberg, 2013, s. 71).

Vogler, kahramanın yola çıkması için bir sorun, meydan okuma ya da kalkışılacak bir macera sunulduğunu ve kahramanın bu davet üzerine yola çıktığını belirtir. "Bir kere maceraya çağrı ile karşılaşıldığında artık sıradan dünyanın huzurlu ortamında kalamaz". Romantik komedi filmlerinde maceraya çağrı, kadın ya da erkek kahraman olması fark etmeksizin takip edeceği, tartışacağı özel fakat bir o kadar da huzursuz edici biriyle ilk karşılaşmasıyla başlar (2009, s. 51). Temmuz'da filminde maceraya çağrı Daniel'in Melek'le karşılaşmasıyla başlar. Melek için yola düşen Daniel, yolculuğun başında Juli ile karşılaşır. Karşılaşma yeni bir aşkın da başlangıcıdır. Filmdeki her karşılaşma yeni bir yolculuğa davettir.

Temmuz'da filmi, temelinde yol ve yolculuk üzerine yapılmış bir güzellemedir. Filmdeki karakterleri sürekli olarak yollarda izleriz. Daniel, Melek'in peşinden; Juli, Daniel'in peşinden gider. İsa (Mehmet Kurtuluş) amcasını defnetmek için yoldadır. Melek ise İsa'yla buluşmak için yola çıkmıştır. "Sonuçta gidilen yerin filmin yola çıkmış kişileri için belli bir nedeni bulunsa bile, yolun ve yolculuğun kendisi daha fazla önem kazanır. Bu yolculukta ülkeleri birbirinden ayıran sınır kapılarının ya da nehirlerin, yani yasal engellerin önemi yoktur" (Ulusay, 2008, s. 217). Bu yolculukta arabanın bagajında İsa'nın Türkiye'ye götürdüğü cesetle beraber yolculuk; "ölülerin de dışında kalamadığı bir deneyim haline gelir". Bu şekilde, sınırların göreceliğine işaret edilirken aynı zamanda devininim, yolun ve yolculuğun önemi vurgulanmış olur (Ulusay, 2008, s. 218).

Akın'ın Almanya'da başlayan filmi birçok ülkeyi katederek İstanbul'a uzanır. Karakterlerin geçtiği fiziksel sınırlar, onları ruhsal sınırlarından arındırır. Aşılan her sınır, karakterlerde değişim ve dönüşümü de getirir. Filmin yolculuğu erkek karakterimiz Daniel'in değişimi ile paralel devam eder. Sınırlar arasındaki her yeni geçiş, Daniel'in ruhunda ve

bilincinde deęişimi meydana getirir. Yolculuęun sonunda Daniel, kendini keşfetmiş başka bir birey olarak karşımızda durmaktadır.

Yolculuk, özellikle Daniel'in kendini keşfetmesine ve özgüvenini kazanmasına yardımcı olur. Başlangıçta pasifist olan Daniel, Juli'yi taciz eden bir tır şoförüyle kavga ederek kendini savunur. Bir otostop sonrası düşürüldüğü tuzaktan kurtulmayı başarır ve tüfekte saldıran bir çiftlik sahibinin saldırısından son anda kaçır. Pasaportsuz yolculuęuna devam etmeyi göze alır ve İsa'yı kendisiyle birlikte İstanbul'a gitmeye ikna eder. Tüm bu deneyimlerin sonunda elde ettięi ödül ise Juli'ye duyduęu aşktır. Dolayısıyla yolculuk sırasında yaşananlar, aynı zamanda aşkı keşfetme deneyimleridir (Ulusay, 2008, s. 218-219).

Fatih Akın, Daniel ve Juli karakterlerinin ilk etapta kurgusal karakterler izlenimi uyandırabileceğini belirtir. Ancak filmin bütünü kişisel göndermelerle doludur. Özellikle de Daniel Bannier karakterinde. Akın, anne ve dayısının öğretmen olduğunu ve kendisinin de sırf uzun tatillerden dolayı öğretmen olabileceğini aktarır. "O durumda bugün düş kırıklığı içinde, psikolojik çöküntüye uğramış ve ölümüne mutsuz olurum" (Behrens ve Töteberg, 2013, s. 70).

Moritz, canlandırdığı karaktere özgü bir kostümle filme başlar. Tuhaf kesimli pilili pantolon, kareli gömlek, gözlük ve saat. Karakterin giydiği kostüm film içerisinde bir deęişim ve dönüşüm geçirir. Önce gözlük gider, ardından, geminin güvertesinden atılınca sırt çantası kaybolur. "Deniz kızları Branka biçiminde görününce, saati bir daha çalışmamacasına bozuluyordu. Daha sonra da kareli gömleğini kaybedip tişörtüyle kalıyordu, böylelikle tırtılın kelebeęe dönüşümü tamamlanmış oluyordu" (Behrens ve Töteberg, 2013, s. 79). Karakterin yolculuktaki mental deęişimine, görünüşteki deęişim de eklenir.

Temmuz'da filmi aşkın ön planda olduęu bir özgürleşme hikayesidir. Karakterin çıktığı yolculuk onu günlük rutininden kurtarıp ona yeni bir kimlik kazandırmıştır. Hapsoldüğü yaşamın farkında olmayan karakter bunu yolculuk esnasında anlar. Kat edilen her yol, geçilen her sınır Daniel'in mental deęişimini getirir. Yolculuęa başlayan ve yolculuęun sonundaki birey aynı kişi değildir. Hapsoldüğü hayattan çıkan ve çevresinin farkına varan Daniel artık daha özgürdür. Karakter yolculuęa aşk için çıkar.

Elveda Berlin (2016)

Fatih Akın, *Elveda Berlin* filmini Wolfgang Herrndorf'un Tschick adlı romanından uyarlar. Anne ve babanın birbirinden kopuk olduęu bir ailede büyüyen Maik (Tristan Göbel), okulda da arkadaşları tarafından sosyal çevreye dahil edilmeyen biridir. Maik'in hikayesi, Tschick'in (Anand Batbileg) sınıfına gelmesi ve onunla aynı sırada oturmasıyla başlar. Maik'in annesi bir rehabilitasyon merkezine yatırılır,

babası iş gezisine çıkar. Babasının annesini aldatması ve sevgilisiyle iş gezisine çıkacakları sırada Maik'in onları öldürmeyi hayal etmesi, baba oğul ilişkisindeki kopukluęu ifade etmektedir. Bunların yanı sıra okulda âşık olduęu kızın doğum gününe davet edilmemesiyle iyice içine kapanır. Tschick'in bulduęu arabayla başlayan yolculuk Maik için özgürlüęe giden yol olur. Bu seyahatte uzun yollar kat edilecek, yeni coğrafyalar ve insanlar tanınacak ve yolculuęun sonunda Maik, farklı biri olacaktır.

Aile ilişkilerinde yaşanan kopukluk Maik'in ruhuna sirayet etmektedir. Alkolik bir anne ve evini önemsemeyen bir babanın arasında kaybolan Maik'in siliş kişilięi sosyal hayatına da yansımaktadır. Burada Corrigan'ın, "bir yol anlatısı, her şeyden önce, "klasik anlatının Oedipal merkezi" olan aile biriminin parçalanmasına yanıt verir ve böylece erkek öznelilięinin istikrarsızlaşmasına ve eril güçlenmeye tanık olur" (akt. Cohan ve Hark, 2001, s. 2-3), söylemini hatırlamakta fayda vardır. Maik'in yolculuęa çıkışı, parçalanmış olan aileye verdięi tepkidir. Ebeveynlerinin birbirinden ve ondan kopuk hayatı, onu yeni yollar aramaya itmektedir. Bu sırada hayatına dahil olan Tschick'i o dahil hiç kimse sevmez. Maik'in deęişime ön ayak olacak yolcuęu kabul etmesinin ilk hamlesi araba ile kapının önünde beliren Tschick'le bu yolculuęa çıkmayı kabul edişidir. Sıkıştığı dünyadan kopup deęişimi kabul ettięi ilk adım yolculuk için yapılan çağrıya cevap vermesidir.

"Yolda olmanın amacı, gidilecek yerin gizemidir. Bu yolda bilgi taşınır, bilgi boşaltılır, bilgi yüklenir" (Aydın, 2006, s. 14). Yolculuęun kabulü, deęişim için atılan ilk adımdır. Yolculuęun başında ailesi tarafından bile önemsenmeyen Maik, yolculuęun sonunda kahraman olarak döner. Bu yolculuk esnasında geleneksel bütün normlar yerle bir edilecek ve kahraman birey olarak hayata devam edecektir. Yolculuk esnasında karakterlerin bir hedefi bulunmamaktadır. Yolun kendisi yolculuklarına ortak olmaktadır. Yol ve yolculuęun getirmiş olduęu özgürlük duygusu ruhlarına işleyecek ve yolculuęun sonunda mental olarak tamamen başka bir kişilik olacaklardır.

Susan Hayward, yol filmlerini; "isimden de anlaşılacağı gibi, ana kahramanlarının hareket halinde olduęu filmlerdir" şeklinde tanımlar. Yol filmleri ikonografik açıdan arabalar, kaydırmalı çekimler, geniş ve yabancı alanlarla ilişkilendirilir. Sınırdaki insanların arkadaşlıklarının ana konu olduęu bu filmlerde temel kodlardan biri keşiftir. Bu durum çoęu zaman bireyin kendini keşfetmesiyle sonlanır. Toplumsal cinsiyet açısından bakıldığında daha çok yolculukların erkek karakterler tarafından yapıldığı ve yolculuęun amacının kendisini tanımak olarak sunulduęu görünür (Hayward, 2012, s. 667-668). Çocukların arabayla başlayan yolculuęu sıkı bir dostluęa dönüşerek Maik'in kendini keşfetmesiyle sona erer. Bu yolculukta doğa bütün renkleriyle çocukların yolculuklarına ortak olur. Yönetmenin geçişler esnasında

kullandığı geniş açılar doğanın içerisindeki çocukların özgürlüğünü betimleyerek doğanın verdiği özgürlük hissini seyirciye aktarmaktadır.

Yolculuğun kendisi durağan bir süreç olmadığı için yolculuk esnasında her şey mümkün görünür. Kahramanlar yolculuk esnasında geçmişlerini geride bırakarak, yeni bir gelecek kurmanın vermiş olduğu heyecanı duyumsar. Geçmişe ait izler geçmişte kalırken, önlerine açılan yeni yol onlara yeni fırsatlar çıkarmaktadır. Yolculuk, bir geleceğin peşinde olan ve geçmişin sıkıntılarından kaçmak isteyen kahramanlara yeni olanaklar yaratır (Sargent ve Watson, 2008, s. 28).

Yolculuğun yaşattığı en büyük deneyimlerden biri çocukların aşka ve cinselliğe karşı edindikleri deneyimdir. Akan yolla beraber aralarındaki samimiyet özgürlüğe giden yolun kapısını açar. Tschick, ilk defa burada eşcinsel olduğunu itiraf etme özgürlüğü gösterir. Toplumsal normların ağır bastığı sosyal ortamlarda üzerlerindeki baskıdan burada kurtulurlar. Kimse kimseyi tercihlerinden ötürü yargılamaz. Yolculuğun belli bir diliminde onlara eşlik eden Isa, Maik'in aşka dair gerçek duygularını deneyimlemesini sağlar. Maik'in kendisinden yaşça büyük olan Isa'ya (Mercedes Müller) karşı hissettiği duygular ona gerçek duygularını tanıma şansı verir. Maik, deneyimlediği bu his sayesinde yolculuğun sonunda Tatjana'ya (Aniya Wendel) hissettiği duyguların gerçek aşk olmadığını anlar. Filmin finalinde göstermiş olduğu tavırların bu durumun göstergesi olduğunu söylemek mümkündür.

Ergenlikten olgunluğa geçişin filmi olan *Elveda Berlin*'in karakterleri yolculuğun sonunda kendilerini gerçekleştirmiş bireyler olarak hayatlarına devam ederler. Yolculuğun karakterler üzerinde yaşattığı dönüşüm özgür bireyin doğuşu olarak temsil edilir. Yol; hayat deneyimleri olmayan çocukların hayatta kalabilmek adına kendi ayakları üzerinde durmalarını sağlayan üçüncü bir karakter gibi onlara eşlik eder. Yolculuğa davet eden Tschick, Maik'in dönüşümünün mimarıdır. Bu bağlamda *Elveda Berlin* sadece bir yol filmi değildir. Fiziksel olarak başlayan yolculuk, karakterleri hayatları boyunca devam edeceği mental bir yolculuğa sevk eder.

Sonuç

Sinema tarihi içerisinde önemli bir yer tutan yol filmleri, sinemanın ilk yıllarından günümüze kadar kullanılan bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır. Yolun ve yolda olmanın bireyde meydana getirdiği değişiklikler; felsefeden, tasavvufa, sinemadan edebiyata kadar birçok disiplinin tartışma noktasını oluşturmaktadır.

Yol ve yolculuğun bireyde meydana getirdiği bu değişim özellikle 1960'larla beraber sinemanın sıklıkla kullandığı bir tür olagelmıştır. Yol ve yolculuk temasını filmlerinde çoğunlukla kullanan yönetmenlerden biri de Fatih Akın'dır. Diasporada yaşayan yönetmen, arada kalmışlığın verdiği

sıkışma halini, yol ve yolculuk üzerinden bertaraf eder. Onun filmlerinde karakterler genellikle hareket halindedir. Yol ve yolculuk, yönetmenin sinemasında arada kalmışlığın verdiği bu hissiyattan kurtulmak için kullanılan bir metafor olarak karşımıza çıkar. Çünkü karakterler sadece fiziki olarak bir yolculuk gerçekleştirmezler, onların fiziksel yolculuğuna içsel yolculuk da eşlik eder.

Yönetmen, yolun ve doğanın bireyde yarattığı özgürlük hissiyatını her iki filmde de kullanmaktadır. Yola çıkmanın, yolda olmanın ve doğada ilerlemenin vermiş olduğu özgürlük hissi geniş ve hareketli kamera planlarıyla desteklenmektedir. Filmlerinde yer alan karakterler klasik anlatı sinemasının dışında davranışlar sergilemektedir. Anlatı olarak klasik sinema uyuşmalarını kullanan filmlerde, karakterler bu durumun dışında bir tavır sergilerler. Klasik sinemada karakter, yolculuğa belli bir zorluğun üstesinden gelmek, sorunları çözmek dürtüsüyle çıkar. Ancak buradaki karakterlerin çözmek zorunda oldukları fiziksel bir sorun yoktur. Onlar kendi içsel yolculuklarını tamamlama peşindedirler.

Karakterler kendi varoluşsal sorunlarıyla başa çıkmayı yolculuk esnasında öğrenirler. Geleneksel kalıpların dayatmaları altında sıkışmış bu bireyler, yol ve yolculuğu bir metafor olarak kullanıp finalde kendilerini gerçekleştirerek başka bireylere dönüşmektedirler. Aile, okul, rutin günlük yaşantıların içine hapsolmuş bu bireylerin yolculuğa başlamaları, egemen sisteme başkaldırının ilk adımıdır. Hem *Temmuz'da* hem de *Elveda Berlin* filminde durum budur. Her iki filmin karakterleri toplum içerisindeki sıkışmışlıklarından yolculuk sayesinde kurtulurlar. Geçilen yollar ve sınırlar karakterlerin benliklerinde değişim meydana getirir. Her iki filmde de yola çıkan ve yolun sonundaki karakter aynı değildir. Kendini gerçekleştirmiş, toplumsal baskılardan sıyrılmış bireyler olarak yolculuklarını tamamlarlar.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-F.Ç.; Tasarım-F.Ç.; Denetleme-F.Ç.; Kaynaklar-F.Ç.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-F.Ç.; Analiz ve/veya Yorum-F.Ç.; Literatür Taraması-F.Ç.; Yazıyı Yazan-F.Ç.; Eleştirel İnceleme-F.Ç.; Diğer-F.Ç.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-F.Ç.; Design-F.Ç.; Supervision-F.Ç.; Resources-F.Ç.; Data Collection and/or Processing-F.Ç.; Analysis and/or Interpretation-F.Ç.; Literature Search-F.Ç.; Writing Manuscript-F.Ç.; Critical Review-F.Ç.; Other-F.Ç.

Conflict of Interest: The author have no conflicts of interest to declare.

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

Kaynakça

- Abisel, N. (1995). *Popüler sinema ve türler*. Alan Yayıncılık.
- Aydın, İ. H. (2006). Bir felsefi metafor “yolda olmak”. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 6(1), 9-22. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/52469>
- Aziz, A. (2014). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri ve teknikleri*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Behrens, V., & Töteberg, M. (2013). *Fatih Akın sinema, benim memleketim, filmlerimin öyküsü*. Doğan Kitap.
- Bilgin, N. (2006). *Sosyal bilimlerde içerik analizi, teknikler ve örnek çalışmalar*. Siyasal Kitabevi.
- Botton, A. (2014). *Seyahat sanatı* (6. Baskı). (A. S. Bayer, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Cohan, S., & Hark, I. R. (2001). *The road movie book*. Taylor & Francis.
- Everett, W. (2009). Lost in translation? The European road movie, or a genre, adrift in the cosmos. *Literature Film Quarterly*, 37(3), 165-175. <https://www.jstor.org/stable/43797697>
- Hayward, S. (2012). *Sinemanın temel kavramları* (M. Çavuş & U. Kutay, Çev.). Es Yayınları
- Kovacs, A. B. (2016). *Modernizmi seyretmek avrupa sanat sineması 1950-1980* (E. Yılmaz, Çev.). Deki Basım Yayım.
- Laderman, D. (2002). *Driving visions, exploring the road movie*. University of Texas Press.
- Naficy, H. (2023). *Aksanlı sinema: Sürgüne ait ve diasporal film yapımı* (O. Orhangazi, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Neale, S. (1990). Questions of genre. *Screen*, 31(1), 45-66. <https://zcmidiastudies.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/06/questions-on-genre.pdf>
- Özden, Z. (2004). *Film eleştirisi, film eleştirisinde temel yaklaşımlar ve tür filmi eleştirisi*. İmge Kitabevi Yayınları.
- Sargent, J., & Watson, S. (2008). *Kayıp otopanlar: Yol filmlerinin sıra dışı tarihi*. Altıkırkbeş Yayınları.
- Sobchack, T. (1975). Genre film: A classical experience. *Literature/Film Quarterly*, 3(3), 196-204. <https://www.proquest.com/docview/226977571?sourcetype=Scholarly%20Journals>
- Ulusay, N. (2008). *Melez imgeler sinema ve ulusötesi oluşumlar*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Vogler, C. (2009). *Yazarın yolculuğu: Senaryo ve öykü yazımının sırları* (A. Uluşahin, Ed., & K. Şahin, Çev.). Okuyan Us Yayınları.
- Zengin, M., & Zengin, İ. (2013). Yol filmlerinde bir anlatım ögesi olarak yol ve yolculuk kavramı: Easy Rider örneği. *Global Media Journal: Turkish Edition*, (6), 120-144. https://globalmediajournaltr.yeditepe.edu.tr/sites/default/files/sayilar/07_melis_oktug_zengin_ibrahim_zengin.pdf

Flüt Eğitimi'nde Dil Tekniklerinin Öğretimine Yönelik Bir Durum Analizi

A Situation Analysis on Teaching Tongue Techniques in Flute Education

Merve KARALI¹ 

¹Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Muğla, Türkiye

Gülce COŞKUN ŞENTÜRK² 

²Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Müzik Eğitimi Ana Bilim Dalı, Muğla, Türkiye



ÖZ

Bu araştırma, flüt eğitiminde kullanılan dil tekniklerinin öğretimine yönelik var olan durumun analiz edilmesini amaçlamaktadır. Betimsel temelli nitel bir çalışma olan araştırmada; nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni kullanılmış ve bu doğrultuda veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır.

Araştırmanın çalışma grubunu Türkiye'deki Eğitim Fakülteleri Müzik Eğitimi Anabilim dallarında görev yapmakta olan flüt eğitimcileri oluşturmaktadır. Buradan hareketle araştırma izni alınan üniversitelerin Eğitim Fakülteleri Müzik Eğitimi Anabilim dallarında görev yapmakta olan tüm flüt eğitimcilerine ulaşılmış ve araştırmaya gönüllü olarak katılmak isteyen 12 flüt eğitimcisi ile araştırma gerçekleştirilmiştir. Görüşme formu ile elde edilen veriler içerik analiziyle analiz edilmiştir.

Araştırmanın sonucunda; katılımcıların flüt dersi program içeriğinde dil teknikleri konusuna sekiz dönem boyunca yer verdiği, bazı katılımcının dil tekniğinin öğretiminde "gösterip yaptırma yöntemi" kullandığı, bazı katılımcıların ise "anlatım yöntemi" ni kullandığı, flüt eğitimcilerinin birçoğunun dil tekniğinin öğretiminde materyal kullanmadığı, flüt eğitimcilerinin çoğunlukla "tu", "tu-ku", "tu-ku-tu" heceleme tercih ettiği, dil tekniğinin öğretiminde kaynak kitap olarak en çok "Taffanel" metodunun tercih edildiği ve hiçbir eğitimcinin Türkçe metot kullanmadığı, dil teknikleri konusu kapsamında karşılaşılan problemlerin sıklıkla "el ve dil koordinasyonundan" kaynaklandığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Flüt, Flüt Eğitimi, Dil Tekniği

ABSTRACT

This research aims to analyze the existing situation regarding the instruction of language techniques used in flute education. It was a descriptive-based qualitative study conducted using the case study pattern one of the qualitative research methods; therefore, a semi-structured interview form was prepared as the data collection tool.

The study group of the research consists of flute educators working in Music Education Departments of Education Faculties in Turkey. Accordingly, all flute teachers teaching in the Departments of Music Education affiliated with the Faculties of Education at the universities that approved the study were contacted, and the study was conducted with 12 flute teachers who voluntarily agreed to participate. The data obtained with the interview form were analyzed by content analysis.

The study concluded that all twelve participants included the topic of tongue techniques in the flute curriculum for eight semesters. Some participants used the "demonstration method" while others used the "lecturing method" to teach tongue techniques. Most of the flute teachers did not utilize teaching materials for tongue technique instruction. The syllables "tu, tu-ku, tu-ku-tu" were commonly used by flute teachers. The "Taffanel" sourcebook was the most frequently used resource for teaching tongue techniques. None of the teachers employed Turkish methods, and the problems encountered in relation to tongue techniques were often attributed to issues with hand and tongue coordination.

Keywords: Flute, Flute Education, Tongue Technique

Açıklama: Bu araştırma, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı'nda kabul edilmiş olan "Flüt Eğitiminde Dil Tekniklerinin Öğretimine Yönelik Durum Analizi" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

Geliş Tarihi/Received 26.04.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 17.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 30.09.2024
Kabul Tarihi/Accepted 14.10.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Merve KARALI

E-mail: merfekarali@gmail.com

Cite this article: Karalı, M., & Coşkun Şentürk, G. (2024). A situation analysis on teaching tongue techniques in flute education. *Art Vision*, 30(53), 175-186.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1473947>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

Flüt bugün kullanılan formuna ulaşıncaya kadar doğada bulunan bambu kamışlar, hayvan kemikleri gibi malzemelerden üretilmiştir. 20. yüzyıla kadar olan süre zarfında farklı malzemelerden üretilen flüt üzerinde bir çok yapısal değişikliğin de olduğu bilinmektedir. Bilgin ve Şentürk (2019), Bulut (2017), Yapalı (2015), Üstün (2012) ve Öner (2011) araştırmalarında flütün çok eski bir çalgı olduğunu, eski çağlarda insanların flüt yapımında materyal olarak deniz kabukları, ağaç kovukları, hayvan boynuzları gibi doğada bulunabilecek materyallerden yararlandığını, insanların zaman içerisinde yeni tanıştığı malzemelerle de üfleme eylemini gerçekleştirmeye çalıştıklarını ve bu materyallerin üzerinde delikler açarak tını değişiklikleri yapmaya çalıştıklarını belirtmişlerdir.

Flüt'ün bu köklü geçmişi, köklü bir eğitim sürecini de beraberinde getirmektedir. Ülkemizde müzik eğitimi kurumlarında yaygın olarak eğitimi verilmekte olan enstrümanlardan biri flüt' tür. "Flüt eğitimi bireysel çalgı eğitiminin bir kolu olup öğretmen ve öğrenci arasında birebir gerçekleşen ve planlı olarak yürütülen eğitim sürecidir. Bu süreç içinde öğrenci flüt hakkında teknik bilgi ve beceriler kazanmaktadır" (Yayla, 2000, s. 10).

Flüt eğitiminde, doğru duruş ve tutuş pozisyonu, nefes tekniği, dudak pozisyonu, iyi bir tona sahip olma, doğru boğumlanma (artikülasyon), dil teknikleri, (tek dil, çift dil, üçlü dil, kurbağa dili) parmak tekniği, gamların seslendirilmesi, vibrato, entonasyon teknikleri, öğrenciye kazandırılmak istenen teknik ve müzikal davranışlardır. Bu temel tekniklerden biri olan dil tekniği, bağısız çalınması gereken durumlarda notaları birbirinden ayırabilmek ve net bir şekilde belirtebilmek için kullanılmaktadır. Dil tekniğinin uygulanmasında dilin hareket şekli, dilin vuruş yeri, dil vururken kullanılan heceler, parmakların dil vuruşlarıyla doğru orantılı olarak koordineli hareket etmesi, dil vurma sırasında dudak pozisyonunun korunması, seslendirme sırasında karşılaşılan farklı gruplanan tartım kalıplarında hangi dil tekniğinin (tek dil, çift dil, üç dil) tercih edileceğinin belirlenmesi oldukça önemlidir. Flütte en yaygın olarak kullanılan dil tekniklerinden tek dil tekniği, çoğunlukla yavaş veya orta hızlı motiflerde kullanılmaktadır. Toff (2012, s. 118) tek dil tekniğinin esnek bir yapıya sahip olduğunu ve bu sayede tek dilin birçok varyasyona izin verdiğini söylemektedir. Seçkin'e (2020, s. 306) göre flütte ton ve uzun ses çalışmalarına başlandığı zaman ilk çalışılması gereken artikülasyon çalışması, " tek dil" vuruşu uygulamasıdır. Tek dil çalışmasındaki en önemli hususlardan biri hava akışını bozmamak ve dilin kontrolünü iyi sağlayabilmektir. Ağız içerisinde dilin konumu hava akışını bozmayacak şekilde olmalı ve çıkan havayı engellememelidir. Hava akışını engellemek için ise; dilin

uç kısmı sivri olmalı ve diş ile damağın arasında konumlandırılmalıdır. Çift dil tekniği, tek dil tekniğiyle bağlantılı olarak kullanılmaktadır. Tek dilin doğru bir şekilde uygulandığı ve çalışıldığı durumlarda, çift dil tekniğiyle karşılaşılan zorlukların daha kolay aşılabacağı görülür. Wye'a (2014) göre tek dil çalışması tam öğrenilmeden çift dil çalışmasına geçilmemelidir. Üstün'e (2012, s. 115) göre, çift dil tekniği, tek dilin yavaş kaldığı ve pasajların hızlandığı zamanlarda kullanılır. Toff'a (2012, s. 120) göre, çift dil tekniği vurgulu ve vurgusuz notalar için kullanılan bir tekniktir ve keman yayının yukarı ve aşağı hareketlerine benzerlik gösterir. Çift dil tekniğinde, dilin itme ve çekme hareketleri kullanılır, yalnızca itme hareketi kullanılmaz. Tek dil tekniğinde "tu-tü-du-dü" gibi heceler kullanılırken, çift dil tekniğinde "tu-ku, tü-kü, du-gu, dü-gü" gibi heceler kullanılır. Üç dil tekniği ise, çift dilden farklı olarak dilin itme, çekme ve tekrar itme hareketiyle oluşmaktadır. Çift dilde "tu-ku, tü-kü, du-gu, dü-gü" vb. heceler kullanılırken, üç dilde "tu-ku-tu, tü-kü-tü, du-gu-du, dü-gü-dü" vb. heceler kullanılır. Flüt çalmada en yaygın olarak kullanılan temel dil tekniklerinin yanı sıra modern flüt tekniklerinde "flutter tongue" (kurbağa dili) de kullanılmaktadır. Kurbağa dili, Toff'a (2012) göre flütçünün artikülasyonuna eklediği en yeni tekniktir. Toff, kurbağa dilinin ilk olarak Richard Strauss'un Don Quixote (1896-97) eserinde kullanıldığını, kurbağa dilinin iki ve üç dil tekniklerinden farklı olarak müziğin hızının gerektirdiği ve icranın takdirine bağlı olarak tek dil yerine kullanıldığını ve çeşitli şekillerde ifade edilebilen notalı bir artikülasyon olduğunu söylemiştir.

Bu bağlamda dil tekniğinin; flüt eğitiminin en temel teknik çalışmaları arasında yer aldığı ve hedeflenen davranışların kazanılmasında önemli rol oynadığı düşünüldüğünde, dil tekniğinin öğretim sürecine yönelik olarak detaylı ve güncel bir araştırma yapılmasının gerekli olduğu düşünülmüştür. Buradan hareketle literatür taraması yapıldığında flüt eğitimi süreçlerinde dil tekniklerine yönelik yapılan çalışmaların sınırlı sayıda olduğu tespit edilmiştir (Kurtaslan, 2004; Jaçe, 2019; Üstün, 2012; Kurtaslan ve Ergan, 2011; Cüceoğlu Önder, 2012a; Şenol Sakin, 2018; Pietersen, 2010). Ulaşılabilen sınırlı sayıda çalışmada da; dil tekniği konusunun, flüt eğitiminde temel teknik çalışmaların bir alt başlığı olarak incelendiği tespit edilmiş ve bu bağlamda doğrudan dil tekniği başlığı özelinde yapılan çalışmaların oldukça az sayıda olduğu saptanmıştır. Bu kapsamda araştırmada flüt eğitiminde kullanılan dil tekniklerinin öğretimine yönelik var olan durumun; öğretim yöntemleri, metotlar, karşılaşılan problemler ve çözüm önerileri vb. boyutlarıyla detaylı olarak analiz edilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırmada şu sorulara yer verilmiştir.

1. Öğretim elemanları flüt dersi program içeriklerinde dil tekniği konusuna ne ölçüde yer vermektedir?

2. Flüt eğitiminde dil tekniklerinin öğretimine yönelik uygulanan yöntemler nelerdir?
3. Flüt eğitiminde dil tekniklerinin öğretimine yönelik kullanılan metotlar nelerdir?
4. Flüt eğitiminde dil tekniklerinin öğretiminde karşılaşılan problemler nelerdir?
5. Öğretim elemanlarının dil tekniklerinin öğretiminde karşılaştıkları problemlere yönelik çözüm önerileri nelerdir?
6. Flüt eğitiminde dil tekniklerinin öğretiminde karşılaşılan problemlerin çözümüne yönelik olarak öğretim elemanlarının ilgili literatürü takip etme ve literatüre katkı sağlama durumları nasıldır?

Araştırmanın; dil tekniklerinin öğretimine yönelik uygulanan yöntemlerin belirlenmesi, dil tekniklerinin öğretimine yönelik kullanılan metotların saptanması, öğretim süreçlerinde karşılaşılan problemlerin ve bu problemlerin çözümüne yönelik önerilerin tespit edilmesi, bu kapsamda flüt eğitiminde dil çalışmalarının önemine dikkat çekmesi açısından literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Yöntem

Araştırmanın Modeli (Deseni)

Araştırmada; nitel araştırma yöntemlerinden «Durum Çalışması Deseni» kullanılmıştır. Yıldırım ve Şimşek (2005)'e göre nitel araştırmayı, "gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir süreç" olarak tanımlamaktadır.

Aytemur (2022), araştırmalarda kişi sayısından ziyade, araştırma sorusuna en zengin veriyi sağlayacak stratejilerin izlenmesinin önemli olduğunu vurgulamaktadır. Araştırma, flüt eğitimcilerinin dil teknikleri öğretimine yönelik mevcut uygulamalarını incelemeyi amaçladığı için, flüt eğitimi veren uzmanlar bu konuda en anlamlı ve zengin veriyi sağlayabilecek grubu oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında, Türkiye'deki 41 Müzik Eğitimi Anabilim Dalı incelenmiş ve bunlardan 6'sının aktif olmadığı, 7'sinde ise flüt eğitimcisinin bulunmadığı belirlenmiştir. Geriye kalan 28 Müzik Eğitimi Anabilim Dalı için gerekli izinler alınmış, ancak bazı flüt eğitimcileri görüşmeyi kabul etmemiş, bazılarında ise ulaşılabilmiştir. Nihayetinde, izin belgeleri alınan ve çalışmaya katılmayı gönüllü olarak kabul eden 12 flüt eğitimcisi, araştırmanın çalışma grubunu oluşturmuştur.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak görüşme tekniği kapsamında yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Türkiye'deki Eğitim Fakülteleri Müzik Eğitimi Anabilim dallarında görev yapmakta olan flüt eğitimcilerine uygulanan 14 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme

formunda; dil tekniklerinin öğretimine yönelik kullanılan metotların, dil tekniklerinin öğretiminde uygulanan yöntem ve tekniklerin, eğitim sürecinde karşılaşılan problemlerin tespit edilmesine yönelik sorulara yer verilmiştir. Hazırlanan görüşme soruları öncelikle alan uzmanlarına sunularak uzmanların görüşleri alınmış ve dönütler doğrultusunda sorular yapılandırılarak araştırmaya ilişkin yarı yapılandırılmış görüşme formuna son hali verilmiştir.

Araştırma, 19 Şubat 2021'de 210051/68 numaralı karar ile Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi etik kurulu tarafından yayın etiğine uygun bulunmuştur. Bu kapsamda gerekli resmi izinleri alınmış olan kurumların müzik eğitimi anabilim dallarında görev yapmakta olan flüt eğitimcileri ile çevrimiçi görüntülü görüşme platformlarında (zoom vb.) görüşmeler yapılmıştır. Araştırmanın amacı, kapsamı ve görüşme sorularının içeriği hakkında bilgilendirme yapılmış ve görüşme tarihi için randevu oluşturulmuştur.

Araştırmada yapılan görüşmelerde; görüşmenin amacı, görüşmenin gizlilik ilkesi ve araştırmacıların isimlerinin deşifre edilmeyeceği konusunda katılımcılara bilgi verilmiştir. Katılımcıların onayı ile ses ve video kayıtları alınarak görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler ortalama 30-60 dakika arasında değişen sürelerde gerçekleştirilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında flüt eğitimcileri ile çevrimiçi görüntülü görüşme platformlarında (zoom vb.) gerçekleştirilmiş oturumlarda görüşme formu uygulanmış ve tüm görüşmeler kayıt altına alınmıştır. Görüşme sonrasında elde edilen kayıtlar metin haline dönüştürülmüştür. Katılımcılar, "K1", "K2", "K3" vb. şekilde kodlanmıştır. Veriler, katılımcıların verdikleri cevaplar doğrultusunda kategorilendirilerek tablolandırılmıştır. Aynı zamanda katılımcıların bazı ifadelerine doğrudan aktarımla yer verilmiştir.

Görüşme formu ile elde edilen veriler içerik analiziyle analiz edilmiştir. Yıldırım ve Şimşek (2005)'e göre; içerik analizi elde edilen verilerin daha yakından incelenmesini, bu verileri açıklayan kavram ve temalara ulaşılmasını gerektirir.

Tavşancıl ve Aslan'a (2001) göre içerik analizi; "Sosyal gerçekliği araştıran nesnel, sistematik, tümdengelim dayalı okuma aracı olarak önceden belirlenen ölçütlere göre kavramlardan, metinlerden, sözlü veya yazılı materyallerden anlamlar çıkarmayı amaçlayan metodolojik araç ve teknikler bütünüdür. Planlama aşamasında zayıf olarak görülse bile uygulamada etkili ve ilginç sonuçlar vermektedir. Niceli nitele dönüştürebilmeyi, yazılı metinden hareketle yazılı olmayan mesajlara ulaşabilmeyi sağlayan çok işlevli ve giderek gelişen bir tekniktir" (s. 21-22).

"İçerik analizi yapmak için öncelikle analiz edilecek bir materyal kümesi belirlenmekte ve ardından içeriğin

belirli yönlerini kaydetmek için bir sistem oluşturulmaktadır. Belirlenen bu sistemde belirli kelimelerin veya temaların ne sıklıkta görüldüğü sayılmaktadır. Bulguların sistematik olarak kaydedilmesinden sonra genellikle bu bulgular grafikler veya çizelgeler yardımıyla ortaya konmakta ve analiz edilmektedir “ (Alanka, 2024, s. 72).

Nitel çerçevedeki bu araştırmada toplanan veriler, olguyu tanımlayabilecek temaların ortaya çıkarılması için içerik analizi ile temalara ayrılmıştır. Araştırmacılar tarafından görüşbirliğiyle ulaşılan tema ve alt temalar tablolarla ifade edilmiştir. Aynı zamanda veriler betimsel anlatımla doğrudan alıntılara yer verilerek sunulmuştur.

Bulgular

Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Öğretim elemanları flüt dersi program içeriklerinde dil tekniği konusuna ne ölçüde yer vermektedir? alt problemine ilişkin bulgular aşağıda yer almaktadır.

Tablo 1

Öğretim Elemanlarının Dil Tekniklerinin Öneme İlişkin Görüşleri

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Dil Tekniğinin Önem Derecesi	Çok Önemli	K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11 K12	12

Tablo 1’de öğretim elemanlarının flüt eğitiminde dil tekniklerinin önemine ilişkin görüşleri yer almaktadır. Tabloda dil tekniğinin öğretiminin tüm katılımcılar tarafından çok önemli olduğu belirlenmiştir. Aşağıda katılımcılardan bazılarının ifadelerine doğrudan yer verilmiştir.

K3: Dil tekniği flüt eğitiminin en önemli “olmazsa olmaz” çalışmasıdır. Dilin tekniği eserin ifade ediliş şeklini, hızını müzikal gücünü belirler.

K5: Dil tekniği flüt eğitiminin en temel çalışmalarından biridir.

Tablo 2

Öğretim Elemanlarının Dil Teknikleri Öğretiminin Niçin Önemli Olduğu Hakkındaki Düşünceleri

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Dil Tekniğinin Öneminin Nedeni	Müzikal Açıdan	K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 K11 K12	9
	Artikülasyon Açısından	K9 K10 K12	3

Tablo 2’de dil teknikleri öğretiminin neden önemli olduğu sorusuna yönelik cevaplar yer almaktadır. Araştırmaya katılan dokuz katılımcı dil teknikleri öğretiminin (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K11, K12) müzikal açıdan önemli olduğunu, üç katılımcı da (K9, K10, K12) artikülasyon açısından önemli olduğunu ifade etmiştir.

K9: Dil tekniğinin flüt eğitiminde öğretilmesi gereken önemli bir tenik olduğunu düşünüyorum. Dil tekniğine hakim olan

öğrencilerin seslendirmelerinde eserlerin artikülasyonlar açısından anlaşılabilirliği arttırmaktadır.

K6: Eserlerin müzikal olarak seslendirilmesi için dil hakimiyet oldukça önemlidir. Hakimiyet ne kadar fazlaysa anlatım o kadar güçleniyor.

Tablo 3.

Öğretim Elemanlarının Flüt Dersi Program İçeriklerinde Dil Teknikleri Konusuna Yer Verme Durumları

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Dil Tekniği Konusuna Program İçeriğinde Yer Verme Durumu	Yer Vermekteyim	K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11	11
	Yer Vermemekteyim	K12	1

Tablo 3’te program içeriklerinde dil tekniği konusuna on bir katılımcı (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11) yer vermekteyim derken, bir katılımcı (K12) program içeriğinde dil teknikleri konusuna yer vermediğini ifade etmiştir. Dil tekniği konusuna program içeriğinde yer veren ve yer vermeyen katılımcılardan bazılarının görüşleri doğrudan alıntılama yapılarak aşağıda aktarılmıştır.

K.3: “Dil teknikleri diğer bütün üflemleri sazlarda olduğu gibi bizim için önem taşıyor. Birkaç sebep söylenebilir. Bunlardan en önemlisi dilin müzik cümlelerini ifade etmede önemi var. Bağ olamayan yerleri ayırmamızda vurgulu çalmamız gereken yerler için önem taşıyor. Aslında dil yaylı enstrümanlardaki gibi arşe görevini üstleniyor. Dolayısıyla çok önemli bir unsur bizim için.”

K.12: “Yer vermemekteyim. Pandemi sürecinde öğrenciler gerilediği için bu süreçte sadece tek dil çalışması yapabildik. Diğer derslerimizde diyafram çalışması, ses çalışması yaptık. Onun haricinde çift dil ve üç dile hiç değinemedim. Çift dili de en son 5 sene önce çalıştırdım. Ama bu zamana kadar hiç üç dil çalışması yaptırmadım. O seviyede bir öğrenci gelmedi.” diye ifade etmiştir.

Tablo 4.

Öğretim Elemanlarının Flüt Dersi Program İçeriklerinde Dil Teknikleri Konusuna Yer Verme Sıklıkları

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Dil Tekniği Konusuna Yer Verilen Sıklık Dereceleri	Bütün Dönemler	K1 K3 K4 K5 K6 K8 K9 K10 K11	9
	Öğrencinin Hazır Bulunuşluğu	K2 K7	2

Tablo 4 incelendiğinde; dokuz katılımcı (K1, K3, K4, K5, K6, K8, K9, K10, K11) bütün dönemlerde dil teknikleri konusuna değindiğini ifade ederken, iki katılımcı (K2, K7) dil tekniği konusunu öğrencilerin hazır bulunuşluklarına göre program içeriğine dahil ettiğini aktarmıştır. Bir katılımcı (K12) program içeriğinde dil teknikleri konusuna yer vermediğini ifade ettiği için (bkz. Tablo 3) bu sorudan muaf tutulmuştur. Dolayısıyla öğretim elemanlarının flüt dersi program içeriklerinde dil

teknikleri konusuna yer verme sıklıkları tablosunda on bir katılımcı yer almaktadır. Aşağıda katılımcılardan bazılarının ifadelerine doğrudan yer verilmiştir.

K5: Dil tekniği konusu her aşamada ve her seviyede mutlaka çalışılması gereken önemli bir temel teknik çalışmadır. Bu sebeple bütün dönemlerde mutlaka yer veririm.

K2: Bazı durumlarda öğrencinin yeterlik düzeyi az olduğunda doğru ve temiz ses üretmeye çalışıyoruz. Bu sebeple özellikle eğitim sürecinin başlarında öğrencinin hazır bulunuşluk düzeyine göre hareket ettiğim oluyor.

İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Flüt eğitiminde dil tekniklerinin öğretimine yönelik uygulanan yöntemler nelerdir?” alt problemine ilişkin bulgular aşağıda yer almaktadır.

Tablo 5.

Öğretim Elemanlarının Flüt Eğitiminde Dil Tekniklerinin Öğretimine Yönelik Uygulanan Yöntemler

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Dil Tekniği	Gösterip Yaptırma Yöntemi	K1 K2 K3 K6 K8 K10 K11 K12	8
Konusuna Yönelik	Anlatım Yöntemi	K6 K7 K9	3
Uygulanan Yöntemler	Özel Bir Yöntem	K5	1
	Kullanıyorum		
	Yöntem Kullanmıyorum	K12	1

Tablo 5'e bakıldığında; flüt eğitimcileri tarafından dil teknikleri konusuna ilişkin olarak, iki yöntemin kullanıldığı, sekiz katılımcı (K1, K2, K3, K6, K8, K10, K11, K12) ile en çok kullanılan yöntemin “Gösterip yaptırma yöntemi” olduğu tespit edilmiştir. İkinci sırada en çok tercih edilen yöntemin ise “Anlatım yöntemi” olduğu üç katılımcı (K6, K7, K9) ile saptanmıştır.

K1: Özellikle gösterip yaptırma yöntemini kullanıyorum çünkü öğrencinin model alması oldukça önemli.

K6: Anlatım ve gösterip yaptırma yöntemini kullanıyorum. Dil tekniğinde diğer tüm teknik çalışmalarda olduğu gibi hem teorik bilginin verilmesi hem de tekniğin uygulamalı olarak gösterilmesi gerekiyor.

K5: Son zamanlarda üzerinde çalıştığım özel bir yöntem kullanıyorum. Çalışma sürecim devam ettiği için şuan detaylarını paylaşamıyorum.

Tablo 6.

Dil Tekniklerinin Öğretimine Yönelik Uygulanan Yöntemlerin Bireysel Farklılıklara Göre Değişimi

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Yöntemlerin Bireysel Farklılıklara Göre Değişim Durumu	Evet	K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11 K12	12

Tablo 6 incelendiğinde; on iki katılımcının da dil tekniklerinin öğretimine yönelik uyguladıkları öğretim yöntemlerinin öğrencilere göre farklılık gösterdiği ve bütün katılımcıların aynı görüşte olduğu görülmektedir.

Tablo 7.

Flüt Eğitiminde Dil Tekniklerinin Öğretimine Yönelik Uygulanan Yöntemlerin Bireysel Farklılıklara Göre Değişim Göstermesinin Nedeni

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Dil Tekniği	Öğrenme Hızına Göre	K1 K7 K10	3
Konusuna Yönelik Uygulanan Yöntemlerdeki	Flüt Seviyesine Göre	K2 K3 K9 K11 K12	5
Bireysel Farklılıklar	Fiziksel Özelliklerine Göre	K4 K9	2
	Psikolojik Olarak Hazır Bulunuşluğuna Göre	K5	1

Dil tekniğinin öğretimine yönelik uygulanan yöntemlerin öğrencilere göre farklılık göstermesinin nedeni katılımcılara sorulduğunda verilen cevaplar tablo 7'de verilmiştir. Beş katılımcı (K2, K3, K9, K11, K12) “Flüt Seviyesine Göre” bireysel farklılık gösterdiğini ifade etmiştir. Diğer altı katılımcı ise (K1, K7, K10, K4, K9, K5) sırasıyla “Öğrenme Hızına Göre” “Fiziksel Özelliklerine Göre” “Psikolojik Olarak Hazır Bulunuşluğuna göre” cevaplarını vermiştir. Aşağıda katılımcılardan bazılarının ifadelerine doğrudan yer verilmiştir.

K11: Uygulayacağım yöntem öğrencinin yeterlik durumuna ve flüt çalma seviyesine göre değişiyor. İleri düzeyde bir öğrenci için ya da başlangıç seviyesindeki bir öğrenci için tercihlerim farklılaşıyor.

Tablo 8.

Öğretim Elemanlarının Dil Tekniklerinin Öğretiminde Materyal Kullanımı Hakkındaki Düşünceleri

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Materyal	Kullanıyorum	K1 K3 K6	3
	Bazen Kullanıyorum	K5 K10	2
	Kullanmıyorum	K2 K4 K7 K8 K9 K11 K12	7

Tablo 8 incelendiğinde; yedi katılımcının (K2, K4, K7, K8, K9, K11, K12) materyal kullanmadığı, üç katılımcının ise (K1, K3, K6) materyal kullandığı tespit edilmiştir. İfadelere bakıldığında materyal kullanmayan katılımcıların çoğunlukta olduğu saptanmıştır. Aşağıda katılımcılardan bazılarının ifadelerine doğrudan yer verilmiştir.

K4: Özellikle dil tekniklerinin öğretimine yönelik herhangi bir materyal kullanmadım. Bu tarz hazır materyal zaten yok.

K1: Konunun somutlaştırılması için görsel materyaller kullanmayı tercih ediyorum.

Tablo 9.*Öğretim Elemanlarının Kullandıkları Materyaller*

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Kullanılan Materyaller	Görseller	K1 K10	2
	Diş Maketi	K3	1
	Ayna	K3	1
	Anatomi Atlasları ve 3D Modellemeler	K5	1
	Pervane	K6	1

Tablo 9 incelendiğinde; flüt eğitimcileri tarafından beş materyal kullanıldığı, en çok kullanılan materyalin iki katılımcı (K1, K10) ile “Görseller” olduğu tespit edilmiştir. Diğer üç katılımcının (K3, K5, K6) ise sırasıyla; diş maketi, ayna, anatomi atlasları ve 3D modellemeler, pervane materyallerini kullandığı saptanmıştır. Aşağıda katılımcılardan bazılarının ifadelerine doğrudan yer verilmiştir.

K3: Tüm teknik çalışmalarda ayna kullanması bence çok önemli. Öğrenci karşıdan kendisini görebiliyor. Dil tekniğinin öğretilmesinde dilin vuruş yerini ve hareketini gösterebilmek için diş maketi de kullanıyorum.

Tablo 10.*Öğretim Elemanlarının Flüt Eğitimi Kapsamında Dil Tekniklerinin Öğretimine Yönelik Tek Dil, Çift Dil ve Üç Dil Tekniğinde Sıklıkla Kullandıkları Heceleme İfadeleri*

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Heceleme İfadeleri	TU (Tek Dil)	K1 K5 K7 K1 K12	5
	DÜ (Tek Dil)	K2 K4 K6	3
	DU (Tek Dil)	K1 K5 K8	3
	TÜ (Tek Dil)	K6 K7 K10	3
	TA (Tek Dil)	K9	1
	Tİ (Tek Dil)	K9	1
	DA (Tek Dil)	K9	1
	TU-KU (Çift Dil)	K1 K5 K8 K10	4
	DU-GU (Çift Dil)	K5	1
	DÜ-GÜ (Çift Dil)	K2 K4 K6	3
	TÜ-KÜ (Çift Dil)	K6 K8	2
	TU-KU (Çift Dil)	K7 K8 K12	3
	DU-KU (Çift Dil)	K8	1
	TA-KA (Çift Dil)	K9	1
	Tİ-Kİ (Çift Dil)	K10 K9	2
	DI-GI (Çift Dil)	K5	1
	TU-KU-TU (Üç Dil)	K1 K5 K7 K10 K12	5
	DU-GU-DU (Üç Dil)	K1 K5 K8	3
	DÜ-GÜ-DÜ (Üç Dil)	K1 K5 K7 K10 K12	4
	TI-KI-TI (Üç Dil)	K1 K5 K8	1
	TÜ-KÜ-TÜ (Üç Dil)	K1 K2 K4 K6	1
	TA-KA-TA (Üç Dil)	K5	1
	Tİ-Kİ-Tİ (Üç Dil)	K6	2

Tablo 10'a bakıldığında; dil teknikleri kapsamında, tek dil tekniğinde heceleme ifadeleri arasından en çok tercih edilen hecenin “Tu” hecesi olduğu saptanmış, diğer dil teknikleri incelendiğinde; çift dil tekniğinde “Tu-Ku” heceleme ifadelerinin, üç dil tekniğinde ise “Tu-Ku-Tu” heceleme ifadelerinin tercih edildiği belirlenmiştir.

Katılımcılardan K3 önceden “Tu” ve “Tu-Ku” hecelerini tercih ettiğini ancak bu heceleme ifadelerinin bütün öğrencilerine uyum göstermediğini fark ettiğini söylemiştir. K3 “artık öğrencilerime telaffuzda zorlanmadıkları heceleme ifadelerini tercih etmelerini söylüyorum ve standart bir heceleme ifadesini özellikle tercih etmiyorum” şeklinde görüş bildirmiştir.

Tablo 11.*Öğretim Elemanlarının Dil Tekniğinde Sıklıkla Kullandıkları Heceleme İfadelerini Tercih Etme Nedenleri*

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Tercih Etmelerinin Nedenleri	Ton Açısından	K1 K2 K4 K10 K11 K12	6
	Eser Yapısı	K5	1
	Öğrencinin Bireysel Farklılıklarına Göre	K3 K6 K8	3
	İfade Olarak Kolaylığı	K7	1
	Ajilite İçin	K9	1

Tablo 11 incelendiğinde; altı katılımcının (K1, K2, K4, K10, K11, K12) "Ton Açısından" heceleme ifadelerini tercih ettiğini, üç katılımcının (K3, K6, K8) ise "Öğrencinin Bireysel Farklılıklarına Göre" heceleme ifadelerini tercih ettiği görülmektedir. Diğer katılımcıların ise “Eser Yapısı”, “İfade Olarak Kolaylığı”, “Ajilite İçin” heceleme ifadelerini tercih ettikleri görülmektedir.

K5 “ Eserin yapısı heceleme ifadelerinin seçiminde belirleyici oluyor. Eser içerisinde dilin daha sert ya da yumuşak duyulması gereken motiflerine göre karar veriyoruz” şeklinde görüş bildirirken K8 “öğrencilerin fiziksel özellikleri, çene ve dil yapıları bazı zamanlarda seçimlerimizi etkiliyor” şeklinde görüş bildirmişlerdir.

Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Flüt eğitiminde dil tekniklerinin öğretimine yönelik kullanılan metotlar nelerdir?” alt problemine ilişkin bulgular aşağıda yer almaktadır.

Tablo 12’ye bakıldığında; altı katılımcının (K1, K2, K3, K6, K8, K9) metot kullanımında “Taffanel” metodunu tercih ettiği saptanmıştır. Tabloya sırasıyla baktığımızda bu metodu “Gariboldi, Marcel Moyse, Köhler...” gibi metotların takip ettiği görülmüştür. K11’in bir çok flüt eğitimcisinin yanı sıra farklı teknik kitaplar tercih ettiği görülmektedir. Aşağıda katılımcılardan bazılarının ifadelerine doğrudan yer verilmiştir.

K1: “Taffanel” tam bir başucu kitabı. Taffanel’in yanısıra “Moyse, Gariboldi, Köhler ve Altes” sıklıkla kullandığım kitaplar.

K11: Kullandığım teknik kitaplar Türkiye’de çok bilinmiyor ama ben bu kitapları faydalı buluyorum.

Tablo 12.

Flüt Eğitiminde Dil Tekniklerinin Öğretimine Yönelik Kullanılan Metotlar

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Metotlar	P. Taffanel	K1 K2 K3 K6 K8 K9	6
	G. Gariboldi	K1 K4 K9 K11 K12	5
	H. Altes	K1 K9 K10	3
	E. Köhler	K1 K2 K8 K9	4
	M. Moyse	K1 K3 K4 K9 K10	5
	Reichert	K2 K6	2
	Bernard	K2	1
	Andersen	K5 K9 K11	3
	Yeneve	K5	1
	T. Wye	K6 K7	2
	Dadliga Oblinger	K6	1
	E. Prill	K8 K10	2
	Gaubert	K8	1
	Lindhalm	K9	1
	Durunet	K11	1
	Platonov	K11	1
	Karl Elite	K11	1
	Doujgof	K11	1
	Pup	K11	1
	Wandeks	K11	1

Tablo 13.

Flüt Eğitiminde Dil Tekniklerinin Öğretimine Yönelik Türkçe Kaynak Kullanma Durumu

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Türkçe Kaynak	Kullanıyorum	-	0
	Kullanmıyorum	K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11 K12	12

Tablo 13 incelendiğinde; tüm katılımcıların Türkçe kaynak kullanmadığı tespit edilmiştir. Katılımcıların cevapları değerlendirildiğinde, tüm katılımcıların aynı fikirde olduğu görülmektedir.

Katılımcılardan K8 “özellikle teknik çalışmaları içeren Türkçe bir kaynak yok” ifadesini kullanırken K12 “yabancı kaynaklar çok kapsamlı” şeklinde görüş bildirmiştir.

Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Flüt eğitiminde dil tekniklerinin öğretiminde karşılaşılan problemler nelerdir?” alt problemine ilişkin bulgular aşağıda yer almaktadır.

Tablo 14’te; flüt eğitimcilerinin flüt eğitiminde dil tekniklerinin öğretilmesi sırasında sıklıkla karşılaştıkları problemler görülmektedir. Altı katılımcı (K2, K3, K5, K6, K8, K12) “Koordinasyon” kaynaklı problem yaşadığını ifade ederken, diğer katılımcılar sırasıyla “Dili Konumlandırma”, “Heceleme İfadelerinde Zorluk”, “Dil Tembelliği”, “Nefes Kullanımı”, “Dilde Pelteklik”, “Hızlanma Kaygısı”, “Tek Dilden Çift Dile Geçiş”, “Öğrencilerin Sabırsız Olması”, “Anatomik Problemler”, “Öğrencinin Çalışmaması” problemlerini yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Aşağıda katılımcılardan bazılarının ifadelerine doğrudan yer verilmiştir.

K2: Öğrencilerim el ve dil koordinasyonunda zorlanıyor. Parmakları çok hızlı olan öğrencilerimde bazen dil hantal kalıyor. Sürekli olarak dengede tutmaya ve dikkatli çalışmaya yönlendiriyorum.

K3: Özellikle dilin konumlandırılmasında çok zorluk çekiyor öğrencilerim. Bu sebeple konu anlatımında diş maketi kullanmak aydalı oluyor.

Tablo 14.

Flüt Eğitiminde Dil Tekniklerinin Öğretilmesi Sırasında Sıklıkla Karşılaşılan Problemler

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Problem	Dili Konumlandırma	K1 K2 K3 K4 K11	5
	El ve Dil Koordinasyonu	K2 K3 K5 K6 K8 K12	6
	Heceleme İfadelerinde Zorluk	K2 K3 K4 K5 K11	5
	Dilin Kontrolsüz Kullanımı	K3	1
	Dil Tembelliği	K4 K5 K8 K10	4
	Dilde Pelteklik	K5	1
	Hızlanma Kaygısı	K5	1
	Nefes Kullanımı	K6 K8	2
	Tek Dilden Çift Dile Geçiş	K7	1
	Öğrencilerin Sabırsız Olması	K9	1
	Anatomik Problemler	K9	1
	Öğrencinin Çalışmaması	K12	1

Tablo 15.

Dil Tekniğinin Türüne Göre Karşılaşılan Problemler

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Tek Dilde Tekniğinde Yaşanan Problemler	Dili Konumlandırma	K1 K8	2
	Yorumsal ve Müzikal Açından Dilin Sertliği	K2	1
	Heceleme	K3 K4	2
	Dil Tembelliği	K9 K11	2
	Koordinasyon	K10	2
	Çalışma Alışkanlıkları		
	Dili Konumlandırma		
	Yorumsal ve Müzikal Açından Dilin Sertliği		
	Heceleme	K1 K3 K6 K7	4
	Dil Tembelliği	K4 K5 K9	3
Çift Dilde Tekniğinde Yaşanan Problemler	Koordinasyon	K2 K10	2
	Çalışma Alışkanlıkları		
	Dili Konumlandırma		
	Yorumsal ve Müzikal Açından Dilin Sertliği		
	Heceleme	K11 K12	2
Üç Dilde Tekniğinde Yaşanan Problemler	Dil Tembelliği	K1 K6	2
	Koordinasyon	K10	1
	Çalışma Alışkanlıkları	K9	1

Tablo 15 incelendiğinde sekiz katılımcının (K9, K11, K1, K3, K6, K7, K11, K12) tek dil, çift dil ve üç dil tekniğinde en çok “Heceleme” ifadesinde problem yaşadıkları belirlenmiştir.

Katılımcıların cevaplarına göre “Heceleme” ifadesinde ortak yaşanan problemin yanı sıra; tek dil tekniğinde “Dil Tembelliği”, “Dili Konumlandırma”, “Dilin Sertliği”, “Yorumsal Ve Müzikal Açından” ifade zorluğu, çift dil tekniğinde “Dil Tembelliği”, “Koordinasyon”, üç dil

tekniklerinde ise “Dil Tembelliği”, “Kordinasyon”, “Çalışma Alışkanlıkları” problemlerini yaşadıkları saptanmıştır.

K10 “Çift ve üç dilde özellikle koordinasyon sorunu le karşılaşıyorum. Özellikle tek dil iyi kavranmadıysa ilerlemek zor oluyor” ifadesini kullanırken K1 “en başta dilin konumlandırılmasını doğru öğretmek lazım. Bir çok sorunun temeli burada başlıyor” şeklinde görüş bildirmiştir.

Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Öğretim elemanlarının dil tekniklerinin öğretiminde karşılaştıkları problemlere yönelik çözüm önerileri nelerdir?” alt problemine ilişkin bulgular aşağıda yer almaktadır.

Tablo 16.

Öğretim Elemanlarının Dil Tekniklerinin Öğretim Sürecinde Karşılaştıkları Problemlerin Çözümüne Yönelik Stratejileri

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
	Literatür Araştırması	K1	1
	Grup Çalışmaları	K2 K6	2
Problemin Çözümüne Yönelik Stratejiler	Kayıt Altına Alarak Kendilerini Dinleme	K3	1
	Metronomla Gam Çalışmaları	K5 K8 K10	3
	Farklı Ritim Çalışmalarıyla Gam Çalışmaları	K5 K10	2
	Birlikte Çalma	K12	1

Tablo 16 incelendiğinde; flüt eğitimcilerinin dil tekniklerinin öğretimi sürecinde toplamda altı strateji kullandıkları saptanmış, üç katılımcı (K5, K8, K10) ile en çok kullandıkları stratejinin “Metronomla Gam Çalışması” olduğu bu durumu ikişer katılımcı ile (K2, K6/ K5, K10) “Grup çalışmaları” ve “Farklı Ritim Çalışmalarıyla Gam Çalışmaları” stratejilerinin takip ettiği tespit edilmiştir.

K5 “Dil çalışmalarında metronomla el ve dil koordinasyonu sağlamaya çalışmak için farklı dil tekniklerinde gam çalışmaları yaptırıyorum” şeklinde görüş bildirmiştir.

K3 “Öğrenci seslendirdiği eseri ya da teknik çalışmayı kaydettiğinde kendini dışarıdan duyarak çalma sırasında dil ile ilgili yaşadığı ifade etme zorluklarını ya da güçlü yönlerini daha net anlayabiliyor” ifadesinde bulunmuştur.

Tablo 17.

Öğrencilerin Dil Teknikleri Kapsamında Yaşadıkları Problemlerle Başa Çıkmasına Yönelik Olarak Derslerde Yapılan Çalışmalar

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Yapılan Çalışmalar	Öğrencilerin İhtiyaç Durumlarını Belirleyip Özel Çalışmalar Hazırlamak	K4 K5 K6 K7 K8	5
	Örnek Olay İncelemesi	K1 K3 K11	3
	Detay Çalışmaları Yapmak	K2 K10	2
	Öz Yeterliliğini Arttırmak	K3 K9	2

Tablo 17’de; flüt eğitimcilerinin, öğrencilerin, dil teknikleri konusunda yaşadıkları problemlerle başa çıkmasına yönelik olarak beş çalışma yaptığı saptanmıştır. Bu çalışmalar arasından beş katılımcı (K4, K5, K6, K7, K8) ile en çok yapılan

çalışmanın “Öğrencilerin İhtiyaç Durumlarını Belirleyip Özel Çalışmalar Hazırlamak” olduğu tespit edilmiştir. Üç katılımcı ise (K1, K3, K11) öğrencilerinin dil teknikleri konusunda yaşadıkları problemlerle başa çıkmasına yönelik olarak “Örnek Olay İncelemesi” yaptıklarını belirtmiştir. Aşağıda katılımcılardan bazılarının ifadelerine doğrudan yer verilmiştir.

K11: Öğrenciler bazı sıkıntıları sadece kendisinin yaşadığını düşünüyor. Örnek olaylar üzerinden anlatım yapmak psikolojik bir rahatlama sağlıyor.

K5: Her öğrencinin ihtiyacı farklı. Bu yüzden yaşanan problemlerle baş etmelerinde her biri için özel çözümler bulmak gerekiyor.

Tablo 18.

Dil Tekniklerinin Öğretiminde Karşılaşılan Problemlerin Çözümüne Yönelik Olarak Öğretim Elemanlarının İlgili Literatür Takip Etme Durumları

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Literatür Taraması	Sıklıkla	K1 K3 K5 K6 K11	5
	Literatür Taraması Yapmıyorum	K4 K8 K12	3
Literatür Taraması	Nadiren	K2 K7 K9 K10	4
	Problem Yaşama Durumuna Göre	K10	1

Tablo 18’de flüt eğitiminde dil tekniklerinin öğretiminde karşılaşılan problemlerin çözümüne yönelik olarak öğretim elemanlarının ilgili literatür takip etme durumları görülmektedir. Sonuçlar incelendiğinde literatürün beş katılımcı (K1, K3, K5, K6, K11) tarafından sıklıkla tarandığı tespit edilmiştir. Aşağıda katılımcılardan bazılarının ifadelerine doğrudan yer verilmiştir.

K6: Literatürü sıklıkla kontrol eder güncel çalışmaları okurum, bunun bir akademisyen olarak önemli olduğunu düşünüyorum.

K10: Yaşadığım probleme dönük özellik yapılan çalışmaları bulmaya çalışırım.

K12: Genel olarak literatür taraması yapmak için pek vaktim olmuyor.

Tablo 19.

Flüt Eğitiminde Dil Tekniklerinin Öğretiminde Karşılaşılan Problemlerin Çözümüne Yönelik Olarak Öğretim Elemanlarının İlgili Literatüre Katkı Sağlama Durumları

Tema	Alt Tema	Katılımcılar	f
Literatür Katkı Sağlama	Dolaylı Olarak Katkı Sağladım	K1 K2 K3 K5 K9 K11	6
	Bir Çalışmam Yok	K4 K6 K7 K8 K10 K12	6

Tablo 19 incelendiğinde dil teknikleri konusunda katılımcıların altı tanesinin (K1, K2, K3, K5, K9, K11) dolaylı olarak katkı sağladığı, diğer altı katılımcının (K4, K6, K7, K8, K10, K12) ise dil teknikleri konusunda literatüre bir katkısının olmadığı tespit edilmiştir.

K9 “ Doğrudan dil teknikleri özelinde olmasa da literatürde bulunan bazı çalışmalarım dil teknikleri konusuna dolaylı da olsa katkı sağlıyor” ifadesini kullanırken K12 “bu konu özelinde yapmış olduğum bir çalışma yok” şeklinde görüş bildirmişlerdir.

Tartışma

Araştırmanın sonuçlarına göre, 12 flüt eğitimcisi dil teknikleri konusunun müzikal ifadeyi arttırma ve artikülasyon açısından oldukça önemli olduğunu belirtmişlerdir. Araştırmanın bu sonucu Üstün ve Özçimen’in (2012) “Türkiye’de Müzik Öğretmeni Yetiştiren Anabilim Dallarında Verilen Flüt Eğitiminde Karşılaşılan Teknik Problemlerin İncelenmesi” adlı çalışmasıyla paralellik göstermektedir. Çalışmada flüt öğrencilerinin “teknik çalışma yapmadan eser çalışmaya başlamaları”nın yaşadıkları problemle ilişkili olduğu bulunmuştur. Bu bağlamda, teknik çalışmaların önemi ortaya çıkmaktadır. Düzenli olarak yapılan teknik çalışmaların eğitim sürecinde karşılaşılabilecek problemleri önleyeceği açıktır. Bu bağlamda dil tekniğinin flüt eğitiminin en önemli teknik çalışmalarından biri olduğu düşünüldüğünde flüt eğitimcilerinin dil tekniğine önem vermeleri öğrencilerin performanslarına ve gelişim süreçlerine oldukça katkı sağlayacaktır. Bu kapsamda teknik çalışmaların önemine ve gerekliliğine dikkat çekilen ve teknik çalışmayı bir çalışma alışkanlığı haline getiren öğrencilerin performansları artarak yaşayacağı olası teknik problemlerin önüne geçilecektir.

Dil tekniğinin, sadece flüt çalgısı için değil, aynı zamanda diğer üflemeli çalgılar içinde önemli bir teknik olduğu düşünülmektedir. Caner (2021) "Georg Philipp Telemann'ın Re Majör Trompet Konçertosunun Form ve İcra Yönünden İncelenmesi" adlı çalışmasında, dil ve bağ çalışmaları sırasında yaşanabilecek teknik problemleri aşabilmek için bir öneri sunmuştur. Bu öneride, staccato tekniğinde dilin nasıl konumlanması gerektiği ve hangi heceyle telaffuz edilmesi gerektiği açıklanmaktadır. Yıldız (2022) “Mesleki Trombon Eğitimi ve Türkiye’deki Konservatuvarlarda Uygulanan Ortaokul Ve Lise Düzeyi Trombon Eğitiminin İncelenmesi” adlı çalışmasında da dil tekniğinin öneminden, dilin konumlandırılmasından, dilin ağız içerisindeki konumundan bahsetmiştir. Bu çalışmalar doğrultusunda da dil tekniğinin sadece flüt için önemli olmadığı diğer üflemeli çalgılar için önemli olduğu görülmektedir.

Araştırma kapsamında müzik eğitimi anabilim dallarında eğitim veren flüt eğitimcilerinin, flüt dersi program içeriklerinde dil teknikleri konusuna yer verme durumları sorulmuştur. Bu soru bağlamında 11 flüt eğitimcisinin program içeriklerinde dil teknikleri konusuna yer verdiği, 1 flüt eğitimcisinin ise program içeriklerinde genel olarak dil teknikleri konusuna yer vermediği ancak öğrencilerinin bireysel yeterliklerine göre gerekli durumlarda sadece tek dil öğretime yer verdiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç

doğrultusunda literatür incelendiğinde, Kurtaslan ve Ergan'ın (2011) “Flüt Öğretiminde Kullanılan Dil Teknikleri Üzerine Bir İnceleme” adlı çalışması araştırmanın sonucuyla farklılık göstermektedir. Kurtaslan ve Ergan'ın çalışmasında, Güzel Sanatlar Liseleri (GSSL) programları incelenmiştir. GSSL program içeriklerine göre, araştırmaya katılan katılımcıların %50'si dil teknikleri konusunu belirtilen ünite içinde uyguladıklarını dile getirirken, diğer %50'si dil tekniklerini belirli bir ünite içerisinde uygulamadıklarını söylemektedir. Bu durumun nedeni incelendiğinde, %90'ının dil teknikleri açısından öğretim programını "yetersiz" bulduğu, %10'unun ise "yeterli" bulunduğu tespit edilmiştir. Kurtaslan ve Ergan'ın çalışmasında Güzel sanatlar liseleri üzerinde bir inceleme yapılmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı öğretim programları çerçevesinde ortak bir müfredatı uygulamak zorunda olan flüt öğretmenleri flüt dersi program içeriğini yeterli görmemektedir. Ancak üniversitelerde eğitim veren flüt eğitimcileri YÖK'ün belirlediği ders kriterleri çerçevesinde ders içeriklerini hafta hafta kendileri belirleyebilmektedir. Bu bağlamda üniversitelerde verilen flüt eğitimi ilgili kurumda eğitim veren flüt eğitimcisinin uygulamak istediği program çerçevesinde şekillenebilmektedir. Bu durumun iki araştırma arasındaki farklılığa neden olduğu düşünülebilir. Bu bağlamda lise ya da üniversite fark etmeksizin flüt eğitiminin en temelinde teknik çalışmaların önemi ve gerekliliği düşünülerek öğretim programlarında mutlaka yer alması gerektiği düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan 12 flüt eğitimcisine dil teknikleri konusunu öğretirken kullandıkları yöntemler sorulmuş verildikleri cevaplar doğrultusunda en çok “gösterip yaptırma” yöntemi kullandıkları ve eğitimcilerin öğrencilerin bireysel farklılıklarına ve ihtiyaçlarına göre öğretim yöntemlerini belirledikleri saptanmıştır. İlgili literatür incelendiğinde Kürklü'nün (2010) “Flüt Öğretiminde Kullanılan Öğretim Yöntemlerinin Konulara Göre Etkilliliğinin Değerlendirilmesi” başlıklı çalışmasına ulaşılmıştır. Kürklü çalışmasında flüt eğitimcilerinin flüt öğretiminde kullandıkları genel öğretim yöntemlerinin; anlatım yöntemi, araştırma-inceleme yöntemi, gezi-gözlem-inceleme yöntemi, gösteri/ demonstrasyon yöntemi, işbirlikli öğretim yöntemi, soru-cevap yöntemi, problem çözme yöntemi olduğunu tespit etmiştir. Bu durum araştırma sonuçları ile paralellik göstermektedir. Aynı zamanda Karkin, Pelikoğlu ve Haşhaş'ın (2014) “Bağlama Enstrümanının Öğretim Yöntemleri Kapsamında Yöresel Tavrıların Değerlendirilmesi” adlı çalışmalarında bağlama eğitiminde geleneksel yöntemlerden meşk yönteminin kullanıldığı ifade edilmektedir. Meşk yönteminin usta-çırak ilişkisiyle yapıldığı düşünüldüğünde bu yöntem ile gösterip yaptırma yönteminin benzediği söylenebilir. Diğer taraftan Gültekin ve Aytemur'un (2022) “Flüt Eğitiminde Temel Davranışların Kazandırılmasına Yönelik Flüt Öğretmenlerinin Analitik Yaklaşımları” başlıklı çalışmasında flüt eğitimcilerinin genel

öğretim yöntemlerini sıklıkla kullandığını belirtirken bu öğretim yöntemlerinin yanı sıra çağdaş öğretim yöntemlerinden biri olan analogi tekniğinin bir öğretim yöntemi olarak kullanılabilirliği hususunda öğretmen ve öğrencilerin yaklaşımlarını belirlemişlerdir.

Araştırmada flüt eğitimcilerinin dil teknikleri konusunda materyal kullanımı hakkında düşünceleri sorulduğunda, çoğunluğunun materyal kullanmadığı, materyal kullanan flüt eğitimcilerinin ise "Görseller" kullandığı saptanmıştır. Cengiz (2021) "Şan Derslerinde Kullanılan Öğretim Materyallerinin ve Kullanım Amaçlarının Tespiti", Özkasnaklı'nın (2024) "Gitar Eğitimi Ve Eşikleme Dersine Yönelik Materyal Önerisi Ve Uygulamaları" adlı çalışmalar incelendiğinde materyallerin sadece flüt eğitimi açısından önemli olmadığı müzik eğitiminin diğer alanlarında da önemli olduğu kanıtlanmıştır. Bu bağlamda öğrencilerin dil tekniğine ilişkin konuları daha iyi algılayabilmesi ve konunun somutlaştırılmasına destek sağlaması açısından materyal kullanımının önemli olduğu söylenebilir.

Araştırmanın sonuçlarına bakıldığında flüt eğitimcilerinin, ton açısından tek dil tekniklerinde "Tu", çift dil tekniklerinde "Tu-Ku", üç dil tekniklerinde "Tu-Ku-Tu" hecelemelerini tercih ettikleri, flüt eğitimcilerinin dil teknikleriyle ilgili sıkça karşılaştıkları problemler arasında en yaygın olanın el ve dil koordinasyonundan kaynaklı problemler olduğu saptanmıştır. Ayrıca, tek dil tekniği kullanılan durumlarda öğrencilerinin "dili konumlandırma" sorunu yaşadığını belirten iki katılımcı olduğu tespit edilmiştir. İlgili alan yazın incelendiğinde; Kurtaslan ve Ergan'ın "Flüt Öğretiminde Kullanılan Dil Teknikleri Üzerine Bir İnceleme" adlı çalışmada tek dil tekniğinde "tu", çift dil tekniğinde "tu-ku", üç dil tekniğinde "tu-ku-tu", hecelemelerini tercih ettikleri ve flüt eğitimcilerinin, flüt öğrencilerine dil tekniklerini öğretimi sırasında en çok "dili konumlandırma" kaynaklı sorunlar yaşandığı tespit edilmiştir. Araştırmanın bu sonucu Kurtaslan ve Ergan'ın çalışmasıyla birebir paralellik göstermektedir. Bu durum çalışılan kurum fark etmeksizin flüt eğitimcilerinin tek dil tekniğinde "tu", çift dil tekniğinde "tu-ku", üç dil tekniğinde "tu-ku-tu", hecelemelerini tercih ettiğini ortaya çıkarmaktadır. Diğer taraftan Üstün ve Özçimen'in (2012) "Türkiye'de Müzik Öğretmeni Yetiştiren Anabilim Dallarında Verilen Flüt Eğitiminde Karşılaşılan Teknik Problemler" adlı çalışmada üç dil tekniğinde "dü-gü-dü ya da tu-ku-tu" hecelemeleri tercih ettiği saptanmıştır. Flüt öğrencilerinin dil tekniklerini (tek dil, çift dil, üç dil) uygulamada yaşadıkları zorluklar sorulduğunda; öğrencilerin çoğunluğunun "kısmen" zorlandığı görülmüştür. Bu bağlamda araştırma Üstün ve Özçimen'in çalışmasıyla kısmen paralellik göstermektedir.

Araştırmanın bulguları doğrultusunda en çok tercih edilen metodun "Taffanel" metodu olduğu saptanmıştır. Bu metodu sırasıyla "Gariboldi, Marcel Moyse, Köhler..." gibi

metotların takip ettiği görülmüştür. Türkçe metod kullanımının hiç olmadığı ve yabancı kaynaklı metodların tercih edildiği sonucuna varılmıştır. İlgili literatür incelendiğinde Kurtaslan ve Ergan'ın (2011) çalışmada, tek dil, çift dil, üç dil tekniğinde, GSSL flüt eğitimcilerinin tamamının GSSL ders kitabını kullandığı, Cüceoğlu Önder'in (2012) "Müzik Öğretmenliği Anabilim Dallarında Kullanılan Başlangıç Flüt Eğitimi Metodlarının İncelenmesi" adlı çalışmada ise en çok kullanılan metodun "Trevor Wye" olduğu saptanmıştır. Caf ve Angı (2019) "Güzel Sanatlar Liselerinde Flüt Eğitiminde Kullanılan Etüt ve Eserler" adlı çalışmada 9, 10 ve 11. sınıfların "Gariboldi" metodunu kullandığı, 12. sınıfların ise "Köhler" metodunu kullandığı tespit edilmiştir. Kurtaslan Yıldırım (2016) "Türkçe Flüt Metodlarının İncelenmesi" adlı çalışmada gitar, bağlama, ud ve keman için yazılan metodların fazla olduğunu fakat Türkçe flüt metodlarının az olduğu tespit etmiştir. Türkçe metodun az olmasının yanı sıra teknik çalışmaların özelinde hazırlanan Türkçe kaynakların çok sınırlı olması durumunun flüt eğitimcilerinin Türkçe metodları tercih etmemesine /edememesine neden olduğu düşünülebilir.

Araştırma sonuçları doğrultusunda flüt eğitimcilerinin dil teknikleri konusu kapsamında sıklıkla literatür taraması yaptığı ancak dil teknikleri konusuna dolaylı yoldan katkı sağladığı saptanmıştır. Gençel Ataman (2009) "Ülkemizde Flüt ve Flüt Eğitimi Alanlarında Yapılan Lisansüstü Tezler", Yapalı (2015) "Ülkemizde Flüt ve Flüt Eğitimi Alanlarında Yapılan Lisansüstü Tezlerinin İncelenmesi (1987/2014)", Soycan (2021) "Türkiye'de 2010-2020 Yılları Arasında Yapılan Flüt Konulu Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi: İçerik Analizi" adlı çalışmalara bakıldığında, dil teknikleri konusu kapsamında çok fazla çalışma olmadığı tespit edilmiştir.

Sonuç

Flüt eğitiminde kullanılan dil tekniklerinin öğretime yönelik var olan durumun analiz edilmesini amaçlayan bu çalışmada; araştırmanın problem cümlesi kapsamında ulaşılan sonuçlar aşağıda maddeler halinde sunulmaktadır.

- Flüt eğitimcileri, dil tekniklerini "müzikal ifadeyi arttırma ve artikülasyon" açısından çok önemli bulduğunu belirtirken flüt ders içeriklerinde de dil teknikleri konusuna "bütün dönemlerde" yer verdiklerini ifade etmişlerdir.
- Flüt eğitiminde dil tekniklerinin öğretime yönelik uygulanan yöntemler incelendiğinde; flüt eğitimcilerinin çoğunlukla "gösterip yaptırma yöntemini" ve "anlatım yöntemi" ni tercih ettikleri, öğrencilerin bireysel farklılıklarına ve ihtiyaçlarına göre yöntemlerin farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.
- Flüt eğitimcilerinin dil tekniğinin öğretiminde kullandıkları materyaller konusunda görüşleri alınmıştır. Bu bağlamda flüt eğitimcilerinin çoğunun herhangi bir materyal kullanmadığı, kullananların ise en çok "görsel" materyaller kullandığı tespit

edilmiştir.

- Flüt eğitimcilerinin flüt eğitimi kapsamında dil tekniklerinin öğretimine yönelik tek dil, çift dil ve üç dil tekniğinde sıklıkla kullandıkları heceleme ifadeleri incelendiğinde; tek dil tekniğinde “tu”, çift dil tekniğinde “tu-ku”, üç dil tekniğinde ise “tu-ku-tu” hecelmelerini tercih ettikleri saptanmıştır.

- Flüt eğitiminde, flüt eğitimcilerinin dil tekniğinin öğretimine yönelik kullandıkları metotlar sorulduğunda; flüt eğitimcilerinin her hangi bir Türkçe kaynak kullanmadığı, yabancı kaynaklardan ise en fazla “Taffanel” metodunu kullandıkları belirlenmiştir. Bu metodu sırasıyla “Gariboldi, Marcel Moyse, Köhler...” gibi metotların takip ettiği görülmüştür.

- Flüt eğitimcilerine, flüt eğitiminde dil tekniklerinin öğretimi sırasında sıklıkla karşılaştıkları problemler sorulduğunda; flüt eğitimcileri, öğrencilerin en fazla el ve dil koordinasyonu konusunda problem yaşadığını belirtmişlerdir. Bunun yanı sıra flüt eğitimcileri, öğrencilerin tek dil, çift dil ve üç dil konusunda da tercih ettikleri hecelmeleri ifade etme konusunda problem yaşadıklarını belirtmişlerdir.

- Flüt eğitimcilerine “dil tekniklerinin öğretimi sürecinde karşılaştıkları problemlerin çözümüne yönelik hangi stratejileri kullandığı” sorulduğunda çoğunlukla yaşadıkları sorunları “metronomla gam çalışması” yaparak aştıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra öğrencilerin dil teknikleri konusunda yaşadıkları problemlerle başa çıkabilmeleri için de özellikle öğrencilerin bireysel olarak özel inceleyip öğrencilerin ihtiyaçlarına yönelik olarak özel çalışmalar hazırladıkları sonucuna ulaşılmıştır.

- Flüt eğitiminde dil tekniklerinin öğretiminde karşılaşılan problemlerin çözümüne yönelik olarak “flüt eğitimcilerinin ilgili literatür takip etme ve literatüre katkı sağlama durumları incelendiğinde” “sıklıkla” literatürü takip ettikleri ancak dil teknikleri konusunda doğrudan bir çalışmaları bulunmadığı sonucuna varılmıştır.

Araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda, dil teknikleri konusunun öğretiminde öğretim yöntemlerinin çeşitlendirilmesi, öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına göre yöntemlerin belirlenmesi, dil tekniği hatta tüm teknik çalışmalar kapsamında verilecek olan bilginin somutlaştırılabilmesi adına materyal geliştirilmesi-kullanılması, literatüre yeni çalışmaların ve özellikle temel teknik çalışmalar kapsamında Türkçe kaynak kitapların kazandırılması önerilmektedir.

Etik Komite Onayı: Etik kurul onayı Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Yerel Etik Kurulu’ndan (Tarih: 19.02.2021, Sayı: 210051/68) alınmıştır.

Bilgilendirilmiş Onam: Katılımcılardan yazılı onam alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-M.K.; Tasarım-M.K.; Denetleme-G.C.Ş.; Kaynaklar-M.K.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-M.K., G.C.Ş.; Analiz ve/veya Yorum-M.K., G.C.Ş.; Literatür Taraması-M.K.; Yazıyı Yazan-M.K.; Eleştirel İnceleme-G.C.Ş.; Diğer: M.K.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

Ethics Committee Approval: Ethics committee approval was obtained from Muğla Sıtkı Koçman University Local Ethics Committee (Date: 19.02.2021, Number: 210051/68).

Informed Consent: Written informed consent was obtained from the participants

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-M.K.; Design-M.K.; Supervision-G.C.Ş.; Resources-M.K.; Data Collection and/or Processing-M.K., G.C.Ş.; Analysis and/or Interpretation-M.K.; Literature Search-M.K.; Writing Manuscript-M.K.; Critical Review-G.C.Ş.; Other-M.K.

Conflict of Interest: The authors have no conflicts of interest to declare.

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

Kaynakça

- Alanka, D. (2024). Nitel bir araştırma yöntemi olarak içerik analizi: Teorik bir çerçeve. *Kronotop İletişim Dergisi*; 1(1), 62-82. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3602435>
- Aytemur, B. (2022). Müzik araştırmalarında nitel veri analizi. Ü. S. Şen, Y. Şen, & Ş. Ö. Akçay (Eds.), *Müzik araştırmalarında bilimsel yöntem ve yaklaşımlar* içinde (s. 233-261). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bilgin, Ü. B., & Şentürk, N. (2019). Öğretim elemanlarının flüt eğitiminde entonasyon hakkındaki görüşleri. *İdil Sant ve Dil Dergisi*, 8(59), 845-850. <https://doi.org/10.7816/idil-08-59-02>
- Bulut, S. (2017). Tarihsel süreçte flütün gelişimi ve ileri flüt tekniklerinin günümüz Türk bestecileri tarafından kullanımı üzerine bir inceleme. *Kesit Akademi Dergisi*, 3(10), 127-150. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1520627>
- Caf, G., & Angı, Ç. E. (2019). Güzel sanatlar liselerinde flüt eğitiminde kullanılan etüt ve eserler. *Ekev Akademi Dergisi*, (77), 221-240. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sosekev/issue/71512/1150416>
- Caner, B. (2021). *Georg Philipp Telemann'nın re majör trompet konçertosunun form ve icra yönünden incelenmesi* (Tez No. 694820) [Yüksek lisans tezi, Trakya Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Cengiz, B. (2021). *Şan derslerinde kullanılan öğretim materyallerinin ve kullanım amaçlarının tespiti* (Tez No. 687781) [Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

- Cüceoğlu Önder, G. (2012a). Flüt eğitiminde kullanılan Carl Joachim Andersen flüt etütlerinin dil teknikleri yönünden incelenmesi. *E-Journal of New World Sciences Academy*, 7(2), 131-142. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/186538>
- Cüceoğlu Önder, G. (2012b). Müzik öğretmenliği anabilim dallarında kullanılan başlangıç flüt eğitimi metotlarının incelenmesi. *Fine Arts*, 7(2), 100-109. <https://dergipark.org.tr/pub/nwsafine/issue/19896/213068>
- Gençel Ataman, Ö. (2009). Ülkemizde flüt ve flüt eğitimi alanlarında yapılan lisansüstü tezler. *Kastamonu Education Journal*, 17(1), 341-352. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kefdergi/issue/49070/626095>
- Gültekin, E., & Aytemur, B. (2022). Flüt eğitiminde temel davranışların kazandırılmasına yönelik flüt öğretmenlerinin analogik yaklaşımları. K. Gülbeyaz, & T. Yazıcı (Eds.), X. uluslararası müzik ve dans kongresi bildiriler kitabı içinde (s. 66-86). Eksen Yayınları. https://www.researchgate.net/publication/374874789_FLUT_EGITIMINDE_TEMEL_DAVRANISLARIN_KAZANDIRILMASINA_YONELIK_FLUT_OGRETMENLERIN_IN_ANALOJIK_YAKLASIMLARI
- Jaçe, E. (2019). *Barok dönem ve klasik dönem flüt konçertolarının dil tekniği açısından karşılaştırmalı olarak incelenmesi* (Tez No. 545437) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Karkin, M., Pelikoğlu, M. C., & Haşhaş, S. (2014). Bağlama enstrümanının öğretim yöntemleri kapsamında yöresel tavırların değerlendirilmesi. *Art-e Sanat Dergisi*, 7(13), 129-148. <https://doi.org/10.21602/sgsfsd.69475>
- Kürklü, E. (2010). *Flüt öğretiminde kullanılan öğretim yöntemlerinin konulara göre etkililiğinin değerlendirilmesi* (Tez No. 277996) [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi
- Kurtaslan Yıldırım, H. (2016). Türkçe flüt metotlarının incelenmesi. *EKEV Akademi Dergisi* (68), 117-134. https://dergipark.org.tr/tr/pub/sosekev/issue/71359/1147357#article_cite
- Kurtaslan, H. (2004). *Anadolu güzel sanatlar liselerinde çalgı (yan flüt) eğitimi müfredat programında belirtilen dil teknikleri öğretiminin incelenmesi üzerine bir çalışma* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Kurtaslan, H., & Ergan M. (2011). Flüt öğretiminde kullanılan dil teknikleri üzerine bir inceleme. *E-Journal of New World Sciences Academy*, 6(2), 236-249. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/186571>
- Öner, A. (2011). *Geleneksel Türk müziği öğelerinin flüt eğitiminde kullanılmasına yönelik bir model önerisi* (Tez No. 300584) [Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Özkasnaklı, U. (2024). Gitar eğitimi ve eşikleme dersine yönelik materyal önerisi ve uygulamaları (Tez No. 841670) [Doktora tezi, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Pietersen, I. K. (2010). *A structured teaching approach to extended flute techniques at pre-tertiary level* [Unpublished master's thesis]. University of Cape Town. https://open.uct.ac.za/bitstream/handle/11427/11717/thesis_hum_2010_pietersen_i_k.pdf;jsessionid=9AE866C21F2E8282093A1533BFEB77FB?sequence=1
- Seçkin, E. M. (2020). Flüt icracılığında artikülasyonların teknik açıdan çalınış biçimleri ve örnekler. *The Journal of Kesit Academy*, 55(22), 304-313. <http://dx.doi.org/10.29228/kesit.41494>
- Şenol Sakin, A. (2018). Use of extended flute techniques in flute education in Turkey. *Highereducation Studies*, 8(1), 1-8. <https://doi.org/10.5539/hes.v8n1p1>
- Soycan, M. (2021). Türkiye'de 2010-2020 yılları arasında yapılan flüt konulu lisansüstü tezlerin incelenmesi: İçerik analizi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41(3), 2153-2187. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1642017>
- Tavşancılı, E., & Aslan, E. A. (2001). *Sözel, yazılı ve diğer materyaller için içerik analizi ve uygulama örnekleri*. Epsilon.
- Toff, N. (2012). *The flute book a complete guide for students and performers*. Oxford University Press.
- Üstün, E. (2012). Flüt eğitiminde temel beceriler ve dil teknikleri. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 1(1), 103-122. <https://doi.org/10.7816/idil-01-01-07>
- Üstün, E., & Özçimen, A. (2012). Türkiye'de müzik öğretmeni yetiştiren anabilim dallarında verilen flüt eğitiminde karşılaşılan teknik problemlerin incelenmesi. *E-Journal of New World Sciences Academy*, 7(2), 72-99. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/186534>
- Wye, T. (2014). *Trevor Wye practice book 2 for the flute: Technique*. Hal Leonard Publishing Corporation.
- Yapalı, Y. (2015). *Ülkemizde flüt ve flüt eğitimi alanlarında yapılan lisansüstü tezlerinin incelenmesi (1987-2014)* (Tez No. 407629) [Yüksek lisans tezi, Cumhuriyet Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Yayla, A. (2000). *Güzel sanatlar eğitimi bölümü müzik eğitimi anabilim dalı flüt eğitiminde öğrencilerin psikomotor alan hedef ve davranışlara ulaşma düzeyleri* (Tez No. 94504) [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayınevi.
- Yıldız, A. (2022). Mesleki trombon eğitimi ve Türkiye'deki konservatuvarlarda uygulanan ortaokul ve lise düzeyi trombon eğitiminin incelenmesi (Tez No. 751721) [Sanatta yeterlilik tezi, Anadolu Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

İnsan Olmanın Anlamı ve Anlamsızlığı: Posthümanist Sanatın Romantik Estetiği

The Meaning and Meaninglessness of Being Human: The Romantic Aesthetics of Posthumanist Art

Hatice DOĞAN¹ 

¹Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar
Fakültesi, Resim Bölümü, Erzurum,
Türkiye



ÖZ

Felsefenin temel sorunlarından biri olan "insan olma" deneyimi, insanın, dünyayı ve kendi varlığını nasıl anlamlandırdığı ile ilgilidir. Bu anlam arayışının günümüz dünyasında geldiği uç noktalardan biri olan posthümanizm kavramı, insanı, diğer canlılarla eşit derece rolünün olduğu bir sistemin parçası olarak ele alırken, insan olmanın anlamı üzerine sorgulamalar yapar. Bilim ve teknolojinin geldiği noktada, insan türüne özgü olarak düşünülen niteliklerin tartışmaya açılması, insan ve diğer canlı türleri arasındaki ilişkiler ve olasılıklar ile boyut kazanmaktadır. Araştırmada posthümanist sanatın estetik niteliği, bazı posthümanist sanatçıların eserleri üzerinden, romantizm estetiği ile ilişkilendirilerek anlamlandırılmaya çalışılmıştır. Sonuçta günümüz sanatını yönlendiren eğilimlerden biri olarak posthümanizm, insan bedenini sınırlayan ve kontrol altına alan düşünme biçimlerinin aksine, onu özgür bırakırken, kendine yabancılaşmasına da sebep olmuştur. Romantizmin de beslediği bir duygu olan bu yabancılaşma ve anlamsızlık duygusunun posthümanist sanatçıların eserlerindeki tekinsiz insan bedeni imgesi üzerinden okunması, insan olarak dünya üzerindeki varlığımızın geldiği noktaya farklı bir bakış açısı ekleyecektir.

Anahtar Kelimeler: Posthümanizm, Romantizm, Yabancılaşma, Tekinsizlik, Çağdaş Sanat

ABSTRACT

The experience of "being human", one of the fundamental problems of philosophy, is related to how humans make sense of the world and their own existence. The concept of posthumanism, which is one of the extreme points of this search for meaning in today's world, questions the meaning of being human while considering humans as part of a system in which they have an equal role with other living things. At the point where science and technology have reached, the discussion of the qualities that are thought to be unique to the human species gains dimension with the relationships and possibilities between humans and other living species. In the research, the aesthetic quality of posthumanist art was tried to be interpreted through the works of some posthumanist artists, associating it with the aesthetics of romanticism. As a result, posthumanism, as one of the tendencies that direct today's art, has liberated the human body, contrary to ways of thinking that limit and control it, while also causing it to become alienated from itself. Reading this feeling of alienation and meaninglessness, which is also a feeling that romanticism feeds on, through the uncanny image of the human body in the works of posthumanist artists will add a different perspective to the point our existence on earth as humans has reached.

Keywords: Posthumanism, Romanticism, Alienation, Uncanny, Contemporary Art

Giriş

21. yüzyıl, siberetik ve biyoteknolojik alanlardaki gelişmelerle birlikte insan bedeninin, dolayısıyla insan olmanın yeniden tanımlandığı bir dönemdir. Çeşitli hastalıkların ve bedensel eksikliklerin tedavisi için protezlerin, kalp pillerinin vs. geliştirilmesinden; insan genomu projesi ile birlikte, insan organlarını yetiştirmek için klonlama tekniklerinin kullanılmasına kadar ilerleyen gelişmelerle, insan yaşamının kalitesi iyileştirilmiş ve yaşam süresinin uzatılması amaçlanmıştır. Plastik cerrahinin geldiği noktada, insan bedeni yeniden yapılandırılabilir, değiştirilebilir bir konuma gelmiştir. İnternetin gelişimiyle birlikte iletişim biçimleri değişmiş, fiziksel yakınlık şartı olmadan başkalarıyla etkileşime geçebilme fırsatı

Geliş Tarihi/Received 22.06.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 06.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 06.09.2024
Kabul Tarihi/Accepted 11.09.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Hatice DOĞAN

E-mail: haticeedogan@gmail.com

Cite this article: Doğan, H. (2024). The meaning and meaninglessness of being human: The romantic aesthetics of posthumanist art. *Art Vision*, 30(53), 187-196.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1503420>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

oluşturmuştur. “Sınırların bulandığı ve bedeninin silindiği, Başkası’nın iletişimin arayüzünde var olduğu, ama bedensiz ve yüzüstü olduğu, bilgisayar klavyesinden başka dokunma organı, ekrandan başka gözünün olmadığı bir dünya” (Le Breton, 2014, s. 149) ortaya çıkmıştır. Bu şekilde bedenden arınmış bilinç, daha önce eşi benzeri olmayan bir özgürlüğe kavuşmuştur. Zihin artık bedensel sınırlamalardan kurtulmuş, düşüncelerin her şeye kadir olan gücü geri dönmüştür (Bukatman, 1993, s. 208-209).

Bu durum insanın hem zihni hem bedeni hem de toplum içindeki yaşamında bir tür özgürlük, sınırsızlık hissini beraberinde getirmiştir. İnsan olmanın anlamı, insanın diğer türlerle ilişkisi ve dünya üzerinde bir insan olarak yeri ve doğal olan ile yapay olan arasındaki sınırlardaki bu değişimi tarif etmek, felsefik ve bilimsel olarak sorgulamak üzere “posthüman” ve “transhüman” gibi terimler ortaya atılmıştır. Bu terimler kaynağını hümanizmden aldığından, posthümanizmi ve ortaya koyduğu yeni insan anlayışını anlayabilmek için hümanizmin insan tanımını bilmek gerekmektedir.

Yöntem

Güncel sanatta posthümanist anlayışta üretilmiş eserlerin estetiğini anlamlandırmak için hümanizm ve posthümanizm kavramları araştırılmıştır. Bu eserlere hakim olan estetik anlayışı ortaya koymak amacıyla romantizmin yücelik anlayışı üzerine kuramsal araştırma yapılmış daha sonra seçilen bazı sanatçıların eserleri üzerinden posthümanist sanatta romantik estetikle ilişkili okunabilecek öğeler ortaya konmaya çalışılmıştır.

Bulgular

Hümanizm ve İnsan Olmak

Hümanizm, evrensel insani niteliklere, insanın akılcılığa başvurarak doğru ve yanlış belirleme yeteneğine vurgu yapan, tüm insanların haysiyetini ve değerini, ahlak ve hakikat arayışını onaylayan geniş bir etik felsefe kategorisidir. Hümanizm, insanın kendi kaderini tayin etme kapasitesine odaklanırken, mantığa dayanmayan inanca, doğaüstüne veya ilahi kaynaklı metinlere bağımlılık gibi aşkın gerekçelerin geçerliliğini reddeder (Wolfe, 2010, s. 11). Hümanizmin temelindeki bu “ideal insan” düşüncesi, kaynağını Pythagoras’ın insanı “her şeyin ölçüsü” olarak kabul etmesi ile başlar. Rönesans döneminde hümanizm evrensel bir modele dönüşmüş ve görsel ifadesini Leonardo da Vinci’nin Vitruvius Adamı’nda bulmuştur. Bireysel ve toplumsal düzeyde, ruhen ve bedenen mükemmel olma peşindeki hümanizm, 19. yüzyılda insan aklının ilerleme için en geçerli kaynak olduğu fikri ile şekillenen Aydınlanma düşüncesine de kaynak oluşturmuştur (Braidotti, 2021, s. 25). İnsan olmaya dair mükemmellik ideali, bu mükemmelliği sağladığı düşünülen kodlara uymayanlar için kaçınılmaz olarak

beraberinde “ötekileştirme” yi getirmektedir. Oysa 20. yüzyılı şekillendiren postyapısalcılık ve postmodernizm, bütün insanları tek bir ideal tipe indirgemeye çalışan girişimleri itibarsızlaştırmıştır. “Artık insanlık ya da insan hayatı gibi üzerinde düşünülecek şeyler yoktu. Yalnızca farklılıklar, özel kültürler ve yerel durumlar vardı” (Eagleton, 2012, s. 33).

Heidegger, insanı dünya üzerindeki diğer türlerden ayıran şeyin, insanın dünya yaratma, dünya “açma” becerisi olduğunu söyler. İnsanın sahip olduğu “techne” onun dünya yaratmasına yol açarken diğer türler bunu yapamadığından Heidegger’in tanımıyla “dünyaca fakir” dirler. İnsanoğlunun kendini hayvandan ayırmak ve her şeyi kontrol altında tutabileceği, korunaklı bir dünya yaratabilmek için techne (teknik- teknoloji) kullanmaya başladığı söylenebilir. Teknolojinin desteği ile çevrili olan insan bu destekten yoksun bırakıldığında kendini zayıf ve çaresiz olarak hissedecektir. Hümanistik geleneğe göre, insanın dünyadaki varoluşunda dengeyi bulması için teknik ilerlemeye ihtiyacı vardır. Oysa teknolojinin insanın dengesizliğini, eksiklik ve yabancılaşma hissini artırdığı söylenebilir. Teknoloji, insanoğluna rahatlık sağlarken, kimliğinin yanı sıra bedenini de değiştirip farklılaştırmıştır (Marchesini, 2017, s. 142-143). Aslında biyoloji bize “kişilik” diye bir şey olmadığını bireyin toplumsal bir unsur olduğunu söyler. Bedenin aslında bir kişiliği yoktur. Beden sadece moleküller ve onlar arasındaki ilişkilerin bir sonucudur. Bu anlamda F. Jacob (Jacob, 1970’den aktaran Le Breton, 2014, s. 105-106), her maddi yapının kendisini oluşturan birimler arasındaki belli olasılıklar arasından bir seçimin sonucu olduğunu öne sürmüştür. Dolayısıyla canlı ya da cansız her yapı simgelere, kodlara indirgenebilir. Böylece biyoloji enformasyon bilimi haline gelmiş olur. Böyle bir durumda somut insan ortadan kalkmış insan ve makine ya da bilgisayar arasındaki sınırlar belirsizleşmiş, insan ve diğer canlılar birer soyut mesajlar kümesine dönüştürülmüş olacaktır. Günümüz dünyasında bilgisayar ve internet teknolojilerinin geldiği noktada insanın bilgisayar, cep telefonları vb. teknolojilerle simbiyotik bir ilişki içerisinde olduğu söylenebilir. Özellikle cep telefonları üzerinden insanlar gerçek kişiliklerinden ayrı yeni kimlikler geliştirerek diğer insanlarla teknoloji yoluyla iletişim kurmakta ve sanal bir şekilde kendi görüntülerini de farklılaştırabilmektedirler. Bu durumun olumsuz yanları çok fazla tartışılmakla birlikte “insan olma” deneyiminin, yalnızca doğal, biyolojik olan yani hayvani yanımızdan kaçarak veya bu yönlerimizi bastırmakla değil, bir anlamda maddesellik olan bağlarımızı aşmakla da ilgili olduğu düşünüldüğünde, posthümanizm kavramının hümanizmin bir sonraki aşaması olabileceği akla gelmektedir.

Posthümanizm

Posthümanist düşüncenin temelleri bilim ve teknolojik ilerleme ile ilgili olduğu kadar hümanizm karşıtı felsefik

görüşlerle de bağlantılıdır. Hümanizmin insana dair sınırlayıcı düşünce yapısının dışladığı ve ötekileştirdiği kesimler postmodern dönemde kadın hakları, ırkçılık karşıtı, queer hareket, çevreci hareketler vs gibi özgürleşme hareketlerini başlatan kesim olmuşlardır (Braidotti, 2021, s. 54-55). Posthümanizm, hümanizmin insanı diğer türler arasında onlardan üstün bir yere koymasına karşı çıkar. Bu anlamda hümanizm karşıtlığı, postyapısalcı felsefe ile ortaya çıkmıştır. Foucault, Derrida gibi düşünürler insanın dünyanın merkezine yerleştirilmesine karşı çıkmış, mükemmel insan idealinin tarihsel bir inşa olduğu fikrini ortaya atmışlardır (Braidotti, 2021, s. 38). Örneğin, Foucault 1994'de yayınlanan *Kelimeler ve Şeyler* kitabının "Beşerî Bilimler" başlıklı son bölümünü; "Düşünce tarihimizle ilgili arkeolojinin açıkça gösterdiği gibi, insan yakın bir zamanın icadı. Ve belki de artık sonuna yaklaşan bir icat...(ve) deniz kıyısında kumlara çizilmiş olan bir yüz gibi silinip gidecek" cümleleriyle bitirmiştir (aktaran Artun, 2016).

Braidotti, posthumanizmin düşünsel olarak yol açtığı değişim süreçlerini "hayvan-oluş, yeryüzü-oluş ve makine-oluş" şeklinde tanımlamıştır. Buna göre, posthümanizmin hayvan-oluş eksenini, "insanmerkezciliğin yerinden edilmesini ve çevre temelli, yani bedenli, gömülü ve diğer türlerle sembiyoz içerisinde oluşumuz temelinde transtürsel bir dayanışmanın tanınmasını, yeryüzü-oluş, "çevresel ve toplumsal sürdürülebilirlik meselelerini...bilhassa ekoloji ve iklim değişimi" konularına odaklanmaktadır. Makine-oluş eksenine ise "insan ve teknolojik devreler arasındaki ayrımı yarıp, özne inşasında temel olanın biyoteknoloji dolayımında ilişkiler olduğunu" iddia eder (Braidotti, 2021, s. 38). Yani Braidotti'ye (2021, s. 119) göre; "İnsanın teknolojik olanla kaynaşması, hayvanlar ve gezegen habitatları arasındaki sembiyotik ilişkiden çok da farklı olmayan yeni bir transversal bileşim, yeni bir ekozofik birlik oluşturur".

Posthümanizmin kaynaklarından birisi de Donna J. Haraway'ın, 1985 tarihli bir siborg geleceğine dair hem ütopyik hem de distopik olarak nitelendirilebilecek bilim-kurgu temaları içeren *Bir Siborg Manifestosu* isimli çalışmasıdır. Haraway bu çalışmada bedeni bütün acıların ve adaletsizliklerin kaynağı olarak görür ve insan-makine melezi olan siborgun ırk, sınıf, cinsiyet vb. gibi bütün toplumsal ötekileştirici karşıtıklara son vereceği, bir anlamda bedenin tamamen ortadan kalktığı bir ütopya ortaya koyar (Le Breton, 2014, s. 215).

Haraway (2010, s. 46) siborgu şu şekilde tanımlar: "Yirminci yüzyılın sonlarına, bizim mitik zamanımıza gelindiğinde, hepimiz kimera'yız, kuramsallaştırılmış ve imal edilmiş makineorganizma melezleriyiz; kısacası siborguz. Siborg bizim ontolojimiz; siborg bize politikamızı verir. Siborg, her türlü tarihsel dönüşüm imkânını yapılandırır iki birleşik merkezin, yani hayal gücünün ve maddi gerçekliğin yoğunlaştırılmış bir gesidir"

Posthümanizmin insan ve makine birliğine vurgu yapan tarafı transhümanizm olarak da isimlendirilmektedir. İnsanın entelektüel, fiziksel ve duygusal yeteneklerinin artırılması, hastalıkların ve bedensel acıların ortadan kaldırılması, yaşam süresinin uzatılması ile birlikte transhümanizm temelde insanın teknolojik gelişimini hedefleyen bir düşüncedir (Wolfe, 2010, s. 13). "Bir bedene sahip olmak", "bir bedene hapsolmek", "bir bedenle ilişkili olmak" gibi kartezyen düşüncenin üzerinde durduğu problemlerin yeniden ele alınması söz konusudur. Örneğin insan zihninin beyinden alıp başka bir ortama aktarabilme fikrine/hedefine dayanan zihin yükleme projesi, transhümanizmin temel hedeflerinden biridir (Marchesini, 2017, s. 138). Bu tür bir proje beyni bir tür donanım, zihni de burada içerilen bir yazılmış gibi görülmesine dayanır. Bilgisayarın fikir babası Turing, insan beynini teknik olarak benzeri yapılabilecek bir makine olarak görmüştür. Bedeni fazlalık olarak gören Turing, bedenin sıkıcı olduğunu, bedenin zihni sadece meşgul ettiğini, ona ihtiyacımız olmadığını ileri sürerek, neden sadece zihin olarak var olamadığımızı sorgulamıştır. Aynı şekilde çoğu yapay zekâ kuramcısı bedeni dünyanın anlaşılmasının önünde bir engel olarak görmüşlerdir (Le Breton, 2014, s. 192-196). Bu yoruma göre, anılar, eğilimler, rüyalar veya bireysel hedefler gibi insana özgü kimliği oluşturan zihinsel içerik bedenin doğrudan bir ifadesi olarak değil, "bedenle amodal ilişkinin" bir parçası olarak görülmektedir. Zihni bedenden çıkarmak, bedenin geçici, çürüeyebilen doğasını aradan çıkararak insan zihninin bilgisini, bilgisayar temelli farklı ortamlara yerleştirerek ona ölümsüzlük vermek anlamına gelir (Marchesini, 2017, s. 138). Post hümanistlerin ve transhümanistlerin hedefi "Özneyi telef olacak teninden ayırmak, ilgiye layık olan tek bileşen olan zihnine dönüştürerek maddi olmaktan çıkarmaktır" (Le Breton, 2014, s. 220).

20. yüzyıl düşüncesi ve sanatı üzerinde en etkili kuramlardan biri olan psikanalizin kurucusu Sigmund Freud'a göre insanın temelde iki dürtüsü vardır; bunlardan biri türünü devam ettirmeye, üretmeye onu yönelten yaşam içgüdü, diğeri ise şiddet, kendini yok etme, yıkım isteği ile kendini gösteren ölüm içgüdüdür (Freud, 2019, s. 105-107). İnsanoğlunun medeniyeti inşa etmesinde, makineler üretmek, teknolojik gelişmelerle hem kendi bedeninin olasılıklarını hem de yeryüzünü değiştirmesinde Freud'un 'Eros' olarak da adlandırdığı yaşam dürtüsü etkilidir. Diğer yandan günümüzde gelinen noktada bu gelişmeler, belli bir sınırı aşarak hem doğa hem de insan var oluşu açısından bir tehlikeye dönüşmektedir. Bu anlamda insanın kendi varlığını, kişiliğini tehlikeye sokabilecek şekilde kendini cansız olan makinelerle birleştirmesi bir tür ölüm içgüdü ile bağdaştırılabilir.

Freud'un başka bir kavramı olan tekinsizlik kavramı ise, bastırılmış çocukluk korkularının geriye dönüşü şeklinde tarif

edilir. Cansız olan ama canlıymış gibi görünen nesnelerin bizde bıraktığı korku ve huzursuzluk hali tekinsizlikle ilgilidir. Freud'un bu kavramıyla bağlantılı olarak Masahiro Mori tarafından "Uncanny Valley" terimi ortaya atılmıştır. Bu terim insana benzeyen ama insan olmayan çeşitli varlıkların insanda bıraktığı rahatsızlığı ölçen bir grafikten oluşur. Ve bu grafiğe göre bir aşamaya kadar insana benzeyen, canlı-cansız ayrımı yapılamayan, robotlar ve cyborglar insanlarda tekensizlik duygusunu uyandırmakta ve rahatsız etmektedir. Tekensizlik duygusu Freud onu tanımlamadan çok önce, Romantik dönem sanatçıların eserlerinin genel atmosferindeki hem tanıdık hem de yabancı gibi algılanan tuhaf yaratıkların, tehlikede olma hissi uyandıran mekanların varlığı ile hissedilen duyguyu da tanımlamaktadır.

Romantizmin Yüce Estetiği ve Postmodern Yüce

18. yüzyıl Avrupa'sının sanat anlayışı olan Romantizm kaynağını Aydınlanma düşüncesinden almıştır. "Başta Kant olmak üzere, bütün Aydınlanma düşünürleri, gerçek aydınlanmanın, vahye veya imanın sırlarına müracaat etmekten ziyade, bireysel, sosyal ve politik hayatın problemlerine akli ve felsefi yöntemleri uygulamak anlamına geldiğini söyler" (Cevizci, 2017, s. 14). Aydınlanma düşüncesi hümanizm ve rasyonalizmden ayrı düşünülemez bir dünya görüşüdür. Bu dönemde Kant'ın estetik görüşü de sanat üzerinde etkili olmuştur. Kant'ın estetik görüşü güzelliğin karşısına "yüce" kavramını yerleştirmektedir. Kant'a göre, yüce duygusu, "yaşam güçlerinin anlık tutukluğundan ya da bunu izleyen güçlü bir boşalımdan doğar" ve yüce duygusu bir tür hoşlanma duygusu değildir. Daha çok doğanın ulaşılmazlığını düşünmekle ilgilidir (Kula, 2012, s. 95-96). Çünkü bizde korku duygusu uyandıracak doğal olaylar karşısında, eğer güvende olduğumuzu, meydana gelebilecek yıkımdan zarar görmeyeceğimizi biliyorsak korku ile birlikte bir tür huzur ve keyif hali hissederiz. Bu duyguyu bizde uyandıran durumlar "yüce" dir. Yani yücenin kaynağı güzellikten farklı olarak acı ve korkudur (Doorly, 2019, s. 289). "Kant'a göre, yüce duygusu ki aynı zamanda yücenin duygusudur, güçlü ve anlaşılmaz, ikircikli bir duygudur: Aynı zamanda hem haz hem de acı ihtiva eder. Daha doğrusu, burada haz acıdan kaynaklanır" (Lyotard, 1994, s. 51).

Bu duygunun sanatta ifadesi, 19. yüzyılın başında Romantik dönemde özellikle baskın hale gelmiştir. Bu dönem sanatçıları eserlerinde doğa karşısında insanın yalnızlığını anımsatacak manzaralar kadar; doğaüstü güçlere, canavarı bedenlere ve insanın diğer canlı türleri ile birleştirilmesi ile tasarlanmış hibrit varlıklara da yer vermişlerdir. Francisco Goya, William Blake, Johann Heinrich Füssli gibi sanatçıların resimlerinde Aydınlanma düşüncesinin de etkisiyle halka ait batıl inançları görselleştiren korkunç varlıklara rastlanır (Görsel 1).



Görsel 1.

Johann Heinrich Füssli, *Kâbus*, 1781, Tuval Üzerine Yağlıboya, 101,6 cm × 127 cm, Detroit Sanat Enstitüsü (Füssli, 1781).

Romantik sanatçıların eserlerindeki bu hibrid canavarların kökeni, bir anlamda arketipsel biçimde mitolojilerde yer alan ve çeşitli insanlık durumlarının sembolü olarak nitelenebilecek varlıklardır. İspanyol romantik ressam Goya da yaşadığı dönem toplumunda gördüğü çeşitli olumsuz yönleri, gravür baskılarında antropomorfik figürler kullanarak göstermiştir (Görsel 2).



Görsel 2.

Francisco Goya, *Hangi Hastalıktan Ölecek?* 1799, Gravür, 22x15 cm, LACMA (Goya, 1799).

Farklı canlı türlerinin özelliklerini aynı anda taşıyan bu varlıklar, doğanın bilinmezliğini hatırlatırken, kusursuz varlıklar kadar anomalileri de yaratma gücünü gösterirler. Slavoj Žižek de postmodern yüceyi "canavarca olanla" bağdaştırır ve popüler film kültüründe ötekiliğin simgesi olan karakterlerle bağlantısını kurar. Kearney'e göre (2022, s. 123) Žižek'in postmodern yüce anlayışını yansıtan en iyi figür cyborgdur: "Modern hümanist teknolojinin hâkim nedenselliğinin iflas ederek kendi karşısına, yani robotlara yaraşır gayrişahsiliğiyle ölüm içgüdüsünün (Thanatos) yaşam içgüdüsü (Eros) karşısındaki zaferini simgeleyen posthümanist bir şeye dönüştüğünü gösteren o melez yaratık".

Postmodern dönemde sanatında yüce kavramı üzerinde özellikle duran Lyotard yüceyi; “Belirsiz ve belirlenemezdir yüce ve ‘haz ile acı, neşe ile kaygı, vecit ile depresyon’ gibi bilhassa çelişik hisleri tatmamıza yol açar. Kısacası; aklın kuralları ile alay eden ve sonunda bizi sessizliğe gömen o beklenmedik ve ölçsüz şeyin belirtisidir yüce” (Kearney, 2022, s. 117) şeklinde tanımlar. Lyotard’a göre yüce, dile getirilemeyen, kelimelerle ifade edilmeye direnen bir şeydir. Akılla hüküm veremeyeceğimiz durumlarda, “hayalgücü ile akıl arasındaki bir uyumsuzlukta kendini gösterir”. Lyotard için yüce, yabancılaşma, inancın yıkılması, gerçekliğin yokluğu gibi modern temalarla yakın ilişki içindedir (Su, 2014, s. 157-163).

Terry Eagleton’a göre (2012, s. 27), 20. yüzyıl sanatı, insanlığın durumunu korku, tikslenme, anlamsızlık gibi niteliklerle tanımlamaktadır: “Modernist düşüncenin baştan başa gösterdiği, insan varoluşunun olumsuz olduğu, yani hiçbir temelini, amacının, yöneliminin ya da gerekliliğinin bulunmadığıdır. Bu düşünceye göre, türümüz gezegen üzerinde asla ortaya çıkmayabilirdi de. Bu olasılık fiili varlığımızı içten içe oyar ve onun üstüne ölümün ve yitimin süregelen gölgesini düşürür”. Kurumuş ağaçlarla kaplı doğa manzaralarını ya da terk edilmiş anıtsal mekanları resimlerinde sıkça kullanan romantik ressamın resimlerinde de aynı türden bir yabancılaşma, anlamsızlık ve ölüm duygusu hakimdir. Bu duygu hali hibrit varlıklar tasarlama eğilimi ile birlikte posthümanist eser üreten çağdaş sanatçıları romantik dönem sanatçılarına yaklaştırır.

Örnekler Üzerinden Posthümanist Sanatın Estetiği

Posthümanist sanat, insan ve diğer türler arasındaki ilişkiler kadar, insan bedeninin makinelerle, bilgisayarlarla hibritleşmesini de kendisine konu edinir. Posthümanist sanatın içerisinde değerlendirilen sanatçılar, biyoteknolojinin geldiği noktada ortaya çıkan etik sorunları ortaya koymak için yapay varlıklar ve yapay ortamlar yaratmaktadırlar. Posthümanizmin temel meselelerinden biri olan insan bedeninin sınırsızlaştırılması, verili olanın yeterli gelmemesi ile bedeni değiştirme ve dönüştürebilme gücü üzerinde duran ilk sanatçı Orlan’dır. Orlan 90’lı yıllardan itibaren bedenini, performans ve video işlerine dönüştürdüğü ve kendi manifestosunu okuduğu çeşitli cerrahi müdahalelerle değiştirip dönüştürmektedir. Donna Haraway’ın cyborg anlayışına koştur bir şekilde bedeni yeniden yapılandırılabilir bir parçamız olarak gören sanatçı, kimlik konusuna da gönderme yapar. Örneğin; 1998 yılında ürettiği “Refiguration/Self Hybridation” başlıklı fotoğraf serisinde alın derisinin altına implantlar yerleştirterek kadın güzelliğini belirleyen normatif anlayışa meydan okumayı amaçlamıştır (Görsel 3).



Görsel 3.

Orlan, *Disfiguration-Refiguration, Precolumbian Self-Hybridization No.40, 1998, Cibachrome, 90x60 cm. (Orlan, 1998).*

Posthümanizmde, gün geçtikçe gelişen dijital ve biyoteknolojilerin insan-makine, zihin-beden gibi temel sınırları sarstığı düşüncesi hakimdir. Braidotti’ye göre (2021, s. 116), “insan sonrası durum, organik ve inorganik, doğmuş olan ve imal edilmiş olan, et ve metal, elektronik devreler ve organik sinir sistemleri gibi yapısal farklar ve ontolojik kategoriler arasındaki ayırım çizgilerini yerinden eden bir kuvvettir”. 1970’lerden beri beden ve makine arasındaki ilişkiyi sorgulayan performansa dayalı işler üreten Stelarc, posthümanist bir geleceğin nasıl olabileceği hakkında spekülasyon yapmak yerine, posthümanist fikirleri kendi bedenini, kullanıp, sonuçlarını bizzat deneyimleyerek test etmektedir. Stelarc “bedenin modasının geçmiş” olduğunu ve bedenin kapasitesini artıracak alternatif anatomik yolları araştırmamız gerektiğini savunur. Stelarc’ın Nina Sellars ile birlikte ürettiği Blender’da, her iki sanatçıdan alınan bedensel materyal, spot ışığı ile aydınlatılan küre biçiminde akrilik bir kap içinde birleştirilmiştir (Görsel 4). Basınçla çalışan makine düzeneği aralıklı olarak küp içerisindeki malzemeyi harmanlamaktadır. Karışım Stelarc’ın gövdesinden ve Sellars’ın uzuvlarından liposuction ile alınıp sterilize edilmiş olan; deri altı yağ, Zylocain (lokal anestetik), adrenalin, kan, sodyum bikarbonat, periferik sinirler, salin solüsyonları ve bağ dokusu içermektedir. Sellars’a göre, insan yağı, 21. yüzyılda bedenin en çok araçsallaştırılan kısmıdır. Stelarc ise Blender’ın, klonlama, kriyojenik (dondurma) ve yaşam destek üniteleri gibi doğum ve ölümün artık insan varlığının sınırları olmadığını gösteren çağdaş bilimsel gelişmelerle bağlantısına dikkat çekmektedir. Sanatçıya göre, yakın gelecekte insanlar biyolojik ölümlerle değil, yaşam destek üniteleri kapatıldığında ölecekler ve romantizmin simgesi olan kalbin atması, yakında yerini kanın organlara gönderilmesini sağlayan ama atmayan türbin kalplere bırakacaktır (Davis, 2016).



Görsel 4.

Stelarc ve Nina Sellars, Blender, 2005/2016, Deri altı yağ, Zylocain (Stelarc & Sellars, 2005).

Stelarc'ın daha fazla bilinen çalışlarından biri koluna ortam seslerini alıp internet üzerinden yayınlayabilen bir kulak yerleştirdiği "Üçüncü Kulak" tır. Eduardo Kac da "Time Capsule" (Zaman Kapsülü) performansında bacağına, normalde hayvanların takip edilmesi için kullanılan ve internet üzerinden takip edilebilen bir mikroçipi enjekte etmiştir. Kac, teknolojinin, günümüzde her yerde bulunan kameralar gibi teknolojiler vasıtasıyla gözetlenme ve bu yolla belgeleme ve tanımlama yoluyla bir tür hafıza işlevi gördüğünü düşünmektedir. Sanatçıya göre geleneksel olarak beden, genetik mirasın veya kişisel deneyimlerin sonucu edinilen, yalnızca insana ait anıların kutsal deposu olarak görülürken, günümüzde ise, bilgisayarlarda bulunan çipler hafıza görevi görmektedir. Sanatçı, Zaman Kapsülü'nde içinde veriler bulunan çipin, bu tür işlemlerin yaygın uygulama haline gelebileceği gelecekteki örneklerin ön görüsü olarak, böyle bir uygulamanın etik sonuçlarını sorgulamak üzere bedene implant edildiğini vurgulamaktadır (Kac, 1997).

Kendisini "Beden Mimarı" olarak tanımlayan Lucy McRae de fotoğraf ve video işlerinde yakın geleceğin teknolojilerinin insan ilişkilerini, insanın biyolojik ve manevi yönlerini nasıl değişime uğratabileceği üzerinde durmaktadır. Bart Hess ile birlikte ürettikleri beden, mimari, performans ve modayı birleştiren fotoğraflarda insan derisinin ekolojik değişikliklere uygun biçimde nasıl evrime uğrayabileceği üzerinde düşünerek insan bedeninin gelecekte sahip olabileceği silüetleri ortaya koymaya çalışmışlardır (Shah, 2020) (Görsel 5).



Görsel 5.

Lucy McRae ve Bart Hess, LucyandBart, 2010 (McRae & Hess, 2010).

Mariko Mori, işlerinde, yaşam, ölüm, gerçeklik gibi evrensel konuları araştırmak için ve teknolojiye yararlanan bir sanatçıdır. Eserleri bir anlamda günümüz Japonya'sının; gelenekle yeniliği, doğa ile teknolojiyi, bireysel ve kolektif hayal gücünü birleştiren yapısını görselleştirmektedir. Eserleri hem teknolojik hem de spiritüeldir (Grosenick & Riemschneider, 2005, s. 192). Sanatçı, eserlerinde izleyici etkileşimli bir sanat deneyimi yaratmak için gerçek zamanlı bilgisayar grafiklerini, beyin dalgası teknolojisini, sesi ve mimari mühendisliği birleştirmektedir. "Wave Ufo" isimli enstalasyonu bir gözyaşı ya da yağmur damlasına benzeyen gümüş rengi bir modülden ibarettir (Görsel 6). Bu modülün içinde her seferinde üç katılımcının beyin dalgaları bilgisayar programları yardımıyla görüntülere dönüştürülür ve Mori'nin kendi yarattığı resimlerle birlikte tekrar izleyiciye sunulur (Grovier, 2015, s. 342-343). Wave Ufo, bütün duyumların birbiriyle bağlantılı olduğu için insan varoluşunun sonsuz olduğu şeklindeki Budizm ilkesine dayanmaktadır. Mori, modülün hem fütürist hem meditatif iç mekânında, katılımcı olan üç kişiyi birbirine ve dünyaya bağlamayı amaçlamaktadır (Public Art Fund, t.y.).



Görsel 6.

Mariko Mori, Wave Ufo, 1999-2002, Enstalasyon (Mori, 1999).

Posthümanizm; “Ahlaki rasyonellik, bütüncül kimlik, aşkın bilinç veya doğuştan gelen ve evrensel ahlaki değerler gibi mefhumlardan radikal bir biçimde yabancılaşmayı içerir” (Braidotti, 2021, s. 119). Bu yabancılaşma bazı posthümanist sanatçıların eserlerinde canlı türlerinin birbiri ile birleştirilmesi veya yeni canlı türlerinin hayal gücü yardımıyla tasarlanması ile ortaya çıkmaktadır. İnsan ve hayvan melez imge üretimi, Romantik dönemde olduğu gibi, bir anlamda insanoğlunun doğaya dönme isteği ile ilişkilidir.

Heykel, performans ve video alanında eserleri ile bilinen Amerikalı sanatçı Matthew Barney “The Cremaster Cycle” başlıklı enstalasyonlar, heykeller ve fotoğraflar ve filmlerden oluşan ve 8 yılda tamamlanan eserinde, insanı diğer canlılar arasında ayrıcalıklı konuma yerleştiren insan merkezci bakışa meydan okumak için metamorfoza başvurmuştur (Görsel 7). Serideki filmlerde insan formu sınırları belli olmayan, biçimlendirilebilir bir yapı olarak ele alınmış, parçalanarak, canlı ve cansız yapılarla hibritleştirilmiştir. Cremaster kurgusundaki karakterler mimari mekanla uyum sağlayacak şekilde dönüşüme uğramaktadırlar. Organik-inorganik, iç-dış, insan-insan olmayan gibi zıtlıkların bir arada bulunması filmdeki yabancılaştırıcı etkiyi artırmaktadır.



Görsel 7.

Matthew Barney, *The Cremaster Cycle*, 1994-2002 (Barney, 1994).

Kusursuz sanat nesnesini aynı anda hem baştan çıkarıcı hem de itici olan bir şey olarak tanımlayan David Altmejd'in 2022 tarihli “Vektör” eseri, yoga pozunda oturan devasa tavşan kulakları olan antropomorfik bir figürdür (Görsel 8). Figürün önünde, figürün yapıldığı maddeden kazılmış gibi görünen, tavşan yuvasına açılan bir açıklık vardır. Bu garip sahne, akla insan-hayvan ilişkisi kadar çürüme ve yenilenme arasında sürekli gerçekleşmekte olan dönüşümü getirmektedir. Tavşanı, mitolojik olarak akıldışılığın ve çılgınlığın işareti olarak gören sanatçı, bu eserde, bilim kurgu ve gotik romantizmi birleştirerek bir tür posthümanistik geleceği görünür kılmaktadır (Altmejd, t.y.).



Görsel 8.

David Altmejd, *The Vector*, 2022, Epoksi, Reçine, Akrilik, 397 x 182 x 182 cm. (Altmejd, 2022).

Hiperrealistik silikon heykelleri ile tanınan Patricia Piccinini'nin “Bottom Feeder” (2009) isimli eseri modern toplum tarafından üretilen çöpleri yiyen ve plastiği sindirebilen bir metabolizması olan hayali bir yaratığa dayanmaktadır (Görsel 9). Eğilmiş, insan atıkları ile beslenen yaratığın arkasında ikinci bir yüz varmış gibidir. Hibridizasyon, mutasyon, evrim, biyoetik, teknolojik adaptasyon ve güzellik algısı gibi kavramlardan yola çıkan Piccinini, olası gelecekleri hayal etmenin bir yolu olarak izleyicinin duygusal tepkilerine odaklanmaktadır (Davis, 2016).



Görsel 9.

Patricia Piccinini, *Bottom Feeder*, 2009, silikon, fiberglas, hayvan kürkü, 45.1 x 40 x 66 cm. (Piccinini, 2009).

Romantik dönem sanatçıları yücelik duygusunu hissettirebilmek için, insanoğlunun doğanın gücü ve azameti karşısında acizliğini, ölümü ve yıkımı hatırlatan manzaralar üretmişlerdir. Doğanın insanın ürettiği teknolojiler tarafından kirletildiği düşüncesi, insanın doğaya daha uyumlu olarak yaşamasının tek yolunun teknolojiden uzak olması ile mümkün olabileceği düşüncesini doğurur. Romantikler vahşi doğanın insan uygarlığı tarafından bozulmamış tek yer olduğu düşüncesiyle doğaya dönmüşlerdir. Aynı zamanda içinde yaşadıkları uygarlaşmış topluma karşı duyulan

yabancılaşma duygusunu verebilmek için doğanın yabani yanına vurgu yapmışlardır. Bu yabancılaşma duygusu, “rückenfigür” adı verilen, izleyiciye ve aslında bir anlamda topluma arkasını çevirirken, yüzünü doğaya dönmüş figür türünün kullanımında da açığa çıkmaktadır. Post hümanist sanatçılar için ise doğa, insanoğlu tarafından sürekli olarak olumsuz yönde değişime uğratılmış, dengesi yok edilmiş ve sonuçta kaçınılmaz bir sona doğru ilerlemektedir. Bu “son” ve sonrası bazı posthümanist sanatçıların eserlerinde kurgulanarak izleyiciye sunulur.

Danimarkalı sanatçı Uffe Isolotto eserlerinde içinde yaşadığımız sürekli değişen teknolojik gerçekliğin, insan ve insan olmayana dair yerleşik kavramlara meydan okuyan hibrit bedenlerle nasıl temsil edilebileceğini araştırmaktadır. Eserlerinde insanın kendi yarattığı teknoloji ile birlikte doğaya gittikçe daha fazla yabancılaştığı ve artık geri dönmenin zorlaştığı posthümanistik bir durumu görselleştirmektedir. Sanatçı, 2022 yılındaki 59. Venedik Bienali’nde sergilenen “We Walked the Earth” isimli post-apokaliptik enstalasyonunda izleyicisini gerçekleştirmiş bir felaketin hemen sonrasına götürür (Görsel 10).



Görsel 10.

Uffe Isolotto, We Walked the Earth, Enstalasyon (Isolotto, 2022).

Enstalasyonda, gelecekteki bir zamanda, yüksek teknoloji sayesinde bedenleri değişime uğramış ve yeni bir türe dönüşmüş olan bir kentaur ailesi gösterilmektedir. Ancak felakete uğradıktan sonra tekrar hayatta kalma mücadelesine geri dönmek zorunda kaldıkları anlaşılmaktadır. Eserlerinde genellikle mitolojik göndermeler kullanan sanatçı, “We Walked the Earth” ile günümüzün teknolojik dünyasında her zaman var olan insanlığın ve dünyanın daha ilkel bir haline duyulan özlem ile birlikte, insan bedeninin olası bir transhümanist gelecekte kendi ilkel ve hayvani yanı ile nasıl yüzleşebileceğine dair bir yorum yapmaktadır (Steiber, 2022).

Benzer bir post-apokaliptik gelecek öngörüsü, Pierre Huyghe’nin 2014 tarihli “Human Mask” isimli videosunda da dikkat çekmektedir. 2011’de nükleer felaketi yaşayan Fukushima’da

çekilen filmde, yüzünde genç bir kız maskesi olan bir maymun terkedilmiş gibi görünen bir mekânda gösterilmektedir (Görsel 11).



Görsel 11.

Pierre Huyghe, Human Mask, Tek kanallı video, 19 dk. (Huyghe, 2014).

Distopik bir ortamda tek başına, insan maskesi giymiş olan bir maymun, daha önceden restoran personeli izleyip öğrendiği çeşitli görevleri taklit ederek yerine getirmektedir (Huyghe, 2014). Maymunun insan ve hayvan arasında belli bir yere konumlandırılmayan hareketleri çaresizliği aklı getirirken, bir felaket sonrasını görselleştiren mekân içindeki yalnızlığı, Romantik dönem sanatçıların eserlerinde doğanın tehlikeleri karşısında yalnız ve çaresiz bir figür haline gelen insanlığı hatırlatır. Ancak burada korkutucu olan doğanın kendisinden ziyade insanoğlunun onu getirdiği durumdur.

Sonuç ve Öneriler

İnsan bedeni diğer hayvanlara göre bazı açılardan daha yaralanabilir bir yapıya sahip olduğundan, insanoğlu doğada var olan diğer türlerin ve doğanın kendi süreçlerinin karşısında çoğunlukla savunmasız olduğu hissine kapılır. Bu yüzden doğa, insan için, hem kendisinden korunmak istediği ve bunun için teknolojik gereçler geliştirdiği, hem de sürekli olarak özlem duyduğu bir olgu durumundadır. İnsanın doğa ile ilişkisinde yaşadığı bu ikilem Romantik dönem ressamlarının manzara resmini ele alış tarzında kendini göstermiştir. Post hümanist sanatçıların eserlerinde de benzer bir doğa algısı vardır. Her iki durumda da sanatçıların değişen dünya ve doğa algısına bir tepki ürettikleri görülmektedir.

Güzellik algısı asırlarca bedenin orantılarının mükemmelliği ile ilişkilendirilmiş, bu mükemmel beden imgesini yaratmak isteyen sanatçılar, çeşitli kanon sistemleri üzerinde çalışmıştır. Bu isteğin temeli antik Yunan felsefesinden itibaren güzelliğin ahlaki iyilikle bağlantılı görülmesidir. Dolayısıyla şeytani olan figürler ideal biçimden uzak betimlenmiştir. Diğer yandan, doğada görülen genetik değişikliklerin sonucu olan bedensel anomaliler de sanat tarihi boyunca sanatçılara özgürce biçimsiz bedenler üretme konusunda ilham olmuştur. Özellikle Romantik dönem sanatçıları insan aklının ürettiği tüm canavarsı imgelere eserlerinde yer vermişlerdir.

Kendi bedeninin sınırlarını hiçbir zaman yeterli görmeyen insan, teknolojinin yardımıyla, bir zamanlar bir tür fantezi olarak ürettiği insan-hayvan, insan-makine, insan-bilgisayar hibritleşmelerini 21. yüzyıl dünyasında biyomühendislik sayesinde hayata geçirmiştir. Bilim alanındaki bu gelişmeler sanatı da kaçınılmaz olarak etkilemiştir. Posthümanist sanatçıların eserlerinde beden; dönüşmüş, makinelerle, farklı canlıların bedenleri ile hibridite edilerek biçimsizleştirilmiş, ideal olandan uzaklaştırılarak beden imgesinin sınırları-sınırsızlıkları araştırılmıştır. Diğer taraftan sürekli gelişen medya teknolojileri sayesinde bireylerin kendilerini ifade etme biçimleri ve dolayısıyla insanlar arası ilişkiler de değişime uğramıştır. İnsan olmak dünyayı algılamak ve anlamlandırmak kadar onu biçimlendirmekle de ilgilidir. Dünyayı biçimlendirirken insanoğlu kendi bedenini ve kendi düşünce dünyasını da biçimlendirmiştir. Posthümanist sanatçılar bütün bu değişimlerin meydana gelmekte olan ve ileride olası sonuçları üzerinde düşünerek, gün geçtikçe daha fazla yapaylaşan hayat ve değişen insan olma deneyimini görselleştirmektedirler. Teknoloji ilerledikçe, insan olmanın tanımının daha fazla değişeceği ve doğadan kopuşun getirdiği yabancılaşma duygusunun geri dönülemez biçimde insan ruhunu etkileyeceği öngörülebilir bir senaryodur. Bu anlamda posthümanist sanatçılar bize bu senaryonun uyarısını ve ön gösterimini sunmaktadırlar.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-H.D.; Tasarım-H.D.; Denetleme-H.D.; Kaynaklar-H.D.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-H.D.; Analiz ve/veya Yorum-H.D.; Literatür Taraması-H.D.; Yazıyı Yazan-H.D.; Eleştirel İnceleme-H.D.; Diğer-H.D.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-H.D.; Design-H.D.; Supervision-H.D.; Resources-H.D.; Data Collection and/or Processing-H.D.; Analysis and/or Interpretation-H.D.; Literature Search-H.D.; Writing Manuscript-H.D.; Critical Review-H.D.; Other-H.D.

Conflict of Interest: The author has no conflicts of interest to declare.

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

Kaynaklar

- Altmejd, D. (2022). *The Vector* [Heykel]. Whitecube. <https://www.whitecube.com/artworks/the-vector>
- Altmejd, D. (t.y.). *The vector*. Art Basel. 17.03.2024 tarihinde <https://www.artbasel.com/hong-kong/encounters2023/david-altmejd> adresinden edinilmiştir.
- Artun, A. (2016, Ekim 24). Sanat tarihi'nin düşüşü. *E-skop Sanat Tarihi Eleştiri*. <https://www.e-skop.com/skopbulten/sanat-tarihinin-dusus/3124>

- Barney, M. (1994). *The cremaster cycle* [Video]. Southbankcentre. <https://www.southbankcentre.co.uk/whats-on/matthew-barneys-cremaster-cycle-1994-2002>
- Braidotti, R. (2021). *İnsan sonrası* (Ö. Karakaş, Çev.). Kolektif Kitap. (Orijinal çalışma 1999'da yayınlandı).
- Bukatman, S. (1993). *Terminal identity: The virtual subject in postmodern science*. Duke University Press.
- Cevizci, A. (2017). *Aydınlanma felsefesi*. Say Yayınları.
- Davis, A. (2016, June 30). *New romance: Art and the posthuman-curatorial essay*. MCA. <https://www.mca.com.au/stories-and-ideas/new-romance-art-and-the-posthuman-curatorial-essay/>
- Doorly, P. (2019). *Sanatta hakikat* (A. Çavdar, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal çalışma 2013'de yayınlandı).
- Eagleton, T. (2012). *Hayatın anlamı* (K. Tunca, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal çalışma 2008'de yayınlandı).
- Foucault, M. (1994). *The order of things an archeology of human sciences*. Vintage Books.
- Freud, S. (2019). *Haz ilkesinin ötesinde* (A. Babaoğlu, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal çalışma 1920'de yayınlandı).
- Füssli, J. H. (1781). *Kâbus* [Resim]. Artsandculture. https://artsandculture.google.com/asset/the-nightmare/lwFwTbrht4_QzgA?hl=tr
- Goya, F. (1799). *Hangi hastalıktan ölecek?* [Gravür]. Artsandculture. <https://artsandculture.google.com/asset/what-ill-will-he-die-0006/CwEISN51UR2a2A?hl=tr>
- Grosenick, U., & Riemschneider, B. (Eds.). (2005). Mariko Mori. *Art now: Artists at the rise of the new millenium* içinde (s.192-195). Taschen. <https://www.scribd.com/document/426952106/Art-Now-Artist-at-the-Rise-of-the-New-Millennium>
- Grovier, K. (2015). *Art since 1989*. Thames & Hudson.
- Haraway, D. J. (2010). *Başka yer* (G. Pular, Çev.). Metis Yayınları.
- Huyghe, P. (2014). *Human mask* [Video]. Met. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/684796>
- Isolotto, U. (2022). *We walked the Earth* [Enstalasyon]. Mplusb. <https://www.mplusb.eu/project/we-walked-the-earth-uffe-isolotto/>
- Jacob, F. (1970). *La logique du vivant*. Galimard.
- Kac, E. (1997, November 11). *Time capsule*. KAC. <https://www.ekac.org/timec.html>
- Kearney, R. (2022). *Yabancılar, tanrılar ve canavarlar* (B. Özkul, Çev.). Metis Yayınları. (Orijinal çalışma 2002'de yayınlandı).
- Kula, O.B. (2012). *Kant, Schiller, Heidegger estetik ve edebiyat*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Le Breton, D. (2014). *Bedene veda* (A. U. Kılıç, Çev.). Sel Yayıncılık. (Orijinal çalışma 1990'da yayınlandı).
- Liotard, J. F. (1994). *Postmodern nedir sorusuna cevap*. N. Zekâ (Ed.), (D. Sabuncuoğlu, Çev.), *Postmodernizm* içinde (s. 45-58). Kıyı Yayınları.
- Marchesini, R. (2017). *Over the human*. Springer.
- McRae, L., & Hess, B. (2010). *LucyandBart* [Fotoğraf]. Lucy Mcrae. <https://www.lucymcrae.net/lucyandbart>
- Mori, M. (1999). *Wave Ufo* [Enstalasyon]. Medienkunstnetz. <http://www.medienkunstnetz.de/works/wave-ufo/>
- Orlan, D. (1998). *Disfiguration-refiguration, precolumbian self-hybridization* (No.40) [Fotoğraf]. Michaligallery. <https://michaligallery.com/orlan-precolumbian-self-hybridization-no-40/>

- Piccinini, P. (2009). *Bottom Feeder* [Heykel]. Hosfeltgallery. <https://hosfeltgallery.com/artists/62-patricia-piccinini/works/10114-patricia-piccinini-bottom-feeder-2009/>
- Public Art Fund. (t.y.). *Mariko Mori: Wave ufo*. 13.02.2024 tarihinde <https://www.publicartfund.org/exhibitions/view/wave-ufo/> adresinden edinilmiştir.
- Shah, D. (2020, September 11). *Science fiction artist Lucy Mcrae on relation between technology and humans*. Stir World. <https://www.stirworld.com/inspire-people-science-fiction-artist-lucy-mcrae-on-relation-between-technology-and-humans>
- Steiwer, L. (2022, April 08). *Cottagecore centaurs*. Kunstkritikk. <https://kunstkritikk.com/cottagecore-centaurs/>
- Stelarc & Sellars, N. (2005). *Blender* [Enstalasyon]. MCA. <https://www.mca.com.au/exhibitions/new-romance-art-and-the-posthuman/stelarc-nina-sellars/>
- Su, S. (2014). *Çağdaş sanatın felsefi söylemi*. Profil Yayıncılık.
- Wolfe, C. (2010). *What is posthumanism*. University of Minnesota Press.

Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Algılarına Yönelik Bir Araştırma

A Study on Secondary School Students' Perceptions of Abstract Art

Rıfat SERİN¹ 

¹Millî Eğitim Bakanlığı, Baloluk İsmet Bulut Ortaokulu, Ağrı, Türkiye

Selma TAŞKESEN² 

²Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı, Erzincan, Türkiye



öz

Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserlerine ilişkin bakış açıları ile soyut sanat eserleriyle ilgili estetik beğenileri arasındaki ilişkinin tespit edilmesinin amaçlandığı araştırma 120 ortaokul öğrencisi ile gerçekleştirilmiştir. Çalışma nitel ve nicel yaklaşımın birlikte olduğu karma yöntem araştırmalarından yakınsayan paralel desen yaklaşımı ile planlanmıştır. Araştırmanın veri toplama araçları, öğrencilerin soyut sanat algılarını belirlemek için metafor yoluyla veri toplama formu, estetik beğeni düzeylerini belirlemek için Sevim, Hisarcıklılar ve Feyzioğlu (2012) tarafından geliştirilen ve araştırmaya uyarlanan "Estetik Beğeni Ölçeği", öğrencilerin soyut sanat etkinlikleriyle ilgili görüşlerinin tespiti için yarı yapılandırılmış görüşme formu ve süreç içerisinde çıkardıkları sanatsal çalışmalardan oluşmaktadır. Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat algılarına ilişkin metaforları içerik analizi ile çözümlenmiştir. Öğrencilerin Estetik beğeni düzeylerinin tespiti için betimsel istatistik, sınıf düzeyine göre farkı test etmek için Anova testinden faydalanılmıştır. Öğrencilerin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik algılarını ve soyut sanat etkinlikleriyle ilgili görüşlerini belirlemek için ise betimsel analiz yönteminden yararlanılmıştır. Araştırma sonuçları, ortaokul öğrencilerinin genel olarak estetik beğeni düzeylerinin yüksek olduğunu, sınıf düzeyine göre anlamlı bir farkın bulunmadığını göstermiştir. Öğrencilerin, resimlerin ana fikir ve renkleri hakkında bilgi sahibi oldukları ancak biçim ve tasarım boyutunda yeterli bilgiye sahip olmadıkları tespit edilmiştir. Ayrıca, öğrencilerin seçtikleri sanatsal çalışmalarını başarıyla tamamladıkları belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Soyut Sanat, Figüratif Sanat, Estetik, Algi

ABSTRACT

The study, which aims to determine the relationship between middle school students' perspectives on abstract artworks and their aesthetic appreciation levels of abstract artworks, was conducted with 120 middle school students. The study was planned with a convergent parallel design approach, which is one of the mixed method researches in which qualitative and quantitative approaches are combined. The data collection tools of the study consisted of a metaphor-based data collection form to determine students' perceptions of abstract art, the "Aesthetic Appreciation Scale" developed by Sevim, Hisarcıklılar and Feyzioğlu (2012) to determine their aesthetic appreciation levels and revised in accordance with the research, a semi-structured interview form to determine students' views on abstract art activities, and the artistic works they produced during the process. Secondary school students' metaphors about abstract art perceptions were analyzed by content analysis. Descriptive statistics were used to determine students' aesthetic appreciation levels, and Anova test was used to test the difference according to class level. Descriptive analysis method was used to determine students' aesthetic perceptions about abstract artworks and their opinions about abstract art activities. The results of the study showed that middle school students generally had high levels of aesthetic appreciation and that there was no significant difference according to grade level. It was determined that the students had knowledge about the main idea and colors of the paintings, but they did not have enough knowledge in the form and design dimension. In addition, it was determined that the students successfully completed the artistic works they chose.

Keywords: Abstract Art, Figurative Art, Aesthetics, Perception

Açıklama: Bu araştırma, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı'nda kabul edilmiş olan "Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Algılarına Yönelik Bir Araştırma" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

Geliş Tarihi/Received	26.04.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested	11.09.2024
Son Revizyon/Last Revision	18.09.2024
Kabul Tarihi/Accepted	10.10.2024
Yayın Tarihi/Publication Date	31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Rıfat SERİN

E-mail: rifatserin@gmail.com

Cite this article: Serin, R., & Taşkesen, S. (2024). A study on secondary school students' perceptions of abstract art. *Art Vision*, 30(53), 197-211.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1474094>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Giriş

Sanat geçmişten günümüze kadar bir iletişim aracı olarak insanların günlük yaşamları içinde yer almıştır. İnsanların hayatlarında zamanla meydana gelen değişimler onların sanatlarını da etkilemiştir. Böylelikle sanat, çevredeki olaylardan bağımsız kalmayarak anlatma, anlamlandırma, davranış gibi bilişsel ve davranışsal özelliklere yansımıştır. Malchiodi (2007) 'ye göre; korku, endişe gibi duyguların tanımlanamadığı durumlarda, kişilerin kendilerini ifade edebilmelerinin en önemli yollardan biri sanattır. Sanat insanın duygularını dışa vurma için kullandığı en önemli alanlardan biridir. Sanat farklı dönemlerde farklı duyguları meydana getirir. Nitekim sanat içinde bulunduğu çağın gelişim ve değişiminden bağımsız olarak ilerleyemez.

Sanatın tarih öncesi dönemlerinde de mağara, taş, kaya gibi doğada bulunan, nesnelere üzerine figüratif veya sembolik işaretlerin yapılmasıyla ortaya çıktığı görülmektedir. Sanat en ilkel toplumlardan en modern toplumlara kadar, tarih sahnesinde yer almış bütün topluluklar tarafından kesintisiz bir şekilde uğraş alanı olmuştur. Buna bağlı olarak sanat çeşitli dönemlerden etkilenip ve çağın gereksinimlerine ayak uydurarak gelişimini devam ettirmiştir. Gittikçe ilerleyen sanat olgusu ile beraber çağdaş sanat anlayışı da ortaya çıkmıştır. Bununla beraber figüratif sanatın yanında soyut sanat düşüncesi doğmuştur. Sanatın içindeki bütün dönemlerde olduğu gibi soyut sanatta insanların yaşayış biçimlerini ve buldukları ruhsal yapının bir parçası olmuştur. Çağımızda figüratif sanat ve soyut sanat hiç olmadığı kadar iç içedir.

Sanat tüm bu süreçlerin beraberinde eğitimin bir parçası haline gelmiştir. Eğitim insanın birçok konuda bilgi birikimini arttırmasına ve hayata dair farklı bakış açılarına sahip olmasına katkı sağlamaktadır. Diğer bütün disiplinlerde olduğu gibi sanat eğitimi de insanın gelişimine destek olur. Sanat Eğitimi, öğrencilerin sanatsal gelişimleri, yaratıcılıkları, sanatsal bakış açıları ve sanat eserlerini yorumlamaları gibi daha birçok açıdan öğrencilerin gelişimlerine katkı sağlamaktadır. Şen (2005)'e göre sanat eğitimi, öğrencilerin estetik duyarlılığını geliştiren, kendi güçlerini ve önemli görsel gereçleri tanımlamalarına yardımcı olan, düşünme yeteneklerini arttıran, sosyal alışkanlıklarını ve yaratıcı bireylerin ortaya çıkmasını sağlayan bir eğitim alanıdır. Çevredeki her şey de olduğu gibi eğitim-öğretim etkinliklerinde de öğrencilerdeki dışavurumcu gücü şekillendiren birçok unsur vardır. Örneğin öğrencilerin yaşadığı çevreden aile yapısına, cinsiyet farklılığından sınıfsal kademeye, okulun fiziksel koşullarından sınıf yapısına, öğrencilerin ruhsal yapısından eğitimcilerin öğrenciler üzerindeki etkisine kadar birçok neden öğrencilerin duygularını dışa vurma gücünü şekillendirmektedir. "Beğeni duygusu gelişmiş olan bir kişi karşılaştığı olay ya da

durumlara, kazanmış olduğu estetik bilinç sayesinde çevresel düzene sanatsal bir bakış açısıyla bakarak, onları estetik bir bakışla değerlendirmeyi öğrenir" (Yılmaz, 2009).

Sanat eğitimiyle beraber bireyin estetik bakış açısı gelişir. Günlük hayatımızda yoğun kullanılan estetik kavramı, görme, işitme, koklama gibi duyarımıza dayanan ve "duyum", "duyulur algı" gibi terimlerle açıklanan bir kavramdır (Tunalı, 2004). Bir sanat ürününün estetik olup olmadığını anlamak için hayal gücü ve zevk alma ya da almama yönünden yaklaşılmalıdır. Bu da estetik duyarlılığa sahip olmayı gerektirir. "Estetik duyarlılık kişilerin çevresel yaşamlarındaki düzenlemeler ile sınırlı bir şekilde kalmayarak, günlük yaşantılarında kullanacakları ve olaylar arasında bağlantı kurarak daha dengeli bir yaşam standardı sürdürebilecekleri davranışlar kazanmalarında da bireylere yardımcı olmaktadır" (Buyurgan ve Mercin, 2005). İnsanlar, çeşitli sanat formları karşısında güçlü ve anlaşılır bir bütünlük duygusuna sahip olmasının yanı sıra estetik hayranlık, estetik değerlendirme ve estetik beğeni karşısında güçlü ve anlaşılır bir bütünlük duygusu taşır. Bu duygu insanların soyut sanata karşı bir bütün şeklinde bakmalarını, sanat eserlerini izlerken aldıkları duygusal zevk ruhsal doygunluğa ulaştırmalarını sağlamaktadır. "Bir sanat eserine odaklanmak algısal, bilişsel ve duygusal bir deneyim gerektirir; ancak esere bakan kişilerin aldığı estetik haz, literatür de bilişselden ziyade duygusal süreçlerle ilgili bir kavram olarak değerlendirilir. Bu durumda estetik değerlendirme süreçlerini anlamada duyguların önemini ifade eder" (Erdem, 2010).

Ortaokul öğrencilerinin, figüratif sanat ile soyut sanat arasındaki bağlamsal farkı ayırt edebilme durumları ve farklı sanat biçimlerine ilişkin estetik farkındalıklarının ne durumda olduğu problem durumundan yola çıkılan bu araştırmada ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserlerine ilişkin bakış açıları ile soyut sanat eserleriyle ilgili estetik beğenileri arasındaki ilişkinin tespit edilmesinin amacıyla aşağıdaki alt amaçlara cevap aranmıştır.

1. Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat algılarına ilişkin metaforları nelerdir?
2. Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik beğenileri hangi düzeydedir?
3. Ortaokul Öğrencilerinin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik beğenileri sınıf düzeylerine göre farklılık göstermekte midir?
4. Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik düşünceleri nelerdir?
5. Ortaokul öğrencileri soyut sanat eserlerini ürünlerine nasıl yansıtılmışlardır?
6. Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat etkinlikleriyle ilgili görüşleri nelerdir?

Yöntem

Araştırma'nın etik kurul onayı Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İnsan Araştırmaları Eğitim Bilimleri Etik Kurulu'ndan (Tarih: 30.12.2021, Sayı: 12/02) alınmıştır. Ayrıca, katılımcıların ailelerinden onam alınmıştır.

Araştırma Modeli

Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserlerine bakış açıları ile soyut sanat eserleriyle ilgili estetik beğenileri arasındaki ilişkinin tespit edilmesi için planlanan çalışmada nitel ve nicel yaklaşımların bir arada kullanıldığı karma yöntem deseni kullanılmıştır. "Karma araştırma; tek bir çalışmanın ya da çalışmalar içerisindeki nitel ve nicel araştırma verilerinin toplanmasını, analiz edilmesini ve yorumlanmasını içermektedir" (Leech ve Onwuegbuzie, 2009, s. 266). Çalışma nitel ve nicel yöntemin beraber kullanıldığı karma yöntem araştırmalarından yakınsayan paralel deseniyle yürütülmüştür. Creswell ve Plano Clark'a (2020) göre, yakınsayan paralel desende nitel ve nicel veriler paralel bir biçimde toplanır, ayrı ayrı analiz edilip veriler beraber yorumlanır.

Evren ve Örneklem

Araştırmanın örnekleme 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Doğu Anadolu bölgesinde orta ölçekli bir ortaokulda öğrenim gören ve basit seçkisiz örnekleme yoluyla seçilen 9-13 yaş arasındaki 120 ortaokul öğrencisinden oluşturulmuştur. "Seçkisiz örneklem, bir evrenden evreni temsil edebilecek büyüklükte rastgele örneklem seçilmesidir" (Yıldırım ve Şimşek, 2004). Veriler analiz edilirken öğrenci isimleri kod isimler ile adlandırılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Çalışmanın ilk veri toplama aracı olarak ortaokul öğrencilerinin soyut sanat algılarını tespit etmek için "soyut sanat nedir?....." ve "çünkü:....." ifadelerinin olduğu metafor yoluyla veri toplama formu kullanılmıştır. Araştırmanın bir diğer veri toplama aracı olan, Sevim, Hisarcıklılar ve Feyzioğlu (2012) tarafından geliştirilmiş olan Estetik Beğeni Ölçeği (EBÖ) çalışmaya uygun olması için sanatçıların soyut sanat eserleriyle revize edilerek kullanılmıştır. EBÖ iki bölümden oluşmaktadır. Bu ölçeğin birinci kısmında 1 ile 5 arasında derecelendirilmiş olan Likert Tipi ölçek kullanılmıştır. Ölçekte bulunan her bir eser için öğrenciler 1 ile 5 arasında puanlama yapmışlardır. Bu ölçekte bulunan Puan aralıklarının karşılıkları; (1) Hiç beğenmedim, (2) Beğenmedim, (3) Kararsızım, (4) Beğendim, (5) Çok beğendim biçimindedir. Bir öğrencinin ölçekten alabileceği en düşük ve en yüksek puan, ölçekte kullanılan resim sayısına göre belirlenmiştir. Ölçekte 10 adet soyut sanat eseri kullanılmıştır. Buna göre ölçekten alınabilecek en yüksek puan 50 en düşük puan 10 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin ikinci kısmında ise öğrencilerin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik algılarını tespit etmek için

belirlenen soyut sanat eserleri için "Ana Fikir...?, Biçim...?., Renk...? ve Tasarım...?" sorularının olduğu form kullanılmıştır. Araştırmanın diğer veri toplama aracı ise ortaokul öğrencilerinin soyut sanat etkinlikleriyle ilgili görüşlerinin tespiti için araştırmacı tarafından uzman görüşü alınarak oluşturulan ve 5 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile öğrencilerin süreç içerisinde çıkardıkları sanatsal çalışmalarıdır.

Verilerin Toplanması

Araştırmanın 1. adımında ortaokul öğrencilerinin soyut sanat algılarını tespit etmek için kullanılan metafor yoluyla veri toplama formu dağıtılmış, öğrencilerden bu formu cevaplamaları istenmiştir. Araştırmanın 2. adımında ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik beğeni düzeylerinin belirlenmesi için "Estetik Beğeni Ölçeği" dağıtılmış, bu ölçeğin birinci kısmında bulunan soyut sanat eserlerini değerlendirmeleri için 1'den 5'e kadar derecelendirilmiş olan kısımlara göre puanlama yapmaları istenmiştir. Araştırmanın bir diğer adımında Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik algılarını tespit etmek için "Estetik Beğeni Ölçeği" ikinci kısmında bulunan ve her bir soyut sanat eseri için "Ana Fikir...?, Biçim...?., Renk...? ve Tasarım...?" sorularını cevaplamaları istenmiştir. Araştırmanın 4. adımında ise ortaokul öğrencilerinin inceledikleri soyut sanat eserlerinden birini seçmeleri ve seçilen eseri kendi yorumlarıyla tekrar yorumlamaları istenmiştir. Araştırmanın son adımında ise ortaokul öğrencilerinin yapılan soyut sanat etkinlikleriyle ilgili görüşlerinin tespiti amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu dağıtılmış, öğrencilerden bu formu cevaplamaları istenmiş süreç sonlandırılmıştır.

Verilerin Analizi

Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat algılarına ilişkin metaforları içerik analizi ile analiz edilmiştir. "İçerik analizi birçok kelimedenden oluşan metinlerin, belirli kurallara bağlı olarak, içerik kategorilerine çevrilmesini sağlayan sistematik ve tekrar edilebilen bir yöntemdir" (Stemler, 2001). Araştırmada nicel verilerin analizinde SPSS 22.00 programından faydalanılmıştır. Öğrencilerin Estetik beğeni düzeylerinin ölçülebilmesi için betimsel istatistik, sınıf düzeyine ilişkin farkı test etmek için Anova testinden yararlanılmıştır. EBÖ'nin ikinci kısmında öğrencilerin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik algılarını tespit etmek için belirlenen her bir resmin karşısında bulunan "Ana Fikir...?, Biçim...?., Renk...? ve Tasarım...?" sorularının olduğu formdan alınan cevaplar ve öğrencilerinin soyut sanat etkinlikleriyle ilgili görüşlerini değerlendirmek için betimsel analiz yönteminden faydalanılmıştır. "Betimsel analizde amaç, görüşme ve gözlem sonucu elde edilen verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuya sunulmasıdır" (Karataş, 2015).

Bulgular

Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Algılarına İlişkin Metaforları

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin soyut sanat algılarına ilişkin geliştirdikleri metaforlar Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1.

Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Kavramına İlişkin İleri Sürdükleri Geçerli Metaforlar

Metafor Sırası	Metaforun Adı	Toplam
1	Gerçek Dışı	48
2	Hayal	17
3	Duygu	16
4	İfade Etme	3
5	Eşsiz	5
6	Özgün	6
7	Karmaşık	7
8	Biçim	4
9	Bakış Açısı	3
10	Sonsuz	4
11	Sadelik	1
12	Görsel Gerçeklik	2
13	Dışavurum	2
14	Renk Cümbüşü	2
Toplam		120

Tablo 1’de soyut sanat kavramına ilişkin 14 adet metafor oluşturulduğu, bu metaforlardan en fazla ‘Gerçek Dışı’ metaforu yoğun cevap verilen metafor olmuş ancak duygu hayal özgün karmaşık gibi metaforların üzerinde de durulduğu görülmüştür.

Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Kavramına İlişkin Sahip Oldukları Metaforların Oluşturduğu Kategoriler

Ortaokul öğrencilerin soyut sanat kavramına ilişkin sahip oldukları metaforlar 4 kategoride toplanmış ve kategoriler Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2.

Ortaokul Öğrencilerin Soyut Sanat Kavramına İlişkin Sahip Oldukları Metafor Kategorileri, Metaforlar, Metafor Sayıları ve Öğrenci Sayıları

Kategoriler	Metaforlar	Metafor Sayısı	Öğrenci Sayısı	
1	Kişisel düşünce ifadesi	Duygu (16), Özgün (6), Bakış Açısı (3)	3	25
2	Biçimin ifadesi	İfade Etme (3), Biçim (4), Sadelik (1), Görsel Gerçeklik (2)	4	10
3	Dışavurum ifadesi	Dışavurum (2), Renk Cümbüşü (2), Gerçek Dışı (48)	3	52
4	Hayal ifadesi	Hayal (17), Eşsiz (5), Sonsuz (4), Karmaşık (7)	4	33
Toplam		14	120	

Kavramsal Kategoriler

Kategori 1: “Kişisel Düşünce” İfadesi Olarak Soyut Sanat

Metaforun ileri sürüldüğü bu kategoride 3 metafor 25 ortaokul öğrencisi soyut sanatın onlar için önemine vurgu yapmışlardır. Bu düşüncelerini Duygu, Özgün, Bakış Açısı metaforları ile ifade etmişlerdir.

Aşağıda, bu kategori içinde bulunan bazı öğrencilerin doğrudan ifade ve cümlelerine yer verilmiştir:

Elif: "Soyut sanat müzik, matematik ve benim duygularımdır. Çünkü müzik ve resim yapmak benim için vazgeçilmezdir. Müzik dinlediğimde kendimi mutlu hissedirim güzel resim yapmadığımda üzüldürüm. Üzüntü ve mutluluk benim duygularımı oluşturur."

Yağmur: "Soyut Sanat duygu ve düşüncelerimizdir. Çünkü biz soyut sanatta duygu ve düşüncelerimizi çizeriz. Mutsuz olduğumda canlı renkleri kullanmam siyah kullanırım arkadaşım mutluydu canlı ve parlak renkleri kullanır. Herkes kendi duygusuna göre resim yapar."

Azra: "Soyut Sanat duygularımızdır. Çünkü resim yaparken duygularım benim için çok önemlidir. Sanatçıda resim yaparken kendi duygularını anlatır. Ben üzgün olduğum zaman resim yaptığımda karışık şekiller renkleri kullanırım, mutluydu gökyüzü kuşlar çiçekler çizerim."

Hayrunisa: "Soyut sanat bakış açıdır. Çünkü Soyut sanattan herkes ne anlıyorsa ne hissediyorsa onu kendi duygularıyla yorumlayarak ortaya çıkarır."

Enis: "Soyut sanat farklılıktır. Çünkü Soyut sanat herkese farklı gözüktür size veya bir başkasına kendi bakış açılarına göre farklı gelebilir."

Berat: "Soyut Sanat heyecan verici duygulardır. Çünkü resimlerde çok fazla canlı renkler olduğu zaman insana heyecan verir. Mutluluk katar."

Yusuf: "Soyut Sanat benim hayallerimdir. Çünkü hayal kuran her insan mutludur. Hayal kurmayı seviyorum. Hayallerimde veteriner olmayı istiyorum. Hayvanların resmini çizmeyi çok seviyorum."

İklim: "Soyut Sanat yaşantıdır. Çünkü herkes resimlerinde kendi hayatını çizer. Sevdiklerini, sevmediklerini ya da kaç kardeş olduklarını annesini ya da babasını çizerler. Yaşadıklarını unutamadıkları anlarını çizmekten mutlu olurlar."

Bu kategoride öğrenciler soyut sanat kavramı ile daha çok kendi kişisel düşüncelerini, duygularını ve hislerini ön plana çıkarttıkları görülmektedir.

Kategori 2: “Biçimsel” İfade Olarak Soyut Sanat

Biçimselliğin ifadesi olarak belirtilen soyut sanat kavramı öğrenciler için daha çok görüntü ve şeklin karşılığı olarak

görülmüştür. Bu kategori 4 metafor ve 10 ortaokul öğrencisinden oluşmaktadır. Bu düşüncelerini İfade Etme, Biçim, Sadelik, Görsel Gerçeklik metaforlar ile ifade etmişlerdir.

Aşağıda, bu kategoride bulunan bazı öğrencilerin ifadelerine yer verilmiştir:

Ekin: "Soyut Sanat biçimdir. Çünkü resim şekiller ve renklerden oluşur. Renksiz ve şekilsiz bir resim düşünülemez. Şekil ve renk ayrılamaz bir parçadır."

Ecrin: "Soyut Sanat Sade olan resimlerdir. Çünkü soyut sanatta olan çizimler şekiller sadedir. Ressam fazla renk kullanmaz. Karışık olmayan her şey çok güzeldir."

Yılmaz: "Soyut sanat mesajdır. Çünkü ressamlar resimlerinde kendi hayatından bize mesaj vererek resimleri aracılığıyla ifade etmek ister. Bende resim yaptığım zaman anne babamın ve arkadaşlarımla anlamasını isterim."

Ecrin: "Soyut sanat şekillerdir. Çünkü şekiller olmadan biz resim yapamayız. Şekiller resimlerimize anlam kazandırır." "

Bu kategoride öğrenciler için soyut sanat kavramı, daha çok şekil, biçim ve görünüme önem verme olduğu ve buna yönelik ifadeler kullandıkları görülmektedir.

Kategori 3: "Dışavurum" İfadesi Olarak Soyut Sanat

En fazla metaforun ileri sürüldüğü bu kategoride Dışavurumun ifadesi olarak belirtilen soyut sanat kavramının duyguların dışarı yansıtılması yönüne dikkat çekmiştir. Bu kategorinin 3 metafor ve 52 ortaokul öğrencisinden oluştuğu görülmektedir. Bu düşüncelerini Dışavurum, Renk cümbüşü, Gerçek dışı metaforlar ile ifade etmişlerdir.

Aşağıda, bu kategoride bulunan bazı öğrencilerin ifadelerine yer verilmiştir:

Mustafa: "Soyut sanat olağan dışıdır. Çünkü soyut resimlere baktığımda sanatçının anlatmak istediğini anlamakta güçlük çeksem de görünüşü hoşta gitmektedir."

Hümeysra: "Soyut sanat renktir. Çünkü renkleri çok severim. Resimlerimde her rengi kullanırım. Daha canlı ve güzel gözükürler. Renkler benim için olmazsa olmazdır."

Ayşegül: "Soyut sanat anlamlandırılmayan gerçek üstüdür. Çünkü Soyut resimleri gördüğümüzde anlamlandırmak bildiğimiz bir nesneye benzetmek imkânsızdır. Çünkü doğanın içinden değildir. Gerçek üstüdür."

Hiranur: "Soyut Sanat bence dışavurumdur. Çünkü ressam resimlerinde kendi iç dünyasını dışarı aktarmak ister. Resimler sanatçının iç dünyasını oluşturur."

Halit: "Soyut Sanat bence gerçekle bağ kurmamaktır. Çünkü soyut resimlere baktığımızla gerçek nesnelere göremeyiz. Ressamlar renklerle ve hayal gücü aracılığıyla resimlerine yansıtırlar."

Mesut: "Soyut sanat gerçek dışıdır. Çünkü soyut resimlerde ressamın anlatmak istediği olayları biz hayal gücümüzde canlandırırız. Gerçek dışı olaylar vardır. Onları görüp dokunup hissedemeyiz."

İlknur: "Soyut sanat bana göre dokunamadıklarımızdır. Çünkü soyut sanatı gözümüzle göremeyiz algılayamayız onlara dokunamayız. Ressam kendi hayal gücüne göre resmine şekil verir."

Berna: " Soyut sanat bol renktir. Çünkü hayal zihinde canlandırılır, gerçekte olan olaylar cisimler renklerle ifade edilir."

Sinem: "Soyut sanat bence gerçekte görünmeyendir. Çünkü sevgi gibi üzüntü gibi duygu ve düşüncelerimiz soyutturlar. Soyut sanatta buna benzer."

Hiranur: "Soyut sanat bence gerçek dışı olaylardır. Çünkü soyut resimlerde gerçek olaylar nesnelere anlatılmaz. Gerçek hayatta bizim gördüğümüz şekilde çizilmez. Hayal gücüne dayanır. Hayal gücüyle soyut bir resim oluşturulur."

Bu kategoride öğrenciler için soyut sanat kavramı ile daha çok öğrencilerin dışavurumsal düşüncelere önem verdikleri görülmektedir.

Kategori 4: "Hayal" İfadesi Olarak Soyut Sanat

En fazla ikinci yoğunlukta olan Hayalin ifadesi olarak belirtilen soyut sanat kavramı Kategoride yer alan metaforlar da ortaokul öğrencilerin hayal dünyasının hassas yönüne dikkat çekmiştir. Bu kategori, 4 metafor ve 33 ortaokul öğrencisinden oluşmaktadır. Bu düşüncelerini hayal, eşsiz, sonsuz, karmaşık metaforlar ile ifade edilmiştir.

Aşağıda, bu kategoride bulunan bazı öğrencilerin ifadelerine yer verilmiştir:

Hamza: "Soyut sanat buluttur. Çünkü doğada bir bulutun başka buluta benzerliği yok denecek kadar azdır. Bu yüzden bulutlar eşsiz ve tektir."

Esila: "Soyut Sanat karmaşık ve dağınıktır. Çünkü karışık olan bir şeyi anlamayız. Anlamadığımız zaman sevmeyiz. Gördüğümüz varlıkları çizdiğimizde daha güzel olur insanlar beğenir ama karışık olan hemen anlaşılmaz. İnsanlar beğenmeyebilir."

Nurmina: "Soyut sanat uçsuz bucaksız olan fikirlerin tartışılmaz olduğu sanattır. Çünkü soyut sanatı kişi eserine yansıtırken kendi duygularının sınırsızlığıyla yansıtır."

Havin: "Soyut sanat sonsuz anlamı olan sanattır. Çünkü insanlar hissettiklerini tuvale ve kâğıda duygularını katarak yansıtırlar buda sonsuz duygu ve anlam ortaya çıkarır."

Ümit: "Soyut sanat temsili olmayandır. Çünkü öznel ve herkese göre farklılık gösterendir. Eşsizdir."

Mustafa: "Soyut sanat sonsuz boşluktur. Çünkü soyut sanatta insanların hayal gücüne dayanır hayal gücümüz gibi sonsuz ve derin anlamlar içerir."

Mesut: "Soyut sanat bence rüyadır. Çünkü bazı rüyaların gerçek olmasını dileriz Hayallerimizle harmanlayıp zihnimizde yaratıp oluştururuz."

Rabia: "Soyut sanat bana göre benzeri bulunmayandır. Çünkü herkesin resim yapış şekli başkadır. Bütün yapılan resimler dünyada bence tektir eşi benzeri yoktur."

Nehir: "Soyut Sanat benim için karışık bir puzzle yapmaktır. Çünkü Puzzle yapmayı çok severim fakat karışık parçalar olduğunda zorlanırım. Şekilleri rengârenk renkleri tanımaya ayırmaya çalışırım. Bazen sıkılırım bazen bana mutluluk verir."

Bayram: "Soyut sanat hayallerdir. Çünkü sanatçılar dünyada olmayan bizim göremediğimiz, dokunamadığımız olağanüstü resimleri çizerler. Hayal kurduğumda ona dokunamam gerçekte göremem. Hayallerde tıpkı soyut sanat gibidir. Olağanüstü ve ulaşılabilir."

Ali: "Soyut sanat matematik problemi gibidir. Çünkü soyut resimlere baktığımda kafam karışır. Karmaşık şekiller ve renkler görürüm. Çizilen şekilleri anlamam çözemem tıpkı matematik problemlerinde olduğu gibi. Matematik problemleri de karışıktır anlayıp çözemem kafam karışır."

Bu kategoride öğrenciler için soyut sanat kavramı daha çok öğrencilerin hayal dünyalarına hitap ettiği ve genelde düşüncelerini bu doğrultuda ortaya koydukları görülmektedir.

Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Eserleriyle İlgili Estetik Beğenileri

Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik beğeni düzeyleri Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3.

Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat ile İlgili Estetik Beğeni Düzeylerine İlişkin Betimsel İstatistikler

Ölçek	N	X
EBÖ	120	36.19

Tablo 3'te 120 Ortaokul öğrencilerinin Soyut Sanat Estetik beğeni ortalama puanları verilmiştir. Estetik beğeni ölçeğinden alınabilecek en yüksek puanın 50 olduğu düşünüldüğünde öğrencilerin estetik düzeylerinin iyi seviyede olduğu söylenebilir. Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat ile ilgili hazır bulunuşluk düzeyleri göz önünde bulundurulduğunda alınan puanının beklentiyi karşılayacak düzeyde olduğu değerlendirilebilir.

Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Eserleriyle İlgili Estetik Beğenilerinin Sınıf Düzeylerine Göre Farklılığı

Ortaokul öğrencilerin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik beğenilerinin sınıf düzeylerine göre farklılıkları Tablo 4'te görülmektedir.

Tablo 4.

Ortaokul Öğrencilerinin Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre Soyut Sanat ile İlgili Estetik Beğeni Düzeyleri Farkına İlişkin Anova Testi Sonuçları

Ölçek	Grup	N	X	S	sd	F	p
EBÖ	5. Sınıf	36	34.80	5.40	3-116	2.143	0.99
	6. Sınıf	26	35.84	3.98			
	7. Sınıf	30	37.73	5.47			
	8. Sınıf	28	36.64	3.86			

Tablo 4 incelendiğinde Ortaokul öğrencilerinin estetik beğeni ortalama puanları farkı test edilmiştir. Puan ortalamalarına bakıldığında sınıf düzeyine bağlı olarak öğrencilerin estetik beğeni düzeylerine ilişkin puanları arasında anlamlı bir fark olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır.

Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Eserleriyle İlgili Estetik Düşünceleri

Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik düşünceleri Tablo 5'da gösterilmiştir.

Tablo 5.

Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Eserleriyle İlgili Estetik Algıları

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN SOYUT SANAT ESERLERİYLE İLGİLİ ESTETİK DÜŞÜNCELERİ

Blue II Joan Miro	The Swan Na.17 Hilmas Af Klas	Composition Wassily Kandinsky	Isella Dakamara Paul Klee	On White II Vasily Kandinsky	Moby Dick Jackson Pollock	The Ten Largest No.3 Hilmas Af Klas	Morating in the Village after Sawastaram Kazimir Malevich	Natiermort Paul Klee	Family Group Henry Moore
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Ana fikir	Ana fikir	Ana fikir	Ana fikir	Ana fikir	Ana fikir	Ana fikir	Ana fikir	Ana fikir	Ana fikir
Sıra 15 Dünya 27 Soyutluk 19 Yükseklik 16 Cevaplanmayan 23	Diğer yapıtlar 20 Karmak 4 Güzel 30 Gösterim 32 Cevaplanmayan 34	Karmak 10 Müzikal renk 6 Çizimler 6 Dünya 5 Cevaplanmayan 47	Hayvan ve insan 44 Karmak 14 Dünya 14 Ses 6 Nüme 2 Cevaplanmayan 40	Zaman Mekanı 27 Karmak 14 Gösterim 24 Yasam 16 Karmak 13 Nüme 6 Cevaplanmayan 33	Dünya ve insanlar 49 Karmak 15 Hayatlık 13 Dünya 8 Cevaplanmayan 39	Yükseklik 22 Dünya 7 Dünya 11 Yükseklik 22 Çizim 21 Cevaplanmayan 35	Çizim 22 Soyutluk 18 Dünya 11 Gösterim 6 Cevaplanmayan 37	Yükseklik 7 Hayatlık 7 İnsanlar 8 Zaman 5 Güzel 4 Dünya 4 Gösterim 1 Cevaplanmayan 46	Alan 49 Hayatlık 20 Ses 4 Bağlantı 2 Cevaplanmayan 30
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Biçim	Biçim	Biçim	Biçim	Biçim	Biçim	Biçim	Biçim	Biçim	Biçim
Yükseklik 22 Alan 20 Hayatlık 20 Soyutluk 19 Cevaplanmayan 31	Yükseklik 20 Güzel 14 Alan 6 Cevaplanmayan 35	Karmak 10 Renkli Çizimler 6 Gösterim 6 Cevaplanmayan 30	Gösterim 44 Hayatlık ve insan 20 Karmak 17 Dünya 9 Renk 6 Cevaplanmayan 30	Gösterim 28 Karmak 27 Çizim 14 Soyutluk 20 Karmak 17 Dünya 57 Renk 6 Cevaplanmayan 30	Dünya ve insanlar 49 Soyutluk 15 Hayatlık 13 Dünya 8 Cevaplanmayan 39	Yükseklik 22 Alan 20 Hayatlık 20 Çizim 21 Cevaplanmayan 35	Gösterim 6 Alan 24 Soyutluk 6 Cevaplanmayan 49	Gösterim 13 Alan 10 Hayatlık 20 Karmak 4 Alan 11 Hayatlık 2 Soyutluk 2 Cevaplanmayan 40	Gösterim 13 Hayatlık 20 Karmak 4 Alan 11 Hayatlık 2 Soyutluk 2 Cevaplanmayan 40
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Renk	Renk	Renk	Renk	Renk	Renk	Renk	Renk	Renk	Renk
Soyutluk 15 Alan 20 Hayatlık 20 Güzel 3 Karmak 13 Cevaplanmayan 42	Soyutluk 45 Zalim 6 Karmak 31 Karmak 31 Alan 18	Soyutluk 45 Alan 6 Cevaplanmayan 36	Soyutluk 39 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21	Soyutluk 39 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21	Soyutluk 49 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21	Soyutluk 49 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21	Soyutluk 49 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21	Soyutluk 49 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21	Soyutluk 49 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Tasarım	Tasarım	Tasarım	Tasarım	Tasarım	Tasarım	Tasarım	Tasarım	Tasarım	Tasarım
Gösterim 21 Alan 20 Hayatlık 20 Karmak 13 Cevaplanmayan 30	Dünya 27 Alan 7 Ses 9 Zalim 3 Cevaplanmayan 44	Karmak 17 Alan 4 Çizim 4 Cevaplanmayan 71	Alan ve insan 44 Alan 24 Alan 13 Alan 13 Alan 10 Cevaplanmayan 30	Gösterim 25 Alan 15 Çizim 6 Alan 17 Cevaplanmayan 37	Karmak 26 Alan 15 Alan 15 Alan 15 Alan 15 Alan 15 Alan 15	Yükseklik 40 Alan 22 Karmak 10 Alan 22 Alan 22 Alan 22 Alan 22	Soyutluk 5 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21 Alan 21	Gösterim 6 Alan 20 Alan 11 Alan 4 Alan 4 Alan 4 Alan 4	Hayatlık 20 Alan 22 Alan 6 Alan 6 Alan 6 Alan 6 Alan 6

Tablo 5 incelendiğinde Ortaokul Öğrencilerinden Joan Miro'nun Blue II adlı eserinin soyut sanat eserlerine 120 katılımcıdan 35 (%29.16) kişi sınır, 19 (%15.83) kişi sonsuzluk, 27 (%22.5) kişi duygu, 16 (%13.33) kişi varlık cevabını verirken, 23 (%19.16) kişi cevaplamamıştır. Biçim sorusuna ise 25 (%20.83) kişi nokta, 15 (%12.5) kişi güzel, 10 (%8.33) kişi renk ve 39 (%32.5) kişi ise geometrik yanıtı verilirken 31 (%25.83) kişi biçim sorusuna cevap vermemiştir. Renk sorusuna 55 (%45.83) kişi sıcak ve soğuk renkler, 42 (%35) kişi

kırmızı, mavi, siyah renkler, 2 (%1.66) kişi ana renkler, 3 (%2.5) kişi güzel renkler yanıtını verirken, 18 (%15) kişi cevap vermemiştir. Tasarım sorusu için 21 (%17.5) kişi geometrik, 25 (%20.83) kişi siyah nota, 21 (%17.5) kişi güzel ve 13 (%10.83) kişi renk, 2 (%1.66) kişi siyah karmaşık yanıtını verirken, 38 (%31.66) kişi cevap vermemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda alınan cevaplar incelendiğinde, ana fikir ve renk sorularına verilen cevapların resme uygun ve daha yoğunlukta olduğu, biçim ve tasarım sorularına yeterli düzeyde cevap olmadığı gözlemlenmiştir.

Ortaokul Öğrencilerinden Hilma Af Klint'in The Swan adlı eserinin ana fikir sorusuna 120 katılımcıdan 20 (%16.66) kişi doğru ve yanlış, 4 (%3.33) kişi karmaşık, 30 (%25) kişi güzel, 32 (%26.66) kişi geometrik cevabını verirken, 34 (%28.33) kişi cevaplamamıştır. Biçim sorusuna ise 65 (%54.16) kişi yuvarlak form, 14 (%11.66) kişi güzel, 6 (%5) kişi asimetrik yanıtını verirken, 35 (%29.16) kişi cevap vermemiştir. Renk sorusuna 51 (%42.5) kişi kırmızı, mavi, sarı ve beyaz renkler, 45 (%37.5) kişi sıcak ve soğuk renkler, 6 (%5) kişi zıt renkler yanıtını verirken, 18 (%15) kişi cevap vermemiştir. Tasarım sorusuna ise 57 (%47.5) kişi dairesel form, 7 (%5.83) kişi renkli zemin, 9 (%7.5) kişi sade ve 3 (%2.5) kişi zıtlık yanıtını verirken, 44 (%36.66) kişi cevap vermemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda verilen cevaplar incelendiğinde, ana fikir ve renk sorularına verilen cevapların resme uygun ve daha yoğunlukta olduğu, biçim ve tasarım sorularına yeterli düzeyde cevap olmadığı gözlemlenmiştir.

Ortaokul Öğrencilerinden Wassily Kandinsky'nin Composition adlı eserinin ana fikir sorusuna 120 katılımcıdan 38 (%31.66) kişi karmaşık dünya, 16 (%13.33) kişi savaş, 8 (%6.66) kişi müzikal renk, 6 (%5) kişi canlılar, 5 (%4.16) kişi duygu cevabını verirken, 47 (%39.16) kişi cevaplamamıştır. Biçim sorusuna ise 49 (%40.83) kişi karmaşık, 16 (%13.33) kişi renkli çizgiler, 10 (%8.33) kişi geometrik form yanıtını verirken, 45 (%37.5) kişi cevap vermemiştir. Renk sorusuna 45 (%37.5) kişi sıcak ve soğuk renkler, 3 (%2.5) kişi açık renk, 56 (%46.66) kişi rengârenk yanıtını verirken, 16 (%13.33) kişi cevap vermemiştir. Tasarım sorusu için 37 (%30.83) kişi karmaşık, 8 (%6.66) kişi geometrik, 4 (%3.33) kişi çizgisel yanıtını verirken, 71 (%16) kişi cevap vermemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda verilen cevaplar incelendiğinde biçim ve renk sorularına verilen cevapların resme uygun ve daha yoğunlukta olduğu, ana fikir ve tasarım sorularına yeterli düzeyde cevap olmadığı gözlemlenmiştir.

Ortaokul Öğrencilerinden Paul Klee'nin Insula Dulcamara adlı eserinin ana fikir sorusuna 120 katılımcıdan 44 (36.66) kişi hayvan ve insan, 14 (%11.66) kişi karmaşık, 14 (%11.66) kişi duygu, 6 (%5) kişi sanat, 2 (%1.66) kişi nesne cevabını verirken, 40 (%33.33) kişi cevaplamamıştır. Biçim sorusuna ise 30 (%25) kişi geometrik şekiller, 20 (%16.66) kişi insan ve hayvan, 17 (%14.16) kişi karmaşık, 9 (%7.5) kişi duygu ve 6 (%5) kişi ise renk yanıtını verirken, 38 (%31.66) kişi cevap

vermemiştir. Renk sorusuna 39 (%32.5) kişi sıcak ve soğuk renkler, 29 (%24.16) kişi kırmızı, mavi, beyaz, yeşil renkler, 21 (%17.5) kişi açık renkler, 10 (%8.33) kişi yoğun renkler yanıtını verirken, 21 (%17.5) kişi cevap vermemiştir. Tasarım sorusu için 20 (%16.66) kişi insan ve hayvan, 24 (%20) kişi güzel, 13 (%10.83) kişi geometrik, 18 (%15) kişi çizgisel, 10 (%8.33) kişi renkli fırça yanıtını verirken, 35 (%29.16) kişi cevap vermemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda verilen cevaplar incelendiğinde biçim ve renk sorularına verilen cevapların resme uygun ve daha yoğunlukta olduğu, ana fikir ve tasarım sorularına yeterli düzeyde cevap olmadığı gözlemlenmiştir.

Ortaokul Öğrencilerinden Vasily Kandinsky'nin The On White II adlı eserinin ana fikir sorusuna 120 katılımcıdan 27 (%22.5) kişi zaman makinesi, 24 (%20) kişi geometrik nesnelere, 16 (%13.33) kişi yaşam, 13 (%10.83) kişi karmaşıklık, 5 (%4.16) kişi tatil cevabını verirken, 35 (%29.16) kişi cevaplamamıştır. Biçim sorusuna ise 28 (%23.33) kişi geometrik, 27 (%22.5) kişi karmaşıklık, 6 (%5) kişi çizgisel, 2 (%1.66) kişi simetrik yanıtını verirken, 57 (%47.5) kişi cevap vermemiştir. Renk sorusuna 47 (%39.16) kişi soğuk ve sıcak renkler, 23 (%19.16) kişi koyu ve açık renkler, 36 (%30) kişi rengârenk yanıtını verirken, 14 (%11.66) kişi cevap vermemiştir. Tasarım sorusuna 25 (%20.83) kişi asimetrik, 15 (%12.5) kişi geometrik, 6 (%5) kişi çizgisel ve 17 (%14.16) kişi güzel yanıtını verirken, 57 (%47.5) kişi cevap vermemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda verilen cevaplar incelendiğinde ana fikir ve renk sorularına verilen cevapların resme uygun ve daha yoğunlukta olduğu, biçim ve tasarım sorularına yeterli düzeyde cevap olmadığı gözlemlenmiştir.

Ortaokul Öğrencilerinden Jackson Pollock'un Moby Dick adlı eserinin ana fikir sorusuna 120 katılımcıdan 26 (%21.66) kişi deniz ve su, 19 (%15.83) kişi doğa ve canlılar, 15 (%12.5) kişi karmaşık, 13 (%10.83) kişi hareketli, 8 (%6.66) kişi evren cevabını verirken, 39 (%32.5) kişi cevaplamamıştır. Biçim sorusuna ise 55 (%45.83) kişi asimetrik, 14 (%11.66) kişi geometrik şekil, 7 (%5.83) kişi renkli fırça darbesi, 10 (%8.33) kişi doğa yanıtını verirken, 34 (%28.33) kişi cevap vermemiştir. Renk sorusuna 45 (%37.5) kişi soğuk ve sıcak renkler, 32 (%26.66) kişi mavi, sarı ve kırmızı turuncu renkler, 12 (%10) kişi koyu ve açık renkler, 12 (%10) kişi karmaşık yanıtını verirken, 19 (%15.83) kişi cevap vermemiştir. Tasarım sorusu için 26 (%21.66) kişi karmaşık, 22 (%18.33) kişi doğa, 19 (%15.83) kişi renkli şekil, 7 (%5.83) kişi fırça darbesi yanıtını verirken, 46 (%38.33) kişi cevap vermemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda verilen cevaplar incelendiğinde biçim ve renk sorularına verilen cevapların resme uygun ve daha yoğunlukta olduğu, ana fikir ve tasarım sorularına yeterli düzeyde cevap olmadığı gözlemlenmiştir.

Ortaokul Öğrencilerinden Hilma Af Klint'in The Ten Largest No. 3 adlı eserinin ana fikir sorusuna 120 katılımcıdan 22 (%18.33) kişi varlık, 22 (%18.33) kişi yuvarlak, 21 (%17.5) kişi

çiçek, 13 (%10.83) kişi doğa, 7 (%5.83) kişi duyu cevabını verirken, 35 (%29.16) kişi cevaplamamıştır. Biçim sorusuna ise 59 (%49.16) kişi yuvarlak daire, 6 (%5) kişi asimetrik, 5 (%4.16) kişi simetrik, 3 (%2.5) kişi hareketli çizgi, 1 (%0.83) kişi kare, 1 (%0.83) kişi çiçek yanıtlarını verirken, 45 (%37.5) kişi cevap vermemiştir. Renk sorusuna 49 (%40.83) kişi soğuk ve sıcak renkler, 36 (%30) kişi mavi, sarı, siyah ve turuncu renkler, 20 (%16.66) kişi karmaşık renkler yanıtını verirken, 15 (%12.5) kişi cevap vermemiştir. Tasarım sorusuna 40 (%33.33) kişi yuvarlak, 25 (%20.83) kişi güzel, 10 (%8.33) kişi karmaşık, 2 (%1.66) kişi turuncu zemin, 1 (%0.83) kişi renk yanıtını verirken, 42 (%35) kişi cevap vermemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda verilen cevaplar incelendiğinde ana fikir ve renk sorularına verilen cevapların resme uygun ve daha yoğunlukta olduğu, biçim ve tasarım sorularına yeterli düzeyde cevap olmadığı gözlemlenmiştir.

Ortaokul Öğrencilerinden Kazimir Malevich'in Morning in the Village after Snow Storm adlı eserinin ana fikir sorusuna 120 katılımcıdan 22 (%18.33) kişi cam kırıkları, 18 (%15) kişi nesnelere, 6 (%5) kişi doğa, 11 (%9.16) kişi duyu, 6 (%5) kişi geometrik cevabını verirken, 57 (%47.5) kişi cevaplamamıştır. Biçim sorusuna ise 41 (%34.16) kişi geometrik, 24 (%20) kişi asimetrik, 6 (%5) kişi simetrik yanıtlarını verirken, 49 (%40.83) kişi cevap vermemiştir. Renk sorusuna 49 (%40.83) kişi soğuk ve sıcak renkler, 10 (%8.33) kişi karışık renkler, 25 (%20.83) kişi açık renkler, 15 (%12.5) kişi kırmızı sarı mavi, 4 (%3.33) kişi sade, 2 (%1.66) kişi kapalı renk yanıtını verirken, 15 (%12.5) kişi cevap vermemiştir. Tasarım sorusu için 5 (%4.16) kişi simetrik, 15 (%12.5) kişi asimetrik, 29 (%24.16) kişi geometrik, 8 (%6.66) kişi güzel yanıtını verirken, 63 (%52.5) kişi cevap vermemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda verilen cevaplar incelendiğinde biçim ve renk sorularına verilen cevapların resme uygun ve daha yoğunlukta olduğu, ana fikir ve tasarım sorularına yeterli düzeyde cevap olmadığı gözlemlenmiştir.

Ortaokul Öğrencilerinden Paul Klee'nin Natürmort adlı eserinin ana fikir sorusuna 120 katılımcıdan 45 (%37.5) kişi eşya, 7 (%5.83) kişi heykel, 8 (%6.66) kişi insanlar, 5 (%4.16) kişi eski dönem, 4 (%3.33) kişi güzel, 4 (%3.33) kişi duyu, 1 (%0.83) kişi geometrik cevabını verirken, 46 (%38.33) kişi cevaplamamıştır. Biçim sorusuna ise 17 (%14.16) kişi geometrik, 10 (%8.33) kişi asimetrik, 6 (%5) kişi eşya, 3 (%2.5) kişi çizgi, 2 (%1.66) kişi heykel, 2 (%1.66) kişi simetrik yanıtlarını verirken, 80 (%66.66) kişi cevap vermemiştir. Renk sorusuna 51 (%42.5) kişi soğuk ve sıcak renkler, 18 (%15) kişi karışık renkler, 8 (%6.66) kişi açık renkler, 10 (%8.33) kişi kapalı renk, 8 (%6.66) kişi siyah, yeşil ve gri yanıtını verirken, 25 (%20.83) kişi cevap vermemiştir. Tasarım sorusu için 8 (%6.66) kişi geometrik, 20 (%16.66) kişi eşya, 4 (%3.33) kişi heykel, 13 (%10.83) kişi güzel, 4 (%3.33) kişi siyah zemin, 6 (%5) kişi insan yanıtını verirken, 65 (%54.16) kişi cevap vermemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda verilen

cevaplar incelendiğinde ana fikir ve renk sorularına verilen cevapların resme uygun ve daha yoğunlukta olduğu, biçim ve tasarım sorularına yeterli düzeyde cevap olmadığı gözlemlenmiştir.

Ortaokul Öğrencilerinden Henry Moore'un Family Group adlı eserinin ana fikir sorusuna 120 katılımcıdan 60 (%50) kişi aile, 20 (%16.66) kişi heykel, 8 (%6.66) kişi sevgi, 2 (%1.66) kişi bağlılık cevabını verirken, 30 (%25) kişi cevaplamamıştır. Biçim sorusuna ise 13 (%10.83) kişi geometrik, 20 (%16.66) kişi heykel, 4 (%3.33) kişi karmaşık, 11 (%9.16) kişi aile, 4 (%3.33) kişi güzel yanıtlarını verirken, 68 (%56.66) kişi cevap vermemiştir. Renk sorusuna 35 (%29.16) kişi soğuk ve sıcak renkler, 16 (%13.33) kişi koyu renk, 18 (%15) kişi siyah renkler, 19 (%15.83) kişi gri renk, 6 (%5) kişi açık renk yanıtını verirken, 26 (%21.66) kişi cevap vermemiştir. Tasarım sorusu için 28 (%23.33) kişi heykel, 22 (%18.33) kişi aile, 6 (%5) kişi geometrik, 10 (%8.33) kişi güzel, 5 (%4.16) kişi duyu, 4 (%3.33) kişi karmaşık yanıtını verirken, 45 (%37.5) kişi cevap vermemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda verilen cevaplar incelendiğinde ana fikir ve renk sorularına verilen cevapların resme uygun ve daha yoğunlukta olduğu, biçim ve tasarım sorularına yeterli düzeyde cevap olmadığı gözlemlenmiştir.

Ortaokul öğrencilerinin sanat eserleriyle ilgili estetik düşüncülerine bakıldığında, öğrencilerin ünlü sanatçıların 10 adet resmini ana fikir, biçim, renk ve tasarım olarak değerlendirdikleri ve bu değerlendirme verilerine göre ana fikir ve renk sorularına daha çok cevap verildiği görülmüş, biçim ve tasarım sorularına ise yeterli düzeyde yanıt alınmadığı gözlemlenmiştir.

Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Eserlerini Ürünlerine Yansıtma Biçimleri

Ortaokul öğrencilerinin ünlü sanatçıların çalışmalarını inceleyip ve yansıttıkları eserleri 5., 6., 7. ve 8. sınıf olarak ayrı başlıklar halinde aşağıda verilmiştir.

Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Sanatsal Ürünleri

Ortaokul 5. Sınıf öğrencilerinin yansıttıkları bazı ürünler aşağıda sunulmuştur.

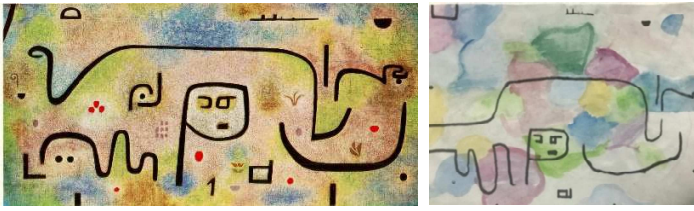


Şekil 1.

Öğrenci Sırma'nın Çalışması

Sırma, Hilma Af Klint'in 1915 yılına ait "The Swan No. 17" adlı eserini seçmiş ve yorumlamıştır. Sırma seçtiği eser için

“Dünya çekirdeğinden başlayan toprak katmanlarını andırıyor” ifadesini kullanmıştır. Resim incelendiğinde, Sırma'nın Pastel ve sulu boya tekniğini kullanarak yaptığı bu çalışmada daireyi ortadan ayırdığı, sıcak renk olan sarı ve soğuk renk olan maviyi kullandığı görülmüştür. Dairenin etrafında bulunan kontur çizgilerini kalın çizmiştir. Resim incelendiğinde Sırma'nın çalışmasında seçtiği eserle benzer çizgiler kullandığı renk ve şekilsel olarak esere bağlı kaldığı görülmektedir. Fakat kullanılan boyama tekniği konusunda özgür davrandığı görülmektedir. Öğrencinin arka planda kullandığı sulu boya tekniğiyle yapılan fırça izleri arka planı kendine özgü yorumladığını göstermektedir. Öğrencinin çalışmasında boyama tarzı olarak özgün davranmış olduğu, renk ve biçim konusunda sanatçının çalışmasına bağlı kalarak çalışmasını yansıttığı görülmüştür.



Şekil 2.
Öğrenci Yağmur'un Çalışması

Yağmur, Paul Klee'nin 1938 yılına ait “Insula Dulcamara” adlı eserini seçip yorumlamıştır. Yağmur seçtiği eser için “Sanatçı renkleri soluk yapmıştır” ifadesini kullanmıştır. Resim incelendiğinde, Yağmur'un sulu boya tekniği ile yansıtmaya çalıştığı eserde kontur çizgilerini kalın kullanarak ve bazı yerlerde geometrik formlara yer vererek eserdeki şekli çizmeye çalıştığı görülmüştür. Yağmur'un, çalışmasında eseri çizgisel olarak taklit etmeye çalıştığı görülmektedir. Çalışmada yalnızca kullanılan renklerin çeşitliliği konusunda bir özgünlük olduğu görülmektedir. Öğrenci renklerin çeşitliliğini kendine göre artırmıştır. Öğrenci çalışmasına yaratıcılığını kullandığı renkleri katmış, fakat tasarım olarak sanatçının resmine bağlı kalmayı tercih ederek resmi yorumlayıp yansıtmıştır.

Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Sanatsal Ürünleri

Ortaokul 6. Sınıf öğrencilerinin yansıttıkları bazı ürünler aşağıda sunulmuştur.



Şekil 3.
Öğrenci Rabia'nın Çalışması

Rabia'nın, Vasily Kandinsky'nin 1923 yılına ait “The On white II” adlı eserini seçtiği görülmektedir. Rabia seçtiği eser için “Karmaşık bir düzeni andırıyor” ifadesini kullanmıştır. Çalışma incelendiğinde teknik olarak pastel boya tekniğinin kullanıldığı görülmektedir. Sarı zemin üzerine geometrik şekillere yer verilmiştir. Rabia resminin ortasına kare yerleştirip karenin üstüne ve yanlarına geometrik şekiller çizmeye çalışarak seçtiği esere benzetmeye çalışmıştır. Fakat çizdiği şekillerin az olması ve arka planda farklı renk kullanması çalışmasını seçtiği eserden uzaklaştırmıştır. Rabia'nın seçtiği esere fazla bağlı kalmadığı kendine özgü yorum kattığı görülmektedir. Çalışmasında çok detaya girmemiş ve çalışmasını daha az renkle yapmayı tercih etmiştir. Rabia'nın yapmış olduğu çalışma ile seçtiği eser karşılaştırıldığında tek benzerliğin kullanmış olduğu biçimsel görüntü olduğu görülmektedir. Rabia çalışmasını özgün bir şekilde yorumlayarak yansıtmıştır.

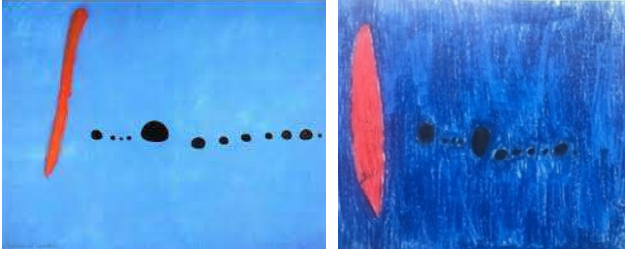


Şekil 4.
Öğrenci Hiranur'un Çalışması

Hiranur'un, Paul Klee'in 1940 yılına ait “Natürmort” adlı eserini seçtiği görülmektedir. Hiranur seçtiği eser için “Gelen misafirlere çay ikram edilen çaydanlıkları hatırlattı bana” ifadesini kullanmıştır. Çalışmaya bakıldığında bu çalışmada kullanılan tekniğin pastel boya tekniği olduğu görülmektedir. Sıcak soğuk renklerin birlikte kullanıldığı bu resimde geometrik formda şekiller çizerek objeleri soyutlaştırmaya çalışmıştır. Hiranur çalışmasında seçtiği eserdeki bazı şekilleri çizmemiş, objeleri daha az çizmeyi tercih etmiş ve ayrıntıya girmemiştir. Bu bakımdan Hiranur'un çalışmasının eserden yalnızca şekil ve çizdiği obje sayısı konusunda farklılaştığı görülmektedir. Yaratıcılık yönünden bakıldığında yaratıcılığını az da olsa kullanmıştır. Kullanılan şekil ve renkler seçtiği eserle benzerlik göstermektedir.

Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinin Sanatsal Ürünleri

Ortaokul 7. Sınıf öğrencilerinin yansıttıkları bazı ürünler aşağıda sunulmuştur.



Şekil 5.

Öğrenci Musa'nın Çalışması

Musa'nın, Joan Miro'nun 1961 yılına ait "Blue II" adlı eserini seçtiği görülmektedir. Musa seçtiği çalışma için "Mavi zemin üzerine yapılan kırmızı çizgi adeta deniz kenarında bulunan iskeleye mavi zemin ise bana denizi hatırlattı" ifadesini kullanmıştır. Çalışma incelendiğinde öğrencinin yaptığı bu çalışmada pastel boya tekniği kullanıldığı görülmektedir. Musa çalışmasında, arka planı seçtiği eserdekiyle aynı renk olan mavi rengi kullanmış olup, mavi zemin üzerinde ise yuvarlak şekillere yer vermiştir. Çalışmanın sol tarafında kırmızı kalın bir çizgi yer almaktadır. Musa çalışmasında, bu çizgiyi, seçtiği eserdekine göre daha kalın ve uzun çizerek kendi yorumunu katmıştır. Yuvarlak şekilleri farklı boyutlarda çizmeye çalışmıştır. Kullanılan renk ve şekillerin seçilen eserle benzerlik gösterdiği görülmektedir. Öğrenci, çalışmasında özgünlük ve yaratıcılığını az da olsa kullanarak resmi yorumlamıştır.



Şekil 6.

Öğrenci Nurmina'nın Çalışması

Nurmina'nın, Hilma Af Klint'in 1907 yılına ait "The Ten Largest No. 3" adlı eserini seçtiği görülmektedir. Nurmina seçtiği çalışma için "Resim bana coşkulu ve eğlenceyi hatırlatıyor. Sanki uzayda bulunan gezegenler gibi" ifadesini kullanmıştır. Çalışmaya bakıldığında, kuru boya tekniği ile yaptığı bu çalışmada dairesel geometrik formlar hakimdir. Çizilen dairesel geometrik formların seçilen eserle benzerlik gösterdiği görülmektedir. Nurmina çalışmasında ince ve kalın kontur çizgilerine yer vermiştir. Çizilen kontur çizgilerinin konumlandırılışı ve şekillerin benzer çizilmesi öğrencinin seçtiği esere bağlı kaldığını ve kendisinden bir yorum katmadığını göstermektedir. Nurmina'nın çalışmasında sıcak ve soğuk renkler hakimdir. Nurmina'nın çalışmasında genel olarak seçtiği esere renk ve şekilsel olarak oldukça bağlı

kaldığı görülmektedir. Bu açıdan öğrenci özgünlüğünü ve yaratıcılığını kullanmadan resmi yorumlayıp yansıtmıştır.

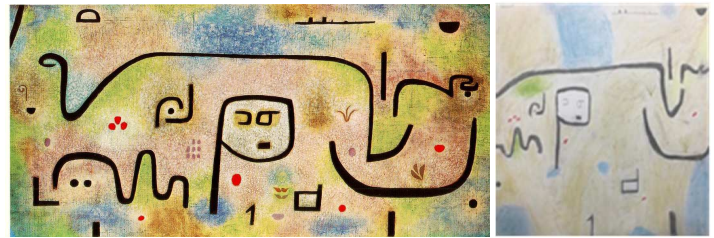
Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerinin Sanatsal Ürünleri



Şekil 7.

Öğrenci Sümeyya'nın Çalışması

Sümeyya'nın, Vasily Kandinsky'nin 1923 yılına ait "The On White II" adlı eserini seçtiği görülmektedir. Sümeyya seçtiği çalışma için "Değişik bir resim, dikkatli baktığımda balıkçı teknesine benziyor" ifadesini kullanmıştır. Çalışma incelendiğinde resmin pastel boya tekniği ile yapıldığı görülmektedir. Çalışmasında dairesel, geometrik şekiller kullanmıştır. Beyaz zemin üzerine kare, üçgen, dikdörtgen gibi geometrik şekiller kullanılarak seçilen esere benzetilmeye çalışmıştır. Çalışmasının sol tarafında hareketli çizgiler kullanarak resme dinamiklik kazandırmıştır. Sümeyya çalışmasına detaylar girerek resmini sadelikten uzaklaştırmıştır. Yapılan çalışmanın seçilen eserdeki şekillere büyük oranda benzerlik göstermesi, öğrencinin yaratıcılığını kullanmadığını, çalışmasına kendinden yorum katmadan eseri yansıttığını göstermektedir.



Şekil 8.

Öğrenci Berat'ın Çalışması

Berat'ın, Paul Klee'nin 1938 yılına ait "Insula Dulcamara" adlı eserini seçtiği görülmektedir. Berat seçtiği eser için "Resim fil'e benzemektedir" ifadesini kullanmıştır. Eser incelendiğinde kuru boya tekniği kullanılarak yapıldığı görülmektedir. Çalışmasında dikkati ilk çeken kalın kontur çizgiler kullanmış olmasıdır. Berat çalışmasında, seçmiş olduğu eserdeki şeklin aynısını yaparak ince ve kalın kontur çizgileriyle çalışmasını seçilen esere benzetmiştir. Resminde soğuk renkler kullanmış ve bu renkleri flu şekilde tercih etmiştir. Öğrenci çalışmasına yaratıcılığını kullandığı renkleri

katmış, fakat tasarım olarak sanatçının resmine bağlı kalmayı tercih ederek resmi yorumlayıp yansıtmıştır.

Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserlerini ürünlerine nasıl yansıttıklarına bakıldığında, ortaokul öğrencilerinin sanatı yansıma düzeylerinin iyi seviyede olduğu ve resimleri yansıma konusunda istekli oldukları görülmüştür. Ortaokul öğrencilerinin genel olarak sanatçıların orijinal eserlerinden fazla uzaklaşmadıkları görülmüştür. Öğrencilerin, resimlere kısmen de olsa kendilerinden özgün yorum getirdikleri ve genel olarak öğrencilerin sanatçıların eserlerini biçim ve renk olarak beğendiklerinden dolayı sanatçıların eserlerinden fazla uzaklaşmamaya çalıştıkları görülmüştür. Daha çok kontur çizgileri ve geometrik şekillere ağırlık vermişlerdir. Teknik olarak genelde pastel boya ve kuru boya tercih edilmiştir. Öğrencilerin resimleri yorumlarken renk konusunda cesaretli adımlar attıkları, özgün ve yaratıcı oldukları, biçimsel olarak ise esere bağlı kalmayı tercih ettikleri görülmüştür. Bu tarz etkinliklerin öğrencilerin estetik beğenilerini geliştirmelerine olanak sağladığı ve yansıma becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Etkinlikleriyle İlgili Görüşleri

Tablo 6.

Ortaokul Öğrencilerinin Soyut Sanat Eserleri Etkinlikleri ile İlgili Görüşleri

Tema	Alt Tema	f
Nasıl Bir Etkinlik?	Güzel	49
	Eğlenceli	32
	Bilgilendirici	9
	Faydalı	6
	Mutluluk verici	6
	İlgi ve merak uyandırıcı	6
	Cevap vermeyenler	12
Toplam		120
Neden Bu Resim?	Eğlenceli ve güzel	60
	Kolay olması	14
	Sonsuzluk hissi uyandırması	7
	İlgi çekici ve özgün	10
	Renk ve şekillerin uyumu	18
	Mutluluk ve heyecan verici	4
	Cevap vermeyenler	7
Toplam		120
Mutluluk	Evet	118
	Hayır	2
	Toplam	120
Tekrar Katılım	Evet katılım	110
	Kararsızım	2
	Hayır katılmam	8
	Toplam	120
Benzerlik ve Farklık	Biçim benzer renk tonları farklı	29
	Renk tonları benzer biçim farklı	10
	Bir fark yok	14
	Benzerlik yok	2
	Cevap vermeyenler	65
Toplam		120

Tablo 6 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin “Katıldığınız bu etkinlik hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna 120 öğrenciden 49 (%40.83) kişi “Güzel bir etkinlik”, 32 (%26.66) kişi “Eğlenceli bir etkinlik”, 9 (%7.5) kişi “Bilgilendirici bir etkinlik”, 6 (%5) kişi “Faydalı bir etkinlik”, 6 (%5) kişi “Mutluluk verici bir etkinlik”, 6 (%5) kişi “ilgi ve merak uyandırıcı” cevabını verirken, 12 (%10) öğrenci soruyu cevaplamamıştır.

Öğrencilerin sorulara verdiği cevaplardan bazıları aşağıda verilmiştir.

Hiranur: Çok güzel bir etkinlik bu etkinliğe katılmak beni gururlandırdı.

Sırma: İnsanların resme olan ilgisini artırıyor. Merak uyandırıcı etkinliktir.

Helin: Belki de hayatımda yaptığım en eğlenceli etkinliklerden biriydi.

Muhammet: Bu etkinlik soyut sanat hakkında bilgilenmemizi sağladı.

Nurmina: Böyle bir etkinlikte yer almak ilgi çekici ve merak uyandırıcı geldi.

Tablo 6’da öğrencilere yöneltilen “Bu resmi neden seçtiniz?” sorusuna 120 katılımcıdan 60 (%50) kişi “Eğlenceli ve güzel olması”, 14 (%11.66) kişi “Kolay olması”, 7 (%5.83) kişi “Resmin sonsuzluk hissi uyandırması”, 10 (%8.33) kişi “İlgi çekici ve özgün tarzda olması”, 18 (%15) kişi “Renk ve şekillerin uyumu”, 4 (%3.33) kişi “Mutluluk ve heyecan verici olması” cevabını verirken, 7 (%5.83) kişi cevaplamamıştır.

Öğrencilerin sorulara verdiği cevaplardan bazıları aşağıda verilmiştir.

Nehir: Resimde sonsuzluğa giden bir yol vardı. Beni o resmi seçmeye iten o oldu.

Berna: Resimdeki renk uyumu ve şekiller çok hoşuma gittiği için seçtim.

Ayşegül: Resimdeki canlı renklerin bir araya gelmesi resmin hem ilgi çekici ve özgün görünmesi beni resmi seçmeye itti.

Yaren: Eğlenceli olduğu ve resmi beğendiğim için seçtim.

Eylül: İçimdeki ses ve yeteneğim bu resmi seçersem mutlu ve heyecan verici olacağımı söylediği için seçtim.

Fatih: Geometrik şekilleri seviyorum renk ve şekillerin uyumlu geometrik yapıda olması seçmemde etkili oldu.

Azra: Uzay boşluğunda sonsuzluğa giden bir yolculuk gibi geldiği için seçtim.

Tablo 6’da öğrencilere yöneltilen “Soyut sanat etkinliğinde yer almaktan mutlu musunuz?” Sorusuna 120 katılımcıdan 118 (%98.33) kişi “Evet mutluyum”, 2 (%1.66) kişi “Hayır değilim” cevaplarını vermişlerdir.

Öğrencilerin sorulara verdiği cevaplardan bazıları aşağıda verilmiştir.

Zeynep: Evet mutluyum. Kendimi iyi hissettim.

Merve: Evet mutluyum. Kendimi değerli hissettim.

Nehir: İyi ki yer almışım bu etkinlikte.

Ecrin: Bu etkinlik beni mutlu edip eğlendirdi.

Tablo 6'da öğrencilere yöneltilen "Tekrar böyle bir etkinlikte yer almak ister misiniz?" sorusuna 120 katılımcıdan 110 (%91.66) kişi "Evet katılırım", 2 (%1.66) kişi "Kararsızım" cevabını verirken, 8 (%6.66) kişi Hayır katılmam cevabını vermiştir.

Öğrencilerin sorulara verdiği cevaplardan bazıları aşağıda verilmiştir.

Ümit: Evet katılmak isterim. İnsana farklı bakış açısı katıyor.

Sinem: Evet katılırım etkinlik çok güzeldi.

Rana: Evet etkinlik insana moral veriyor.

Tablo 6'da öğrencilere yöneltilen "Seçtiğiniz resimle yaptığınız resim arasındaki benzerlik ve farklılıklar nelerdir?" sorusuna 120 katılımcıdan 29 (%24.16) kişi "Biçim ve şekil benzer renk tonları farklı", 10 (%8.33) kişi "Renk tonları benzer biçim ve şekil farklı", 14 (%11.66) kişi "Bir fark yok benzeri oldu", 2 (%1.66) kişi "Benzerlik yok her şey farklı oldu" cevabını verirken, 65 (%54.16) kişi cevaplamamıştır.

Öğrencilerin sorulara verdiği cevaplardan bazıları aşağıda verilmiştir.

Hilal: Seçtiğim resimle yaptığım resim arasında şekil aynı ama renk tonları farklı oldu.

Yener: Aynıysa oldu diyemem her şey farklıydı ama yaparken eğlendim.

Yağmur: Çizimlerim benzemişti şekilsel olarak ama arka planda kalan renkler farklı oldu.

Ortaokul öğrencilerine yöneltilen sorulara verdikleri tüm cevaplar incelendiğinde öğrencilerin yapılan etkinliğe olan ilgilerinin yüksek olduğu, etkinliği yaparken mutlu oldukları gibi olumlu sonuçlar alındığı ve böyle bir etkinliğin tekrar olması durumunda katılımın yüksek olacağı sonucuna ulaşılmıştır. Resimleri yorumlamak için seçerken onlarda uyandırdığı duygular, resmin güzel olması ve dikkatlerini çekmesinde etkili olmuştur. Yorumladıkları resimle seçtikleri resim arasındaki benzerlik ve farklılıklarla ilgili olarak, biçimsel olarak benzetebildikleri ama renk tonlarının genelde benzemediği, bunun da kullanılan malzemenin türü ve cinsine bağlı olarak değiştiği sonucu ortaya çıkmıştır.

Tartışma

Bu araştırmada ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserlerine ilişkin bakış açıları ile soyut sanat eserleriyle ilgili estetik beğenileri arasındaki ilişkinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın ilk bulgusuna göre ortaokul öğrencilerinin soyut sanat algılarına ilişkin metaforlarına bakıldığında 120 ortaokul öğrencisinin soyut sanat kavramına ilişkin 14 adet metafor oluşturduğu, bu metaforlardan en fazla 'Gerçek dışı' metaforunun yoğun cevap verilen metafor olduğu, ancak duygu, hayal, özgün, karmaşık gibi metaforların üzerinde de durulduğu görülmüştür. Benzer araştırmalara bakıldığında Uçar, Canbolat ve İlhan (2019)'ın çalışmalarında öğrenciler tarafından "sanat" kavramına ilişkin 66 adet metafor oluşturulmuş bu metaforlardan öğrenciler, 36 tanesini soyut kavramlarla 30 tanesini ise somut kavramlarla ilişkilendirmiştir. Soyut kavramlarla ilişkilendirilen birçok metafor arasında; özgürlük, duygu, hayal, his gibi kavramların yer aldığı görülmektedir. Hiçyılmaz ve Adanır (2019) araştırmalarında öğretmen adaylarının sanat kavramına ilişkin geliştirdikleri metaforlarında, yaratıcılığın ifadesi olarak sanat temasına göre incelendiğinde öğretmen adaylarının; insan, hayal, gökkuşağı, bukalemun, kapalı kutu, dil, renk, gölge, boş kâğıt şeklinde metaforlar geliştirdikleri görülmüştür. Balçık ve Taşkesen'in (2022) araştırmalarında, sevgi kavramına ilişkin 19 metafor oluşturulmuş, en yoğun kullanılan metaforların aile, aşk, hayal, sevmek gibi metaforlar olduğu görülmüştür. Bu çalışmalar mevcut çalışmayı destekler niteliktedir. Bu benzer araştırmalardan da anlaşılacağı gibi sanat ile ilgili hangi kavram verilirse verilsin; duygu, hayal, his, özgünlük (bakış açısı) ve renk gibi sanatsal ve soyut metaforların ortaya konulduğu görülmektedir.

Araştırmanın bir diğer bulgusuna göre öğrencilerin soyut sanat algılarına ait kullandıkları metaforların 4 kategoride yer aldığı görülmüştür. Bu kategoriler; Kişisel düşüncenin ifadesi olarak; duygu, özgün, bakış açısı; Biçimselin ifadesi olarak; dışavurum, renk cümbüşü, gerçek dışı; Dışavurumun ifadesi olarak; dışavurum, renk cümbüşü, gerçek dışı; Hayalin ifadesi olarak; hayal, eşsiz, sonsuz, karmaşık şeklindedir. Kategoriler içerisinde "dışavurumun ifadesi olarak gerçek dışı" kategorisinin en çok tekrarlandığı tespit edilmiştir. Aydın Elmas ve Demir (2018), öğrencilerin okul kavramına ilişkin kullandıkları kategorileri; doğa, renk, aile, mutluluk, başarı, gelecek zaman, eğlence, içerik, meslek, yiyecek, kaygı ve baskı gibi 12 farklı yazılı metafor olarak belirlemişlerdir. Fidan ve Fidan'ın (2016) çalışmalarında, ortaokul öğrencilerinin görsel sanatlar dersi kavramına ilişkin ürettikleri metaforların; "yaşamın bir ifadesi olarak, tedavi edici olarak, olumsuz duyguların bir ifadesi olarak, eğlence ve zevk aracı olarak, duyguların yansımaları olarak, yetenek ve yaratıcılık ifadesi olarak ve çeşitlilik ifadesi olarak" toplam yedi alt temada toplandığı görülmüştür. Benzer çalışmalarda olduğu

gibi, öğrencilerin his ve duygularına bağlı olarak kategorileri ortaya koydukları tespit edilmiştir. Bu sonuçlara bakıldığında mevcut çalışmayı destekler nitelikte oldukları görülmektedir.

Araştırmanın bir diğer bulgusu olan ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik beğeni düzeylerine göre, estetik beğeni ortalama puanlarına bakıldığında öğrencilerin estetik düzeylerinin iyi seviyede olduğu görülmüştür. Ortaokul öğrencilerinin soyut sanat ile ilgili hazır bulunuşluk düzeyleri göz önünde bulundurulduğunda alınan puanının beklentiyi karşılayacak düzeyde olduğu değerlendirilmiştir. Taşkesen ve Ekici (2020) tarafından Görsel sanatlar öğretmen adaylarının estetik beğeni düzeylerinin incelenmesi sonucunda estetik beğeni düzeylerinin iyi düzeyde olduğu sonucuna varılmıştır. Demirel'in (2018a) öğrencilerin estetik beğeni düzeylerinin ve estetik değerlendirmelerinin tespit edilmesi amacıyla uyguladığı estetik beğeni anketi sonucuna göre; dışavurumcu sanat yoluyla verilen eğitim sonucunda sanat eserlerine olan beğeni düzeylerinin arttığı gözlemlenmiştir. Çalışmaların mevcut çalışmayı destekler nitelikte olduğu görülmüştür.

Araştırmada ayrıca ortaokul öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre soyut sanat eserleriyle ilgili estetik beğeni ortalama puanları farkı test edilmiştir. Puan ortalamalarına bakıldığında anlamlı bir fark olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Taşkesen ve Ekici (2020)'in araştırma sonucuna göre sanat okuryazarlık düzeylerinin 1. sınıftan 4. sınıfa gidildikçe arttığı fakat bu artışın anlamlı olmadığı sonucuna varılmıştır. Bu sonucun mevcut çalışmayı destekler nitelikte olduğu görülmektedir. Demirel (2018b)'in estetik beğeni üzerine yaptığı benzer bir çalışmada öğrencilere çalışma öncesi ön test ve çalışma sonrası son test uygulanarak aradaki değişim ve fark gözlemlenmiştir. Yapılan çalışmalar sonucunda ilk yapılan teste "hiçbir fikrim yok" cevabı çoğunlukta olurken çalışma sonrası yapılan son testte ise "beğendim" ifadesi daha yoğun cevap olarak verilmiştir. Bu çalışmada yapılan değerlendirme sonucu sınıf düzeyleri arasında farklar olduğu söylenebilir. Mevcut çalışmada sınıf düzeylerinde bir fark görülmezken benzer çalışmada sınıf düzeyleri arasında fark görülmüştür. Bu da benzer çalışmalar arasında farklar olabileceği sonucunu göstermektedir.

Araştırmada ortaokul öğrencilerinin soyut sanat eserleriyle ilgili estetik düşüncülerine yönelik olarak, öğrencilerin ünlü sanatçıların 10 adet resmini ana fikir, biçim, renk ve tasarım olarak değerlendirdikleri ve bu değerlendirme verilerinin yüzdeleri kısımlarına göre daha çok ana fikir ve renk sorusuna ve resme uygun cevaplar verdikleri görülmüş; biçim ve tasarım sorularına yeterli seviyede cevap alınmadığı gözlemlenmiştir. Bu da öğrencilerin biçim ve tasarım konusunda bilgilendirme ve eğitimle farkındalık oluşturularak resimlere uygun olumlu cevap alınabileceği düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. Demirel'in (2018b) araştırmasının nitel boyutunda öğrencilere yapılan ön test

verilerine göre, öğrenciler sanat eserlerinin belirgin özelliklerini dikkate alarak yaptıkları olumlu veya olumsuz bir bakış açısıyla değerlendirme yaparken, yapılan son teste bakıldığında renk, ışık-gölge, oran-orantı, kompozisyon gibi sanat içerikli terimlerle değerlendirme yapmışlardır. Taşkesen ve Ekici'nin (2020) araştırma sonuçlarına bakıldığında, sanat eğitimi aldıkları bilinen resim-iş eğitimi öğretmen adaylarının sanat eserlerine karşı duydukları estetik beğenilerin beklenen seviyede olduğu, ancak sanat eserleri hakkında sorulan sorular içinden "biçim-tasarım" sorularını tam olarak anlamadıkları ve bilgi sahibi olmadıkları görülmüştür. Sevim, Hisarcıklılar ve Fezyioğlu'nun (2012) araştırma sonuçlarına göre, öğretmen adaylarının sanat eseri karşısında, estetik tavır olarak düşünsel-bilgisel bir tavır benimsedikleri; Türk klasik ve modern resim sanatını, Batı klasik ve modern resim sanatına göre daha fazla beğendikleri görülmüştür. Bu araştırmaların mevcut çalışmayı kişilerin bilgi birikimlerine göre, sanat eserleri karşısındaki estetik düşünce ve estetik tavır olarak destekler nitelikte olduğu söylenebilir.

Araştırmanın bir diğer bulgusuna göre ortaokul öğrencilerinin soyut sanat ürünlerini çalışmalarına nasıl yansıtmış olduklarına bakıldığında; yansıtmama becerilerinin iyi seviyede olduğu ve resimleri yorumlama konusunda istekli oldukları görülmüştür. Ortaokul öğrencilerinin genel olarak sanatçıların orijinal eserlerinden fazla uzaklaşmadıkları, resimlere kendilerinden kısmen özgün yorum getirdikleri ve genel olarak öğrencilerin kendi çalışmalarını, sanatçıların eserlerini biçim ve renk olarak beğenmelerinden dolayı sanatçıların eserlerine benzetmeye çalıştıkları görülmüştür. Teknik olarak genelde pastel boya ve kuru boya tercih edilmiştir. Öğrencilerin resimleri yorumlarken renk konusunda cesaretli adımlar attıkları, özgün ve yaratıcı oldukları, biçimsel olarak esere bağlı kalmayı tercih ettikleri görülmüştür. Bu tarz etkinliklerin öğrencilerin estetik beğenilerini geliştirmelerine olanak sağladığı ve yansıtmama becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Taşkesen ve Uludağ (2019) çalışmalarında, öğrencilerin araştırma kapsamında yaptıkları uygulama çalışmasından aldıkları puanı 54.65 olarak tespit etmiş ve sanatçılardan gösterilen eserlerin öğrencilerin sanatsal yaratıcılık düzeylerine belli miktarda etki ettiği tespit edilmiştir. Aksu ve Taşkesen (2022) ortaokul öğrencilerinin pedagojik sanat eleştirisi etkinlikleri süreci öncesinde yaptıkları çalışmalarda, seçilen esere bağlı kaldıklarını ve sanat eleştirileri etkinlikleri sonrasında ise özgün ve yaratıcı çalışmalar ortaya koyduklarını tespit etmiştir. Bu açıdan bakıldığında, öğrencilerin sanatsal ürünleri karşılaştırıldığında süreç sonunda daha özgün çalışmalar ortaya koydukları belirlenmiştir. İlgili çalışmalar, öğrencilerin çalışmalarını yansıtmama becerileri ve yaratıcılık düzeyleri konusunda mevcut çalışmayı destekler niteliktedir.

Araştırmanın bir diğer bulgusu olan ortaokul öğrencilerinin soyut sanat etkinlikleri ile ilgili görüşlerine göre, öğrencilerin yapılan etkinliğe olan ilgilerinin yüksek olduğu, etkinliği yaparken mutlu oldukları gibi olumlu dönütler alındığı ve böyle bir etkinliğin tekrar olması durumunda katılımın yüksek olacağı sonucuna ulaşılmıştır. Resimleri yorumlamak için seçim yapmalarında öğrencilerde uyanan duyguların, resmin güzel olması ve dikkatlerini çekmesi gibi etkenlere bağlı olduğu görülmüştür. Öğrencilerin yorumladıkları resimle seçtikleri resim arasındaki benzerlik ve farklılıklarla ilgili olarak, biçimsel olarak benzetebildikleri, ama renk tonlarının genelde benzemediği, bunun da kullanılan malzemenin türü ve cinsine bağlı olarak değiştiği sonucu ortaya çıkmıştır. Taşkesen ve Uludağ'ın (2019) öğrencilere sanat eleştirisi kapsamında yaptıkları uygulamanın öğrencilerin motivasyonlarına olan etkisini tespit etmek için sordukları sorulara verilen cevaplar incelendiğinde; öğrencilerin sanat eleştirisi kapsamında uygulanan çalışmadan olumlu etkilendikleri, etkinliğin eğlenceli ve güzel olduğu, etkinliğin tekrarı halinde tekrar çalışma yapmak istedikleri, öğrencilerin çoğu hedeflerine ulaştıklarını düşündüğü ve yaptıkları çalışmanın seçtikleri esere benzediği belirlenmiştir. Buna bağlı olarak öğrencilerin motivasyonlarının olumlu etkilendiği görülmüştür. Arslan'ın (2020) çalışmasında, öğrencilerin bir bölümünün sanat eleştirisi konusu bağlamında çalışmalarını geliştirdiği ve yeni anlayış ve fikirlere yönelik önyargı ve kalıplarını yıktıkları görülmüştür. Çalışmalarını oluşturmada konu, üslup ve teknik olarak olumlu bir etkiye sahip oldukları, ayrıca bunun da öğrencilerin karar verme sürecinde yönlendirici olduğu belirlenmiştir. Bu ve benzeri çalışmalarda, öğrenciler tarafından yapılan çalışmaların beğenilmesi, öğrenciler üzerinde farkındalık oluşturması ve etkinliği yaparken mutlu olmaları gibi olumlu sonuçların ortaya koyulması, mevcut çalışmayı destekler niteliktedir.

Sonuç ve Öneriler

Araştırmanın genel sonuçlarına bakıldığında ortaokul öğrencilerinin soyut sanat ile ilgili öne sürdükleri metaforları, sanatsal bağlamda soyut kavramlarla ilişkilendirdikleri ve öğrencilerin estetik beğeni düzeylerinin iyi seviyede olduğu, ancak sınıf düzeyine göre anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür. Öğrencilerin genel olarak her resmin ana fikir ve renkleri hakkında bilgi sahibi oldukları, biçim ve tasarım konularında yeterli bilgiye sahip olmadıkları görülmüştür. Öğrencilerin çıkardıkları sanatsal ürünlere bakıldığında örnek olarak aldıkları sanatçıların çalışmalarına yakın eserler ortaya koydukları ve başarıyla tamamladıkları görülmüştür. Öğrencilerin soyut sanat etkinliklerine olan ilgilerinin yüksek olduğu etkinliği yaparken mutlu oldukları ve etkinliğin tekrarı durumunda katılımın yüksek olacağı sonucuna varılmıştır.

Araştırmanın öğrenciler ile yapılan farklı sanatsal içerikli araştırmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Özellikle ortaokullarda yapılan soyut sanat çalışmalarının, sınıf düzeylerine uyarlanması durumunda öğrencilerin sanatsal gelişimine yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın, yöneticilerin ve öğretmenlerin öğrencileri sanatsal faaliyetlere ve sanat içerikli etkinliklere yönlendirmeleri konusunda yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Öğrencilerin realist olmayan sanatsal ürünleri ortaokul düzeyinde üretmelerinin, onlara sanatsal yaratıcılık bağlamında faydalı olacağı ve ortaokullarda görev yapan görsel sanatlar öğretmenleri için teşvik edici bir çalışma olacağı düşünülmektedir.

Etik Komite Onayı: Etik kurul onayı Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İnsan Araştırmaları Eğitim Bilimleri Etik Kurulu'ndan (Tarih: 30.12.2021, Sayı: 12/02) alınmıştır.

Bilgilendirilmiş Onam: Katılımcıların ailelerinden onam alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-R.S.; Tasarım-R.S.; Denetleme-S.T.; Kaynaklar-R.S.; Veri Toplanması ve/veya İşlenmesi-R.S., S.T.; Analiz ve/veya Yorum-R.S., S.T.; Literatür Taraması-R.S.; Yazıyı Yazan-R.S.; Eleştirel İnceleme-S.T.; Diğer-R.S.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

Ethics Committee Approval: Ethics committee approval was obtained from Erzincan Binali Yıldırım University Human Research Educational Sciences Ethics Committee (Date: 30.12.2021, Number: 12/02).

Informed Consent: Consent was obtained from the participants' families.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-R.S.; Design-R.S.; Supervision-S.T.; Resources-R.S.; Data Collection and/or Processing-R.S., S.T.; Analysis and/or Interpretation-R.S., S.T.; Literature Search-R.S.; Writing Manuscript-R.S.; Critical Review-S.T.; Other-R.S.

Conflict of Interest: The authors have no conflicts of interest to declare.

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

Kaynaklar

Aksu, M., & Taşkesen, S. (2022). Ortaokul öğrencilerinin pedagojik sanat eleştirisi algı düzeylerinin ve sanat eleştirisi etkinliklerinin sanatsal çalışmalarına yansımaları. *Uluslararası Güzel Sanatlar Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 126-160. http://ugsead.penpublishing.net/files/12/manuscript/manuscript_3453/ugsead-3453-manuscript-001341.pdf

- Arslan, R. (2020). *Güzel sanatlar eğitimi sürecinde sanat eleştirisi içerikli dersler ile anasanat atölye dersleri arası etkileşime dayalı öğrenci ve öğretim elemanı görüşleri* (Tez No. 628568) [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Aydın Elmas, S., & Demir, E. (2018). 5. sınıf öğrencilerinin okul olgusuna yönelik metaforik algıları. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences*, 51(3), 45-70. <https://doi.org/10.30964/auebfd.427496>
- Balçık, E., & Taşkesen, S. (2022). Ortaokul öğrencilerinin sevgi kavramını algılamalarına ilişkin gösterebilimsel yaklaşım. *Sanat Eğitimi Dergisi*, 10(2), 145-161. <https://doi.org/10.7816/sed-10-02-03>
- Buyurgan, S., & Mercin, L. (2005). *Görsel sanatlar eğitiminde müze eğitimi ve uygulamaları*. V. Özsoy (Ed.). Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2020). *Karma yöntem araştırmaları tasarımı ve yürütülmesi* (4. bs.) (Y. Dede, & S. B. Demir). Anı Yayıncılık.
- Demirel, İ. N. (2018a). Dışavurumcu sanat yoluyla estetik değer öğretimi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 38(2), 693-714. <https://doi.org/10.17152/gefad.393942>
- Demirel, İ. N. (2018b). 9-12 yaş çocukların estetik değer algılarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 312-327. <https://doi.org/10.17679/inuefd.346720>
- Erdem, P. (2010). *3-7 yaş çocuklarının estetik algılarının gelişimi* (Tez No. 267334) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Fidan, B., & Fidan, M. (2016). Ortaokul öğrencilerinin görsel sanatlar dersi kavramına ilişkin metaforik algıları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(2), 159-166. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/222651>
- Hiçyılmaz, Y., & Adanır, Y. (2019). Sanat eğitimi dersi alan öğretmen adaylarının sanat kavramına ilişkin sahip oldukları algıların metaforlar aracılığıyla incelenmesi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(3), 19-23. <https://doi.org/10.18506/anemon.462012>
- Karataş, Z. (2015). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 62-80. [https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/ozgubulut/129744/Sosyal Hizmet E Dergi SOSYAL BILIMLERDE.pdf](https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/ozgubulut/129744/Sosyal%20Hizmet%20E%20Dergi%20SOSYAL%20BILIMLERDE.pdf)
- Leech, N. L., & Onwuegbuzie, A. J. (2009). A typology of mixed methods research designs. *Quality & Quantity*, 43(2), 265-275. <https://doi.org/10.1007/s11135-007-9105-3>
- Malchiodi, C. (2007). *The art therapy sourcebook*. McGraw-Hill.
- Şen, Ü. S. (2005). Sanat eğitiminde bilimsel araştırma yöntemlerinin kullanılması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(1), 343-360. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/31937>
- Sevim, O., Hisarcıklılar, E., & Feyzioğlu, N. (2012). Bir estetik duyuş analizi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16(3), 41-57. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/32338>
- Stemler, S. (2001). An overview of content analysis. *Practical Assessment, Research and Evaluation*, 7(17), 1-6. <https://doi.org/10.7275/z6fm-2e34>
- Taşkesen, S., & Ekici, S. (2020). Görsel sanatlar öğretmen adaylarının sanat okuryazarlık düzeyleri ile estetik beğeni düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Ekev Akademi Dergisi*, (81), 411-428. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2594375>
- Taskesen, S., & Uludağ, M. (2019). The effect of art criticism activities on the creativity and motivation of secondary school students. *International Online Journal of Educational Sciences*, 12(1), 312-325. <https://doi.org/10.15345/iojes.2020.01.019>
- Tunalı, İ. (2004). *Estetik* (8. bs.). Remzi Kitabevi.
- Uçar, M., Canbolat, C., & İlhan, S. (2019). Güzel sanatlar ve tasarım fakültesi öğrencilerinin "sanat" kavramına ilişkin zihinsel imgeleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (23), 393-411. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/737550>
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2004). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, M. (2009). *Görsel sanatlar eğitiminde uygulamalar* (3. bs.). Gündüz Eğitim Yayınları.

Pandemi Sürecinde Türkiye'de Dijital Tiyatro ve Seyirci

Digital Theatre and Audience in Turkey during The Pandemic

Müşerref GÖKSEVER¹ 

¹İstanbul Topkapı Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Bölümü, İstanbul, Türkiye



öz

2020 yılında kısa sürede tüm dünyaya yayılan Covid-19 Pandemisi ile birlikte çalışma hayatı, eğitim, sağlık, spor, kültür-sanat faaliyetleri gibi tüm yaşamsal faaliyetler durma noktasına gelirken, süreç içerisinde tüm bireysel ve toplumsal alışkanlıklar da değişmiştir. Salgının yayılmasını önlemek amacıyla alınan kısıtlama kararı ile tüm sanatsal ve kültürel faaliyetler askıya alınırken, tiyatro sanatçıları ve toplulukları kayıtlı oyunlarını dijital erişime açarak kısa sürede sanatsal faaliyetler için çözümler üretmişlerdir. Bir yandan eğitim faaliyetleri uzaktan yürütülmeye çalışılırken neredeyse tamamı fiziksel, uygulamalı ve örgün öğretimle sağlanan tiyatro eğitimi de pandemi koşullarında dijital erişimle uzaktan eğitimle yürütülmeye çalışılmıştır. Tiyatrolar hızla mevcut olanakları kullanmaya başlayarak dijital platformlarda canlı yayınlara ve dijital alanda yeni form denemelerine başlamıştır. Dijitalleşen tiyatro deneyimi yalnızca sanatçıları/eyleyicileri değil aynı zamanda seyircileri de etkilemektedir. Tiyatro eğitiminin temel özelliklerinden biri de icracı olma yolunda ilerlerken yetkin bir seyirci konumuna ulaşabilmektir. Bugünün tiyatro öğrencileri aynı zamanda seyircilerdir. Dijitalleşme ile birlikte seyircinin tiyatro ile ilişkisi yeniden yorumlanmış ve tiyatro sanatının temeli olarak anlatı yeni bir forma dönüşmüştür. Pandemi ile birlikte dijital prodüksiyonlar Türkiye'de yaygınlaşmıştır. Bu bağlamda çalışma, pandemi döneminde tiyatronun dijital alanda ivmelenişini üzerinden, aynı süreçte uzaktan eğitimle lisans eğitimine devam eden tiyatro öğrencilerinin alana dair deneyim ve düşüncelerine yer vererek seyir rejimini ele almayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Covid-19, Pandemi Dönemi, Tiyatro, Dijital Tiyatro

ABSTRACT

In 2020, with the Covid-19 Pandemic, which spread all over the world in a short period of time, all vital activities such as working life, education, health, sports, culture and art activities came to a standstill, while all individual and social habits changed during the process. All artistic and cultural activities were suspended with the restriction decision issued to prevent the spread of the epidemic, and theatre artists and troupes produced solutions for artistic activities in a short time by opening their recorded plays to digital access. On the one hand, while educational activities were tried to be carried out remotely, theatre education, which is almost entirely provided by physical, applied and formal education, was also tried to be carried out by distance education with digital access under pandemic conditions. Theatres quickly started to use the existing opportunities and started live broadcasts on digital platforms and new form experiments in the digital field. The digital theatre experience affects not only artists/performers but also the audience. One of the main features of theatre education is to be able to reach the position of a competent audience while progressing towards becoming a performer; today's theatre students are also the audience. With digitalisation, the audience's relationship with the theatre has been reinterpreted and narrative as the basis of theatre art has transformed into a new form. With the pandemic, digital productions have become widespread in Turkey. In this context, the study aims to address the regime of spectatorship through the acceleration of theatre in the digital field during the pandemic period, by including the experiences and thoughts of theatre students who continue their undergraduate education with distance education in the same process.

Keywords: Covid-19, Pandemic Period, Theatre, Digital Theatre

Giriş

İnsanoğlu, varlığından bu yana her zaman kendisini geliştirmeye ve içinde bulunduğu çağın dinamiklerine uyum sağlamaya çalışmıştır. Bu sayede tarihsel dönemlere bakıldığında mevcut olandan bir farklılaşma, gözle görülür dönüşümler, gelişmeler yaşanmıştır. Tiyatro sanatı da her dönem içinde bulunduğu çağın bilinci ve toplumsal koşullarıyla şekillenmiştir.

Açıklama: Bu araştırma Atatürk Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri SDK-2023-11653 kapsamında yürütülmüştür.

Geliş Tarihi/Received	02.05.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested	24.05.2024
Son Revizyon/Last Revision	23.07.2024
Kabul Tarihi/Accepted	23.07.2024
Yayın Tarihi/Publication Date	31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Müşerref GÖKSEVER

E-mail: mgoksever@gmail.com

Cite this article: Göksever, M. (2024). Digital theatre and audience in Turkey during the pandemic. *Art Vision*, 30(53), 212-220.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1477498>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Gelişen teknoloji ve dijitalleşmenin hayatın her alanına yayılarak, tüm toplumsal koşulları ve yaşam biçimini değiştirdiği gibi tiyatro sanatının da bu gelişmelerden etkilenmesi kaçınılmaz bir unsurdur. Bugünün tiyatro sanatı dijitalleşme ekseninde yeniden biçimlenmekte, yeni form ve içeriklerle yolculuğuna devam etmektedir.

Tarihsel süreçte tiyatro, ritüel köklerinden klasik tezahürlerine kadar içinde ses ve bedeni merkeze alan, müzik, dans gibi yakın disiplinlerle birlikteliğini sürdüren bir sanat dalıdır. Antik Yunan'da Deus Ex Machina'dan, Ortaçağ gösterilerinde lonca arabalarına, 16. Yüzyıl İtalyan sahneden perspektife, gaz lambasının ve elektriğin icadıyla ışık efektlerinin kullanımına, bilgisayarın ortaya çıkışıyla modern uygulamalarına kadar, tiyatro; görsel ve işitsel unsurlarıyla en yaratıcı biçimde teknolojiden faydalanmıştır.

Teknoloji ve sanat, tarih boyunca birbiriyle doğru orantılı gelişmiştir. Aynı zamanda bu iki kavram insanı diğer varlıklardan ayıran iki temel unsur olarak var olmuştur. Dolayısıyla, bir yapıtın üretim sürecinde teknolojinin varlığı, sanatta doğayı yansıtmaktan uzaklaşarak bir deney görüntüsü vermiştir. Sanatçı, başka araçlarla ya da tekniklerle üretmesi mümkün olmayan sanatsal yapıtlarını bilgisayar teknolojisi kullanarak üretmeye başlamıştır. Bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte öncelikle gerçeğin anlamı, içeriği, konumu neredeyse tümünden değişmiştir. Sanallık artık her alanda ve düzeyde yerleşik gerçeğin yerini almış, sanatsal üretimde ön plana çıkmıştır (Özel Sağlamtimur, 2010, s. 215).

Covid-19 Pandemisi ile Avrupa merkezli bazı tiyatrolarda yürütülen dijital arayışlar, Türkiye'de de mecburi bir yönelimle kendisi göstermiştir. Pandemi sürecinde önlem amaçlı gerçekleşen kısıtlamalar neticesinde tiyatro sanatını devam ettirmeye yönelik arayışlar, dijital araçların kullanımını artırmış ve yeni form denemelerinin yolunu açmıştır. Öyle ki 1989 yılından bugüne varlığını sürdüren İKSV Tiyatro Festivali'nin pandemiden hemen sonraki yıl gerçekleştirdiği etkinlikleri kapsamında, (kısıtlar hafifletilmesi ve tiyatroların perdelerini açmasına rağmen), üç adet dijital prodüksiyona yer verilmiştir. Bir zorunluluk olarak hızlanan Türkiye'de dijitalleşme süreci, tiyatrodaki yeni yöntemlerin varlığına işaret etmiştir. Bu bağlamda çalışma kapsamında dijital tiyatronun varlığı, özellikleri ve seyircinin bu süreçte yaşadığı deneyimler üzerinden bir değerlendirme yapılması amaçlanmıştır.

Tiyatro ve Dijitalleşme

Bugün bahsi geçen dijitalleşmenin kökleri bilgisayarın icat edildiği zaman dilimine kadar dayanmaktadır. Yirminci Yüzyıl'ın başlarında bugünkü bilgisayarların atası sayılan elektronik devrelerden oluşan işlemciler öncelikli olarak

orduda kullanılmak üzere icat edilmiştir. Atanasoff-Berry ve Colossus Bilgisayarı olmak üzere 1940'lı yıllarda üretilen bu iki bilgisayar türü, savaş sırasında ordu adına görev yaparken, 1946 yılında Einac adlı bir bilgisayar ilk kez genel kullanıma açılmıştır.

Bilim adamları, 1946 yılında silah ve nükleer hesaplamalar için elektronik veri işleme kapasitesine sahip ilk bilgisayar ENIAC (Elektronik Numerical Integrator and Computer), ABD'li bilim adamları tarafından geliştirilmiştir. ENIAC ile başlayan ilk bilgisayar örneklerinde matematiksel hesaplar yapılmaya başlanmış, bu hesaplamalar sonucunda elde edilen veriler estetik amaçlar doğrultusunda kullanılmıştır. Sanat biçimleri içinde matematiksel, geometrik, bilimsel, soyut ve teknolojik temeller, dijital sanatın başlangıcında önemli kaynakları oluşturmuştur (Çokokumuş, 2012, s. 53).

1960'lardan sonra Soğuk Savaş dönemi ile ülkelerin birbirlerine bir güç gösterisi ve teknolojik silah olarak kullandığı bilgisayarlar, 1980'lerin sonlarına doğru kişisel üretimlerin artması sonucu halkın ulaşabileceği teknolojik bir aygıt olmuştur. Benzer şekilde internetin icadı ve kullanımı da öncelikli olarak orduda veri akışı için gerçekleşmiştir. 1969 yılında Amerikan ordusunun veri akışı için birkaç bilgisayarı birbirine bağlayan "Arpanet", sonrasında ise Amerika'daki üniversitelerin departmanlarını birbirine bağlayan "Cernet" ortaya çıkmıştır. 1989 yılında İngiliz mühendis Tim Bernerss Lee tarafından icad edilen bugün tüm tarayıcılarda kullandığımız Wolrd Wide Web (www), 1991 yılında genel kullanıma açılmıştır (Şeyben, 2016, s. 58). WWW, sadece 5000 kullanıcısının bulunduğu olduğu 90'ların ortalarında sanat pratiğine elverişli bir medyuma dönüşmüştür (Dempsey, 2002, s. 286).

Elektronik devrimi kitle iletişim araçlarının küreselleşmesi ve internetten doğan dijital kültür, toplumsal değişimler gerçekleştirme bakımından, televizyon ve radyonun eskiden sahip olduğundan çok daha büyük bir potansiyele sahiptir. Televizyon ile radyo 'yayın medyası' olup yalnızca tek yönlü bir iletişim sağlarken, internet, başkalarıyla etkileşim halinde fırsatı sunmakta ve çok daha kapsamlı bilgilere ulaşmaya imkânı tanımaktadır (Wands, 2006, s. 8).

Bilgi Teknolojisi Devrimi sadece ordular ve büyük şirketler için değil, gelecek yıllarda ev yaşantımıza kadar nüfuz ederek, iş ve sosyal ilişkilerimizi etkileyen bir unsura dönüşmüştür. 1980'ler ve 1990'larda bireyselleşen bilgisayarlar ve uygulamalar, insanların kendilerini bilgisayarın bir parçası olarak hissetmelerine ve bu da insan etkileşimlerinin ve iletişim davranışlarının değişmesine, dolayısıyla iş ve kişisel yaşamın da farklılaşmasına yol açmıştır.

20. Yüzyılda bilgi teknolojileri, insanların ev hayatının ayrılmaz bir unsuru haline geldi. Uydu ya da kablolu TV'ler, video cihazları, bilgisayar oyunları, kredi ve anahtar kartları, cep telefonları, faks ve e-posta, kentlerdeki insanların hayatını kökten deęiřtirdi. Bilgisayar teknolojisi ve telekomünikasyon yöndeřmesi ve bütünleřmesi, endüstrileřmiş bir topluma küreselleřmiş bir kültür getirdi, boş zaman ve popüler eğlence hayatında dünya çapında trendler belirledi (Akt. Şeyben, 2016, s. 60; Berghaus, 2005, s. 52)

Çeřitlenen teknolojik aygıtlar ve internetin dünyada birbirinden habersiz pek çok insanı birbirine baęlayarak iletişim kurmasını saęlaması farklı kültürlerin ve sanat pratiklerinin ulařılabilirlięine katkı saęlamıřtır. Dijitalleřen yařamla birlikte, dijitalleřme kültür sanat alanında etkisini hızla göstermiş ve tiyatro sanatı da teknolojinin tüm nimetlerinden faydalanmıřtır. Türk Dil Kurumu, dijital kavramını; "sayısal olarak belirtilen verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi" olarak tanımlamaktadır (TDK, t.y.).

Dijitalleřme, veri, müzik, ses, metin, fotoğraf, görüntü biçiminde her türlü enformasyonun "bit" lere (0 ve 1'lere) ya da bilgisayar diline", mikro işlemciler tarafından dönüřtürölüp işlenmesidir. Enformasyon biçimlerinin tümünün dijital (sayısal) teknoloji yardımıyla, üretilmesi, saklanması, iletilmesi ve dağıtılması önceki dönemlerle kıyaslanamayacak ölçüde kolaylařmıştır (Törenli, 2005).

Özetle dijitalleřme analog sistemlerden sayısallařmaya geçiř ile verilerin veya bilginin yaratılması, depolanması, işlenmesi ve iletilmesi olarak tanımlanabilir.

Tüm dijital medyanın 0:1'lerde kodlanması süreci, görsel, sözel, sonik ve jestsel kodlama ve kod çözme arasında yakınsama saęlar. Dijital kültürün bu yönünün özellikle tiyatro ve performans perspektifiyle ilgili bir avantajı, film gibi daha önceki analog teknolojilerle mümkün olmayan bir şekilde verileri gerçek zamanlı olarak manipüle etme kapasitesidir. Dolayısıyla, canlı tiyatro etkinliklerinde hareketli görüntülerin önceden kaydedilmiş film üzerine yansıtılmasının etkisi Meyerhold ve Piscator gibi öncüller tarafından kullanılmış olsa da canlı yayınlar ve görüntülerin gerçek zamanlı olarak manipüle edilmesi kapasitesi çağdař tiyatro uygulamalarının olanaklarını büyük ölçüde genişletmektedir (Bay-Cheng, 2010, s. 17).

İnternet başlı başına bir akım olarak elektronik bir sanat formu olarak görölmüş ve birincil materyali internet olan tiyatro sanatında formların oluşması söz konusu olmuřtur, bu formlar ise çoęunlukla interaktif yapıya sahiptir. "Artistik web sitelerinde, e-mail projelerinde, artistik internet

yazılımında, internet temelli ya da somut bir form olabilmektedir" (Keser, 2005, s. 177). Elektronik postanın ilk versiyonunu tasarlayan Rob Knopp ve Mike Dederian adındaki iki mühendisin, amatör oyun yazarları için oyunların depolanması ve bir başkasına iletilebilmesi amacıyla oluřturdukları "The Dramatic Exchange (Dramatik Deęiř Tokuş) sistemi ile internet, ilk kez tiyatro için kullanılmıřtır (Dixon, 2007, s. 460). 1995 yılıyla birlikte Amerika'da MIT, UC San Diego Stanford, New York Üniversitesi gibi üniversitelerin yanı sıra Avrupa'da Cenova Üniversitesi'nde insan-beden-tiyatro ve yeni teknolojiler üzerine araştırma yapan laboratuvarlar kurulmuřtur. İlk kez oyunların yalnızca yazılı olarak deęil, konferansları, biletleri, e-postaları, toplulukların listesi ve fotoęraflarının depolanacaęı bir dijital ortam olarak Sanal Tiyatro ve Drama Kütüphanesi (Virtual Drama and Theatre Resoures), 1996 yılında Barry Russel tarafından hayata geçirilmiřtir. "Teknoloji alanında uzmanlařmış bilim adamları ile sanatçıları ortak çalıřmalara yöneltmek amacıyla 1966'da New York'ta Amerikan Sanat ve Teknoloji Deneyle (EAT) adlı bir kuruluş oluřturmuřlardır" (Çokokumuş, 2012, s. 53).

Geliřen teknoloji ve dijitalleřme neticesinde yeni kavramlar söz konusu olurken bu kavramları tanımlamak gereęi de duyulur. Dijital tiyatro/performans adına net bir tanımlama yapmanın zorluęu henüz tamamlanmış bir süreç olması ve kavramların muęlaklıęı nedeniyle güçleřmiştir. Konuya iliřkin en kapsamlı çalıřma Steve Dixon tarafından yapılmış görünse de kuramcıların dijital tiyatroya dair net bir tanım yapmadıkları görölmektedir; fakat Dixon dahil, Giesekam, Bergaus, Manoviç, Starbuck, Saltz ve Salihbegoviç'in görüşlerine yer vermek kapsayıcı bir tanımlamaya ulařmayı kolaylařtırabilir.

David Saltz 1990'lı yıllarda kullanılan teknolojilerin dijital performans açısından hala etkili ve önemli bir yerde durduęunu belirtmektedir. Bu dönemde geliřtirilen teknolojiler ve dijital performanslar olgunlařarak, sosyal, estetik, ontolojik ve teorik konuları derinlemesine ele alarak sanat dünyasına yeni bir soluk getirmiřtir (Saltz, 2001). Dixon ve Bergaus, 20. yüzyılın başından bu yana dijital performansın üç ana kırılma noktasında geliřim gösterdięine iřaret etmektedir. Bu ana kırılma noktaları aynı zamanda geliřmiş bilgi toplumundaki insan faaliyetine de iřaret etmektedir. 1900'lerin başı, 1960'lar ve 1990'lar... 1900'lerin başında geliřen teknoloji makineleřme, telekomünikasyon ile algısal, bilgisayarların, hesap makinelerinin, yapay bilincin ilerlemesiyle kavramsal, robotların ortaya çıkıřı ile de motorsal icad ve faaliyetlerin, insan yařamında ve sanat da deęiřime yol açtıęını ifade etmektedir. Dixon "dijital performans" tanımlarken geniş bir yelpaze kullanarak, dijitalize edilmiş ve manipüle edilmiş tüm estetik sanatları hatta bilgisayar oyunlarını kapsayacak bir tanımlamayı kullanmaktadır:

"Dijital performans" terimini, bilgisayar teknolojilerinin içerik, teknik, estetik veya sunum biçimlerinde ikincil bir rolden ziyade kilit bir rol oynadığı tüm performans çalışmalarını kapsayacak şekilde geniş bir şekilde tanımlıyoruz. Buna, dijital olarak yaratılmış veya manipüle edilmiş projeksiyonları içeren canlı tiyatro, dans ve performans sanatı; robotik ve sanal gerçeklik performansları; bilgisayar algılama/aktive etme ekipmanı veya telematik teknikler kullanan enstalasyonlar ve tiyatro eserleri; ve siber tiyatro etkinlikleri, MUD'lar, MOO'lar ve sanal dünyalar, bilgisayar oyunları, CD-ROM'lar ve performatif net.art çalışmaları da dahil olmak üzere bilgisayar ekranı aracılığıyla erişilen biçimlendirici çalışmalar ve etkinlikler (Dixon, 2007, s. 3).

Salihbegović ise dijital performansın köklerinin izini sürerken multimedya tiyatrosu, avangard görsel (canlı) sanatlar ve bilgisayar teknolojisi olmak üzere birbirine karışan üç farklı akımdan bahsetmektedir.

Dijital performans, bilgisayar kullanan herhangi bir tiyatro veya dans performansıdır. Dijital teknoloji ile donatılmış her türlü kamusal performansın dijital performans olarak adlandırılması gerektiği iddia edilebilir. Bu tanım, her türlü kendine özgü dijital performansın kapsam dışında bırakma riskinden kaçınmak için yeterince geniş olacaktır. Bununla birlikte, pek çok kişi, haklı olarak, bu tanımın çok kapsayıcı olan bariz beceriksizliğinden memnun olmayacaktır; son yirmi yılda dijital olmayan pek çok performans bulmak çok zordur (Salihbegović, 2013, s. 71).

Dijital unsurlardan faydalanmayan bir prodüksiyona rastlamanın zorluğu dijitalleşmenin hayatın her alanına nüfus etmesinin bir sonucudur. Sahnelemeye ilişkin tüm öğeler analog sistemlerin yerini alan dijital sistemlerin bir neticesi olarak aydınlatmada, sahnede müziğin kullanılması için mikser sistemleri, projeksiyonda bir film kesiti eklemek gibi reji uygulamalarına hizmet eden çoğu unsur dijital araçların kullanımına girmektedir. Bu nedenle Salihbegović, oyuncunun veya seyircinin dijitalleşme ile olan etkileşimine dikkat çeker.

Dijital performanstan söz ettiğimizde genellikle, oyuncunun gerçek zamanlı olarak sahneye yansıtılan dijital multimedya içeriğini yaratmasını, kontrol etmesini, düzenlemesini veya bu içerikle etkileşime girmesini sağlayan dijital teknik olanakları içeren bir tiyatro biçimini (mümkün olan en geniş anlamıyla tiyatro) kastediyoruz. Başka bir deyişle, bir oyuncunun bilgisayar kaynaklı ışık, ses ve görüntülerin dijital alemi ile etkileşim içinde olduğu bir tiyatro. Ancak bu

tanımın ciddi bir dezavantajı, dijital performansın alamet-i farikası olarak kabul edilse de bazı eserlerin kapsam dışında kalacağı gerçeğidir (Salihbegović, 2013, s. 71).

Sahnelemeye ilişkin kullanılan dijital teknolojilerin Salihbegović'inde değindiği gibi aslında pek çok alanda kullanıldığı ve yalnızca dijital teknolojilerden faydalanmanın bir prodüksiyonu dijital tiyatro olarak tanımlamadaki yetersizliğidir. Benzer şekilde dijital teknolojilerle bariz bir iletişime geçmediği için bir performansın dijital olandan soyutlanamayacağıdır. Buna bir örnek olarak yine Salihbegović, Stelarc'ın iletişim teknolojilerini bedenine ameliyatla naklettiği performansını örnek vermektedir. Bu nedenle dijital performans anlamaya çalışırken onu birkaç cümleye indirgemek yerine, varlığının belirleyici özelliklerine değinmek gerektiğini belirtmiştir.

Dijital performansın tanımlayıcı özelliği, kendini belli eden dijital doğası olmalıdır. Dijitallik ne anlama gelir? Bilgisayar tarafından üretilen veya bilgisayarda saklanan tüm bilgilerin, metinlerin, filmlerin, grafiklerin, seslerin ve diğer tüm medyanın uzun süreli satırları olarak temsil edilmesi anlamına gelir. (...) Tiyatro dünyasında bu, görsel ve işitsel tasarım için medya materyali oluşturmak, depolamak ve manipüle etmek için zengin, dinamik ve kullanışlı bir kaynak ve performans sırasında bu materyalle gerçek zamanlı etkileşim imkânı anlamına geliyor (Salihbegović, 2013, s. 77).

Salihbegović dijital performansın özelliklerini ele alırken, kuramcılarının yeni medya tanımları ile benzerlikler olduğunu öne sürmektedir. Örneğin, Lev Manovich yeni medyayı tanımlarken "bilgisayar teknolojileri ile oluşturulan" (Manovich, 2001, s. 27) ifadesine yer vermekle beraber, etkileşime dikkat çekmektedir. Bu nedenle Salihbegović'e göre sahnelemede veya performans esnasında gerek önceden kayıtlı gerekse o an orada dijital kodlar aracılığı ile depolanan verilerle etkileşime geçmek dijitalleşme unsuru sayılmaktadır. Aynı zamanda Lev Manovich etkileşimli teknoloji kavramının yanlış ve yetersiz olduğunu da vurgulamıştır. Burcu Yasemin Şeyben Tiyatro ve Multimedya adlı kitabında bu görüşe yer vererek, etkileşimin tiyatro varlığından bu yana seyircide mevcut olduğu ileri sürerek, etkileşimin dijitalleşme öncesinde de varlığına işaret etmektedir. Bilgisayarı açmak için tuşuna basmanın buna benzer bir örnek olarak göstererek, etkileşim çok kapsamlılığına işaret etmekte ve seyircinin etkileşiminin fiziksel veya zihinsel, duygusal ve duygusal olarak da mümkün olabileceğini öne sürmektedir (Şeyben, 2018, s. 69). Buradan hareketle interaktif olarak seyircinin bir oyuna katılmasının etkileşim olduğunu kabul etmek doğru olsa da seyircinin zihinsel olarak katılımının bir etkileşim olduğunu varsaymak şüphelidir. Çünkü bu noktada değindiğimiz görüş, seyircinin

oyunun bir parçası olması ve gidişata yön verebilmesidir, zihinsel bir etkileşimde böyle bir mevcudiyet söz konusu değildir.

Bir kişi bilgisayarda herhangi bir eyleme dahil olduğu anda otomatik olarak etkileşime de dahil olur. Dijital performans söz konusu olduğunda da aynı şey söylenebilir. Etkileşim, dijital performansın özü ve tanımlayıcı özelliğidir. Dijital performanstaki dijital terimi interaktif anlamına gelir. Herhangi bir multimedya performansında müzik çalmak, video yansıtmak ve ışıkları kontrol etmek için bilgisayarlar kullanılabilir, ancak bu unsurlar ile icracı veya izleyici arasında belirli bir düzeyde etkileşim olmadan bu performans dijital olarak adlandırılmaz (Salihbegović, 2013, s. 90).

Dijital performansın temelini oluşturan bir unsur olarak etkileşim, icracı veya izleyici arasında bir organik bağ oluşturmaktadır. Prodüksiyonda dijital araç veya aygıt kullanılmış olması fakat etkileşimin var olmaması, o prodüksiyonu dijital tiyatro olarak adlandırmaya yetmemektedir. Tiyatroda kullanılan dijital araçların niteliği ve türü giderek çeşitlenmektedir. Dijital unsurların kullanım alanlarının geniş yelpazesi, tiyatro sanatı ile birleşme noktasında hibrit prodüksiyonların oluşumuna yol açmaktadır. Özellikle Covid-19 pandemisiyle birlikte ortaya çıkan zorunlu kapanma süreçleri, bireyleri kurum ve kuruluşların dijital süreçlere entegre olmasına yol açmış, daha önce hiç olmadığı kadar yeni iletişim teknolojilerine ihtiyaç duyulmuştur. Bahsi geçen ihtiyaç hemen hemen her sektörü etkilemiş ve bu dönemde dijital teknolojilerin önemi daha iyi anlaşılır hale gelmiştir. Covid-19 Pandemisi ile gelen zorunlu dijitalleşme neticesince dijital araçların ve aygıtların kullanıldığı prodüksiyonların niteliği zenginleşmiş ve niceliği bakımından da artış yaşandığı gözlemlenmiştir.

Covid- 19 Pandemisi ve Türkiye’de Tiyatronun Dijitalleşme Süreci 2019 yılının Aralık ayında Çin’in Wuhan şehrinde ortaya çıkan Covid -19 Pandemisi kısa sürede dünya geneline yayılarak, on binlerce kişinin ölümü ile acı kayıplara sebep olurken, sosyal ve ekonomik sistemleri de sekteye uğratmıştır. 2020 yılının Mart ayında Türkiye’de alınan kapanma kararı ile tüm ülke evlerine hapsolmuş, ekonomik, sosyolojik ve psikolojik olarak yeni düzene kendini adapte etmeye çalışmıştır. Türkiye’de de dünyada olduğu gibi kültürel faaliyetler sokağa çıkma yasağı ile birlikte fiziki olarak tamamen sona ermiştir. Öncelikle Avrupa merkezli tiyatrolar eski gösterimlerinin kayıtlarını web sitesi, Youtube, Facebook, Instagram vb. sosyal medya platformlarında izlenmeye açmıştır. Benzer şekilde Türkiye’de İstanbul Şehir Tiyatrosu, Nilüfer Kent Tiyatrosu gibi ödenekli kurumların yanı sıra özel tiyatrolar da öncelikle arşivlerindeki kayıtlı gösterimleri seyircinin erişimine sunmuştur. Moda Sahnesi “Sahnedeki Naklen Yayın” uygulaması ile oyuncuların

performansları eş zamanlı olarak internet üzerinden yayınlanarak seyirci ile birliktelik sağlamıştır. Zorlu PSM’nin yapıcılığını üstlendiği klasik eserlerin modern uyarlamaları kayda alınarak, Youtube üzerinden “Dijital Sahne” adı altında yayınlanmıştır. Galata Perform öncelikle eski gösterimlerini yayınlamaya başlamış ve aynı zamanda Yeni Perform oluşumu ile dijitalleşen dünyaya ayak uydurarak dijital ortamda gösterime sunulacak yeni oyunlar için websitesi kurmuştur. Bu örnekler dışında pandemi sürecinde seyirci ile buluşmak adına mevcut koşulları değerlendirerek dijital ortamda tiyatro yapmak adına yeni formlar deneyen topluluklar da görülsede tiyatronun canlılık, “şimdi ve burada” ilkelerine uygun olmadığı görüşünde olan topluluklar, klasik sahnelemeye sadık kalmak isteyerek pandemi sürecinin tamamlanmasını beklemişlerdir. 2020 Ekim ayına gelindiğinde kısıtlar hafifletilme başlamıştır. Artık fiziken tiyatroya gidebilme söz konusu iken dijital alanda prodüksiyon üreten toplulukların oyunları gösterime devam etmiştir. Bu oyunlardan üç tanesine İKSV Tiyatro Festivalinde de yer verilmiştir. Fringe Ensemble ve Platform Tiyatro ortak yapımı Ceren Ercan, Frank Heuel, Mark Levitas, Annika Ley, Fehime Seven tasarımı ile “Map To Utopia”, Galata Perform yapımı Yeşim Özsoy’un yönettiği “Terkedilmiş Kıyılar// Negatif Fotoğraflar”, Barış Arman’ın yazıp yönettiği “Olağan İçi Bir Gezi”, festival kapsamında yer verilen dijital prodüksiyonlar olmuştur. Çalışma kapsamında farklı dijital araçları kullanan ve tasarımları birbirinden farklı bu üç oyun üzerinden seyircilerin deneyimlerine başvurulmuştur.

Üç farklı versiyonda sahnelenmiş olan “Map To Utopia” ilk olarak 2019 yılında Yeldeğirmeni Mahallesi’nde fiziksel bir performans olarak sunulmuş, Covid-19 Pandemisi ile İKSV Tiyatro Festivali kapsamında Zoom uygulaması üzerinden dijital ortamda gerçekleşmiştir. Pandemi koşulları hafiflediğinde ise 2022 yılında hem çevrimiçi uygulama hem de fiziksel olarak hibrit versiyon ile sahnelenmiştir. Oyun, ‘gamified theatre’ örneği olmakla birlikte performans sanatı, doğaçlama tiyatro, forum tiyatrosu ve video sanatı gibi farklı türlerden de beslenmektedir. Dijital ağ ve sinyalleri bir dayanışma ağına dönüştüren oyun, 5g teknolojisiyle, Zoom ortamında kurmaca bir şehir ve dört farklı semt simülasyonu ile seyirciyi katılımcı olmaya davet etmektedir. Konvansiyonel tiyatrodan her anlamda uzaklaşarak tasarlanmış oyunda, ilk defa 1974’te masaüstü kart oyunu olarak ortaya çıkan ‘role playing’ tekniğinden faydalanılarak seyirciyi katılımcıya dönüştüren bir dramaturji tasarlanmıştır. Farklı sosyo-kültürel özelliklere sahip 20 avatarın, kurmaca şehrin semt sakinleri ile semt yöneticilerinin bütünü oluşturduğu hikâyede, katılımcılar/seyirciler, semt sakini veya yönetici konumunda oyuna dahil edilmekte ve beş moderatör eşliğinde, kurmaca çerçevesinde verilen karakterlerini oynamaya yönlendirilmektedir. Tiyatronun karşılaşma, anlama, dinleme, buluşturma işlevi, seyircinin de

interaktif katılımıyla, bu ütopyik şehrin içinde yeniden anlam bulur. Verili koşullar altında katılımcıları doğaçlamaya yönlendiren oyun, toplumsal önemi olan konularda tartışma, fikir oluşturma, fikri beyan edebilme adına bir iletişim ortamı oluşturmaktadır. Olagelen müzakere ortamı, karakterleri birbirine yakınlaştırarak katılımcılara, empati kurma, irdeleme, düşünme ve analiz etme fırsatları tanımaktadır. Adalet, eşitsizlik, güç dengesi gibi olgular, oyunda yer alan "arı kovani"nin simgeleşmesiyle yeniden sorgulanıyor ve oyun nesneden özneye atıfta bulunmaktadır. Yaşamı devam ettirme için gerekli ihtiyaçlar, toplumsal bir bakış açısıyla ele alınmaktadır.

Terkedilmiş Kıyılar//Negatif Fotoğraflar oyunu ise "mesafeleri" ele alan, aile bireylerinin bir araya duygusal ve fiziksel olarak gelemeyişinin hikayesini konu etmektedir. Oyunun kayıt kamerasındaki kadrajlarda sahne alanı açıkça yer almakta; oyunun açılışında sahne ışıklarını ve yaratılmış platformu görülmektedir. Bunun yanı sıra sahne dışı deniz kıyısı görüntüleri de karakterin duygu durumlarını açığa çıkaracak mizansenlerle bezenmiş ve metinle bütünleşmektedir. Film, video art ve enstalasyonun tiyatro ile birleştiği hibrit bir örnek olarak oyun iki katmandan oluşmaktadır. İlk etapta seyircinin internet üzerinden seyredebildiği oyunun ikinci katmanında ise oyun mekânının ve oyunda simgesel anlatımda kullanılan otomobil, yengeç vb nesnelerin oyun mekânında yer aldığı, fakat oyuncuların bulunmadığı bu alanda; bu kez seyirci ile oyunun fiziksel temasının mümkün olduğu yerleştirme söz konusudur. Oyuncu ve seyircinin fiziksel olarak bir araya gelmediği veya seyirci interaktif olarak oyunun gidişatına yön vermediği çok disiplinli bir prodüksiyon olarak karşımıza çıkmaktadır. Sinema, video ve audio'dan faydalanarak oluşturulmuş hibrid bir oyun örneğidir. Sinematografik tiyatro örneği sayılabilecek oyun, izleyicisine bir fotoğraf karesinin süblimleşerek canlandığı geçmişe ve şimdiye uzandığı bir buluşma tasarlamıştır.

Olağan İçi Bir Gezi oyunu ise, mobil telefon üzerinden dinlenen bir kulak tiyatrosu deneyimi sunmuştur. Kulaklıkla dinlenen kayıta, katılımcının/seyircinin evi bir performans alanına dönüştürülerek, seyirci performansının yerini almaktadır. Oyun moderatörün sesiyle seyircinin evini bir müze gezdirir gibi, odalara, mutfığa, pencerelere, aynalara, kapılara yönlendirmektedir. Aynı zamanda 1979'da İstanbul Boğazi'nda gerçekleşen İndependada tanker kazasını da konu edinmekle beraber, katılımcının dokunma, tatma, görme gibi duyularını harekete geçirerek kinestetik bir tiyatral deneyim sunulmuştur.

Dijital araçların ve olanakların farklı tezahürlerinin söz konusu olduğu bu üç oyunda tiyatronun farklı unsurları teknolojiyen faydalanılarak yeniden biçimlenmiştir. Konvansiyonel tiyatro deneyimden farklı olarak

farklı disiplinlerin bir aradalığı ve aynı zamanda seyircinin bu formlar aracılığı ile edilgen konumdan etkin konuma geçtiği gözlemlenmiştir.

Araştırmanın Amacı ve Özgün Değeri

Çalışma kökenleri 20. yüzyıla dayanan ve pandemi dönemi ile ivmelenen dijital prodüksiyonların Türkiye'de gerçekleşen örnekleri üzerinden 18-30 yaş arası konservatuvar tiyatro bölümü öğrencilerinin seyirci olarak deneyimlerini ele almaktadır. Literatür taraması yapıldığında Avrupa merkezi kuramsal ve uygulamalı çalışmaların çeşitliliği Türkiye'ye göre sayıca fazla olduğu tespit edilmiştir. Dijitalleşen tiyatro deneyimi yalnızca sanatçıları/ eyleyicileri değil aynı zamanda seyircileri de etkilemektedir. Tiyatro eğitiminin temel özelliklerinden biri de icracı olmadan yetkin seyirci konumuna erişebilmekten geçer; bugünün tiyatro öğrencileri aynı zamanda etkin seyircileridir. Bu seyirciler aynı zamanda kısa zaman sonra icracıya dönüşecek ve tiyatro sanatına yön verecektir. Buradan hareketle projenin özgün değerini ortaya koyacak çalışma; 18-30 yaş arası tiyatro öğrencileri ile anket çalışmasıdır. Aynı zamanda bu proje çalışması tiyatronun dijitalleşme sürecine odaklanarak süreçteki uygulamaları araştırmayı hedeflemektedir.

Evren ve Sınırlılıklar

Pandemi dönemindeki yaşanan dönüşümlere yönelik tutum ve algılarının incelendiği bu çalışmada dijital prodüksiyonların seyircisi çalışmanın evrenini oluşturmaktadır. Ancak tüm seyirciye ulaşmanın zorluğundan ötürü yaş ve eğitim durumu baz alınarak, bazı sınırlandırmalara gidilmiş ve örnekleme yöntemine başvurulmuştur.

Araştırmanın Örnekleme

Dijital prodüksiyonları seyircilerinin tamamına ulaşmanın zorluğundan ötürü amaca yönelik örnekleme metodu tercih edilmiştir. Bu bağlamda seyirci olarak üniversitelerin tiyatro bölümünde eğitim gören 20 tiyatro öğrencisine ulaşılmış ve çalışma amacına uygun seyircilerle sürdürülmüştür.

Yöntem

Araştırma, pandemi sürecinde dijital tiyatro deneyimi yaşayan 18-30 yaş arası katılımcılarla derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilerek yapılmıştır. Araştırma için etik kurul onayı, İstanbul Topkapı Üniversitesi Yerel Etik Kurulu'ndan (Tarih: 13.05.2024, Sayı: E-49846378-302.14.1-2400007737) alınmıştır. Ayrıca, katılımcılardan yazılı onam alınmıştır. Görüşmelerden elde edilen veriler, söylem analizi kullanılarak incelenmiş ve sonuçlar yorumlanmıştır. Ayrıca, katılımcıların rızasıyla gerçekleştirilen görüşmelerde, yaş ve cinsiyet gibi demografik faktörler arasındaki farklılıklar da göz önünde bulundurulmuştur. Bu sayede, çeşitli demografik özelliklere sahip bireylerin dijital tiyatro deneyimleri

üzerinden pandemi döneminde tiyatro sanatının algıları ve tutumları incelenmiştir.

Bulgular

Demografik Değişkenlere İlişkin Değerlendirmeler

Araştırma kapsamında toplanan verilerin cinsiyete göre dağılımı Tablo 1’de görüldüğü gibidir:

Tablo 1.

Cinsiyete Göre Frekans Analizi Sonuçları

Değer	f	%
Kadın	9	45
Erkek	11	55
Toplam	20	100

Pandemi döneminde dijital tiyatroya ilişkin tutum ve algılarını belirtmek için çalışmaya katılan 20 kişinin %45’i (n=9) kadın iken, %55’i (n=11) erkektir.

Tablo 2.

Yaş Grubuna Göre Frekans Analizi Sonuçları

Değer	f	%
18-24	14	60
25-30	6	40
Toplam	20	100

Çalışmaya katılanların yaş aralıkları incelendiğinde %60’ının (n=14) 18-24 yaş aralığında, %40’ının (n=6) 25-30 yaş aralığında olduğu görülmektedir. Yaş aralığının 18-24 ağırlığında yoğun olması, çalışmanın daha çok üniversite öğrencilerini kapsamasının bir neticesidir.

Dijital Tiyatro Deneyimleyen Seyircilerin Tutum ve Algılarına İlişkin Değerlendirmeler

Araştırmanın bu bölümünde pandemi döneminde tiyatrodaki dijitalleşme sürecinde yaşanan dönüşümlere bağlı olarak, dijital tiyatro deneyimleyen seyircilerin düşünce ve tecrübelerinden yola çıkılmış, mevcut algı ve tutumların analizi yapılmaya çalışılmış ve bulgular ortaya konmuştur.

Tablo3.

Dijital Tiyatro Seyircilerinin Tutum ve Algılarına İlişkin Değerlendirmeler

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Pandeminin, Tiyatronun Mevcut Dinamikleri Üzerindeki Etkisi	1. Pandemi döneminin tiyatronun mevcut dinamikleri üzerine etkisi vardır.	20	100
Toplam		20	100

Elde edilen verilere göre katılımcıların tamamı pandemi ile birlikte tiyatronun mevcut dinamiğinin ve formunun değiştiğini belirtmektedir. Pandemi döneminde kısıtlar nedeniyle evlerine hapsolmuş seyirciler, mevcut dijital araçlara sığınarak vakit geçirmeye çalışmışlardır. Fiziken bir tiyatroya gitmenin mümkün olmadığı bu dönemde dijital teknolojiler aracılığı ile seyirciye ulaşmaya çalışan

topluluklar, sosyal medya uygulamaları dahil, farklı platformları da kullanarak etkileşimli ve canlı pek çok performansa ev sahipliği yapmışlardır. Zorunlu bir seçim olarak dijital teknolojilerden faydalanan toplulukların sayısı arttıkça, alana dair performansların sayısı da giderek artmıştır.

Tablo 4.

Dijital Teknolojilerin Tiyatroyla Nasıl Birleştiğine Yönelik Katılımcıların Görüşleri

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Dijital Teknolojilerin Tiyatroyla Birleştirilmesi	1. Pandemiden önce dijital teknolojilerin tiyatro ile birleştiği performanslardan haberdardım.	4	20
	2. İlk defa dijital teknolojilerin tiyatro ile birleştiği performansla karşılaştım.	16	80
Toplam		20	100

Elde edilen verilere göre katılımcıların %20’si dijital teknolojilerle tiyatro ile birlikteliğinden doğan hibrit formlardan haberdar iken, %80 ‘i pandemi ile birlikte ilk kez deneyimlemiştir. Seyirciler konvansiyonel tiyatronun getirdiği bir alışkanlık olarak fiziken tiyatro salonunda bir oyun izleme düşüncesiyle, mecbur kalmadıkça farklı bir formun arayışına girmemiştir. Fakat pandemi döneminde mecburi kısıtlamalar seyircinin dijital alanda gerçekleşen sahnelemelerden haberdar olması ve farklı formları deneyimleyebilmesinde etken olmuştur. Dijital alanda gerçekleşen bir forma şahitlik etmese dahi, süreçte alana dair pek çok güncel haber, televizyon, gazete haber veya podcastlere konu olmuştur.

Tablo 5.

Dijital Teknolojileri Tiyatro Deneyimlerken Karşılaşılan Zorluklara İlişkin Katılımcıların Görüşleri

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Dijital Teknolojileri Tiyatro ile Deneyimlerken Karşılaşılan Zorluklar	1. Teknik sorunlarla (görüntü kaybı, ses kopması) karşılaştım.	6	30
	2. Teknik sorunlarla (görüntü kaybı, ses kopması) karşılaşmadım.	14	70
Toplam		20	100

Elde edilen verilere göre, dijital tiyatroyu deneyimlerken katılımcıların azınlığı teknik aksaklıklarla karşılaşmıştır. Bu aksaklıklar prodüksiyonun alt yapısı, seyircinin internet bağlantısı, kullanmakta olduğu bilgisayar ya da mobil cihaz nedeniyle olabilir, fakat tespit edilememiştir.

Tablo 6.

Dijital Teknolojilerin Tiyatro ile İş Birliğinin Devam Edip Etmemesine Yönelik Katılımcıların Görüşleri

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Dijital Teknolojilerin Tiyatro ile İş Birliğine Devam Edip Etmemesi	1. Devam etmeli	18	80
	2. Devam etmemeli	2	20
Toplam		20	100

Katılımcıların çoğunluğu dijital prodüksiyonların devam etmesi gerektiğini düşünmektedir. Bunun gerekçesi olarak da fiziksel bir mekânda oyun izlemekten daha ulaşılabilir olduğunu belirtmekte ve farklı ülke veya şehirlerden de katılım sağlayabilmenin avantajını öne sürmektedirler. Bir başka gerekçe ise bazı hibrid performansların bilgisayar oyununa benzerliği nedeniyle daha heyecan verici olmasıdır. Elde edilen bu sonucun tiyatro sanatının varlığından bu yana seyirciyle iç içe fiziksel koşullarda gerçekleştiği göz önünde bulundurulduğunda şaşırtıcı olduğunu belirtmek yanlış olmayacaktır. Bu kapsamda tiyatro seyircisinin tiyatro deneyimlerini dijital ortamlardan da edinmeleri, tiyatronun geleceği için yenilikçi bir süreci de beraberinde getirebileceği düşüncesini ortaya çıkarmaktadır.

Tablo 7.

Fiziksel Bir Ortam Yerine Dijital Bir Platform Üzerinden Oyun İzlemenin Neler Hissettirdiğine Yönelik Katılımcıların Görüşleri

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Fiziksel Bir Ortam Yerine Dijital Bir Platform Üzerinden Oyun İzlemenin Neler Hissettirdiği	1. Keyifliydi	10	50
	2. Fiziksel ortamda oynanan oyunlardaki hazzı alamadım	8	40
	3. Enteresan bir deneyimdi	2	10
	Toplam	20	100

Elde edilen verilen incelendiğinde, katılımcıların yarısı dijital bir platform üzerinden tiyatro deneyiminin keyifli olduğu görüşünü paylaşmıştır. Herhangi bir fiziksel ortama gitme zorunluluğu olmadan evlerinden adeta birer sanal seyirci olabilen katılımcılar bu sürecin kendilerine keyif verdiğini ifade etmiştir. Dahası tiyatro izlemek için sahneye gitmek zorunda olan katılımcılar yol boyunca harcadıkları vaktin zaman kaybı olduğunu belirtmiş, dijital ortamlar aracılığıyla böyle bir sorunun ortadan kalktığını ifade etmiştir. Bununla birlikte dijital ortamda oynan oyunlardan yeterince keyif alamadıklarını belirten katılımcıların oranı da azımsanmayacak derecededir. Katılımcıların bazıları, oyunları izlerken fiziksel ortamda olunması gerektiğini, oyuncularla sıcak iletişim kurulmasının oyunun anlaşılması ve duygunun izleyiciye daha etkin bir şekilde aktarılması bağlamında oldukça önemli olduğunu vurgulamıştır.

Tablo 8.

Dijital Tiyatro İçin Teknolojik İmkanların Yeterliliği Konusunda Katılımcı Görüşleri

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Dijital Tiyatro İçin Teknolojik İmkanlar Yeterli mi	1. Yeterli	18	80
	2. Yetersiz	2	20
	Toplam	20	100

Elde edilen veriler ışığında, katılımcıların çoğu teknolojik imkânların Türkiye’de yeterli olduğu görüşünü belirtirken, bir kısmı yetersiz olduğunu düşünmektedir. Ülkemizdeki internet kullanım oranı ve yeni iletişim teknolojilerine sahiplik düzeyi dikkate alındığında yeterli cevabının verilmesi

şaşırtıcı değildir. Yetersiz olduğu görüşünü ortaya koyan katılımcılar, ekonomik ve endüstriyel olarak gelişmiş ülkelerdeki dijital araçların daha inovatif olması veya internet hızı gibi alt yapı sistemlerinin daha gelişmiş olması gibi unsurları örnek göstermektedir. Ayrıca katılımcılar Türkiye’deki dijital araç ve gereçlerin ithal olmasını da bir etken olarak belirtmektedir.

Tablo 9.

Dijitalleşen Tiyatroda Oyuncunun Mevcudiyeti Üzerine Katılımcı Görüşler

Ana Tema	Alt Temalar	N	%
Dijitalleşen tiyatrodaki bir oyuncunun mevcudiyeti üzerine görüşler	1. Oyuncunun yerini dijital oyuncular veya robotlar alacak	3	30
	2. Oyuncunun varlığını tiyatrodaki sonsuza dek korunacak	17	70
	Toplam	20	100

Elde edilen veriler ışığında, katılımcıların çoğu oyuncunun etten kemikten mevcudiyetinin tiyatronun olmazsa olmaz bir unsuru olarak varlığını sürdüreceği yönünde görüşe sahip iken, azınlığı ise hayatın her alanında olduğu gibi oyuncunun yerini de dijital ikizlerinin veya robotların alacağı görüşündedir. Bir süredir var olan “insanın yerini robotlar mı alacak?” endişesi bazı katılımcılarda oyuncunun da yerini alacak bir dijital gelişme olarak sirayetini göstermiştir.

Tartışma ve Sonuç

Bilgisayarın ve internetin icadıyla hızla gelişen teknolojiler ve dijitalleşme neticesinde, teknolojik olanakları bünyesine dahil eden tiyatro sanatında, yıllar içinde gelişen yeni formlar ve deneysel arayışlar görülse de, dijital mecrada tiyatro adına önemli atılımların Türkiye’de pandemi süreci ile birlikte hız kazandığını söylemek mümkündür. Yıllarca konvansiyonel tiyatro seyircisi olarak varlığını sürdüren pek çok kişi kapanma kararı ile dijital alanda sahnelenen oyunları deneyimlemiştir. Dijital mecralarda gerçekleşen prodüksiyonlar tiyatronun temel kavramları ve unsurları üzerine yeniden düşünmeyi ve sorgulamayı beraberinde getirmiştir. Tiyatronun olmazsa olmazı seyirci, oyuncu birlikteliği, mevcudiyet, canlılık gibi kavramlar yeniden ele alınmıştır. “Map To Utopia” oyunu örneğinde görüldüğü gibi rol yapma ve oyunlaştırma, tiyatronun ilkel kökenlerinde yer alan mimetik olana da hizmet etmektedir. Böylece oyun, mevcudiyet ve oyunculuğun birleştiği, seyircinin oyuna katılarak etkin rol aldığı bir birlikte üretime dönüşmüştür. Dijital araçların, internetin bir iletişim alanı olarak varlığı seyirci ve oyuncu arasındaki canlılığa hizmet etmektedir. Mutimedya unsurlarının ve farklı sanatsal disiplinlerin bir araya geldiği “Terkedilmiş Kıyıları/Negatif Fotoğraflar” oyunu ile seyirci ve oyuncu fiziken ya da sanal ortamda bir araya gelmemesine ve seyircinin interaktif katılımı bulunmamasına rağmen, dijital teknolojilerin ağırlıklı kullanıldığı bir form olarak seyir yeri ve oyun yeri kavramlarını teatral açıdan yeniden düşünmeye sevk etmiştir. “Olağan İçi Bir Gezi”

oyunu ise, kalabalık ve birlikte yapılmasına alışkın olduğumuz seyir kavramını bireysel bir deneyime dönüştürmektedir. Katılımcıların dijital mecralarda gerçekleşen tiyatro deneyimlerine başvurduğunda çoğunluğun pandemi süreci ile birlikte ilk kez deneyimlediği görülmüştür. Aynı zamanda katılımcıların çoğu konvansiyonel tiyatroya nazaran kendini oyunun bir parçası olarak hissettiği için ve yeni bir formla karşılaştığı için bu deneyimi heyecan verici bulduğu gözlemlenmiştir. Dijital prodüksiyonlar aynı zamanda uzak mesafelerden de seyircinin katılım sağlayabildiği formlar olarak daha fazla seyirci kapasitesine ulaşma bakımından artıları olan bir form olarak görülse de ekonomik koşulları teknolojik aygıtlara sahip olma bakımından yetersizlik çeken seyirci kitlesi veya eksik teknolojik aygıtları olan kimseler için ulaşılması zor bir deneyim olarak kalabilir. Bir başka eksi yönü ise giderek sanallaşan dünyanın bireyin yalnızlığı ve bunalımını tetiklediği görüşlerinden yola çıkarak fiziki birliktelikten giderek uzaklaşan bir topluma hizmet edebilmesi açısından risk taşıyabilir. Yine de değişen dünya ve gelişen teknolojiyle tiyatronun birlikteliğinin kısa süreli olması beklenilemez. Tiyatro, yaşanan sürecin çabucak okunması zor olan bir sanattır. Bazen sanat yapımcıları tavrı belirlerken, bazen sanatın eleştirmenleri ve yorumcuları tiyatroyu bir kategoriye sokar. Tiyatro mekânı, mecrası veya formu her ne olursa olsun insan var oldukça varlığını sürdürmüştür. Dijital alanda gerçekleşen deneysel çalışmaların yönelimlerini önümüzdeki arayışlar ve toplumsal yaşam biçimleri belirleyecektir.

Etik Komite Onayı: Etik kurul onayı İstanbul Topkapı Üniversitesi Yerel Etik Kurulu'ndan (Tarih: 13.05.2024, Sayı: E-49846378-302.14.1-2400007737) alınmıştır.

Bilgilendirilmiş Onam: Katılımcılardan yazılı onam alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-M.G.; Tasarım-M.G.; Denetleme-M.G.; Kaynaklar-M.G.; Veri Toplanması ve/veya İşlenmesi-M.G.; Analiz ve/veya Yorum-M.G.; Literatür Taraması-M.G.; Yazıyı Yazan-M.G.; Eleştirel İnceleme-M.G.; Diğer-M.G.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

Ethics Committee Approval: Ethics committee approval was obtained from İstanbul Topkapı University Local Ethics Committee (Date: 13.05.2024, Number: E-49846378-302.14.1-2400007737).

Informed Consent: Written informed consent was obtained from the participants

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-M.G.; Design-M.G.; Supervision-M.G.; Resources-M.G.; Data Collection and/or Processing-M.G.; Analysis and/or Interpretation-M.G.; Literature Search-M.G.; Writing Manuscript-M.G.; Critical Review-M.G.; Other-M.G.

Conflict of Interest: The author have no conflicts of interest to declare.

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

Kaynaklar

- Bay-Cheng, S. (2010) *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam University Press.
- Berghaus, G. (2005). *Avant-garde performance: live events and electronic technologies*. Pallgrave Macmillan.
- Çokokumuş, B. (2012). Dijital ortamda kültür ve sanat. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 1(3), 51-66. <https://www.ijase.net/index.php/ijase/article/view/296/333>
- Dempsey, A. (2002). *Art in the modern era*. Thomas and Hudson Ltd.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. The MIT Press.
- Keser, N. (2005). *Sanat sözlüğü*. Ütopya Yayınevi.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238. <https://kutuphane.dogus.edu.tr/mvt/pdf.php>
- Salihbegović, F. (2013). *Directing cyber theatre*. Academica-Akademiska grupa.
- Saltz D. Z. (2001). Live media: Interactive technology and theatre. *Theatre Topics*, 11(2), 107-130. <https://doi.org/10.1353/tt.2001.0017>
- Şeyben, B. Y. (2016). *Tiyatro ve multimedya*. Habitus Kitap.
- TDK. (t.y.). Dijital. *Türk Dil Kurumu sözlükleri (sozluk.gov.tr)* içinde. 13.03.2024 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden edinilmiştir.
- Törenli, N. (2005). *Bilişim teknolojileri temelinde haber medyasının yeniden biçimlenişi: Yeni medya, yeni iletişim ortamı*. Bilim ve Sanat Yayınları.
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı* (O. Akınhay, Çev.). Akbank Kültür Sanat Yayınları. (Orijinal çalışma 2006'da yayınlandı).

Sanat Eğitiminde Orff Çalgılarının Masallarda Kullanımına İlişkin Bir Uygulama

An Application on The Use of Orff Instruments in Fairy Tales in Art Education

Gülğün BİLEN¹ 

¹Harran Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Müzik Eğitimi Ana Bilim Dalı, Şanlıurfa, Türkiye

Emine TEKER² 

²Harran Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı, Şanlıurfa, Türkiye



öz

Sanat eğitimi, kişilerin yaratıcılık potansiyelini ortaya çıkarmak, sosyal ilişkilerini ayarlamasını sağlayıp özgüvenli bireyler yetiştirmek ve bu sayede üretken insanlara dönüştürmeyi becerebilen en önemli insan yetiştirme disiplinlerinden biridir. Bu araştırmanın amacı, Sanat Eğitiminde Orff çalgılarının masallarda kullanımına ilişkin özgün bir uygulama ile öğrenci görüşlerini ortaya çıkarmak ve onların algılarıyla Orff çalgılarının kullanımına yönelik neler yapıldığını belirlemektir. Araştırma; konusu bakımından nitel, desen bakımından fenomenolojik (olgubilim) bir çalışmadır. Araştırmanın çalışma grubunu; Harran Üniversitesi, Müzik Eğitimi Anabilim Dalı 4. sınıfta öğrenim görmekte olan 29 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonucunda, uygulamaya katılan öğrencilerin görüşleri doğrultusunda; sanat eğitiminde Orff çalgılarının masallarda kullanımı, hayal gücü, yaratıcılık ve sosyalleşmenin gerçekleştiği eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturduğu tespit edilmiştir. Masallar, sadece çocukların dünyasında değil, büyüklerin dünyasında da yani insan ilişkilerinin oluşumunda önemli bir yere sahip olduğu bu uygulamayla vurgulanmıştır. Bu bağlamda, masallardaki hayal gücünün Orff enstrümanlarıyla birleşerek eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturduğu, Orff çalgılarını tanıma ve kullanma konusunda yeterli bilgi edinilmesini sağladığı belirlenmiştir. Ayrıca, bu uygulamanın heyecan kontrolü, iletişim becerileri, birlikte iş yapma keyfi, problem çözme becerisi, yaratıcılık ve topluluk önünde yer alma gibi alanlarda öğrencilerin özgüvenlerini geliştirerek olumlu değişikliklere neden olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanat Eğitimi, Orff Çalgıları, Masallar

ABSTRACT

Art education is one of the most important human development disciplines that can reveal people's creativity potential, regulate their social relationships, and educate healthy, self-expressive, and self-confident individuals, transforming them into productive people. The aim of this research is to reveal student views on the use of Orff instruments in tales in art education and to determine what is done regarding the use of Orff instruments through their perceptions. The research is a qualitative and phenomenological study, and the participants are 29 4th-year students from the Department of Music Education at Harran University. The results show that the use of Orff instruments in tales created a fun learning environment where students' imagination, creativity, and socialization were realized. The application also involved interpreting tales by addressing today's problems, improvising on topics such as lessons, advice, family, and friend relationships. It was emphasized that tales have an important place not only in children's but also in adults' lives, in the formation of human relationships. The combination of the imagination in the tales and the Orff instruments created an enjoyable learning environment and provided sufficient knowledge about recognizing and using Orff instruments. Furthermore, this application is thought to have positively developed the students' self-confidence in areas like emotion control, communication skills, teamwork, problem-solving, creativity, and public speaking.

Keywords: Art Education, Orff Instruments, Fairy Tales

Giriş

Sanat, insanla birlikte var olmuş, insanla çevresi arasında bir denge kurmaya, hatta insanla dünya arasında köklü bir ilişki ve birçok değişik gereksinimi sağlamaya çalışmış bir olgudur. Hançerlioğlu'na göre (1993) sanat insanla nesnel gerçeklik arasındaki estetiksel ilişki olarak tanımlanmakta aynı zamanda da sanatla halk yığınları arasında kopmaz bir bağ olduğu vurgulanmaktadır. Sanat insanların birbirlerini anlamalarını sağlayan bir iletişim aracıdır (Mercin ve Alakuş, 2007).

Geliş Tarihi/Received 01.07.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 13.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 15.10.2024
Kabul Tarihi/Accepted 16.10.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Emine TEKER

E-mail: emineteker@harran.edu.tr

Cite this article: Bilen, G., & Teker, E. (2024). An application on the use of Orff instruments in fairy tales in art education. *Art Vision*, 30(53), 221-229. <https://doi.org/10.32547/artvision.1508226>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Kısaca en genel anlamıyla sanat insanların kendini ve çevresinde olup biteni ifade edebilecekleri bir anlatım aracı ve düşüncede var olanı en estetik şekilde somut hale getirmeye olanak veren bir iletişim aracıdır” diyebiliriz. Burada sanatın insanların estetik gereksinimlerini karşılarken, aynı zamanda duygulandırıcı ve eğitici bir rol oynadığının da altını çizmek gerekir. Eğitici bir rol derken, her alanda insanı yetiştirmede ve geliştirmede rolü olan eğitim yani sanat eğitimi kavramından bahsetmek yerinde olur.

Kırıçoğlu (2009) sanat eğitimi “toplumsal iyileştirmenin ve bu bağlamda toplumsal dönüşümün hizmetindedir ve bireyin yeni duruma uyumunda bir araçtır” şeklinde tanımlarken, Ünver (2002) ise sanat eğitimi, “bireye kendi yaşantıları yolu ile amaçlı olarak istendik sanatsal davranışlar kazandırma süreci” olarak tanımlamaktadır. Tanımlara bakıldığında sanat eğitiminin birçok işlevine dikkat çekilmektedir. Bunlardan bazıları, sanat eğitiminin toplumsal bağlamda üstlendiği vasıf, insanı bütünsel bağlamda etkileyen yaratıcı etkinlikler vasfı ve bireye sanatsal davranışları kazandırma vasfı olarak vurgulamaktadır.

İnsanın gelişiminde önemli rolü olan sanat olgusu, çağdaş eğitim anlayışı içerisinde sanat eğitime dönüşerek, özgüvenli, özgür düşünebilen, düşüncelerini yaşama geçirmeye çabalayan, duygularını kontrol edebilen, dengeli estetik değerler taşıyan yaratıcı ve üretken bireyler yetiştirmeyi amaç edinmiştir. San’a göre (1992) sanat eğitimi, çağdaşlaşma süreci içinde toplumda yetişmekte olan kuşakları her alanda yaratıcılığa yönelten bir ders içi ve ders dışı etkinlikler bütünüdür.

Sanat eğitimi içinde yer alan müzik eğitimi de; bireyin duygu, düşünce ve izlenimlerini estetik bir anlayışla ifade etmesinde, yaratıcı ve üretken bireyler yetiştirmede önemli bir yere sahiptir. Bu bağlamda bireylerin yaratıcılığı; etkinlikler ve oyunlardan oluşan bir öğrenme süreci içinde ele alınarak, aktif katılımlı, yaparak yaşayarak öğrenme ilkeleri çerçevesinde gerçekleşmektedir. Özellikle de bazı sınırlı kalıpları kırarak bireyin içinde sakladığı yaratıcı yetenekleri keşfetmesini sağlamaktadır. Böylece dış dünya ile daha sağlıklı ve dengeli iletişim kurmakta ve kendisine güveni artmaktadır (Runco, 2004).

Bütün bu sayılanlar, sanat eğitimi çerçevesinde yenilikçi öğretme yaklaşımları ile gerçekleşmektedir. Bu yaklaşımlardan biri de Orff eğitimidir. Bu yöntemle; hafızaları güçlü, sosyal ve kişisel sorumluluğa sahip, zihinsel ve bedensel olarak çabuk gelişen, örgütlenmeyi ve bağımsızlığı öğrenen, karar verme, yorumlama, eleştirme yeteneği kazanmış bireyler yetişir (Chunmei, 2019).

Günümüz eğitim sistemi içerisinde aktif öğrenme yaklaşımlarına verilen önem ve bu tür yaklaşımları uygulayacak eğitimciler göz önünde bulundurulduğunda, Orff çalgıları dersindeki bu uygulamanın önemli olduğu

düşünülmektedir. Bu uygulama, öğretmen adaylarına hem meslek hayatlarında karşılaşılabilecekleri öğretim durumlarıyla baş edebilmeleri konusunda rehberlik etmekte hem de onların pedagojik becerilerini geliştirebilir. Birçok Orff etkinliği, katılımcılara müzik etkinliğine kendi özgün katkılarını yapabilmeleri için doğaçlama fırsatı sunabilir. Toksoy (2014), doğaçlama sürecinde, beste yapma, bir müziğe söz yazma ya da söze uygun müzik yapma gibi yaratıcı ve üretken çalışmaların, bireyin araştırma ve keşif yoluyla, yaparak ve yaşayarak deneyimlediği süreçlerin doğal bir sonucu olarak ortaya çıktığını ifade etmektedir.

Orff çalgılarının kullanımı, Orff Schulwerk prensibinden yola çıkılarak; bir hikâyeyi, bir düşünceyi, yaşantıyı, beden diliyle, hareketle, dansla, müzikle, sözle, şarkıyla, enstrüman kullanarak, gerçekleştirilmiştir. Orff çalgıları, Orff Schulwerk’in özünü oluşturan elementer müzik kavramından ortaya çıkmış, tüm dünyada benimsenmiş müzik eğitim, öğretim materyalleridir. Çalgılara dair bilgiler; pedagojik bağlamdaki işlevlerine, doğru kullanımlarına dair bilginin de paylaşılması ile yaygınlık kazanmasında önemlidir. Bu uygulama bu bilginin paylaşılması bakımından bir örnek oluşturmaktadır.

Orff çalgıları, bütün duygulara yönelir, doğaçlamaya uygundur, hareket halinde kullanılabilir, hem solo hem grup olarak kullanılabilir, oldukça kolay çalınabilir. Keşfederek öğrenmeleri için yaratıcı materyallerdir. Orff çalgılarını, ezgi çalgıları ve ritim çalgıları olarak sınıflandırabiliriz.

Ezgi çalgıları; ksilofon, metalofon (bunlarda kendi içinde soprano, alto, bas ksilofon olarak ayrılır), glockenspiel bu çalgılara örnektir. Ritim çalgıları; ritim çubukları, ağaç blok, agogo, balık tırtır, marakas, kastanyet, çelik üçgen, el zili, parmak zili, çingirak, çan, def, davul, tinpani, congo, bongo, darbuka bu çalgıların başlıcaları olarak sayılabilir.

Orff çalgıları, Orff yaklaşımının ana fikri değildir. Burada önemli olan, müzik ve hareket eğitiminde yer alan stratejilerin hayata geçirilmesinde taşıdıkları önemdir. Yani insanın yetiştirilmesidir. Çocuklara ve yetişkinlere kapsamlı bir eğitim ve ön hazırlık olmadan “toplulukla çalma deneyimini yaşatabilmeleri en çekici ve önemli özelliklerinden biridir (Toksoy, 2014).

Günümüzde teknolojinin bu kadar gelişmesi ve hayatımıza girmesi nedeniyle bazı değerler göz ardı edilmektedir. Bu değerlerin başında insanın duygu ve düşünceleri gelmektedir (Soysalan, 2013, s. 70) Sanat eğitimi ile bu değerleri ifade etme olanağı bulabiliriz.

Güzel sanatların tüm alanlarını içeren, sanat eğitimi kapsamında yer alan; müzik eğitimi ve yaratıcı müzikli tiyatro çalışmaları ile yeteneklerin ve sosyal davranışların gelişimi, beraber tecrübe edinme, duyguların aktarımına olanak sunulur. Bu anlamda masallar; kendini gerçekleştirme, sosyalleşme, çevreye ve başkalarına karşı duyarlı olabilme

özellikleri bakımından benzerlik göstermesinin yanı sıra; iyi kötü, hak hukuk olgularını anlamlandırma ve şekillendirme, düşünme, yalan, mertlik, dürüstlük, hayal dünyasını geliştirebilme gibi konularda da bireyin gelişimine katkı sunar.

Masallar, sözlü halk edebiyatının bir parçası olup, olağanüstü kahramanlar ve yaratıklarla dolu, yer ve zamanın belirsiz olduğu anlatılardır. Masallar, çocukların gelişimine önemli katkılar sağlar; psikososyal, bilişsel ve aile ilişkilerine yönelik iletiler içerir (Arıcı, 2009). İnsan gereksinimlerini ve ilişkilerini düşündüğümüzde masallar; bireylerin yaşayışının dar sınırları içinde çevresindeki dünyayı özümsemeyi, kendisinin kılmayı, meraklı, sınırlı içselliğini sanatta birlikte yaşayışına katmayı, bireyselliğini toplumsallaştırmayı öngörür. Küçük yaşlarla anılır masal, ancak yetişkinlerin kendilerini ifade etme ve geliştirmelerine ve yaratıcı düşüncelerine de yardımcı olur. Kendi hikâyelerini veya var olan hikâyelerin anlatımı yaratıcılığı sağlar. Masallardaki karakterlerin zorluklarda neler yaptığı ve nasıl başa çıktığı anlatılır. Hayata dair bakış açıları, bugün yaşadığımız dünyanın koşulları farklı bile olsa bugünün yansımalarını da görürüz. Bir yetişkinin küçük yaşlarda çocuğuna masal sevgisi vermesi, masallara sahip çıkan yetişkinler olarak topluma örnek olabilecek çocuklar yetiştirmek demektir. Bu önemin bilincine varan büyükler yetiştirmekte, yetişkinlere eğitim veren kurumlara düşmektedir.

Literatüre bakıldığında bu kapsamda Akın ve Narin'in (2020) çalışmaları, Gençer Ataman'ın (2014) çalışması, Çetinkaya, Topçam ve Sönmez'in (2019) ve Teker ve Özçınar'ın (2022) çalışması incelenmiştir.

Akın ve Narin'in çalışmaları, Orff çalgılarının eğitimdeki rolünü ve bu çalgıların öğrencilerin müzikal becerilerinin geliştirilmesine olan katkılarını ele almıştır. Bu çalışmalar, Orff çalgılarının öğrenme süreçlerindeki etkilerini ve öğrencilerin müziğe olan ilgilerini artırmada nasıl kullanılabileceğini detaylandırmıştır.

Gençer Ataman (2014), sanat eğitiminin öğrencilerin yaratıcılık ve sosyal becerilerinin gelişimindeki önemine vurgu yapmış, Orff yaklaşımının bu süreçte nasıl etkin bir şekilde kullanılabileceğini açıklamıştır. Çalışma, öğrencilerin özgüvenlerinin artması ve grup çalışmalarında daha aktif rol almaları konularında Orff çalgılarının faydalarını göstermiştir. Çetinkaya, Topçam ve Sönmez (2019) ise Orff çalgılarının okul öncesi ve ilkokul düzeyindeki öğrenciler üzerindeki etkilerini incelemiş, bu çalgıların çocukların duygusal ve sosyal gelişimlerine olan katkılarını ortaya koymuştur. Çalışma ayrıca Orff çalgılarının kullanıldığı müzik etkinliklerinin çocukların dil ve motor becerilerini geliştirmede etkili olduğunu belirtmiştir. Teker ve Özçınar'ın (2022) çalışmalarında ise sınıf dışı bir uygulama olarak masallar ve halk oyunları ele alınarak uygulamaya katılan

öğrencilerin görüşleri doğrultusunda birtakım değerlendirmeler yapılmıştır.

Bu çalışmalardan farklı olarak, bu araştırmada Orff çalgılarının masallarla birleştirilerek sanat eğitiminde nasıl kullanıldığı ve öğrencilerin bu uygulamaya yönelik algıları incelenmiştir. Özellikle masalların günümüz problemlerine değinilerek yorumlanması ve bu bağlamda öğrencilerin hayal gücü, yaratıcılık ve sosyalleşme becerilerinin nasıl geliştiği araştırılmıştır. Bu bağlamda, mevcut literatüre yeni bir perspektif getirilmiş, Orff çalgılarının masallarla birlikte kullanılarak eğlenceli ve öğretici bir ortam oluşturmadaki rolü ortaya konmuştur.

Araştırmada sanat eğitimcisi yetiştiren bir kurumda Orff çalgılarının masallarda kullanımına ilişkin uygulamaya yönelik öğrenci görüşlerini ele alarak özgün bir çalışma ile sanatsal bir farkındalık yaratmak istenmiştir. Nitelikli sanat eğitimcileri yetiştirmenin bir basamağı olarak da yaparak yaşayarak öğrenme süreci oluşturulmuştur. Burada sanat eğitiminin ustalık ve beceri kazandırmak şekliyle değil estetik duyarlılığın eğitilmesi biçiminde özgün bir yaklaşım ele alınmıştır. İlle de var olanın olduğu biçimiyle değil, hissedilen, keyifli, doyum verici biçimiyle sanat eğitiminde neler yapılabileceğine bir örnek olması açısından önem taşımaktadır.

Yöntem

Araştırmanın etik kurul onayı, Harran Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'ndan (Tarih: 13.01.2023, Sayı: 2023/19) alınmıştır. Ayrıca, katılımcılardan yazılı onam alınmıştır.

Orff çalgılarının masallarda kullanımına ilişkin ele alınan bu çalışmada, literatür taraması yapıldıktan sonra, çalışmanın yöntemi olarak nitel ve desen olarak fenomenolojik (olgubilim) bir yaklaşım benimsenmiştir. Olgubilim, algılar, duygular gibi olgulara odaklanarak bu olguların özünü görmeyi ve sezgisel olarak anlamayı hedeflemektedir. Bu modeldeki araştırmalar, aslında farkında olduğumuz ancak derinlemesine bir anlayışa sahip olmadığımız olgular üzerinde odaklanmaktadır. Öze ulaşmak için, bir olgunun bireyde yarattığı algılar, duygular ve düşünceler incelenmektedir (Şimşek, 2012).

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseniyle tasarlanmıştır. Durum çalışması, herhangi bir alanda ortaya çıkan bir problem durumu veya soru çerçevesinde kaynak eserler ya da katılımcı bireyler gibi referanslar aracılığıyla detaylı ve derinlikli bir inceleme ve araştırma yaparak rapor ve sonuçların elde edildiği bir nitel araştırma desendir (Creswell, 2009).

Bu araştırmada durum çalışmasının kullanılmasının nedeni, Orff çalgılarının masallarda kullanımının öğrenciler üzerindeki etkilerini detaylı ve derinlemesine incelemek

istememizdir. Durum çalışması deseni, araştırma konusu olan belirli bir olgunun (bu durumda Orff çalgılarının masallarda kullanımı) öğrenciler üzerindeki etkilerini ve bu etkilerin doğasını anlamamıza olanak tanır. Öğrencilerin bu uygulamaya yönelik algıları, duyguları ve düşünceleri, bu çalışmanın ana odağını oluşturmakta olup, durum çalışması deseni, bu bireysel deneyimlerin ve algıların kapsamlı bir şekilde incelenmesine olanak sağlar.

Bu yöntem sayesinde, Orff çalgılarının masallarda kullanımının öğrencilerin hayal gücü, yaratıcılık ve sosyalleşme becerileri üzerindeki etkilerini daha derinlemesine anlama ve bu etkileri ayrıntılı bir şekilde raporlama imkânı bulmaktayız. Bu bağlamda, durum çalışması deseni, araştırmanın amacına ulaşmada en uygun yöntem olarak seçilmiştir.

Evren-Örneklem

Sanat eğitim araştırmalarında uygun örneklem, araştırmanın amacını ve popülasyonunu doğru bir şekilde temsil eden bir alt kümedir. Örneklem seçiminde ulaşılabilirlik ve uygunluk kriterlerinin dikkate alınması, genellikle yarı deneysel desenin tercih edilmesi ve mevcut sınıf durumlarının değerlendirilmesi, örneklem grubunun durumu yansıttığını ifade etmektedir (Üçer Erdemir ve Dinçol Özgür, 2023). Örneğin, sanat eğitimi araştırmalarında genellikle çalışılan örneklem grubunun, müzik öğretmeni yetiştiren eğitim fakültelerinin müzik eğitimi anabilim dallarındaki öğretmen adayları olması, yapılan çalışmaların sonuç ve önerileri doğrultusunda önemli bir rol oynamaktadır (Bükülmez, 2023). Örneklem seçiminde katılımcı sayısının belirlenmesi de önemlidir. Nitel araştırmalarda katılımcı sayısının 5 ile 50 arasında olabileceği önerilmektedir (Aybek ve Aslan, 2015). Bu sayı, araştırmanın kapsamına ve hedeflerine göre belirlenmeli ve örneklem seçiminde dikkatle ele alınmalıdır. Bu bağlamda, araştırmanın çalışma grubunu 2022-2023 öğretim yıllarında Şanlıurfa ili Harran Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Müzik Eğitimi Anabilim Dalında 4. sınıfta öğrenim görmekte olan 33 öğrenci oluşturmaktadır. Ancak gönüllü katılım sağlayan 29 öğrenci görüşmeye katılmıştır. Araştırmada “Orff Çalgıları” dersini alan ve ders sonunda uygulamaya gönüllü katılan öğrencilere yer verilmiştir. Çalışma grubunun seçiminde olasılıklı olmayan örneklem yöntemlerinden amaca yönelik örnekleme ve bu örnekleme içerisinde yer alan kolay ulaşılabilir durum örnekleme kullanılmıştır.

Veri Toplama Araçları ve Verilerin Analizi

Araştırmanın verileri yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formları daha fazla açık uçlu soru içermektedir.

Uygulamanın çalışma grubunu çalışmanın başında nasıl etkilediği ve araştırma sürecinde olup bitenleri değerlendirmek için araştırmacı tarafından hazırlanan

standartlaştırılmış açık uçlu 4 soru ve çalışma sonunda 5 sorudan oluşan görüşme formlarından elde edilen veriler, tümevarımsal yaklaşımın ele alındığı içerik analizi ve basit istatistiki hesaplarla değerlendirilmiştir.

Geçerlilik ve Güvenirlik

Araştırmanın geçerlik çalışması için araştırmacı tarafından hazırlanan görüşme formu; bir Sanatla Terapi uzmanı, bir eğitim programları ve öğretim alan uzmanı ve iki Müzik Eğitimi alan uzmanının uzman görüşleri alınarak hazırlanmıştır. Ayrıca katılımcıların görüşlerine doğrudan yer verilerek güvenirliliği artırılmıştır.

Bulgular ve Yorum

Sanat Eğitiminde Orff çalgılarının masallarda kullanımına ilişkin bir uygulama olan bu araştırmada, betimsel nitel yöntem kullanılarak elde edilen bulgular sunulacak bu sayede öğrencilerin görüşlerini detaylı bir şekilde betimleyerek okuyucunun zihninde canlanmasını amaçlamaktadır.

Tablo 1.

Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Uygulama Sürecinde Edindikleri Kazanımlar

Öğrenci	Etkinlikte Öğrenilenler
Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö7, Ö11	Ekip çalışması ve işbirliği yapma
Ö8, Ö12, Ö14, Ö15, Ö18, Ö24	Doğaçlama ve dramatisasyon
Ö16, Ö21, Ö28,	Yaratıcılık
Ö17, Ö26	Kendini ifade edebilme
Ö5	Problem çözme
Ö9, Ö10, Ö13, Ö19, Ö20, Ö25, Ö27, Ö29	Orff çalgıları ve kullanımı
Ö22, Ö23	Vücut perküsyonu
Ö6	Müzik öğretim yöntemi

Ön görüşme sorusunda katılımcıların neler öğrendiklerine ilişkin soruya verdikleri cevap; genellikle “Orff çalgıları ve kullanımını öğrendikleri üzerinde yoğunlaşmıştır. Orff eğitiminin bir parçası olarak da ikinci sırada doğaçlama, dramatisasyon üçüncü sırada da ekip çalışması ve işbirliği yapmak gelmektedir. Ayrıca Ö21 “Yaratıcılığım gelişti, sahnedeki rolümü ilk hazırladığım gibi yapamayıp başka şeyler ekledim, herkesin hoşuna gitti”. Ö5 problem çözme, “Bu uygulama ile öğretmen olduğum zaman nasıl hareket etmem gerektiğini öğrendim. Provalarda birlikte oluşabilecek sorunları görmüş oldum ve sorunlara birçok çözüm ürettim”. Ö23 “Ders işlerken süreç içerisinde sadece enstrümana değil, beden perküsyonu, dans ve çocukların duygu ve dünyasını da katmayı düşünüyorum” ve Ö6 “Müzik öğretim yöntemlerinden birini öğrendiklerini” ifade etmiştir. Bu ifadeler aslında “Orff eğitimi” hakkında katılımcıların bilgi sahibi olduklarını göstermektedir. Yapılan uygulama ile birlikte çalışmayı, doğaçlama ve rol yapmayı, kendilerini etkinlikte ifade edebildiklerini, oluşan durumlar karşısında sorun çözme inisiyatifi aldıklarını, vücut perküsyonu

öğrendiklerini ve bunların hepsinin bir öğretim yöntemi olduğunu Orff çalgılarının kullanımı hakkında fikir sahibi olduklarını belirtmişlerdir.

Tablo 2.

Orff Eğitimi ile İlgili Tanımlar

Öğrenci	Orff Eğitimi ile İlgili Tanımlar
Ö12, Ö10, Ö3, Ö2, Ö19, Ö7, Ö13, Ö11, Ö20, Ö23	Müzik, hareket, ritim, Drama, iletişim
Ö14, Ö5, Ö4, Ö24, Ö8, Ö18, Ö29, Ö25	Orff Schulwerk Metodu, müzik, hareket, konuşma
Ö1, Ö28, Ö15, Ö16, Ö9	Kendini ifade, müzik, dans
Ö26, Ö17, Ö5, Ö10, Ö19, Ö28	Müzik, dans, duyguların harekete geçirilmesi

Öğrencilerin Orff Çalgıları dersi kapsamında yapılan bu çalışmada “Orff eğitimi “ile ilgili bilgiye sahip oldukları, yapılan tanımlar çerçevesinde görülmektedir. Öğrencilerin çoğunluğu müzik, dans, drama, konuşma, hareket temelleri üzerine kurulmuş bir yöntem olduğunu ifade etmektedirler. Bu da derse olan ilginin ve dikkatin büyük ölçüde gerçekleştiğini göstermektedir. Ayrıca Ö14 “Orff Schulwerk Metodu olarak da isimlendirildiğini”, Ö4 “Carl Orff ve dansçı Gunild Keetman tarafından geliştirilmiş; Dans, müzik, ritim kullanılarak duyguları dışarı aktarmaktır” şeklinde ifade etmiştir

Tablo 3.

Araştırmaya Katılanların Masallarla İlgili Uygulama Yapma Durumları

Uygulama Durumu	Frekans (n)	Yüzde (%)
Evet	3	10.34
Hayır	26	89.66
Toplam	29	100.00

Ön test sorusuna evet diyen öğrenciler masallarla ilgili buna benzer etkinliklere katılmışlardır.

Ö6: “İlkokulda pamuk prensesle ilgili oyunda kraliçeyi canlandırdım. Ama sadece tiyatral oyunda rol aldım. Müzik ve Orff çalgıları kullanmadık”.

Ö9: “Daha önce okul hayatımda oratoryo, tiyatro v.b. etkinliklere katılmışım”.

Ö11: “Yedi cücelerin tiyatrosunda rol aldım”. İfadelerini kullanmıştır. 26 Katılımcı ise masallarla ilgili daha önce buna benzer bir uygulama yapmadıklarını belirtmişlerdir. Bu da bize, bu tür deneyimleri katılımcıların çoğunun Üniversite’ye gelene kadar uygulanmadığını ve bilmediğini göstermektedir.

Tablo 4.

Araştırmaya Katılanların Orff Çalgılarını Kullanarak Farklı Bir Etkinlik Yapma Durumları

Uygulama Durumu	Frekans (n)	Yüzde (%)
Evet	3	10.34
Hayır	26	89.66
Toplam	29	100.00

Tablo 4. Araştırmaya katılan öğrencilerin Daha önce Orff çalgılarını kullanarak farklı bir etkinlik yapıp yapmadıklarını göstermektedir. “Evet” olanlar daha önce Orff çalgılarını kullanarak farklı bir etkinlik yapanları, “Hayır” olanlar ise daha önce Orff çalgılarını kullanarak buna benzer etkinlik yapmayanları göstermektedir.

Ön test sorusuna evet diyen öğrenciler Orff çalgılarını kullanarak buna benzer etkinliklere katılmışlardır.

Ö5: “Klip çekimlerinde Orff çalgıları çaldım”.

Ö17: “Eğitimde Proje Hazırlama dersi için çocukların Orff çalgılarını daha yakından tanıması için bir sunum yaptık ve doğaçlama yaparak çalgıları tanıttık”.

Ö3: “Okul Öncesi Müzik Eğitimi dersinde yıl sonu gösterisinde kullandık”. İfadelerini kullanmıştır.

Bu bulgular bize üniversite son sınıfa gelen güzel sanatlar eğitimi alan öğrencilerin; tiyatro, dans, oyun gibi sosyal aktivitelere çoğunluğunun katılmadığını göstermektedir. Ayrıca katılımcıların büyük bir çoğunluğunun Orff çalgılarıyla daha önce tanışmadıklarını göstermektedir. Okul Öncesi eğitiminden itibaren verilmekte olan Orff eğitimi ve çalgılarının Öğrenciler tarafından Üniversite yıllarına kadar farklı etkinliklerde kullanılmadığını göstermektedir.

Son Anket

Tablo 5.

Yapılan Uygulama Sonucundaki Duygu Durumları

Öğrenci	Kategori
Ö1, Ö8, Ö9, Ö12, Ö20	Mutlu
Ö2, Ö6, Ö10, Ö16, Ö17, Ö19, Ö21, Ö25, Ö26	Eğlenceli
Ö3, Ö24, Ö27, Ö29	Keyifli
Ö4, Ö5, Ö7, Ö11, Ö13, Ö14, Ö15, Ö22, Ö23, Ö28	Heyecanlı
Ö18	Çocuksu

Tablo 5’e göre, öğrenciler genel olarak çok heyecanlandıklarını belirtmişlerdir. Örneğin Ö7 “Çok heyecanlandım. İlk defa böyle bir gösteriye katıldım, aynı zamanda çok eğlendim” demiştir. Ö8 “Böyle bir etkinlikte ben de öğrencilerime ritim öğretebilirim. Çocuklara ritim duygusunu dans ederek, rol yaparak ders öğretebileceğimi öğrenmek beni mutlu etti”. Ö9 “Beraber ortaya bir şeyler çıkarmanın mutluluğunu hissettim. Komikleştirdiğimiz için de çok eğlendim ve keyif aldım”. Ö14 “Çok heyecanlandım. Böyle bir uygulamaya ders çerçevesinde katılmak çok eğlenceli ve öğreticiydi”. Ö18 “İçimdeki çocuğun hala var olduğunu hissettim. Böyle bir etkinlikte geçmişe yolculuk yaptım” ifadelerini kullanmışlardır.

Genel itibarıyla öğrencilerin masallarla hem geçmişe yolculuk yapmalarını, tatlı bir heyecan içinde kendilerini mutlu, keyifli hissetmelerini aynı zamanda da oyun içinde eğlenmelerini ve öğrenmelerini sağladığını ifade etmişlerdir. Çağımız teknoloji ile bilgiye ulaşımı kolaylaştırırken, bireylerin sosyalleşmelerine ket vurduğunu ve bu tip etkinliklerle,

birlikte eğlenceli zaman geçirmelerindeki etkinin duygusal durum için önemini ortaya çıkarmaktadır.

Tablo 6.

Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Uygulamada Öğrendikleri Genel Temalar

Öğrenci	Tema
Ö7, Ö8, Ö16, Ö18, Ö24	Orff çalgılarının kullanımı
Ö3,	Heyecanla Başa çıkma
Ö2, Ö4, Ö5, Ö17, Ö22, Ö25, Ö27	Müzikli drama
Ö9,	Özgüven
Ö6, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15, Ö26	Takım çalışması
Ö20, Ö21, Ö23, Ö28	Beden Perküsyonu
Ö19, Ö29	Doğaçlama
Ö1	Dans etme

Uygulamaya katılan öğrencilerden Ö1 “Orff çalgılarıyla ritmik bir kalıpla dans ederek hikâyeyi canlandırmayı öğrendiğini” Ö3 “Orff çalgılarını nasıl kullanırım ve heyecanıyla nasıl başa çıkabilirim”, Ö8 “Orff çalgıları, drama ve müzik ile ortaya güzel işler çıktığını”, Ö9 “Özgüven problemimi hallettim. Kaygılanmadan etkinlikte yer aldım”, Ö13 “Bir birlik olarak çıkarılacak işlerin nasıl ilerleyeceğini karşımıza neler çıkabileceğini öğrendim, Ö21 “Beden perküsyon hareketleriyle ritim duygusunun Orff ile birleşmesinin ne kadar eğlenceli ve güzel olduğunu fark ettim ve hissettim” şeklinde ifade etmişlerdir.

Bu uygulama ile Orff çalgılarının kullanımını, heyecanla başa çıkmayı, Müzikli dramayı, takım çalışmasını, beden perküsyonunu, doğaçlama ve dans etmeyi öğrendiklerini ve özgüven geliştirdiklerini ifade etmişlerdir.

Bir sanat uygulaması olan etkinlikte, bu kadar öğrenimin gerçekleşmiş olması, başka alanlar için de bu uygulamanın yaparak-yaşayarak, hayal ederek ve gerçekle yüzleşerek öğrenmeleri sağlayabileceği söylenebilir.

Tablo 7.

Öğrencilerin Bu Uygulama Sırasında Karşılaştıkları Zorluklar

Öğrenci	Kategori
Ö1, Ö3, Ö4, Ö14, Ö19, Ö22, Ö23, Ö26, Ö27, Ö28, Ö29	Heyecan
Ö5, Ö6, Ö16, Ö18, Ö21	Birlikte iş yapma
Ö12	Diyaloglar
Ö13, Ö15	Doğaçlama
Ö7, Ö17, Ö25	Rol yapma
Ö2, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö20, Ö24	Güç değil

Katılımcılar genellikle heyecanlandıklarını ifade etmektedir. Örneğin Ö3 “Heyecan yaptığım için sesim titredi özellikle bazı kelimelerde kontrol edemedim sesimi”, Ö4 “Heyecanım motivasyonumu etkiledi”, Ö14 “heyecanlandığım için rolümü düzgün yapamadım” ifadelerini kullanmışlardır. Bir diğer güçlüğün bir arada iş yapmak olduğunu belirtmektedirler. Örneğin Ö5 “Herkesin bir araya gelmesi zordu” ifadesini kullanmıştır. Doğaçlama yaptıklarını ve karşılıklı diyaloglarda zorlandıklarını ayrıca rol yapmanın da zor olduğunu

belirtmişlerdir. Buna karşın Ö2 “Çok güçlük çekmedim keyifliydi” ifadesini kullanmıştır. Güçlük çekmedim diyenlerin oranının da oldukça yüksek olması, bu etkinliğin uygulanmasının da zorlanmayı gerektirmediğini, öğreticiliği kadar yüksek olduğunu göstermektedir. Bu kategoriler öğrencilerin duygusal tepkilerini açıkça yansıtmaktadır. Hem topluma katkısı bakımından Sosyalleşmede, birlikte iş yapma becerisi geliştirmede hem de bireylerin kişisel ve duygusal tepkilerine, heyecanlarını kontrol etmelerine katkıda bulunduğu düşünülebilir.

Tablo 8.

Bu Uygulamayı Meslek Hayatlarında Kullanmayı Düşünüp Düşünmeme Durumları

Durum	Öğrenci Sayısı
Evet	24
Hayır	2
Emin Değilim	3
Toplam	29

Araştırmaya katılan öğrencilerden 2 kişi bu uygulamayı meslek hayatlarında kullanmak istemediklerini, 3 kişi de yapabileceklerinden emin olmadıklarını belirtmiştir. Bu uygulamayı olumlu bir deneyim olarak görüp meslek hayatında kullanmak isteyen 24 öğretmen adayı, bu tür sanatsal uygulamaların daha sık yapılmasını istemişlerdir ve şunları belirtmişlerdir; Ö1 “Bunu hikayeleştirerek sunum halinde öğretici bir etkinlik oluşturabilirim”. Ö3 “Çocukların çok ilgisini çekecektir ve ritimle nota bilmeseler de eşlik edilebileceğini öğrenmiş olurlar. Ayrıca sorumluluk duygusu gelişir”. Ö4 “Ben de sınıfımda tiyatro ve Orff çalgılarını kullanarak bir gösteri yaparım”. Ö5 “Bana birçok katkısı oldu. “Ö6 “Sorumluluk duygusu ve koordine olmalarını sağlamak için yaparım”. Ö10 “Öğrencilerimin disiplinli ve düzenli olmalarını ve sosyalleşmelerini sağlamak için yaparım”. Ö11 “Her öğretim kademesinde rahatlıkla kullanabilirim”. Ö13 “Çocukları sosyalleştirmek için benzerini yapardım”. Ö14 “Her yaş grubuna rahatlıkla kullanabilirim”. Ö16-“Aynen uygulardım”. Ö17 “Sorumluluk ve disiplin duygusunu geliştirmek için yapardım”. Ö18 “Benzerini yapardım”. Ö19 “Zamanında çalışmaya katılmayı, doğaçlama ve tiyatro yapmayı öğretmek için yapardım”. Ö20 “Orff çalgılarının kullanımını göstermek için yapardım”. Ö21 “Orff çalgılarını tanıtmak için yapardım”. Ö22 “Aynı şekilde uygulardım”. Ö23 “Değişik hikâyelerle uygulardım”. Ö24 “Orff çalgıları ve masallarla drama için yapardım”. Ö25 “Değişik yeteneklerin ortaya çıkması için uygulardım”. Ö26 “Ritim duygusunun gelişmesi için de uygulayabilirdim”. Ö28 “Meslek hayatımda kullanırdım” demıştır.

Bu bulgular öğretmen adaylarının çoğunluğunun meslek hayatlarında kullanmak istedikleri doğrultusunda birleşmektedir. Geleneksel öğretim yöntemlerinden aktif öğretim yöntemlerine eğilimin olumlu yönde oluştuğunu göstermektedir.

Tablo 9.

Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Bu Uygulamaya Vermek İstedikleri Başlıklar

Öğrenci	Kategori
Ö1, Ö3, Ö4, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö14, Ö19, Ö22, Ö23, Ö26, Ö27, Ö28, Ö29	Orff çalgılarıyla Masallar Geçidi
Ö5, Ö6, Ö16, Ö18	Orff ile Masallarda Buluşalım
Ö12	Masallarla Oynayalım
Ö13, Ö15	Müzik-Orff -Masal
Ö21, Ö24, Ö25, Ö 20, Ö17, Ö11	Masallar Geçidi

Katılımcılar genellikle “Orff çalgılarıyla Masallar Geçidi” ismini vermek istediklerini söylemişlerdir. Bunun haricinde Ö5 “Orff ile Masallarda Buluşalım”, Ö12 “Masallarla Oynayalım”, Ö13 “Müzik-Orff-Masal” ve Ö21 “Masallar Geçidi” başlıklarını önermiştir.

Tartışma

Literatürde, Orff çalgılarının masallarla ilişkilendirilmiş uygulamalarına yönelik öğrenci görüşlerini içeren bir çalışmaya rastlanmamıştır. Mevcut çalışmalar genellikle masalların ders başarısı üzerindeki etkisi, masalların çocuk gelişimine etkileri ve öğretmen görüşlerine dayalı olarak incelenmesi gibi konulara odaklanmaktadır. Müzik eğitiminde Orff çalgılarının kullanım yöntemleri, masal çalma ve masal anlatma teknikleri gibi konular da literatürde yer almaktadır. Üniversite düzeyinde, Orff çalgıları dersleri kapsamında masallarla ilgili herhangi bir uygulamaya rastlanmamıştır. Yapılan araştırma sonucunda;

- Sanat eğitiminde Masallarla Orff çalgılarının kullanımının hem zevkli hem de eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturarak, insanlarda bir farkındalık yarattığı,
- Öğrencilerin topluluk önüne çıkma becerilerinde ve heyecanlarını yönetmede etkili olduğu
- Araştırmaya katılan öğrencilerin, Orff çalgıları ile ilgili yeterli bilgiye ulaştıkları ve uygulamaları severek yaptıkları,
- Özgüvenlerinin arttığı, yaratıcılıklarının ve problem çözme becerilerinin geliştiği,
- Vücut perküsyonu öğrendikleri,
- Rol yapma yetenekleri hakkında bilgilendikleri,
- Yeni bir müzik öğretme yöntemi öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Ayrıca Orff çalgıları dersinin bu araştırma kapsamında sınıf içindeki eğitim ve öğretimle sınırlı kalmadığı, yılsonunda sahnelenen oyun ile yaparak yaşayarak öğrenmeye dönüştüğü ve seyirciyle buluşup onlarda da güzel izlenimler bırakması açısından önemli olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Sonuç olarak araştırmanın katılımcıları, ilk defa böyle bir deneyim yaşamalarının kendilerini eğitim hayatlarının sonunda daha güçlü hissettirdiğini derste anlatılan bilgilerle, sahnede deneyimlemenin çok daha önemli olduğunu, masallarla bu etkinliğin gerçekleştirilmesinin ise kendilerini daha rahat

hissettirdiğini, çünkü çocukluklarında dinledikleri hikâyelerin yer alması daha doğal ve güvenli hissettiren; Masallarda yaptıkları doğaçlamaların özgür olmalarını sağladığını belirtmişlerdir. Bu anlamda Orff eğitimi ve Orff çalgıları kullanımının enstrüman çalma kaygısından uzak ve zevkli olduğu kadar, birlikte iş yapma becerileri kazanma ve saygı duymayı öğretmesi bakımından önemli olduğu görülmektedir.

Kırıçoğlu (2009), sanat eğitimi, toplumsal iyileştirmenin ve toplumsal dönüşümün hizmetinde olan, bireyin yeni duruma uyum sağlamasında bir araç olarak tanımlanmaktadır. Bu yaklaşım, sanat eğitiminin bireyleri sadece estetik ve sanatsal beceriler kazandırmanın ötesinde, onların sosyal ve toplumsal hayata uyum süreçlerine katkı sağladığını ifade eder Sanat eğitimi, bireyin kişisel ve toplumsal gelişimi üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Kırıçoğlu (2009), sanat eğitimi toplumsal iyileştirmenin bir aracı olarak görürken, bireyin yeni duruma uyum sağlamasına katkı sunduğunu ifade etmektedir. Ünver (2002) ise sanat eğitiminin bireye kendi yaşantıları yoluyla sanatsal davranışlar kazandırma süreci olduğunu vurgular. San (1992) da sanat eğitiminin, bireyleri yaratıcılığa yönlendiren ders içi ve ders dışı etkinliklerin bir bütünü olduğunu söyler. Bu bağlamda, Runco (2004) bireyin yaratıcı yeteneklerini keşfetmesinin ve sınırlı kalıpları kırmasının, öz güvenini artırarak daha sağlıklı ve dengeli bir iletişim kurmasını sağladığını ifade etmektedir.

Bu araştırma sonuçları da literatürde belirtilen bu görüşleri destekler niteliktedir. Orff eğitim yaklaşımı, yaratıcı, sosyal sorumluluğa sahip ve özgüveni yüksek bireyler yetiştirme konusunda önemli bir role sahiptir (Chunmei, 2019). Orff çalgılarının masallarla birlikte kullanıldığı bu çalışma, öğrencilere yeni ve eğlenceli bir öğrenme ortamı sunmuş, aynı zamanda onların topluluk önüne çıkma becerilerini geliştirmiştir. Öğrenciler, Orff çalgıları ile ilgili yeterli bilgiye ulaşarak bu çalgıları kullanmada özgüven kazanmışlar, yaratıcılıkları ve problem çözme becerileri gelişmiştir. Ayrıca, rol yapma yetenekleri ve vücut perküsyonu gibi önemli beceriler de kazanmışlardır. Bu, sanat eğitiminde uygulamaların sadece sınıf ortamında kalmayıp, sahnelenen oyunlar gibi etkinliklerle yaparak yaşayarak öğrenmeye dönüştüğünü göstermektedir.

Masallar, psikososyal gelişimi destekleyen önemli araçlar olarak literatürde de belirtilmiştir. Arıcı (2009), masalların insan ilişkileri, aile bağları ve bilişsel gelişim üzerine önemli mesajlar sunduğunu vurgular. Bu çalışmada masalların Orff çalgıları ile birleşimi, öğrencilerin sahne becerilerini geliştirmiş ve onlara özgün katkılar yapma fırsatı sunmuştur. Gençer Ataman (2014) ve Çetinkaya, Topçam ve Sönmez (2019) de benzer şekilde Orff yaklaşımının yaratıcılığı, sosyal becerileri ve dil-motor gelişimi desteklediğini vurgulamaktadır. Teker ve Özçınar (2022) ise masalların ve halk oyunlarının sahne heyecanını yönetmede ve topluluk

önünde kendini rahat ifade etmede önemli bir araç olduğunu ifade etmektedir. Bu araştırma neticesinde öğrencilerin, özgüvenlerinin arttığı, yaratıcılıklarının ve problem çözme becerilerinin geliştiği görülmüştür. Araştırma sonuçları literatürdeki bu sonuçları destekler niteliktedir.

Sonuç ve Öneriler

Sonuç olarak, bu araştırma, Orff çalgıları ve masal temelli uygulamaların birlikte kullanıldığında öğrencilere özgüven kazandırdığı, yaratıcı ve eğlenceli bir öğrenme ortamı sunduğu, toplumsal ve bireysel gelişimi desteklediği sonucuna ulaşmıştır. Orff çalgılarının ve masalların kullanıldığı bu etkinlikler, öğrencilerin eğitim hayatlarında sadece akademik değil, sosyal ve duygusal becerilerini de geliştirmelerine yardımcı olmuştur.

Yapılan araştırma sonuçlarına göre; özellikle sanat eğitimi ve öğretmenlik programları düşünüldüğünde; öğrencilerin sahne heyecanlarını, kaygı ve streslerini kontrol altına alabilmeleri için bu tür etkinliklerin seyircilerle daha fazla buluşması sağlanabilir.

2018 yılı itibarıyla müzik öğretmenliği müfredatında “Orff Çalgıları” ismiyle öğretime dâhil edilmiş olup, önceki senelerde bu dersi almayan öğretmenler için bu eğitim aldırılabilir. Bu da Millî Eğitim Bakanlığı bünyesinde planlanan hizmet içi programlarla Orff eğitimi almamış öğretmenlere öğretilir.

Müzik eğitiminde Orff eğitiminin uygulanması ile ilgili araştırmalar sürdürülmeli ve bu eğitimin kullanım alanı genişletilmelidir.

Etik Komite Onayı: Etik kurul onayı Harran Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu’ndan (Tarih: 13.01.2023, Sayı: 2023/19) alınmıştır.

Bilgilendirilmiş Onam: Katılımcılardan yazılı onam alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-G.B., E.T.; Tasarım-E.T.; Denetleme-G.B.; Kaynaklar-G.B.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-G.B., E.T.; Analiz ve/veya Yorum-G.B., E.T.; Literatür Taraması-G.B.; Yazıyı Yazan-G.B., E.T.; Eleştirel İnceleme-E.T.; Diğer-G.B.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

Ethics Committee Approval: Ethics committee approval was obtained from Harran University Social Sciences and Humanities Ethics Committee (Date: 13.01.2023, Number: 2023/19).

Informed Consent: Written informed consent was obtained from the participants

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-G.B., E.T.; Design-E.T.; Supervision-G.B.; Resources-G.B.; Data Collection and/or Processing-G.B., E.T.; Analysis and/or Interpretation-G.B., E.T.; Literature Search-G.B.; Writing Manuscript-G.B., E.T.; Critical Review-E.T.; Other-G.B.

Conflict of Interest: The authors have no conflicts of interest to declare.

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

Kaynaklar

- Akın, E., & Narin, A. (2020). Birleştirilmiş sınıflarda müzikle zenginleştirilmiş masalın ders başarısı üzerindeki etkisi. *Ekev Akademi Dergisi*, (82), 45-60. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2581869>
- Arıcı, A. F. (2009). Masalların çocuk edebiyatında kullanımı. *Çoluk-Çocuk Dergisi*, (87), 35-38.
- Aybek, B., & Aslan, S. (2015). The examination of the views of the elementary school first grade teachers on the problems they experienced in the 4+4+4 education system and their solution proposals. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 5(3), 327-346. <https://doi.org/10.14527/pegegog.2015.018>
- Bükülmez, İ. (2023). Türkiye’de müzik eğitimi bilim dallarında yapılan doktora tezlerinin içerik analizi (2014-2021). *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 26(49), 49-60. <https://doi.org/10.31795/baunsobed.1069921>
- Chunmei, W. (2019). Practical application of Orff Schulwerk mode in college music teaching. *College Music Journal*. 1163-1167. <https://doi.org/10.25236/icemeet.2019.235>
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). Sage.
- Çetinkaya, F. Ç., Topçam, A. B., & Sönmez, M. (2019). Drama yönteminin sınıf öğretmeni adaylarının masal yazma becerilerine etkisi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(2), 337-352. <https://doi.org/10.16916/aded.519127>
- Gençer Ataman, N. (2014). Sanat eğitiminin öğrencilerin yaratıcılık ve sosyal becerilerinin gelişimindeki önemi. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 12(1), 22-35.
- Hançerlioğlu, O. (1993). *Toplumbilim sözlüğü*. Remzi Kitabevi.
- Kırıoğlu, O. T. (2009). *Sanat, kültür, yaratıcılık*. Pegem Akademi Yayıncılık.
- Mercin, L., & Alakuş, A. O. (2007). Birey ve toplum için sanat eğitiminin gerekliliği. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (9), 14-20. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/787186>
- Runco, M. A. (2004). Creativity. *Annual Review of Psychology*, 55(1), 657-687. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.55.090902.141502>
- San, İ. (1992). Evrim içinde sanat eğitimi politikaları. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 25(2), 643-652. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000579
- Şimşek, A. (2012). Evren ve örneklem. A. Şimşek (Ed.), *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri* içinde (ss. 108-133). Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Soysalan, Y. (2013). Yaratıcı müzikli tiyatrö: Pedagogik aşamalar. K. O. Köçak & N. Laslö (Eds.), *Müzik, oyun ve dans üzerine makaleler* içinde (s.69-81). Müzik Eğitimi Yayınları.
- Teker, E., & Özçınar, A. (2022). Sanat eğitiminde sınıf dışı bir uygulama örneği ve uygulamaya yönelik öğrenci görüşlerinin incelenmesi: Masalları ve halk oyunları Anadolu’dan yedi ses bir nefes. *Uluslararası Güzel Sanatlar Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 161-170. http://ugsead.penpublishing.net/files/12/manuscript/manuscript_3452/ugsead-3452-manuscript-235544.pdf
- Toksoy, A. Ç. (2014). *Orff yaklaşımı: Elementer müzik ve hareket eğitimine giriş*. İTÜ Vakfı Yayınları.

Üçer Erdemir, A., & Dinçol Özgür, S. (2023). Türkiye’de bilimin doğası konusunda yapılan tezlere yönelik bir betimsel içerik analizi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(86), 683-713. <https://doi.org/10.17755/esosder.1224389>

Ünver, E. (2002). *Sanat eğitimi*. Nobel.

EK-1. Süreç İçinde Çekilen Fotoğraflar



Türkiye’de Müzik Eğitimi Alanında Yapılmış Teknoloji İçerikli Lisansüstü Çalışmaların İncelenmesi

An Investigation of Technology-Containing Graduate Studies in The Field of Music Education in Turkey

Ayda ARAS¹ 

¹Aksaray Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Müzik Eğitimi Ana Bilim Dalı, Aksaray, Türkiye

Remziye Ezgi GÖKSEL² 

²Millî Eğitim Bakanlığı, Yavuz Sultan Selim Yatılı Bölge Ortaokulu, Aksaray, Türkiye



ÖZ

Geçmişten günümüze insan yaşamında önemli etkileri olan teknoloji; sürekli değişim ve gelişim içerisinde. Hayatımızın hemen her alanına etki eden teknolojinin iç içe olduğu alanlardan birisi de eğitimidir. Günümüzde ve gelecekte teknolojinin eğitim üzerindeki etkisi göz önüne alındığında, müzik eğitimi ve teknoloji ile ilgili yapılan lisansüstü çalışmaların literatürde önemli bir yeri olduğu düşünülmektedir. Müzik eğitimi ve teknoloji ile ilgili yapılacak çalışmalarda ilgili araştırmacılara kaynak sunmayı amaçlayan bu çalışmada nitel araştırma yöntemi ve durum çalışması benimsenmiştir. Çalışmada 1996-2023 yılları arasında tamamlanmış olan 140 tez incelenmiştir. Verilerin frekans (f) ve yüzde (%) dağılımları tablolar halinde sunulmuştur. Araştırma sonucunda müzik eğitiminde teknoloji içerikli tezlerin çoğunluğunun yüksek lisans tezi olduğu, en çok tezin Gazi Üniversitesi’nde yapıldığı, en çok tezin 2022 yılında yapıldığı, enstitüler arasında tezlerin çoğunlukla Eğitim Bilimleri Enstitüsü’nde yürütüldüğü, konu eğilimlerine göre en çok çalışmanın müzik eğitimi ve öğretiminde teknolojinin kullanılması durumu ile ilgili olduğu ve yöntemler arasında en çok nicel yöntemlerin tercih edildiği bulgularına ulaşılmıştır.

Keywords: Müzik Eğitimi, Teknoloji, Müzik ve Teknoloji

ABSTRACT

Technology, which has important effects on human life from past to present, is in constant change and development. Education is one of the areas where technology, which affects almost every aspect of our lives, is intertwined. Considering the impact of technology on education today and in the future, it is thought that graduate studies on music education and technology have an important place in the literature. Qualitative research method and case study were adopted in this study, which aims to provide resources for researchers related to music education and technology studies and to provide ideas for future studies on music education and technology. 140 theses completed between 1996 and 2023 were analyzed. Frequency (f) and percentage (%) distributions of the data are presented in tables. As a result of the research, it was found that the majority of the theses on technology in music education were master's theses, the most theses were conducted at Gazi University, the most theses were conducted in 2022, the most theses among the institutes were conducted at the Institute of Educational Sciences, according to the subject trends, the most studies were related to the use of technology in music education and teaching, and quantitative methods were mostly preferred among the methods.

Anahtar Kelimeler: Music Education, Technology, Music and Technology

Giriş

Eğitim ve teknoloji uzun yıllardır etkileşim içindedir. Bu etkileşimde yeni dijital uygulamaların eğitim ile entegrasyonu çoğunlukla değişim ve gelişim odaklı seyretmiştir. Camlin ve Lisboa (2021) müzik eğitiminde çevrim içine yönelik dijital dönüşümün uzun yıllardır müzik eğitiminin önemli bir parçası olduğunu belirtmişlerdir. Son yıllarda ise Covid-19 pandemi süreci ve Türkiye’de 6 Şubat 2023 tarihinde meydana gelen deprem felaketi ile zorunlu uzaktan eğitim acil olarak uygulamaya koyulmuştur (Aksoy ve Güçlü, 2023; Camlin ve Lisboa, 2021). Eğitimde teknolojik dönüşümle iç içe olan alanlardan biri de müzik eğitimidir.

Geliş Tarihi/Received 26.04.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 17.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 14.10.2024
Kabul Tarihi/Accepted 29.10.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Ayda ARAS

E-mail: aydaaras@hotmail.com

Cite this article: Aras, A., & Göksel, R. E. (2024). An investigation of technology-containing graduate studies in the field of music education in Turkey. *Art Vision*, 30(53), 230-239. <https://doi.org/10.32547/artvision.1474351>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Tüm dünyada Yükseköğretim müzik kurumları 1990'ların başından bu yana, yüz yüze eğitim ve öğretime destekle uzaktan prova ve performansa yardımcı olmak için en son teknolojilere yatırım yapmaktadır (Camlin ve Lisboa, 2021). Tecimer (2006) müzik eğitiminde kalite ve etkililik için teknolojinin sunduğu olanakların önemli derecede arttığını belirtmiştir. Bunun yanında bilgisayar ve akıllı tahtanın yaygın olarak kullanılması müzik öğretiminde yeni yöntem ve yaklaşımlara ilişkin bir gereksinim yaratmıştır (Mert ve Şen, 2019). Yungul'a (2018) göre müzik eğitimi, eğitim teknolojilerindeki yeniliklerle eskisinden daha verimli ve kaliteli olacaktır. Şen ve Şentürk (2014) Teknoloji ve bilgisayarlarla donatılan yaşamda öğrencilere bilgi ve becerilerin yeni yöntemlerle sunulması gerektiğinden bahsetmektedir

Müzik teknolojisi müzik eğitimi ile kullanılan dinamik bir süreç olarak devam etmektedir (Güdek ve Açıksöz, 2018). Sonuçta yapay zekânın yaptığı müzik albümünden bahsedilen teknoloji ile tüm müzik alanlarında gelişmelerin devam edeceği öngörülebilir (Avcı, 2020). Aynı zamanda farklı eğitim aşamalarında çalışmalar olmasına rağmen, yükseköğretimde müzik eğitimi için teknoloji kullanımının bir baskınlığı vardır (Marín Suelves vd., 2022). Bununla birlikte müzik eğitiminde teknoloji ve uzaktan eğitim uygulamaları ile ilgili bilimsel çalışmalara daha sık rastlanmaktadır (Afacan ve Cemil, 2017; Araz, 2015; Arıcı ve Güner, 2017; Avcı, 2020; Da Silveira Borne, 2016; Cambra ve Lopez; 2020, Çamlıtepe, 2022; Camlin ve Lisboa, 2021; Calderón Garrido ve Gustems Carnicer, 2021; Gorbunova vd., 2020; Güdek ve Açıksöz, 2018; Li, 2020). Eğitim araştırmalarında sonuçların gerçekleşerek kullanılabilir olması nitelikli ve kaliteli olması açısından önemlidir (Aydınlı Gürler, 2021). Araştırmaların sonuçlarının gerçekleşip gerçekleşmediği ve kullanılabilirliği yine bunlardan yola çıkılarak yapılan bilimsel çalışmalarla ortaya koyulmaktadır. Dolayısıyla, bilimsel bilgi döngüsünün bir parçası haline gelecek yeni bilgiler titiz ve yoğun bir incelemeden geçirilmiş belgelere dayalı olarak oluşturulabilir (Lorenzo vd., 2007). Yükseköğretimde üretilen tezlerin bu kapsamda önemli bilimsel kaynaklar olduğu düşünülmektedir. Literatürde lisansüstü tezlerde bulunan farklı değişkenlere yönelik analiz çalışmaları bulunmaktadır (Albayrak ve Çiltaş, 2017; Akçay ve Solmacı, 2020; Caffarella, 1999; Costa, 2007; Erdoğan vd., 2009; Hew vd. 2007). Yılmaz (2021) içerik analizi yapılan araştırmaların sistematik incelemeler olduğunu belirtmiştir. Toptaş ve Güler (2022) ise yapılacak çalışmaların planlanmasında mevcut çalışmaların dağılımlarının ve eğilimlerinin bilimin gelişimine her alanda önemli derecede katkı sağlayacağını ifade etmişlerdir. Benzer şekilde müzik eğitimi alanında üretilen tezlerin bir araya getirildiği sistematik derleme çalışmaları da bulunmaktadır. Örneğin, literatürde müzik alanında bibliyografya araştırmaları mevcuttur (Aydınlı Gürler, 2021; Belge, 2021; Önal ve Aksaray, 2023; Sağer, 2005; Topaloğlu, 2023; Tuna,

2017; Kılıç Tapu, 2017). Araştırma kapsamında literatürde çalgı eğitimi alanında yaylı çalgılar ile ilgili yazılmış lisansüstü tez çalışmaları incelenmiştir (Atilla ve Akyürek, 2020; Arıcı, 2015; Birel ve Qader, 2017; Çeşit, 2015; Demirbatır, 2001; Dönmez, 2022; Kurtaslan, 2018; Yıldırım Orhan, 2012; Tebiş ve Okay, 2013; Özay, 2020; Sonsel, 2018). Bunun yanında çalgı eğitimi ile ilgili piyano üzerine yapılmış lisansüstü tez çalışmaları araştırılmıştır (Aydınlı Gürler, 2020; Babacan, 2021; Kaptanoğlu ve Çanakçı, 2015; Toptaş, 2013). Ayrıca, çalgı eğitimi ile ilgili Alyörük (2016) ve Öztutgan'ın (2016) gitar alanında yapılmış lisansüstü tez çalışmalarını incelediği çalışmaları bulunmaktadır. Çalgı eğitimi dışında ses eğitimi ve koro alanında yapılmış çalışmaların incelendiği sistematik derleme çalışmaları da mevcuttur (Ertek Babaç ve Köse, 2018; Köreli, 2020). Bir başka çalışmada ise, Geboloğlu (2020) Türkiye'de klasik Türk müziği bestecileri ile ilgili yapılmış lisansüstü tezleri incelemiştir. Yıldırım Orhan ve Tunca (2014) ise oda müziği konusunda incelemeler yapmışlardır. Bunların yanında, disiplinler arası müzik araştırmaları ile ilgili çalışmalar da gerçekleştirilmiştir (Aksoy ve Göklen, 2022; Bak, 2023; Ece ve Çeşit, 2011; Kumtepe ve Yıldırım Orhan, 2016; Yılmaz ve Acar, 2023). Müzik teknolojileri alanında yapılan tez çalışmalarının incelenmesi ise Delikara (2019) tarafından gerçekleştirilmiştir. Görüldüğü gibi, müzik eğitimi alanında yapılan lisansüstü tez çalışmalarının konu çeşitliliği ve sayılarının yanında teknoloji içerikli çalışmaların analiz edildiği çok az sayıda çalışma mevcuttur. Eğitimde teknoloji entegrasyonunun bilinçli olarak iyileştirilmesi için eğitim teknolojilerinin eğilimi olan alan ve konuların analiz edilmesi yapılan çalışmalara destek olacaktır (Güneş vd., 2023). Bunun yanında yaşam koşullarının beklenenin dışında değişebilmesi ve teknolojinin bundan sonraki eğitim ortamlarının merkezinde olacağı gerçeği ile karşı karşıya olduğumuz günümüzde müzik eğitimi ve teknoloji ile ilgili yapılan lisansüstü çalışmaların oldukça önemli olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla, bu çalışma araştırmacıların müzik eğitimi alanındaki teknolojiye yönelik lisansüstü çalışmalara dikkatinin çekilmesi açısından özgünlük taşımaktadır. Bu gerekçeden hareketle, bu çalışmada Türkiye'de Müzik Eğitimi alanında yapılmış teknoloji içerikli tezler incelenmiş ve değerlendirilmiştir. Bu amaçtan hareketle yazarlar aşağıdaki araştırma sorularına cevap aramıştır.

Müzik eğitimi alanında yapılmış teknoloji içerikli tezlerin;

1. Türleri nelerdir?
2. Yıllara göre dağılımı nasıldır?
3. Bağlı buldukları enstitüler nelerdir?
4. Üniversitelere göre dağılımı nasıldır?
5. Konu eğilimlerine göre dağılımı nasıldır?
6. Araştırma yöntemlerine göre dağılımı nasıldır?

Yöntem

Araştırmanın Deseni

Türkiye’de Müzik Eğitimi alanında yapılmış teknoloji içerikli lisansüstü çalışmaların incelenmesini amaçlayan bu çalışma, nitel araştırma yöntemini ve durum çalışması desenini benimsemiştir. Durum olarak tezlerin sistematik incelemesi yapılmıştır. Ayrıca, nitel, nicel ve karma yöntem araştırmasına göre yürütülen tezler incelendiği için metasentez ifadesi tercih edilmemiştir (Karakuzu vd., 2023). “Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar” (Yıldırım ve Şimşek, 2018, s. 189).

Verilerin Toplanması

Araştırma verilerini Yükseköğretim Kurulu (YÖK) Tez Dokümantasyon merkezine kayıtlı Müzik Eğitimi ve Teknoloji içerikli tezler oluşturmaktadır. Verilerin toplanması aşamasında araştırma konusuna ilişkin ilk tez çalışmasının 1996 yılında yapıldığı görülmüştür. Buna göre araştırma verilerini 1996-2023 yılları arasında tamamlanmış yüksek lisans ve doktora tezlerinden 140 tez oluşturmaktadır. Araştırma, müzik eğitiminde teknoloji içerikli ve Yükseköğretim Kurulu Tez Dokümantasyon merkezine kayıtlı lisansüstü tezlerle sınırlıdır.

Yapılan çalışmada YÖK tez dokümantasyon merkezindeki veriler internet ortamında müzik eğitimi, bilgisayar, teknoloji, müzik eğitimi ve teknoloji, eğitim teknolojisi, müzik teknolojileri, uzaktan eğitim, dijital, yazılım anahtar kelimeleri ile taranmış ve tarama konu alanı müzik olarak daraltılarak yapılmıştır. İlgili tezler müzik eğitimi ve teknoloji kullanımına yönelik elemelerden geçirilerek 140 teze ulaşılmıştır. Veriler ilk olarak 16.12.2023 tarihinde iki araştırmacı tarafından iki ayrı bilgisayarla taranmıştır. Daha sonra 17.01.2024 tarihinde son olarak tekrar edilmiştir. Tez dokümantasyon merkezi arama motorunda ‘yazılım’ anahtar kelimesi ile yapılan tarama sonucunda ulaşılan 18 tezdən, teknoloji ve müzik eğitimi ile ilişkili olmayan 10 tez elenmiştir. Dijital anahtar kelimesi ile yapılan taramada ise ulaşılan 18 tezdən konu ile ilgisi olmayan 15 tez elenmiştir. Bir diğer anahtar kelime olan uzaktan eğitim ile 54 teze ulaşılmış ve konu ile ilgisi olmayan 10 tez elenmiştir. Müzik teknolojileri anahtar kelimesi ile yapılan taramada ise 39 tez görüntülenmiş ve konu ile ilgisi olmayan 13 tez elenmiştir.

Eğitim teknolojisi anahtar kelimesi ile yapılan taramada 18 tez görüntülenmiştir. Müzik eğitimi ve teknoloji anahtar kelimesi ile yapılan taramada ise altı teze ulaşılmıştır. Teknoloji kelimesi ile yapılan taramada 16 teze ulaşılmış ve konu ile ilgisi olmayan altı tez elenmiştir. Bilgisayar anahtar kelimesi ile 12 teze ulaşılmış ve konu ile ilgisi olmayan beş tez elenmiştir. Bir diğer anahtar kelime olarak müzik eğitimi ile tarama yapıldığında konu ile ilgili 98 teze ulaşılmıştır. Taramalar sonucunda ulaşılan tezler arasından ortak olan

tezler elenmiş ve son olarak 140 teze ulaşılmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırma verilerine içerik analizi uygulanmıştır. İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. “Betimsel analizde özetlenen ve yorumlanan veriler, içerik analizinde daha derin bir işleme tabi tutulur ve betimsel bir yaklaşımla fark edilemeyen kavram ve temalar bu analiz sonucu keşfedilebilir” (Yıldırım ve Şimşek, 2018, s. 242). Veriler araştırmacıların oluşturduğu lisansüstü tez sınıflama formu ile analiz edilmiştir. Formun hazırlanmasında araştırma soruları ve mevcut literatür dikkate alınmıştır (Göktaş vd., 2012, Sözbilir ve Kutu; 2008). Bu formun Göktaş vd. (2012) tarafından geçerlik ve güvenilirliği sağlanmıştır.

Tez sınıflama formu araştırma kapsamında ele alınan değişkenler doğrultusunda tezlerin adı, türü, yapıldıkları üniversite, enstitü, yıl, konu eğilimleri ve yöntem bölümlerinden oluşmaktadır. Araştırmada içerik analizi ile elde edilen veriler Microsoft Excel programı ile betimsel istatistik kullanılarak frekans ve yüzde hesaplamalarıyla analiz edilmiş ve veriler tablolar halinde açıklanmıştır.

Bulgular

Müzik Eğitiminde Teknoloji İçerikli Lisansüstü Tezlerin Tür, Yıl, Üniversite, Enstitü, Konu Eğilimleri ve Yöntemlerine Göre Dağılımları aşağıda belirtilmiştir.

Tablo 1.

Tezlerin Türlerine Göre Dağılımları

Tür	f	%
Yüksek Lisans	108	77.14
Doktora	32	22.86
Toplam	140	100

Tablo 1’e göre, en çok tez çalışmasının Yüksek Lisans (%77.14) tezi olduğu, bunun dışında diğer tez çalışmalarının doktora tezi (%22.86) çalışması olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Tablo 2.

Tezlerin Yıllara Göre Dağılımları

Yıl	f	%
2022	31	22.14
2023	23	16.43
2019	23	16.43
2021	17	12.14
2020	6	4.29
2018	6	4.29
2017	5	3.57
2016	5	3.57
2015	4	2.86
2014	4	2.86
2013	2	1.43
2010	2	1.43
2005	2	1.43

Tablo 2'nin devamı

Yıl	f	%
2002	2	1.43
1996	1	0.71
1997	1	0.71
2001	1	0.71
2003	1	0.71
2004	1	0.71
2008	1	0.71
2011	1	0.71
2012	1	0.71
Toplam	140	100

Tablo 2'ye göre; tezlerin yapıldıkları yılların dağılımına bakıldığında en çok tez çalışmasının 2022 (%22.14) yılında gerçekleştirildiği bulgusuna ulaşılmıştır. Bunu sırasıyla 2019 (%16.43), 2023 (%16.43) ve 2021 (%12.14) yılları takip etmektedir.

Tablo 3.

Tezlerin Bağlı Buldukları Enstitülere Göre Dağılımları

Enstitü	f	%
Eğitim Bilimleri	96	68.57
Sosyal Bilimler	23	16.43
Lisansüstü Eğitim	12	8.57
Güzel Sanatlar	5	3.57
Fen Bilimleri	3	2.14
Müzik ve Güzel Sanatlar	1	0.71
Toplam	140	100

Tablo 3'e göre; lisansüstü tezlerin enstitülere göre dağılımına bakıldığında, tez çalışmalarının çoğunluğunun Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nde (%68.57) yapıldığı bulgusuna ulaşılmıştır. Bunu sırasıyla Sosyal Bilimler Enstitüsü (%16.43), Lisansüstü Eğitim Enstitüsü (%8.57), Güzel Sanatlar Enstitüsü (%3.57), Fen Bilimleri Enstitüsü (%2.14) ve Müzik ve Güzel Sanatlar Enstitüsü (%0.71) izlemektedir.

Tablo 4.

Tezlerin Üniversitelere Göre Dağılımı

Üniversite	f	%
Gazi	33	23.57
Necmettin Erbakan	11	7.86
Atatürk	10	7.14
Sivas Cumhuriyet	10	7.14
İnönü	9	6.43
Marmara	9	6.43
Bursa Uludağ	7	5.00
Bolu Abant İzzet Baysal	7	5.00
Kırıkkale	3	2.14
Dokuz Eylül	3	2.14
19 Mayıs	3	2.14
Trabzon	3	2.14
Afyon Kocatepe	3	2.14
Akdeniz	2	1.43
Ankara	2	1.43
Burdur Mehmet Akif Ersoy	2	1.43
Çankırı Karatekin	2	1.43
Erciyes	2	1.43
Mersin	2	1.43
Selçuk	2	1.43

Tablo 4'ün devamı

Üniversite	f	%
Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar	1	0.71
Adıyaman	1	0.71
Çanakkale 18 Mart	1	0.71
Hacettepe	1	0.71
Balıkesir	1	0.71
Haliç	1	0.71
Harran	1	0.71
İstanbul Teknik	1	0.71
Niğde	1	0.71
Niğde Ömer Halis	1	0.71
Pamukkale	1	0.71
Sakarya	1	0.71
Trakya	1	0.71
Yıldız Teknik	1	0.71
Van 100. yıl	1	0.71
Toplam	140	100

Tablo 4'te görüldüğü gibi; lisansüstü tezlerin yapıldıkları üniversitelere göre dağılımına bakıldığında, tez çalışmalarının çoğunluğunun Gazi Üniversitesi'nde (%23.57) yapıldığı bulgusuna ulaşılmıştır. Bunu sırasıyla elde edilen bulguların yüzdelikleri doğrultusunda Necmettin Erbakan Üniversitesi (%7.86), Atatürk Üniversitesi (%7.14), Sivas Cumhuriyet Üniversitesi (%7.14) takip etmektedir. Öte yandan 14 farklı üniversitenin ise bu alanda sadece bir tane lisansüstü tez çalışması yürüttüğü görülmektedir.

Tablo 5.

Tezlerin Konu Eğilimlerine Göre Dağılımları

Konu Eğilimleri	f	%
Müzik eğitimi ve öğretiminde teknolojinin kullanılma durumu	75	53.57
Müzik eğitiminde teknolojinin kullanılmasına ilişkin görüşler, tutumlar	41	29.29
Müzik eğitiminde teknolojiye ilişkin program geliştirme-inceleme, materyal tasarımı	15	10.71
Müzik eğitiminde teknoloji ve özel eğitim	9	6.43
Toplam	140	100

Tablo 5'e göre, tez çalışmalarının Müzik eğitimi ve öğretiminde teknolojinin kullanılma durumu başlığı altında (%53.57) yapıldığı bulgusuna ulaşılmıştır. Bunu sırasıyla Müzik eğitiminde teknolojinin kullanılmasına ilişkin görüşler, tutumlar (%29.29), Müzik eğitiminde teknolojiye ilişkin program geliştirme-inceleme, materyal tasarımı (%10.71) ve Müzik eğitiminde teknoloji ve özel eğitim (%6.43) konu başlıkları takip etmektedir.

Tablo 6.

Tezlerin Yöntemlerine Göre Dağılımları

Yöntem	f	%
Nicel	57	40.71
Nitel	49	35.00
Karma	28	20.00
Belirtilmemiş	6	4.29
Toplam	140	100

Tablo 6'ya göre, en çok tez çalışmasının nicel araştırma yöntemi ile (%40.71) yapıldığı bulgusuna ulaşılmıştır. Nitel araştırma yönteminin de (%35.00) nicel araştırma yöntemine yakın bir oranda çalışıldığı görülmektedir. Son zamanlarda araştırmacılar tarafından sıklıkla tercih edilen karma araştırma yöntemi ise (%20.00) nicel araştırma yönteminin yarısı kadar tercih edildiği gözükmektedir. Bununla birlikte yöntemi belirtmeyen çalışmaların yüzdesinin de düşük olduğu (%4.29) görülmektedir.

Tartışma

Müzik eğitimi ve teknoloji içerikli lisansüstü tezlerin türlerine göre dağılımları incelendiğinde konuya ilişkin en çok yüksek lisans tezlerinin gerçekleştirildiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç literatürde lisansüstü çalışmaların incelendiği araştırmaların çoğu ile benzerlik göstermektedir (Aksoy ve Göklen, 2022; Atilla ve Akyürek, 2020; Arıca, 2015; Aydınli Gürler, 2021; Belge, 2021; Boyraz ve Yazıcı, 2019; Çeşit, 2015; Delikara, 2019; Tebiş ve Okay, 2013; Sonsel, 2018). Sağer (2005) lisansüstü eğitimin Türkiye'de 1983 yılında başlayarak farklı üniversitelere yayıldığını belirtmiştir. Nazlımoğlu ve Karakoç (2023, s. 1420) ise müzik bilim/sanat alanında mevcut lisansüstü eğitime ilişkin enstitülerin durumunu araştırdığı çalışmada, yüksek lisans düzeyinde 141 program, doktora/sanatta yeterlik düzeyinde ise 74 program bulunduğunu, bu alanda toplam 215 programa ulaşılmışının anlamlı olmasına rağmen lisansüstü uzmanlık sonrası derinlemesine gelişim sağlayan doktora/sanatta yeterlik düzeyinde yeterince yol kat edilmediğinden bahsetmektedirler. Mevcut çalışma sonuçlarında da müzik eğitimi ve teknoloji içerikli sanatta yeterlilik programında yapılmış bir teze rastlanmamıştır. Bunun sanatta yeterlilik programlarının çoğunlukla performansa yönelik bölümlerde açılmış olması ile ilişkili olduğu söylenebilir. Müzik eğitimi ve teknoloji içerikli doktora tezlerinin sayıca az olmasının da müzik eğitimi alanında yüksek lisans programlarının daha çok olması ve bu alanda lisansüstü doktora seviyesindeki öğrencilerin alanla ilgili genel konularda uzmanlaşma eğilimine sahip oldukları söylenebilir. Öztutgan ve Öztutgan (2020) ise tezlerin çoğunluğunun yüksek lisans programına kayıtlı öğrenci sayısının doktora kayıtlı öğrenci sayısından fazla olmasından kaynaklandığını belirtmiştir. Sonsel ve Efe (2019) özel sektörün işe alımlarda yüksek lisans şartı istemesi ve kamu personelinin de kadro derecelerinde ve maaş artışlarında lisansüstü eğitime teşvik edilmesinin bu sonucu etkilediğini belirtmişlerdir. Öte yandan Özevin vd. (2021) Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müzik Öğretmenliği lisansüstü programları kapsamında yapılan tezleri inceleyerek, bireysel çalgı ve ses eğitimi, metotların ve tanınmış müzisyenlerin hayatlarının incelenmesi gibi bireysel ilgi ve beceri araştırmalarına eğilimin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Birel ve Qader (2017) ise kontrbas ile ilgili

yapılan lisansüstü çalışmaları incelemiş, çalışma sonuçlarına göre az sayıda araştırma olduğunu ve kontrbas öğrencilerinin lisans eğitiminden sonra lisansüstü eğitime değil çalıcılığa yönlendiklerini belirtmişlerdir. Benzer şekilde Kurtaslan da (2018) Türkiye'de 1998- 2017 yılları arasında yaylı çalgıların yay teknikleri ile ilgili yapılmış lisansüstü tez çalışmalarını incelediği araştırmada az sayıda çalışmaya ulaşmış ve bu alanda yapılmış doktora tezi bulunmadığı sonucuna ulaşmıştır. Literatürde görüldüğü gibi lisansüstü eğitimde özellikle doktora aşamasında müzik eğitiminin özel alt alanları daha az tercih edilmektedir. Tüm bu sonuçlardan hareketle bu çalışma müzik eğitimi alanında teknoloji içerikli doktora çalışmalarının artırılması gerektiğini savunmaktadır.

Çalışmanın sonuçlarına göre müzik eğitiminde teknoloji içerikli ilk lisansüstü çalışma 1996 yılında gerçekleştirilmiştir. Daha sonra bu sayı 2014 yılında dört katına çıkmıştır. Delikara (2019), Aksoy ve Göklen (2022), Bükülmez (2023) ve Önal ve Aksaray da (2023) benzer sonuçlara ulaşmıştır. Örneğin Önal ve Aksaray (2023) müzik alanında yapılan lisansüstü tezlerin farklı disiplinlerle olan ilişkisi ile ilgili yaptığı araştırmada çalışmaların en çok 2014-2018 yıllarında arttığını belirterek bu artışın müziğin disiplinler arası ilişkisinin fark edilmiş olması ile ilişkilendirmiştir. Benzer şekilde Aksoy ve Göklen (2022) müzik eğitimi ve psikoloji ortak alanında yapılan lisansüstü çalışmaların 2014 yılında artmaya başladığını belirlemişlerdir. Topaloğlu'nun (2023) görme engelli bireylerle ilgili yapılan lisansüstü çalışmaları incelediği araştırmada da en fazla tezin 2019 yılında gerçekleştirildiği sonucuna ulaşılmıştır. Müzik eğitimi lisansüstü çalışmaların ve disiplinler arası araştırmaların artışı ile müzik eğitiminde teknoloji içerikli çalışmaların arttığı yıllar benzerlik göstermektedir. Müzik eğitiminde teknoloji içerikli lisansüstü tez çalışmalarının yıllara göre dağılımlarında en fazla çalışmanın 2022 yılında gerçekleştiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonucu 2019, 2021 ve 2023 yıllarının izlediği görülmektedir. Konuyla ilgili en fazla lisansüstü çalışmanın yapıldığı bu yıllarda eğitime tüm dünyada COVID-19 salgını yön vermiştir. Eğitim sistemlerinin dijital dönüşümü ile e-öğrenme ekosistemi içinde yeni bir öğrenme-öğretme alanı oluşmuştur (Valverde Berrocoso vd., 2020). Zorunlu uzaktan eğitim uygulamaları müzik eğitimini de kapsamına almıştır. Dolayısıyla eğitimin en önemli bileşenlerinden biri olan yüz yüze eğitim uzaktan eğitim ile teknolojinin kullanımına odaklanmıştır. Tüm bunlardan hareketle, uzaktan eğitim sürecinin gelişmesiyle birlikte müzik eğitiminde de teknoloji ağırlıklı sorunların arttığı düşünülebilir ve bu artış sebebiyle bu alandaki çalışmaların arttığı söylenebilir. Dolayısıyla, müzik eğitimindeki teknoloji odaklı sorunların giderilmesi için bilimsel çalışmaların hız kesmeden devam etmesi gerektiği düşünülmektedir. Ayrıca müzik eğitimindeki teknoloji içerikli derslerin yetersizliğinden dolayı da bilimsel çalışmalarda artış olduğu söylenebilir. Özevin vd. (2021) uzaktan eğitim

sürecinin lisansüstü düzeyde önemli bir kazanım olmasına rağmen programlarında bu konuya ilişkin herhangi bir dersin bulunmadığını ifade etmişlerdir. İpekçiler ve Çaydere de (2022) müzik öğretmenliği programlarındaki ders paketlerini inceleyerek bölümlerde müzik teknolojileri dersinin 2018'den önce daha çok olduğunu belirlemişlerdir. Benzer şekilde, müzik eğitimi anabilim dalında öğrencilerin müzik yazılımlarını kullanma ve isteklerini belirlemek amacıyla yapılan araştırmada öğrencilerin yarıdan fazlasının (%57.3) lisans döneminde bilgisayar dersinde herhangi bir müzik yazılımı kullanmadıkları ve çoğunun en az bir müzik yazılımını kullanmak istedikleri sonucuna ulaşılmıştır (Köksal, 2019). Literatürdeki çalışmalarda da görüldüğü gibi müzik eğitiminde teknoloji ile ilgili çalışmaların artmasına ve ihtiyaçların belirlenmesine yönelik eğilimin olgunlaşmasına rağmen, müzik eğitimi lisans ve lisansüstü programlarında ders eksikliklerinin olmasından dolayı bu çalışmaların sayısının önümüzdeki yıllarda da artarak devam etmesi gerektiği düşünülmektedir.

Müzik eğitiminde teknoloji içerikli tezlerin gerçekleştirildiği üniversitelere bakıldığında ise en çok tezin Gazi Üniversitesinde gerçekleştirildiği sonucuna ulaşılmıştır. Çalışma sonuçlarına göre müzik eğitimi ve teknoloji içerikli en çok lisansüstü tezin gerçekleştirildiği diğer üniversiteler ise Necmettin Erbakan, Atatürk, Marmara ve İnönü Üniversiteleridir. Bu sonuç literatürdeki lisansüstü çalışmaların incelendiği diğer çalışmaların çoğu ile benzerlik göstermektedir (Önal ve Aksaray, 2023; Aydınli Gürlü, 2021; Babacan, 2021; Bükülmez, 2023; Dönmez, 2022). Örneğin, Babacan (2021) bu sonucu Türkiye' de açılan ilk müzik bölümünün Gazi Üniversitesinde olması ile ilişkilendirmiştir. Öte yandan, Hacettepe Üniversitesi gibi üniversitelerde müzik eğitiminde teknoloji çalışmalarının az olmasının gerekçesi lisansüstü çalışmaların konservatuvar bünyesinde ya da müzik teknolojileri anabilim dalında üretilmesi olabilir. Dolayısıyla bu çalışma eğitim fakültelerinin ve konservatuvarların iletişim halinde olmalarını ve iş birliği içerisinde müzik eğitiminde teknoloji içerikli çalışmaları yapmalarını savunmaktadır.

Tezlerin gerçekleştirildiği enstitülere göre dağılımlarında ise en çok tezin eğitim bilimleri enstitüsünde üretildiği sonucuna ulaşılmıştır. Aydınli Gürlü (2021) ve Topaloğlu da (2023) benzer sonuçlara ulaşmışlardır. Sağer (2005) müzik eğitiminde lisansüstü çalışmaları incelediği araştırmada müzik öğretmenliği programları için eğitim bilimleri enstitüsünün en doğru adres olacağını belirtmiştir. Nazlımoğlu ve Karakoç (2023) eğitimde birlikteliğin ve düzenin artması, bilimsel çalışmalardaki niteliğin gelişmesi, lisansüstü eğitimde gelişmiş ülkelerdeki standartlaşmanın sağlanabilmesi ve uluslararası akreditasyonun kazanılabilmesi için eğitim bilimleri enstitüsünün önemli bir yapı olduğunu belirtmişlerdir. Dolayısıyla müzik eğitimi ile

ilgili lisansüstü tezlerin yıllar içinde artarak çoğunlukla eğitim bilimleri enstitüsünde gerçekleştirilmesi müzik eğitiminde olumlu bir gelişme olarak düşünülmektedir. Öte yandan, Delikara (2019) müzik teknolojileri ile ilgili 2018 yılına kadar yapılan lisansüstü çalışmaları incelediği çalışmada müzik ve teknoloji alanında yapılmış çalışmaların en çok sosyal bilimler enstitüsünde ve müzik teknolojileri anabilim dalında yapıldığını, en az çalışmanın ise eğitim bilimleri enstitüsünde yapıldığını belirtmiştir. Bu sonuca göre, Delikara müzik teknolojilerinin disiplinler arası çalışmalar kapsamında müzik eğitimi ile yeterli düzeyde adaptasyon sağlayamadığını düşünülmektedir. Dolayısıyla, eğitim bilimleri enstitüsünün müzik eğitiminde teknoloji içerikli çalışmalarda anahtar rol oynaması gerektiğini ve müzik teknolojileri gibi alanların müzik eğitimi ile entegrasyonunu sağlamada eğitim bilimleri enstitüsüne önemli görevler düştüğü düşünülmektedir. Ayrıca, yıllar içinde gelişen müzik teknolojilerinin eğitim boyutunun da eş zamanlı ilerlemesi gerektiği ve son yıllardaki eğitimde zorunlu ve hibrit uygulamalarla teknoloji entegrasyonuna yönelik çalışmaların kaçınılmaz olduğu da savunulmaktadır.

Müzik eğitiminde teknoloji içerikli lisansüstü tezlerin konu eğilimlerine bakıldığında çalışmaların yarıdan çoğunun (%53.57) müzik eğitimi ve öğretiminde teknolojinin kullanımına yönelik araştırmalar olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Güneş vd. (2023), EdTech Journals 2021 listesi ve SCOPUS veri tabanında 1950-2021 yıllarında yayınlanmış eğitim teknolojileri ile ilgili makalelerin etkileşimli öğrenme ortamları, öğrenme-öğretme stratejileri, pedagojik konular, sanal gerçeklik ve uzaktan eğitim konularının öne çıktığını bunun yanında sanat ve beşeri bilimlerin en önemli konular arasında olduğunu belirlemişlerdir. Bu sonucun müzik eğitiminde teknoloji içerikli lisansüstü tez çalışmalarının yoğunlaştığı konu eğilimleri ile uyumlu olduğu söylenebilir. Çalışma sonuçlarına göre müzik eğitiminde teknolojinin kullanılmasına ilişkin görüşler-tutumlar (%29.29), müzik eğitimi ve teknolojiye yönelik program geliştirme mevcut programların incelenmesi ile müzik eğitime yönelik materyal tasarımı (%10.71) konularında eğilimleri ve son olarak müzik eğitiminde teknoloji ve özel eğitim (%6.43) konusunda az sayıda çalışmaya ulaşılmıştır. Boyraz ve Yazıcı (2019, s. 60) özel eğitim ile ilgili 2018 yılına kadar yapılmış sadece bir doktora tezi olduğunu belirtmişlerdir. Bunun yanında Topaloğlu (2023) görme engelli bireylerle ilgili lisansüstü çalışmalara olan ilginin arttığını, müzik eğitiminde teknolojinin lisansüstü tez konularının içinde yer aldığını ancak doktora düzeyinde bir çalışma bulunmadığını belirtmiştir. Öte yandan 2014-2021 yılları arasında müzik eğitimi alanında yapılmış doktora tezlerinin araştırıldığı çalışmada müzik teknolojisi ve bilgisayar destekli eğitimin de tercih edilen konular arasında olduğu belirtilmiştir (Bükülmez, 2023). Tüm bunlardan hareketle müzik eğitiminde teknoloji konusunun önemli olduğu, dolayısıyla

müzik eğitiminde yapılan çalışmaların geliştirilmesi gerektiğini savunulmaktadır. Örneğin, müzik eğitiminde materyal tasarımı, özel eğitimde müzik teknolojilerinin kullanımı ve müzik eğitiminde dijital okuryazarlığın önemi gibi konularda teknolojiye yönelik çalışmaların artırılması müzik eğitiminin daha etkili olabilmesi için önemli görülmektedir.

Müzik eğitiminde teknoloji içerikli lisansüstü tezlerde kullanılan yöntemin daha çok nicel araştırma yöntemi olduğu, daha sonra ise nitel araştırma yönteminin tercih edildiği, en az ise karma yöntem çalışmalarının kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Aydınli Gürler (2021), Bükülmez (2023), Belge (2021) ve Öztutgan ve Öztutgan da (2020) benzer sonuçlara ulaşmışlardır. Örneğin, Belge (2021) armoni ile ilgili yapılan çalışmaların çoğunlukla nicel araştırma yöntemi ile yürütüldüğünü ve desen olarak %76 oranında tarama deseninin kullanıldığını belirlemiştir. Müzik eğitiminde nicel araştırma yönteminin kullanımının çoğunlukta olduğu çalışmalar olmasına rağmen, nicel, nitel ve karma araştırma yöntemi ile yürütülen çalışmalarda yöntemlerin kullanımına yönelik eksikliklerin olduğu düşünülmektedir. Aydınli Gürler (2021) çalışmalarda metodolojinin net bir şekilde ifade edilerek geçerlik güvenilirlik konularında daha açık uygulama ve ifadelere yer verilmesi gerektiğini ve temel istatistik bilgilerinin de önemli olduğunu belirtmiştir. Benzer şekilde, karma araştırma çalışmalarında da nicel ve nitel verilerin ayrı ayrı sunulmaması, bir başka ifade ile karmanın doğasına uygun olarak her iki verinin birbirini destekleyecek, tamamlayacak veya entegre edecek şekilde sunulması önemlidir (Özmenteş, 2013). Bu hususların üzerinde durulmasının sebebi müzik eğitime yönelik teknoloji çalışmalarında araştırma yöntemini belirtmeyen çalışmaların da olmasındandır. Öte yandan, literatürde araştırma yöntemlerinin müzik eğitimi çalışmalarında etkili bir şekilde kullanıldığını ifade eden çalışmalar da mevcuttur. Örneğin, Babacan (2021) müzik eğitiminde doktora seviyesindeki çalışmaların araştırma yöntemi kullanımı açısından yeterli nitelikte olduğunu savunmaktadır. Dolayısıyla, müzik eğitiminde teknoloji içerikli çalışmalarda henüz olgunlaşmış bir araştırma yönteminin kullanımının olmadığı ve bu anlamda daha fazla çalışmalara ihtiyaç duyulduğu düşünülmektedir. Bir diğer yandan, derleme müzik eğitiminde teknoloji içerikli derleme çalışmalarının genellikle nitel araştırma yönteminin benimsenmesi sebebiyle (Babacan, 2021), derleme çalışmalarının farklı boyutları olan meta analiz gibi nicel araştırma yöntemi kullanan çalışmaların da yapılması gerektiği ve bunun müzik eğitime katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca, nitel ve nicel verilerin birlikte kullanıldığı derleme çalışmalarının karma araştırma içerisinde olgunlaşması da savunulmaktadır.

Sonuç olarak, bu çalışma müzik eğitiminde teknoloji içerikli

çalışmaların artmasıyla özellikle müzik öğretmeni eğitiminde daha etkin eğitimler olacağını savunmaktadır. Dolayısıyla, müzik eğitiminde teknoloji içerikli çalışmaların öğretmen eğitimine katkısının olacağı düşünüldüğünden, gelecekteki araştırmacılara bu alandaki çalışmaların artırılması gerektiği önerilmektedir. Öte yandan, bu çalışma araştırma yöntemi olarak nitel araştırmayı benimsemiş olmasına rağmen, müzik eğitiminde teknoloji içerikli çalışmaların faydacı, işlevsel ve çoğulcu bakış açısını yansıtması gerektiğinden hareketle, karma araştırma yöntemini benimsemiş çalışmaların da artırılması gerektiğini önermektedir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-A.A.; Tasarım-A.A., R.E.G.; Denetleme-A.A.; Kaynaklar-A.A., R.E.G.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-A.A., R.E.G.; Analiz ve/veya Yorum-A.A., R.E.G.; Literatür Taraması-A.A., R.E.G.; Yazıyı Yazan-A.A., R.E.G.; Eleştirel İnceleme-A.A.; Diğer-A.A.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-A.A.; Design-A.A., R.E.G.; Supervision-A.A.; Resources-A.A., R.E.G.; Data Collection and/or Processing-A.A., R.E.G.; Analysis and/or Interpretation-A.A., R.E.G.; Literature Search-A.A., R.E.G.; Writing Manuscript-A.A., R.E.G.; Critical Review-A.A.; Other-A.A.

Conflict of Interest: The authors have no conflicts of interest to declare.

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

Kaynaklar

- Afacan, Ş., & Cemil, M. (2017). Müzik öğretmeni adaylarının teknolojik pedagojik alan bilgileri. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(3), 1079-1100. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/342201>
- Akçay, Ş. Ö., & Solmacı, C. (2020). Türkiye’de müzik ve politika ilişkisi üzerine yapılmış akademik çalışmaların incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(72), 337-348. <https://www.sosyalarastirmalar.com/articles/investigation-to-academic-studies-executed-on-music-and-politics-relationship-in-turkey-with-bibliographical-method.pdf>
- Aksoy, R. N., & Göklen, A. (2022). Türkiye’de müzik eğitimi ve psikoloji ortak alanında yazılan lisansüstü tezlerin incelenmesi: Bir içerik analizi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(83), 1305-1323. <https://doi.org/10.17755/esosder.1079439>
- Aksoy, Y., & Güçlü, O. (2023). Pandemi sürecinde Türkiye’de gerçekleştirilen uzaktan müzik eğitimi alanındaki çalışmalara ilişkin bir içerik analizi. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 14(51), 448-467. <http://dx.doi.org/10.35826/ijoess.3242>

- Albayrak, E., & Çiltaş A. (2017). Türkiye’de matematik eğitimi alanında yayınlanan matematiksel model ve modelleme araştırmalarının betimsel içerik analizi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2017(9), 258-283. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/836333>
- Alyörük, G. (2016). Türkiye’de gitar alanında yapılan lisansüstü tezler: Bir bibliyografya çalışması. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19(35), 55-79. <https://doi.org/10.31795/baunsobed.645333>
- Araz, D. G. (2015). Konservatuarlarda Batı Müziği teorisi eğitiminde dijital kaynakların kullanımı. 3. *Uluslararası Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Sempozyumu Bildiriler Kitabı* içinde (s. 83-92). <https://ittes.org.tr/dosyalar/files/IttesArsivi/2015/tam2015.pdf>
- Arıca, E. (2015). Türkiye’de keman pedagojisi alanında hazırlanan lisansüstü tezler üzerine bir inceleme. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(2), 327-342. <https://doi.org/10.16986/HUJE.2016018529>
- Arıcı, İ., & Güner, E. (2017). Ortaokul öğrencilerinin mobil cihazlardaki eğitsel müzik uygulamalarını kullanımlarına yönelik bir araştırma. *Elementary Education Online*, 16(4), 1897-1907. <http://dx.doi.org/17051/ilkonline.2017.364499>
- Atilla, B., & Akyürek, R. (2020). Examination of postgraduate theses on string instruments in Turkey. *Educational Research and Reviews*, 15(9), 581-586. <https://doi.org/10.5897/ERR2020.4038>
- Avcı, A. (2020). Dijital okuryazarlıkta müzik eğitimi. *Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 20(8), 111-131. <https://doi.org/10.31126/akrajournal.650884>
- Aydınlı Gürler, D. (2020). A review of graduate theses in group piano education. *Ekev Akademi Dergisi*, (83), 165-184. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2578433>
- Aydınlı Gürler, D. (2021). Müzik öğretmenliği alanında yapılan araştırmalar üzerine bir inceleme. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(80), 1858-1880. <https://doi.org/10.17755/esosder.870215>
- Babacan, E. (2021). Türkiye’de piyano ile ilgili yapılan lisansüstü araştırmaların içerik analizi: (1995-2017). *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(3), 1159-1191. <https://doi.org/10.32709/akusosbil.869110>
- Bak, G. (2023). Türkiye’de müzik ve iletişim konularında yazılmış lisansüstü tezlerin bibliometrik profili. *Ardahan Üniversitesi İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi Belgü Dergisi*, (8), 1-21. <https://doi.org/10.59577/belgu.1276778>
- Belge, O. (2021). Türkiye’de armoni üzerine yazılmış lisansüstü tezlerin analizi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 14(87), 209-219. <https://doi.org/10.29228/JASSS.49704>
- Birel, A. S., & Qader, H. M. (2017). Türkiye’de kontrbas konusunda yazılmış lisansüstü tezler üzerine durum tespiti. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(1), 1416-1439. <http://dx.doi.org/10.23891/efdyyu.2017.50>
- Boyras, G., & Yazıcı, T. (2019). Investigation of special needs education for children with music made by applicable graduate thesis in Turkey. *Eurasian Academy of Sciences Eurasian Studies. Avrasya Çalışmaları*, 10, 59-67. <http://dx.doi.org/10.17740/eas.eus.2019-V10-05>
- Bükülmez, D. İ. (2023). Türkiye’de müzik eğitimi bilim dallarında yapılan doktora tezlerinin içerik analizi (2014-2021). *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 26(49), 49-60. <https://doi.org/10.31795/baunsobed.1069921>
- Caffarella, E. P. (1999). *The major themes and trends in doctoral dissertation research in educational technology from 1977 through 1998* (ED436178). ERIC. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED436178.pdf>
- Calderón Garrido, D., & Gustems Carnicer, J. (2021). Adaptations of music education in primary and secondary school due to COVID-19: The experience in Spain. *Music Education Research*, 23(2), 139-150. <https://doi.org/10.1080/14613808.2021.1902488>
- Cambra, J. C., & López, C. C. (2020). The implementation of ICT in the music classroom in secondary school compared to traditional teaching methodologies such as the master class. case study. *INNODOCT*, 355-362. <http://dx.doi.org/10.4995/INN2020.2020.11807>
- Camlin, D. A., & Lisboa, T. (2021) The digital ‘turn’ in music education. *Music Education Research*, 23(2), 129-138. <https://doi.org/10.1080/14613808.2021.1908792>
- Costa, F. A. (2007). Educational technologies: analysis of master dissertations carried out in Portugal. *Sísifo/Educational Sciences Journal*, (3), 7-24. <https://core.ac.uk/download/pdf/12425717.pdf>
- Çamlıtepe, M. (2022). Pandemi sürecinde dijital teknolojilerin performans sanatları ve müzik pratiklerine etkisi üzerine. *Balkan Music and Art Journal*, 4(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.47956/bmsd.1021762>
- Çeşit, C. (2015). Türkiye’de viyola üzerine yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *International Journal of Social Science*, (38), 445-462. <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS3035>
- Da Silveira Borne, L. (2016). Tecnologías en la educación musical a distancia en contextos universitarios Brasileños. *Educación Musical*, 11(1), 131-150. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.mavae11-1.temd>
- Delikara, A. (2019). Türkiye’de müzik teknolojileri alanında yapılmış lisansüstü tezler. *EKEV Akademi Dergisi*, (79), 1-16. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2583651>
- Demirbatır, R. E. (2001). Yaylı çalgılar yüksek lisans, doktora ve sanatta yeterlik tez bibliyografyası. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 14(1), 143-150. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/153177>
- Dönmez, E. C. (2022). Yaylı çalgılar üzerine yapılmış lisansüstü tezlerin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Journal of History School*, 15(61), 3645-3667. <https://doi.org/10.29228/joh.62491>
- Ece, A. S., & Çeşit, C. (2011). Türkiye’de lisansüstü düzeyde yapılan disiplinler arası müzik araştırmaları ve sonuçları. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(17), 599-617. <https://www.sosyalarastirmalar.com/articles/the-interdisciplinary-music-researches-done-at-graduate-level-in-turkey-and-their-results.pdf>
- Erdoğan, F. U., & Çağiltay, K. (2009). Türkiye’de eğitim teknolojileri alanında yapılan master ve doktora tezlerinde genel eğilimler. *Akademik Bilişim*, (9), 11-13. https://ab.org.tr/ab09/kitap/erdogmus_cagiltay_AB09.pdf

- Ertek Babaç, E., & Köse, H. S. (2018). Türkiye’de 2011-2018 yılları arasında koro alanında yapılmış olan lisansüstü tezlerin bazı parametreler bakımından incelenmesi. *Online Journal of Music Sciences*, 3(1), 32-55. <https://doi.org/10.31811/ojomus.430359>
- Geboloğlu, B. (2020). Türkiye’de klasik Türk müziği bestecileri ile ilgili yapılmış lisansüstü tezlerin incelenmesi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 65(2020 Ocak), 19-30. <https://doi.org/10.7816/idil-09-65-03>
- Gorbunova, I. B., Plotnikov, K. J., & Heiner, H. (2020). Music computer technologies as an integrative networking educational environment. *Revista Práxis Educacional*, 16(37), 483-495. <https://doi.org/10.22481/praxisedu.v16i37.6433>
- Göktaş, Y., Hasançebi, F., Bayrak, N., Akçay, A., Varıgoğlu, B., Baran, M., ve Sözbilir, M. (2012). Türkiye’deki eğitim araştırmalarında eğilimler: Bir içerik analizi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(1), 443-460. <https://www.idealonline.com.tr/IdealOnline/lookAtPublications/paperDetail.xhtml?uld=1916>
- Göktaş, Y., Küçük, S., Aydemir, M., Telli, E., Arpacık, Ö., Yıldırım, G., & Reisoğlu, G. (2012). *Educational technology research trends in Turkey: A content analysis of the 2000-2009 decade* (EJ978439).ERIC. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ978439.pdf>
- Güdek, B., & Açıksöz, F. (2018). Teknolojik pedagojik içerik bilgisi modeli çerçevesinde müzik öğretiminde teknoloji entegrasyonu. *Akademik Bakış Dergisi*, (65), 370-380. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/439750>
- Güneş, Ü., Tonbuloğlu, B., Tonbuloğlu, İ., Yıldırım, K., & Karataş, İ. H. (2023). Educational technology: A bibliometric approach. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 57(57), 60-90. <https://doi.org/10.15285/maruaebd.1148289>
- Hew, K. F., Kale, U., & Nari, K. (2007) Past research in instructional technology: Results of a content analysis of empirical studies published in three prominent instructional technology journals from the year 2000 through 2004. *Journal of Educational Computing Research*, 36(3), 269-300. <https://doi.org/10.2190/K3P8-8164-L56J-33W4>
- İpekçiler, B. A., & Çaydere, Ö. (2022). Müzik öğretmenliği programlarındaki müzik teknolojisi derslerine ilişkin bir inceleme. *Online Journal of Music Sciences*, 7(1), 6-19. <https://doi.org/10.31811/ojomus.1118506>
- Kaptanoğlu, E., & Çanakçı, P. (2015). Türkiye’de vokal müzikte piyano eşlik alanında yapılmış yüksek lisans, doktora ve sanatta yeterlik tezleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(55), 198-206. <https://doi.org/10.17755/esosder.20305>
- Karakuzu, B., Saraçoğlu, S., & Bektaş, O. (2023). Ulusal alan yazında fen eğitiminde web 2.0 araçları konulu çalışmaların sistematik incelemesi. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 8(2), 228-249. <https://doi.org/10.47214/adeder.1375043>
- Kılıç Tapu, I. (2017). Müzik öğretmenliği eğitimi sürecinin lisansüstü tezlerdeki görünümü. *International Journal of Social Humanities Sciences Research*, 4(11), 504-513. <https://doi.org/10.26450/jshsr.80>
- Köksal, S. (2019). Müzik eğitimi anabilim dalı öğrencilerinin müzik yazılımlarını tanıma ve kullanma durumları. *Sanat ve İnsan Dergisi*, 3(1), 1-17. <https://sanatveinsan.com/wp-content/uploads/2020/09/2019-3-1-5-MUZIK-EGITIMI-ANABILIM-DALI-OGRENCILERININ-MUZIK-YAZILIMLARINI-TANIMA-VE-KULLANMA-DURUMLARI-Siyar-KOKSAL.pdf>
- Kösreli, S. (2020). Türkiye’de ses eğitimi alanında yazılmış lisansüstü tezlere yönelik bir inceleme. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 9(5), 3651-3668. <https://doi.org/10.15869/itobiad.708104>
- Kumtepe, M. A., & Yıldırım Orhan, Ş. (2016). Türkiye’de “müzik ve sosyoloji” ortak alanında yapılmış lisansüstü tezler. *Electronic Turkish Studies*, 11(21), 251-270. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.9922>
- Kurtaslan, Z. (2018). Türkiye’de yaylı çalgılarda yay teknikleri üzerine yapılan lisansüstü tez çalışmalarının incelenmesi. *Fine Arts (NWSAFA)*, 13(4), 57-70. <http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2018.13.4.D0215>
- Li, Y. (2020). Application of computer-based auto accompaniment in music education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(06), 140–151. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i06.13333>
- Lorenzo, O., Herrera Torres, L., & Hernández Candelas, M. (2007). Scientific production in music education at the international level: An analysis of the Education Resources Information Center (ERIC) database. *Research Perspectives in Music Education*, 11(1), 12-21. <https://www.ingentaconnect.com/content/fmea/rpme/2007/00000011/00000001/art00004?crawler=true>
- Marín Suelves, D., Gabarda Mendez, V., & Cuevas Monzonís, N. (2022). Educación Musical y tecnología: Tendencias en investigación. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 19(22), 261-273. <https://dx.doi.org/10.5209/reciem.74693>
- Mert, E., & Şen, Ü. S. (2019). İlköğretim 7. sınıf müzik öğretiminde teknoloji destekli materyal kullanımının akademik başarıya etkisi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23(4), 2113-2139. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/927458>
- Nazlımoğlu, E., & Karakoç, E. (2023). Türkiye’deki üniversitelerde müzik bilim/sanat alanında lisansüstü eğitime ilişkin bir durum tespiti. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, Özel Sayı 1 (Cumhuriyetin 100. Yılına), 1399-1426. <https://doi.org/10.51531/korkutataturkiyat.1351995>
- Önal, G. F., & Aksaray, Ö. (2023). Müziğin farklı disiplinlerle ilişkisi ve müzik alanında yazılan tezlerin bibliyometrik analizi. *Journal of World of Turks/Zeitschrift für die Welt der Türken*, 15(2), 131-150. <https://doi.org/10.46291/zfwf/150210>
- Özay, S. (2020). Türkiye’de viyola alanında yazılmış lisansüstü tezler. *OPUS International Journal of Society Researches*, 16(Eğitim ve Toplum Özel sayısı), 6344-6361. <https://doi.org/10.26466/opus.784467>
- Özevin, B., Canakay, E. U., & Beylik, Ç. (2021). Müzik öğretmenliği ve lisansüstü eğitim: Dokuz Eylül Üniversitesi örneği. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 11(3), 516-526. <https://doi.org/10.5961/jhes.2021.471>
- Özmenteş, G. (2013). Müzik eğitimi araştırmalarında değişen paradigma ve yöntemler. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(3), 91-103. <http://www.ijret.org/FileUpload/ks281142/File/12.ozmentes.pdf>
- Öztutgan, Z. (2016). Türkiye’de gitar alanında yapılan lisansüstü tezlerin analizi ve değerlendirilmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 684-708. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/253588>

- Öztutgan, Z., & Öztutgan, K. (2020). Analysis of the graduate studies in different disciplines prepared for music education in Turkey (EJ1275102). ERIC. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1275102.pdf>
- Sağır, T. (2005). Müzik öğretmenliği bilim dallarında çalışan lisansüstü tezlerin enstitü farklılıkları açısından değerlendirilmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (17), 243-245. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/235036>
- Sonsel, Ö. B. (2018). Türkiye’de viyola alanında yazılmış lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (47), 340-359. <https://doi.org/10.21764/maeuefd.403244>
- Sonsel, Ö. B., & Efe, M. (2019). Orkestra alanında yazılmış yüksek lisans, sanatta yeterlik ve doktora tezlerinin incelenmesi. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(41), 193-204. <https://doi.org/10.29228/SOBIDER.32641>
- Sözbilir, M., & Kutu, H. (2008). Development and current status of science education research in Turkey. *Essays in Education*, 24(3), 1-22. <https://openriver.winona.edu/eie/vol24/iss1/3>
- Şen, Ü. S., & Şentürk, N. (2014). İlköğretim müzik öğretiminde kullanılmak üzere (programlı öğretim yöntemine göre) geliştirilen öğretim yazılımı modeli. *Milli Eğitim Dergisi*, 44(202), 170-192. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/441972>
- Tebiş, C., & Okay, H. H. (2013). Türkiye’de müzik sanatı ve eğitiminde keman ve viyola konulu lisansüstü tezlerin konu ve yöntem olarak incelenmesi. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 2(2), 11-20. <https://ijitase.net/index.php/ijitase/article/view/322/359>
- Tecimer, B. (2006). İnternet ve yaşam boyu müzik eğitimi. *MÜZED*, (15), 8-9. https://www.muzikegitimcileri.net/bilimsel/makale/B-Tecimer_12.pdf
- Topaloğlu, T. (2023). Görme Engelli Bireylerin Müzik Eğitimine Yönelik Yapılan Tez Çalışmalarının İncelenmesi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(1), 201-219. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.1128327>
- Toptaş, B. (2013). Türkiye’de piyano üzerine yapılmış lisansüstü çalışmalar. *The Journal of Academic Social Science Studies International Journal of Social Science*, 6(3) 715-728. <https://doi.org/10.9761/JASSS710>
- Toptaş, B., & Güler, E. (2022). Türkiye’ de müzik alanında yapılan bibliyografya çalışmalarının değerlendirilmesi. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 8(2), 128-139. <https://doi.org/10.22252/ijca.1206251>
- Tuna, A. (2017). Müzik bibliyografyası bağlamında 2000-2017 yılları arasında yapılmış lisansüstü tezler ve yöntemleri. *Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuarı Dergisi*. (11), 125-133. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/630808>
- Valverde Berrocoso, J., Garrido Arroyo, M. C., Burgos Videla, C., & Morales Cevallos, M. B. (2020). Trends in educational research about e-learning: A systematic literature review (2009–2018). *Sustainability*, 12(12), 5153. <https://doi.org/10.3390/su12125153>
- Yıldırım Orhan, Ş. (2012). Türkiye’de viyolonsel alanında yapılmış yüksek lisans, doktora ve sanatta yeterlilik tezleri. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 20(2), 701-716. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/806973>
- Yıldırım Orhan, Ş., & Tunca, B. E. (2014). Türkiye’de oda müziği alanında yapılmış yüksek lisans, doktora ve sanatta yeterlik tezleri. *Folklor/Edebiyat*, 20(80), 207-219. https://www.folkloredebiyat.org/Makaleler/446847524_fe-80-14.pdf
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (11.bs.). Seçkin Yayınları.
- Yılmaz, H., & Acar, Y. (2023). Bibliometric analysis of graduate theses on music culture in Turkey. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 11(1), 15-32. <http://dx.doi.org/10.17478/jegys.1232182>
- Yılmaz, K. (2021). Sosyal bilimlerde ve eğitim bilimlerinde sistematik derleme, meta değerlendirme ve bibliyometrik analizler. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(2), 1457-1490. <https://doi.org/10.33206/mjss.791537>
- Yungul, O. (2018). Müzik eğitiminde web tabanlı uzaktan eğitim. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 7(2), 1333-1348. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/503716>

Yapay Zekâ'nın Yaratıcılığı Üzerine Bir Tartışma

A Discussion on The Creativity of Artificial Intelligence

Sehran DİLMAÇ¹ 

¹İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi,
Sanat ve Tasarım Fakültesi, Temel
Sanat Eğitimi Bölümü, İzmir, Türkiye



Öz

Yapay Zekâ (AI), insan zekasını taklit eden doğası nedeniyle son on yılda en büyüleyici ve tartışılan teknolojidir. Yapay zekâ, basitçe insan benzeri duyuya (algılamaya), analize veya anlamaya ve yanıt vermeye sahip makineler inşa etme çalışması anlamına gelmektedir. Aldığı komutlarla belirli bir tür işi yapma kapasitesine sahip olan yapay zekâ, her yeni günde otomobil, ulaşım, lojistik, sağlık, hisse senedi ticareti, robotik, finans, eğitim gibi alanlarda yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu araştırmada henüz insan bilincine ve yaratıcı düşünceye sahip olamayan yapay zekânın plastik sanatlarda gelecekte bir sanatçı mı olacağı; yoksa sanatçı için sadece bir araç olarak mı kalacağı irdelenmeye çalışılmıştır. Ayrıca yapay zekânın makine öğrenimi ve derin öğrenmeyle ilişkisinin tanımlanması yapılarak, yaratıcılık boyutunun ele alınmasının yanı sıra günümüz sanat dünyasındaki avantajlarına ve zorluklarına ilişkin örnekler üzerinden bir değerlendirme yapılması amaçlanmıştır. Yapay zekânın sanatsal açıdan yaratıcılığına ilişkin farklı görüşlerin incelendiği bu araştırma sonuçlarına göre, her ne kadar ortaya koyduğu beceriler ilk bakışta yaratıcılık gibi algılsa da, yapay zekânın henüz anlam sistemleri kuramadığından, insana ait bir beceri olan yaratıcılığa sahip olmadığı düşüncesinin literatüre hâkim olduğu anlaşılmaktadır. Bununla birlikte teknolojinin hızla ilerlemesiyle gelecekte bu tartışmaların hızla artarak devam edeceği ön görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Sanat, Yaratıcılık

ABSTRACT

Artificial Intelligence (AI) is the most fascinating and debated technology in the last decade due to its nature that mimics human intelligence. Artificial intelligence simply means the study of building machines that have human-like senses (perception), analysis or understanding, and response. Artificial intelligence, which has the capacity to do a certain type of work with the commands it receives, is widely used in areas such as automobiles, transportation, logistics, health, stock trading, robotics, finance, and education every new day. In this research, it is tried to examine whether artificial intelligence, which does not yet have human consciousness and creative thinking, will be an artist in plastic arts in the future? Or will it remain only as a tool for the artist. In addition, it is aimed to define the relationship between artificial intelligence and machine learning and deep learning, to address the creativity dimension, and to make an evaluation through examples of its advantages and difficulties in today's art world. According to the results of this research, which examines different views on the artistic creativity of artificial intelligence, although the skills it exhibits are perceived as creativity at first glance, it is understood that since artificial intelligence has not yet established meaning systems, it does not have creativity, which is a human skill, and the idea that it does not have it dominates the literature. However, it is foreseen that these discussions will continue to increase rapidly in the future due to the rapid advancement of technology.

Keywords: Artificial Intelligence, Art, Creativity

Giriş

Yapay zekâ kavramı 1956 yazında Dartmouth Üniversitesi'nde düzenlenen ve makinelerin nasıl insan aklını simüle edilebileceğini tartıştıkları bir konferansta bilgisayar bilimci McCarthy tarafından ilk kez ortaya konulmuştur (Xu, 2013). İlerleyen dönemde bir yapay zekâ uygulaması olan *AlphaGo*, 2016'nın başlarında dünya satranç şampiyonunu yenerek bu sistemlerinin son derece karmaşık alanlardaki en zorlu sorunları nasıl çözeceklerini öğrenebildiğini kanıtlamıştır. Bu olay, anında yapay zekâyâ (AI) küresel ilgiyi uyandırmıştır (Mondal, 2020).

Geliş Tarihi/Received 17.03.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 11.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 18.09.2024
Kabul Tarihi/Accepted 10.10.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Sehran DİLMAÇ

E-mail: sehran.dilmac@ikcu.edu.tr

Cite this article: Dilmaç, S. (2024). A discussion on the creativity of artificial intelligence. *Art Vision*, 30(53), 240-252.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1454216>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Yapay zekânın gelişimi incelendiğinde, sosyal kalkınmayı büyük ölçüde teşvik ederek insanlığa her alanda fayda sağladığı görülmüştür (Lu ve Xu, 2018). Bu olumlu düşüncelerin karşısında ünlü Google şirketinin CEO'su Sundar Pichai, CBS kanalında yayınlanan '60 Dakika' programına verdiği röportajda, yapay zekânın yaygınlaşmasının etik ve sosyal çözümler gerektiren yeni zorluklar doğurduğunu belirtmiştir. Bu sebeple felsefecileri bu alandaki rollerini üstlenmeye ve sorumluluğun sadece iş adamlarına veya mühendislere yüklenmemesi gerektiği düşüncesine savunmaya davet etmiştir. Buna benzer düşüncelerin etkisiyle birçok bilim insanı 20. yüzyılın sonlarından itibaren yapay zekânın her yönünü ele alan araştırmaların yanı sıra felsefi ve kültürel yansımalarını da inceleyen araştırmalar yapmışlardır (Nilsson, 2014).

AI, yapay zekâ biliminin genel terimidir. AI, insanın akıllı davranışlarını simüle etmek için bilgisayarları kullanır ve bilgisayarları öğrenme, yargılama ve karar verme gibi insan davranışlarını öğrenmeleri için eğitir. Yapay zekâ, bilgiyi nesne olarak alan, bilgiyi elde eden, bilginin ifade yöntemlerini analiz eden ve inceleyen ve insanın entelektüel faaliyetlerini simüle etme etkisini elde etmek için bu yaklaşımları kullanan bir bilgi projesidir (Duan ve Xu, 2012). Bunlara ek olarak yapay zekâ, bilgisayar bilimi, mantık, biyoloji, psikoloji, felsefe ve diğer birçok disiplinin bir derlemesidir ve konuşma tanıma, görüntü işleme, doğal dil işleme, otomatik teoremlerin kanıtlanması ve akıllı robotlar gibi uygulamalarda dikkate değer sonuçlar elde etmiştir (Duan vd., 2009). Yapay zekâ günümüzde sosyal kalkınmada vazgeçilmez bir rol oynamaktadır ve işgücü verimliliğinin artırılması, işgücü maliyetlerinin azaltılması, insan kaynaklarının yapısının optimize edilmesi ve yeni iş talepleri yaratılması konularında devrim niteliğinde sonuçlar getirmiştir. Bu düşüncelere ek olarak İspanyol-ABD'li düşünür Manuel Castells, yapay zekânın, pazarlarda, okullarda ve eğitim müfredatlarında, içinde yaşayan bireylerin ilişkilerinde farklı bir dünya getireceğini ifade etmiştir (Castells, 2005). Yapay zekânın egemenliğinin günümüzle gelecek arasındaki karşılaştırmasını yapabilmek için bundan on yıl önceki durumla bugünkü duruma bakmamız yeterli olacaktır. Bu dönüşüm, milyonlarca insanı ekonomik faaliyet çemberinden uzaklaştıracak, toplumsal ilişkileri ve egemen değer sistemlerini de derinden değiştirecektir. O halde, sadece uygulamalarda değil, kavramlarda, kültürde ve geçim kaynaklarında bir değişimden söz etmek mümkündür.

Bu ifadeler ışığında bu araştırma, yapay zekâ ile gerçekleştirilen sanatsal üretimin özgünlük sorununa dayanarak aşağıdaki araştırma sorularına cevap bulmayı amaçlamaktadır:

- Bir sanatçı, yapay zekâ sanatının kendisine ait olduğunu ne ölçüde iddia edebilir?

- Bir sanatçının kimliğini (insan veya yapay zekâ) bilmek, yapay zekânın orijinal bir sanat eseri yaratabileceği fikrini nasıl etkiler?
- Bir sanatçının kimliğini (insan veya yapay zekâ) bilmek, kişinin sanat eserine ilişkin değerlendirmesini nasıl etkiler?

Yapay Zekânın Kökeni ve Gelişimi

Yapay zekâ, geçmişte yalnızca insanlar tarafından gerçekleştirilebilen akıllı görevlerin bilgisayarların nasıl gerçekleştirileceğinin incelenmesi olarak da tanımlanabilir (Huang vd., 2019). Son yıllarda yapay zekâ alanındaki hızlı gelişmeler insanların yaşam tarzlarını değiştirmiştir. Bunun yanı sıra, dünya çapındaki ülkeler için ulusal rekabet gücünü artıran ve güvenliği koruyan önemli bir kalkınma stratejisi haline gelmiştir (Rajkomar vd., 2018). Bu strateji doğrultusunda birçok ülke, uluslararası rekabette liderliği ele geçirmek için temel teknolojilerin ve yeteneklerin geliştirilmesi yönünde politikalar hazırlama yoluna gitmişlerdir (Xu vd., 2008). Bunların yanı sıra yapay zekâ, bilim ve teknolojiye araştırmaların odak noktası haline gelerek; Google, Microsoft ve IBM gibi büyük şirketler Ar-Ge çalışmaları doğrultusunda yapay zekâyı kendilerini adayarak gittikçe daha fazla alanda uygulanması yönünde çalışmalar yapmaktadır (Shi vd., 2007).

Yapay zekâ, bilişimi, makine öğrenimini, duygu tanımayı, insan-bilgisayar etkileşimini, veri depolamayı ve karar vermeyi entegre etme yeteneğine sahip çok disiplinli bir teknolojidir (Lu, 2019). Bu gelişmelerden önce yapay zekâ 1956'dan 1980'e kadar olan süreçte sadece cebirsel uygulama problemlerini çözmek, geometrik teoremleri kanıtlamak ve İngilizce öğrenmek için kullanılmıştır. 1956'da Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Dartmouth Üniversitesi'nde McCarthy ve Minsky gibi bazı genç ve gelecek vaat eden bilim adamları, makine simülasyon zekâsının kullanımını incelemek ve keşfetmek için bir konferansa katılmışlardır. Bu toplantıda makinenin insan gibi düşünmesini sağlayacaklarını, makinenin doğal dilde iletişim kurmasını nasıl sağlayacaklarını, makinenin belirli bir zekâ düzeyine nasıl getirileceğini ve yapay zekânın ilk kez nasıl sağlanacağını bulmaya çalışmışlardır. Dartmouth konferansı aynı zamanda yapay zekânın kökeni olarak da bilinmektedir (Lu ve Xu, 2018).

Yapay zekânın gelişiminde ikinci evre ise, 1980 ile 2000 yılları arasında yaşanmıştır. Japon hükümeti yapay zekâyı desteklemek için büyük miktarda para ayırmış ve beşinci nesil bilgisayar programını başlatmıştır. Bu programın amacı, insan-makine diyalogunu, çeviri ve görüntü tanımayı destekleyen makineler yaratmaktır. Daha sonra Avrupa ve Amerika'daki bazı gelişmiş ülkeler de buna karşılık olarak yapay zekâ araştırmaları için önemli miktarda fon sağlamaya başlamıştır. Bu aşamada "bilgi işleme" yapay zekâ araştırmalarının odak noktasıdır.

Büyük ölçekli bir ortamda, yapay zekâ sistemlerinin yaygın kullanımı endüstriyi büyük miktarda maliyetten kurtararak endüstri verimliliğini artırmıştır (Zhang ve Chu, 2020). Örneğin analiz yapabilen *Prospector* isimli yapay zekânın sistemi yüz milyonlarca dolar değerindeki maden yataklarını başarıyla analiz etmiştir. Takip eden süreçlerde yapay zekâ programlarına karşı ön yargılı düşüncelerin de etkisiyle yapay zekâ üzerindeki ilgi azalmıştır. 1997 yılına gelindiğinde IBM tarafından geliştirilen, satranç oynayabilen bir bilgisayar olan *Deep Blue*'nun başarısı yapay zekânın gelişimini tekrar gündeme getirmiştir. *Deep Blue*, Rus satranç ustası Garri Kasparov ile oynadığı satranç oyununda 1-1 berabere kalmış daha sonra saniyede 200 milyon pozisyon deneyebilecek hale getirilecek şekilde geliştirilen bilgisayar, Kasparov'u yenmeyi başarmıştır.

Daha sonraki süreçlerde bilgisayarların "Büyük Veri" işleme yeteneklerinin gelişmesi, yapay zekânın darboğazının kırılmasına neden olmuş ve büyük verilere dayalı derin öğrenme ve gelişmiş öğrenmenin ilerlemesi devam etmiştir. GPU'ların sürekli gelişmesiyle birlikte, özel işlemcilerin başarılı gelişimi de bilgi işlem gücünü sürekli olarak geliştirmiştir. Bu, yapay zekânın patlayıcı gelişiminin temelini atmıştır (Zhang, 2019).

Tüm bu gelişim süreçleri incelendiğinde yapay zekânın, 70 yılı aşkın geçmişi olan uzun bir gelişim süreci yaşadığı görülmektedir. Gelişim süreci birkaç aşamaya ayrılabilir: 1943'te yapay nöron modeli önerilmiş ve bu, yapay sinir ağı araştırmalarının çağını açmıştır. Yapay Nöron Modeli, insanlar tarafından oluşturulan örneklerden öğrenmeyi gerçekleştiren ve bunlar arasındaki ilişkileri kavrayarak etrafındaki olaylara nasıl bir tepki verilmesi gerektiğini belirleyen bilgisayar sistemleridir (Dase ve Pawar, 2010). 21. yüzyılın ilk on yılında mobil internetin gelişiminin daha fazla yapay zekâ uygulama senaryosunu beraberinde getirmesi ile gelişim çok daha hızlanmıştır (Zhang ve Chen, 2020). 2012 yılında 'derin öğrenme' kavramı ortaya çıkmış ve yapay zekâ çığır açan bir gelişme elde etmiştir. Derin öğrenme, makine öğreniminin bir alt kümesidir. Çok sayıda katmana ve parametreye sahip bir sinir ağıdır. Derin öğrenme yöntemlerinin çoğu sinir ağı mimarilerini kullanır. Bu nedenle derin sinir ağları olarak da anılır. Kısacası, derin öğrenme, özellik çıkarma ve dönüştürme için birden fazla doğrusal olmayan işlem birimi katmanından oluşan bir basamak kullanır. Veri girişine yakın olan alt katmanlar basit özellikleri öğrenirken, üst katmanlar alt katman özelliklerinden türetilen daha karmaşık özellikleri öğrenir. Mimari hiyerarşik ve güçlü bir özellik temsili oluşturur. Bu, derin öğrenmenin hem büyük miktardaki verilerden hem de farklı kaynaklardan toplanan verilerden yararlı bilgileri analiz etmek ve çıkarmak için uygun olduğu anlamına gelir (Zhang vd., 2017). Derin öğrenme, algoritma konuşma ve görsel tanıma alanında çığır açmıştır.

Tablo 1.*AI'nin gelişim süreçleri*

Dönemler	Olaylar
Kuruluş Dönemi	1956 yazında Dartmouth Üniversitesi'nde düzenlenen bir akademik konferansta yapay zekâ teriminin ilk olarak McCarthy tarafından kullanılması.
Birinci Dönem	Dartmouth Konferansı'ndan bu yana, Bender Kimyasal Kütle Spektrometri Sistemi, MTCIN Hastalık Teşhis ve Tedavi Sistemi ve Hearsay-11 Dil Anlama Sistemi gibi uzman sistemlerin ortaya çıkışı, bu kılavuzun kullanılabilirliğinin temelini attı. Operasyonel Zekâ Yapay zekâ araştırmalarının ilk günlerinde Massachusetts Teknoloji Enstitüsü, Carnegie Mellon Üniversitesi, Stanford Üniversitesi ve diğer üniversiteler yapay zekâ laboratuvarları kurdu ve devlet kurumlarından Ar-Ge finansmanı aldı. 1970'lerin sonlarında Feigenbaum bilgi mühendisliği kavramını önerdi. Uzman sistemler hızla gelişti ve uygulamaları da büyük faydalar sağladı. Ancak yavaş yavaş uzman sistemlerden bilgi elde etmenin zorluğu gibi bir dizi sorun ortaya çıktı ve yapay zekâ ilk durgunluk dönemine girdi.
İkinci Dönem	1982'de önerilen Hopfield sinir ağı ve BT eğitim algoritması, konuşma çevirisi ve konuşma tanıma gibi yapay zekânın geliştirilmesinde bir patlama başlattı. Ancak 1990'lı yılların sonlarında insanlar yapay zekânın hâlâ sosyal hayatımızdan uzak olduğunu düşünüyordu. Bu nedenle 2000 yılı civarında yapay zekâ yeniden bir durgunluğa girdi.
Üçüncü Dönem	2006'dan günümüze yapay zekânın hızlı bir şekilde geliştiği bir dönemdir. Hızlı gelişme esas olarak GPU'ların yaygın popülaritesinden kaynaklanmaktadır ve paralel işleme daha hızlı ve daha güçlü olabilir. Diğer bir neden ise harita, resim, metin ve veri bilgileri gibi verilere büyük ölçekli erişime olanak sağlayan depolama kapasitesinin sınırsız genişlemesidir.

Yapay Zekânın Sürücüler ve Teknolojileri

Büyük Veri

Büyük veri, yapay zekâ için bir ön koşuldur ve yapay zekânın tanıma oranını ve doğruluğunu artırmasını destekleyen temel bir faktördür. Nesnelerin İnterneti'nin gelişmesi ve geniş çapta uygulanmasıyla birlikte, üretilen veri miktarı katlanarak artmış ve yıllık büyüme oranı büyük bir artış göstermiştir. Sayının arttırılmasının yanı sıra, verilerin boyutluluğu da genişletilmiştir (Zhang, 2019). Bu büyük miktarlardaki yüksek boyutlu veriler, verileri daha kapsamlı ve yapay zekânın gelişimini desteklemek için daha yeterli hale getirmektedir (Chen ve Lin, 2014).

Algoritmalar

Araştırmacıların başlangıçta ilk örüntü çalışmaları oldukça sınırlı verilere dayanmaktaydı ve bu nedenle düşük doğruluğa sahipti. Bu durum araştırmacıları insan doğasını incelemeye iterek bebeklerden ilham alma yolunu seçmelerine neden oldu. Bunun nedeni ise hiç kimsenin

bebeklere nesnelere nasıl tanıyacaklarını öğretmemesine rağmen öğrenme becerisine sahip olmalarıydı. Buna dayanarak insanlar, nesnelere tanımlama yasalarını ve yöntemlerini özetleyen bir makine öğrenme yöntemi önerdiler (Yang vd., 2001). Örneğin, bir bilgisayara çok sayıda köpek fotoğrafı girerseniz, bilgisayar, eğitim modelleri (sinir ağları gibi) aracılığıyla köpeklerin özelliklerini öğrenebilir ve bu özelliklere dayanarak diğer fotoğraflardaki köpekleri doğru bir şekilde tanıyabilir (Zhang ve Fu, 2021). Makine öğrenimi, bilgisayarların büyük verileri otomatik olarak öğrenmesini ve analiz etmesini, ardından gerçek dünyadaki olaylar hakkında kararlar almasını ve tahminlerde bulunmasını sağlar. Algoritmalar yapay zekâyı mümkün kılar (Zhang, 2019). Örüntü tanıma alanında AI ile ilgili algoritmaların uygulanmasının ötesinde, aralarında konuşma tanıma, arama motorları, semantik analiz ve öneri sistemlerinin de bulunduğu diğer alanlarda da tatmin edici sonuçlar elde edilmiştir (Zhang vd., 2019). Bunların her biri yapay zekâ algoritmalarının etkisiyle kayda değer ilerleme kaydetti.

Makine Öğrenmesi

Makine öğreniminin temel fikri, verilerden öğrenerek performansını artıran bir algoritmanın kullanılmasıdır. Makine öğrenmesi yoluyla çözülmesi gereken en önemli dört problem türü tahmin, kümeleme, sınıflandırma ve boyut azaltmadır. Öğrenme yöntemlerinin sınıflandırılması göz önüne alındığında, makine öğrenmesi dört kategoriye ayrılabilir: denetimli öğrenme, denetimsiz öğrenme, yarı denetimli öğrenme ve takviyeli öğrenme (Bose, 2017).

Denetimli Öğrenme, yeni verilerin türünü veya değerini tahmin etmek amacıyla etiketlenmiş verilerin eğitilmek üzere kullanılması anlamına gelir. Farklı tahmin sonuçlarına göre sınıflandırma ve regresyon olarak iki kategoriye ayrılır. Denetimli öğrenmenin tipik yöntemleri SVM (Süper Vektör Makinesi) ve doğrusal ayırmalıdır (Najafabadi vd., 2015). Regresyon problemi, sürekli değerlerin çıktısının tahminini ifade eder; konut fiyat verileri analiz edilebilir, örnek veri girişine göre uyarlanabilir ve daha sonra konut fiyatlarını tahmin etmek için sürekli bir eğri elde edilebilir. Sınıflandırma problemi, mevcut fotoğrafın bir köpek mi yoksa bir kedi mi olduğuna bir dizi özelliğe dayanarak karar vermek gibi ayırık değerlerin çıktısını tahmin etmeyi ifade eder; çıkış değeri 1 veya 0'dır (Najafabadi vd., 2015).

Denetimsiz Öğrenme, verinin etiketi olmadığına kullanılarak veri madenciliğidir. Denetimsiz öğrenme esas olarak kümelemeye yansır. Kısaca veriler etiketsiz olarak farklı özelliklere göre sınıflandırılabilir. Denetimsiz öğrenmenin tipik yöntemleri arasında k-kümeleme ve temel bileşen analizi bulunur. K-kümelemenin önemli dayanağı, veriler arasındaki farkın Öklid mesafesiyle ölçülebilmesidir. Ölçülemiyorsa kullanılabilir bir Öklid mesafesine

dönüştürülmesi gerekir. Temel bileşen analizi istatistiksel bir yöntemdir. Ortogonal dönüşüm kullanılarak ilgili değişkenler ilişkisiz değişkenlere dönüştürülür; dönüştürülen değişkenlere temel bileşenler denir. Temel fikir, orijinal ilgili göstergeleri bir dizi bağımsız kapsamlı göstergeyle değiştirmektir (Baryannis vd., 2019).

Yarı Denetimli Öğrenme, denetimli öğrenme ve denetimsiz öğrenmenin bir karışımı olarak anlaşılabilir. Aslında öğrenme sürecinde etiketli veriler ve etiketsiz veriler birbirine karışır. Normal şartlarda işaretlenmemiş veri miktarı işaretlenmiş veri miktarından çok daha fazladır. Yarı denetimli öğrenme fikri idealdir; ancak pratik uygulamalarda pek kullanılmaz. Yaygın olarak kullanılan yarı denetimli öğrenme algoritmaları arasında kendi kendine eğitim, grafik tabanlı yarı denetimli öğrenme ve yarı denetimli destek vektör makineleri bulunur.

Takviyeli Öğrenme, çevreyle etkileşime girerek, eylemlerin kalitesini ödül seviyelerine göre değerlendirerek ve ardından modeli eğiterek ödül elde etme yöntemidir. Takviyeli öğrenmede keşfetmenin ve geliştirmenin önemi çetrefilli bir konudur: daha iyi ödüller elde etmek için insanlar en yüksek ödülü alabilecek eylemi seçmelidir, ancak aynı zamanda bilinmeyen eylemleri de bulmalıdır (Chollet, 2017). Takviyeli öğrenmenin temeli davranış psikolojisinden gelir. 1911'de Thorndike etkili bir kural önerdi: İnsanların veya hayvanların kendilerini rahat hissetmesini sağlayan bir ortamda, insanlar veya hayvanlar bu eylemi güçlendirmeye devam edeceklerdir. Tersine, eğer bir kişi veya hayvan rahatsız hissederse, kişi veya hayvan hareketini azaltacaktır (Collins, 2019). Başka bir deyişle, pekiştirmeli öğrenme, ödül davranışını artırabilir ve ceza davranışını zayıflatabilir. En büyük getiriyi elde etmek için en iyi işlemi ve davranışı bulmak amacıyla modeli deneme yanılma mekanizması yoluyla eğitebilirsiniz. Bu, insanların veya hayvanların öğrenme modelini taklit eder ve ajanları belirli bir yönde öğrenmeleri için yönlendirmeye ihtiyaç duymaz.

Donanım

Makine öğreniminde karmaşık sorunları çözmek için bazı "derin" sinir ağı modelleri kullanılır. Makine öğrenimi yapay zekâyı gerçekleştirmenin bir yoludur ve derin öğrenme de bir tür makine öğrenimidir (Makkar vd., 2020). Derin öğrenmeyi çalıştıran donanım platformu esas olarak NVIDIA tarafından üretilen bir GPU'dur. GPU hızlandırma, paralel işlemlere sahip uygulamaları hızlandırmak için büyük ölçüde paralel işlemciler kullanan yeni bir bilgi işlem modelidir. Geçmişte CPU'nun eğitim sonuçlarını alması bir ay sürüyordu. Teknolojik gelişmeler sonucu artık GPU bir günde sonuç alabilmektedir. GPU'nun güçlü paralel hesaplama işlevleri, derin öğrenme algoritmaları için süreci kolaylaştırarak eğitim süresini hafifletir ve böylece yapay zekânın potansiyelinin artmasına neden olur (Brynjolfsson ve McAfee, 2017).

Yapay Zekâ Sanatı ve Sanatta Yaratıcılık

Günümüzde sanat ve teknolojinin kesişme noktası yapay zekâdır. Sanatçılara daha önce keşfedilmemiş sıra dışı fikirlerin peşinde koşma fırsatı sağladığı ve sanatsal üreticiliğe yeni bir boyut kazandırdığı görülmektedir. “Yapay zekâ, algoritmalar ve hesaplamalar sayesinde resimler üretebilir fakat bu durum insanların yaşayışları yoluyla edindikleri deneyimlerden, yaratıcı düşünme becerilerinden, duygularından ve kendi bakış açılarından doğan sanatın oluşturacağı köklü etkileyciliğe ulaşabilir mi? (Bayraklı, 2023). Bunların yanı sıra, yapay zekânın sanat üzerindeki gittikçe artan etkisi, sanatın özünde bulunan insan merkezli üreticiliği ve olağanüstülüğü gölgeleyebilir mi?” Bu sorular sanatın ve sanatçının gerçek rolünü yeniden sorgulamamıza neden olabilir. Bu kafa karışıklığına karşı Chomsky şu sözleri söylüyor;

İnsanın yerini alacağı ya da köleleştireceği endişesi taşıyanların söylediği gibi, yapay zekânın insanın yerine geçeceğine inanmıyorum. Makine, verileri işlemede insanı geçebilir ancak fikir üretiminde insanı geride bırakamaz. Düşünce, sadece önceden bilinen veya mevcut verilere dayalı keşfedilebilecek cevaplar sunmak değildir, bu makinenin yaptığı bir şeydir. Düşünme, soruyu yeniden şekillendirme ve sorunu yeniden tanımlama ile başlar ve daha önce mevcut olmayan olasılıkları içerebilir. Bu, makinenin kapasitesini aşar. Dolayısıyla, insan zekâsının iptal edilmesinden kaygı duymak gereksizdir (Chomsky'den akt. Seyf, 2023, s. 234).

Chomsky'nin bu düşüncelerini dikkate alarak, yapay zekânın plastik sanatlar alanındaki çalışmalar oluşturma süreçleri ve bazı örneklerin incelenmesi konuyu daha anlaşılır bir hale getirecektir. Yapay zekâ sanatında kullanılan araçların en önemlisi, bir algoritma türü olan GAN'dır. Açılımı “Generative Adversarial Network”ün (çekişmeli üretici ağlar) olan algoritmanın yaratıcısı, şimdi Google'da çalışan araştırmacı Ian Goodfellow'dur (Aggarwal vd., 2021). GAN'ın çalışma prensibi şu şekilde işler: İlk olarak üretici ağ olarak adlandırılan bir ağa, belirli bir döneme ait portreler veya manzara gibi içerikli resimlerden oluşan belirli bir veri setinde tekrarlanan örüntüleri seçerek bulması ve bunların benzerlerini oluşturması öğretilir. Bu ilk süreçte üretken modelin öğrenmesini sağlar ve veriler bazı olasılık temsilleri kullanılarak üretilebilir. İkinci süreçte, “ayırt edici ağ” adı verilen ikinci ağda, bu benzerleri tarayarak kaynak resimler ile yeni örnek resimler arasındaki farklı yönleri belirlemesi sağlanıyor; bu iki süreç arasında fark tespit ederse benzeri geri gönderiyor. Bu aşamada herhangi bir çelişkili durumda yapılabilecek bir modelin eğitimi yapılır. Bu eğitim gerçekleştikten sonra ilk ağ, verilerini tekrar ayarlayarak buna göre gerçekleştirdiği benzer resimleri ayırt edici ağdan geçirmeye çalışıyor. Üretici ağ, ayırt edici ağın kabul edeceği

kopyalar üretene kadar bu süreç yapay zekâ algoritmalarını kullanarak tekrar ediyor (Liu ve Tuzel, 2016).

Bu şekilde GAN kullanılarak gerçekleştirilen resimlerin, algoritmaların bilgiyi işleme sürecini yansıtan özel bir estetiğe sahip olduğu düşünülmektedir. Ağlar her ne kadar temel görsel örüntüleri kopyalasa da henüz bu örüntülerin nasıl birleştirileceğini bilememektedir. Dolayısıyla ortaya çıkan resimlerde, şekiller bulanıklaşmış, figürler birbiri içine geçmiş, orantısız bir anatomiye sahip imgelerle karşılaşmaktayız (Görsel 1).

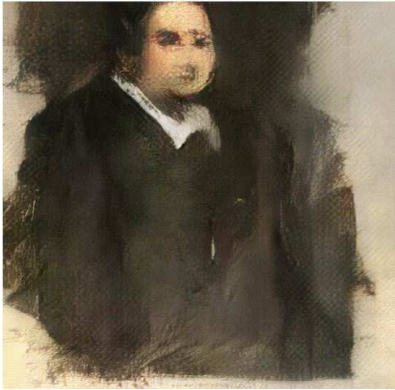


Görsel 1.

Robbie Barrat'ın GAN tarafından oluşturulan iki çıplak fotoğrafı (Vincent, 2018).

Yapay zekânın sanatsal yaratımdaki popülaritesinin yeni bir sanat türünü ön plana çıkardığı söylenebilir. Ancak bu sanat türünün güvenilirliği ve yaratılışın yönleri hâlâ yoğun akademik ve pratik araştırma gerektiren esrarengiz kavramlardır. 2018'de kendilerini Obvious olarak adlandıran Fransız üç genç tarafından yapılan ve kodlamasının dijital sanatçı Robbie Barrat'ın gerçekleştirdiği Edmond de Belamy'nin Yapay Zekâ Portresi, ilk tahminini aşan bir fiyata (432.000 dolar) satıldıktan sonra bir makine tarafından mı yaratıldığı yoksa insan yaratıcılığının kopyalanıp kopyalanmadığı konusunda büyük bir tartışmayı tetikledi (Görsel 2). Ayrıca konuyla ilgili çeşitli etik sorular da gündeme getirildi. Sanatın standart detaylandırılması bu kavramı bireyler arasındaki bir iletişim biçimi olarak değerlendirdiğinden, yapay zekâ sanatını ilgilendiren yeni bir araştırma, tarihsel sanatsal çalışma açısından tamamlayıcı stratejiler gerektirir. Bu nedenle yapay zekâ sanatının bir kategorisini tanımlamaya başlamaya çalışıyoruz. Bu odak noktasıyla bu makale, makinelerin bu yaratıcı süreçlere

katılıp katılamayacağını, sanatsal yetenekleri sergileyip sergileyemeyeceğini ve bu soyutlanmış süreçler dizisinin kendi içinde yaratıcı olup olmadığını araştırıyor. Ayrıca yaratıcı bir süreç olsa dahi sonuçları sanatsal mıdır ve eğer öyleyse insan merkezli yaratıcılıkla nasıl ilişkilendirilir?



Görsel 2.

Hugo Caselles-Dupré, Pierre Fautrel ve Gauthier Vernier (Obvious)', "Edmond Belamy'nin portresi", GAN-Generative Adversarial Network (Vincent, 2018).

2019'un başlarında, dijital sanatçı Robbie Barrat ve ressam Ronan Barrot, Paris'teki L'Avant Gallery Vossen'de düzenlenen bir sergide (Bailey, 2019) işbirliği yaparak Barrot'un kafatası tablolarını yapay zekâ temelli yeniden yorumlamasıyla yan yana göstermişlerdir (Görsel 3). Bu işbirliği, makine öğrenimi araçlarına dayanan sanat eserlerinin üretimiyle ilgili güncel sorunları tartışmak için bir fırsattır.



Görsel 3.

Barrat'ın yapay zekâ kullanarak hazırladığı kurukafa görseli (sol), ressam Barrot'un yaptığı resim (sağ) (Bailey, 2019).

Yapay zekâ sanatçısı Barrat ile ressam Barrot'un işbirliği ile hazırladıkları bu sergideki çalışmalar GAN'ı daha iyi anlamamıza yardımcı olacaktır. GAN'lar, esas olarak insan beyni gibi düşünmek üzere tasarlanmış programlar olan iki sinir ağından oluşur. Bizim durumumuzda, bu sinir ağlarını iki kişi gibi düşünebiliriz: Birincisi, bir sanat sahtekarı olarak düşüneceğimiz bir "üretici", ikincisi ise, sanat eleştirmeni olarak düşüneceğimiz bir "ayrımıcı" olabilir. Şimdi, sanat

sahtekârına, eleştirmeni kandırmak amacıyla sahtecilik yapmak için kullanabileceği eğitim malzemesi olarak Ronan tarafından boyanmış 500 kafatasının yer aldığı bir kitap verdiğimiz düşünelim. Eğer Ronan'ın sadece üç ya da dört resmine bakmış olsaydı, sahtecilik yapma konusunda pek iyi olmayabilirdi ve eleştirmen muhtemelen sahteciliği oldukça hızlı bir şekilde anlayacaktı. Ancak sahteci, tablolara yeterince baktıktan ve tekrar tekrar denedikten sonra, eleştirmeni kandıracak kadar iyi tablolar üretmeye başlayabilir. Yapay zekâ sanatındaki GAN'lar da olan tam olarak budur (Bailey, 2019).



Görsel 4.

Ressam Barrot'un yaptığı kurukafa resim (sol), Barrat'ın yapay zekâ kullanarak hazırladığı görsel (sağ) (Bailey, 2019).

Üretken Sanat ve Temsil

Sinir ağlarının görsel ifadedeki etkisini tam olarak kavramak için, makine öğrenimi sanatını üretken sanatın özel bir durumu olarak anlamamız gerekir. Üretken sanat, yaratıcı bir sonuç için kuralların ve kısıtlamaların kullanılması fikriyle yakından bağlantılıdır. Çakıcıoğlu İlhan, üretken sanatı şu şekilde tanımlamaktadır; "Üretken sanat, sanatçının algoritmik düşünme tekniğiyle oluşturduğu kurallar dizisine dayanarak çalışan bir otonom sistem aracılığıyla ortaya konulan süreçtir" (2021, s. 1203). Bunu temelde algoritmik bir uygulama olarak görebiliriz; burada sanatçının rolü, nihai bir parçayı elle oluşturmaktan çok, bir yöntem tanımlamaktır. Philip Galanter de (2001) şu tanımlı önermiştir: Üretken sanat, sanatçının bir dizi doğal dil kuralı, bir bilgisayar programı, bir makine veya başka bir yöntemsel icat gibi bir süreç yarattığı ve daha sonra bu sürece katkıda bulunan veya sonuçta ortaya çıkan bir dereceye kadar özerklikle harekete geçirildiği herhangi bir sanat uygulamasını ifade eder.

Harold Cohen bu anlamda bilgisayar sanatında, algoritmik sanatta ve üretken sanatın alt grubu olan yapay zekâ ile eser ortaya koyan öncü isimlerden birisiydi. Bir ressam olan Cohen, bilgisayar tarafından üretilen ilk sanatın gerçekleşmesini sağlayan bir mühendisti. Bir dizi işaretin

görüntü olarak işlev görmesi için gereken minimum koşullar nelerdir?" sorusundan hareketle 1972 ile 2010'lar arasında AARON ismini verdiği bir yazılımı geliştirmiştir. Yazılım açık kaynak olmadığı için geliştirilmesi Cohen'in 2016'daki ölümüyle fiilen sona ermiştir. "AARON" adı bir kısaltma gibi görünmesine rağmen sadece ardışık programların adlarının onu alfabetik olarak takip edebilmesi için "A" harfiyle başlamak üzere seçilen bir addir. Cohen bu program dışında başka büyük bir program yapmamıştır. AARON'un ilk versiyonları, 1970'lerde daha karmaşık hale gelen ve makine ile gerçekleştirdiği soyut çizimler yaratmış 1980'lerde Önce kayalar, sonra bitkiler, sonra insanlar gibi daha fazla temsili görüntü eklendiği görülmektedir (Görsel 5-üst). 1990'lara gelindiğinde renklerin yanı sıra iç sahnelerde yer alan daha fazla temsili figür eklenmiştir. AARON, 2000'li yılların başında bu kez renkli olarak daha soyut görüntülere geri dönmüştür (McCorduck, 1991). 1990'larda Cohen, AARON'un resimlerini mürekkep ve kumaş boyasıyla renklendirmek için bir dizi dijital boyama makinesi üretmiştir (Görsel 5-orta). Daha sonraki çalışmalarında tuval üzerine büyük ölçekli bir mürekkep püskürtmeli yazıcı kullanmıştır (Görsel 5-alt).



Görsel 5.

AARON programı ile çalışan ve çizim yapan cihaz (üst), Harold Cohen (orta), Harold Cohen'nin yaptığı çizim kolu (alt) (Cohen, 2022).

Discovery Channel Online için bir düzenleme (1995) serisinde, boyama kolunun türü ve konumu daha fazla varyasyona izin vermiştir. Bunlar saf bilgisayar resimleridir; ancak boyayı yüksekten damlatarak lekeli bir etki yaratırlar.

Bu da yarı tesadüfi etkilerin daha tipik olduğunu gösterir. Cohen ayrıca programın yeni bir versiyonunu da geliştirmiştir. Bu versiyonda her şey bol miktarda tek bir öğeden, kendisini diğer hücrelerin köşelerine bağlayan küçük, altıgen bir hücreden oluşmaktadır. Bir hücre kolonisi belirli bir boyuta veya karmaşıklığa ulaştığında, AARON, çevreleyen sınırını çizmekte ve bu yeni oluşturulan biçimsel öğeyi, gelişmekte olan görüntünün içine yerleştirmektedir (Görsel 6).



Görsel 6.

Discovery Channel Online için bir düzenleme, 1995, kağıt üzerine boya, 133 x 173 cm (Cohen, 2022).

Ona ait olan AARON isimli sistem, tarihte en uzun süredir devam eden ve sürekli olarak korunan yapay zekâ sistemlerinden biridir. Olağanüstü bir sanatçı ve etkileyici bir mühendis olan Cohen, sanat ve mühendislik arasındaki köprüyü başarıyla kuran kişidir. Çizimlerin renklendirilmesi o kadar iyiydi ki boyama işlemini Cohen mi yoksa AARON mu yaptı ayırt edilemiyordu. Cohen resmen AARON'u ikna edici Harold Cohen tabloları yaratması için 20 yıl eğitmişti (Görsel 7).



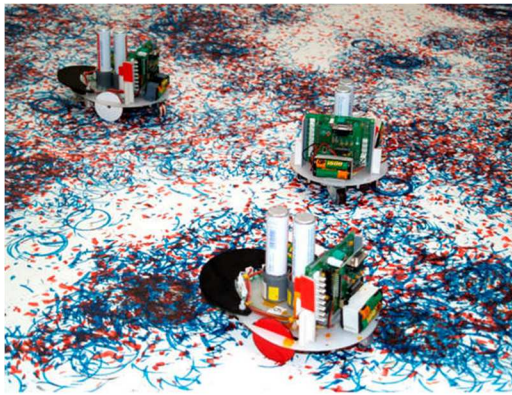
Görsel 7.

İsimsiz Amsterdam Suite 11, 1977. Kağıt üzerine mürekkep üzerine renkli kalem 56,4 x 72,7 cm (Cohen, 2022).

Yapay zekânın ara yüzünde neredeyse 60 yıllık bir deneyden ortaya çıkan şey, geleneksel estetik terimlerle değerlendirildiğinde ilgi uyandıran, aynı zamanda izleyicinin

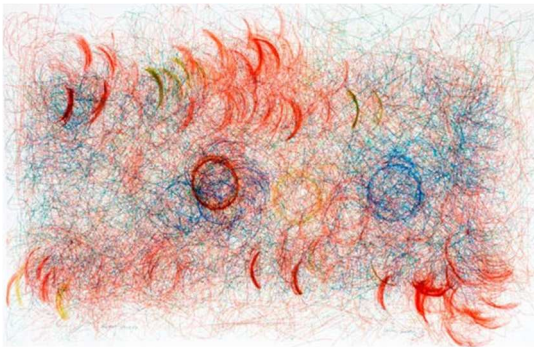
yenilikçilik ve işbirliği anlatılarını izlemesine de olanak tanıyan önemli bir çalışma bütünüdür. Tüm bunlara karşı günümüzde bu konu hakkında en çok tartışılan soru ise buradaki yaratıcının kim olduğudur? Cohen bu sorulara şu şekilde cevap vermiştir; "Yaratıcılık, ne tek başına programcıda ne de tek başına programda yer alır, ancak program ile programcı arasındaki diyalogdadır; aramızda yıllar içinde gelişen özel ve son derece samimi ilişkiye dayanan bir diyalog"tur (Cohen, 2010, s. 9). Bu ifadeleri ile Cohen, makinelerin sanatsal potansiyelini, onların içsel sanatlarında olmadığını, AARON'la olan ilişkisinde olduğu gibi insanlarla olan özel iş birliklerinde bulunduğunu ifade etmiştir.

Sanatçı Leonel Moura, makine-insan ilişkisi çerçevesinde denemeler yapan diğer bir isimdir. Moura, 1990'lı yılların sonlarında yapay zekâ ve robot sanatıyla denemeler yapmaya başlamış ve 2000'li yıllardan itibaren renk yoğunluğuna dayalı çizimler yapan mobil robotlar üretmiştir. Bu robotlar AARON'un küçük kardeşleri gibi görünmek; ancak dinamikleri bireysel olmaktan çok kolektif olma özelliği taşımaktadır. Moura, her biri farklı renkteki mürekkeple ve yazılım yardımıyla PVC yüzeyini ne zaman işaretleyeceğine karar vermesine yardımcı olan bir renk sensörüyle donatılmış plastik bir tuval üzerine bir sürü resim yapmıştır. Sonuçta ortaya yüzlerce bireysel vuruştan ortaya çıkan çok renkli bir çizim çıkmaktadır (Görsel 8-9).



Görsel 8.

Üç sanat robotu iş başında (Moura, 2018).



Görsel 9.

Bebot, 2017, Tuval üzerine mürekkep, 300 cm x 470 cm (Moura, 2018).

Moura, sanat yapan robotlara olan ilgisini açıklamak için, estetik kararları kendi edindikleri bilgilerden ve dar görüşlü zevklerden ayırmak için alışılmadık süreçleri keşfeden sanatçıların uzun süredir kabul gören geleneğine şu sözleri ile işaret etmektedir:

Bir sanat eserinin doğrudan bir insan sanatçı tarafından mı yapılmış olduğu yoksa başka herhangi bir sürecin ürünü mü olduğu günümüzde hiçbir önem taşımamaktadır. Yakın zamandaki sanat tarihi, rastgele prosedürlere, tesadüfi keşiflere, obje yığınlarına ve keyfi yapıya dayanan birçok sanat eseri örneğini göstermektedir. Örneğin sürrealizm insan bilincini döngünün dışına çıkarmaya bile çalıştı. Daha belirleyici olan, yeni sanat formunun sanatın alanını genişletip genişletmediğidir (Moura, 2018, s. 198).

Moura için, sanatın makinelerle yapılıp yapılmaması, sanat eleştirmenleri tarafından kabul edildiği sürece önemli değildir. Moura'nın sanat anlayışı, ilk kez Marcel Duchamp tarafından önerilen bağlamsal sanat tanımı olan 'sanatın ana konusu sanatın kendisidir' düşüncesini kendi sanatsal anlayışının da temeline oturtmuştur. Moura müzeler, galeriler, özel medya, eleştirmenler, küratörler ve/veya koleksiyonerler de dahil olmak üzere sanat dünyasının çeşitli mekanizmalarından biri tarafından doğrulandığı sürece her şey sanat olarak kabul edilebileceğini savunmaktadır. Eserlerini savunurken Duchamp tarzı hazır yapıtlar ve o zamandan bu yana üretilen sanatın çoğu kabul edilmiş ve resmi sanat alanına entegre edilmiş olmasını ön plana koymaktadır (Moura, 2018).

Moura bilgisayar programlarının sanatçı olabileceği düşüncesini savunmamasına rağmen insan dışı sanat yapma süreçlerini kabul eden genişletilmiş sanat tanımını ise benimsemiştir. Cohen, sanatın otonom bir makineden doğma ihtimaline sıcak bakmazken, Moura, "Robotlara resim yapmayı öğretiyorum ama sonrasında bu benim işim değil" diyerek robotların estetik özgür iradeyle hareket etmesine yer açmaktadır. Moura bunu olumlu ve belki de kaçınılmaz bir eğilim olarak görmekte ve "makinelerin özerkliğinin insanlığın çıkarları açısından hayati önem taşıdığını" öne sürmektedir (Moura, 2018).

Eğer Cohen'in ve Moura'nın bakış açıları ile bakılırsa, makinelerin sanatı insan eylemliliğinden bağımsız hale getirebileceği zaman gelecek gibi görünüyor. Besteci Pierre Barreau, müzik alanında yapay zekâ ile yaratıcılık arasındaki ilişkiyi irdeleyen çalışmalar yapan bir isim olarak karşımıza çıkmaktadır. Barreau, 'orijinal besteleri' olarak değerlendirdiği şeyleri oluşturmak için halihazırda bir sinir ağına 30.000 müzik notasını yüklemiştir. Barreau, insanların değil makinelerin bireysel dinleyiciler için özel olarak notalar hazırladığı bir zamanı sabırsızlıkla beklediğini şu sözlerle ifade etmiştir: "Üzerinde çalıştığımız şey, yapay zekânın, insan

yaratıcılığının olmadığı kullanım durumları için yüzlerce saatlik kişiselleştirilmiş müzik besteleyebilmesini sağlamaktır" (Barreau, 2018).

Cohen'in AARON'a attığı çizim ve resimlerin baştan beri onun tek eseri olduğuna ve AARON'u çalışırken gösteren videolarının hiçbir şeyden haberi olmayan sanat eleştirmenlerini kandırmak için tasarlanmış kurgular olduğuna dair kanıtlar gün ışığına çıktığını düşünelim. Böyle bir açıklama gerçek sanatçının kim olduğunu değiştirmezdi çünkü bu kişi başından beri Cohen olurdu; ancak bu açıklamanın, eserinin sıradan ve profesyonel izleyiciler tarafından algılanması üzerinde büyük bir etkisi olacaktı. Tek bir vuruşta mavi üçgene artık kaçınılmaz bir algoritmanın sonucu olarak değil, bir insan sanatçının öznel boya vuruşu olarak bakardık. Bazıları "bir makine için fena değil" gibi bir yargıdan "dört yaşındaki çocuğum bunu yapabilir" gibi bir yargıya geçebilirdi. Bu süreçten sonra diğerleri eseri soğuk ve kısır görmekten uzaklaşarak, eserin yürekte gelen duyguların ürünü olduğunu hayal etmeye başlayabilir. Bu anlamda şu düşünceyi savunabiliriz; sanat tarihi açısından önemli olan "sanatçı", gerçek kişi değil, esere bakanların zihinlerinde yaşayan yapıttır. Bu düşüncenin argümanı olarak, Michel Foucault'nun 1969 tarihli etkili makalesi "Yazar Nedir?" gösterilebilir. Foucault ve onu takip eden birçok post-yapısalcı düşünürü göre sanatçı, belirli bir zaman ve mekanda yaşayan bir bedenden çok, izleyicilerin bir sanat eserini anlamlandırmalarına yardımcı olmak için ona iliştiirdikleri bir varsayımdır (Foucault, 1992). Tüm bu düşüncelere rağmen McCarthy, yapay zekânın performansı nesnel olarak insana benzer olsa bile yapay zekânın insanlar gibi performans gösteremeyeceğini düşünenlerin çok fazla olduğunun altını çizmektedir (Cheng, 2022). Bunun yanı sıra, yapay zekâ tarafından üretilen eserler insanlar tarafından üretilenlere benzer olsa bile insanlar, sanatın insanın gözlemlerinden ve çabalarından kaynaklanan bir şey olduğuna dair doğuştan gelen inançları nedeniyle yapay zekânın bu eserleri yaratma konusunda yetersiz olduğunu düşünmeye devam edeceklerini savunmaktadır. Günümüzde yapay zekâ tarafından üretilen görsellerde, ağırlıklı olarak Google Deep Dream, StyleGAN, Magenta ve MuseNet gibi farklı programlar kullanılmaktadır. Bu programlar, çeşitli sanat dallarında yenilikçi ve etkileyici görseller üretse de insan yaratıcılığından yoksun olduğu ve duygusal derinliğin eksik kaldığı görülmektedir.

İnsan Yaratıcılığı ve Makine Yaratıcılığı

Yaratıcılık kavramı insan yeteneklerinden biridir. Amerika'nın yaratıcılık ve yenilikçilik alanında en tanınmış psikoloğu olan Sawyer, yaratıcılığı "bizi insan yapan şeyin bir parçası" ifadesi de bunu desteklemektedir (2014, s. 3). Bu nedenle makine zekâsı ile insan zekâsı karşılaştırması yapılırken yaratıcılık kavramının öncelikle ele alınması önemlidir. Yaratıcılık, insan

zihnini/beynini tanımlayan başlıca değerler arasındadır. Ayrıca kitlesel paralellik, duygusal yetenekler, sanatsal ve estetik boyutlar, yaratıcılık da aklın/beynin özelliklerinden biridir. Peki "makinelere sanat yaratılabilir mi?". Bu soruya Sawyer, şu şekilde cevap veriyor: "Yapay zekâyâ sahip bilgisayar programları satrançta dünya şampiyonluğunu elinde tutsa ve veri yığınlarını tarayıp insan gözüyle görülmeyen kalıpları belirleyebilse de yine de günlük yaratıcı becerilerde ustalaşamamaktadır" (Boden, 2004, s. 37). Buna rağmen yapay zekâ, açıklanan sanatsal çalışmalar aracılığıyla belirli bir düzeyde yaratma yeteneğine sahiptir. Bilişim, biliş ve yapay zekâ literatüründe saygın bir uzman olan Boden, hesaplamalı zekâda yaratıcılığın anlaşılmasız olduğu fikrine karşı çıkmaktadır.

Sawyer yaratıcı bir fikir ya da davranışın en önemli gerekliliğinin yeni ya da özgün olması olduğunu ifade etmiştir. Önceki bir davranışın tekrarlanması, o davranışın yaratıcı olduğunu göstermez; dolayısıyla işe gidip gelmek gibi günlük aktiviteler, aynı yolu kullanarak bu faaliyeti gerçekleştirmek yaratıcı olmayan bir eylem modelidir.

Sawyer'ın bu görüşüne dayanarak Boden, "yaratıcı fikirlerin öngörülemez olduğunu" öne sürdü (Boden, 2004). Sonuç olarak, yaratıcılık yenilikle ilişkili olmalı fakat yenilik, bir şeyin daha önce düşünülmemiş olduğu anlamına da gelmemektedir. Yani "yaratıcılık bir bileşimdir" (Sawyer, 2014). Her düşünce veya fikir, hâkim düşüncelerin bir bileşimidir. Regan'a göre (2018), önceden anlaşılmasız bir kavramın hatırlanması, belirli bir eylemde yaratıcılığın göstergesi değildir; bunun yerine yaratıcılık, başkası tarafından hiçbir zaman bir araya getirilmeyen çeşitli ve mevcut kavramların birleşimidir. Bu yoruma dayanarak, yapay zekâ tarafından oluşturulan resimlerin geçmişteki farklı resimlerin bir kombinasyonu olması nedeniyle (örneğin Yüzü Olmayan Portreler), şaşırtıcı bir şekilde yeni bir fikir ortaya çıkarmak için farklı fikirleri bir araya getirmeleri nedeniyle yaratıcı olduklarını öne sürmek mümkündür.

Kurt'a göre (2018) bir şeyin yaratıcı olarak algılanması için onun ifade edilmesi gerekir, çünkü bir fikir birinin kafasında belirir ama ifade edilmezse ne görülür ne de anlaşılabilir. Bu, geri bildirim almak için tasarlanan bir fikrin ifade edilmesi gerektiği anlamına gelir. Yaratıcılığın oluşması için yeni ve birleşik bir kavramın ifade edilmesi gerektiğini öne sürmek sanat algısının ve geri bildirimden kaynaklanan tutumların önemli olduğunu göstermektedir. Bu, yaratıcı sanatın tek taraflı bir tanımdır, ancak Sawyer yaratıcılığı, kültürel bir bakış açısıyla şu şekilde tanımlamaktadır; "yaratıcılığın, uygun bilgi sahibi bir sosyal grup tarafından yeni ve uygun, yararlı veya değerli olduğuna karar verilen bir ürünün üretilmesidir" (Sawyer, 2014).

Boden'e göre yaratıcılık, "tanıdık fikirlerin alışılmadık kombinasyonlarını oluşturmayı" gerektirir (Boden, 2004).

Farklı kavramların dahil edilmesiyle farkında olmadan veya bilerek yeni bir kombinasyon oluşturulabileceğini ileri sürerken Kurt da kombinasyonun katma değerli ve yeni olması gerektiğini belirtmektedir (Kurt, 2018). Bu tanımlamalar Sawyer'ın yaratıcılığın yeni ve bir bileşim olduğunu açıklayan bireysel yaklaşımıyla tutarlıdır. Boden'ın yaratıcılık tanımına örnek olarak Elgammal'ın *Yüzü Olmayan Portreleri* gösterilebilir. Bilgisayar mühendisi Elgammal, sanat tarihçisi Mazzone ve ekibi GAN'ın bir türevi olan çekişmeli yaratıcı ağlar AICAN'ı yapmışlardır. Elgammal'dan AICAN isimli bu yapay zekâ programına sanata ilham veren Rönesans sanatçıları tanıtmayı istendiğinde 3000'e yakın yüzü olmayan portre oluşturmuştur. Resimlerden biri de 16. yüzyıldan kalma Bolognese Girolamo Casio'ya ait *Yüzü Olmayan Ok Tutan Bir Gencin Portresidir* (Görsel 10).



Görsel 10.

Ahmed Elgammal ve AICAN tarafından yapay zekâ ile oluşturulan "meçhul portreler" (CBC Radio, 2019).

Ateşli kırmızı-sarı akıntılarla yutulmuş bir yüzü andıran bir form; bir eli andıran bir şeklin çıktığı, kusurlu tüylerle kaplı bir pelerinin içinden çıkan bir kafa; bir kumaş kadar ikna edici, kederli, köşeli hatlara sahip bir yüzü destekleyen bir yağın altın ve kırmızı benekten oluşan bir kompozisyonudur. Elgammal'ın 'Meçhul portreler' serisi, insan ve makine arasındaki ortak çabayı, görüntü oluşturma kronolojisinde tarihsel olarak spesifik bir an olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmalar ayrıca yapay zekânın insan (alt) bilincini yansıtmak için nasıl bir ayna görevi gördüğünü de bizlere göstermektedir. Elgammal, yapay zekâ ile gerçekleştirdiği bu çalışmalar için "Ben buna bir araç demekten hoşlanmıyorum", "Çekici yeni şeyler yapabilmek benim için yaratıcı bir işbirlikçi veya ortak olarak görüyorum" olarak ifade etmiştir (CBC Radio, 2019).

Sonuç ve Tartışma

Yapay zekâ uygulamalarının sıklıkla yaratıcılık temelinde yetkinliği eleştirilmektedir. Bu çalışma, yapay zekânın yaratıcılığına ilişkin farklı üç görüşü ele almıştır. Azınlıkta da olsa bazı görüşler yaratıcı olduğunu savunurken bazı görüşler ise yeni yapay zekâ teknolojilerini henüz bir insan gibi keşfetme, hesaplamalı soyutlama süreçleri yoluyla yeniden

somutlaştırma gibi psikolojik sanatsal yaratma sürecinden şimdilik uzak olduğunu fakat bu durumun yaratım süreçlerine ilişkin bir potansiyele ise ileride sahip olacağını öne sürmektedir. Üçüncü görüş ise yapay zekânın asla yaratıcılık özelliğine sahip olamayacağına inanan görüştür.

Cetinic (2021), yapay zekânın sanatsal uygulamasına ilişkin çalışmalarında belirttiği gibi, yapay zekâ sistemlerini anlama ve yorumlama düzeyimiz hala sınırlıdır ve çeşitli disiplinlerdeki araştırmacılar, yapay zekânın özerkliğinin geliştirilmesine katkıda bulunmaktadır. Teknoloji ilerledikçe, yapay zekâyı araç olarak mı yoksa sanatçı/yaratıcı olarak mı görmek arasındaki sınır belirsizleşmektedir. Bu düşünceye katılan çeşitli araştırmacılar, yapay zekâların "gerçek sanatçılar" olma potansiyeline sahip olduğunu öne sürmektedir (Boden, 2004; Cheng, 2022; Sawyer, 2014). İnsanın dış gerçekliği algılayarak, sanal olarak da olsa deneyimlediği ve böylece düşünce ve duygu gibi insana özgü nitelikleri taklit edebilen yapay sinir ağları geliştirmeyi başarması bu düşünceleri desteklemektedir. Bu ve bunun gibi gelişmelerle birlikte, yapay zekânın mekanik uzuvları, dış dünyayı kendi deneyimleriyle tanıyarak, özgün belleğini oluşturması kaçınılmaz bir durumdur (Aslan, 2019). Rutgers Üniversitesi, sanat ve yapay zekâ laboratuvarındaki çalışmalar sonucunda bilgisayar mühendisi Elgammal, sanat tarihçisi Mazzone ve ekibi çekişmeli yaratıcı ağlar olan AICAN'ı yaratmışlardır. Ekibe göre yapay zekânın ortaya çıkaracağı işlerin yaratıcı olarak tanımlanabilmesi için eğitim setinin karakteristik yapısından farklı ve yenilikçi olması, fakat aynı zamanda sanat olarak belirlenen normların dışında da olmaması gerekmektedir. AICAN'ı "neredeyse otonom bir sanatçı" olarak tanımlayan ekip, sanatsal yaratıcı süreçleri ve sanatın algısal ve biliş olarak nasıl geliştiğini incelemeyi amaçlamaktadır.

Klasik programlama yönteminden farklı olarak son yıllarda hızla gelişen yapay sinir ağları ve makine öğrenmesi teknikleriyle algoritmalar öğrenerek programcının iradesi dışında kendini yenileyebilmektedir. Bu dönüşüm yeteneği, sistemin programcıdan bağımsız verili görsel setler doğrultusunda yeni imgeler üretebilmesini sağlamaktadır. Makine öğrenimi, yeni kavramlarda uygulanabilmeleri için öğrenilen algoritmik stillerden oluşan bir alan sunan yapay zekâ fikrini uygular. Felsefe, bilim, istatistik, bilişsel bilim, kontrol teorisi ve çok daha fazlası gibi çeşitli alanlardan çok sayıda kavram içerir. Kurt'a göre makine öğrenmesi, deneyimle gelişen bilgisayar programlarının geliştirilmesi fikrine odaklanmaktadır (Kurt, 2018). Bir makine programlarından birinde veya veri kümesinde bir değişiklik uyguladığında öğrenir ve bir sonraki performansını geliştirir. Açıklayıcı yaratıcılık yönü ile tutarlı olarak yapay öğrenme, mevcut ve çalışan bir bilgisayar sistemindeki değişiklikleri devreye sokar. Bu düşüncelere karşı araştırmacılar yapay zekâları 'sanatsal işbirlikçiler' olarak gören sanatçılar için,

algoritmaların mekanik olarak güçlendirilmesine odaklanmak yerine, yapay zekâ programlarının yarattıkları çıktılarını temel aldığı görüntüleri 'kontrol etmek' için diğer olasılıkları keşfetmeleri gerektiğini öne sürmektedirler (Cheng, 2022).

Bu çalışmalar Paksın'ın da (2020) ifade ettiği gibi algoritmaların deneyimden öğrenerek yenilenme ve ileriye dönük biçimsel çıkarımda bulunma becerisine sahip oldukları dolayısıyla bu sistemlerin bilinen biçimlerden yola çıkarak imgelem benzeri bir etkinlik sonucu bilinmeyene uzanan yeni, farklı biçimler oluşturma becerisine sahip olduğu söylenebilir. Her ne kadar bu beceriler ilk bakışta yaratıcılık gibi algılansa da, yapay zekâ henüz anlam sistemleri kuramadığından, yapay zekânın ürettiği imgeler, ifadesi yaratıcı gibi görünmeyle sınırlı olan biçimler olarak var olabilir. Bu imgeler içerikleri ne olursa olsun sonunda yapay zekâ yaratıcılığı mitinin bir göstergesi haline dönüşür.

Öneriler

Plastik sanatlar alanında 'Yapay Sinir Ağları' ile gerçekleştirilen uygulamalar, teknoloji ve sanat piyasası gibi alanlarda büyük bir yenilik olarak görülmektedir. Ancak bu tür yeniliklerin estetik değişimin bir öncüsü olup olmayacağı tartışmaları giderek artan bir şekilde devam etmektedir. Bu tartışmalara rağmen üzerinde çoğu uzmanın hemfikir olduğu konu ise yapay zekânın yaratıcı becerilere sahip olmamasına rağmen sanatçılara büyük bir ilham kaynağı olduğudur. Bu araştırma sınırlılıkları göz önüne alındığında, yapay zekânın çeşitli yaş ve meslek gruplarından oluşacak örneklem üzerinde bireyin yaratıcılığa etkilerine ilişkin deneysel çalışmaların yapılması önerilmektedir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-S.D.; Tasarım-S.D.; Denetleme-S.D.; Kaynaklar-S.D.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-S.D.; Analiz ve/veya Yorum-S.D.; Literatür Taraması-S.D.; Yazıyı Yazan-S.D.; Eleştirel İnceleme-S.D.; Diğer-S.D.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-S.D.; Design-S.D.; Supervision-S.D.; Resources-S.D.; Data Collection and/or Processing-S.D.; Analysis and/or Interpretation-S.D.; Literature Search-S.D.; Writing Manuscript-S.D.; Critical Review-S.D.; Other-S.D.

Conflict of Interest: The author has no conflicts of interest to declare.

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

Kaynaklar

- Aggarwal, A., Mittal, M., & Battineni, G. (2021). Generative adversarial network: An overview of theory and applications. *International Journal of Information Management Data Insights*, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.jjime.2020.100004>
- Aslan, E. (2019). Yapay zekâ resimleri ve sanatın başkalaşan mecrası üzerine. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*. 42, 231-242. <https://doi.org/10.32547/ataunigsed.516382>
- Bailey, J. (2019, February 6). *AI artist Robbie Barrat and painter Ronan Barrot collaborate on "infinite skulls"*. Artnome. <https://tinyurl.com/2j95xd7m>
- Barreau, P. (2018, April). *How AI could compose a personalized soundtrack to your life* [Video]. Ted Conferences. https://www.ted.com/talks/pierre_barreau_how_ai_could_compose_a_personalized_soundtrack_to_your_life?language=en
- Baryannis, G., Validi, S., Dani, S., & Antoniou, G. (2019). Supply chain risk management and artificial intelligence: State of the art and future research directions. *International Journal of Production Research*. 57(7), 2179-2202. <https://doi.org/10.1080/00207543.2018.1530476>
- Bayraklı, D. (2023, Haziran 26). *Yapay zekâ ve sanatın geleceği*. Edebifikir. <https://edebifikir.com/fikir/yapay-zeka-ve-sanatin-gelecegi.html>
- Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms*. Psychology Press.
- Bose, B. K. (2017). Artificial intelligence techniques in smart grid and renewable energy systems-some example applications, *Proceedings of the IEEE*, 105(11), 2262-2273. <https://doi.org/10.1109/JPROC.2017.2756596>
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2017). *The business of artificial intelligence*. Harvard Business Review.
- Çakıcıoğlu İlhan, F. (2021). Üretken sanat eserlerinde otonom sistemlerin kullanımı. *Ulakbilge*, 64(2021 Eylül), 1203-1210. <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-09-64-07>
- Castells, M. (2005). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür, Cilt1: Ağ toplumunun yükselişi*. (E. Kılıç, Çev.). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- CBC Radio. (2019, April 5). *Artist shares credit with AI 'collaborator'*. <https://www.cbc.ca/radio/spark/spark-433-1.5081993/artist-shares-credit-with-ai-collaborator-1.5081999>
- Cetinic, E., & She, J. (2021). Understanding and creating art with AI: Review and outlook. *arXiv*, 1-17. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2102.09109>
- Chen, X. W., & Lin, X. (2014). Big data deep learning: Challenges and perspectives. *IEEE Access*, 2, 514-525. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2014.2325029>
- Cheng, M. (2022). The creativity of artificial intelligence in art. *Proceedings of The 2021 Summit of the International Society for the Study of Information, USA*, 81(1), 110-114. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022081110>
- Chollet, F. (2017). Xception: Deep learning with depthwise separable convolutions. In *proceedings of the IEEE conference on computer vision and pattern recognition* (pp. 1251-1258). IEEE. <https://doi.org/10.1109/CVPR.2017.195>

- Cohen, H. (2010). *Driving the creative machine*. Crossroads Lecture Series. Orcas Center.
- Cohen, H. (2022, 14 October-19 November). *The aaron retrospective* [Exhibition]. Gazlly Art House, London, England. <https://gazelliarthouse.com/exhibitions/159-the-aaron-retrospective-harold-cohen/>
- Collins, G. S., & Moons, K. G. M. (2019). Reporting of artificial intelligence prediction models. *The Lancet*, 393(10181), 1577-1579. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(19\)30037-6](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(19)30037-6)
- Dase, R. K., & Pawar, D. D. (2010). Application of artificial neural network for stock market predictions: A review of literature. *International Journal of Machine Intelligence*, 2(2), 14-17. <https://doi.org/10.9735/0975-2927.2.2.14-17>
- Duan, L., & Xu, L. (2012). Business intelligence for enterprise systems: A survey. *IEEE Transactions on Industrial Informatics*, 8(3) 679–687. <https://doi.org/10.1109/TII.2012.2188804>
- Duan, L., Xu, L., Liu, Y., & Lee, J. (2009). Cluster-based outlier detection. *Annals of Operations Research*, 168(1) 151–168. <https://doi.org/10.1007/s10479-008-0371-9>
- Foucault, M. (1992). What is an author? In J. L. Marsh, & J. D. Caputo (Eds.), *Modernity and its discontents* (1st ed., pp. 299-314). Fordham University Press.
- Galanter, P. (2001). *Foundations of generative art systems-A hybrid survey and studio class for graduate students* [Conference presentation]. Generative Art: Proceedings of the 4th International Conference, Milan, Italy. <https://papers.cumincad.org/data/works/att/ga0125.content.pdf>
- Huang, B., Huan, Y., Xu, L., Zheng, L., & Zou, Z. (2019). Automated trading systems statistical and machine learning methods and hardware implementation: A survey, *Enterprise Information Systems*, 13(1), 132–144. <https://doi.org/10.1080/17517575.2018.1493145>
- Kurt, D. E. (2018). *Artistic creativity in artificial intelligence* (Publication No. 5ae1a7fabbbba3) [Master dissertation, Radboud University]. *Faculteit der Letteren*.
- Liu, M. Y., & Tuzel, O. (2016). Coupled generative adversarial networks. *Computer Science-Computer Vision and Pattern Recognition*, 1-32. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1606.07536>
- Lu, Y. (2019). Artificial intelligence: A survey on evolution, models, applications and future trends. *Journal of Management Analytics*, 6(1), 1–29. <https://doi.org/10.1080/23270012.2019.1570365>
- Lu, Y., & Xu, L. D. (2018). Internet of things (IoT) cybersecurity research: A review of current research topics. *IEEE Internet Things Journal*, 6(2), 2103–2115. <https://doi.org/10.1109/JIOT.2018.2869847>
- Makkar A., Garg, S., Kumar, N., Hossain, M. S., Ghoneim, A., & Alrashoud, M. (2020). An efficient spam detection technique for IoT devices using machine learning. *IEEE Transactions on Industrial Informatics*, 17(2), 903–912. <https://doi.org/10.1109/TII.2020.2968927>
- McCorduck, P. (1991). *Meta-art, artificial intelligence and the work of Harold Cohen*. W. H. Freeman & Co.
- Mondal, B. (2020). Artificial intelligence: State of the art. In V. Balas, R. Kumar, & R. Srivastava (Eds.), *Recent trends and advances in artificial intelligence and internet of things* (pp. 389-425). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-32644-9_32
- Moura, L. (2018). Robot art: An interview with Leonel Moura. *Arts*, 7(3), 28-32. <https://doi.org/10.3390/arts7030028>
- Najafabadi, M. M., Villanustre, F., Khoshgoftaar T. M., Seliya, N., Wald, R., & Muharemagic, E. (2015). Deep learning applications and challenges in big data analytics. *Journal of Big Data*, 2(1), 1–21. <https://doi.org/10.1186/s40537-014-0007-7>
- Nilsson, N. J. (2014). *Principles of artificial intelligence*. Morgan Kaufmann.
- Paksın, B. (2020). *Görsel sanatlarda yapay zekâ ve yaratıcılık ilişkisi* (Tez No. 635352) [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Rajkomar, A., Oren, E., Chen, K., Dai, A. M., Hajaj, N., Hardt, M., Liu, P. J., Liu, X., Marcus, J., Sun, M., & Sundberg, P. (2018). Scalable and accurate deep learning with electronic health records. *NPJ Digital Medicine*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.1038/s41746-018-0029-1>
- Regan, M. (2018). *Generative adversarial networks & the art market* (Publication No. 13809393) [Doctoral dissertation, State University of New York]. ProQuest Dissertations & Theses Global.
- Sawyer, R. K. (2014). *Explaining creativity: The science of human innovation*. Oxford University Press.
- Seyf, T. (2023, Nisan 27). *Yapay zekâ ve bilinmeyen dünyası*. Independent Türkçe. <https://www.indyurk.com/node/627486/d%C3%BCnyadan-sesler/yapay-zeka-ve-bilinmeyen-d%C3%BCnyas%C4%B1>
- Shi, Z., Huang, Y., He, Q., Xu, L., Liu, S., Qin, L., Jia, Z., Li, J., Huang, H., & Zhao, L. (2007). MSMiner-a developing platform for OLAP. *Decision Support Systems*, 42(4), 2016–2028. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2004.11.006>
- Vincent, J. (2018, October 23). *How three French students used borrowed code to put the first ai portrait in Christie's*. The Verge. <https://www.theverge.com/2018/10/23/18013190/ai-art-portrait-auction-christies-belamy-obvious-robbie-barrat-gans>
- Xu, L. (2013). Introduction: Systems science in industrial sectors. *Systems Research and Behavioral Science*, 30(3), 211–213. <https://doi.org/10.1002/sres.2186>
- Xu, L., Tan, W., Zhen, H., & Shen, W. (2008). An approach to enterprise process dynamic modeling supporting enterprise process evolution. *Information Systems Frontiers*, 10(5), 611–624. <https://doi.org/10.1007/s10796-008-9114-3>
- Yang, B., Li, L. X., Ji, H., & Xu, J. (2001). An early warning system for loan risk assessment using artificial neural networks. *Knowledge-Based Systems*, 14(5–6), 303–306. [https://doi.org/10.1016/S0950-7051\(01\)00110-1](https://doi.org/10.1016/S0950-7051(01)00110-1)
- Zhang, C. (2019). Research on the fluctuation and factors of China TFP of IT Industry. *Journal of Industrial Integration and Management*, 04(04). <https://doi.org/10.1142/S2424862219500131>
- Zhang, C. M., & Chu, H. N. (2020). Preprocessing method of structured big data in human resource archives database. In *2020 IEEE International Conference on Industrial Application of Artificial Intelligence (IAAI)* (pp. 379–384). IEEE. <https://doi.org/10.1109/IAAI51705.2020.9332880>

- Zhang, C., & Chen, Y. (2020). A review of research relevant to the emerging industry trends: Industry 4.0, IoT, Blockchain, and Business Analytics. *Journal of Industrial Integration and Management*, 01(05), 165-180. <https://doi.org/10.1142/S2424862219500192>
- Zhang, C., & Fu, W. (2021). Optimal model for patrols of UAVs in power grid under time constraints. *International Journal of Performability Engineering*, 17(1), 103–113. <https://doi.org/10.23940/ijpe.21.01.p10.103113>
- Zhang, C., Patras, P., & Haddadi, H. (2019). Deep learning in mobile and wireless networking: A survey. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 21(3), 2224–2287. <https://doi.org/10.1109/COMST.2019.2904897>
- Zhang, L., Wang, S., & Liu, B. (2017). Deep learning for sentiment analysis: A survey. *WIREs Data Mining and Knowledge Discovery*, 8(4), 1-25. <https://doi.org/10.1002/widm.1253>

Sanat ve Tasarım İlişkisi Bağlamında Resim Sanatında Mimari Çözümler

Architectural Analysis in Painting in The Context of Relationship between Art and Design

Bahadır KAYAALP¹ 

¹Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, Sanatta Yeterlilik Programı, Erzurum, Türkiye

Evren KAVUKCU² 

²Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Erzurum, Türkiye



Öz

Bu çalışmada sanat ve tasarım arasındaki ilişki doğrultusunda resim sanatında mimari çözümler incelenmiştir. Çalışmanın ilk bölümünde resim sanatının 1850 sonrasında sanatsal tasarım ve mimari ile birlikte tarihsel süreç içerisinde ilişkilendirilmesi ele alınmıştır. Ayrıca bu bölümde çağdaş sanatın başlıca akımları içerisinde resim sanatının mimarlık ve sanatsal tasarım ile ilişkilendirilmesi süreci araştırılmıştır. Sanatın disiplinlerarası etkileşimi ve durmaksızın genişleyen malzeme imkânlarının özellikle resim sanatını nereye götürdüğü ve gelişme süreci incelenmiştir. Çalışmanın ikinci bölümünde ise sanatsal tasarımı etkileyen öğelerin plastik ve felsefi olarak nasıl irdelendiği ya da nelerden faydalandığı belirlenmiş ve bunların yanı sıra malzeme, mekân bağlamında ele alınmıştır. Çalışmanın son bölümünde sanatsal tasarım içerisinde mimari mekânları, sanat eserine dönüştürülen mekânları ve resim sanatının çizmiş olduğu yol haritasını inceleyerek mimari çözümler yapan başlıca sanatçıların eserlerine de yer vererek resim sanatının sanat tarihi sürecinde birçok farklı bilim dalı arasında nasıl etkileşim meydana getirdiği incelenmiştir. Bu bağlamda resim ve mimari alanları arasındaki ilişki doğrultusunda çalışmada mimari çözümler belirlenmeye çalışılmıştır. Çalışmanın amacı doğrultusunda literatür incelemesi yapılarak konu ile ilgili makaleler, yüksek lisans tezleri ve kaynak kitaplar incelenerek çalışmanın kuramsal boyutu meydana getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Tasarım, Mimari, Resim, Sanat Akımları

Abstract

In this study, the architectural analysis in the art of painting is examined in line with the relationship between art and design. In the first part of the study, the relationship between the art of painting and artistic design and architecture in the historical process after 1850 is discussed. In this section, the process of associating painting with architecture and artistic design within the major movements of contemporary art is investigated. The interdisciplinary interaction of art and non-stop expanding material opportunities, especially where the art of painting takes place and the development process are examined. In the second part of the study, how the elements that affect artistic design are examined as plastic and philosophical or what they benefit from, as well as material and space are discussed. In the last part of the study, we will examine the architectural spaces in art design, the spaces that have been transformed into works of art and the road map drawn by the art of painting, and we will examine how the art of art creates an interaction between many different disciplines in the history of art. In this context, in the direction of the relationship between painting and architectural fields, architectural analyzes have been tried to be determined. In line with the aim of the study, the theoretical aspects of the study have been formed by examining the literature, articles, master's theses and reference books.

Keywords: Art, Design, Architecture, Painting, Art Movement

Giriş

Rönesans sonrasında saray dışı üretebilme olanağının sanatçıların önünü açması sonucunda resim sanatı da kendini güncelleyerek kendi alanında farklı kazanımlarla gelişmeyi hedeflemiştir. Resim sanatı ve diğer sanat alanları gelişmeler göstermeye başlamıştır. Sanat alanlarında kazanılan bu ivme ile sanayi devrimi sonrasında endüstri alanlarının genişlemesi, teknolojinin insan yaşamına girmesi ve makinalaşma, gerek malzeme, gerek akımlar ve disiplinler arası etkileşimler olarak mimari, heykel vb. sanat alanlarıyla ortak üretimleri bir araya getirmiştir. Mimari mekânlar ile ilişki kurmuş süslemecilik alanları

Açıklama: Bu araştırma, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı'nda kabul edilmiş olan "Sanat ve Tasarım İlişkisi Bağlamında Resim Sanatında Mimari Çözümler" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

Geliş Tarihi/Received 27.04.2024
Revizyon Talebi/Revision Requested 11.09.2024
Son Revizyon/Last Revision 20.09.2024
Kabul Tarihi/Accepted 10.10.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 31.10.2024

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Bahadır KAYAALP

E-mail: bahadir.kayaalp@gmail.com

Cite this article: Kayaalp, B., & Kavukcu, E. (2024).

Architectural analysis in painting in the context of relationship between art and design. *Art Vision*, 30(53), 253-262.

<https://doi.org/10.32547/artvision.1473824>



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

zaman içerisinde gelişmeler göstererek resim sanatının sınırlarının dışına çıkılmasına ön ayak olmuştur. Resmin sonu gibi görünen bu söylem gerçek mekânın resim sanatına tam anlamıyla dâhil edilmesi ya da başka bir deyişle mimar, ressam, heykeltıraş gibi meslek alanlarının ayrımlarının yapılamayacağı, sanat alanlarının birlikte işleyişinin daha iyi eserler üretmek adına güzel bir noktada buluştuğunun kanıtı niteliğindedir. Genişleyen malzeme, konu, materyal, yöntem, mekân, özellikle dijital ortam ve teknolojinin faydalı imkânları sayesinde sanat alanlarında kavramsal süreç olarak yeni bir anlatım dili meydana getirmiştir.

1900'lerden başlayarak avangard (öncü) olanın yaslandığı düşünce kasıtlı bir özgürlük arayışını işaret eder. Geleneksel olanı eleştiren, sorgulayan, yıkıcı tavırla hareket eden avangard düşünceyi özgür kılacak sanatın kurduğu dilin temeli 'malzeme' üzerine inşa olur. Sanatın eleştirel düşüncesinin hedefi; sanatın seyirlik konumunu yıkmak, mekânı ve sanat düşüncesini sorgulamak, geleneksel disiplinlerin kalıbını kırmak, malzemeyi ele geçirmek ve sonunda malzemeyle anlam üretmek olur. Malzemeyi kurduğu dilin odağında, bağlamından kopararak özgür bırakan sanat özgürleşir. Hazır nesnenin keşfiyle gündelik kullanım nesnesini malzemesi yapan 'ready-made (hazır-yapım)' fikri, düşünceyi taşıyan kavramı malzemesi yapan kavramsal sanat hareketi, bedeni malzemesi yapan 'body art (vücut sanatı)' hareketi, bedeninin mekân içindeki hareketini malzemesi yapan "performans sanatı", mekânı sorgulayan doğayı malzemesi yapan 'land art (yeryüzü sanatı)', sanal olanı malzemesi yapan 'dijital sanat' ve benzeri diğer tüm öncü sanat hareketlerini besleyen ve malzeme arayışını sürdüren yenilikçi karşı tavırlar, sanata ait düşüncenin yeni kodlarını oluştururken, sanatın anlam katmanlarını inşa eden malzemenin rolü ve tanımı giderek genişler. Avangard düşüncenin ardından yeni ve farklı olan malzemeye ulaşmak, düşünce olarak, sanatın bilinçli amacı haline gelir. Bu noktadan hareketle, yeni düşüncenin sanatı, sanatın anlatısında kullandığı yöntem ve malzemeler farklı, yeni olanın peşindedir. Değişen malzeme ve malzeme kurgusu, bu bağlamda dönüşmeye başlayan sanat düşüncesi, birey, eylem, dil, anlatı gibi birbirine bağlı tüm olgular, düşüncede başlayan dönüşümün sanat pratiğine yansımalarının kavramsallaştığı yer olur. Malzemenin sanata yönelttiği meydan okumanın sanatı kışkırttığı nokta, malzemenin sınırsız boyutu ve çeşitliliğinde gizlidir. Sanatçı artık bu gizli peşinde yeni bir oyunun içindedir (Karaçalı, 2018, s. 30).

Eserlerinde önemli ölçüde mimari unsurlara yer veren hem mimar hem de ressam ve heykeltıraş olan Raffaello Santi muhteşem eserlere imza atmıştır. Sanatçı eserlerini değişik mimari mekânlara uygulama alanında da başarılı olup, en güzel çalışmalarından birisi "Borgo'da Yangın" adlı freskidir. Borgo'da Yangın" isimli çalışmasında dor, iyon ve kompozit düzene özgü mimari düzenlemeler ile değişik duvar örgü

şekillerinin tamamını birlikte ahenkli bir biçimde uyguladığı ve bunda da oldukça etkili olduğu görülmektedir. Her türlü resmi her türlü mekâna uygulayan ressamın bu eserinde, muhteşem bir görsellik ve kendini iyi açıklayabilen zekânın dikkat çekici tarafı ön plana çıkmaktadır (Söğüt ve Duman Ercan, 2011, s. 35). Benzer şekilde ilk modern ressam olarak tanınan Giotto, ressamlığı yanında ünlü bir mimardır. Sanata üç boyutluluk, form ve mekân tasarımına verdiği önem, eserlerinde ele aldığı konuların ahengi ve doğallık arayışı onun sanatının ana temasıdır. Ayrıca Giotto'nun Assisi Kilisesi'ne Aziz Francesco'nun hayatını resmetmesi onun fresk tekniğinde önemli bir sanatçı olarak yer almasını sağlamıştır (Nabiyeva, 2017, s. 7; Birinci, 2015, s. 6). Mekânsal düzenlemede farklı resim ve mimari sanatının beraberliğini Kariye'de (Khora Manastırı Kilisesi) görebiliriz. Bu kilisede, bir taraftan mimari tasarım unsurları resimlerin yerleştirilme biçimine esas oluşturmuş, diğer taraftan da resim konularının öğeleri mimari elemanların tercihinde belirleyici olmuştur (Bornovalı ve Kolay, 2009). Diğer bir ifadeyle sanat var olduğu dönemden itibaren mekân birlikteliği her daim var olmuştur. Özellikle 13 yy.'dan 19 yy.'a kadar dini mimari yapılar içinde yer alan resimler yapıyı tamamlarken aynı zamanda da farklı bir atmosfer de yaratmaktadır. Sanatın her zaman mekân kavramını sorgulaması, sanatın gelişimi ve dönüşümü ile değişikliğe uğramıştır. Bu durum topluma mal olmuş, toplumları yansıtan kimlikli mimari yapıların tarihi fiziki coğrafik ve teknik imkânlarından faydalanılarak, sanatçılar tarafından daha güncel yorumlamalarla yeniden inşa ya da dönüşüm olarak eserlerin üretimi hedeflenmiştir. Dilin sessiz mesaj veren yapıları olarak resim sanatı gibi diğer sanat alanları da bu yapıları çözümleyerek, yeniden kurgulayarak verilecek olan mesajın ya da ortaya konulacak olan eserin toplumla daha iç içe ya da o mekânların daha önemsenir olması gibi kazanımlar elde edilmesi hedeflenmiştir.

Yöntem

Bu çalışmanın amacı sanat ve tasarım arasındaki ilişki doğrultusunda resim sanatında mimari çözümlenmeleri incelemektir. Çalışmanın amacı doğrultusunda sanat ve tasarım ilişkisi bağlamında resim sanatında mimari çözümlenmeleri ele alan bu çalışma kaspamında literatür taraması yapılarak ilgili alanda verilmiş olan eserler incelenmiştir. Çalışma kapsamında yerli ve yabancı sanatçıların verdiği eserler incelenmiş ve yorumlanmıştır. Bu doğrultuda internet ortamında yer alan görsellerden, makale, tez, kitap gibi kaynaklardan faydalanılmıştır. Resim sanatının disiplinlerarası etkileşimlerini sanatın farklı alanlarıyla inceleyen yerli ve yabancı sanatçıların eserleri ele alınmıştır. Özellikle mimari mekânların resim sanatına kattığı işlevsellik yeni yönelimler ve kimlikler bağlamında incelenmiştir.

Mimari Çözümler

Sanatçılar mimari mekânları, kentsel objeleri, doğayı yeniden yorumlayarak farklı amaç ve hedefler doğrultusunda, mekânı yeniden canlandırarak yeni bir kimlik kazandırır ya da iletişimsel olarak yeni bir anlatım dili oluşturarak ilişki kurarlar.

Dünya genelinde bütün alanlardaki tasarım tanımlarını incelediğimiz zaman hayal etme, kurgulama, yaratıcılık, zihinde taslak oluşturma gibi terimler ön plandadır. Tasarım insan ihtiyaçları doğrultusunda ortaya çıkan ihtiyacın giderilme sürecindeki düşünme eylemidir. Tasarım da dil gibi aynı sürece sahiptir. İnsan ihtiyaçlarının çeşitliliği de tasarım sürecinde birçok alanda ortaya çıkmıştır. Bu çeşitlenmenin sonucu olarak karmaşık bir hal alması kaçınılmaz olan tasarım sürecinde, tasarımcı da belli bir yol haritasına ihtiyaç duyar. Bu durumu bir sorun olarak ele alırsak konu problem olarak karşımıza çıkar ve sonrasında ise konu üzerinde yapılacak olan yöntem araştırmalarının güncelliğine ve önemine ihtiyaç duyarız. Örnek olarak tasarımcı ya da sanatçı bir mimari mekân kurgusu yaparken kültür, çevre, insan faktörü, biliş, vb. çeşitliliğe karşı iyi bir gözlemci ve aktaran olabilmeli, bütün bu alanları inceleyerek ortaya ürün çıkarabilmelidir. Yaratıcı düşünebilme ya da hayal kurabilme tasarımın en önemli bileşenlerindedir. Teknolojik gelişmeler sonucu ortaya çıkan ürün aşırılığı ya da artan arz talep doğrultusunda insan beğenisini zorlar ve beklentisini yükselttiği için bu durum karşında tasarımcılar ise daha da zor bir sürece girer. Örnek olarak mimari bir mekân artık bir korunak değildir. Mekân insanların yaşamları boyunca değerler yüklediği, duyguların, beğenilerin biçimlendiği artık bir yapı olmaktan çıkmış bir özellik taşımaktadır. Çünkü insan sosyal ve düşünen bir varlıktır. Mekân üzerine yapılan uğraşlar ve yönelimler insan yaşamından hiçbir zaman kopamaz. Tasarım da bu yüzden sanat alanları arasında bir bileşen görevi üstlenerek, gerek yeniden hayal ürünü inşa etme, gerek inşa edilmiş ürünler üzerinden bir anlatım dili olarak gönderme yapmak adına mevcut eserleri sanat eseri olarak insanlara sunma çabası içerisinde. Bu yüzden ortaya atılan her bir atılım beraberinde çok çeşitlilik ortaya koyarak estetik alanlarının da vazgeçilmez haline gelmiştir (Batmaz, 2013, s. 1-4).

Sanatsal Tasarım İçerisinde Mimari Mekânlar, Sanat Eserine Dönüştürülen Mekânlar ve Çözümler Yapan Başlıca Sanatçılar

Sanatın dilinin ifade ettiği mekân kavramı içinde bulunduğumuz mekânlar arasındaki enerji transferi modernizmle beraber bir şeylerin olup bittiği yer olmaktan çıkmış ve bir takım değerler kazanarak mekân sanat için daha popüler bir söylem haline gelmiştir. Mekân kavramı artık daha baskın bir dile kavuşmaya başlamıştır. Resim sanatı ve diğer sanat alanlarının mimari mekânlarla ya da mekân

kavramıyla doğrudan ilişki kurması gerçekte algı ile başlamaktadır. İnsan sadece gördükleri değil algıladıklarıyla mekânı duyumsar. Mekân ve nesnelere insanın algıları ölçüsünde etki altındadır (Morkoç, 2013, s. 15).

Bu bölümde özellikle mimari mekânların resim sanatına kattığı işlevsellik, yeni yönelimler, mimari mekânlara kazandırılan yeni kimlikler mimari iç ve dış mekânlar uygulamalarıyla birlikte değerlendirilmiştir. Ayrıca resim sanatının disiplinler arası etkileşimlerini sanatın farklı alanlarıyla ele alan yerli ve yabancı sanatçıların eserleri incelenmiştir.

Mehmet Kavukcu

Erzincanda doğmuş olan Prof. Dr. Mehmet Kavukcu 1992 yılında Mimar Sinan Üniversitesi güzel sanatlar fakültesi resim bölümü Prof. Adnan Çoker atölyesinden mezun olup, sanat hayatına akademisyen olarak devam etmektedir. Espas, soyut ve somut espas konuları üzerine birçok çalışma yapmıştır. Mekân üzerine yaptığı enstalasyon yapıtlarını ele alırken ışık, alan, manzara, mekân ve gökyüzü ilişkileri dikkati çeker. Boşlukta bir alan yaratırken alanın asıl belirleyicisi olan ışık çok boyutluluk vermektedir (Giray, 2012). Sanatçının seçici olma özelliği, her zaman farklı arayış ve anlatım dili ile çevresindeki objeleri, olayları, mekânları anlamlandırırken farklı sunuşlar meydana getirir. Mimari alanlarla çözümler yapan sanatçı, mimari yapıların karakteristik özelliklerinin dış çizgisel konstrüksiyonlarını kullanarak tarihi ve kültürel süreçleri kendine özgü belirlediği malzemeleri kullanarak çeşitli enstalasyonların toplumsal sorunlara da mesajlar vermesini hedeflemiştir ya da yüzey üzerindeki boşluğu kullanarak figürleri yerleştirerek iki boyutlu resim yüzeyini bizlere üç boyutlu alan olarak sunmaktadır. Mimari yapıdaki devasa boşluk alanlarının insanlara olan fiziki oranı figürü daha farklı bir nesnellik ortaya koyduğundan sanatçı bu alanlara müdahale ederek mekân içerisinden parça parça objelerle mekânı bölerek boşlukta yer verdiği nesnelere mekân içerisinde mekânlar oluşturmaktadır. Benzer bir durumu, ele aldığı doğal mekânlardaki kurgularında da gözlemleyebiliriz. Boşluğa her zaman yeni anlamlar yüklemektedir (Görsel 1) (Utku, 2012, s. 12-16).



Görsel 1.

2013 Kırmızı Çizgi, 15 Mayıs 2013, Şerit Kurdele, Alüminyum Folyo, 8,3x4,85x32,4m., Mehmet Kavukcu, Atatürk Üniversitesi Rektörlük Sanat Galerisi, Erzurum, Türkiye (Mehmet Kavukcu, 2013).

Anish Kapoor

Hint asıllı İngiliz sanatçı Post modern dönemin mekân ve malzeme anlayışı üzerine çalışmalar yapmaktadır. Yaşadığı dönemin ve ortamın sosyo-kültürel yapısının kendi çalışmalarına olan yansımaları, mekân ve malzeme seçimleri kendi kültürel belleğinin aktarımlarıdır. Kapoor modern sanatın başlangıcı olarak kabul edilen romantizm felsefesinden etkilenmiştir. 19. ve 20. Yüzyılın sanat akımlarından beslenmiştir. Sanatçı çalışmalarında tek bir sanat akımına bağlı kalmadan Kübizm, Fütürizm, Dada, Süprematizm, Konstrüktivizm vb. modern akımlar ve post modern dönemin Pop Art, Land Art, Kavramsal Sanat gibi akımların sanat alanlarına getirdikleri yenilikleri, malzeme, biçim, konu, sergileme ve yöntemler üzerinde modern döneme göre daha etkili olduğundan sanatçı bu alanlarla ilgilenmiştir. Post modern dönemin kazanımları sanatçının üretimlerinde daha etkili olmuştur (Pelin, 2012, s. 1-2).



Görsel 2.

Leviathan Monumenta, Anish Kapoor, 2011 Grand Palais, Paris İç ve Dış Kesitleri (Luxury Properties, t.y.)

Kapoor mimari mekân sorgulayan ve malzeme bağlamında geleneksel heykel kalıplarının oldukça dışında renk, form ve malzeme boyutlarını yıkarak ve yeniden üreten bir sorgu alanı düşünüp üretmektedir (Görsel 2) (Karaçalı, 2017, s. 176).

Yves Klein

Fransız sanatçı Yves Klein yeni gerçekçi sanat akımının önemli isimlerinden biridir. Yves Klein isminin duyulmasında ve hafızalarda yer almasında, bulunduğu mavi pigmentli renk ve bu rengi kullanarak kadınların bedenini boyaması etkili olmuştur. Sanatçı bazen kamusal alanda bazen özel mekânlarda gerçekleştirdiği çalışmalarla deneysel uygulama alanları ortaya çıkarmıştır (Balseçen, 2018, s. 12).

Yves Klein, The Woid/Boşluk (Görsel 3) isimli çalışmasında mekânsal açıdan güçlü bir sanatsal izlenim oluşturmuştur. Sanatçının bu eserinde hem gerçekte var olan bir sanat nesnesi bulunmamaktadır, hem de mekân içeriği reddedilerek boşluk bir sanat unsuru haline getirilmiştir. Yani sanatçı mekânı sanatsal bakış açısını yansıtmak için bir araç olarak kullanmıştır. Ayrıca mekân, çalışmanın özünü

oluşturarak eserin kendisi konumuna gelmiştir. Eserin kavramsal temellerini “nesnesizleşmeyle sanatın özgürleştirilmesi” oluşturmaktadır. İzleyici tarafından eserin algılanmasında ise nesnesizliği yorumlama sürecinde özellikle mekânda oluşturulan hiçlik ve boşluk sezgileri önemlidir (Güler, 2014, s. 44).



Görsel 3.

The Void/Boşluk, Yves Klein, 1958, Galerie Iris Clert/Paris (Banai, 2007).

Sanatçılar arasında mekânın kullanımına ilişkin farklı bakış açıları ve söylemler Marcel Duchamp'tan sonraki süreçte devam etmiştir. Bu doğrultudaki karşılıklı söylemlerde Yves Klein ismine de rastlanılmaktadır. Yves Klein 1958 yılında yaptığı “Boşluk” adlı çalışmada mekânı boş olarak kullanırken Arman 1960 yılında aynı galeriyi kullanarak “Dolu” isimli bir çalışma yapmıştır. Arman'ın yaptığı çalışmada sanatçı buluntu nesnelere galerinin içinde kullanmıştır. Mekân kullanımında farklı bir söylemi oluşturan diğer bir sanatçı ise Jannis Kounellis'dir. Sanatçı “Cavalli” adlı sergisinde canlı atları mekân içerisinde kullanarak galerinin mevcut alanını zorlamıştır (Atar, 2018, s. 419).

Kurt Schwitters

Mekânın sanat içerisinde kullanımını Kurt Schwitters'in 1919-1937 yılları arasında Hanover'deki kendi evinde yaptığı Merzbau (Görsel 4) isimli çalışmada görebiliriz. Bu çalışma mekân ve yerleştirme sanatının bir araya gelişinin önemli bir göstergesidir. Sanatçı aslında çalışmasında bütünsel bir yaklaşım benimseyerek parça parça yapılan işlerin yaratamadığı psikolojik uyumu yakalamaya çalışmıştır. Yine sanatçı hayal gücü ürünü biçimlerin oluşturduğu bütünlük içerisinde olan bir çalışma yapmak için yerleştirme sanatına başvurmuştur. Mekân sanat ilişkisine farklı bir bakış açısı getiren bu çalışma sanat nesnesiyle izleyicinin özdeşleşmesi ve sanatçının hayal gücünü izleyiciye yüz yüze aktarması açısından yerleştirme sanatı için önemlidir (Güler, 2014, s. 43). Kurt Schwitters Dada'nın avangart yönünün

gelişmesinde etkili olmuştur. Sanatçının düşünce felsefesi ve eserlerinde esinlendiği yaklaşım Dada'nın geleneksel düşüncesiyle kıyaslandığında, sanat dışı olarak belirttiği her türlü nesneye duyduğu ilgi ve özgürlükçü yaklaşımıdır. Ayrıca sanatçı kendinden sonra gelen pop art, happening ve multimedia gibi sanatsal akımların oluşmasında öncülük etmiştir. Schwitters sanatsal hareketlere öncülük etmesinin yanı sıra Richard Hamilton, Eduardo Paolozzi ve Robert Rauschenberg gibi pek çok modern sanatçıya da etki etmiştir (Memoğlu, 2014, s. 78).



Görsel 4.

Merzbau, Kurt Schwitters, 1933, Hanover (Thomas, 2012).

Christo-Jeanne Claude

Farklı sanat dalları içerisinde tekstil malzemesinin kullanıldığı görülmüştür. Kimi sanatçılar bu malzemeyi mekân tanımlayıcı ve mekân örtücü olarak kullanmış iken kimileri ise yapı elemanı olarak tekstili tercih etmiştir. Bu bağlamda Christo-Jeanne Claude çifti önemli eserlere imza atmışlardır. Malzemenin görselliğini vurgulamak adına verilen eserlerde tekstil malzeme kullanımı ya yapıyı örtmek için ya da cephe yüzeyine hareket, boyut ve görsellik kazandırma çabalarında yer almıştır. Bunun ilk örneği 1960'lı Christo-Jeanne Claude çiftinin paketleme yaparak verdiği eserlerdir. Çift 1994 yılında Alman Parlamento binasının keskin hatlarına tekstil malzemesi kullanarak daha yumuşak bir hava katmıştır. Sanatçıların yaptığı bu çalışma birçok sanatçıya doğayı ve mekânı farklı şekillerde kullanmaya yönelik ilham vermiştir (Arabalı Koşar ve Gürani, 2018, s. 111-112). Christo başlangıçta daha küçük nesnelere paketler iken, eşi Jeanne ile birlikte köprüleri, kıyıları ve adaları paketlemiştir. Ancak bu kadar büyük alanların paketlenme işlemi hem resmi izin gerektirmekte hem de maliyetli olmaktadır. Arazinin bu şekilde sanata dönüştürülmesinden geriye kalan ise o anı izleme fırsatı yakalayan seyirciler ve anı kaydeden fotoğraflardır. Ayrıca doğa hem galeri hem de sanatın nesnesi konumundadır. Ev sahibi eşyalarından uzak bir yere gittiğinde nesnelere üzerine örttüğü örtü koltukları, sandalyeleri veya mobilyaları sahiplenmez. Bu paketleme veya örtü örtü işleminde sadece nesnenin sertlik, yumuşaklık ve yükseklik gibi fiziksel özellikleri hissedilir. Benzer şekilde Christo ve Claude'un nesnelere paketlerken kullandığı

kumaşlar nesneyi sahiplenmez. Bu bağlamda nesnenin mekânla biraraya gelişi, paketleme üzerinden kendini gösterir (Görsel 5) (Girgin, 2014, s. 230).



Görsel 5.

Pont Neuf Köprüsü, Christo ve Jeanne-Claude 1985, Paris (Liveauctioneers, t.y.).

Joseph Beuys

Joseph Beuys 1921 yılında Almanya'nın Krefeld şehrinde doğmuştur. Sanatçı Alman Hava Kuvvetleri'ne görev yaptığı sırada Kırım'da uçağı düşürülmüştür. Beuys'un kaza sonrasında hayatta kalması için yağ ve keçe kullanılmıştır. Yaşadığı bu olay sanatçının hem yaşamında hem de verdiği eserlerde önemli rol oynamıştır. Fluxus akımının önemli sanatçılarından olan Beuys eserlerinde renkler, nesnelere ya da biçimler aracılığıyla psikolojik ve sembolik etkiler yaratmaya yönelmiş ve bu şekilde çeşitli mesajlar iletmıştır. Ayrıca sanatçı eserlerini gerçek mekânlarla bir araya getirmiştir. Bu doğrultuda Beuys kimi zaman bir eylemci, kuramcı kimi zaman ise bir oyuncu ve şaman rolüne bürünmüştür (Beyoğlu, 2019, s. 33). Sanatçının hayatta kalmasının sağlayan keçe malzemesi "kötü durum" isimli çalışmasında da yer edinmiştir. Keçeyi kullandığı bu çalışmasında sanatçı yaşamın canlılığını göstermek istemiştir. Bu yapıtta kullanılan keçeler mekânın etrafında iki sıra şeklinde kullanılmıştır. Ayrıca sanatın diğer bir nesnesi olan piyanoya yapıtında yer veren sanatçı mekânla nesneyi kendi kurgusu doğrultusunda bütünleştirmiştir. Böylece Beuys günlük yaşamdaki bir mekânı sanatsal bir öge olarak izleyiciye sunmuştur (Görsel 6) (Beyoğlu, 2017, s. 53).

Değişen sanatsal bağlam doğrultusunda hareket eden sanatçı yapıtın niteliklerine göre mekân kurgusu yapmıştır. Sanatın kurumlarının ileri sürdüğü düşüncelere karşıt olarak eserin isteğine yönelik duvar inşa etmeyi benimsemiştir. Bu konuda sanatçının 1982 yılında 7. Documenta için, 7000 Eichen (7000 Meşe) dikme projesi örnek gösterilebilir. Sanatçı bu projesiyle çevresel sorunlara dikkat çekerek Kassel şehrinin tekrar ağaçlandırılmasını amaçlamıştır. Sanatçının bu projesi "sosyal hareket" olarak nitelendirilmiştir (Mercan, 2015, s. 300-301).

1960'lı yıllar sonrasında ise sanat nesnesi ve mekânı ele alış farklı bir bağlamda karşımıza çıkmıştır. Bu farkındalıkta önem

taşıyan yağ, keçe, toprak, taş, yiyecek maddesi, bakır ve demir plakaları gibi malzemelerin önemli bir yeri vardır. Çünkü sanatçı bu malzemelerle mekân kurgusu gerçekleştirerek yaşamla ilişkilendirmiştir. Beuys mekân kurgularken izleyicinin zevklerinden ziyade kavramsal boyuta daha çok yönelmiştir. Sanatçı eserlerinde daha çok galeriyi gerçek mekânla kurgulamış ve böylece izleyici sanatsal mekânla gerçek yaşamı özdeşleştirmiştir (Beyoğlu, 2019, s. 36).



Görsel 6.
Kötü durum (Plight), Joseph Beuys, 1958-1985 (Rew, 2013)

Jenny Holzer

Amerikalı sanatçı kent ve doğa bileşenlerinden, özellikle kimlikli mimarisi olan iç ya da dış mekânları malzeme ve mekân bağlamında bir laboratuvar gibi kullanmaktadır. Gözlem yaparak, malzeme toplayarak, yeni ilişkiler üreterek, kente ve doğaya ait dinamikleri kullanarak kavramsal işler üretmektedir. Kent binaları metin ve ışık ana malzemeleridir. Kent dokuları üzerine sorgulamalar yaparak izleyicisine yaşam ve mekân arasında farklı diyaloglar kurmayı hedeflemiştir (Karaçalı, 2017, s. 175).



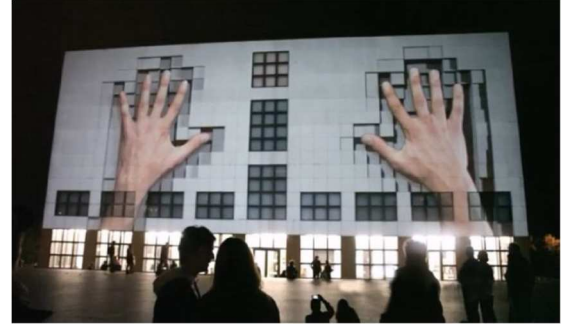
Görsel 7.
Kind of Blue, Jenny Holzer, 2012. Ph. Collin La Fleche (Typeroom, 2019).

Kendine özgü bir ifade dili geliştirerek metne dayalı farklı bir ifade biçimi geliştiren Holzer kavramsal işlerini üretirken reklam panolarından etkilenmiştir. Dil, Kurulum ve Kamusal Sanat'ı bütünleştirdiği çalışmaları ile tanınmaktadır. Kamusal

alanlarda mimari ve reklamcılık üzerine yansıtma yöntemlerini, projeksiyon ve led ışıkları kullanarak uygulamaktadır (Görsel 7). İzleyicisine mesaj sunmasının yanı sıra kent dokularına yeni kimlikler oluşturarak yaşamın sessiz dili olan mimariler üzerinden mesajlarını çok daha rahat iletme hedeflemiştir (Kaya, 2017, s. 173).

Sanat Eserine Dönüştürülen Çeşitli Mekân Örnekleri

Günümüz sanatında en yoğun olarak resim sanatının ilişki kurduğu akımlar olarak kavramsal sanat, dijital sanat, arazi sanatı, yerleştirme sanatı, yansıtma ve ışık sanatı gibi sanat akımları örnek gösterilebilir. Mimari ile ilişkilendirmede yansıtma sanatına, projeksiyon mapping sanatçıları tarafından binalarla adeta oyun oynar gibi kurguların yapıldığı, binalara dijital efektler verilerek farklı formlar, biçimler, dokular ve farklı tasarımların elde edildiği örnekler incelenebilir (Görsel 8, Görsel 9) (Atiker, 2010, s. 100-102).



Görsel 8.
Yansıtım Hizalama Gösterisi, 2009 Galerie Der Gegenwart Hamburg (Discosalt, t.y).



Görsel 9.
Galata Kulesi İstanbul Video Mapping, 2018 (Sarıkoç ve Coşkun, 2018).

Pi Artworks İstanbul-Mart 2000 (Zamanlar)

Mehmet Kavukcu, Hülya Küpçüoğlu, Gülay Semercioğlu ve Sinan Demirtaş'ın eserlerinin (Görsel 10) yer aldığı bu sergi Ortaköy'deki galeri mekânında zaman konusu ele alınarak sergilenmiştir. Galeri mekânındaki gerçek ışığın farklı malzemelerle bir araya getirildiği bu sergide, boya katmanları ile zamanın dilimleri gibi oluşturulan merdivenlerin kullanıldığı 'Mevsimler' adlı çalışma geçmiş ile gelecek arasında bir köprü vazifesi üstlenmiştir. İnsanın kendi benliğinin yalnızlığına bırakılan ve birkaç dakikaya çağırın

Mehmet Kavukcu da bellek olgusunu zaman gibi uçucu olarak çağrıştırmıştır. Mekânın gerçek ışığından faydalanan beyaz renkli heykeli ile Kıpçuoğlu kendine gerçek hayattan ‘zaman çalarak’, izleyicisine zaman içerisinde malzemelerin gölgelerinin mekân içerisindeki değişimlerini sunmuştur. Alüminyum konstrüksiyonlarıyla ‘Pencereler’ isimli çalışmasıyla ortaya çıkardığı farklı kadrarlarla insanın kendi bakışını paylaşmayı başarmıştır. Dört sanatçının bir arada sergilediği zaman isimli bu sergi aslında bizlere mekânla ilişkiler kurarak, gerçek anı kullanarak zamanın her an her dakika geçmekte olduğunu, uçuculuğunu göstermiştir (Rona ve Antmen, 2001, s. 156).



Görsel 10.

Basamaklar ve Yol I, tuval üzerine akrilik, 150x300, Sinan Demirtaş (üstte solda); İsimsiz, Hülya Kıpçuoğlu, 1998, demir ve MDF, 240x140x85cm. (üstte sağda); Zamanlar, Mehmet Kavukcu, 2000, sac, toprak, akrilik (altta solda); Pencereler, Gülay Semercioğlu, 2000 alüminyum (altta sağda) (Rona ve Antmen, 2001).

Tokuji Yoshioka, “Tornado”

Mimari tasarım ve yerleştirme arasındaki sınırları kaldırdığı tasarımları ile kabul gören Tokuji Yoshioka Miami’de 2007 yılında ‘Tornado’ (Görsel 11) adlı yapıtıyla yılın tasarımcısı seçilmiştir. Sanatçı Tornoda adını verdiği bu çalışmada sayısız plastik kamışlardan faydalanmış ve bir binada kamışları dalga formuna sokarak kasırga efekti vermiştir. Genellikle çalışmalarında mekânları kullanan sanatçı, hafif şeffaf cam kristal gibi malzemeleri kullanarak çalışmalarında sonsuzluğun hissini vermiştir (Morkoç, 2013, s. 40-43).



Görsel 11.

‘Tornado, Tokuji Yoshioka, 2000, Design Miami (Kurze, t.y.).

Selda Asal ‘Apartman Projesi’

İstanbul tünel semtinde Selda Asal tarafından kurgulanan bu mekân sanat galericiliğine bir ironi getirmiştir. 1904 yılında inşa edilmiş binanın 25 metrekarelik bir odasını kurgulayarak bir pencereden izlenebilen bir mekâna dönüştürmüştür. Aynı mekânı ayakkabı dükkânı, temizlik malzemeleri dükkânı gibi açmıştır. Mekân küçük olduğu için genelde küçük işler sergilemiştir. Asal burada bir çağ sonu sorgulamayı hedeflemiştir. Çağımızın fetişlerini ve tüketim çılgınlığını duyurmayı da hedeflemiştir (Rona ve Antmen, 2001, s. 25). Sokak ile iletişim kurulması planlanan bu binanın üçgen pencerelerine yazılar, objeler, fotoğraflar ve geceleri camlara yansıtılan filmler dışarıdan izlenebilir halde sunularak gündelik hayatın içerisinde insanların bu sergiye katılımları hedeflenmiştir. 1999 yılında başlayan bu projede Temizlik Malzemeleri Dükkânı (Cleaning Material Store), Düş Satın Alma Dükkânı (Store of Dreams), Bekleme Odası (Waiting Room), Kartpostallar (Postcards), Yalanla İlgili Herşey (All About Lies), Herşey Yolunda Olacak, Hiç Birşey Yolunda Gitmiyor (Nothing Goes Well) gibi projeler sergilenmiştir (Apartment Project, t.y) (Görsel 12).



Görsel 12.

Apartment Projesi Sergileri, Selda Asal, Eylül 1990- Eylül 2000 (Apartment Project (t.y)).

İbrahim Koç ‘Hiçbir Fikrim Yok’

Projenin mekânı bir sergi veya üretim yeri olmanın yanı sıra bir ilgi nesnesidir. Sanatçının çalışma alanı izleyicisine mekânın kendi hikâyesini de sunmaktadır. Burada sanatçısının 6 yıl boyunca yaptığı çalışmalar sergilenmektedir. Başlangıçta bir platform ismi adı altında

olsa da bu mekân biçimsel ve kavramsal bir sebep haline dönüşür. Mekân için kendisi olmaya başlamıştır. Mekânın terk edilmişliği, bakımsızlığı bir nevi geçmişin izlerini sergilemektedir. Koç'un çalışmalarının kalıntıları, bitmiş ve yarım kalmış heykeller, aletler, malzemeler ve objeler, hayat ve sanat ile dolu bu mekânda geçmiş zamana dair bir fikir vermektedir. Şimdilerde ise durgun halde olan mekân kendi anlatım dilini ortaya koyarak izleyicisine notlar vermektedir. Mekân aynı anda sanatçı stüdyosu olarak tarihini ve tarihi bir Yunan (Rum) dairesini gözler önüne sermenin yanı sıra İstanbul'un tarihi, siyasi, kültürel ve kentsel dokularını da yansıtmaktadır. İsmiyle tam bir tezatlık içinde olan bu proje sanatın ve sanat ortamının mevcut durumunu eleştirel tarzda yorumlayan düşünceler, göndermeler ve kavramlarla doludur. Hazır nesne olarak mekânın başarılı bir örneğidir. Sanatın üretiminde ve sergilenmesinde mekânın gücünü kanıtlamaktadır (Görsel 13) (Graf, 2015).



Görsel 13.

Hiçbir Fikrim Yok, İbrahim Koç, Tophane, İstanbul (Graf, 2015).

Anna Borgman/Candy Lenk, 'Rekonstruktion'

Bir galeri binasının kendi işlevsel amacının dışına çıkılarak galeri giriş cephesinin sergileme alanı olarak esere dönüştürüldüğü bu mekân tarihsel verilere dayandırılarak ve biçimsel sorgulamanın yapıldığı bir rekonstrüksiyon örneğidir (Görsel 14) (Özen Tanyıldızı, 2016, s. 76).



Görsel 14.

Rekonstruktion, Anna Borgman/Candy Lenk, Galerie Aquabit, Berlin, Almanya, 2015 (Kulturwerk, t.y.).

Barbara Kruger, "Exhibition"

Mekân içerisinde yazıların kullanıldığı, mekân içerisinde mekân anlayışını sergilemektedir. Grafik öğelerini yazılarla birlikte çeşitli ebatlarda kullanmış, mekânı, tavanı, zemini ve duvarları kaplayarak mekânı için kendisi olarak sergilemiştir. Yazı ve mekân ilişkisiyle beraber izleyiciye çeşitli odaklanma ve düşünme alanları oluşturmuştur. Anlatım biçimi olarak zaten kavramsal düşünme ön plana çıkmaktadır (Görsel 15) (Beyoğlu, 2017, s. 54).



Görsel 15.

Exhibition, Barbara Kruger, 1991, Barbara Goldstein Galerisi (Peterandjoan, t.y.).

Sonuç

Geleneksel anlayışın primitif yaşam alanlarından beslenerek ve zaman içerisindeki gelişmelerin sonucu olarak resim sanatı disiplinlerarası etkileşimler kurmuştur. Günümüz resim sanatı ya da sanat anlayışı içerisinde yenilikçi malzemeler, mekânlar, evrensel diller vb. birçok alan kendi dünyasında harmanlanarak bir anlatım ve yöntem dili geliştirilmiştir. İnsanın söylemlerini ya da eylemlerini hareketli, hareketsiz, sesli veya sessiz, anıtsal, mekânsal ya da dijital olarak evrenin tamamına çok kısa yollardan ulaştırabilen resim sanatı, yeni bir anlatım dili meydana getirmiştir. Geleneksel resim anlayışının Kübizm ile başlayan yabancı malzeme anlayışı, resim sanatını etkili bir şekilde deformasyona götürmeye başlamıştır.

Resim sanatı başka sanat alanlarıyla etkileşim kurmaya başlamıştır. Teknolojik gelişmelerle beraber fütürist yaklaşımlar da kübizmin kontrolünde gelişmeye devam etmiştir. Kübizm ile başlayarak Dada'ya gelinceye kadar bu yıkım devam etmiştir. Dada dışında bir eylem ortaya atılarak alan daha da genişletilmiştir. Dada bir başkaldırı hareketi olarak hazır malzemeyi devreye sokarak resim sanatını bertaraf etmiştir. Rastlantısal objeler kullanılmaya başlanmış ve atık malzemelerin değerlendirilmesi sonucunda enstalasyon doğmuştur. Enstalasyon çalışmaları resim sanatının bakış açısını farklı bir boyuta taşıyarak düzlemden, çok boyutlu bir alana taşımış ve resmin sınırlarını aşmıştır. Perspektif anlayışı ile başlayan resmin içindeki mekân anlayışı yerini tamamen üç boyutlu gerçek mekâna

bırakmıştır. Resim sanatı klasik bir çizim dili gibi görünse de insan ihtiyaçlarının olduğu her alanda izlerini yansıtmaktadır. Resim sanatı tuval sınırlarını aşmakla kalmayıp, günümüz çağdaş sanat anlayışını kullanarak sanat, tasarım ve mimarlık alanları ile ilişki içerisine girmiştir.

Sanatçılar mimari mekânları, kentsel objeleri, doğayı yeniden yorumlayarak farklı amaç ve hedefler doğrultusunda mekânı yeniden canlandırabileceklerdir. Ayrıca yeni bir kimlik kazandırma ya da iletişimsel olarak yeni bir anlatım dili oluşturma çabasıyla mekânlar ile yeni bağlantılar kurabileceklerdir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir-B.K.; Tasarım-B.K.; Denetleme-E.K.; Kaynaklar-B.K.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi-B.K.; Analiz ve/veya Yorum-B.K.; Literatür Taraması-B.K.; Yazıyı Yazan-B.K.; Eleştirel İnceleme-E.K.; Diğer: B.K.

Çıkar Çatışması: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

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

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-B.K.; Design-B.K.; Supervision-E.K.; Resources-B.K.; Data Collection and/or Processing-B.K.; Analysis and/or Interpretation-B.K.; Literature Search-B.K.; Writing Manuscript- B.K.; Critical Review-E.K.; Other-B.K.

Conflict of Interest: The authors have no conflicts of interest to declare.

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

Kaynaklar

- Apartment Project. (t.y). *Apartment projesi sergileri*. 27.08.2019 tarihinde <https://www.apartmentproject.com/default.asp> adresinden edinilmiştir.
- Arabalı Koşar, S. T., & Gürani, F. Y. (2018). Günümüzde tekstilin mekân tanımlayıcı olarak kamusal alanlarda kullanımı. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (42), 105-128. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/657294>
- Artliving, (2015). <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/hazir-nesne-olarak-mekn-i-4083> Erişim Tarihi 27.08.2019
- Atar, N. İ. (2018). Piyasa galerisinin ideolojisi üzerine. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(61), 412-425. <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2018.2931>
- Atiker, B. (2010). Yerleştirme sanatında yansıtım hizalama ile artırılmış gerçeklik tasarımları. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 99-121. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/43910>
- Balseçen, H. (2018). Yves Klein'in antropometrilerindeki bedenler. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 8(2/1), 12-20. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/605627>
- Banai, N. (2007). Rayonnement and the readymade: Yves Klein and the end of painting. *RES: Anthropology and Aesthetics*, 51(1), 202-215. <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/RESv51n1ms20167725?journalCode=res>

- Batmaz, S. K. (2013). *Tasarımda çeşitlenme sağlayan yöntemlerin günümüz mekân uygulamaları üzerinde incelenmesi* (Tez No. 343064) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Beyoğlu, A. (2017). Sanat eğitiminde mekân kavramının teknolojik gelişmelerle sanatçıların yapıtlarındaki başkalaşımı. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41(41), 47-59. <http://dx.doi.org/10.9779/PUJE780>
- Beyoğlu, A. (2019). Sanatta mekân kurgusu bağlamında Joseph Beuys yapıtları. *YEDİ: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Kış 2019(21), 33-41. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/628789>
- Birinci, A. (2015). *Kapadokya bölgesi kiliselerindeki fresklerin seramik yüzeylerde yorumu* (Tez No. 407403) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Bornovalı, S., & Kolay, İ. (2009). Mimarlık ve resim bütünlüğü açısından kariye örneği. *İtüdergisi/a Mimarlık Planlama Tasarım*, 8(2), 51-56. http://itudergi.itu.edu.tr/index.php/itudergisi_a/article/viewFile/221/197
- Discosalt. (t.y). *555 kubik: Facade projection art*. 11.11.2009 tarihinde <http://discosalt.com/555-kubik-facade-projection-art/> adresinden edinilmiştir.
- Giray, K. (2012). *Mehmet Kavukcu*. Atatürk Üniversitesi Yayınları.
- Girgin, F. (2014). Çağdaş sanatta, sanatın malzemesi olarak mekân. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 7(13), 214-234. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/275447>
- Graf, M. (2015, Ekim 23). *Hazır nesne olarak mekân*. Artful Living. <http://www.artfulliving.com.tr/sanat/hazirnesne-olarak-mekn-i-4083>
- Güler, Ö. K. (2014). Çağdaş sanata mekân bağlamında bir bakış. *Tasarım Kuram*, 10(17), 39-53. <https://doi.org/10.23835/tasarimkuram.239606>
- Karaçalı, B. (2017). Temel sanat/tasarım olgusu-yeni yaklaşımlar. *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, 8(1), 170-185. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.510313>
- Karaçalı, B. (2018). Çağdaş sanatın dili-Malzemenin sözü. *Sanat-Tasarım Dergisi*, (9), 29-35. <https://doi.org/10.17490/Sanat.2018.24>
- Kaya, Y. (2017). Güncel sanatta yeni bir yaklaşım olarak "Melezlik". *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (20), 165-182. <https://doi.org/10.18603/sanatvetasarim.370751>
- Kulturwerk, (t.y). *Rekonstruktion*. BBK. 27.08. 2019 tarihinde https://www.bbk-kulturwerk.de/con/kulturwerk/front_content.php?idart=869&artistId=411 adresinden edinilmiştir.
- Kurze, C. (t.y.). *Tornado with 2 milion straws*. IGNANT. <https://www.ignant.com/2013/05/02/tornado-with-2millions-straws/>
- Liveauctioneers. (t.y.). *Christo exhibition*. 06.08.2019 tarihinde <https://www.liveauctioneers.com/news/top-news/art-design/first-ever-christo-exhibition-opens-in-artists-native-bulgaria/> adresinden edinilmiştir.
- Luxury Properties (t.y). *Anish Kapoor most famous art works*. 20.09.2024 tarihinde <https://luxuryproperties.ir/blog/item/466/sir-anish-kapoor-most-famous-art-works> adresinden edinilmiştir.
- Mehmet Kavukcu. (2013). *Kırmızı çizgi*. 07.08.2019 tarihinde <http://mehmetkavukcu.com/2013-kirmizi-cizgi> adresinden edinilmiştir.

- Memoğlu, S. (2014). Başyapıt imgelerinin günümüz sanatındaki yorumları (Tez No. 366982) [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Mercan, A.I. (2015). Değişen sergi modellerinden bir kesit. *Sanat Yazıları*, (33), 289- 308. https://sanatyazilari.hacettepe.edu.tr/img/111119512017_1968805194b.pdf
- Morkoç, M. (2013). *Sanat nesnesi ve mekân ilişkisi üzerine uygulamalar* (Tez No. 345216) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Nabiyeva, K. (2017). *Gotik heykeltçilikte "gargoyle heykeller" üzerine bir araştırma* (Tez No. 469049) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Özen Tanyıldızı, S. (2016). Mekâna özgü sanatta yeni stratejiler: Berlin'deki güncel pratikler. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, (16), 75-85. <https://doi.org/10.17484/yedi.30506>
- Pelin, K. (2012). *Anish Kapoor'un mekân ve malzeme anlayışı* (Tez No. 320435) [Yüksek lisans tezi, Işık Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi
- Peterandjoan. (t.y). *Barbara Kruger exhibition*. 28.08.2019 tarihinde <http://peterandjoan.blogs.wm.edu/files/2009/03/installation-shot-2.jpg> adresinden edinilmiştir.
- Rew, M. (2013, March 5). *Joseph Beuys' plight*. Seearttoday. <https://seearttoday.wordpress.com/2013/03/05/joseph-beuys-plight/>
- Rona, Z. & Antmen, A.(Eds.). (2001). *Türkiye sanat yıllığı 2000*. Sanat-Bilgi-Belge Limited.
- Sarıkoç, A. F., & Coşkun, İ. (2018, Nisan 27). Galata Kulesi'ne yansıtılan görsel şov havadan görüntülendi. *İhlas Haber Ajansı*. <https://www.ihb.com.tr/haber-galata-kulesine-yansitilan-gorsel-sov-havadan-goruntulendi-723386/>
- Söğüt, B., & Duman Ercan, Y. (2011). Raffaello Santi'nin "the fire in the borgo" adlı freskinde betimlenen mimari unsurlar üzerine bir değerlendirme. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (8), 35-45. [https://gcris.pau.edu.tr/bitstream/11499/27609/1/Sogut B. -Ercan Y. D. Raffaello Santi nin p039-049.pdf](https://gcris.pau.edu.tr/bitstream/11499/27609/1/Sogut%20B.%20Ercan%20Y.%20D.%20Rafaello%20Santi%20nin%20p039-049.pdf)
- Thomas, E. (2012, July 9). In search of lost art: Kurt Schwitters's merzbau. Moma. https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/07/09/in-search-of-lost-art-kurt-schwitterss-merzbau/
- Typeroom. (2019). *The Whole Truth: Jenny Holzer, warrior Queen of words, invades Italy*. 17.08.2019 tarihinde <http://www.typeroom.eu/article/whole-truth-jenny-holzer-warrior-queen-words-invades-italy> adresinden edinilmiştir.
- Utku, A. (2012). *Mehmet Kavukcu 1991-2012*. Atatürk Üniversitesi Yayınları.