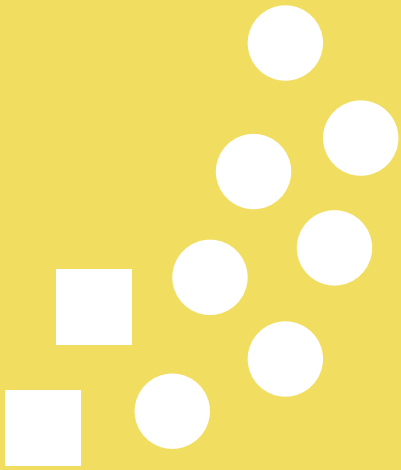


sanat&tasarım

art&design

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

CİLT / VOLUME 14 SAYI / NUMBER 2 ARALIK / DECEMBER 2024 ISSN: 2146-9059



sanat&tasarım art&design

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

CİLT / VOLUME 14 • SAYI / NUMBER 2 • ARALIK / DECEMBER 2024 • e-ISSN: 2146-9059



EBSCO



A S O S
indeks

ÖN SÖZ

İçinde bulunduğumuz yüzyıl hızlı gelişmeleriyle toplumları, yaşamları ve yaşamın içinde olan her şeyi kendi döngüsünde şekillendirmeye devam ediyor. Bu bağlamda sanat ve tasarım alanında da bu yapılanış devam ederken bu değişim döngüsünde sanat alanlarında “yapay zekâ, arttırılmış gerçeklik, üç boyutlu yazıcılar vb.” terimler ve kavramlar daha fazla tartışılmaya, değerlendirilmeye başlandı. Dergimizin bu sayısı öncesinde yapılan başvurularda bu konularda çok sayıda araştırmacının bu içerikleri sorunsallaştırdığını gözlemledik. Şüphesiz ki ilerleyen zaman dilimlerinde bu eğilimin artarak devam edeceğini göreceğiz. Öte yandan; yeni çağın dinamiklerinin kavranması, bu konulardaki farkındalığın artması ve konuların sağlıklı bir zeminde tartışılması için bu alanda yapılan araştırmaların nicelik ve nitelik yönünden varlığı gittikçe önem kazanıyor.

Dergimizin bu sayısında ele alınan konulara bakıldığında içmimarlık, fotoğraf, seramik, cam, animasyon, Oyun tasarımı, resim, heykel, grafik, sanat tarihi, müzik, endüstriyel tasarım, tekstil ve moda tasarımı gibi farklı alanlardaki 23’ü araştırma, 12’si derleme olmak üzere toplam 35 makaleye yer veriyoruz.

Dergimizin ESCI, ULAKBİM, EBSCO, İdealonline, TR-Dizin ve ASOS gibi önemli indekslerde tarandığını hatırlatarak, bu sayımızın yayınına katkı sunan yazarlarımıza, özenli, özverili ve objektif incelemeleri için editörlerimize, hakemlerimize ve dergimizin size ulaşmasında, hazırlık süreçlerinde özverili bir çaba ve emek ortaya koyan başta editör yardımcılarım Doç. Elif ÖZBEK, Doç. Gülçin KARACA ve Doç. Remzi SAN’a, mizanpaj editörümüz Prof. Yaşar USLU’ya, dil editörümüz Öğr. Gör. Meral Melek ÜNVER’e, yayın yönetmeni; Sinem YÜRÜKÇÜ ve Müzeyyen KOÇOĞLU’na ve grafik tasarım uygulama çalışmaları için Kamile ÖZDEMİR’e çok teşekkür ediyorum.

Prof. Mustafa Ağatekin

Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi

Baş Editörü

FOREWARD

The century we are in continues to shape societies, lives and everything in life in its own cycle with its rapid developments. In this context, while this structuring continues in the field of art and design, in this cycle of change, terms and concepts such as “artificial intelligence, augmented reality, three-dimensional printers, etc.” have begun to be discussed and evaluated more in the fields of art. In the applications made before this issue of our magazine, we observed that many researchers problematized these contents on these issues. We will undoubtedly see that this tendency will continue to increase in the coming periods. On the other hand; in order to comprehend the dynamics of the new age, to increase awareness on these issues and to discuss the issues on a healthy basis, the existence of research in this field in terms of quantity and quality is becoming increasingly important.

When we look at the topics covered in this issue of our magazine, we include a total of 35 articles, 23 of which are research and 12 compilations in different fields such as interior architecture, photography, ceramics, glass, animation, game design, painting, sculpture, graphics, art history, music, industrial design, textile and fashion design.

Reminding that our journal is scanned in important indexes such as ESCI, ULAKBİM, EBSCO, İdealonline, TR-Dizin and ASOS, I would like to thank our authors who contributed to the publication of this issue, our editors and referees for their meticulous, devoted and objective reviews, and my assistant editors Assoc. Prof. Elif ÖZBEK, Assoc. Prof. Gülçin KARACA and Assoc. Prof. Remzi SAN, who put in devoted effort and labor in the preparation processes and in reaching you with our journal, our layout editor Prof. Yaşar USLU, our language editor Lecturer Meral Melek ÜNVER, publication director; Sinem YÜRÜKÇÜ and Müzeyyen KOÇOĞLU, and Kamile ÖZDEMİR for her graphic design application work.

Prof. Mustafa Ağatekin

*Anadolu University Art and Design Journal
Editor-in-Chief*

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

Sahibi Owner

Anadolu Üniversitesi adına *Rektör Prof. Dr. Yusuf ADIGÜZEL* On behalf of Anadolu University Rector *Prof. Dr. Yusuf ADIGÜZEL*

Dergi Sekreteryası Journal Secretariat

Sinem YÜRÜKÇÜ, Müzeyyen KOÇOĞLU

Mizanpaj Editörü Layout Editors

Prof. Dr. Yaşar USLU

Dizgi Typest

Kamile ÖZDEMİR

Kapak Tasarımı Cover Design

Cemalettin YILDIZ

Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi, Alan Editörleri Kurulu bulunan ulusal hakemli bir dergidir. Yılda iki kez yayımlanır. Gönderilen yazılar önce editörler ve baş editör tarafından sanat ve tasarım literatürüne katkı, etik ve bilimsel araştırma yöntemlerine uygunluk açısından incelenerek değerlendirilir. Uygun bulunan yazılar için alan editörü belirlenir. Alan editörü, alanında uzman iki ayrı hakem ile birlikte yazıyı değerlendirir. Bu değerlendirme doğrultusunda yazı ya doğrudan ya da düzeltilerek yayımlanır veya reddedilir. Hakemlerin gizli tutulan raporları dergi arşivinde on yıl süre ile muhafaza edilir. Sanat & Tasarım Dergisi 'nde yayımlanan tüm metinlerin yayım hakkı Anadolu Üniversitesi'ne aittir. Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi, dünyanın en kapsamlı akademik tam metin dergi ve benzeri kaynak veri tabanlarından biri olan EBSCO Bilgi Hizmetleri ile elektronik lisans işbirliğine girmiştir. Sanat & Tasarım Dergisi ESCI, ULAKBİM, EBSCO, İdealonline, TR-Dizin ve ASOS veri tabanlarında yer almaktadır.

Anadolu University Journal of Art & Design is a national refereed journal with an editorial board. The journal is published twice a year. Submissions to the journal are evaluated by the editors and the editor-in-chief in terms of their contribution to the art and design literature, their relevance to ethics and research methods. If they deem appropriate, editors from the corresponding fields are determined. Field editors evaluate the manuscript with two experts in the related field. In line with this evaluation, the manuscripts are published with or without corrections, or rejected. The reports of referees are confidential and archived for ten years. Anadolu University hold the copyright of all articles published in Art & Design Journal. Anadolu University Journal of Art & Design has entered into an electronic licensing relationship with EBSCO Information Services, the world's most prolific aggregator of full text journals, magazines and other sources. Journal of Art & Design can be found on ESCI, ULAKBİM, EBSCO, İdealonline and TR-Dizin and ASOS databases.

Yazışma Adresi Address

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Sanat & Tasarım Dergisi Sekreteryası

Yunusemre Kampüsü 26470 Tepebaşı – ESKİŞEHİR

e-mail: sanattasarim@anadolu.edu.tr

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

e-ISSN: 2146-9059

Yayın Tarihi: ARALIK 2024

DERGİ EDITÖRLERİ JOURNAL EDITORS

Baş Editör Editor-in-Chief: Prof. Mustafa AĞATEKİN

Editör Editor: Doç. Elif ÖZBEK

Editör Editor: Doç. Gülçin KARACA

Editör Editor: Doç. Remzi SAN

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

ALAN EDITÖRLERİ KURULU / FIELD EDITORIAL BOARD

- Prof. Dr. Bilge SAYIL ONARAN/ Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Candan TERVİEL / Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Deniz DEMİRASLAN/ Kocaeli Üniversitesi
- Prof. Dr. Fethiye ERBAY/ İstanbul Üniversitesi
- Prof. Dr. Hülya ÖNAL/ Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
- Prof. Dr. İnel İNAL/ Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Prof. Dr. İsmail Özgür SOĞANCI/ Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Kemal ULUDAĞ / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Metin BALAY/Yeditepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Münevver ÇAKI / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Nuray MAMUR / Pamukkale Üniversitesi
- Prof. Dr. Refa EMRALİ/ Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Şerife Ebru OKUYUCU/ Afyon Kocatepe Üniversitesi
- Prof. A. Dilek KIRATLI / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Aygün DİNÇER KIRCA / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Prof. B. Burak KAPTAN/ Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Prof. Ebru GÖKDAĞ / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Hakkı Tonguç TOKOL / Marmara Üniversitesi
- Prof. Hikmet SOFUOĞLU/ Anadolu Üniversitesi
- Prof. Melahat ALTUNDAĞ/ Abant İzzet Baysal Üniversitesi
- Prof. Melike TAŞÇIOĞLU VAUGHAN / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Saime DÖNMEZER/ Anadolu Üniversitesi
- Prof. Tevfik Fikret UÇAR / Anadolu Üniversitesi
- Doç. Dr. Ali Emre BİLİŞ/ Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
- Doç. Dr. Ali Maruf ALASKAN / Ege Üniversitesi
- Doç. Dr. Bekir KIRIŞÇAN / Akdeniz Üniversitesi
- Doç. Dr. Ceren PEKŞEN / Ondokuz Mayıs Üniversitesi
- Doç. Dr. Deniz DENİZ / İzmir Ekonomi Üniversitesi
- Doç. Dr. Duygu KOCA/ Hacettepe Üniversitesi
- Doç. Dr. Engin KAPKIN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Doç. Dr. Funda BAŞ BÜTÜNER / Orta Doğu Teknik Üniversitesi
- Doç. Dr. Hakan ALTINPULLUK / Anadolu Üniversitesi
- Doç. Dr. Mustafa Çağatay GÖKTAN / Kocaeli Üniversitesi
- Doç. Dr. Nazik ÇELİK YILMAZ / Dumlupınar Üniversitesi
- Doç. Dr. Özgür ÇALIŞKAN / Anadolu Üniversitesi
- Doç. Aşkın ERCAN / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
- Doç. Çağlar OKUR / Anadolu Üniversitesi
- Doç. İrfan DÖNMEZ/ Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
- Doç. M. Ayşe Balyemez / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Doç. Melike BAKAR FINDIKÇI / Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi
- Doç. Remzi SAN/ Anadolu Üniversitesi
- Doç. Vedat KAÇAR /Dokuz Eylül Üniversitesi
- Dr. Öğr. Gör. Dilek KARAAZİZ ŞENER / Hacettepe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Erdem OĞUZ/Abant İzzet Baysal Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi İpek TORUN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Selen BAŞER NEJAT/ Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ YAYIN İNCELEME VE DEĞERLENDİRME KURULU (Hakem Listesi)

PUBLICATION SURVEY AND ADVISORY BOARD (Reviewer Board)

- Prof. Dr. Ali Muhammet BAYRAKTAROĞLU / Trakya Üniversitesi
- Prof. Dr. Gözen GÜNER AKTAŞ / Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Lütfü KAPLANOĞLU / Yıldız Teknik Üniversitesi
- Prof. Dr. Nurhan TEKEREK / İstanbul Topkapı Üniversitesi
- Prof. Dr. Seher TETİK IŞIK / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Prof. Dr. Serap BUYURGAN / Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Yaşar USLU / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Ardan ERGÜVEN / Marmara Üniversitesi
- Prof. Fethi KABA / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Fuat AKDENİZLİ / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Prof. Hasan BAŞKIRKAN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Prof. Yusuf KEŞ / Süleyman Demirel Üniversitesi
- Doç. Dr. A. Selin SEPİCİ MUTDOĞAN / Hacettepe Üniversitesi
- Doç. Dr. Cem GÜZELÖĞLU / Ege Üniversitesi
- Doç. Dr. Çağrı YALÇIN / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Doç. Dr. Dizar ERCİVAN ZENCİRCİ / Ege Üniversitesi
- Doç. Dr. Ebru ERBAŞ GÜRLER / İstanbul Teknik Üniversitesi
- Doç. Dr. Ebru YETİŞKİN DOĞRUSÖZ / İstanbul Üniversitesi
- Doç. Dr. Erhan AYAS / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Doç. Dr. Evrim ÇAĞLAYAN / Karabük Üniversitesi
- Doç. Dr. Fulya ERTEM BAŞKAYA / İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
- Doç. Dr. Gülçin Cankız ELİBOL / Hacettepe Üniversitesi
- Doç. Dr. Hami Onur BİNGÖL / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Doç. Dr. Hatice Kübra ÖZALP HAMARTA / Necmettin Erbakan Üniversitesi
- Doç. Dr. Kibar Evren BOLAT / Anadolu Üniversitesi
- Doç. Dr. Menşure Kübra MÜEZZİNOĞLU / Fırat Üniversitesi
- Doç. Dr. Onur TATAR / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
- Doç. Dr. Seçil KARTOPU / Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi
- Doç. Dr. Selma ASLANTAŞ / Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi
- Doç. Dr. Selvin YEŞİLAY / Anadolu Üniversitesi
- Doç. Aşkın ERCAN / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
- Doç. Ayşe KURŞUNCU AYDOĞU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Doç. Burçak BALAMBER / Balıkesir Üniversitesi
- Doç. Candan GÜNGÖR / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Doç. Devabil KARA / Marmara Üniversitesi
- Doç. Duygu ÇELİK / Munzur Üniversitesi
- Doç. Ezgi GÖKÇE / Uşak Üniversitesi
- Doç. Fidan TONZA HELVACIKARA / Ondokuz Mayıs Üniversitesi
- Doç. Firdevs Müjde GÖKBEL / Kastamonu Üniversitesi
- Doç. Funda SUSAMOĞLU ERTÜRK / Hacettepe Üniversitesi
- Doç. Havva ALTUN DEMİRCAN / Hacettepe Üniversitesi
- Doç. İrfan DÖNMEZ / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
- Doç. Kerem Ozan BAYRAKTAR / Marmara Üniversitesi
- Doç. Leyla KUBAT / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
- Doç. Oya AŞAN YÜKSEL / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Doç. Senem AKER ENSARİ / Bolu İzzet Baysal Üniversitesi
- Doç. Tanzer ARIĞ / Hacettepe Üniversitesi
- Doç. Tuna UYSAL / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Fakültesi
- Doç. Zafer LEHİMLER / Atatürk Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi A. Can ÖZCAN / İzmir Ekonomi Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Arda ÖZTÜRK / Yeditepe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Başak ÜRKMEZ / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Dilek ERDOĞAN AYDIN / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Duysal DEMİRBAŞ / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ece AKAY ŞUMNU / Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ece ARIHAN / Bahçeşehir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ekin PINAR / Orta Doğu Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Elif ALTIN / İstanbul Kültür Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Emrah SEZER / Bolu İzzet Baysal Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Emre Ahmet SEÇMEN / Beykoz Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ertuğrul SÜNGÜ / Bahçeşehir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Gizem BÜYÜCEK / Konya Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Gizem Hediye EREN / Ege Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Hayyam CELİLZADE / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi İhsan KOLUAÇIK / Tekirdağ Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mehmet NORASLI / Selçuk Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mehmet ÖRS / Düzce Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mine KÜÇÜK / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ YAYIN İNCELEME VE DEĞERLENDİRME KURULU (Hakem Listesi)

PUBLICATION SURVEY AND ADVISORY BOARD (Reviewer Board)

- Dr. Öğr. Üyesi Oylum TUNÇELLİ / Kocaeli Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özge DEVAL / Fenerbahçe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Seden ODABAŞIOĞLU / Marmara Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Semih SALMAN / İzmir Kavram Meslek Yüksekokulu
- Dr. Öğr. Üyesi Simten DEMİRKOL / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Sultan Burcu DEMİR KOYUNCU / Hacettepe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Şaha ASLAN / TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Tuğba Levent KASAP / Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi
- Öğr. Gör. Dr. Atakan DELİGÖZ / Ege Üniversitesi
- Öğr. Gör. Dr. Hacer HANCI / Kastamonu Meslek Yüksekokulu
- Öğr. Gör. Dr. Onur KURAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Öğr. Gör. Hatice UTKAN / Yeditepe Üniversitesi
- Öğr. Gör. Seden UZ / Işık Üniversitesi
- Arş. Gör. Dr. Ali Haydar BÜLBÜL / Anadolu Üniversitesi

İÇİNDEKİLER/CONTENT

ÇAĞDAŞ MÜZİKAL FİLM ÖRNEKLERİNDEN THE GREATEST SHOWMAN'NİN GÖSTERGE BİLİMSEL ANALİZİ

SEMIOTIC ANALYSIS OF THE GREATEST SHOWMAN, AN EXAMPLE OF CONTEMPORARY MUSICAL FILM



• Sibel ÇELİK NORMAN..... 1-22

EFELER YOLU KÜLTÜR ROTASI'NIN LOGO TASARIM ARAŞTIRMASI

RESEARCH OF LOGO DESIGN OF EFELER WAY CULTURE ROUTE



• Elçin AS • Ekin BOZTAŞ..... 23-48

TASARIM EĞİTİMİNDE ADDIE MODELİNİN KULLANILARAK TASARIM SÜRECİNİN YÖNETİLMESİ

DESIGN PROCESS MANAGEMENT IN DESIGN EDUCATION THROUGH THE ADDIE MODEL



• Mehmet NORASLI 49-68

DENEYSEL TASARIM SÜRECİNDE YAPAY ZEKÂ ARAÇLARININ KULLANIMI: İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE BİR DERS MODELİ ÇIKTILARI

USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS IN THE EXPERIMENTAL DESIGN PROCESS: OUTCOMES OF A COURSE MODEL IN INTERIOR DESIGN EDUCATION



• Merve BULDAÇ 69-91

LÜLEBURGAZ, FETHİYE VE BURSA ÜÇGENİNDE BİR TABELA RESSAMI: ABDULLAH CANKURTARAN

A SIGN PAINTER IN THE TRIANGLE OF LÜLEBURGAZ, FETHİYE AND BURSA: ABDULLAH CANKURTARAN



• Murat ERTÜRK 92-108



Araştırma
Makalesi



Derleme
Makalesi



Kitap
Eleştirisi



Editöre
Mektup

TÜRK ANİMASYONUNDA BİÇİM VE İÇERİK İÇİN ALTERNATİF BİR YAKLAŞIM OLARAK JAPON “MONO NO AWARE” FELSEFESİNİN YENİLİKÇİ KULLANIMI VE “BEYTEREK” UYGULAMA FİLMİ

INNOVATIVE USE OF JAPANESE ‘MONO NO AWARE’ PHILOSOPHY AS AN ALTERNATIVE APPROACH FORM TURKISH ANIMATION SCENARIOS AND ‘BEYTEREK’ APPLICATION MOVİE



• Çiğdem TAŞ ALİCENAP • Ece SÜTİŞ..... 109-130

INVESTIGATING DECORATIVE EFFECTS OF METAL SALTS IN HOT GLASS FORMING METHODS

SICAK CAM ŞEKİLLENDİRME YÖNTEMLERİNDE METAL TUZLARININ DEKOR ETKİLERİNİN İNCELENMESİ



• Selvin YEŞİLAY • Emir ÖZKAYA 131-146

AÇIK DÜNYA OYUNLARINDA OYUNCU ODAKLI HİKÂYE ANLATIMI: THE WITCHER 3: WILD HUNT ÖRNEĞİ

PLAYER-DRIVEN STORYTELLING IN OPEN WORLD GAMES: THE WITCHER 3: WILD HUNT EXAMPLE



• Fuat Boğaç EVREN 147-171

SANAT ORTAMININ BELİRSİZ ALANI: KİŞİSEL SERGİ KRİTERLERİ

ARTICLE NAME: THE UNCERTAIN SPACE OF THE ART WORLD: PERSONAL EXHIBITION CRITERIA



• İsmail EYÜPOĞLU • Ömür GÖKTEPELİLER • Ferhunde KÜÇÜKŞEN ÖNER
• Esra YILDIRIM 172-192

20.YÜZYILIN GÖRSEL ESTETİĞİNİN 21. YÜZYIL GRAFİKLERİNE UYARLANMASI ÜZERİNE BİR İNCELEME

A REVIEW ON THE APPLICATION OF THE VISUAL AESTHETIC OF THE 20TH CENTURY TO THE GRAPHIC OF THE 21st CENTURY



• Bayram BOZHÜYÜK 193-216

GÖRÜNTÜLEME BİÇİMİ OLARAK ANAMORFİK GERÇEKLİK VE KARMA GERÇEKLİK ANALOJİSİ

ANAMORPHIC REALITY AND MIXED REALITY ANALOGY AS A FORM OF IMAGING



• Mustafa KOCALAN • Yunus KAYA.....217-242

SERAMİĞİ TEKSTİLE DÖNÜŞTÜREN SHAE BİSHOP'UN GİYİLEBİLİR SERAMİKLERİ

WEARABLE CERAMICS BY SHAE BISHOP WHO TRANSFORMS CERAMICS INTO TEXTILE



• Ecem SARI • Elif AĞATEKİN.....243-260

SANATTA YAPAY ZEKA DEVRİMİ: YARATICILIĞIN YENİ BOYUTLARI

THE AI REVOLUTION IN ART: NEW DIMENSIONS OF CREATIVITY



• İsmet YÜKSEL • Oya AŞAN YÜKSEL.....261-285

HAREKETLİ VE DURAĞAN AFİŞLERİN DİKKAT ÇEKME VE BİLGİYİ AKTARMA GÜCÜ BAĞLAMINDA KARŞILAŞTIRILMASI: BİR GÖZ TAKİP ÇALIŞMASI

COMPARING THE ATTENTION-GRABBING AND INFORMATION-CONVEYING POWER OF MOTION AND STATIC POSTERS: AN EYE-TRACKING STUDY



• Bekir KİRİŞCAN • Sümeyye YILDIZ.....286-305

ETKİLEŞİMLİ SANAT VE CECİL KEMPERINK'İN SERAMİKLERİ

INTERACTIVE ART AND CECIL KEMPERINK'S CERAMICS



• Selen GÜLTEKİN • Elif AĞATEKİN.....306-325

TÜRKİYE'DEKİ ÇALGI YAPIMCILIĞININ MEKÂN, ÜRETİM, EĞİTİM-ÖĞRETİM VE HAMMADDE KULLANIMLARINA YÖNELİK AKADEMİK VE ALAYLI YAKLAŞIM FARKLILIKLARININ İNCELENMESİ

STUDY OF DIFFERENCES BETWEEN ACADEMIC AND SELF-EDUCATED APPROACHES TOWARDS PLACE, PRODUCTION, EDUCATION-TRAINING AND RAW MATERIAL USE OF INSTRUMENT MAKING IN TURKEY



• Ayşe TURAN.....326-346

HAYVANLARIN SANAT NESNESİ OLARAK KULLANIMI: ‘HAZIR CANLI’NIN SANAT OLMA OLASILIĞI

THE USE OF ANIMALS AS ART OBJECTS: THE POSSIBILITY OF THE ‘READY LIVE’ AS ART



• Beyza DURHAN GÖKTEPE • Cebraail ÖTGÜN 347-367

SOSYAL MEDYADA SAVAŞIN İZLERİNİN SUNUMU: SAVAŞ PORNOGRAFİSİ

PRESENTATION OF THE TRACES OF WAR ON SOCIAL MEDIA: WAR PORNOGRAPHY



• Uğur Güray YAVUZ • Mehmet Uluç CEYLANI 368-388

FİZİKSEL ETKİLEŞİM İÇİN KURGULANAN BASILI ÇOKLU SAYFALARIN TASARIMI

ZERO WASTE DESIGN APPROACH OF TRADITIONAL TURKISH WOMEN CLOTHING



• Bengisu KELEŞOĞLU • Mehtap UYGUNGÖZ 389-409

VSEVOLOD MEYERHOLD TİYATROSUNDA TEMEL PRENSİPLER

BASIC PRINCIPLES IN VSEVOLOD MEYERHOLD’S THEATER



• Arzu TURAN..... 410-425

ANIT TASARIM DİLİ KURULUŞUNDA TEMSİLİN ARACI OLARAK BİÇİM VE BİÇİMSEL ÖRGÜTLENME DÜZENİ

FORM AND FORMAL ORGANIZATION AS A TOOL OF EXPRESSION IN MONUMENT DESIGN LANGUAGE



• Sevda Duygu KOLBAY 426-453

EV YAPIMI OTOBİYOGRAFİ: HATIRLADIĞIM KADARIYLA DİJİTAL SANAT UYGULAMASI

HOME-MADE AUTOBIOGRAPHY: AS I REMEMBER DIGITAL ART APPLICATION



• Cansu KARAMAN CENGİZ..... 454-474

**BAUDRİLLARD’IN “SİMÜLASYON HİPERGERÇEKÇİLİĞİ” ÜZERİNDEN,
HAKİKAT SONRASI ÇAĞDA DİJİTAL SANATI ANLAMAYA ÇALIŞMAK:
BEEPLE ÖRNEĞİ**

*TRYING TO UNDERSTAND DIGITAL ART IN THE POST-TRUTH ERA THROUGH
BAUDRILLARD’S “SIMULATION HYPERREALISM”: BEEPLE CASE*

• Özlem TEKDEMİR DÖKEROĞLU • Özcan TEKDEMİR475-495



KAPSAYICI MÜZE VE DİJİTAL DESTEKLİ KAPSAYICI PRATİKLER

INCLUSIVE MUSEUM AND DIGITALLY SUPPORTED INCLUSIVE PRACTICES

• Gamze ERGİN496-516



**DONT BÖLGESİ ÇÖMLEKÇİ ÇAMURUNUN FARKLI PİŞİRİM KOŞULLARINDA
İNCELENMESİ**

*INVESTIGATION OF CHANGES IN THE PROPERTIES OF DONT POTTERY CLAY IN
DIFFERENT FIRING CONDITIONS*

• Erdal ÇETİNTAŞ517-531



**ERKEN CUMHURİYET DÖNEMİNDE “SÜSLEME SANATI DÜŞÜ”: SANAYİ-İ
NEFİSE MEKTEBİNDE TEZYİNİ SANATLAR EĞİTİMİNİN BAŞLAMASI**

*“THE DREAM OF DECORATIVE ARTS” IN THE EARLY REPUBLICAN PERIOD OF
TÜRKİYE: THE BEGINNINGS OF DECORATIVE ARTS TRAINING AT THE
SCHOOL OF FINE ARTS*

• Özge GENÇEL532-552



**A REVIEW OF THE VISUAL COMMUNICATION DESIGNS OF DOODLES
CREATED BY GOOGLE FOR TÜRKİYE**

*GOOGLE’IN TÜRKİYE İÇİN TASARLADIĞI DOODLELARIN GÖRSEL İLETİŞİM
TASARIMI AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ*

• İbrahim YILDIZ • Engin UĞUR553-576



**EXPLORING ARTISTIC FRONTIERS IN THE ERA OF ARTIFICIAL
INTELLIGENCE**

YAPAY ZEKÂ ÇAĞINDA SANATSAL SINIRLARI KEŞFETMEK

• Vildan IŞIK577-603



SAVAŞIN GÖRÜNEN YÜZÜ OLARAK ASKERİ KAMUFLAJIN SANATTA DEĞİŞEN ANLAMI

THE ALTERING MEANING OF MILITARY CAMOUFLAGE IN ART AS THE APPEARANCE OF WAR



• İrem AKDEMİR • F. Deniz KORKMAZ604-625

GERONTEKNOLOJİK AÇIDAN KONUT MEKÂNLARINDA AKILLI TASARIMIN ÖNEMİ

THE IMPORTANCE OF SMART DESIGN IN RESIDENTIAL SPACES FROM A GERONTECHNOLOGICAL PERSPECTIVE



• Deniz DEMİRARSLAN • Sibel DEMİRARSLAN.....626-647

YENİDEN İŞLEVLENDİRME KAPSAMINDA İSMAİL DALGIÇ KONAĞI

İSMAİL DALGIÇ MANSION IN THE SCOPE OF RE-FUNCTIONALIZATION



• Hülya YAVUZ ÖDEN.....648-669

DEVİSE TİYATRO VE BİR ÖRNEK OLARAK THE WOOSTER GROUP

DEVISE THEATRE AND THE WOOSTER GROUP AS AN EXAMPLE



• Ece ÇELİKÇAPA ÖZİNAN.....670-685

ENDÜSTRİYEL TASARIMDA SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK GİRDİSİNİN MOBİLYA ENDÜSTRİSİ ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

EVALUATION OF SUSTAINABILITY INPUT IN INDUSTRIAL DESIGN THROUGH THE FURNITURE INDUSTRY



• Deniz EKMEKÇİOĞLU686-706

BATI ETKİSİNDE OSMANLI SARAY MOBİLYASININ BİÇİMSEL ÖZELLİKLERİ, RENK VE DOKUSU HAKKINDA BİR ARAŞTIRMA

A RESEARCH ON THE FORMAL FEATURES, COLOR AND TEXTURE OF OTTOMAN PALACE FURNITURE UNDER WESTERN INFLUENCE



• Önder TOSUN • İhsan KÜRELİ.....707-730

ÇAĞDAŞ HEYKEL SANATINDA TEMSİL STRATEJİSİ OLARAK KÜÇÜK ÖLÇEKLİ İNSAN FİGÜRLERİ

SMALL-SCALE HUMAN FIGURES AS A STRATEGY OF REPRESENTATION IN CONTEMPORARY SCULPTURE



• Mert BARLAS.....731-751

ÇAĞDAŞ MÜZİKAL FİLM ÖRNEKLERİNDEN THE GREATEST SHOWMAN'NİN GÖSTERGE BİLİMSEL ANALİZİ

• Doç. Dr. Sibel ÇELİK NORMAN*

ÖZET

Son yıllarda artış gösterse de sinema tarihinde önemli bir yere sahip olan müzikal film türüne ilişkin yerli literatürdeki araştırmaların sayıca az oluşu dikkat çekicidir. Bu doğrultuda çalışma kapsamında müzikal film türünün çağdaş örneklerinden olan *The Greatest Showman* filminin göstergebilimsel analizi yapılmıştır. Göstergebilimsel analiz de ise Charles Sanders Peirce'in göstergeden, nesneden ve yorumlayıcıdan oluşan üçlü gösterge modeli üzerinden film incelenmiştir. Araştırmanın temel sorusu *The Greatest Showman*'nin tematik mesajlarını iletmek ve izleyicisinde yankı uyandırmak için barındırdığı göstergelelerin içine kodlanmış anlamların neler olduğunu açığa çıkarmak üzerine kurulmuştur. *The Greatest Showman*'nin hem türün son dönemdeki temsilcilerinden birisi olması hem de kültür endüstrisi tarihinin önemli figürlerinden olan Phineas Taylor Barnum'un hayatından kesitlere yer vermesi nedeniyle biyografi özelliğine sahip olması, inceleme için filmin başlıca tercih edilme nedenleridir. Göstergebilimsel olarak sirk çadırı, karakterlerin gerçek benliklerini kucaklamak için toplumsal normları aşan bir alan olarak gösterilmiştir. Kostümler bireyselliğin ve dönüşümün göstergesi olarak işlev kazanırken müzik ve şarkı sözleri karakterlerin arzularını, çatışmalarını ve ilerleyişlerini açığa çıkarmaktadır. *The Greatest Showman*'nin hırs, birlik ve kendini ifade etme üzerine etkileyici bir hikâye yaratmak için görsel ve müzikal unsurları başarılı şekilde bir araya getiren son dönem çağdaş müzikal türündeki filmlerden birisi olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Müzikal, Müzikal filmler, Göstergebilim, Sinematografi, Film türleri.

* Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü, scnorma@anadolu.edu.tr.,
ORCID: 0000-0002-5899-6053

SEMIOTIC ANALYSIS OF THE GREATEST SHOWMAN, AN EXAMPLE OF CONTEMPORARY MUSICAL FILM

• Assoc. Prof. Sibel ÇELİK NORMAN*

ABSTRACT

Although the number of studies on the musical film genre-an important facet of cinema history-has grown in recent years, research in the domestic literature remains limited. This study addresses this gap through a semiotic analysis of The Greatest Showman, a contemporary example of the genre. Using Charles Sanders Peirce's triadic model of signifier, object, and interpreter, the research explores the meanings encoded in the film's signs to convey thematic messages and engage its audience. The Greatest Showman was chosen for its dual significance as a recent representative of the musical genre and as a biographical account of Phineas Taylor Barnum, a pivotal figure in the culture industry. Semiotically, the circus tent is portrayed as a space that transcends societal norms, allowing characters to embrace their true selves. Costumes symbolize individuality and transformation, while music and lyrics reveal desires, conflicts, and character development. The study concludes that The Greatest Showman effectively combines visual and musical elements to craft a compelling narrative about ambition, unity, and self-expression, solidifying its place as a noteworthy contemporary musical film.

Keywords: Musical, Musical films, Semiotics, Cinematography, Film genres.

* Anadolu University, Faculty of Communication Sciences, Department of Cinema and Television, scnorma@anadolu.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-5899-6053

1.GİRİŞ

Müzikal filmler, müzik, dans ve oyunculuğun bir araya geldiği türü temsil etmektedir. Genellikle dramatik, romantik veya komedi temalarını işler ve müzikal tiyatro oyunlarından uyarlanmaktadır. Hem sanatsal hem de eğlence açısından önemli bir türdür; müzik, dans ve oyunculuğun bir araya geldiği zengin ve karmaşık bir deneyim sunmaktadır. Ayrıca kültürel değişimleri de yansıtan türe ait filmler gösterime girdikleri dönemin sosyal ve politik meselelerini başarılı bir şekilde izleyiciye aktarmıştır. Örnek vermek gerekirse *West Side Story* 1950'lerdeki ırksal gerilimi, *Hair* ise 1960'lardaki karşı kültür hareketini konu almıştır. Müzikal filmler 1920'lerde sessiz filmlerin yerini almaya başlamasından bu yana türün, sinema tarihinde önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir.

Müzikaller sahneye koyulması oldukça maliyetli yapımlar olması nedeniyle maddi sermaye, yetenek ve teknik üstünlük gerektirmekteydi. Yapımcının müzikal türde film çekebilmesi için başarılı sanatçı kadrosuna, orkestraya ve sahne tasarımcılarına ihtiyaç duymaktaydı. Bu durum, müzikallerin genellikle büyük stüdyoların yapabileceği yapımlar olarak kalmasına neden olmuştur (Abisel, 1995: 181-183). 1940'lardan 1960'lara kadar müzikal filmler Hollywood'un en popüler türlerinden biri haline gelmiştir. Bu dönemde *Singin' in the Rain*, *The Sound of Music* ve *West Side Story* gibi birçok klasik müzikal film üretilmiştir. Ancak 1970'lerden sonra müzikal filmlerin popülaritesi azalmaya başlamıştır (Nowell-Smith, 2003: 14-22). Bunun başlıca nedenleri olarak televizyonun yükselişi, film endüstrisindeki değişiklikler ve müzikal film çekme maliyetlerinin yüksek oluşu sayılabilir.

Yakın geçmişte ise özellikle 2000'lerin başları itibariyle *Chicago*, *Moulin Rouge!* ve *La La Land* gibi müzikal filmler gişe rekorları kırarak türün izleyiciler tarafından yeniden benimsendiği ve ilgi gördüğü söylenebilir. Türün sinema tarihindeki önemine ve son dönemdeki popülarliğinin artmasına rağmen müzikal filmler akademik anlamda üzerinde çok fazla tartışılan ve incelenen bir tür olmaktan uzak kalmıştır. Başlıca araştırmalar arasında Pandia ve Wira (2023), *The Greatest Showman*'nin anlatı yapısındaki değer değişimlerini; Mardewi ve arkadaşları (2022) *The Greatest Showman*'deki ana karakter Barnum'un liderlik ve sirkteki çalışma arkadaşlarını yönetme vasfını; Fitriani ve arkadaşları (2019) ise benzer şekilde *La La Land* filmindeki ana karakter Sebastian Wilder'in ahlaki gelişimini araştırmıştır.

Özellikle yerli literatürde müzikal filmleri konu alan çalışmaların sayıca az olmasına rağmen son yıllarda bu araştırmaların sayısında belirgin bir artış olduğu gözlenmiştir¹.

¹ Google Akademik sitesi (<https://scholar.google.com.tr>) üzerinden "müzikal film" başlıklı yapılan arama sonucunda müzikal film türünü konu edinen toplam on beş çalışmaya rastlanmıştır. Benzer şekilde YÖK Tez Merkezi sitesi (<https://tez.yok.gov.tr/>) üzerinden "müzikal film" tez başlıklı yapılan arama sonucunda toplam dört adet lisansüstü tez görüntülenebilmektedir. Söz konusu çalışmaların tamamı 2000 sonrası yayınlanmıştır.

Bu araştırmalar arasında Alço (2013), film müziklerinin gelişimini konu alırken Bektaş (2021) ise 1933'de gösterime giren *42nd Street* filminin egemen ideolojiyi nasıl desteklediğini ve yeni ideolojileri nasıl temsil ettiğini ele almıştır. Bolsu (2022), Peter Wollen'ın Godard'ın sinemasında esinlenerek ortaya koyduğu sinemanın yedi erdemi kavramları aracılığıyla müzikallerin 1970'li yıllardaki değişimini araştırmıştır. Doğaner (2022), *Dancer in the Dark* filminde müziğin ve dansın nasıl kullanıldığını ve tekniğin hangi ilkelere dayandığını filmin anlatı yapısıyla birlikte incelemiştir. Dönmez ve İmrik (2022), popüler şarkılar veya ses sanatçılarının ön plana çıktığı Yeşilçam filmlerinde kullanılan müzik yapısının özelliklerini araştırmıştır. Okumuş (2017), *La La Land* filminin anlatı yapısı çözümleyerek metinlerarası olay örgüsünü ortaya koymuştur. Öztürk ve Yılmaz Guntay (2017), *Chicago* filmindeki dans sekanslarında ortaya konulan söylemi incelemiştir. Sağkan (2010), Türk sinemasından seçtiği müzikal filmlerin müzikal parçaları ve olay örgüsü arasındaki ilişkiyi John Mueller'in müzikal parça gruplandırması yöntemiyle incelemiştir. Taranç ve Tomak (2020), *Tommy ve Rocketman* filmlerini göstergebilim yöntemiyle çözümlemiştir. Uğur (2019), *La La Land* filmindeki hareket unsurlarını incelenerek filmin müzikal kodlarını ortaya koymuştur. Yılmaz (2009), örnekleme dahil ettiği Yeşilçam filmlerinde Anadolu insanına ait halk hikâyelerinde kullanılan motifleri sorgularken Yılmaz Guntay (2017) ise müzikal filmlerdeki dans sekanslarının ve karakterlerin sözsüz olarak seyirciye nasıl aktarıldığını araştırmıştır.

Bu çalışma ise literatürdeki diğer araştırmalardan farklı olarak hem müzikal film türünü tanıtmak ve türe dikkat çekmek hem de son dönemde türün örneği olarak karşımıza çıkan 2017 yapımı *The Greatest Showman*'nin gösterge bilimsel temelde incelemeyi amaçlamaktadır. Böylelikle filmdeki işaretler ve semboller incelenerek filmin anlatısı, karakterleri ve görsel motifleri içinde kodlanmış anlamlar ortaya çıkarılabilir. Ayrıca bu çalışma, filmin kimlik, hırs ve hayallerin peşinden koşmayı çevreleyen kültürel söylemleri hem yansıtmak hem de şekillendirme biçimlerine ışık tutmayı amaçlamaktadır. Yöntem olarak Charles Sanders Peirce'in yaklaşımı benimsenerek göstergebilimsel çözümleme kullanılırken, filmin seçilme nedeni hem çağdaş müzikal film türünün son dönemdeki bir temsilcisi olması hem de kültür endüstrisi tarihi açısından önemli bir yere sahip olan Phineas Taylor Barnum'un hayatından kesitlere yer veren biyografi niteliğine sahip olmasıdır. Biyografinin, döneminin kültürel, siyasal ve ekonomik koşullarını yansıtan bir tür olması da çalışmada bahsi geçen filmin tercih edilmesini sağlamıştır. Göstergebilim alanında çığır açan Peirce hem kitlesel hem de kişilerarası iletişimin temelini oluşturan karmaşık işaretler, anlamlar ve yorumlar ağını aydınlatan bir çerçeve sunmaktadır (Yakin & Totu, 2014). Peirce'in göstergeden, nesneden ve yorumlayıcıdan oluşan üçlü gösterge modelinin, *The Greatest Showman*'de gömülü olan sembolizm

katmanlarını incelemek için gerekli bir zemin sağladığı düşünülmektedir.

Araştırmanın merkezindeki temel soru, çağdaş müzikal film türünün örneği olarak *The Greatest Showman*'nin tematik mesajlarını iletmek ve izleyicisinde yankı uyandırmak için barındırdığı göstergelerin içine kodlanmış anlamların ne olduğudur. Hipotezler ise şu şekilde açıklanabilir:

1- *The Greatest Showman* altta yatan hırs, kabullenme ve kendini keşfetme temalarını iletmek için görsel imgeler, müzikal motifler ve karakter arketipleri de dahil olmak üzere çok çeşitli göstergeler kullanmaktadır.

2- Film, izleyicileri karakterleriyle ve onların mücadeleleriyle hem duygusal hem de entelektüel düzeyde ilişki kurmaya davet eden semiyotik bir anlatı inşa etmiştir.

2. MÜZİKALİN DOĞUŞU VE KÖKENLERİ

Uygarlığın başlangıcıyla eş zamanlı biçimde müzik, kültürlerin önemli bir parçası olarak hikâyeler anlatmak, önemli olayları kutlamak ve duyguları ifade etmek için kullanılmıştır. Nitekim arkeologlar Çin, Hindistan ve Mısır gibi eski uygarlıklara ait kemik flütler, davullar ve diğer müzik aletlerini gün yüzüne çıkarmışlardır. İnsanlık tarihinin ilk müzikal enstrümanları ritüellerde, törenlerde ve diğer kültürel etkinliklerde kullanılmıştır (Sachs, 2012: 45). Açık hava tiyatrolarında sahnelenen Yunan trajedilerinde müzik ve dans performansın ayrılmaz parçası olarak yer almıştır (Henrichs, 1994: 56-57). Antik Yunan'a dayanan erken tiyatro yapımları, Avrupa'da opera geleneğinin gelişmesinin de temelini atmıştır.

Müzikal performansı öne çıkan bir türü olan opera, on altıncı yüzyılda müzik ve dramayı birleştirerek deneyler yapılmasıyla İtalya'da ortaya çıkmıştır. İlk operalar küçük ortamlarda sahnelenir ve genellikle mitolojik temalar ve karakterler içermektedir (Perry, 1958: 207-208). Zaman içinde opera ilgi görmeye başladıkça büyük sahnelerde, lüks kostümlerle ve karmaşık müzik düzenlemeleriyle icra edilmeye başlanmıştır. Sonuç olarak, insanlık tarihinin başlangıcına dayanan müzikal performansın kökenleri, uygarlığın ilk günlerinden operanın ortaya çıkışına kadar hikâye anlatmak, ritüelleri icra etmek ve duyguları ifade etmek için kullanılmıştır. Söz konusu müzik gelenekleri, müziğin ayrı bir sanat biçimi olarak gelişmesinin temelini atmıştır.

Müzikal ise yirminci yüzyılın başlarında ayrı bir sanat formu olarak ortaya çıkmıştır. Bu yeni türde hem eğlenceli hem de melodrama dayalı hikâyeler yaratmak için müzik, diyalog ve dans bir arada kullanılarak denenmeye başlanmıştır (Pramaggiore & Wallis, 2008: 389). Bilinen en eski müzikallerden biri prömiyeri 1927'de Broadway'de yapılan

Show Boat'tur (Solomon, 1989: 35). Show Boat, "Ol' Man River" ve "Can't Help Lovin' Dat Man" şarkıları başta olmak üzere müzik ve olay örgüsünü bütünleştirmesiyle dikkat çekmiştir. Ayrıca dönemin müzikalleri için alışılmadık bir durum olan ırkçılık ve melezleşme gibi ciddi sosyal sorunları da ele almıştır. Dönemin bir diğer öne çıkan müzikali ise prömiyeri 1934'te Broadway'de yapılan Everything Goes olmuştur. "I Get a Kick Out of You" ve "All Through the Night" gibi farklı tarzda müzikleri içeren Everything Goes, şovu hareketlendiren dans figürleriyle ön plana çıkmıştır (Savran, 2012: 534).

İlk müzikaller türün yıllar boyunca devam edecek geleneğini oluşturmuştur (Altman, 1992). Dansı ve koreografiyi ana unsur olarak kullanan müzikaller gösterinin eğlence değerini bu yolla artırmıştır (Babington, 2000). Show Boat ve Everything Goes gibi ilk müzikallerin başarısı, müzikalin popüler bir sanat formu haline gelmesine ve Amerikan kültürünün önemli bir parçası olmasına temel oluşturmuştur (Block, 2009: 19-20).

Müzikal film türü ise Hollywood'un önemli bir parçasıdır ve kökenleri sinemanın ilk günlerine kadar uzanmaktadır. 1927'de gösterime giren *The Jazz Singer* o dönemde büyük bir ilgi görmüştü. Babasının isteklerine karşı gelen ve oyuncu olan genç bir adamın hikâyesini anlatan filmin başrolünü Al Jolson üstlenmiştir. Senkronize sesli ilk uzun metrajlı film olması, *The Jazz Singer*'i sinema tarihinde önemli bir noktaya taşımaktadır (Tankel, 1978: 21-22). Jolson'ın dönemin popüler şarkılarını seslendirdiği filmin müzik sekansları izleyiciler tarafından beğeni toplamış ve müzikal film türünün ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu başarının üzerine, Hollywood'ın önde gelen yapım şirketlerinden MGM (Metro-Goldwyn-Mayer), 1929'da *Broadway Melody*'yi gösterime sunmuştur. "You Were Meant for Me" ve "The Broadway Melody" başta olmak üzere sonradan kült haline gelecek şarkılara yer verilen yapım, gelecek yıllarda müzikal filmlerin standardını belirleyerek *Singin' in the Rain* ve *West Side Story* gibi klasiklerin yolunu açmıştır. Türün gelişmesindeki bir diğer önemli yapım ise 1933 yapımı *42nd Street* oldu. Büyük buhran sırasında popülerleşen bir Broadway müzikalinin hikâyesini konu alan film, koreografisini Busby Berkeley'in yaptığı dinamik dans sekansları içermektedir (Leff, 1999: 3-5).

Sonuç olarak müzikal film türünün kökenleri *The Jazz Singer*, *Broadway Melody* ve *42nd Street* gibi türün popülaritesini sağlayan önemli filmlerle sinemanın ilk günlerine kadar ulaşmaktadır. Sinemada ses teknolojisinin ortaya çıkışı, türün gelişmesinde çok önemli bir rol oynayarak müziklerin filmlere daha sorunsuz bir şekilde dahil edilmesini sağlamıştır.

3. ÇAĞDAŞ MÜZİKAL FİLM TÜRÜ

Klasik müzikal filmler tipik olarak aşk, hırs ve kurtuluş gibi evrensel temalar etrafında dönmekte ve sıklıkla arketipsel karakterler ve melodramatik olay örgüsüyle tasvir edilmektedir. Çağdaş müzikaller ise sosyo-politik sorunları, psikolojik ikilemleri ve varoluşsal kaygıları ele alarak daha karmaşık olan toplumsal konuları keşfetme eğilimindedir. Ayrıca klasik müzikallerin gösteriye ve eğlenceye öncelik verme eğiliminde olduğu, çağdaş muadillerinin ise izleyiciyi büyülemecilikten kaçınarak özgünlüğe ve duygusal yankılanmaya öncelik verdiği söylenebilir. Anlatı yapıları bakımından klasik müzikaller doğrusal bir anlatım yapısına bağlıdır ve filmlerdeki müzikal öğeler olay örgüsünü ileriye taşımak için süsleme görevi görmektedir. Buna karşılık çağdaş müzikaller, genellikle doğrusal olmayan hikâye anlatma tekniklerine ve parçalı anlatılara yönelerek olay örgüsünün ilerlemesine ve karakter gelişimine ilişkin geleneksel yaklaşımdan farklılaşmaktadır. Özetle klasik müzik filmleri ihtişam ve kaçış duygusu yaratmaya çalışırken çağdaş müzikaller daha farklı temaları, anlatıları ve üslup yaklaşımlarını benimsemektedir.

2001 yapımı *Moulin Rouge!* çağdaş müzikal film türünün önemli bir simgesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Baz Luhrmann'ın yönetmenliğini üstlendiği film, on dokuzuncu yüzyılda, Paris'te kabare sanatçısına aşık olan genç bir yazarın hikâyesini konu almaktadır. Yang'a göre (2008: 270), *Moulin Rouge!*'u çağdaş müzikal filmler arasında öne çıkaran başlıca neden geleneksel müzikallerin dışında filmin ortamıyla ve tonuyla uyumlu şekilde yeniden yorumlanan çağdaş pop şarkılarının kullanımıdır.

Türün çağdaş örneklerinden bir diğeri ise 2016'da gösterime giren *La La Land* olmuştur. Damien Chazelle'in yönettiği film, günümüz Los Angeles'ında hayallerinin peşinden koşarken aşık olan bir caz piyanisti ile gelecek vadeden bir aktrisin hikayesini konu almıştır. *Moulin Rouge!* gibi, *La La Land* de hikayesine çağdaş kültürün unsurlarını dahil ederek geleneksel müzikali modern caz ve pop etkileriyle harmanlamıştır.

Çağdaş müzikal filmlerde öne çıkan eğilim, müzik deneyimini geliştirmek için teknolojinin kullanılmasıdır. 2020 yapımı *Hamilton*'da yönetmen Thomas Kail, dinamik ve sürükleyici bir müzik deneyimi yaratmak için canlı performans ve önceden kaydedilmiş görüntülerin bir kombinasyonunu kullanmıştır. Ayrıca filmde yakın plan çekimlerin ve dinamik kamera açılarının kullanılması performansların duygusal etkisini artırmış ve seyirci ile oyuncular arasında bir yakınlık ve bağ duygusu yaratmıştır. Benzer şekilde *Pitch Perfect* (2012) ve *Trolls World Tour* (2020) gibi diğer çağdaş müzikal filmler de ilgi çekici ve sürükleyici müzik deneyimleri yaratmak için teknolojiyi etkin kullanmıştır. Animasyonun ve görsel efektlerin kullanımı, film yapımcılarının ayrıntılı ve fantastik müzik dünyaları yaratmasına olanak tanırken, aynı zamanda performans ve müzik

içeriği açısından daha fazla yaratıcı kontrol ve esneklik sağlamıştır.

Müzikal film türü, ağırlıklı olarak beyaz, heteroseksüel ve güçlü oyuncu kadrosuna sahip olması nedeniyle çeşitlilikten ve temsil eksikliğinden dolayı sıklıkla eleştirilmektedir. Ancak son yıllarda, müzik kültürlerinin ve topluluklarının çeşitliliğini ve zenginliğini temsil etmeye çalışan yapımlar gösterime girmiştir. Bu akımın en dikkate değer örneklerinden biri, Jon M. Chu tarafından yönetilen ve 2021’de gösterime giren *In the Heights*’tır. New York’un çoğunlukla Latin kökenli insanların yaşadığı bir mahallesinde geçen film, büyük ölçüde Latin kökenli oyuncular ve icracılardan oluşan bir kadroya sahiptir. Film; kimlik, topluluk ve Amerikan rüyası konularını müzik ve dansı kullanarak güçlü ve canlandırıcı bir umut hikâyesiyle anlatmıştır.

Çeşitliliği ve temsili ön plana çıkaran yakın tarihli bir diğer örnek ise Jonathan Butterell tarafından yönetilen ve 2021’de seyirciyle buluşan *Everybody’s Talking About Jamie* olmuştur. Film, İngiltere’nin Sheffield kentinde, travesti olma hayali kuran ve muhafazakâr toplumunun beklentilerine meydan okuyan genç bir eşcinselin hikâyesini konu almıştır. LGBTQ sanatçıları ve engelli oyuncuları içeren bir oyuncu kadrosuna sahip olan yapım, ifade özgürlüğünü ve azınlıkları destekleyen toplulukların önemini vurgulamıştır. Her iki yapım da müzikal film türünde daha fazla çeşitliliğe ve temsile yönelik büyüyen bir eğilimin yalnızca iki örneğidir. Film yapımcıları, içinde yaşadığımız dünyanın çeşitliliğini yansıtan hikâyeler anlatmanın öneminin farkındalığıyla farklı kültürlerin ve toplulukların zenginliğini ve karmaşıklığını öven güçlü deneyimler yaratmak için müzik ve dansı başarılı bir şekilde beyaz perdeye taşımıştır.

4. YÖNTEM

Çalışma kapsamında *The Greatest Showman* filmi nitel araştırma yöntemlerinden göstergebilim yöntemi, Peirce’in yaklaşımı benimsenerek kullanılmıştır. Göstergebilim sembolik işaretlerin, sembolik sistemlerin ve bunların işlevlerinin incelenmesine odaklanmaktadır. Bazı araştırmacılar göstergebilimin kapsamına doğal dilleri de dahil ederken, diğerleri yalnızca dil dışı sembollerin incelendiği bir disiplin olarak göstergebilimi tanımlamaktadır (Atabek ve Atabek, 2007: 66). Bu disipline önemli katkılarda bulunan teorisyenler arasında Ferdinand de Saussure, Roland Barthes ve Charles Sanders Pierce öne çıkmaktadır. Göstergebilimin odak noktası göstergelerdir (Fiske, 2003: 62) ve göstergebilimin kapsamı iletişim araçları olarak kullanılan her türlü öğeyi içermektedir (Parsa ve Parsa, 2002: 1). Film çözümlemelerinde de göstergebilim sıklıkla tercih edilen bir yöntemdir. Göstergebilimde işaretler, anlamı aktaran unsurlardır ve kodlar, işaretlerin belirli bir kültürel bağlamda nasıl yorumlanacağını yöneten kurallar sistemidir

(Edgar-Hunt, Marland ve Rawle, 2012: 28-29). Peirce işaretleri ve onların anlamlarını iletişim bağlamında analiz eden göstergebilim teorisiyle tanınmakta ve onun modeli gösterge, nesne ve yorumlayıcı olmak üzere üç ana unsurdan oluşmaktadır. Göstergeyi, göstergenin işaret ettiği nesneyi ve göstergenin kullanıcılarını üçgenin üç köşesi olarak tanımlamıştır ve her köşe diğer iki köşeye iç içedir (Fiske, 2003: 63). Çalışma kapsamında da gösterge, nesne ve yorumlayıcı başlıkları altında film göstergebilimsel olarak çözümlenmiştir.

5. BULGULAR

2017 yapımı *The Greatest Showman*, Phineas Taylor Barnum'un (P. T. Barnum) mütevazı bir başlangıçtan yükselişini; çeşitli tuhaflıklar ve sanatçıların yer aldığı benzersiz bir sirk yaratarak bir gösteri dünyası menajeri haline gelmesinin öyküsünü anlatmaktadır. Film, kabullenme, bireysellik ve kişinin hayallerinin peşinden koşma temalarına güçlü bir şekilde odaklanarak drama, romantizm ve müzikal unsurlarını harmanlamıştır (Mardewi vd., 2022: 352).

4.2.1. Gösterge

Filmin başında Barnum'un kıyafetleri mütevazı ve onun işçi sınıfı geçmişini yansıtmaktadır. Şöhrete yükseldikçe gardırobunun daha abartılı hale gelmesi, onun bir şovmene dönüştüğüne işaret etmektedir. Giyimindeki değişiklik, değişen kimliğini ve statüsünü yansıtmaktadır. Sirk sanatçılarının giydiği kostümler ise onların benzersiz yeteneklerini ve kişiliklerini vurgulamak için tasarlanmıştır. Örneğin, Lettie Lutz'un sakallı kadın karakteri hem fiziksel görünümünü hem de güçlü sesini sergilemektedir. Bu, bireyselliğin sirkte kutlandığı fikrini vurgulamaktadır. Sirk çadırı ise filmde merkezi bir görsel işarettir. Karakterlerin ve izleyicilerin gerçeklikten kaçabileceği bir hayal gücü ve rüyalar alanını, çadır ise hem performansların büyüğü hem de karakterlerin özlemleri için bir sığınağı temsil etmektedir.



Görsel 1. Filmin sirkteki gösteri sahnelerinden birisi.

Filmde renk kullanımı sembolik anlamlar taşımaktadır (Barnwell, 2011: 112). Parlak, canlı renkler genellikle neşe, umut ve fantezi anlarıyla ilişkilendirilir. Bu renkler, sirk gösterileri ve müzikal gösteriler sırasında karakterlerin özlemlerini ve şovmenlik dünyasını yansıtarak hakimdir (Görsel 1). Ayrıca sıcak, renkli tonlar ile daha koyu, daha soğuk tonlar arasında bir kontrast kullanılmıştır. Bu karşıtlık, karakterlerin mücadelelerini ve zaferlerini yansıtmaktadır; daha koyu tonlar genellikle zorlukları ve çatışmaları temsil ederken, daha parlak tonlar başarı ve birlik anlarını ifade etmektedir.

Karakterlerin yaşamlarının ikiliğini göstermek için görsel ipuçları kullanılmıştır. Kafesli kuşların görsel motifi, karakterlerin özgürlük ve tatmin arzularını sembolize etmek için kullanılmıştır. Bu görüntü, Barnum'un "A Million Dreams" şarkısında özellikle belirginleşmektedir. Bu sembolik imgelemle Barnum'un mevcut koşulların ötesinde bir hayal dünyası inşa ettiği söylenebilir.

Filmde kullanılan şarkıların sözleri, karakterlerin duygularının, arzularının ve mücadelelerinin doğrudan göstergesidir. Örneğin "A Million Dreams" şarkısı, Barnum'un daha iyi bir yaşam özlemini ve canlı hayal gücünü ifade etmektedir. Sözler ayrıca karakterlerin iç çatışmalarını da ortaya koymaktadır. Barnum'un ve Carlyle'in söylediğini "The Other Side" şarkısının sözleri Barnum'un başarı arzusunu ve Carlyle'in risk alma konusundaki tereddütünü aktarmaktadır.

Sonuç olarak filmde kullanılan müzikal işaretler izleyiciyi sadece eğlendirmekle

kalmamakta aynı zamanda duyguları iletmek, karakterleri geliştirmek ve olay örgüsünü ilerletmek için bir anlatım aracı olarak da hizmet etmektedir (Savran, 2012). Sözler, melodiler, motifler ve sunum stilleri, izleyiciyi karakterlerin deneyimlerine kaptırmak ve onların düşünce ve duygularına dair iç görü sağlamak için bir arada kullanılmıştır.

Filmde yer alan dans performansları ve koreografi, karakterlerin duygularını ifade etmenin sözsüz bir yolu olarak hizmet etmiştir. Oyuncuların hareketleri ve jestleri neşe, özlem, tutku ve çatışma duygularını başarıyla seyirciye iletebilmiştir. Dans sekansları genellikle ilişkilerin dinamiklerini aktarmaktadır (Iyer, 2017: 123). “The Other Side” şarkısında Barnum ve Phillip Carlyle gelişen arkadaşlıklarını ve karşılıklı saygılarını yansıtmaktadır.

Karakterlerin dans stilleri ve performanslarındaki değişiklikler kişisel gelişimlerini ve dönüşümlerini yansıtmaktadır. Barnum’un çekingen hareketlerinden kendine güvenen şovmenliğe geçişi, onun yolculuğunu aktarmaktadır. Bu yüzden dans sekansları, toplumsal kısıtlamalardan ve kişisel sınırlamalardan kurtulan karakterleri sembolize edebilir. Bu özgürleşme anları, filmin kendini keşfetme ve kabul etme temalarıyla örtüşmektedir. Performatif işaretler, sirk gösterilerinin hayranlığını ve merakını yakalamaktadır. Görsel ve kinetik unsurlar hem karakterler hem de seyirciler için bir tür gerçeklerden kaçış sağlayarak neşe ve heyecan dolu anlar yaratmaktadır.

Toparlamak gerekirse filmdeki performatif işaretler karakterlerin duygularını, yolculuklarını ve ilişkilerini aktarmada çok önemli bir rol oynamıştır. Dans, fiziksel ifadeler ve sirk gösterileri, karakterlerin arzularını, zorluklarını ve zaferlerini iletmelerine izin veren sembolik diller haline gelmiştir. Bu işaretlerin, karakterlerin deneyimlerine derinlik ve duygusal yankı uyandırarak filmin hikâye anlatımını zenginleştirdiği söylenebilir.

Metinlerarası perspektife göre bir kelimenin, işaretin veya metnin anlamı, o kelimenin, işaretin veya metnin içinde bulunduğu bağlamdan bağımsız olarak belirlenmez. Aksine anlamı, söz konusu kelimenin, işaretin veya metnin diğer bağlamlardaki farklı işaret ve metinlerle olan ilişkileriyle belirlenmektedir (Aktulum, 1999: 61). Barnum’un hayatını referans alan filmde, Barnum & Bailey Sirk’ni kuran gerçek bir tarihsel figür olan Barnum’un hayatından belirli olayların dahil edilmesi, tarihine aşına olan izleyiciler için metinlerarası referanslar oluşturmaktadır. Bir şovmen ve girişimci olarak Barnum’un mirası, filme anlam katmanları kazandırmaktadır. Geçmişi hakkında bilgi sahibi olan izleyiciler, onun gerçek başarılarını filmdeki kurgulanmış tasvirle ilişkilendirebilir.

Film çadır, kostümler ve performanslar dahil olmak üzere tarihi sirkleri anımsatan görsel öğeler içermektedir. Bu imalar, eski zaman sirklerinin nostaljisini çağrıştırmakta ve eğlencenin kültürel tarihine bir bağlantı sağlamaktadır. Filmde Broadway

prodüksiyonlarını çağrıştıran şarkılar ve dans figürleri kullanılarak müzikal tiyatro geleneğinden yararlanılmıştır. Bununla birlikte çağdaş pop ve rock müziklerin de kullanılması, filmin modern müzik trendleriyle uyumlu olmasını sağlamıştır. Bu metinlerarası seçim, tarihi ortamlar ile çağdaş bir izleyicinin müzikal tercihleri arasında köprü kurmayı başarmıştır.

Sirk geleneğinin tasviri, tarihi eğlence biçimleriyle metinlerarası bağlantıları çağrıştırmaktadır. Sirk, bir merak ve gösteri kaynağı olarak zengin bir kültürel tarihe sahiptir ve film bu mirastan yararlanmaktadır. Filmin klasik müzik unsurları ile modern etkileri harmanlaması da kült haline gelmiş benzer türdeki filmlerin mirasından yararlandığını işaret etmektedir. Bu metinlerarası göndermeler, ikonik yapımlara aşina olan izleyicilerde yankı uyandırabilir.

Hayal ve rüya sahneleri, karakterlerin daha iyi bir yaşam ve daha parlak bir gelecek için özlemlerini sembolize etmektedir. Barnum'un içinde bulunduğu koşullardan kaçmaya yönelik çocukluk hayalleri, kendini geliştirmeye yönelik evrensel insan arzusunu temsil etmektedir. Bu nedenle hayallerin ve rüyaların karakterlerin eylemleri için itici bir güç görevi gördüğü söylenebilir. Barnum'un başarılı bir sirk yaratma hayalinin amansız arayışı da anlatıyı ileriye taşımıştır.

Gösterişli performanslar ve göz kamaştırıcı gösteriler, şovmenlik fikrini hem eğlendiren hem de aldatılabilen bir tema olarak sembolize etmektedir. Bu tema, yanılsama ve özgünlük arasındaki dengeyi sorgulatmaktadır. Eğlence için illüzyon yaratmak ile bireyleri kâr için sömürmek arasındaki gerilim, şov dünyasının doğası ve şovmenlerin sorumlulukları hakkında etik soruları da tartışmaya açmaktadır.

Karakterlerin fiziksel görünümleri ve hareketleri kişisel gelişimlerini sembolize etmektedir. Barnum'un kararsız bir oyuncudan karizmatik bir şovmene dönüşmesi, onun kendini keşfetme yolculuğunu görsel olarak yansıtmaktadır. Danslar veya paylaşılan sirk gösterileri gibi fiziksel etkileşimler, karakterlerin ilişkilerinin gelişimini sembolize etmektedir. Özellikle Phillip ve Anne'nin trapez düeti, artan bağlarını ve güvenlerini yansıtmaktadır.

4.2.2. Nesne

Nesne, işaretin temsil ettiği şeyi veya kavramı ifade etmektedir. *The Greatest Showman*'de nesneler; hırs, şovmenlik, toplumsal kabul, aile ve bireysellik temaları dahil olmak üzere çeşitli biçimlerde yer almaktadır.

Film, klasik bir "yoksulluktan zenginliğe" anlatı kodunu takip etmektedir. Barnum sahip olduğu çok az maddi sermaye ile yolculuğuna başlayarak sirkiyle bir şovmen olarak öne

çıkılmaktadır. Bu kod, sıkı çalışma yoluyla yukarı doğru hareketlilik ve başarı olasılığına dair kültürel inançtan yararlanmaktadır. Anlatı, Barnum'un ailesi için daha iyi bir yaşam sağlama, şöhret ve başarıya ulaşma hayallerini gerçekleştirme hırsı tarafından yönlendirilmektedir. Anlatıyı ileriye götüren hem iç (karakterin kimlikle mücadelesi, kabullenme) hem de dış (toplumsal önyargılar, mali zorluklar) olmak üzere çeşitli çatışmalar kullanılmıştır. Karakterler zorluklarla yüzleşirken ve kişisel gelişim sürecinden geçerken, çatışmaların ve çözümlerin anlatısal kodu belirgindir. Çatışmaların çözümü genellikle karakterlerin kabul görmesi ve kendini keşfetmesiyle sonuçlanmaktadır.

Filmin Barnum'un şovmenliğine vurgu yapması ve ayrıntılı gösterilere yer vermesi, tarihsel eğlence ve yanılsama uygulamalarına gönderme yaptığını göstermektedir. Ayrıca zorluklara rağmen hayal kurmaya ve başarmaya cesaret eden bireyleri tasviri, hırs ve yenilikçilikle damgasını vuran gerçek tarihsel figürlerin metinlerarası referanslarından yararlanıldığını ortaya çıkarmaktadır. Başarı için çabalayan karakterleri tasvir eden film, Amerikan rüyasının metinlerarası idealleriyle bağlantı kurmaktadır. Filmin kabul, bireysellik ve kapsayıcılık temaları, kimlik ve toplumsal normları çevreleyen çağdaş tartışmalarla yankılanmaktadır.

Barnum'un sirk geleneksel normlara meydan okuyan, çeşitlilik içeren ve çeşitliliği kabul eden bir topluluğu temsil etmektedir. Anlatıdaki birlik ve kabullenme kodu, karakterlerin bireyselliği kucaklamaya ve birbirlerini desteklemeye yönelik toplu yolculukları etrafında dönmektedir. "This is Me" şarkısı ise sirk sanatçılarının kimliklerini ileri sürdükleri ve kabul edilmeyi talep ettikleri doruk noktasına ulaşan bir an olarak dikkat çekicidir.

Sirk çadırı karakterlerin umutlarını, hayallerini ve hayal gücünü kapsayan sembolik bir alan haline gelmiştir. Gerçek benlikleri, olabilecekleri ve toplumsal beklentilerden kaçabilecekleri güvenli bir sığınaktır. Çadırın canlı ve çeşitli performansları, ne kadar alışılmadık olursa olsun kişinin kimliğini benimseme fikrini yansıtmaktadır. Karakterler çadırın altında, kendilerini kabullenme yolculuklarını yansıtan bir kabul ve toplulukla bir aradadır.

Fiziksel farklılıklara sahip karakterler, daha geniş kabulün ve bireysellik temalarının sembolleri haline gelmektedir. Performansları, geleneksel güzellik standartlarına meydan okumakta ve kişinin benzersiz özelliklerini benimsemesinin önemini anlatmaktadır. "This is Me" şarkısı, kendini kabullenmenin ve ayrımcılığa karşı meydan okumanın güçlü bir sembolik ifadesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Karakterlerin kimlik beyanı, kendilerini marjinalleştirilmiş hissedenler için bir toplanma çığına dönüşmektedir.

Sirk sanatçıları adeta bir aileyi sembolize etmektedir. Birlik ve destekleri, aidiyetin sadece kan bağıyla sınırlı olmadığı, birbirini kabul eden ve yüceltenlerde de bulunabileceği

fikrini somutlaştırmaktadır. Sirkteki çeşitli sanatçı kadrosu, kapsayıcılığın ve birliğin gücünü simgeler ve bu temsil, farklı geçmişlere sahip insanlar arasında bir iş birliği ve uyum mesajı içermektedir. Son olarak sakallı kadın ve Tom Thumb gibi karakterler, önyargı karşısında dayanıklılığı simgelemektedir. Başarıları toplumsal normlara meydan okurken yeteneğin ve bireyselliğin görünüşle sınırlı olmadığı fikrini pekiştirmektedir.

Performans işaretleri, her karakterin yeteneğinin benzersizliğini vurgulamaktadır. Sakallı hanımın güçlü şarkı söylemesi, trapez sanatçısının cüretkâr akrobatik ve diğer hareketleri, kişinin bireysel yeteneklerini kucaklamasının önemini ortaya çıkarmaktadır. Bu nedenle karakterlerin performanslarını kendilerini ifade etmenin bir yolu olarak kullandıkları söylenebilir. Karakterler, performanslarını kendilerini ifade etmenin bir yolu olarak kullanmaktadır. Sirk, sanatçıların geleneksel güzellik ve yetenek standartlarına meydan okuyarak kendilerini otantik bir şekilde ifade edebilecekleri bir mekân olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sirk, karakterlerin bireyselliklerini ve benzersiz yeteneklerini ifade etmeleri için ideal mekân görevini üstlenmektedir. Film, beklentilere uymak yerine kişinin gerçek benliğini kucaklamasına yönelik kültürel kodlara sahiptir. Karakterlerin performansları ve eylemleri, kişisel kimliğin öne çıkarılabileceği ve kamusal alanda sergilenebileceği fikrini güçlendirerek, kendini ifade biçimleri haline gelmektedir. Karakterler potansiyellerini gerçekleştirmek ve film evrenindeki yerlerini bulmak için kişisel yolculuklara çıktıkça kendini keşfetmenin kültürel kodları ortaya çıkmaktadır. Ayrıca sirk, karakterlerin toplumsal normlara meydan okumak ve kimliklerini savunmak için sanatsal yeteneklerini kullanarak kendilerini güçlendirdikleri bir alan haline gelmektedir.

4.2.3. Yorumlayıcı

Yorumlayıcı, gösterenin izleyici veya izleyici tarafından anlaşılmasını veya yorumlanmasını ifade etmektedir. *The Greatest Showman* yorumlayıcı, bireysel izleyicilere ve onların kültürel geçmişlerine, kişisel deneyimlerine ve duygusal tepkilerine bağlı olarak değişiklik gösterebilir.

Müzikal sekanslar ve performanslar sırasında filmin kamera hareketleri dinamik ve sürükleyicidir. Bu hareketlerin sirk gösterilerinin enerjisini ve gösterisini yakalayarak seyirciyi gösterilerin görkemine kaptırdığı düşünülebilir. Gösteriler sırasında geniş planların kullanılması gösterinin ölçeğini gösterirken, yakın planlar hem oyuncuların hem de seyircilerin duygusal ifadelerini yakalamaktadır (Edgar-Hunt, Marland ve Rawle, 2012: 124-125). Bu kombinasyon, performansların duygusal etkisini aktarmaya yardımcı olabilir. Görsel işaretler aynı zamanda karakterlerin kişisel gelişimlerini ve dönüşümlerini de yansıtmaktadır. Karakterler zorlukların üstesinden geldikçe fiziksel görünüşleri ve

tavırları gelişerek içsel değişimlerinin ipuçları verilebilir.

Belirli müzikal motifler ve melodiler film boyunca tekrarlanarak bir süreklilik ve duygusal yankılanma duygusu yaratmaktadır. Bu motifler, hikâye anlatımını zenginleştirerek belirli karakterler veya temalarla ilişkilendirilir. Ayrıca şarkı dütlerinin dinamikleri genellikle karakterler arasında gelişen ilişkileri yansıtmaktadır. Phillip ve Anne arasındaki “Rewrite the Stars” şarkısı yasak aşklarını ve karşılaştıkları zorlukları anlatmaktadır. Bununla birlikte filmdeki müzikler olay örgüsünün ilerlemesinde önemli bir rol oynamaktadır. “Come Alive” şarkısı, Barnum’un sirki popülerlik kazanmaya başlamasıyla anlatıyı ileriye taşımaktadır. Barnum’un mücadele eden bir hayalperestten kendine güvenen bir şovmene dönüşmesi, değişen performans tarzına ve müzik seçimlerine de yansımaktadır.

Müzikal işaretler, duygusal katarsis için araç görevi görmektedir. Lettie Lutz ve topluluk tarafından “This is Me” şarkısının güçlü sunumu, izleyicinin duygularıyla yankılanan bir kendini kabul etme ve güçlendirme mesajı vermektedir. Ayrıca filmin çağdaş müzik örneklerini tarihi bir ortamda kullanması izleyicide farklı bir müzikal deneyim yaşatmaktadır. Bu kaynaşma, geçmişle bugün arasındaki uçurumu kapatmaya hizmet ederek hikâyeyi modern izleyicilerle ilişkilendirilebilir kılmaktadır.

The Greatest Showman geleneksel cinsiyet rollerine ve güzellik standartlarına adeta meydan okumaktadır. Sakallı kadın ve trapez sanatçısı Anne Wheeler gibi karakterler, benzersiz yeteneklerini ve görünüşlerini benimseyerek toplumsal normların dışına çıkmıştır. Ayrıca film, kadınları güçlü, yetkilendirilmiş rollerde canlandırarak ve yeteneklerini ön plana çıkararak kadınların geleneksel beklentilerin ötesine geçebileceği fikrini desteklemiştir. Fiziksel görünüşleri veya yetenekleri nedeniyle başlangıçta marjinalize edilen karakterler tasvir edilerek kültürel kabul ve içerme kodları ele alınmıştır. Sirk, farklılıkların dışlanmak yerine kutlandığı bir alan olarak yansıtılmıştır.

Barnum mütevazı bir başlangıçtan başarıya yükselmektedir. Bu kod, sıkı çalışma ve kararlılıkla Amerikan rüyasını gerçekleştirmeye yönelik kültürel ideallerden yararlanmaktadır (Abisel, 1995: 191-192). Ayrıcalık ve prestij dünyasında gezinirken alt sosyoekonomik geçmişe sahip bireylerin karşılaştıkları zorluklara da filmde başarılı bir şekilde değinilmiştir. Film, şöhretin ve şov dünyasının cazibesinin kültürel kodlarına sahiptir. Eğlence endüstrisinde yaşayan karakterlerin tanınma, zenginlik ve popülerlik isteklerini irdelenmiştir. Aynı zamanda şöhretin karanlık tarafı da sunularak, gergin ilişkiler ve etik ikilemler gibi başarıyla birlikte gelen fedakarlıklar ve zorluklar vurgulanmıştır.



Görsel 2. *Phillip Carlyle ve Anne Wheeler karakterleri.*

Phillip Carlyle (beyaz bir adam) ve Anne Wheeler (siyah bir kadın) arasındaki romantik ilişki, tarihsel bağlamlarda ırk ilişkileri ve sosyal tabularla ilgili kültürel kodları ele almaktadır. Çiftin ilişkileri, ırklar arası romantizm etrafındaki kültürel kodları keşfetmek ve toplumsal normları sorgulamak için bir araç görevi görmektedir (Görsel 2). Bununla birlikte sirk grubu, daha önce marjinalize edilmiş veya izole edilmiş karakterlerin güçlü bağlar ve destek sistemleri oluşturmak için bir araya geldiği bir aileyi temsil etmektedir. Topluluğun kültürel kodu ve kabul, karakterlerin sirk içindeki bağlantıları aracılığıyla tasvir edilmiştir ve aidiyet duygusu izolasyon duygularına karşı koymaktadır.

Sirk, karakterlerin bireyselliklerini ve benzersiz yeteneklerini ifade etmeleri için ideal mekân görevini üstlenmektedir. Film, beklentilere uymak yerine kişinin gerçek benliğini kucaklamasına yönelik kültürel kodlara sahiptir. Karakterlerin performansları ve eylemleri, kişisel kimliğin öne çıkarılabileceği ve kamusal alanda sergilenebileceği fikrini güçlendirerek, kendini ifade biçimleri haline gelmektedir. Karakterler potansiyellerini gerçekleştirmek ve film evrenindeki yerlerini bulmak için kişisel yolculuklara çıktıkça kendini keşfetmenin kültürel kodları ortaya çıkmaktadır. Ayrıca sirk, karakterlerin toplumsal normlara meydan okumak ve kimliklerini savunmak için sanatsal yeteneklerini kullanarak kendilerini güçlendirdikleri bir alan haline gelmektedir.

5. SONUÇ

Araştırmanın ortaya koyduğu ilk hipoteze göre film, hırsın karmaşıklığını ve derinliğini yansıtan çeşitli göstergelerle doludur. Özellikle, baş karakter P. T. Barnum'un hırsı, görsel imgeler aracılığıyla izleyiciye aktarıldığı tespit edilmiştir. Barnum'un evinin sade ve mütevazı görüntüsü, onun beslediği büyük hayallerin ve hırsın bir yansıması olarak sunulmuştur. Aynı zamanda gösterinin büyüsunü ve spektakülün gücünü temsil eden parlak kostümler, ışıklandırma efektleri ve set tasarımları da hırsın sembolik göstergeleri olarak açıklanabilir. *The Greatest Showman* sadece hırsı değil aynı zamanda kabullenme ve kendini keşfetme temalarını da görsel ve işitsel göstergelerle işlemiştir. Karakterlerin içsel yolculukları, müzikal motifler ve şarkı sözleri aracılığıyla derinleştirilmiştir. Örneğin "This Is Me" şarkısı, farklılıklarını kabul etme ve kendi değerlerini keşfetme mücadelesi veren karakterlerin güçlü bir ifadesi olarak filmde yer almaktadır. İkinci hipoteze göre film, izleyicileri karakterlerle ve onların mücadeleleriyle duygusal ve entelektüel düzeyde ilişki kurmaya davet eden semiyotik bir anlatı inşa etmiştir. Karakterlerin dil, jest ve mimikleri, izleyicilerle duygusal bir bağ kurmalarını sağlayan semiyotik göstergelerdir. Ayrıca, filmdeki diyaloglar ve iç monologlar, karakterlerin iç dünyalarını ve duygusal karmaşıklıklarını anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Gösterge bakımından filmde kullanılan görsel imgelerin ve kostüm tasarımlarının, karakterlerin kimliklerini, duygularını ve içsel dönüşümlerini yansıttığı tespit edilmiştir. Örneğin Barnum'un giyim tarzındaki değişiklikler, onun kişisel büyüme ve statüsündeki değişimi sembolize ederken, sirk sanatçıların kostümleri benzersiz yeteneklerini ve kişiliklerini vurgulamak için tasarlanmıştır. Ayrıca karakterlerin iç çatışmalarını ve duygularını yansıtan müzikal motifler ve sözler de önemli bir gösterge olarak işlev görmektedir. Nesne olarak filmde temsil edilen kavramlar ve değerler, karakterlerin hırsı, kabullenme arayışı, toplumsal kabul ve aidiyet gibi temalar etrafında şekillenmektedir. Sirk, farklılıkların kutlandığı bir mekân olarak tasvir edilmesi, toplumun çeşitliliği kabul etme ve herkesin kendini ifade etme hakkını vurgulamaktadır.

Barnum'un hikâyesi, Amerikan rüyasını takip eden ve toplumsal normlara meydan okuyan bir yolculuğu simgelemektedir. Sirk ise marjinalleştirilmiş bireyler için bir sığınak ve aile ortamı sunarak toplumun çeşitliliğini kutladığı ve bireysel farklılıkları kabul ettiği söylenebilir. Ayrıca filmdeki karakterlerin kişisel gelişimleri ve dönüşümleri, içsel çatışmalarla ve toplumsal normlarla mücadele ederken, kabullenme ve kendini keşfetme süreçlerinde ilerlemeleri, nesne olarak temsil edilebilir. Yorumlayıcı açıdan ise müzikal motiflerin tekrarı, duygusal süreklilik ve karakter gelişimi için bir araç olarak kullanılırken, görsel imgelerin dinamizmi ve kamera hareketleri seyirciyi gösterinin içine çekmektedir. *The Greatest Showman* geleneksel cinsiyet rollerine ve güzellik standartlarına

meydan okuduğu için filmde ele alınan toplumsal normlara meydan okuma, kabullenme ve kişisel gelişim gibi konuların izleyicinin duygusal ve entelektüel tepkilerini etkileyebileceği söylenebilir.

Sonuç olarak *The Greatest Showman*'nın hırs, birlik ve kendini ifade etme üzerine etkileyici bir hikâye yaratmak için semiyotik ve sinematografik unsurları başarılı bir şekilde bir araya getirdiği söylenebilir. Bu çalışmanın da bundan sonra alanda yapılması muhtemel müzikal film türünü inceleyen ve tartışan yeni araştırmalara temel oluşturması ümit edilmektedir.

KAYNAKLAR

- Abisel, N. (1995). Popüler Sinema ve Türler. İstanbul: Alan.
- Aktulum, K. (1999). Metinlerarası İlişkiler. İstanbul: Öteki.
- Alço, P. (2013). Sinema ve Müzik: Kısa Tarihsel Bir Bakış. İdil Dergisi, 2(7), 135-149.
- Altman, R. (1992). Sound Theory, Sound Practice. New York: Routledge.
- Atabek, G. & Atabek, Ü. (2007). Medya Metinlerini Çözümlemek: İçerik, Göstergebilim ve Söylem Çözümleme Yöntemleri. Ankara: Siyasal.
- Babington, B. (2000). Launder and Gilliat. Manchester: Manchester University Press.
- Barnwell, J. (2011). Film Yapımının Temelleri (Çev: Gülelgül Altıntaş). İstanbul: Literatür.
- Bektaş, E. (2021). Sinema, İdeoloji ve Müzikal Tür İlişkisi Bağlamında 42. Cadde Filmi Üzerine Bir İnceleme. Türk Medya Akademisi Dergisi, 1(1), 44-62.
- Block, G. (2009). Enchanted Evenings: The Broadway Musical from 'Show Boat' to Sondheim and Lloyd Webber. New York: Oxford University Press.
- Bolsu, P. (2022). Karşı Sinema Örneği Olarak 1970'li Yılların Müzikal Filmleri. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Doğaner, S.Y. (2022). Melez Bir Anlatım Olarak Karanlıkta Dans. Turkish Online Journal of Design Art & Communication, 12(3), 833-845.
- Dönmez, Y.E. & İmik, Ü. (2022). Şarkılı Filmler: Yeşilçam. İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi, 8(1), 101-107.
- Edgar-Hunt, R., Marland J. & Rawle, S. (2012). Film Dili (Çev: Senem Aytaç). İstanbul: Literatür.
- Fiske, J. (2003). İletişim Çalışmalarına Giriş (Çev: S. İrvan). Ankara: Bilim ve Sanat.
- Fitriani, R., Natsir, M., & Lubis, I.S. (2019). The Moral Development of the Main Character Sebastian Wilder Portrayed in La La Land Movie (2016). Jurnal Ilmu Budaya, 3(1), 92-98.
- Henrichs, A. (1994). "Why Should I Dance?": Choral Self-Referentiality in Greek Tragedy. Arion: A Journal of Humanities and the Classics, 3(1), 56-111.

- Iyer, U. (2017). Dance Musicalization: Proposing a Choreomusicological Approach to Hindi film Song and Dance Sequences. *South Asian Popular Culture*, 15(2-3), 123-138.
- Leff, L.J. (1999). "Come on Home with Me": "42nd Street" and the Gay Male World of the 1930s. *Cinema Journal*, 39(1), 3-22.
- Mardewi, T., Sofyan, E., Indriyani, F., & Dewi, N. (2022). The Leadership of Phineas Taylor Barnum in the Greatest Showman Movie. *Interaction: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), 351-361.
- Nowell-Smith, G. (2003). *Dünya Sinema Tarihi* (Çev: Ahmet Fethi). İstanbul: Kabancı.
- Okumuş, F. (2017). La La Land Filminin Metinlerarası Evrende Göğe Yükselişi. *Journal of Sencuk Communication*, 10(1), 320-334.
- Öztürk, S. & Yılmaz Güntay, G. (2017). Bir İletişim Formu Olarak Dansın Film Anlatısına Etkisi: "Chicago Örneği". *e-Gifder*, 5(2), 1045-1072.
- Pandia, B.S. & Wira, C. (2023). Moral Value Changes in the Musical Movie of "The Greatest Showman". *English Kinds*, 2(1), 89-101.
- Parsa, S. & Parsa, A.F. (2002). *Göstergebilim Çözümlemeleri*. İzmir: Ege Üniversitesi.
- Perry, C.D. (1958). Classical Myth in Grand Opera. *The Classical Journal*, 53(5), 207-213.
- Pramaggiore, M. & Wallis, T. (2008). *Film: A Critical Introduction* (2nd ed.). Hong Kong: Pearson.
- Sachs, C. (2012). *The History of Musical Instruments*. New York: Dover.
- Sağkan, A. (2010). *Türk Sinemasında Yapılan Müzikal Filmlerde, Müzikal Parçalar ve Olay Örgüsü Arasındaki İlişki*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Savran, D. (2012). "You've got that thing": Cole Porter, Stephen Sondheim, and the Erotics of the List Song. *Theatre Journal*, 64(4), 533-548.
- Solomon, M. (1989). *The History of Motion Pictures: From Silent to Sound*. New York: Castle Books.
- Tankel, J.D. (1978). The Impact of The Jazz Singer on the Conversion to Sound. *Journal of the University Film Association*, 30(1), 21-25.

- Tarañ, R. & Tomak, M. (2020). Sinemada Göstergebilimsel Analiz Üzerine Müzikal Film Örnekleri: Tommy (1975) ve Rocketman (2019) Filmleri. *Pearson Journal of Social Sciences & Humanities*, 5(5), 58-84.
- Uğur, A. (2019). Sinema ve Dans Arasındaki İlişki: Müzikal Filmlerinde Hareket İmge. *SineFilozofi*, 189-199.
- Yakin, H.S.M. & Totu, A. (2014). The Semiotic Perspectives of Peirce and Saussure: A Brief Comparative Study. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 155, 4-8.
- Yang, M. (2008). *Moulin Rouge! and the Undoing of Opera*. *Cambridge Opera Journal*, 20(3), 269–282.
- Yılmaz, B. (2009). *Türk Sinemasında Müzikal Filmlerin Halk Hikâye Motifleri Bakımından İncelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yılmaz Güntay, G. (2017). *Müzikal Filmlerin Dans Sekanslarında Bedenin ve Sinematografik Yapının Anlatıyı İnşası*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Film Listesi

- Berger, F., Gilbert, G., Horowitz, J. & Platt, M. (Yapımcı) ve Chazelle, D. (Yönetmen). (2016). *La La Land* [Sinema Filmi]. ABD.
- Bohling, A., Furnish, D., Reid, D. & Vaughn, M. (Yapımcı) ve Fletcher, D. (Yönetmen). (2019). *Rocketman* [Sinema Filmi]. ABD.
- Brooks, P., Handelman, M. & Banks, E. (Yapımcı) ve Moore, J. (Yönetmen). (2012). *Pitch Perfect* [Sinema Filmi]. ABD.
- Brown, M. & Luhrmann, B. (Yapımcı) ve Luhrmann, B. (Yönetmen). (2001). *Moulin Rouge!* [Sinema Filmi]. ABD.
- Freed, A. (Yapımcı) ve Kelly, G. & Donen, S. (Yönetmen). (1952). *Singin' in the Rain* [Sinema Filmi]. ABD.
- Griffith, R. E. (Yapımcı) ve Wise, R. (Yönetmen). (1961). *West Side Story* [Sinema Filmi]. ABD.
- Herbert, M., Carlton, P. & Milchan, A. (Yapımcı) ve Butterell, J. (Yönetmen). (2021). *Everybody's Talking About Jamie* [Sinema Filmi]. ABD.
- Kail, T. & Seller, J. (Yapımcı) ve Kail, T. (Yönetmen). (2020). *Hamilton* [Sinema Filmi]. ABD.

- Mark, L., Chernin, P. & Topping, J. (Yapımcı) ve Gracey, M. (Yönetmen). (2017). The Greatest Showman [Sinema Filmi]. ABD.
- Miranda, L.-M., Hudes, Q. A., Sanders, S., Bergman, A. & Jacobs, M. (Yapımcı) ve Chu, J. M. (Yönetmen). (2021). In the Heights [Sinema Filmi]. ABD.
- Persky, L. & Butler, M. (Yapımcı) ve Forman, M. (Yönetmen). (1979). Hair [Sinema Filmi]. ABD.
- Richards, M. (Yapımcı) ve Marshall, R. (Yönetmen). (2002). Chicago [Sinema Filmi]. ABD.
- Russell, K. & Stingwood, R. (Yapımcı) ve Russell, K. (Yönetmen). (1975). Tommy [Sinema Filmi]. ABD.
- Shay, G. (Yapımcı) ve Dohrn, W. (Yönetmen). (2020). Trolls World Tour [3B Animasyon]. ABD.
- Thalberg, I. & Weingarten, L. (Yapımcı) ve Beaumont, H. (Yönetmen). (1929). Broadway Melody [Sinema Filmi]. ABD.
- Windeløv, V. (Yapımcı) ve Trier, L. V. (Yönetmen). (2000). Dancer in the Dark [Sinema Filmi]. ABD.
- Wise, R. (Yapımcı & Yönetmen). (1965). The Sound of Music [Sinema Filmi]. ABD.
- Zanuck, D. F. (Yapımcı) ve Bacon, L. (Yönetmen). (1933). 42nd Street [Sinema Filmi]. ABD.
- Zanuck, D. F. (Yapımcı) ve Crosland, A. (Yönetmen). (1927). The Jazz Singer [Sinema Filmi]. ABD.

EFELER YOLU KÜLTÜR ROTASI'NIN LOGO TASARIM ARAŞTIRMASI

• Doç. Dr. Ekin BOZTAŞ* • Dr. Öğr. Üyesi Elçin AS**

ÖZET

Bu çalışmanın temel amacı, Efeler Yolu Kültür Rotası'nın logo tasarımı araştırmasını, bilimsel araştırma yöntemleri ışığında, bölgenin yerel kimliği ve değerleriyle örtüşen biçimde yöre halkının görüş ve düşünceleri dikkate alınarak ortaya koymaktır. Çalışmada Efeler Yolu destinasyon köylerinde yaşayan yöre halkının görüşlerinden faydalanarak köylere özgü logo tasarımlarının hazırlanması amacıyla hareketle nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Örneklemin tespitinde ise amaçlı örnekleme tekniğine başvurulmuş ve veri toplama aracı olarak görüşme tekniği kullanılmıştır. Bu doğrultuda 28 ayrı köyde toplamda 40 ayrı odak görüşmesi gerçekleştirilmiş ve 360 kişiden veri toplanmıştır. Odak grup görüşmelerinden elde edilen nitel veriler içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir. Analiz neticesinde Efeler Yolu Kültür Rotası'nın geçtiği bölgenin zenginliğini ortaya koyan çok çeşitli temalar tespit edilmiştir. Yöre halkı kimi zaman köyün tarihsel veya mimari kimliğini, kimi zaman doğasını ve tarımsal üretim ürünlerini, kimi zamansa somut olmayan kültürel mirasını ön plana çıkartmıştır. Bu bulgular neticesinde, Efeler Yolu'nun görsel kimliğinin önemli bir parçası olan logo tasarımlarına ilişkin tasarım süreçlerine başlanılmış; öncelikle Efeler Yolu logosu tasarlanmış ve ardından Efeler Yolu köy logoları, Efeler Yolu logosunun biçimsel kurgusunu destekleyici ve bölgenin zengin değerlerini yansıtıcı şekilde tasarlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Efeler Yolu, Görsel kimlik, Logo tasarımı, Tasarım süreci.

* Ege Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, ekinboztas@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1886-4272

** Ege Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Görsel İletişim Tasarımı Anabilim Dalı, akcoraelcinn@gmail.com, ORCID: 0000-0001-8838-291X

RESEARCH OF LOGO DESIGN OF EFELER WAY CULTURE ROUTE

• Assoc. Prof. Ekin BOZTAŞ* • Assist Prof. Dr. Elçin AS**

ABSTRACT

The main purpose of this study is to present the logo design research of the Efeler Way Culture Route by employing scientific research methods and incorporating the perspectives of local residents to reflect the region's unique identity and values. In the study, a qualitative research method was adopted to prepare logo designs specific to the villages by utilising the opinions of local people living in Efeler Way destination villages. Purposeful sampling was used to select participants, and interviews served as the primary data collection tool. In this direction, 40 separate focus interviews were conducted in 28 different villages and data were collected from 360 people. Qualitative data obtained from focus group interviews were analysed using content analysis. The findings revealed a wide variety of themes highlighting the region's diversity, including its historical and architectural identity, natural environment, agricultural products and intangible cultural heritage. As a result of these findings, the logo design process began with the creation of the Efeler Way logo, followed by village-specific logos. These designs aim to establish a cohesive visual identity for the Efeler Way while celebrating the cultural and historical richness of the region.

Keywords: Efeler Way, Visual identity, Logo design, Design process.

* Ege University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, Department of Art Education, ekinboztas@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1886-4272

** Ege University, Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Department of Visual Communication Design, Department of Visual Communication Design, akcoraelcinn@gmail.com, ORCID: 0000-0001-8838-291X

1. GİRİŞ

“Sürdürülebilir Kalkınmanın Sağlanmasına Yönelik Bir Kültür Rotası: Efeler Yolu” projesi 2019 yılında İzmir Kalkınma Ajansı’nın “Küçük Menderes Havzası Sürdürülebilir Kalkınma Mali Destek Programı” kapsamında desteklenmeye hak kazanmıştır. Bu projenin en temel amacı Küçük Menderes Havzası’nda bulunan bölgelerin (Beydağ, Kiraz, Tire, Selçuk, Bayındır, Kemalpaşa, Bornova ve Ödemiş ilçeleri) turizm potansiyelinin değerlendirilerek tarım dışı ekonomik faaliyetlerin ve çeşitliliğinin geliştirilmesi yoluyla bölgede sürdürülebilir kalkınmanın sağlanmasına katkıda bulunmaktır. Bu kapsamda, Havzada alternatif turizmin geliştirilmesine ve iç kısımlara yaygınlaşmasına yönelik, Küçük Menderes Havzası’nı çevreleyen Bozdağlar, Kiraz dağları ve Aydın dağlarını bölgenin önemli bir değeri olan efelerin kullandığı doğal, kültürel ve tarihi noktalarla birbirine bağlayan, uluslararası standartlarda işaretlenmiş 500 kilometrelik çok etaplı bir kültür rotası hayata geçirilmiştir (Görsel 1). Böylelikle Efeler Yolu, efe/zeybek kültürü bakımından önemli köyleri, yaylaları ve önemli efe yataklarını günümüzde halen korunabilmiş doğal patikaları kullanarak birbirine bağlamıştır. Bu çalışmalar neticesinde Efeler Yolu kapsamında 27 ayrı etap ortaya çıkarılmış ve 28 ayrı destinasyon köyü belirlenmiştir (http1).

Söz konusu projenin görünürlüğünün artmasında kilit öneme sahip olan görsel tasarımların daha kapsamlı şekilde araştırılması amacıyla da “Efeler Yolu’nun Görsel Kimlik Tasarımı Araştırması” başlıklı proje Ege Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi tarafından desteklenerek sonuçlandırılmıştır. İlgili projenin bilhassa somut ve soyut çıktıları bu makalenin ana zeminini oluşturmaktadır.



Görsel 1. Efeler Yolu’nun destinasyon köyleri.

Efeler Yolu projesinin bölgedeki kırsal turizmin gelişimine ve kırsal kalkınmaya destek vermesi, bölgenin tanıtımı ve projenin sunumunda başat olan görsel kimlik tasarımlarının önemini gündeme getirmiştir. Çünkü kırsal turizmde çekicilik yaratmanın ve rekabet edebilirliği sağlamanın en dikkate değer yollarından biri de yerel kimliğin doğru biçimde görsel tasarımlarla belleklere yerleştirilmesinden geçmektedir. Bununla birlikte, Çevre ve Kültür Değerlerini Koruma ve Tanıtma Vakfı (ÇEKÜL) tarafından hazırlanan Kültür Rotaları Planlama Rehberi'nde (2015) belirtildiği üzere, uluslararası standartlarda bir kültür rotası oluşturulurken o kültür rotasının sunum ve tanıtım stratejilerinin olması, kültür rotasının bilinirliği ve sürdürülebilirliği açısından dikkate değerdir. Bu bağlamda, çalışmanın en temel amacı Efeler Yolu Kültür Rotası'nın görsel kimlik tasarımının önemli bir parçası olan Efeler Yolu logosu ve aynı zamanda Efeler Yolu köy logoları tasarım süreçlerine ilişkin araştırmalarını bölgenin yerel kimliği ve değerleriyle örtüşen biçimde ve aynı zamanda yöre halkının görüş ve düşüncelerini dikkate alarak tamamlamaktır.

2. GÖRSEL KİMLİK BAĞLAMINDA LOGO TASARIMI

Görsel kimlik tasarımı kurum kimliğinin tanımlanmasıyla başlamaktadır. Kurum kimliği kurumun diğer kurum ya da alternatif yapılardan farkını ortaya koyan, hedef kitle üzerinde, özgün değer olarak etki bırakan karakteristik yapısıdır. Bu kimlik yapısını oluşturmak kurumun öz değerleri, iç dinamikleri ile ilgilidir. Bu bağlamda kurumsal kimliğin görsel olan kısmı görsel kimlik olarak tanımlanır (Pehlivan, 2020: 2193). Görsel kimlik, kurumla ilgili kavramlardan yola çıkıldığında, kurumun kendisini nasıl tanımladığının görselleştirilmesidir (Becer, 2002: 199).

Bir kurumu görünür ve hatırlanabilir kılan, onun sembolik olarak temsil eden bütün göstergelerini kapsayan yapı, başka bir deyişle kurumsal kimliği açığa çıkaran ve kurumun çevreyle somut iletişimini sağlayan, kurumun dış görünüşünün kurumsal hedefler doğrultusunda oluşturulmasını kapsayan tasarım, görsel kimliktir (Toktaş, 2021: 5). Görsel kimlik yoluyla kurumun kişiliği ve tüm özellikleri hedef kitleye aktarılmakta ve görsel kimlik tüketici davranışlarını etkilemektedir (Dündar, 2013: 95). Görsel kimlik, kurum kimliğini doğru tanımlayacak şekilde ele alınmalı ve bu doğrultuda tasarım süreci gerçekleştirilmelidir. Görsel kimlik, kuruluşun hedef kitleleri üzerinde olumlu ya da olumsuz etkiler yaratma açısından önem taşıdığından, kurumun kimliğini doğru yansıtan, vermek istediği mesajları doğru tanımlayan bir görsel kimlik tasarımı ile kurum kimliği başarılı hale gelecektir (Karsak, 2004: 113).

Görsel kimlik tasarımının biçimsel kurgusu hedef kitlenin görme alışkanlıkları ve

kültürel dağarcığının niteliğine göre istendik ya da istenmedik tepkisine neden olacağından, tasarım sürecinde hedef kitlenin kültürel dağarcığı ve görme alışkanlıkları iyi analiz edilmiş olmalı ve hedef kitleye uygun bir biçimsel kurgu yapılarak hedef kitlede hoşlanma duygusu yaratabileceği göz önünde bulundurulmalıdır (Sezgin, 2008: 63). Hedef kitleyi iyi analiz ederek görsel dili biçimlendirmek görsel kimlik tasarımının önemli bir değer yargısını oluşturmaktadır. Tasarım sürecindeki diğer bir önemli kriter ise kurumun aynı yapıdaki diğer kurumlardan farklı olan yönlerini ortaya çıkaran bir görsel sistem kurgulayabilmektir.

Görsel kimlik tasarımı sürecinde, kurumun kimliği, yapısı, sektörü, amacı ne olursa olsun biçim dilinin oluşturulabilmesi için ele alınması gereken temel unsurlar vardır. Bu temel görsel unsurlar logo, renk ve tipografidir. Bu bağlamda logo, renk ve tipografi kurum kimliğine ve kişiliğine ilişkin karakteristik temel bilgileri içerir, kimliğinin güçlü bir pekiştiricisi olarak görsel iletişim sistemi içinde önemli rol oynayarak, söz konusu görsel kimlik unsurlarının kurumun kişiliğiyle tutarlı bir biçimde oluşturulması, olumlu imaj ve itibarın kazanılmasına katkı sağlarlar (Akbayır ve Kılıç, 2021: 4587). Görsel kimliği oluşturan tüm tasarım çalışmaları düşünüldüğünde; logo, renk ve tipografi şüphesiz her tasarımda tekrar tekrar gündeme gelen en önemli unsurlardır. Ancak tasarım sürecinde göz ardı edilmemesi gereken bir konu da bu unsurların görsel kimliğin her parçasına monoton bir biçimde yerleştirilerek tekrara düşen bir tasarım anlayışından kaçınılması gerektiğidir. Görsel kimliği oluşturan unsurlar estetik, iletişim becerisi taşıyan ve bütünün bir parçası olarak yenilikçi bir tasarım anlayışı içermelidir. Bu unsurlar birbirlerini Görsel kimlik unsurları birbirlerini anlamsal açıdan tamamlamalı ve uyum içinde varlıklarını sürdürmelidir (Akbayır ve Kılıç, 2021: 4608).

Görsel kimliğin temel unsurlarından biri olan logo tasarımı, kolay tanınma için tasarlanmış simgedir. Başka bir deyişle logo tasarımının amacı bir şeyin, birinin veya bir yerin kime veya neye ait olduğunu iletmesi ile ilgilidir (Evamy, 2007: 14). Bir kurum kimliğinin görsel kimliğini oluşturan içeriklerinin temelinde o kurumun logo tasarımları yer almakta, kuruma kişilik kazandırırken, benzerleri arasından ayırt edilmeyi sağlamaktadır (Karagöl, 2022: 129). Uluslararası şirketlerden hayır kurumlarına, siyasi partilerden topluluk gruplarına ve okullara kadar dünyanın her yerindeki her türlü kuruluş tarafından kullanılan logo tasarımları ayrıca bireysel ürün ve hizmetleri de tanımlar niteliktedir (Evamy, 2007: 6). Simgesel anlatım özelliği ile bir kurumun kimliğini en iyi şekilde hızlı ve akılda kalıcı bir şekilde hedef kitleye ulaştırır. Ancak genellikle tek başına bir logo tasarımı yeterli olmamakta, logonun yanı sıra renk paleti, tipografi, görsel imajlar, ızgara sistemleri ve diğer grafiklerden oluşan görsel bir kimlik sistemi, hedef kitle ile kurum arasında logonun ötesinde bütünleşmeyi sağlayan bir yapı oluşturulmasını

sağlayacaktır (Pehlivan, 2020: 2201). Logo tasarım sürecinde kurum kimliğini iyi taşıyacak ve görsel kimlik tasarım çalışmalarının her birinde bütünsel olarak kullanılabilecek bir biçim yapısına sahip olması değerlendirilmelidir. Ayrıca görsel kimlik tasarımının başarısı logo tasarımının nasıl tasarlandığı kadar, diğer kimlik öğelerinde nasıl kullanıldığıyla da ilişkilidir. Logo tasarımı, renk unsuru ile ele alındığında akılda kalıcılığın sağlanmasında önemli bir rol oynar (Akbayır ve Kılıç, 2021: 4587). Aynı zamanda logo tasarımında seçilen renkler bir anlamda görsel kimlikte kullanılacak renk paletinin temel seçkisini oluşturacaktır.

Fiziksel bir görme işlevi sonucu beyinde algılanan renkler insan yaşamında kültürel ve sosyal anlamda mesajlar taşırlar. Mesaj taşıyıcı olan renkler, hedef kitlede duygusal etki yaratma potansiyeline sahiptir (Akbayır ve Kılıç, 2021: 4587). Renk bireyi harekete geçirci bir öğe olarak, hedef kitle üzerinde duygusal, sembolik etkilerle ürünün karakteristik özelliklerini ve kimliğini belirginleştirir (Tekler, 2002: 217). Görsel kimlik için seçilen renk ve istikrarlı kullanımı görsel kimlikleri ile kurum için diğer kurumlardan belirgin ayırt edicilik kazanmasını sağlayan önemli bir unsurdur. Ancak seçilen renk ve istikrarlı kullanımı görsel kimliği sağlamlaştırırken, eski ve yıpranmış görseleliğe sahip olma riskini de taşıyabilir ancak kullanılan rengin tek ve eşsiz olması durumu kimliğin bir parçası haline gelir ve sürdürülebilirlik sağlar (Ambrose ve Harris, 2019: 140). Aynı zamanda görsel kimlik için seçilecek temel rengin, özel bir armoni kurgusu oluşturacak şekilde ikincil ve üçüncül renklerle desteklenmesi görsel kimliği daha güçlü ve ayırt edilebilir kılacak ve ayrıca sürdürülebilirlik kazanmasını sağlayacaktır.

Görsel kimlik tasarımının diğer bir temel unsuru olan tipografi, harflerin yalnız sözcüklerde, satırlarda ve sayfalarda düzenlenmesi değil, bir tasarım tavrı ve sorunudur (Sarıkavak, 2009: 8). İyi bir tipografi tasarımı yazının okunma işlevini göz önünde bulundururken hem de yazıyı tasarımın estetik bir biçim elemanı olarak kompozisyona dahil edebilmesi ile ilgilidir. Bu tipografik tasarım yaklaşımı yazıya olduğundan farklı anlam ve mesaj taşıyabilme imkânı sağlar. Ayrıca tipografinin önemli bir unsuru olan yazı karakterlerinin kimlik olarak değerlendirilmesi tasarımın vermek istediği mesajı aktarma açısından önemli bir etki oluşturmaktadır. Sözcükler yazıldığı harf karakterine göre anlam kazanır, etkili veya etkisiz görünür; narin, kaba, kadınsı, erkeksi, klasik gibi yazı etkileri ile kuruluşlar aktarmak istedikleri mesajı hedef kitleye aktarabilirler (Karsak, 2004: 110). Tipografi nötr veya tutkuları canlandıran bir etki üretebilir, sanatsal siyasi veya felsefi hareketleri sembolize edebilir ya da bir kişi veya kuruluşun kişiliğini doğrudan ifade edebilir (Ambrose ve Harris, 2019: 55). Görsel kimlik içerisinde kullanılacak yazı karakteri ve tipografi yaklaşımı seçimi önemli bir tasarım kriteridir. Kısaca seçilen yazı karakteri ve tasarım anlayışı kurumun kimliği yaşatacak imaja sahip olmasını

gerektirir. Görsel kimlik tasarımı ve tipografi ilişkisi içinde diğer bir önemli yaklaşım ise yazı karakteri seçerken, seçilen yazı karakterinin aile üyelerini değerlendirmek olmalıdır. Görsel kimliğin birçok tasarım uygulamasını içeren kapsamlı bir süreç olduğu düşünüldüğünde seçilen yazı karakterini kalın, ince, eğik vb. aile üyeleri tasarımlarıyla görsel bütünlük oluştururken aynı zamanda farklı tasarım kalemlerinde farklı vurgu, hiyerarşi ilişkilerinin kurulabilmesine olanak sağlar. Ayrıca görsel kimlik tasarım süreçlerinde kurumlar hali hazırda kullanılan bir yazı karakterini kullanmak yerine kendi kimliklerini daha iyi temsil edebilecek ve sadece kurumlarına ait özel bir yazı karakteri tasarlanmasını ve bu tasarımı kullanmayı tercih edebilmektedirler.

3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışmada Efeler Yolu Kültür Rotası'nın destinasyon köylerinde yaşayan yöre halkının görüşlerinden faydalanarak görsel tasarımların hazırlanması amacıyla hareketle nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma, araştırma katılımcılarının bakış açılarını, deneyimlerini, söylemlerini günlük hayatın dokusu ve örgüsü içerisinde çeşitli boyutlarıyla keşfetmeye yardımcı olmaktadır (Mason, 2002: 1). Çalışılan konuyla ilgili bütüncül ve kompleks bir resim sunan nitel çalışmada, araştırmacı çoğu zaman insanlarla doğrudan konuşarak veri toplamakta ve katılımcıların kendi ortamlarındaki davranış ve hareketlerini yakından görme ve gözlemleme imkanı bulmaktadır (Creswell, 2021: 47-48). Bu çalışmada nitel araştırmanın tercih edilmesinin en temel nedeni yöre halkının görüşlerinin açığa çıkartılmasına imkan sağlanması ve bu bağlamda araştırma sorularının derinlikli şekilde yanıtlama potansiyelinin sunulmasıdır.

3.1. Araştırmanın Örnekleme

Bu çalışmada örneklemin tespitinde amaçlı örnekleme tekniğine başvurulmaktadır. Patton'a (2018: 230) göre, nitel çalışmalarda amaçlı örnekleme ile araştırılan konuya dair ampirik genellemelerden ziyade bir içgörü ve aynı zamanda derinlemesine bir anlayış elde etmek mümkündür. Bu görüşten hareketle Patton, amaçlı örnekleminin çeşitli stratejilerinin olduğundan söz etmiştir. Ona göre her stratejinin mantığı belirli bir amaca hizmet etmektedir. Bu çalışmada Patton'un söz konusu amaçlı örneklem stratejilerinden maksimum çeşitlilik örnekleme ve kartopu örneklem teknikleri birlikte kullanılmaktadır.

Maksimum çeşitlilik örneklemesinin temel amacı çeşitlilikten ortaya çıkan temaları ve örüntüleri yansıtmak ve tanımlamaktır. Bununla birlikte çeşitlilikle beraber gelen kalıpları yakalamak ve paylaşılan temel ve ortak deneyimleri açığa çıkarmak da öncül amaçları arasındadır. Kartopu örneklem tekniğindeki temel amaç ise anahtar bilgi sağlayıcı

kişilere ulaşmaktır. Bunun için görüşme yapılan kişilere daha zengin bilgiye kim tarafından ulaşılabileceği konusunda araştırmacı tarafından sorular yöneltilmekte ve hem bilgi hem de bilgiye erişim sağlanacak kişiler kartopu şeklinde büyüyerek devam etmektedir (Patton, 2018: 235-237). Bu bağlamda görüşme yapılacak kişilerin yöreyi bilen ve tanıyan, yörenin tarihsel ve kültürel değerlerine hakim kişiler olmasına özel önem gösterilmiştir. Perspektif ve profil çeşitliliğini yansıtmak adına kadın, erkek, genç, yaşlı, farklı istihdam durumlarına sahip ve köyde yaşamlarını daimi olarak sürdüren en az 5, en fazla 12 kişilik gruplarla görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Fakat buradaki temel amaç farklı profillere sahip bireyler arasında karşılaştırma yapmak değil; bu bireylerin Efeler Yolu Kültür Rotası kapsamında köylerini temsil edecek logolara ilişkin köylerini yansıtacak en iyi sembolün hangisi olabileceğine dair bireyler arasındaki ortak örüntüyü tespit etmektir. Nitekim farklı dünya görüşlerine sahip bu kişiler sayesinde köy hakkında kapsamlı bilgiler edinilmiş ve köylerini en iyi şekilde temsil edebilecek köy logosuna karar verilme aşamasında yöre insanının görüş, fikir ve tutumları önemsenmiştir. Bununla verebilecek kişilerin olup olmadığı sorulmuş ve bu kişilerin yönlendirmesiyle görüşmeye dahil edilecek yeni kişiler de belirlenerek örneklem genişletilmiştir.

Nitel araştırmalarda sıklıkla tartışma konusu haline gelmiş olan temel şey ideal örneklem büyüklüğünün ne olması gerektiği sorunsalıdır. Nicel araştırmalara kıyasla nitel araştırmalarda istatistiksel verilerle örneklem büyüklüğünü belirlemek pek mümkün değildir. Başka bir ifadeyle nitel araştırmalarda örneklem büyüklüğünü belirlemedeki geçerli olan kavramlar “doygunluk” ve “bilgi gücü” dür (Malterud, Siersma ve Guassora, 2016). Bu kapsamda 28 ayrı köyde Efeler Yolu köy logolarının belirlenmesi üzerine yapılan görüşmelerde standart bir örneklem sayısı belirlenmemiştir. Buradaki temel kriter, köyün tarihsel ve kültürel değerleri konusunda bilgi paylaşımında bulunan kişilerle görüşmelerin gerçekleştirilmesi ve ilgili köyü temsil edecek logonun ne olacağının karar verilmesi hususunda derinlikli bilgi sahibi olmanın önemsenmesidir.

3.2. Araştırmanın Veri Toplama Süreci

Araştırmada veri toplama aracı olarak görüşme tekniği kullanılmaktadır. Nitel araştırmada görüşme, en sıklıkla tercih edilen veri toplama tekniklerinin başında gelmektedir. Bu teknik ile bireylerin konuya/gerçekliği/olguya ilişkin algılarına, anlamlarına, tanımlamalarına vakıf olmak mümkündür. Başka bir ifadeyle, sosyal bilimlerde görüşme tekniği başkalarının görüş ve düşüncelerini, içsel bakış açılarını anlamak için kullanılan en güçlü yöntemlerden biridir (Punch, 2020: 165-166; Patton, 2018: 341). Görüşme tekniğinin, görüşülen kişilerin sayısı ve görüşme kurallarının katılığı veya esnekliği doğrultusunda çeşitli sınıflandırmaları mevcuttur. Görüşme kurallarının katılığına göre görüşme tekniği, yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış olarak üçe ayrılırken,

görüşmeye katılan kişilerin sayısına göre bireysel ve grupça görüşmeler olmak üzere ikiye ayrılmaktadır (Şentürk Kara, 2021: 24-25).

Bu araştırma kapsamında ise en fazla 12 kişiden oluşan yöre halkından gruplarla araştırmacıların moderatörlüğünde odak grup görüşmeleri gerçekleştirilmiştir. Berg ve Lune'un (2015: 191) ifadesiyle, odak grup görüşmesi, farklı niteliklere sahip bireylerden araştırma sorularının ve görüşmenin ana konusunun dışına çıkılmasına izin vermeden veri toplamaya imkan tanıyan etkin araçlardan biridir. Araştırmacı aynı zamanda katılımcılar arasındaki etkileşimi de gözlemlene şansını yakalamaktadır. Bu bağlamda, araştırmada 28 ayrı köyde odak grup görüşmeleri gerçekleştirilmiştir. Fakat bazı köylerin nüfus yoğunluğunun daha yoğun olmasından dolayı grupların belirlenen sayının üzerinde olması istenmemiş ve bazı köylerde odak grup sayıları artırılmış ve toplamda 40 ayrı odak görüşmesi gerçekleştirilerek 360 kişiden bilgi toplanmıştır. Araştırmacılar tarafından araştırmanın amacına uygun ve tematik şekilde yapılandırılmış bir görüşme kılavuzu hazırlanmıştır. Görüşme kılavuzunda yer alan soruların açık uçlu olmasına, yöre halkı tarafından rahatlıkla anlaşılmasına ve yöre halkının görüşlerini keşfeden sorulardan oluşmasına oldukça özen gösterilmiştir. Bu doğrultuda, yöre halkına dört ana tema (köyün tarihsel kimliği, kültürel kimliği, ekonomik kimliği ve doğası) altında toplam 15 soru yöneltilmiştir. Bu sorulardan bazıları şu şekildedir: *Köyün tarihsel kimliği*; Köye ait tarihi bir karakter var mıdır? Köyde bulunan tarihi yapılar nelerdir? Köyünüzün logosunda görmek isteyeceğiniz tarihsel öge (karakter, yapı vb.) ne olabilir? *Köyün kültürel kimliği*; Köy yaşantısında göçebe kültürü hakim midir? Köyünüzde bayramlarda, düğünlerde veya cenazelerde yapılan özel ritüeller nelerdir? Yöresel yemekleriniz ve köyünüze has giyim kuşamınız var mıdır? Köyünüzün logosunda görmek isteyeceğiniz kültürel öge (ritüel, hikaye betimlemeleri gibi) ne olabilir? *Köyün ekonomik kimliği*; Köyünüzde ön plana çıkan tarım ve hayvancılık ürünleri nelerdir? Köyünüzün logosunda görmek isteyeceğiniz ekonomik ürün ne olabilir? *Köyün doğası*; Köyünüzdeki doğal güzellikler (şelale, göl, mağara vb.) nelerdir? Köyünüze has çiçek, ot veya ağaç türleri nelerdir? Köyünüzün logosunda görmek isteyeceğiniz doğal güzellik ve canlı türü ne olabilir?

Görüşmelerden önce her köyün muhtarı telefonla aranarak çalışma hakkında bilgi verilmiş ve görüşme yapılacakların seçimi konusunda açıklama yapılmıştır. Görüşülecek kişilerin muhtar, esnaf, çiftçi, aza, kadın, erkek, her meslek ve her eğitim düzeyinden yaşlı ve gençler olacak biçimde ulaşılmasına dikkat edilmiştir.

Görüşmeler öncesinde Ege Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan araştırmanın etik açıdan uygun bulunduğuna dair onay belgesi alınmış ve ardından saha ziyaretlerine başlanmıştır. Görüşmeler esnasında katılımcıların izni alınarak ses kayıt cihazıyla görüşmeler kaydedilmiştir. Ayrıca ziyaretler sırasında,

fotoğraf makinesi ile görsel kayıtlar alınmış olup bunların hepsi hızlıca bilgisayar ortamına aktararak harici bir hard diskte yedeklenmiştir. Bu görsel kayıtlar, gerek Efeler Yolu'nun logo tasarım araştırmalarına destek olması, gerekse Efeler Yolu'nun destinasyon köylerinin görsel arşivinin oluşturulması için kullanılmıştır. Bu görseller ayrıca Efeler Yolu'nun sosyal medya hesapları ve web sitesi tasarımları içerisinde de yer almıştır.

3.2.1. Saha Ziyaretleri

Saha ziyaretleri, Efeler Yolu'ndaki 28 destinasyon köyüne yapılan ziyaretlerden oluşmaktadır. Bu ziyaretlerde proje ekibinin ulaşımı, Ege Üniversitesi Ulaştırma Daire Başkanlığı'nın verdiği araç ile sağlanmıştır. Köyler coğrafi yakınlıklarına göre gruplara ayrılarak ziyaret edilmiştir. Görüşmeler genellikle köy meydanında, köy meydanının olmadığı yayla köylerinde ise köy halkının rahatlıkla erişebileceği ortak işletme veya açık alanlarda gerçekleştirilmiştir (Görsel 2).



Görsel 2. Efeler Yolu köy ziyaretlerinde yapılan görüşmelerden.

Görüşmelerde, yöre halkına öncelikle Efeler Yolu projesi hakkında bilgi verilerek, görsel kimlik tasarımının ve köyleri için tasarlanacak logoların, köylerin kırsal kalkınması ve köylülere olacak direkt ve endirekt etkileri anlatılmıştır (Görsel 3). Bu sayede köylülerin, sözlü görüşme formunda yer alan sorulara nitelikli cevap vermelerini sağlamak amaçlanmıştır. Yöre halkına yapılan kısa anlatımlar önceden basılmış resimli tanıtım kartonları ile desteklenmiştir.



Görsel 3. Efeler Yolu saha ziyaretlerinden.

3.3. Verilerin Analizi

Araştırmada odak grup görüşmesi tekniğiyle elde edilen nitel veriler içerik analizi kullanılarak analiz edilmektedir. İçerik analizi özünde sistematik yapılı, kural güdümlü, nesnelliğe ve yorumlamaya dayalı nitel bir metin analizi yaklaşımıdır (Krippendorff 1980; Mayring, 2000; Neuendorf, 2002; Schreier, 2012). Ölçümden ziyade detay ve derinliğe yönelik açık uçlu veri toplama tekniklerinin ürünü olan verileri analiz etmeye (Forman ve Damschroder, 2008: 41) yarayan içerik analiziyle, fotoğraflar, videolar, yazılı dokümanlar veya kaydedilmiş sözlü iletişim transkripsiyonları incelenebilmektedir. Bu analiz aracılığıyla, metnin kelimelerini dinlemek ve bunları oluşturanın bakış açılarını açığa çıkarmak, daha iyi anlamak ve yorumlamak mümkün hale gelmektedir (Berg ve Lune, 2015: 384-386). Bu doğrultuda, yöre halkıyla yapılan toplamda 40 ayrı odak grup görüşmesine ilişkin ses kayıtları, yöre halkının söylediklerine sadık kalınarak deşifre edilmiş ve ardından her köyün deşifreleri birkaç kez okunmuştur. Veriler bir bütün olarak anlamlandırılmaya çalışılırken, araştırmacılar tarafından alınan alan notları (yöre halkının üslubu, ifade biçimi, beden dili vb.) da veri değerlendirmesine yardımcı olmuştur. Böylelikle toplanan verilere ilişkin temalar ve bu temalar dikkate alınarak kategoriler oluşturulmuştur.

3.4. Araştırmanın Bulguları

Efeler Yolu Kültür Rotası'nın destinasyon köylerinde yaşayan yöre halkının, Efeler Yolu kapsamında köylerine özel tasarlanacak olan köy logolarında köylerinin nasıl ve hangi değerlerle temsil edileceğinin amaçlandığı bu araştırma neticesinde kültür rotasının geçtiği bölgenin zenginliğini ortaya koyan çok çeşitli temalar tespit edilmiştir. Yöre halkı kimi zaman köyün tarihsel veya mimari kimliğini, kimi zaman doğasını ve tarımsal üretim ürünlerini, kimi zamansa somut olmayan kültürel mirasını ön plana çıkarmıştır. Aynı zamanda yöre halkı yapılan odak grup görüşmelerinde Efeler Yolu kapsamında köylerini temsil edecek logonun ne olması gerektiği konusunda çoğu zaman birden fazla seçeneğin üzerinde de durmuşlardır. Bu bağlamda, verilerin analizi neticesinde köy logolarının temalarından yola çıkılarak *tarımsal üretim ürünü, doğa, tarihi yapılar, dini yerler, somut olmayan miras* olmak üzere beş ayrı kategori belirmiştir (Tablo 1).

Tablo 1. Efeler Yolu köy bulguları kategorisi.

Tarımsal Üretim Ürünü	Kategoriler				Somut Olmayan Miras
	Doğa	Tarihi Yapılar	Dini Yerler		
	Temalar				
Kiraz					
Asma yaprağı	Karaca geyiği				
Üzüm	Dağ zirvesi	Tarihi evler			
Kestane	Göl	Tarihi köprü			
Zeytin	Anadolu leoparı	Tarihi kale	Dini mezar		El sanatları
Ceviz	Pınar	Tarihi kilise	İbadethane		Köy figürü
İncir	Yayla	Tarihi hamam	Türbe		Köy simgesi
Barbunya	Kara ardıç ağacı	Tarihi çeşme	Hacet dede		Hayır küpü
Kekik	Mağara	Tarihi konak	Çal dede		Gencer salıncağı
Erik	Yılkı atları	Tarihi değirmen	İmam Birgivi		Kemikli deve oyun
Patlıcan	Kayrak taş zemin	Tarihi yuğlak taşı			İpek böcekçiliği
Patates	Doğal kaya	Su kemerleri			
Fasulye	Anıt ağaç				
Elma	Çınar ağacı				
Sivri çayı					
Mersin otu					

Kavaklıdere/Bornova: Kavaklıdere köyü ziyaretinde 9 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Nif Dağı'nın kuzey eteklerinde bulunan Kavaklıdere köyünün en temel özelliği Efeler Yolu rotasının başlangıcı seçilmesidir. Görüşmeler sırasında yöre halkı özellikle köye ismini veren kavak ağaçlarına ve Nif Dağı'na vurgu yapmışlardır.

Nazarköy/Kemalpaşa: Nazarköy köyü ziyaretinde 8 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Yöre halkı, köyün temel gelir kaynağının turizm olduğunu ve aynı zamanda köyün ismiyle de örtüşen ve köyün kimliğini yansıtan değer nazar boncuğu olduğunu ifade etmişlerdir.

Yukarıkızılca/Kemalpaşa: Yukarıkızılca köyü ziyaretinde toplamda 24 kişiden oluşan iki ayrı grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerde, yöre halkı köylerindeki tarihi cami ve tarihi çeşmenin köy için önemini vurgulamış ve köylerinin yakınında yer alan Akkaya'nın köyün kimliği ile bağı olduğunu ve köydeki herkesin bildiği, bir anını paylaştığı ve oraya yürümeyi görev bildiği bir sembol doğal yapı olduğunu belirtmiştir. Bunun yanı sıra köy için önemli gelir kaynaklarının başında gelen tarımsal ürünlerden olan kirazın yöre için önemine dikkat çekmişlerdir.

Bayramlı/Kemalpaşa: Bayramlı köyü ziyaretinde toplamda 16 kişiden oluşan iki ayrı grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmelerde, zeytin dışında her şeyin yetiştirildiği ifade edilen Bayramlı'nın özellikle üzüm, üzüm pekmezi ve kirazının önemli olduğu belirlendi. Eskiden var olan karakovanın da Bayramlı'nın özlenen özelliklerinden

olduğunu belirten grup, köyün özellikle yürüyüş gruplarını ve yerel turistleri doğası itibarıyla çektiğini ifade etti. Özellikle üzümlerinin güzelliğine vurgu yapılan Bayramlı'nın logosunun asma yaprağı ve üzüm olması sonucuna ulaşılmıştır.

Yenikurudere/Kemalpaşa: Yenikurudere köyü ziyaretinde 10 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmede, köyün bal üreticisi olması ve köyde bulunan arıcılık kooperatifi sayesinde gelir kaynağının bal oluşu üzerinde durulmuştur. Bunun yanı sıra köyde yapılan bayram ritüellerinden gencer salınacağı ve köyün yakınında bulunan Çakıcı köprüsünün de köylerini temsil edebileceklerini vurgulamışlardır.

Ovacık/Kemalpaşa: Ovacık köyü ziyaretinde 10 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. "Ovacık Köyü Anadolu Kestanesi Tabiat Anıtı"nın yer aldığı bu köyde, doğasının güzelliği hakkında oldukça konuşuldu. Yetiştirilen ürünler kestane, ceviz, kiraz ve köylülerin belirttiği tür olarak "Efes karası üzüm" olarak ifade edildi. Havasının temizliği ve doğasının güzelliğine yapılan vurgu ile köyün kimliğinin yakın çevredeki "Ovacık Yaban Hayatı Geliştirme Sahası (Bayındır)" ile birlikte düşünülmesine bağlı olarak ve orman içinde "karaca" ile karşılaşma ihtimali göz önünde tutularak köyün görsel kimliğinde karaca (geyik) olması eğilimi ağır bastı.

Sarıyurt/Bayındır: Sarıyurt köyü ziyaretinde 7 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Bu görüşme sırasında köyün kuruluş hikayesinin en önemli figürü olan kadın çoban Sarı Meryem'in hikayesi dinlenmiştir. Doğal güzellik olarak çınar, doğal yapılar olarak kayalardan oluşan Minarekaya, Cevur damları ve Kobra kaya, yetiştirilen ürün olarak ise üzüm, kestane, kiraz ve zeytinin logo olabileceği tartışılmıştır. Ayrıca eski zamanlarda yapılan bayram ritüellerinden olan kemikli deve oyunu, tarihi hamam ve köyün kurucusu kadın çobanın logo olması üzerinde durulmuş ve köye adını da vermiş olan Sarı Meryem'in logo olması konusunda bir eğilim ortaya çıkmıştır.

Kerpiçlik/Ödemiş: Kerpiçlik köyü ziyaretinde 6 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Rakım nedeniyle her ürünün çok güzel olduğu ifade edilen Kerpiçlik'te kiraz ön plana çıkmıştır. Doğal yapı olarak taş duvarlar ve tarihi olarak çevresinde Yediler Mezarları bulunan köyde, mersin otunun önemli olduğu belirtilmiştir. Ancak köyün logosu olacak kadar sahiplendikleri bir ürün veya imge belirlenememiştir.

Lübbey/Ödemiş: Lübbey köyü ziyaretinde 8 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Yöre halkı, Lübbey'in terk edilmiş köy olarak halihazırda bir kimliği ve turizm potansiyelinin bulunduğunu ve dolayısıyla Lübbey'in kimliğinin terk edilmiş evlerle örtüştüğünü ifade etmişlerdir.

Gölcük/Ödemiş: Gölcük köyü ziyaretinde 10 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Yöre halkı, temel gelir kaynaklarını göle borçlu olduklarını ve Gölcük

gölünün yöre için son derece önemli olduğunu söylemiştir. Bununla birlikte özellikle son yıllarda yeniden canlandırdıkları ipek böcekçiliğinin de Gölcük'ün kimliğinin bir parçası olması adına çalıştıklarını ifade etmişlerdir.

Birgi/Ödemiş: Birgi köyü ziyaretinde 7 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Sit alanı olması itibarıyla restorasyon dışında değişikliğe uğramamış olan tarihi yapıların çokluğu gerek tarih gerek din turizmi itibarıyla tanınırlığı gerekse mimari olarak ilgi toplaması Birgi'nin en önemli özellikleri arasında sayılmaktadır. Meşhur konaklarının Birgi'nin kimliğinin bir parçası olduğu üzerinde durulurken, başkenti Birgi olan Aydınogulları Beyliği'nin de simgesi olan ve aynı zamanda Birgi'nin de halihazırda logosunda bulunan güneş ve selviden logo olarak vazgeçilmemesi gerektiği sonucu elde edilmiştir.

Bozdağ/Ödemiş: Bozdağ köyü ziyaretinde 10 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Köylüler Ege'nin Alpleri olarak tanımladığı Bozdağ'ın kimliği olabilecek özellikler hakkında konuşurken Bozdağ zirvesinin ve kayak merkezinin üzerinde önemle durmuşlardır. Bunların yanı sıra anıt ağaç kabul edilen çınar, kırk ayrı oluktan bereketle su aktığı anlatılan ve günümüzde sembolik olarak modernleştirilen kırkoluk, kestane ve patatesin logo olma ihtimali konuşulmuş ve çoğunluk Bozdağ zirvesinin Bozdağ'ın kimliğinin bir parçası olduğunu dile getirerek logonun zirve olması gerektiğini belirtmiştir.

Çatak/Kiraz: Çatak köyü ziyaretinde 7 ve 8 kişiden oluşan iki ayrı grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Geçim kaynağının kestane olduğunu belirten yöre halkı özellikle Karakoyun Yaylası'nın köyün tanıtımında önemli bir rol üstlenebileceğini düşünmektedir. Çünkü Karakoyun Yaylası, tarım ve hayvancılık faaliyetlerinin yapıldığı, ayrıca Efeler Yolu rotasında doğal çekiciliğe ve zenginliğe sahip önemli değerlerin başında gelmektedir. Karakoyun Yaylası'nın bölgedeki bir diğer önemi ise, Küçük Menderes Havzası'nın kaynağının ve doğduğu yerin burada olmasıdır. Bu bağlamda, Çatak köyünün logosunda görüşmeler neticesinde fikir birliğine varılmış, Karakoyun Yaylası'ndaki Küçük Menderes'in doğduğu nehir ve yaylanın doğal güzelliklerini temsil eden yüksek dağ ve ağaç gibi motifler resmedilmiştir.

Ovacık/Kiraz: Ovacık köyü ziyaretinde 7 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmede köyün Yunan işgali sırasında yaşadığı değişimler ile çektiği sıkıntılar tarihi açıdan ön plana çıkmıştır. Özellikle kestane, ceviz ve hayvancılığı ile bilinen köyde, yılın belli bir günü, diğer köylerle paylaşarak ziyaret edilen "Dede" türbeleri de logo olabilecek özellikler arasında yer almıştır. Ayrıca yörük mezarları ve özellikle köy etrafında patikaların çevresinde sıklıkla rastlanan yıldı atlarının da logo olabileceği

ortaya çıkmıştır.

Ören-Küçükibrahimler/Kiraz: Ören köyü ziyaretinde 12 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Yetiştirilen ürünlerden kestane, kiraz ve fasulyenin logo olabileceği konuşulmuştur. Tarihi yapılardan Roma kalıntılarına, eski paraların bulunduğu mağaralara, lahitlere sahip olduğu ifade edilen Örenköy'de en temel doğal güzelliğin, şifa olarak bilinen ardıc ağaçları olduğu ortaya çıkmıştır. Şifa olması için uzak yerleşim yerlerinden bile meyvesini toplamak için gelindiği söylenen kara ardıc, bir orman halinde Örenköy'ü çevrelediği için köy logosunun kara ardıc olması eğilimi oluşmuştur.

Cevizli-Balyeri/Kiraz: Cevizli köyü ziyaretinde toplamda 24 kişiden oluşan iki ayrı grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerde, yöre halkı başta ceviz olmak üzere, kestane, elma gibi meyve yetiştiriciliği ile geçimini sağladığını ifade etmiştir. Bunların yanı sıra, yörenin ikliminin, toprağının ve diğer ekolojik koşullarının uygunluğu sayesinde kekiğin köy çevresinde sıklıkla karşılaşılan tarım ürünlerinin başında geldiği vurgulanmıştır. Kullanım alanı oldukça fazla olan kekik ile yöre halkı kimi zaman iyileştirici gücüne inanarak halk ilacı yaptığını, kimi zaman evlerine gelen misafirlere kekik çayı demlediklerini, kimi zaman ise kekik reçeli yaptıklarını söylemiştir. Kekiğin doğal floradan toplanması, bölgenin kültürüyle bütünleşmesi ve bölgenin tanınırlığına sunacağı katkı nedeniyle logo olması eğilimi ortaya çıkmıştır.

Karabolu/Kiraz: Karabolu köyü ziyaretinde toplamda 16 kişiden oluşan iki ayrı grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Köyün geçim kaynağının tarım ve küçükbaş hayvancılık olduğu, kiraz, kestane ve özellikle incirin köyde neredeyse her hanenin temel gelir kaynağı olduğu anlaşıldı. Görüşmeler neticesinde incirin ekolojik koşulların uygunluğu nedeniyle köyde geniş bir alanda yoğun bir şekilde yetiştirilmesi, öte yandan Efeler Yolu rotasında incir üretimi konusunda bu köyün ön plana çıkması ve yöre halkının özel isteği üzerine logoda incir motifine yer verilmesi kabul edilmiştir.

Palamutçuk/Beydağ: Palamutçuk köyü ziyaretinde toplamda 20 kişiden oluşan iki ayrı grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerde, yöre halkı eski zamanlardan beri kervan yollarından geçen yolcuların içebilmesi için orman içindeki kavşak noktalara içi su dolu testilerin bırakıldığını ve kendilerinin de bu geleneği devam ettirdiklerini söylemişlerdir.

Beyköy/Beydağ: Beyköy köyü ziyaretinde 9 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerde, yöre halkından Beyköy'ün ilk yerleşim yeri olan Beyköy'ün tarihi olduğu ve Efelik ile yakından ilişkili olduğu, tarihi kaleye ve Efe yataklarına sahip olduğu dinlenmiştir. Tescilli çınar ağaçlarının yanı sıra doğasının çok güzel olduğu vurgulanmıştır. Tescilli ağaç için özel hazırlanan bayram ritüeli gencer salınacağı

gösterilerek logonun bu salıncak olabileceği belirtilmiştir. Beyköy'ün temel gelir kaynağı olan kestanenin Beyköy logosu olması üzerinde durulmuştur.

Bıçakçı/Ödemiş: Bıçakçı köyü ziyaretinde toplamda 22 kişiden oluşan iki ayrı grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Bir vadi köyü olan Bıçakçı, doğal şifalı bitkileri (adaçayı, kantaron, filizgin, defne, kekik vd.) ile bilinmektedir. Yöre halkı görüşmeler sırasında bilhassa barbunya üretimine dikkat çekmiş ve her sene Ağustos ayında düzenlenen Barbunya Festivali'nin köylerine bir değer kattığını ve böylece ziyaretçilerin ilgisini çekebildiklerini ifade etmiştir. Yılda 3-4 bin ton barbunya üretilen Bıçakçı'da bu konunun desteklenmesi ve sürdürülebilir kılınması amacıyla köyün logosunda yöre halkı ile fikir birliğine varılarak yöreye özgü barbunya'nın temsil edilmesine karar verilmiştir.

Demirdere/Ödemiş: Demirdere köyü ziyaretinde 7 ve 8 kişiden oluşan iki ayrı grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerde, köyün en meşhur gelir kaynağı olarak ifade edilen papaz eriğinin ekonomik getiri ve tanınırlığa vereceği katkıdan dolayı logo olması eğilimi ön plana çıkmıştır. Bunun yanı sıra yöre halkının önem verdiği en temel değerlerin başında dini ziyaret yeri olan Hacet Ded'e'nin bölgede bilinen mezarı gelmektedir.

Eğridere/Tire: Eğridere köyü ziyaretinde toplamda 18 kişiden oluşan iki ayrı grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler sırasında, yöre halkı köyün yaylası olarak doğal güzelliğiyle bölgede oldukça bilinen Karaçamur Yaylası'nın üzerinde önemle durmuşlardır.

Dallık/Tire: Dallık köyü ziyaretinde 10 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerde, yöre halkının önemle üzerinde durdukları temel şey cevizin kendileri için temel gelir kaynağı olmasıdır.

Kaplan/Tire: Kaplan köyü ziyaretinde toplamda 22 kişiden oluşan iki ayrı grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerde, yöre halkı köyün asırlık ağaçlarının, yeşil bitki örtüsünün, doğal şifalı bitkilerinin, doğal güzelliklerinin ve yerel restoranların ziyaretçilere sunduğu yerel lezzetlerin üzerinde durmuştur. Bunun yanı sıra, yöre halkının köylerini tanıtıcı bir unsur olarak ön plana çıkardıklarına inandıkları ana motif köye ismini de veren ve geçmişte Ege bölgesinde yaşadığı bilinen "Anadolu Leoparı" olmuştur. Bu bağlamda, yöre halkının bu konudaki isteği göz önünde bulundurularak, Tire'nin Kaplan köyünün logo tasarımında "Leopar" motifi temel alınmıştır.

Akçaşehir/Tire: Akçaşehir köyü ziyaretinde 10 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Doğal güzellik olarak kaynak suyunun logo olabileceği konuşulsa da en çok üzerinde durulan şey köyün gelir kaynağı olan incir, zeytin ve tarihi değirmenlerdir. Değirmenlerde ticari işletmelerin oluşunun logonun köy ile oluşan bağı

zayıflatabileceğini de göz önüne alan köylüler, Efeler Yolu etaplarından geçen mağaranın doğal bir güzellik olarak çok daha fazla dikkat çekeceğini ya da zeytinin köylerini iyi şekilde temsil edebileceğini belirtmişlerdir.

Küçükkale/Tire: Küçükkale köyü ziyaretinde toplamda 30 kişiden oluşan üç ayrı grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmede, köyde bulunan tarihi yıkıntılar üzerinde durulmuştur. Köyün en çok ifade edilen özelliği çevresinde bulunan tarihi kalıntılar olurken, köyün logosu olarak da bu kalıntılardan olan ve köye adını veren kalenin olması gerektiği ifade edilmiştir.

Şirince/Selçuk: Şirince köyü ziyaretinde 8 kişiden oluşan bir grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmede, yöre halkı köylerinin bilinirliğinde özgün tarihi mimarinin çok önemli olduğunun altını çizmişlerdir. O nedenle hem tarihi Rum evlerinin hem de tarihi Aziz John Baptist Kilisesi'nin logoda bir arada sunulmasının köyün değerlerini temsil etmesi açısından oldukça önemli olacağını ifade etmişlerdir.

Meryemana Evi/Selçuk: Meryemana Evi'nin bir yerleşim yeri olmaması nedeniyle herhangi bir görüşme gerçekleştirilememiştir. Bununla birlikte, ziyaret sırasında Meryemana Evi'nin görsel kimliğinin yaratılmasına katkı sunmak amacıyla fotoğrafları çekilmiş ve Meryemana sembolünün logoya yansıtılması hususuna karar verilmiştir.

3.4.1. GÖRSEL KİMLİK TASARIMLARINI OLUŞTURMA

Efeler Yolu destinasyon köylerine yapılan 28 ayrı saha ziyaretinde odak grup görüşmeleriyle toplanan verilerin analizi neticesinde ulaşılan bulgular sonrasında, Efeler Yolu'nun görsel kimliğine ilişkin tasarım çalışmalarına başlanılmıştır. Öncelikle Efeler Yolu'nun logosunun kompozisyonuna karar verilerek tasarım süreci tamamlanmış ve ardından Efeler Yolu köy logolarının Efeler Yolu logosunun biçimsel kurgusunu destekleyici şekilde tasarlanmasına özen gösterilmiştir.

3.4.1.1. Efeler Yolu Logo Tasarım Süreci

Efeler Yolu'nun logosunun tasarımında mühür izlenimi yaratan dairesel bir yapı ve bu yapıya döngüsel olarak eşlik eden "Efeler Yolu" metni yer almaktadır. Tasarımın merkezinde, siyah beyaz leke özelliği ile stilize edilmiş Efe figürüne yer verilmiştir. Efe figürü kolları sıvanmış yürür pozisyonda görselleştirilmiştir. Bu yaklaşımla Efe figürü ile yürüyüş rotası arasında anlamsal bağ kurulmuştur.



Görsel 4. Efeler Yolu logosu.

Efe figürünün daire formundan taşacak şekilde konumlandırılması ile yürüyüş algısı öne çıkarılmıştır. Zemin ise bölgenin fauna ve flora yapısını temsil eden yeşil renkli fondan oluşmaktadır. Bölgenin fauna yapısında bulunan canlılar silüet şeklinde zeminde işlenmiştir. Seçilen yeşilin renk değeri doğayı dinamik bir algıda temsil etmektedir. Bölgenin flora yapısı göz önünde bulundurulduğunda, tasarımda kullanılan yeşil renk ile bölgenin koyu yeşil tonları arasında görünebilir bir görsel etkinin sağlanması amaçlanmıştır. Bu yaklaşım ile Efeler Yolu'nun görsel kimlik yapısının önemli bir parçasını oluşturan renk unsuru belirlenmiştir (Görsel 4).

3.4.1.2. Efeler Yolu Köy Logoları Tasarım Süreci

Saha ziyaretlerinden toplanan verilerin analizi ışığında, her köye özgü tasarlanacak logoların temalarının ne olması gerektiğine yöre halkının görüş ve düşünceleri dikkate alınarak karar verilmiştir. Bu bağlamda, köy logolarında köyleri temsil edecek temalar şunlardır:

Tarımsal Üretim Ürünü Kategorisi: Yukarıkızılca/Kemalpaşa (kiraz), Bayramlı/Kemalpaşa (asma yaprağı ve üzüm), Beyköy/Beydağ (kestane), Akçaşehir/Tire (zeytin), Dallık/Tire (ceviz), Karabolü/Kiraz (incir), Bıçakçı/Ödemiş (barbunya), Cevizli-Balyeri/Kiraz (kekik)

Doğa Kategorisi: Kavaklıdere/Bornova (Nif dağı etekleri ve kayrak taş zemin), Ovacık/Kemalpaşa (karaca geyiği), Bozdağ/Ödemiş (Bozdağ zirvesi), Gölcük/Ödemiş (göl), Kerpiçlik/Ödemiş (Kel dağı), Kaplan/Tire (kaplan), Ovacık/Kiraz (yılki atları), Çatak/Kiraz (Karakoyun yaylası), Ören/Kiraz (kara ardıç ve kuşu), Eğridere/Tire (Karaçamur yaylası)

Tarihi Yapılar Kategorisi: Lübbey/Ödemiş (terk edilmiş evler), Yenikurudere/Kemalpaşa (tarihi Çakıcı köprüsü), Küçükkale/Tire (tarihi kale), Şirince/Selçuk (tarihi Rum

evleri ve tarihi kilise)

Dini Yerler Kategorisi: Demirdere/Ödemiş (Hacet Dede mezarı), Meryemana/Selçuk (Meryemana)

Somut Olmayan Miras Kategorisi: Nazarköy/Kemalpaşa (nazar boncuğu), Sarıyurt/Bayındır (kadın çoban Sarı Meryem), Birgi/Ödemiş (güneş ve selvi), Palamutçuk/Beydağ (hayır küpü)

Araştırmanın bulguları neticesinde ulaşılan bu temalar ışığında, 28 ayrı köye özgü tasarlanan Efeler Yolu köy logoları tasarımlarının tamamını Görsel 5'te bir arada görmek mümkündür. Bununla birlikte Efeler Yolu web sitesinden (<http1>) logoların detaylarına ve daha fazla bilgiye erişim sağlanabilir.



Görsel 5. Efeler Yolu köy logoları.

Köy logo tasarımlarında Efeler Yolu logo tasarımıyla görsel olarak ilişkilenen ve bütünsellik sağlayan bir tasarım yaklaşımı benimsenmiştir. Logo tasarımları tipografik açıdan ele alındığında tasarımda “Efeler Yolu” ibaresi ile birlikte köyün bağlı olduğu ilçe ve köy adına yer verilmiştir. Bu metinlerin yazımında İzmir Narrow yazı ailesinin bold ve medium üyeleri kullanılmıştır. İzmir yazı karakteri İzmir bölgesi için tasarlanmış özel bir yazı karakteridir. Efeler Yolu’nun İzmir ve Ege bölgesi içindeki konumu değerlendirildiğinde, İzmir’e özel tasarlanmış bir yazı karakteri Efeler Yolu’nun görsel kimliğine biçim içerik bağlamında anlam katmaktadır.

“Efeler Yolu” metni bold ve diğer metinler ise medium yazı özelliğinde kullanılarak aralarında hiyerarşik bir vurgu oluşturulmuştur. Ayrıca vurgu olarak iki bölümden oluşan metinler arasında, diğer bir ayırıcı unsur olarak pusulanın yön gösteren iğnesine gönderme yapan üçgen biçime yer verilmiştir. Bu kullanım şekliyle Efeler Yolu ve Efeler Yolu’nun bir parçası olan destinasyon köyü arasında kapsayıcı görsel bütünlük oluşturulması sağlanmıştır.

Tasarım sürecinde birbirinden farklı özelliklere sahip olan temaların logo olarak görselleştirilmesinde bütünsel bir biçim dili oluşturulması üzerinde önemle durulmuştur. Bu bağlamda logo tasarımlarında, köy temaları resimsel özellik taşıyan leke bazında sadeleştirilmiş stilizasyonlar olarak resmedilmiştir. Logo tasarım sürecinde yapılan araştırmalar sonucu belirlenen temalara anlamsal bir yorum katılmamıştır. Tespit edilen tema özelliklerinin gerçeklik algısından çıkmadan, etkili ve estetik biçimsel dil anlayışı ile resimsel kompozisyon kurgularında işlenmiştir.

Temaların görselleştirilmesinde detaydan mümkün olduğunca arındırılmış, formları oluşturan köşelerin yuvarlaklaştırılarak kullanıldığı stilizasyon tarzı tercih edilmiştir (Görsel 6).



Görsel 6. Logo tasarımlarının stilizasyon yapısı.

Tasarımlarda köy hayatı, doğaya dönüş, doğal tarım gibi kavramlar baz alınarak mekaniklikten uzak, yuvarlatılmış organik ve esnek formlar tercih edilmiştir. Stilizasyonun açık kompozisyon özelliği ve logonun merkezinde yerleştirme biçimi ile logo tasarımında dinamik bir anlatım sağlanmaktadır. Ayrıca logonun görselini oluşturan stilizasyondaki bu açık kompozisyon etkisi logonun diğer unsurları olan çizgi ve metin yapısıyla bütünlük bir biçim oluşturulması sağlanmıştır (Görsel 7).



Görsel 7. Logo tasarımlarındaki stilizasyonlarda bırakılan negatif alanlar.

Logo tasarımlarında köy temalarına ait olan imgeler siyah beyaz olarak değerlendirilmiştir. Siyah beyaz olarak oluşturulan imgelerin arkasında amorf yapıda fon özelliği taşıyan lekeler yer verilmiştir. Amorf biçimlerin kullanımıyla doğanın organik yapısı ve köylere olan yansımasının etkilerinin izleyiciye aktarılması düşünülmüştür. Ayrıca sistemik olmayan bu fon kullanımı tasarımlardaki resimsel unsurların biçim özellikleri ile fon ilişkisinin logoya özel kurgulanmasına olanak vermiştir. Logoların fonunda kullanılan renkli lekelerin, resimsel unsurların altına gelen kısımlarında desen yapısına göre belli bölgelerin silinmesi, belli bölgelerin bırakılmasıyla siyah beyaz resim yüzeyi içinde renkli boyamalar yapılmasını sağlamıştır (Görsel 8).



Görsel 8. Logo tasarımlarında beyaz leke uygulaması.

Bu kullanım şekliyle siyah beyaz resimsel stilizasyonların içinde önemli unsurların öne çıkması boyama ya da renk vurgusu ile sağlanmıştır. Siyah renk ve köy logosu için seçilen özel renk dışında, negatif alanlarda beyaz kullanımıyla tasarımlarda kullanılan üç

renk etkisi derinlik hissi yaratılmıştır. Beyazın bu şekilde kullanımı ile aynı zamanda tasarımlarda lekesel değerlerin görsel dengesi oluşturulmuştur.

Fonda kullanılan bu lekelerin renklendirilmesi için köylerin logolarında yer alan imge-lerin temel renk yapısı göz önünde bulundurulmuştur. Bu bağlamda her köy için temayı yansıtan renkler ayrı ayrı belirlenmiştir. İlgili renkler organik algılanmaları ve Efeler Yolu'nun temel rengi olan yeşil ile armoni ilişki kurabilmesi için renk özü doygunlukları azaltılarak kullanımı tercih edilmiştir (Görsel 9). Bu yaklaşımla tüm logoların birlikte kullanılması gereken durumlarda renkler arasında bütünsel uyum oluşturulması göz önüne alınmıştır. Ayrıca köylerin kendilerine ait renklere sahip olması köylere özel yapılacak tasarım çalışmalarında alt kimlik oluşturulma imkanı verebilecek esnekliği sağlamaktadır.



Görsel 9. Logo tasarımları renk paleti.

Her bir köyün kendine özel olan tema stilizasyonu ve temaya uygun seçilen renk yapısı ile köy bazında alt kimlik oluşturabilecek nitelikte özel bir logo tasarlanmıştır. Stilizasyon ve renk olarak logo tasarımında yer alan bu iki temel biçim yapısının kullanım şeklindeki tutarlılık ile 28 köyün birbirlerine olan tamamlayıcı ilişkisine katkı sağlanmaktadır. Ayrıca bu tasarım sürecindeki en önemli belirteç olarak ortaya çıkan her bir köy logosu biçim kurgusu olarak Efeler Yolu'nun logosuna atıfta bulunmaktadır.

4. SONUÇ

Bu çalışma kapsamında Efeler Yolu Kültür Rotasındaki 28 destinasyon köyüne saha ziyaretleri gerçekleştirilmiş ve bu ziyaretlerde yerelin kimlik ve değerlerinin açığa çıkarılması gözetilerek yöre halkının görüşlerine başvurulmuştur. Yöre halkına, öncelikle Efeler Yolu projesi hakkında bilgi verilmiş ve ardından ziyaretin asıl amacına odaklanılarak her köye özgü tasarlanacak olan logoların sembollerini belirlemek için çeşitli sorular yöneltilmiştir. Bu doğrultuda, 40 ayrı odak grup görüşmesi gerçekleştirilerek toplamda 360 kişinin görüş ve önerileri alınmıştır. Toplanan verilerin analizi neticesinde ulaşılan bulguları değerlendirmek üzere, araştırma ekibi tarafından çeşitli toplantılar düzenlenmiş

ve bu toplantılarda her bir köyü temsilen logolarda neyin yer alması gerektiği hususunda katılımcılık ve iş birliği esasına dayalı aktif bir süreç yürütülmüştür.

Kuşkusuz ki bu süreçteki en önemli dinamik, yöre halkının düşüncelerinin, deneyimlerinin, algılarının ve içsel bakış açılarının ne olduğudur. Bu bağlamda yapılan odak grup görüşmeleri, bir yandan yöre halkının kendi köyleri hakkındaki algılarının ve değerlerinin tespit edilmesi diğer taraftan da onların Efeler Yolu projesine yönelik farkındalık kazanması açısından oldukça değerlidir. Böylelikle yöre halkı Efeler Yolu projesini daha etkin şekilde benimsemiş ve sahiplenmiş olacak, bu da onların kendilerini Efeler Yolu'nun bir parçası gibi hissetmelerine katkı sağlayacaktır. Ayrıca tüm bunlar Efeler Yolu'nun bölge insanı tarafından sahiplenilmesinde ve kırsal turizmin sürdürülebilir hale gelmesinde önemli adımlardan biridir. Çünkü kırsal turizmde çekicilik yaratmanın ve rekabet edebilirliği sağlamanın en dikkate değer yollarından biri de yerel kimliğin doğru iletişim ve tasarım stratejileriyle belleklere yerleştirilmesiyle mümkün olmaktadır. Başka bir ifadeyle, etkin görsel tasarımların varlığı Efeler Yolu'nun kendine özgü kimliğinin bir bütün halinde görünür ve anlaşılır olmasına katkı sağlamasının yanı sıra kültür rotasının imajını güçlendirerek kırsal turizmin önünü açacaktır. Tasarlanan Efeler Yolu logosu ve 28 köy logosuyla pozitif bir imaj çizilecek ve ilgili hedef kitlenin ziyaretlerini tekrarlamasına ve yeni ziyaretçilerin rota üzerinde bulunan köylere ilgi duymalarına yol açacaktır. Köylere özgü tasarlanan bu logolar, Efeler Yolu'nun köye giriş bilgi panolarında, pasaport sisteminde, pazar tezgahı örtülerinde, web sayfasında, mobil uygulamasında, kırsal turizm için üretilecek hediyeelik eşyalarda kullanılacak ve böylelikle köyün görünürlüğü ve bilinirliği artacaktır. Bunların yanı sıra, tasarım sürecinde kararlılık ve tutarlılık markalaşmanın en önemli unsurlarındandır. Bu nedenle tasarımdaki özgün öğeler tasarım devamlılığını garanti edecek ortak görsel elemanlarla birlikte kullanılmıştır. Şüphesiz ki Efeler Yolu'nda tasarım devamlılığını sağlamak; kırsal turizmle bütünleşen konaklama, yeme-içme, alışveriş gibi ikincil amaçlı eylemlerin sorunsuz bir şekilde ilerlemesine katkı sağlayacaktır.

Sonuç olarak, Efeler Yolu projesinin kırsal turizmin gelişmesine ve kırsal kalkınmaya büyük destek verecek oluşu, bölgenin tanıtımı ve projenin sunumunda başat olan görsel kimlik tasarımlarının önemini arttırmaktadır. Efeler Yolu'nun uluslararası kültür rotalarıyla entegrasyonunu sağlayabilmesi ve yabancı ziyaretçileri çekebilmesi için görsel kimlik tasarımı çalışmalarının Avrupa Kültür Rotası standartları ve iyi uygulamalar esas alınarak hazırlanması oldukça önem taşımaktadır. Çünkü Avrupa Birliği Kültür Rotaları komisyonu tarafından desteklenen kültür rotalarının etkin çalışacak bir iletişim stratejisine ulaşmalarının öncelikli koşulu, kültür rotalarının özellikle bölge ölçeklerinde bütüncül sunum ve tanıtım yaklaşımlarını benimsemesinden geçmektedir. Bundan dolayı

bu çalışma ülkemizde ilk kez bir kültür rotasına bilimsel ölçütler dikkate alınarak görsel kimlik tasarımı araştırması yapılması hususunda bir ilk olma özelliği taşımaktadır.

TEŞEKKÜR

Bu çalışma, Ege Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi'nin 21683 / SGA-2020-21683 nolu “Efeler Yolu’nun Görsel Kimlik Tasarımı Araştırması” başlıklı projesinden faydalanılarak yazılmıştır. Farklı disiplinlerden akademik personelin bir araya geldiği bu projeyi destekleyen başta Efeler Yolu proje yürütücüsü Prof. Dr. Özgür Özkaya’ya, Prof. Dr. Alev Fatoş Parsa’ya, Prof. Dr. Füsün Baykal’a, Dr. Özlem Değerli’ye, Araş. Gör. Dr. Zeynep Selin Balcı’ya, Öğr. Gör. Dr. Damla İşbilen’e, Öğr. Gör. Eren Sulamacı’ya ve Hakan As’a teşekkürü bir borç biliriz.

KAYNAKLAR

- Akbayır, Z. ve Kılıç Taran, B. (2021). Görsel Marka Kimliğinin Instagram'daki Yansıması. *OPUS International Journal of Society Researches*, 17(37), 4581-4618. <https://doi.org/10.26466/opus.891515>
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2019). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri* (Çev; A. Tepecik ve M. Atılğan) İstanbul: Literatür Yayınları.
- Becer, E. (2002). . Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Berg, B. ve Lune, H. (2015). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (Çev; H. Aydın). Konya: Eğitim Kitabevi.
- Creswell, J.W. (2021). *Nitel Araştırma Yöntemleri Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni* (Çev. Ed; M. Bütün ve S.B. Demir). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- ÇEKÜL (2015). *Kültür Rotaları - Planlama Rehberi*. Çekül Vakfı – Tarihi Kentler Birliği Yayınları.
- Dündar, F. N. (2013). Görsel Kimliğin Kurum İmajına Etkileri. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 91-101.
- Evamy, M. (2007). *Logo*. London: Laurence King.
- Forman, J. ve Damschroder, L. (2008). Qualitative Content Analysis. *Advances in Bioethics*, 11, 39-62.
- Karsak, B.B. (2004). Görsel Kimlik Göstergeleri Açısından “Arçelik” Firması Web Sayfası İncelemesi. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (1), 99-114.
- Karagöl, R. (2022). Üniversite Birim Logolarının Görsel Kimlik Bağlamında Değerlendirilmesi. *Yıldız Journal of Art and Design*, 9(2), 127-137.
- Krippendorff, K. (1980). *Content Analysis an Introduction to its Methodology*. London: Sage Publications.
- Malterud, K., Siersma, V. D. ve Guassora, A. D. (2016). Sample Size in Qualitative Interview Studies: Guided by Information Power. *Qualitative Health Research*, 26(13), 1753–1760.
- Mason, J. (2002). *Qualitative Researching*. London: Sage Publications.
- Mayring, P. (2000). Qualitative Content Analysis. *Qualitative Social Research*, 1(2), Art. 20.

- Neuendorf, K.A. (2002). The Content Analysis Guidebook. California: Sage Publications.
- Patton, M.Q. (2018). Nitel Araştırma ve Değerlendirme Yöntemleri (Çev. Ed; M. Bütün ve S.B. Demir). 2. Baskı. Ankara: Pegem Akademi.
- Pehlivan, S. (2020). Devlet Kurumlarında Görsel Kimlik: Türkiye Cumhuriyeti Bakanlık Logolarında Dönüşüm. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 19(76), 2191-2203.
- Punch, K.F. (2020). Sosyal Araştırmalara Giriş Nicel ve Nitel Yaklaşımlar (Çev; D. Bayrak, B. Arslan ve Z. Akyüz). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Sarıkavak, N.K. (2009). Çağdaş Tipografinin Temelleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Schreier, M. (2012). Qualitative Content Analysis in Practice. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Sezgin, M. (2008). İletişim Biçimi ve Ortamı Olarak Görsel Kimlik. Selçuk İletişim, 5(2), 61-67.
- Şentürk Kara, E. (2021). A'dan Z'ye Görüşme Nitel Araştırmalarda Veri Toplama Yöntemi Teori-Uygulama. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Teker, U. (2002). Grafik Tasarım ve Reklam. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Toktaş, Y. (2021). Kurumsal Kimlik Bağlamında Otel Logolarının Göstergebilimsel Çözümlemesi. International Journal of Contemporary Tourism Research, Prof. Dr. Özlem Ipekgil Doğan'ı Anma Özel Sayısı, 1-18.

İnternet Kaynakları

http 1. <https://www.efeleryolu.com/> (Erişim 10.07.2023).

TASARIM EĞİTİMİNDE ADDIE MODELİ KULLANILARAK TASARIM SÜRECİNİN YÖNETİLMESİ

• Dr. Öğr. Üyesi. Mehmet NORASLI*

ÖZET

Tasarım sürecinde belirli bir planlama yapılmadan üretilen tasarımlar; işlevselliği, estetik değeri, kullanıcı memnuniyeti ve sürdürülebilirliği yönünden birçok problemi beraberinde getirebilmektedir. Tasarım eğitiminde, tasarım becerisinin gelişimi ve nitelikli projelerin ortaya konması amacıyla bilimsel olarak kanıtlanmış farklı yöntemler kullanılabilir. ADDIE modeli; tasarım konseptinin oluşturulmasını, konseptin mekân ile bütünleştirilmesini ve tasarıma yönelik çizimlerin nitelikli bir şekilde ifade edilebilmesini kapsayan tasarım eğitimindeki sürecin, sağlıklı bir şekilde yönetilebilmesi için kullanılabilecek yöntemlerden birisidir. Bu çalışmada, ADDIE modelinin iç mimarlık disiplinine bağlı olarak yürütülen tasarım eğitiminde gerçekleştirilen proje süreçlerine olan etkisinin araştırılması amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma alanı, çocuk acil servisi koridoru ve çocuk polikliniği bekleme biriminin duvar yüzeyleri olarak belirlenmiştir. Belirtilen iki farklı mekânın tasarımı, iç mimarlık bölümü dördüncü sınıf öğrencileri tarafından yapılarak tasarım süreci, ADDIE modelinin aşamaları ile planlanmıştır. Gözlem tekniği ile toplanan veriler, ADDIE modeliyle yönetilen proje sürecinin aşamalarından elde edilmiştir. Edinilen veriler, metin analizi ile analiz edilerek yorumlanmıştır. Tespitler sonucunda, projelerin ADDIE modelinin tasarım süreciyle bütünleştirilerek yürütülmesi; tasarım için kullanılacak verilerin toplanması, konsept oluşumu, parça bütün ilişkisi ile mekandaki tasarım kurgusunun sağlanması bakımından bir referans oluşturmaktadır. Bu bağlamda, ADDIE modeli gibi bilimsel olarak kanıtlanmış yaklaşımlarla tasarım süreçlerinin yönetilmesi önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: ADDIE modeli, İç mekân tasarımı, Tasarım eğitimi, Yaratıcılık.

* Selçuk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, mehmetnorasli@selcuk.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6080-919X

DESIGN PROCESS MANAGEMENT IN DESIGN EDUCATION THROUGH THE ADDIE MODEL

• Assist. Prof. Dr. Mehmet NORASLI*

ABSTRACT

Designs created without any special planning during the design process can lead to a number of issues with sustainability, user satisfaction, aesthetic value, and functionality. Several scientifically validated techniques can be applied in design education to foster the growth of design abilities and the production of quality projects. One approach to managing the design education process well is the ADDIE model, which entails developing the design concept, incorporating the concept into the space, and competently expressing design drawings. The objective of this research is to examine how the ADDIE model influences the project management procedures used in interior architecture design education. The walls of the pediatric clinic's waiting area and the corridor of the pediatric emergency room were chosen as the research study areas. Fourth-year students in the interior architecture department designed the two distinct spaces that were discussed, and they planned the design process using the stages of the ADDIE model. The project stages that the ADDIE model oversaw were the source of the data gathered using the observation technique. Text analysis was used to evaluate and interpret the collected data. Based on the findings, the projects are carried out by incorporating the ADDIE model with the design process, which serves as a reference for gathering data for design, concept formation, part-whole relationships, and guaranteeing design fiction in the space. It is advised to manage design processes in this situation using methods that have been scientifically proven, like the ADDIE model.

Keywords: ADDIE model, Interior design, Design education, Creativity.

* Selçuk University, Faculty of Architecture and Design, Department of Interior Architecture, Department of Interior Architecture, mehmetnorasli@selcuk.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6080-919X

1. GİRİŞ

Düşünce sistemi; sosyal, kültürel, teknolojik vb. etkenlerin değişimine bağlı olarak sürekli dönüşüm içerisinde. Bu durum, insanların yaşam ve öğrenim biçimlerini etkilemektedir. Doğal olarak bu gelişimlerden eğitim sistemi de etkilenmektedir. Köklü bir geçmişi olan tasarım disiplini, sinema filmlerinde geçen sahnelerin iç mimarlık disiplininde mekânsal analizinin yapılması (Demirkan, 2022: 1217) gibi, kimi zaman farklı disiplinlerle etkileşime girerek birçok yöntem türetmiş; kimi zaman da bir çocuğun yapmış olduğu resimlerdeki biçimsel karşılığın psikoloji disiplininde analiz edilmesi (Büyükalın Filiz, 2018: 520) gibi tasarım disiplini temelinde oluşturulan yöntemler, diğer disiplinlere örnek olmuştur (Boyer ve Mitgang, 1996: 22-26). Bu süreçte, tasarım eğitiminde kullanılan metodolojik yaklaşımlar çeşitlenmiştir. Tasarım eğitimindeki bu gelişmeler doğrultusunda, sürekli sorgulanan konulardan biri de yaratıcı düşünebilme becerisinin nasıl kazandırılması gerektiğidir.

Tasarım eğitimin temeli; tasarım eğitimi alan kişilerin, nasıl öğrendiklerinden daha çok nasıl öğrenebileceklerini esas alan önerilere odaklanarak yaratıcılığın harekete geçirilmesidir (Dunn ve Dunn, 1975: 226-227). Tasarım eğitimindeki bu davranış; tasarımda konsept geliştirme, fıkırsel sınırlılıklar içerisinde tasarım yapabilme, ihtiyaca göre gerekli çözüm önerilerini sunabilmeye bağlı olarak öğrenciler üzerindeki yaratıcılık olgusunu geliştirmektedir (Çınar ve Noraslı, 2024:314-315). Teknolojinin gelişmesi, bilgiye ulaşımın ve iletişimin kolaylığı, dijital tasarımın kullanımı, yenilikçi tasarımlarda grup çalışmasının önemi gibi günümüzün değişen dinamikleriyle birlikte bu konu hakkındaki farkındalık düzeyi artış göstermektedir (Müezzinoğlu vd., 2023: 287-288). Buna bağlı olarak doğru bir yöntem üzerinde kurgulanan çalışmalar, tasarım eğitimi alan kişilerin ekip çalışmalarını desteklemekle birlikte yaratıcılığını geliştirmekte; çalışmaları ilkeli hale getirerek nitelikli tasarımların oluşmasını sağlamaktadır.

Gelişen teknoloji ve bilgiye erişim yöntemlerine rağmen tasarım eğitiminin zamansız paradigmaları, tasarım eğitimine bir taraftan katkı sunarken; bir taraftan da tasarım eğitimindeki beklentiyi arttırmaktadır. Günümüz tasarım anlayışında; özgün, işlevsel, estetik, rekabetçi anlayışa sahip olan tasarımların ortaya konması istenmektedir. Bu beklentiler ise tasarımcının; motivasyon sağlaması, empati kullanımını geliştirmesi, konsept gelişimine uyum göstermesi ve tasarım sürecini verimli bir şekilde yönetebilmesiyle açığa çıkmaktadır (Odabaşı, 2010: 182). Bu nedenle tasarım eğitimi veren birçok disiplin, farklı bakış açılarıyla desteklenmiş yöntemleri ele alarak tasarım sürecini ve nitelikli tasarım olgusunu geliştirmektedir. ADDIE modeli, tasarım eğitiminde kullanılan yöntemlerden birisidir.

Tasarım stüdyosu projelerinde bilimsel olarak kanıtlanmış bir yöntemin süreç ile bütünleştirilmesi, tasarımların niteliği açısından önem taşımaktadır. Bu çalışmada, ADDIE modelinin iç mimarlık disiplini üzerinden yürütülen tasarım stüdyosu proje sürecine etkisinin araştırılması amaçlanmıştır. Araştırmanın yönteminde, çocuk acil servisi koridoru ve çocuk polikliniği bekleme birimi duvar yüzeyleri çalışma ortamı olarak belirlenmiştir. Tasarım stüdyosu proje süreci içerisinde çalışma ortamı olarak ele alınan mekanlar, tasarım eğitimi alan iç mimarlık dördüncü sınıf öğrencileri tarafından tasarlanmıştır. Tasarım sürecinde ADDIE modeli planlayıcı olarak belirlenmiştir. ADDIE modelinin aşamaları olan analiz, tasarım, geliştirme, uygulama ve değerlendirme evrelerinden edinilen veriler, gözlem tekniği ile toplanmıştır. Metin analizi ile tasarım aşamalarından edinilen veriler, analiz edilerek yorumlanmıştır.

1.1. Tasarım Eğitiminde Yaratıcılığın Geliştirilmesi

Tasarım eğitiminde yaratıcılığın geliştirilmesi için eğitimdeki bilgi transferinin verimli bir şekilde oluşturularak öğrenimin sağlanması gerekmektedir. Bir bilginin edinilmesi eğitimin; bilginin nasıl kullanılacağı ise öğrenimin pratiğidir. Öğrenme kavramı; bilgi, beceri, alışkanlık ve eğilimlerin mevcut halinde değişiklik yapma sürecidir. Öğrenme, kişinin yaşantısındaki zihinsel simgelerin uzun sürede değişiklik göstermesidir. Öğrenme eylemi, birçok farklı modelle ele alınarak sağlanabilir. Bu durum edinilen bilginin niteliğine göre değişmektedir (Ormrod, 2013: 86-87).

Tasarım faaliyeti, hakikati arayış sırasında dili ile kurmaca bir gerçeklik sunar, ürüne ait var oluşun gerçeklerini anlatır ve önerir (Güneş, 2023: 51). Tasarım eğitiminin anlaşılması için öncelikle tasarım ve tasarımcı kavramlarının tanımlanması gerekmektedir. Tasarım; bilgi edinme, kavramları zihinde biçimlendirme, kurgulama, betimleme ve üretme süreci olarak tanımlanabilir. Tasarım karmaşık ilişkileri çözebilme yetisi gerektirir. Bu nedenle hangi disipline ait olursa olsun tasarım; pek çok parametresi olan, üzerinde sürekli düşünülmesi gereken, dönüşümlü ve uzun bir süreçtir (Evcil, 2014:121-122). Tasarımcı ise duyum, algı, düşünme, hayal gücü gibi tasarım sürecindeki becerilerle kendi dünyasında yarattığı nesneyi, gerçek düzleme taşıyan kişidir (Tunalı, 2004: 72).

Tasarımcı yetilerinin birçoğunu aldığı tasarım eğitimiyle kazanmaktadır. Tasarım eğitiminin, antik ve orta çağdaki usta çırak ilişkisine dayanan yapısı; zamanla fiziki ortamları bulunan, deneyimleyerek öğrenmeyle birlikte formel ve pratik anlayışın sürdürüldüğü bir eğitim ortamını pekiştirmiştir. Günümüz tasarım eğitiminde tasarım deneyimi, öğrenciyle arasında doğrudan bir bağ kurmaktadır. Tasarım eğitimi süreci, usta çırak ilişkisine eklenen tasarım atölyelerinin ve yaratıcılığı artıran destek modellerin yapılandırılmasıyla bütünleşmiştir (Kaptan, 2003: 41-42).

Tasarım eğitimi, hayal gücünü harekete geçiren görme ve düşünme biçimlerini gündelik hayatın içinden geçirebilen öğrenme motivasyonu ile başladığı için tasarım eğitiminde, öğrenme farkındalığını canlı tutabilecek eylemler önem taşımaktadır (Aydınlı, 2015: 5). Tasarım eğitiminde temel amaç, öğrencilere nasıl tasarlanacağını ya da kendi tasarım yöntemlerini nasıl keşfedip geliştirebileceklerini öğretmektir (Ulusoy, 1999: 127). Tasarım eğitiminde, tasarlama eylemindeki yaratıcılık olgusunun gelişimi, farklı deneyimsel yöntemlerin deneyimlenmesine bağlıdır (Bacanlı vd., 2011: 538). Bu tür arayışlar tasarım eğitiminde kullanılan yöntemlerin çeşitlenmesini, dolayısıyla tasarımda yaratıcılığın gelişmesini sağlamaktadır.

Tasarım ve tasarım süreci, yaratıcılık kavramını içeren; düşünebilme, farklı bakış açıları sergileyebilme ve yenilikçi üretimlerde bulunabilme becerilerini kazanma süreçlerini kapsar (Beşgen, 2015: 423). Yaratıcılık, bireyin öğrendiği ve öğreneceği kavramları ilişkilendirerek karşılaştığı problemleri, çözebilmesi ve ortaya özgün fikirler koyabilmesi etkinliğidir (Gülyüz, 2002: 11). Buna bağlı olarak yaratıcılık, ensek düşünme yetisi gerektirir. Yaratıcılık yetisine sahip olan kişi, kendini sınırlamadan farklı düşüncelerin arayışına girerek bağlamlarla ilişki kurabilir (Yurtsever, 2011: 32).

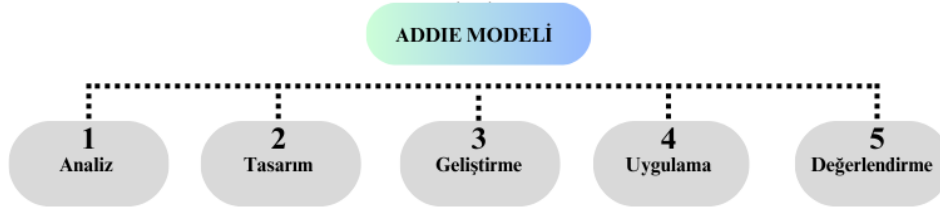
Tasarım eğitiminde, öğrencinin sorumluluk alarak önceden öğrendiği ve gelecekte öğrenecekleriyle arasında bağ kurmasını sağlayan yeni bir oluşum meydana gelmektedir. Ortaya çıkan bu oluşum, öğrenci odaklı birçok farklı tasarlama yönteminin sıklıkla kullanılmasını sağlamıştır (Kesici, 2019: 230). Farklı yöntemlerin tasarım eğitiminde kullanılması, tasarımda bütünü görebilme ve yaratıcı düşünceyi geliştirmektedir. Tasarımın bir yöntem dahilinde ilerlemesi, tasarım sürecinin yönetilmesinde büyük öneme sahip olan ekip çalışmasının önünü açmaktadır. (Sayın, 2007: 61; Tucker ve Abbasi, 2015: 413). Çağdaş eğitim sisteminin gelişerek bilgiye ulaşma, bilgiyi kullanma ve dönüştürme imkanlarıyla ortaya çıkan birçok metodolojik yaklaşım, yapılan çalışmaları zenginleştirmekte ve nitelik katmaktadır. Eğitim bilimleri ile temeli atılan ve disiplinler arası etkileşim ile geliştirilip tasarım eğitiminde de kullanılan ADDIE modeli, kullanılan yöntemlerin içerisinde yer almaktadır.

1.2. ADDIE Modeli

Eğitimdeki gereksinimler, farklı öğretim modellerinin kullanılmasıyla karşılanmaktadır. Öğrenmenin verimli bir şekilde ilerlemesi için eğitim sisteminde öğretim tasarımı modellerinin referans alınması gerekmektedir (Siribaddana, 2010: 80). Bu kapsamda Bloom'un taksonomisi, eğitsel öğrenme hedeflerinin karmaşıklık ve özgüllük seviyelerine göre sınıflandırılması için kullanılan; bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlarındaki öğrenme hedeflerini kapsayan öğrenme stratejisine örnek olarak verilebilir (Aslan, 2012:

65). Öğretim tasarımı, eğitim alan kişilerin öğrenim sürecinde, gereksinimlerini karşılamak üzere sistematik yaklaşımlarla işlevsel öğrenme sistemlerini geliştirme eylemidir (Şimşek, 2014: 26). Öğretim tasarımı modelleri, eğitim ve öğretim süreçlerinin planlanması, bu süreçte kullanılacak materyallerin tasarlanması, sürecin değerlendirilmesi ve gerekli düzenlemelerin yapılması süreçlerini içermektedir.

ADDIE modeli, öğretim tasarımının en bilinen ve sıklıkla kullanılan örneklerinden biridir (Özerbaş ve Kaya, 2017: 28). Öğretim tasarımı modeli olarak ele alınan ADDIE modeli, ilk olarak 1975 yılında genel bir model olarak ortaya konmuştur (Taş, 2022: 15). ADDIE modelinin nasıl ortaya çıktığı ve kim tarafından ortaya konulduğuyla ilgili çalışmalar yapılsa da yazılı ya da sözlü bir bildirim ortaya konmamıştır (Bilgiç Tozmaz, 2011: 22; Molenda, 2003: 35). Görsel 1'de görüldüğü gibi ADDIE kelimesi; Analyze (Analiz), Design (Tasarım), Develop (Geliştirme), Implementation (Uygulama) ve Evaluation (Değerlendirme) kelimelerinin baş harflerinden oluşmakta ve beş aşamada ele alınmaktadır (Kara, 2022: 83).



Görsel 1. ADDIE modelinin aşamaları (Kara, 2022).

ADDIE modelinin ilk aşaması olan analiz kısmında, problemin belirlenmesi, mevcut bilgi ve becerinin tespit edilmesi, amacın belirlenmesi, dış etkenlere karşı önlem alınması gibi noktalar üzerinde durulmaktadır (Aldoobie, 2015: 69; Branch, 2009: 18). Tasarım aşaması, çalışmanın amaçları doğrultusunda faaliyetlerin ve öğrenme sürecinin sistematik şekilde tasarlandığı aşamadır. Bu aşama analiz aşamasının aslında bir değerlendirme-sini oluşturmaktadır (Şimşek, 2016: 106). Geliştirme aşaması ise edinilen verilerden yola çıkarak içeriklerin, son şeklinin verildiği aşamadır. Uygulama aşaması, şekillendirilen etkinliklerin plan dahilinde gerçekleştirilmesi olarak tanımlanabilir. ADDIE modelinin son aşaması olan değerlendirme kısmında ise aşamaların sonunda ortaya çıkan sonucun değerlendirilmesiyle oluşur (Kara, 2022:84).

ADDIE modelinde her bir adımın çıktısı, diğer adım için girdi oluşturmaktadır. Tüm aşamaların doğru bir şekilde yönetilmesiyle birlikte ADDIE modeliyle yapılan çalışmaların sonuçları, nitelikli bir şekilde ortaya çıkmaktadır. ADDIE modeli, süreç içerisinde

tasarımcılara kolay takip edilebilir bir yapı sunmakla birlikte yüz yüze ya da çevrimiçi ortamlarda rahatlıkla uygulanabilmektedir (Doğan vd., 2012: 576; Aldoobie, 2015: 70). Tasarım süreci, ADDIE modeli tarafından sunulan olanaklar ve konuya yönelik edinilen bilgiler ışığında kolaylıkla uygulanabilmektedir (Cheung, 2016: 4).

1.3. Mekânsal Algı ve Çocuk Hastanelerinde İç Mekân Tasarımı

Mimarlığın baş rol oyuncusu olan mekân, insanı çevreden belirli ölçüde ayıran ve içerisinde kişilerin eylemlerini gerçekleştirmesine imkân tanıyan boşluklardır (Zevi,1990: 16; Hasol, 1979: 344). İnsan ve mekân sürekli olarak etkileşim içindedir. Mekânın fiziksel özellikleriyle insanın davranış biçimleri arasındaki ilişki; mekân kavramına, değişime açık yeni anlamlar kazandırmaktadır. Bu bağlamda mekân kavramı, kişideki algı ile daha anlamlı bir boyut kazanmaktadır.

Mimarlıktan alınan haz, algıyla değer bulmaktadır (Leland, 2006: 18). Algı, duyu verilerini harekete geçirerek çevredeki nesneleri veya olayları anlama sürecidir. Bu süreç sonunda kavramlar anlamlı hale getirilip yorumlanmaktadır. Algı; düşünme, hayal etme, ilişkilendirme gibi birçok bilişsel faaliyetin bir parçasıdır ve kişinin bilişsel yapısına göre farklılık gösterir (Goldstein, 2010: 45-46; Siegel, 2006; Smith, 2002: 501-502). Çevresel etkenler, duylara uyarı göndererek algının oluşumunu sağlamaktadır. Böylece mekânsal algı, kişilerin duyu yollarıyla gerçekleşmiş olur.

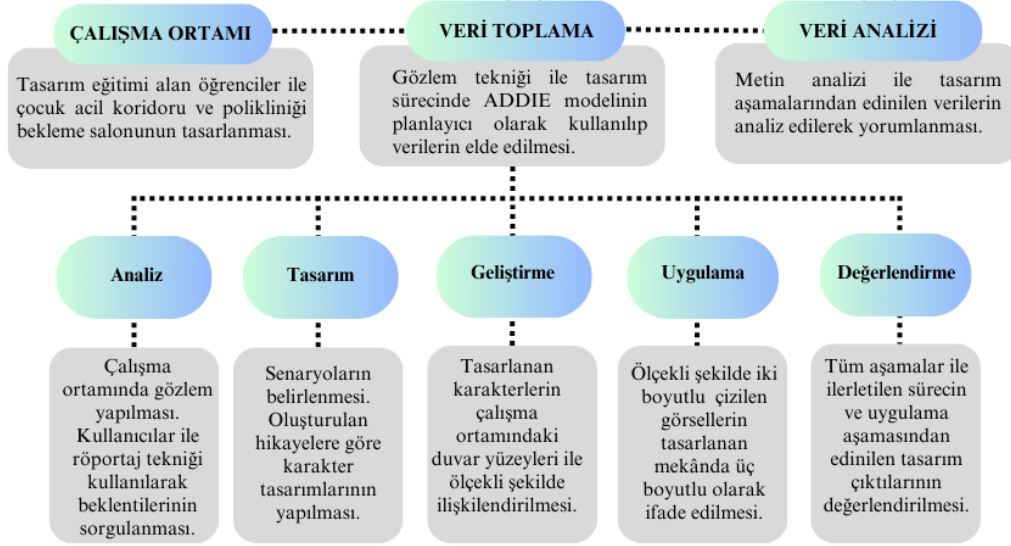
Mekânın algılanması ve yorumlanması, çocuk ile yetişkin kişilerin fiziksel ve zihinsel aktivitelerine bağlı olarak değişiklik gösterir. Algısal farklılıkları ortaya koymak için çocukların fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişim süreçlerini analiz etmek gerekmektedir. Kişinin çevreyle etkileşime girmesi doğum süreciyle başlamış olur. Çocuk, çevreden aldığı uyaranları duyu yoluyla alarak zihinsel olarak işler, sonrasında davranışa dönüştürerek tepkisini açığa çıkarır (Mutlu, 2022: 40). Bu doğrultuda çocukların birincil olarak kullandığı mekânlar, çocuklara özel olarak tasarlanmalıdır.

Hastaneler; hasta, refakatçi, sağlık personeli gibi birçok kullanıcı kitlesi tarafından kullanılan, halka açık ve karmaşık işlevli yapılardır. Dünya Sağlık Teşkilatı'na göre hastaneler; müşahade, teşhis, tedavi ve rehabilitasyon olmak üzere gruplandırılacak sağlık hizmetleri veren, hastaların uzun ya da kısa süreli tedavi gördükleri, yataklı kuruluşlardır (Eceoğlu, 2010: 1). Yetişkinlerde olduğu gibi çocuklarda da bu tanımlamaya uygun sağlık hizmetlerinin alımları gerçekleşmektedir. Hastalığın durumuna göre gerek acil servis gerek tanı ve tedavi birimleri çocuklar için tam teşekküllü hastanelerde ayrıca yürütülmektedir. Bu durum çocukların tedavi gördüğü mekânların, çocuklara özgü bir şekilde tasarlanması gerektiği gerçeğini ortaya koymaktadır. Çocuk ve yetişkinlerdeki psikolojik yapının farklılık göstermesi, enfeksiyonların yayılma riskinin en aza indirgenmesi

bakımından hastanelerde, çocuk ve erişkin hastalar için ayrı bölümler oluşturulmaktadır. Çocuklar için tasarlanan sağlık birimlerinde; çocuklarda rahatlatıcı etkiler bırakan, pozitif düşünmeye sevk eden, hastalıklara karşı kendilerini güçlü hissedebilecekleri, uzayan bekleme süreçlerinde mekânla etkileşime geçip vakit geçirebilecekleri ortamların sağlanması gerekmektedir (Mutlu, 2022: 39).

2. YÖNTEM

Tasarım stüdyosu proje sürecinde ADDIE modelinin kullanılarak öğrenciler üzerindeki etkisinin araştırılması amacıyla çalışma ortamı belirlenmiş, ADDIE modelinin aşamalarına göre veriler toplanmış ve veri analizleri yapılmıştır. Görsel 2'de belirtildiği gibi araştırmanın yöntemindeki çalışma ortamı, çocuk acil servisi koridoru ve çocuk polikliniği bekleme salonundan oluşmaktadır. Verilerin toplanmasında gözlem tekniği kullanılarak ADDIE modelinin aşamaları olan analiz, tasarım, geliştirme, uygulama ve değerlendirme evrelerinden sağlanan veriler elde edilmiştir. Veri analizinde, tasarım aşamalarından edinilen veriler metin analizi tekniği ile analiz edilerek yorumlanmıştır.



Görsel 2. Çalışmanın yöntem şeması (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Yapılan çalışma, iç mimarlık bölümünün dördüncü sınıfında eğitim alan beş öğrenci ile yürütülmüştür. İki öğrenci, çocuk acil servisi koridorunu; üç öğrenci, çocuk polikliniği bekleme salonunu tasarlamıştır. Yapılan tasarımların araştırmada kullanılması için öğrencilerden izin belgesi alınmış ayrıca gözlem ve röportaj tekniğinin kullanılarak çocuk

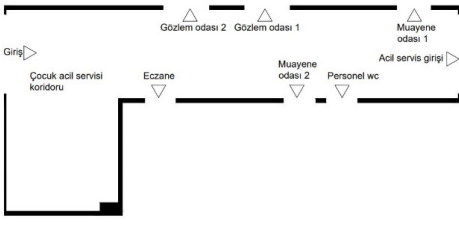
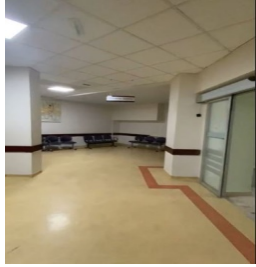
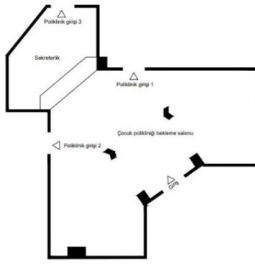
hastalar, ebeveynleri, doktor ve hemşireler ile yapılan görüşmeler için etik kurul onay belgesi alınmıştır.

Çalışmanın ilk adımı, araştırma alanının analiz aşamasıdır. Bu kapsamda Selçuk Üniversitesi, Tıp Fakültesi Hastanesi, Çocuk Acil Servisi ve Çocuk Polikliniği'nde yerinde gözlem ve analiz yapmak amacıyla 12- 13. 01. 2023 tarihleri mesai saati içerisinde çalışma ekibi olarak ziyarette bulunulmuştur. Buradan sağlık hizmeti alan; 12 çocuk hasta ve ebeveynleri, 6 doktor ve 9 hemşire ile hizmetin gerçekleştiği ortamda röportaj tekniği ile görüşmeler sağlanmıştır.

Çalışma alanında yapılan görüşmelerde, çocukların bulundukları ortama karşı duygu ve düşünceleri, mekân ölçeğinde hayal ettikleri görsel unsurlar sorgulanmıştır. Ebeveynlere, çocuklarının bulundukları ortama karşı duyduğu korku ve isteksizlik durumları sorularak mekân için kişisel önerilerde bulunmaları istenmiştir. Doktor ve hemşireler ile yapılan görüşmelerde ise çocukların motivasyonuna etki eden görsel unsurlar ve çalışma ortamlarında çocuklar için ihtiyaç duydukları mekânsal öğeler sorularak çıkarımlarda bulunulmuştur.

Analiz aşamasında gerçekleştirilen görüşmelerin yanı sıra çalışma ortamında incelemelerde de bulunulmuştur. Bu doğrultuda yapılan gözlemlere göre notlar alınmış ve mekânların fotoğrafı çekilmiştir. Sonrasında, çalışma alanının sınırlılığı göz önünde bulundurularak çocuk acil servisi koridoru ve çocuk polikliniği bekleme salonunun rölöveleri alınmıştır. Tablo 1'de belirtildiği gibi alınan rölöveler, geliştirme ve uygulama aşamasında yapılacak olan iki ve üç boyutlu çizimlere sağlıklı referanslar vermesi amacıyla yerinde birebir ölçekte dijital ortama geçirilmiştir.

Tablo 1. Mekânların fotoğrafı ve plan şeması (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Fotoğraflar	Plan şemaları
Çocuk acil servisi koridoru 	
Çocuk polikliniği bekleme salonu 	

Çalışmanın ikinci bölümü olan tasarım aşamasında proje konseptine göre senaryolar hazırlanmış ve buna bağlı olarak çalışma ekibinin özgün şekilde çizdiği karakterler tasarlanmıştır. Tasarlanan karakterler, analiz aşamasında edinilen bilgi ve gözlemlere dayalı olarak tasarlanmıştır. Analiz bölümünde elde edilen veriler, çalışma ekibi ve proje yürütücüsü tarafından incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda; çocukların sağlık hizmeti alırken duygularını somut bir şekilde ortaya çıkarabilecek görsel unsurların olması gerektiği, hastane içerisinde tedavi görürken ya da beklerken onların ilgisini çekebilecek görsellerin olması gerektiği, koridorlarda ve bekleme alanlarında daha önce karşılaşmadıkları özgün çizgi karakterleri incelemekten hoşlandıkları, masalsi bir kurguyu ilgi çekici şekilde takip ederek hoş vakit geçirebildikleri gözlemlenmiştir.

Röportaj tekniği ile elde edilen görüş ve önerilerden bazı söylemler şu şekildedir: Çocukların söylemleri; “burada oyun oynamak, çizgi film izlemek isterim”, “iğne yapılmasından korkuyorum”, “çok canım sıkılıyor”, “resim yapmayı çok severim”. Ebeveynlerin söylemleri; “uzun süre beklemekte güçlük çekiyoruz”, “çocukların vakit geçirebilecekleri bir yer olsa iyi olur”, “çocuğum ağlayan çocuklardan çok etkileniyor”, “çocuğum ben hasta değilim deyip eve gitmek istiyor”. Sağlık personellerinin söylemleri; “çocuklar genellikle ön yargıyla geliyor”, “çocuklarda korku ve çekimserlik bulunuyor”, “beklerken genellikle telefonda video izliyorlar”, “masalsi konuşmalar onları motive ediyor”, “bekleme alanında ya da koridorlarda çocuklara göre tasarımların olması onların ilgisini

“çekiyor”, “koridorların çocuklara göre tasarlanması gerekir”.

Edinilen gözlemlere göre öncelikle tasarım senaryoları oluşturulmuştur. Buna göre çocuk acil servisinde çocukların duygularını somutlaştırmak ve kendi iç dünyalarındaki hisleri açığa çıkartmak amacıyla insani duyguların görselleştirilmesi yapılmıştır. Bu bağlamda Tablo 2’de belirtildiği gibi; düşünme, gülme, korkma, endişe duyma, hayal etme, sevmeye, umut etme, utanma gibi insani duygular özgün bir şekilde karakterize edilerek tasarlanmıştır. Öte yandan çocuk polikliniği bekleme salonunda, mekânın duvar yüzeylerinde bir hikâye kurgusu oluşturarak bir gezgin çocuğun, farklı yerleri gezerek karşılaştığı farklı karakterler ve şehir ikonları üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda, özgün şekilde tasarlanmış gezgin çocuk karakterinin, İstanbul, Ankara, Konya, Bursa, Nevşehir gibi Türkiye’nin farklı illerini gezmesi ve bu gezinti sürecinde karşılaştığı farklı karakterlerin tasarımı yapılmıştır.

Tablo 2. Tasarım senaryosuna göre tasarlanan karakterler (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Karakter tasarımları	
Çocuk acil servisi koridoru	
Çocuk polikliniği bekleme salonu	

Çalışmanın üçüncü aşaması olan geliştirme bölümünde, oluşturulan senaryo üzerinden tasarlanan karakterler mekândaki duvar yüzeyleri ile ilişkilendirilmiştir. Tasarlanan karakterler birbirinin tamamlayıcısı olarak tasarım senaryosunun bütünlüğünü bozmadan kurgulanmıştır. Mekânı kullanan çocukların, başlangıçtan bitişe kadar bütünlüğü sağlayacak şekilde mekânla etkileşim kurmasının sağlanması göz önünde bulundurulmuştur. Tablo 3'te belirtildiği gibi çocuk acil servisinin koridorunda oluşturulan ve kişisel duyguları temsil eden karakterler, iki boyutta duvar yüzeyleri ile ilişkilendirilmiştir. Bu doğrultuda çocuklara hissettikleri duygulardan kaçmadan yaşamaları, yanlışlardan ders alarak doğru yolda ilerlemeleri görsel mesajlar ile sunulmuştur. Öte yandan çocuk polikliniği bekleme salonunda ise diğer birimde olduğu gibi işlevsel ve estetik değerler ön planda tutularak karakterler ile oluşturulan senaryo, iki boyutta duvar yüzeyleri ile ölçekli şekilde ilişkilendirilmiş ve çizimleri yapılmıştır. Bu doğrultuda, sağlık hizmeti almak için gelip poliklinikte bekleyen ve Türkiye'nin farklı illerini görme fırsatı bulamayan çocuklara farklı şehirlerin belleklerinde yer edinmesi sağlanmıştır. Ayrıca senaryoda kurgulanan gezgin çocuk karakterinin, farklı şehirlerde karşılaştığı karakterler ile görsellere dayalı anlatılan hikayeler daha çekici şekilde sunulmaya çalışılmıştır.

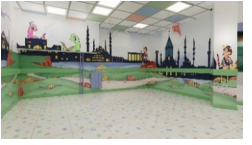
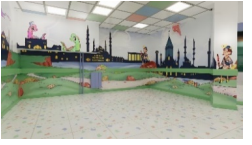
Tablo 3. Tasarlanan karakterlerin duvar yüzeyleriyle ilişkilendirilmesi (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Duvar yüzeylerinin görüşleri	
Çocuk acil servisi koridoru	
Çocuk polikliniği bekleme salonu	

Çalışmanın dördüncü aşaması olan uygulama bölümünde, tasarlanan mekânlar üç boyutlu olarak çizilmiştir. Uygulama aşamasında, sırasıyla gelen analiz, tasarım ve geliştirme bölümlerinde yapılan çalışmaların bir bütün olarak mekânda yansıtılması sağlanmıştır. Bu kapsamda ölçüleri alınan, senaryosu düzenlenen, senaryoya göre tasarımların gerçekleştiği ve iki boyutlu şekilde duvar tasarımlarının çizildiği kurgular birleştirilerek mekâna yansıtılmış ve bütüncül olarak tasarım sonucu ortaya konmuştur.

Tablo 4'te belirtildiği gibi, dikkat edilen konu mekânın işlevsel ve estetik açıdan bütünlüğünün sağlanarak ele alınmasıdır. Bu kapsamda çocuk acil seviisi için tasarlanan ve kişisel duyguları temsil eden görsel karakterler anlam bütünlüğünü bozmadan duvar yüzeylerine ardışık şekilde yerleştirilmiştir. Çocuk polikliniği bekleme salonu mekânında da ele alınan, gezgin çocuğu temsil eden karakter ve bu karakterin gezdiği şehirler, şehirlerde karşılaştığı farklı karakterler sırasıyla anlam bütünlüğü sağlayacak şekilde mekânın üç boyutlu tasarımında ele alınarak çizilmiştir. Böylece her iki mekânı da deneyimleyen çocuklara mekân ile sağlıklı etkileşim kurma fırsatı sağlanmıştır.

Tablo 4. Tasarlanan mekânların üç boyutlu şekilde uygulaması (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Mekânların üç boyutlu uygulaması			
Çocuk acil servisi koridoru			
			
			
			
			
			
Çocuk polikliniği bekleme salonu			
			
			
			

Çalışmanın son adımı olan beşinci aşamada ise yapılan iki proje ADDIE modelinin her bir aşamasına göre proje yürütücüsü tarafından değerlendirilmiştir. Tasarım stüdyosu projesinin süreciyle bütünleştirilen ADDIE modelinin, ortaya konan tasarımlarda ve öğrenciler üzerindeki etkileri gözlemlenerek değerlendirmeye alınmıştır.

3. BULGULAR

Araştırmadan edinilen veriler, çalışma ortamında belirlenen sınırlılıklar içerisinde ortaya konan tasarımlara dayanarak toplanmıştır. ADDIE modelinin aşamalarını referans alarak yürütülen tasarım sürecinden elde edilen veriler, metin analizi tekniği ile analiz edilerek yorumlanmıştır.

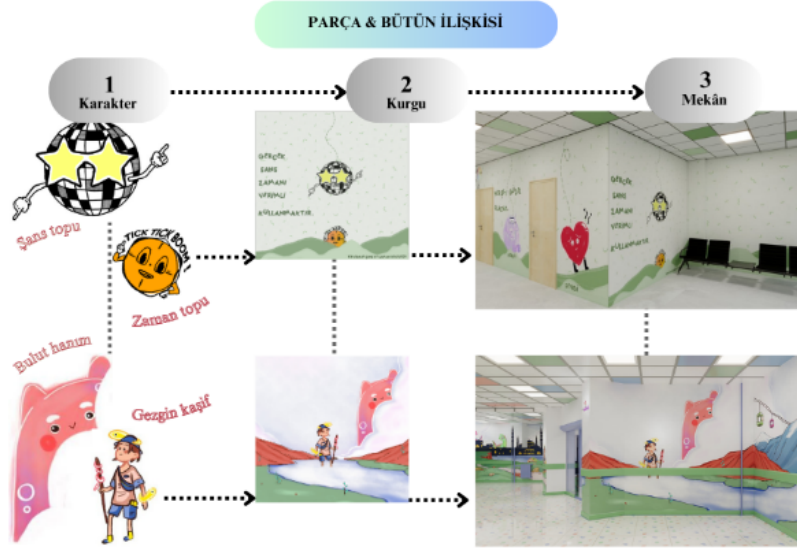
Analiz aşamasında, araştırmaya katılan iç mimarlık bölümü dördüncü sınıf öğrencilerinin çalışma ortamı olarak ele aldığı çocuk acil servisi ve çocuk polikliniği bekleme salonunda gözlem yapması, empati kurma yetilerini geliştirmiştir. Böylece, tasarım yapmadan önce sağlık hizmeti alan çocukları izlemeleri onlarla ve sağlık personelleriyle görüşmeleri, hasta çocuklar gibi düşünebilme yetisi kazandırmış ve onların beklentilerini öğrenebilmesini sağlamıştır. Ayrıca ele alınan mekânların rölövelerinin yerinde alınarak çizilmesi tasarım aşamasında gerçekçi ve işlevsel çizimlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Böylece hayali bir tasarım yerine işlevi olan hayata geçirilebilir projelerin ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Tasarım aşamasında, senaryolar belirlenerek karakterler tasarlanmıştır. Böylece projedeki tasarımın temelleri atılmıştır. Kurgulanan senaryolarla birlikte öğrenciler tarafından tasarlanan projelerin sınırlılıklarının saptanması sağlanmıştır. Belirlenen sınırlılıklar tasarım aşamasında öğrencilerin düşünsel olarak dağılmasını önlemiştir. Ayrıca bu aşamada tasarlanan karakterlerin her birinin hikayesi oluşturulmuştur. Bu durum öğrencilerin parça parça tasarladıkları her bir görseli özümsemesini sağlamıştır.

Geliştirme aşamasında, tasarlanan karakterler duvar yüzeyleriyle ilişkilendirilmiştir. Bu durum öğrencilerin tasarım aşamasında parçadan bütüne gidebilme yeteneğini geliştirmiştir. Karakterler ile kurgunun ortamı arasında köprü görevi gören bağlamı bu aşama ile birleştirebilmişlerdir. Bu bağlamla işlevsel ve estetik anlayışın aynı oranda yükselmesi, öğrencilerin tasarım aşamasında motivasyonlarını arttırmıştır. Böylece öğrenciler kendinden emin bir şekilde tasarım bütünlüğünü oluşturmuştur.

Uygulama aşamasında ise tasarlanan duvar yüzeyleri birleştirilerek mekânların, üç boyutlu ifadesi ortaya konmuştur. Görsel 3'te belirtildiği gibi araştırmaya katılan öğrenciler, ADDIE modeline göre yönetilen süreç içerisinde oluşturdukları parçaların,

bütünselliğini görerek öğrenmişleridir. Bu aşamada üç boyutlu olarak çizilen mekânlar da yaşanan yanlışların en aza indirgendiği ve yanlışların küçük hamlelerle kapatılabildiği gözlemlenmiştir.



Görsel 3. Parça & Bütün ilişkisinin şematik anlatımı (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

ADDIE modelinin aşamaları ile gerçekleştirilen iki farklı mekânın tasarımı, karakter ve görsel kurgular üzerinden oluşturulan tasarımın mekân ile ilişkilendirilmesi doğrultusunda araştırmaya katılan öğrenciler üzerinde olumlu sonuçlar göstermiştir. Geçirilen süreç ile araştırmaya katılan ekipler hasta çocuk psikolojisi ile düşünebilme yetisi kazanabilmişlerdir. Yerinde mekânı görerek çıkarılan rölöveler daha gerçekçi tasarımların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Kurgulanan senaryolar ve tasarlanan karakterler, iç mimari proje aşamasında konsept geliştirme yetisini pekiştirmiştir. Buna bağlı olarak daha özgün projelerin ortaya çıkması sağlanmıştır. Senaryolar üzerinde yapılan tasarımların duvar yüzeyleriyle ilişkilendirilmesi ve üç boyutlu görsellerle ifade edilmesiyle araştırmaya katılan öğrenciler, tasarımda parçadan bütüne gitme yöntemini deneyimlemiştir.

4. SONUÇ

Tasarım eğitiminde sürecin doğru bir şekilde yönetilmesi ve bu doğrultuda nitelikli sonuçların ortaya konabilmesi, çözümlenmesi en zor problemlerden biridir. Köklü bir geçmişi olan tasarım disiplini, geçirdiği süreç içerisinde birçok disiplin ile etkileşime girmiş, teknolojik alt yapıyla zenginleştirilmiştir. Tüm bunların sonucu olarak tasarım eğitiminde aranan metodolojik yaklaşımlar çeşitlenmiştir. Yapılan tasarımların, belirlenen

hedefler doğrultusunda problemsiz bir şekilde oluşturulması için bilimsel olarak kanıtlanmış yöntemlerle sürecin yönetilmesi önem taşımaktadır. ADDIE modeli, tasarım eğitiminde uygulanabilen ve bu sürece katkı sağlayan yöntemlerden birdir.

ADDIE modelinin tasarım sürecine etkisinin araştırılması amacıyla yapılan bu çalışmadan edinilen verilere göre ele alınan modelin, tasarım stüdyosu projelerindeki planlamalarda kullanılabileceği görülmektedir. Tasarım sürecindeki aşamalara göre; çalışma ortamı olarak belirlenen mekânlar içerisinde gözlem yapılması ve mekânı kullanan kişiler ile iletişime geçilmesi, araştırmaya katılan öğrencilerin empati kurma becerisini geliştirmiştir. Senaryoların geliştirilmesi ve buna bağlı olarak oluşturulan karakter tasarımları, proje sürecindeki konsept geliştirme ilkesinin sağlıklı bir şekilde tamamlanmasını sağlamıştır. Tasarlanan karakterler, duvar yüzeyleriyle ilişkilendirilerek parçadan bütüne gidebilmenin çözümlenmesine katkı sağlamıştır. Üç boyutlu görsellerin oluşturulması, mekândaki bütünselliği somut olarak görebilmelerini ve tasarımın sadece fikrîsel değil, uygulanabilir şekliyle daha anlamlı olduğu sonucunu kanıtlamıştır.

Sonuç olarak tasarım eğitiminde uygulanan projelerde, ADDIE modelinin tasarım süreciyle birleştirilerek her bir aşamasının eksiksiz takip edilmesi, tasarım eğitimi alan öğrenciler için öğretici ve verimli bir sonuç ortaya koymaktadır. İç mimari tasarımların proje sürecinde uygulanacak metodolojik yaklaşımlar, projelerin niteliğini arttırmaktadır. Bu doğrultuda, ADDIE modeli gibi bilimsel olarak kanıtlanmış farklı yaklaşımların, tasarım eğitiminde ele alınan projelerde kullanılması önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. American International Journal of Contemporary Research, 5(6), 68-72.
- Aslan, Ş. (2012). Temel Tasarım Eğitiminde Duyum Sürecine Yönelik Bir Yaklaşım. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aydınlı, S. (2015). Tasarım Eğitiminde Yapılandırıcı Paradigma: 'Öğrenmeyi Öğrenme'. Tasarım+Kuram Dergisi, 20, 1-18. <https://doi.org/10.23835/tasarimkuram.239579>
- Bacanlı, H., Dombaycı, M. A., Demir, M., & Tarhan, S. (2011). Quadruple Thinking: Creative Thinking. Procedia- Social And Behavioral Sciences, 12(2011), 536-544. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.02.065>
- Beşgen, A. (2015). Teaching/Learning Strategies Through Art: Painting And Basic Design Education. Procedia- Social And Behavioral Sciences, 182, 420-427. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.812>
- Bilgiç Tozmaz, G. (2011). E-Öğrenme Ders İçerikleri İçin Uygulanabilir Öğretim Tasarımı Modeli Geliştirme ve Bir Uygulama. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Boyer, E. L., Mitgang, L. D. (1996). Building Community: A New Future For Architecture Education And Practice: A Special Report. New Jersey: Princeton.
- Branch, R.M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. USA: Springer.
- Büyükalın Filiz, S., Cancan, D. A., Kansu Çelik, F. (2018). Suriyeli Çocukların Suriye'ye Bakış Açılarına İlişkin Resimlerinin Analizi. Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, 19(1), 519-136.
- Cheung, L. (2016). Using The ADDIE Model Of Instructional Design To Teach Chest Radiograph Interpretation. Journal of Biomedical Education, 1-6. <https://doi.org/10.1155/2016/9502572>
- Çınar H., Noraslı M. (2024). Temporary Foldable Children's Socialization Spaces After Earthquake: Interior Architecture Workshop Experience. Journal of Architectural Sciences and Applications. 9, 313- 326. <https://doi.org/10.30785/mbud.1393493>

- Demirkan, Ö. (2022). Mimarlığı Konu Alan Belgesel Filmlerde Tasarımsal Öyküleme Boyutu, Butoh Evi. SDÜ ART- E, 15(30), 1201-1220. <https://doi.org/10.21602/sduarte.1182835>
- Doğan, D., Tüzün, H., Dağhan, G., Altıntaş, A., Ilgaz, H., Özdiñ, F., Kayaduman, H. & Özpala, N. (2012). Uzaktan Eğitimde Ders Tasarımı: Yüz Yüze Verilen Bir Dersin Uzaktan Eğitim Sürecinde Hazır Hale Getirilmesi. E- Journal of New World Sciences Academy, 7(2), 574-582.
- Dunn, R., Dunn, K. (1975). Educator's Self-Teaching Guide To Individualizing Instructional Programs. New York: Parker Publishing Company.
- Eceoğlu, A. (2010). Değişen Kullanım İhtiyaçları Karşısında Hastane Giriş Mekânlarının Şekillenmesi. (Yayımlanmış Sanatta Yeterlik Tezi). İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Evcil, N. (2014). Herkes İçin Tasarım. İstanbul: Boğaziçi Yayınları.
- Goldstein, E. B. (2010). Encyclopedia Of Perception. New York: Sage Publishing.
- Güleryüz, H. (2002). Yaratıcı Çocuk Edebiyatı. Ankara: Pegem-A Yayıncılık.
- Güneş, S. (2023). Tasarımda Gerçeklik ve Hakikat Kavramları. Sanat & Tasarım Dergisi, 13(1), 51-63. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1313816>
- Hasol, D. (1979). Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü. İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.
- Kaptan, B.B. (2003). 20. Yüzyıldaki Toplumsal Değişimler Paralelinde İç Mekân Tasarımını Eğitiminin Gelişimi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Kara, T. (2022). Ortaokul Öğrencilerinde ADDIE Öğretim Tasarım Modeli Temelli Sosyal Katılım Becerisinin Geliştirilmesi. (Yayımlanmış Doktora Tezi). Bursa: Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kesici, A. (2019). Eğitimde Postmodern Durum: Yapılandırmacılık. İnsan ve İnsan, 20(6), 219- 238. <https://doi.org/10.29224/insanveinsan.442811>
- Leland, R. M. (2006). Mimarlığın Öyküsü, Öğeleri ve Anlamı (Çev: Ergün Akça). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Molenda, M. (2003). In Search Of The Elusive ADDIE Model. Performance Improvement, 42(5), 34-36. <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>

- Mutlu, T.N. (2022). Çocuk Polikliniklerinde İç Mekân Tasarımı İki Farklı Örnek Üzerinden İnceleme. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Maltepe Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Müezzinoğlu, K., Akan, S., Dilek, H. Y., Güçlü, Y. (2023). An Analysis Of Spatial Design Produced Through Mid- Journey In Relation To Creativity Standard. Journal of Design For Resilience in Architecture & Planning. 4(3), 286-299. <https://doi.org/10.47818/DRArch.2023.v4i3098>
- Odabaşı, F. (2010). Bilgi ve İletişim Teknolojileri Işığında Dönüşümler. İstanbul: Nobel Yayınevi.
- Ormrod, J.E. (2013). Öğrenme Psikolojisi (Çev: Mustafa Baloğlu). Ankara: Nobel Yayınları.
- Özerbaş, M. A., Kaya, A.B. (2017). Öğretim Tasarımı Çalışmalarının İçerik Analizi: ADDIE Modeli Örnekleme. Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 15(1), 26,42.
- Sayın, T. (2007). Mimari Tasarım Eğitime Bütüncül / Metaforik Bir Yaklaşım. (Yayımlanmış Doktora Tezi). İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Siegel, S. (2006). Which Properties Are Represented In Perception?. T. Gendler., J. Hawthorne (Ed.), Perceptual Experience inside (p. 481-503). Oxford University Press.
- Siribaddana, D. (2010). The Future Of Instructional Desinging In Medical Education: Letting The Computer Do The Work. Sri Lanka Journal of Bio-Medical Informatics, 1(1), 76-85. DOI: 10.4038/sljbmi.v1i1.1488
- Smith, A.D. (2002). The Problem Of Perception. Cambridge: Harvard University Press.
- Şimşek, A. (2014). Öğretim Tasarımı. İstanbul: Nobel Basımevi.
- Şimşek, A. (2016). Öğretim Tasarımı ve Modelleri. Çağıltay, K., Göktaş, Y. (Ed.), Öğretim Teknolojilerinin Temelleri içinde (s. 105-122). Pegem Akademi.
- Taş, S. (2022). ADDIE Tasarım Modeline Göre 7. Sınıf Matematik Dersi Geometri Ve Ölçme Öğrenme Alanında Öğrenme Ortamı Tasarlanması. (Yayımlanmış Doktora Tezi). Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Tucker, R., Abbasi, N. (2015). The Architecture Of Teamwork: Examining Relationships Between Teaching, Assessment, Student Learning And Satisfaction With Creative Design Outcomes. *Architectural Engineering and Design Management*, 11(6), 405-422. <https://doi.org/10.1080/17452007.2014.927750>
- Tunalı, İ. (2004). *Tasarım Felsefesine Giriş*. İstanbul: Yapı Yayınları.
- Ulusoy, Z. (1999). To Design Versus To Understand Design: The Role Of Graphic Representations And Verbal Expressions. *Design Studies*, 20(2), 123-130. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(98\)00030-1](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(98)00030-1)
- Yurtsever, B. (2011). *Mimarlık Eğitiminde Eleştirel Düşünme Becerisinin Rolü: Birincil Yıl Tasarım Eğitimi*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Zevi, B. (1990). *Mimariyi Görmeyi Öğrenmek* (Çev: Demir Divanoğlu). İstanbul: Birsen Yayınevi.

DENEYSSEL TASARIM SÜRECİNDE YAPAY ZEKÂ ARAÇLARININ KULLANIMI: İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE BİR DERS MODELİ ÇIKTILARI

• Dr. Öğr. Üyesi. Merve BULDAÇ*

ÖZET

İlk çağlardan bugüne insanoğlu, farklı gereksinimlerine cevap verebilecek araç gereçlere sahip olabilmek için beyin gücüne danışmış ve bu doğrultuda üretmiştir. Ancak değişen-dönüşen- gelişen dünya düzeninde beyin gücü, yerini insan yaşamını kolaylaştıran ileri teknolojik sistemlerin oluşumuna bırakmıştır. Bu noktada bazı teknolojik ilerlemeler toplumsal yaşam pratiklerini temelden değiştiren bir güç olarak ele alınmaktadır. Güncel ve tartışılan bir konu olan yapay zekâ (YZ) da bu teknolojik ilerlemenin başında gelen robotlar olarak farklı etki değerleriyle eğitimden iş sahalarına kadar birçok alana entegre olmuş durumdadır. Dolayısıyla YZ'yi, interdisipliner bir kavram olarak ele almak doğru bir yaklaşım olabilir. Bu çalışma da, iç mimarlık disiplini özelinde ele alınarak YZ'nin iç mimarlık eğitimindeki rolü üzerinden birtakım değerlendirmeler yapmayı amaçlamaktadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan olgubilim yaklaşımı kullanılmıştır. Bir devlet üniversitesinin iç mimarlık bölümünde yürütülen ve 2022-2023 bahar döneminde verilen bir ders kapsamında kullanılan YZ araçlarının ve bu araçlarla elde edilen somut çıktıların, dersi alan ve araştırmaya gönüllü katılım sağlayan öğrenci deneyimleri üzerinden etki değerleri ortaya çıkarılacaktır. Bu etki değerlerin belirlenmesine yönelik ise öğrencilere çevrim içi ortamda hazırlanmış bir anket çalışması sunulmuştur. Anket çalışmasına gelen geri bildirimler neticesinde elde edilen bulgularla, YZ araçlarının ve elde edilen ders çıktılarının süreçteki başarı/fayda durumlarının tespiti alanda literatüre katkı sağlaması gerekçesiyle bu çalışma yapılmak istenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yapay zekâ, Yapay zekâ araçları, İç mimarlık eğitimi, Deneysel tasarım süreci, Öğrenci deneyimleri.

* Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, merve.buldac@dpu.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-8390-0175

USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS IN THE EXPERIMENTAL DESIGN PROCESS: OUTCOMES OF A COURSE MODEL IN INTERIOR DESIGN EDUCATION

• Assist. Prof. Dr. Merve BULDAÇ*

ABSTRACT

Human beings, who have used their brain power to meet their needs since ancient times, have started to produce with the help of machines and changing and developing technologies. Artificial intelligence (AI) is one of these technological developments and many fields have been integrated. This study is addressed specifically in the discipline of interior design and aims to make some evaluations on the role of AI in interior design education. The phenomenology approach, one of the qualitative research methods, was used in the research. The impact values of the AI tools used and the concrete outputs obtained with these tools within the scope of a course conducted in the interior design department of a state university and given in the spring semester of 2022-2023 will be revealed through the experiences of the students who took the course and voluntarily participated in the research. To determine these impact values, a survey was prepared online and presented to the students. This study was intended to contribute to the literature in the field by determining the success/benefit status of AI tools and the obtained course outcomes in the process, with the findings obtained as a result of the feedback received from the survey.

Keywords: Artificial intelligence, Artificial intelligence tools, Interior design education, Experimental design process, Student experiences.

* Kütahya Dumlupınar University, Faculty of Architecture, Department of Interior Design, merve.buldac@dpu.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-8390-0175

1. GİRİŞ

Karmaşık görevleri yerine getirme, öğrenme, problem çözme, karar verme gibi insan benzeri yetilere sahip olma kabiliyetini ifade eden YZ birçok alanda/disiplinde hızla gelişme göstermektedir. İnterdisipliner bir kavram olarak ele alınan bu teknoloji, her iş sahasında olduğu gibi farklı eğitim alanlarında da kullanılmaya başlanmıştır. Bu eğitim alanlarından biri de çalışma kapsamında incelenen iç mimarlık disiplini. İç mimarlık disiplini mekanların tasarlanması ve uygulanarak kullanılmasını içeren mesleki kısmi bir tanıma sahip olup, insan yaşamını fiziksel ve tinsel değer açısından kolaylaştırmayı hedeflemektedir. İç mimarlıkta YZ'nin kullanımı, tasarım süreçlerini optimize ederek (hızlı tasarım çözümleriyle iç mimarlar daha fazla yenilikçi tasarımlar gerçekleştirebilir) kişiye özel çözümler üretmek gibi farklı açılardan değer katmaktadır. Veri analizi yapabilme özelliğiyle, kullanıcı gereksinim, istek ve beğenilerini anlayarak daha iyi mekânlar yaratmaya olanak tanımaktadır. Dolayısıyla, YZ ve iç mimarlık arasındaki ilişkiyi anlamlandırabilmek için; YZ'nin nasıl kullanılacağına, hangi noktalarda devreye gireceğine ve kullanıcı için daha işlevsel, konforlu ve verimli mekânların geliştirilmesindeki potansiyel katkıları üzerine odaklanmak gerekmektedir.

Bu çalışmada da bahsi geçen YZ'nin iç mimarlık disiplinine olan potansiyel katkılarının ölçümüne ve değerlendirilmesine, 2022-2023 bahar döneminde yürütülen ve öğrencilerin mekânı algılama biçimlerini YZ araçları aracılığıyla gözlemlemeyi amaçlayan ilgili somut ders çıktıları katkı sağlamıştır. Her öğrenciden kendisine yerli/yabancı bir film seçmesi ve seçilen filmlerde geçen mekânsal betimlemeleri kendi algıları üzerinden -filmin ana fikrinden/konusundan uzaklaşmadan- YZ araçlarını kullanarak yeniden üretmeleri beklenmiştir. Özellikle YZ araçlarını ders altlığı olarak kullanma gerekçesi ise hızlı ve alternatifli mekânsal öneriler üretmek olmuştur. Çalışma kapsamında gönüllü katılım sağlayan öğrencilerin çevrim içi ortamda hazırlanmış anket çalışmasına verdikleri cevaplar üzerinden, YZ araçlarının ve bu araçlarla ders kapsamında elde edilen sonuç ürünlerin süreçteki potansiyel başarı/fayda etki değerlerine yönelik bir değerlendirme yapılacaktır.

1.1. YZ Kavramı ve YZ Araçları-İç Mimarlık İlişkisi

YZ kavramı basit bir tanımla insan zekâsının taklidi olarak kendisini gösteren robot makineler olarak tanımlanabilir. Ancak tarihsel süreçte incelendiği zaman kavramın ortaya çıkışı çok eski dönemlere dayanmakla birlikte; (i) Yapay zekânın doğuşu (1943-1956), (ii) Altın çağ (1956-1974), (iii) İlk yapay zekâ kışı (1974-1980), (iv) Patlama (1980-1987), (v) İkinci yapay zekâ kışı (1987-1993), (vi) 2012-2021 olmak üzere altı bölümde incelenen YZ kavramı güncel tarihe kadar farklı gelişmelerle ve tanımlarla literatüre ve yaşama entegre olmuş, olmaya da devam etmektedir (http 1) (Tablo 1).

Tablo 1. *Yapay zekâ zaman çizelgesi (http 2) (yazar tarafından uyarlanmıştır)*

Yapay Zekânın Doğuşu 1943-1956	Altın Çağ 1956-1974	İlk Yapay Zekâ Kışı 1974-1980
Elektronik Beyin-1943 “A Logical Calculus of Ideas Immanent in Nervous Activity” – Warren S. McCulloch & Walter H. Pitts Computing Machinery and Intelligence-1950 1950 yılında Alan Turing’in, düşünen makineler yaratma olasılığı hakkında düşüncelerini paylaştığı makalesi, bir dönüm noktası yarattı. Ben, Robot-1950 Isaac Asimov, büyük etkileri olmuş “Ben, Robot” isimli bilim kurgu romanını yayınladı. Yapay Zekâ ve Oyun-1951 1951’de Manchester Üniversitesi’nin Ferranti Mark 1 makinesini kullanan Christopher Strachey bir dama programı, Dietrich Prinz ise bir satranç programı yazdı. John McCarthy-1955 1956’daki Dartmouth Konferansı için 1955 yılında isim babası olduğu Yapay Zekâ terimini ortaya atmıştır. Dartmouth Konferansı-1956 1956 tarihli Dartmouth Konferansı, Marvin Minsky, John McCarthy ve iki kıdemli bilim adamı Claude Shannon ve Nathan Rochester tarafından düzenlendi.	Perceptron – 1957 Frank Rosenblatt The General Problem Solver (GPS)–1957 The General Problem Solver (GPS) demonstrated by Newell, Shaw & Simon. ADALINE – 1960 ADALINE (Adaptive Linear Neuron or later Adaptive Linear Element) Bernard Widrow & Ted Hoff Unimation – 1962 İlk endüstriyel robot şirketi Unimation kuruldu. XOR Problemi – 1969 “Perceptrons: An Introduction to Computational Geometry” – Marvin Minsky & Seymour Papert	Moravec’s Paradox Moravec’in paradoksu, yapay zekâ ve robotik araştırmacıların, geleneksel varsayımların aksine, yüksek seviyeli akıl yürütmenin çok az hesaplama gerektirdiği, ancak düşük seviyeli sensormotor becerilerinin muazzam hesaplama kaynaklarına gereksinim duyduğu sonucuna ulaşmalarıyla ortaya atılmıştır. Cylons – 1978 Orijinal “Savaş Yıldızı Galactica” bilim kurgu dizisi savaşçı robotlar Cylonları tanıttı.
Patlama 1980-1987	İkinci Yapay Zekâ Kışı 1987-1993	2012-2021

First National Conference Of The American Association Of Artificial Intelligence – 1980

Amerikan Yapay Zekâ Derneği'nin (AAAI) ilk Ulusal Konferansı, Stanford'da düzenlendi.

Skynet – 1984

İlk “Terminator” filmi, yakın bir gelecekte, yönettiği katil robotlarla dünyayı ele geçirmiş Skynet isimli bir yapay zekayı tasvir etti.

Multilayer Perceptron – 1986

“Learning internal representations by error propagation” – D.E. Rumelhart & G.E. Hinton & R.J. Williams

Yüzbaşı DATA – 1987

TV serisi “Uzay Yolu: Yeni Nesil”, kendinin farkında android Yüzbaşı DATA'yı tanıttı

Kış Koşulları

Yapay zekanın iş dünyası üzerindeki etkileyciliği bir ekonomik balona işaret edecek şekilde yükseldi ve düştü. Çöküş, hükümet kurumlarının ve yatırımcıların algısında gerçekleşti. Alan, eleştirilere rağmen ilerlemeye devam etti.

Support-Vector Networks – 1995

Corinna Cortes & Vladimir Vapnik

Deep Blue ve Kasparov – 1997

IBM'in Deep Blue'su, Garry Kasparov ile girdiği satranç karşılaşmasını kazandı.

AI: Artificial Intelligence – 2001

Steven Spielberg, “AI: Artificial Intelligence” isimli filminde, bir robot çocuğu başrol olarak tanıttı.

Deep Neural Network (Deep Learning) – 2006

Ruslan Salakhutdinov & Geoffrey Hinton

Apple Siri – 2011

Watson ve Jeopardy! – 2011

IBM'in Watson bilgisayarı, televizyon yarışması “Jeopardy!” şampiyonları Rutter ve Jennings'i yendi.

Grafik İşlecileri (GPU) Çağı- 2012

Alex Krizhevsky, Ilya Sutskever ve Geoff Hinton, Large Scale Visual Recognition Challenge (LSVRC) isimli görüntü işleme odaklı yarışmada, en iyi hata oranını yarıya indirerek birinci oldu. Modellerini eğitirken kullandıkları en önemli parça grafik işlemcilerdi ve yapay zekâ için GPU çağı başlamış oldu.

Her – 2013

“Her” isimli bu filmde, kalbi kırık Theodore'un bir yazılımla aşkına tanıklık ediyoruz.

Amazon Alexa – 2014

Ex Machina – 2014

“Ex Machine”, Turing Testi'ni merkeze alıyor ve yapay zeka alanındaki bir çok fikrî tartışmaya değiniyor.

Puerto Rico – 2015

Future of Life Institute, ilk konferansını olan Yapay Zeka Güvenliği Konferansı'nı düzenledi.

Tay – 2016

Microsoft, Twitter'da hesap açtığı Tay isimli chatbotu, insanlar tarafından yanlış eğitildiğinden dolayı 24 saat içinde kapatmak durumunda kaldı.

Asilomar – 2017

Asilomar Conference on Beneficial AI (Faydalı Yapay Zekâ), Future of Life Institute tarafından, Kaliforniya'daki Asilomar Konferans Alanı'nda düzenlendi.

2017 – Transformer Networks:

Dönüştürücü ağlar adında yeni bir sinir ağı türü tanıtıldı.

2018 – BERT

Google, dönüştürücü ağ tabanlı doğal dil işleme modeli BERT'i yayınladı. – AlphaZero: Deepmind AlphaZero, sadece kendi kendine oynayarak kısa sürede dünyanın en iyi satranç oyuncusu oldu.

2019

1,5 milyar parametrelili GPT-2, OpenAI tarafından yayımlandı.

2020–GPT-3(175

Milyar

Parametre)

Alphafold: 50 yıldır üzerinde çalışılan protein katlanma probleminin çözümünde yapay zekâ kullanılarak büyük bir adım atıldı.

2021- DALL-E

Yazıyla tarif edilen resimleri üretebilme yeteneği olan DALL-E adlı çalışma OpenAI tarafından yayınlandı.

İnsanların içinde bulundukları farklı çalışma alanlarına göre değişen YZ kavramına ilişkin getirilen tanımlar da bu kapsamda çeşitlilik ve farklılık gösterebilmektedir. YZ kavramı Tablo 1’de de görüldüğü gibi, 1956 yılında Dartmouth Konferansı’nda John McCarthy ve arkadaşları tarafından sunulan bir öneri mektubunda geçmiş, kavramın mucidi olarak McCarthy kabul edilmiştir. İnsanlarla iç içe olan ve insanlığın kapasitesini/verimliliğini arttırmayı amaçlayan YZ (Liu, vd. 2018, s. 34403), canlı bir organizmadan yararlanmadan, yapay araçlarla oluşturulan ve insan davranışlarını/hareketlerini makineler aracılığıyla yapan teknolojik bir özelliktir (Sucu ve Ataman, 2020, s. 41). Üretimde dengelerin ve denklemlerin değiştiği bir süreci de beraberinde getirmiştir (Buldaç ve Eren, 2022, s. 360). Makine üstünlüğü ve sunduğu olanaklar üretim süreçlerini farklı bir noktaya getirmiş, makine-insan arasında bir iletişim dinamiği ortaya çıkarmıştır. Bahsi geçen makine üstünlüğü çalışma kapsamında da incelenen YZ gibi teknolojik gelişmelerin, çeşitli görevlerde insan performansını geliştirmesi ya da aşması olarak ifade edilebilir. Makine-insan iletişiminde birlikte çalışma eylemi iki tarafın güçlü yönlerini tamamlama eğilimi göstermektedir. Makineler, analitik görevlerde başarılı bir performans sergilerken, insanlar yaratıcılık ve duygusal zekâ gerektiren işlerde ön plana çıkmaktadır. Dolayısıyla bu işbirlikçi eylemde makineler aracılığıyla otomatikleşen iş süreçlerindeki verimlilik ve hız potansiyelinin artış göstermesi insan iş gücünün daha stratejik ve yaratıcı iş tanımlarına odaklanmasına imkân tanımaktadır. Sucu ve Ataman’a benzer bir diğer tanıma göre, insanlar tarafından yapılan ve zekâ gerektiren her türlü eylemi/hareketi vb. makinelerle yaptırma bilimi olarak getirilen tanım kavramı genel olarak açıklamaktadır (Minsky, 1968’den aktaran Gezici, 2021, s. 88). Ulusal Yapay Zekâ Strateji’sine göre YZ, bilgisayar ya da bilgisayar kontrolündeki bir robotun birçok eylemi zeki canlılara benzer şekilde yerine getirme yetisine sahip bir sistem olarak tanımlanmakta; terim olarak ise, dinamik ve belirsiz ortamlarda akıl yürütme, genelleme, geçmiş deneyimlerden öğrenme ya da anlam keşfetme gibi insani özelliklerle donatılmış sistemler için kullanılmaktadır (2021, s. 12). Türk Dil Kurumu ise Ulusal Yapay Zekâ Stratejisi tanımına benzer bir tanımla YZ’yi, “bir bilgisayarın, bilgisayar kontrolündeki bir robotun ya da programlanabilir bir aygıtın insana benzer biçimde algılama, öğrenme, fikir yürütme, karar verme, sorun çözme, iletişim kurma vb. işlevleri sergileyebilme yeteneği” olarak tanımlamaktadır ([http 3](http://3)). Bartneck vd. (2021, s. 7) ise YZ kavramının mütevazı başlangıçlardan küresel etkiye sahip bir teknolojik gelişmeye dönüştüğünü ifade etmektedir. Council of Europe sözlüğüne göre YZ, insanın bilişsel yeteneklerini bir makine tarafından yeniden üretmek olan bilim, teoriler ve teknikler dizisidir. Mevcut gelişmeler, daha önce bir insana devredilen karmaşık görevlerin bir makineye emanet edilebilmesini amaçlamaktadır. Ancak YZ terimi, “güçlü/genel/süper” YZ (çok farklı özel sorunları tamamen bağımsız bir şekilde bağlamsallaştırabilen) ile “zayıf” YZ (kendi

eğitim alanlarında son derece iyi performans gösteren) arasında ayrım yapan uzmanlar tarafından da ayrı ayrı tanımlanmaktadır (http 4). ANI (artificial narrow intelligence) olarak da isimlendirilen zayıf YZ, oldukça karmaşık algoritmalar ve sinir ağları tarafından yönlendirilse de tekil ve hedefe yönelik bir sistemde çalışmaktadır. İnsana atıf yapılan zekâdan uzak olduğu için zayıf kategorisine girmektedir. Yüz tanıma, kendi kendine giden araba ya da internet aramaları ANI örnekleri arasında sayılabilir. AGI (artificial general intelligence) ve ASI (artificial super intelligence) için durum biraz daha farklıdır. AGI, bir insanın yapabileceği herhangi bir görevi yerine getirebilmektedir. ASI ise, insan davranışlarını ya da eylemlerini anlamayan ya da taklit etmenin ötesinde onu temel düzeyde anlama becerisine sahiptirler (Özkıran, 2022, s. sy). Dolayısıyla dar ya da genel/süper YZ tercihi, yapılması hedeflenen eyleme ve sektöre göre değişiklik göstermektedir. Bugünün YZ kullanımına bakıldığında, iletişim, iş, işlem gibi pek çok eylemin dijital ortamdan gerçekleştirilmesi, bilgiye hızlı erişim, konum bulma, bankacılık, sosyal medya, sağlık vb. yaşamın birçok alanında kullanıldığı görülmektedir (Komalavalli vd., 2020, s. 90-91). Yaşamın her alanına entegre olması ve bunun sonucunda insanlara ait verilerin/bilgilerin kimlerin eline geçebileceği ya da bu bilgiler üzerinden nasıl işlemler yapılacağı gibi beraberinde ciddi ve haklı endişeler taşıyan bu teknoloji (Oliveira vd., 2020, s. 1-3), zaman ve kaynak tasarrufu sağlayacak, kullanıcı deneyimini artıracak, hızlı ve doğru sonuçlar elde edecek vb. eylemler üzerinden doğru kullanıldığı zaman endişeler kadar yaşamı kolaylaştıran bir yaklaşımla olumlu da eleştirilmektedir.

Çalışma kapsamında da incelenmesi hedeflenen eğitim odaklı YZ kullanımı, diğer iş sahalarına göre aktif rol oynamamakla birlikte yavaş yavaş işbirlikçi eylemlerin gerçekleştiği gözlemlenmektedir. İç mimarlık gibi tasarım odaklı disiplinler, hızlı değişen teknolojinin etkisiyle dönüşüm ve değişim göstermektedir. Öğrenciler tasarlama/uygulama/üretim odaklı bir eğitim süzgecinden geçmekte, bunun için kullanılan makine ya da araçlarla (bilgisayar, 3d yazıcı vb.) öğrenci arasındaki iletişim, bu araçların/makinelerin gelişmesiyle de birlikte farklı bir boyuta taşınmaktadır. Bu gelişimin arka planında ise bugünün teknolojik yaklaşımı olan YZ yatmaktadır. YZ-içmimarlık ilişkisi farklı şekillerde etkileşime girmekte ve iyi niyetli kullanımı ile disipline entegre edilmesi alana önemli katkılar sağlamaktadır.

Kullanıcı gereksinim, istek ve beğenilerine odaklı bu disiplinde en doğru mekânı tasarlayabilmek için iyi bir analiz süreci geçirmek gerekmektedir. İnsan beyni bu noktada hep başrolde olup, fikirlerin tasarlama-uygulama-üretim süreçlerine geçişte makine/YZ gücüne başvurmak olağandır. Somut çıktıların elde edilme süreçlerinde ise; Midjourney, Lexica, Playground Ai, Interior Ai, Dall-E vb. birçok YZ araçlarına başvurulmaktadır. Tüm bu araçların çalışma pratiği benzer olup; metin, anahtar kelimeler ya da görsel

üzerinden elde edilmek istenen sonuçları farklı alternatifler üzerinden kullanıcıya sunmaktadır.

Çalışmanın örneklemini oluşturan ilgili ders kapsamında ise öğrencilerden kendilerine bir film seçmeleri ve filmde geçen iç/dış mekân ve donatı betimlemelerini ilgili filmin karakterlerini de göz önünde bulundurarak kendi algı ve yorumlama biçimleri doğrultusunda deneysel bir süreç geçirerek yeniden tasarımları istenmiştir. Bunu yaparken de YZ'nin sunduğu araçlardan faydalanmaları beklenmiştir.

2. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

Araştırma yöntemi olarak nitel araştırma yöntemlerinden biri olan olgubilim yaklaşımı kullanılmıştır. Bu yaklaşımın kullanılma nedeni, çalışma kapsamında öğrenci deneyimleri üzerinden bir değerlendirme yapılması isteğidir. Bir devlet üniversitesinin İç mimarlık bölümünde, 2022-2023 bahar döneminde yürütülen ve çalışmada ele alınan üçüncü sınıf dersi kapsamında, dersin birincil hedefi olan YZ araçlarıyla deneysel somut ders çıktılarına ulaşabilmek için aşağıda yer alan süreç adımları izlenmiştir;

- Öğrencilerin mekânsal algı kavramını anlamaları üzerine detaylı sunumlar yapılarak kavramın tartışılması,
- Her öğrenci tarafından iç-dış mekân betimlemeleri ve donatı tasarımları güçlü olan bir filmin seçilerek izlenmesi, (yerli ya da yabancı olması konusunda herhangi bir sınırlama getirilmemiştir)
- İzlenen filmlerin karakterlerine ve mekân tasarımlarına ilişkin öğrenci sunumları,
- Yeniden yorumlamak/tasarlamak üzere iç-dış mekân ve donatı seçimleri,
- Tasarım sürecinde kullanılacak YZ araçlarını daha iyi anlamak ve kullanabilmek için YZ kavramı üzerine detaylı sunumlar ve tartışma,
- Deneysel tasarım süreci,
- Deneysel tasarım sürecinden elde edilen verilerin sunumu.

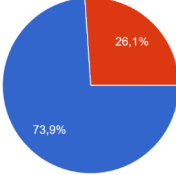
Deneysel tasarım sürecinde amaç; “Filmin karakterlerinden ve konusundan uzaklaşmadan kendi algı biçimleriniz üzerinden seçtiğiniz mevcut mekânları/donatıları sizler nasıl tasarladınız?” sorusuna yanıt aramak olmuştur. Burada YZ araçlarının deneysel bir yöntem olarak kullanılmasının sebebi ise, zamandan tasarruf ederek hızlı ve farklı alternatifler sunan görseller üretmek araçların başarısını tartışmak ve iç mimarlık disiplinine bu araçların entegre edilebilirliği üzerine düşündürmektir. Çalışmaya gönüllü katılımcı

olarak dahil edilen öğrenci cevaplarının değişkenlik gösterebileceği düşüncesiyle “Google Forms” uygulaması üzerinden çevrim içi hazırlanmış ve altısı çoktan seçmeli, altısı açık uçlu olmak üzere on ki adet sorunun yer aldığı anket çalışmasına ilişkin link öğrencilerle paylaşılmıştır. Anket sorularına gelen geri bildirimler neticesinde elde edilen bulgularla, YZ araçlarının ve kullanılan bu araçlarla edinilen deneysel somut ders çıktı- larının süreçteki başarı/fayda durumları üzerine bir değerlendirme yapılmaktadır. Araş- tırmada kullanılan anket çalışması için, ilgili devlet üniversitesinin Sosyal ve Beşerî Bi- limler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu’ndan 04.08.2023 tarihli ve 215831 sayılı onay alınmıştır. Yirmi üç (23) öğrenci ile gönüllülük esaslı katılıma dayanarak gerçekle- şen anket çalışmasında, verilerin çözümlemesi yapılarak birtakım bulgulara ulaşılmıştır.

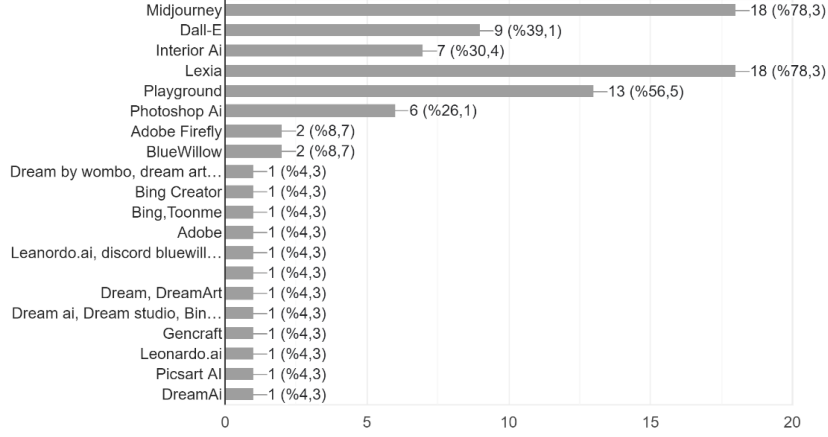
Anket Çalışması Soruları ve Öğrenci Geri Bildirimleri

Araştırmada kullanılan anket soruları; (i) Demografik bilgiler (1 adet çoktan seçmeli) ve (ii) YZ araçları ile ilgili sorular (5 adet çoktan seçmeli/6 adet açık uçlu) olmak üzere on iki adet soru ile iki bölümden oluşmaktadır (Tablo 2). Öğrenci geri bildirimleri direk alıntı olarak Gönüllü Katılımcı (GK) koduyla Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2. “Deneysel Tasarım Sürecinde Yapay Zekâ Araçlarının Kullanımı: İç Mimarlık Eğitiminde Bir Ders Modeli Çıktıları” Başlıklı Çalışmanın Anket Soruları (yazar tarafından oluşturulmuştur)

Demografik Bilgiler	
Kadın	☐ Erkek ☐
Cinsiyet sorusuna gelen geri bildirimde, anket çalışmasına katılan yirmi üç kişinin (23) %73,9’unu kız öğrenciler oluştururken; %26,1’ini de erkek öğrenciler oluşturmaktadır.  ● Kadın ● Erkek Şekil 1. Cinsiyet yüzdesi	
YZ Araçları ile İlgili Sorular	
• Hangi yapay zekâ araçlarından yararlandınız? ☐ Midjourney ☐ Dall-E ☐ Interior Ai ☐ Lexica ☐ Playground ☐ Photoshop Ai ☐ Diğer:	

Gelen cevaplar doğrultusunda yüzde dağılımlarına bakıldığı zaman çoğunluk Midjourney, Lexica (%78,3) ve Playground (56,5) YZ araçlarını tercih ederken; bunları Dall-E (%39,1), Interior Ai (%30,4) ve Photoshop Ai (%26,1) takip etmektedir. Şekil 2’de de görüldüğü üzere diğer YZ araçlarının çok daha az tercih edildikleri gözlemlenmektedir.



Şekil 2. Yararlanılan YZ araçları yüzdeleri

• Yapay zekâ araçlarına erişim şekliniz nedir?

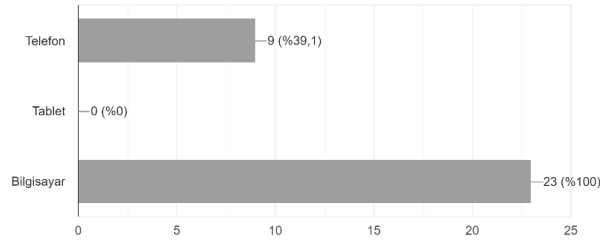
☐ Telefon

☐ Tablet

☐ Bilgisayar

☐ Diğer:

Tüm öğrencilerin bilgisayardan erişim sağladığı ancak %39,1’lik bir dilimin ayrıca telefon üzerinden de erişim sağladığı görülmektedir.



Şekil 3. YZ araçlarına erişim şekli yüzdesi

- Deneyisel tasarım sürecinizde yapay zekâ araçlarının sağladığı avantajlar nelerdir?

☐ Zamandan tasarruf

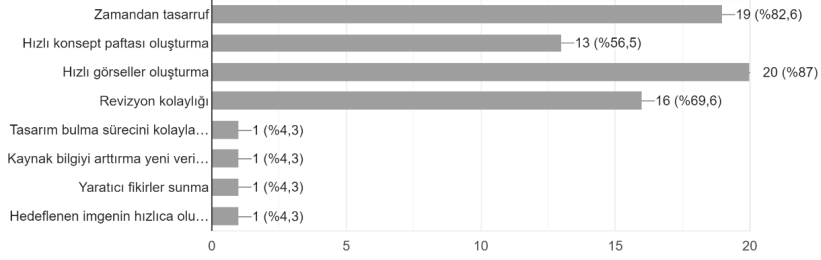
☐ Hızlı konsept paftası oluşturma

☐ Hızlı görseller oluşturma

☐ Revizyon kolaylığı

☐ Diğer:

Gelen geri bildirimlerde; hızlı görsel oluşturma (%87), zamandan tasarruf (82,6), revizyon kolaylığı (%69,6) ve hızlı konsept paftası oluşturma (%56,5) YZ araçlarının sunduğu önemli avantajlar olarak değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır.



Şekil 4. YZ araçlarının sunduğu avantajlar yüzdesi

- Deneyisel tasarım sürecinizde yapay zekâ araçlarının sağladığı dezavantajlar nelerdir?

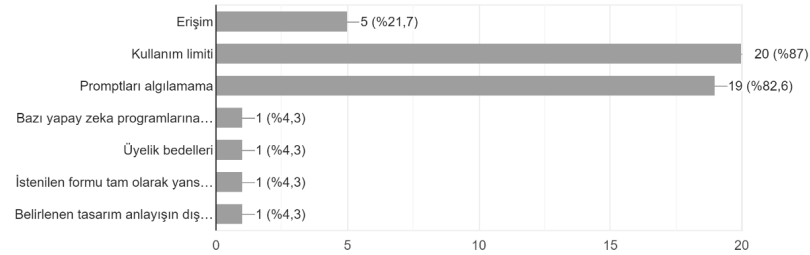
☐ Erişim

☐ Kullanım limiti

☐ Promptları algılamama

☐ Diğer:

Kullanım limiti (%87) ve promptları algılamama (%82,6) en yüksek yüzde değerleriyle YZ araçlarının sunduğu dezavantajlar olarak değerlendirilirken, erişim, bazı YZ araçlarına örnek imaj yükleyememe, üyelik bedelleri, istenilen formu tam olarak yansıtamaması ve farklı bir tasarım yaklaşımını algılayamama (tasarımı bozmak gibi) gibi gerekçeler de dezavantajlar arasında öğrenci deneyimleri üzerinden belirtilmiştir.



Şekil 5. YZ araçlarının sunduğu dezavantajlar yüzdesi

- Yapay zekâyla elde ettiğiniz iç mekân kurgularında başarılı bulduğunuz araçlar hangileri oldu?
Gerekçeleriyle yazınız.

Bir katılımcı, başarısız bulduğu bir YZ aracı olmadığını belirtmiş, dokuz katılımcı gerekçe sunmadan *Midjourney*, *Lexica*, *Dall-E* ve *Playground*, *Leonardo Ai*, *Bluewillow* YZ araçlarını başarılı olarak belirtmiş, GK (gönüllü katılımcı) ile kodlanmış on üç katılımcı ise sırasıyla;

GK1. “Lexica, diğer YZ araçlarına göre daha kaliteli ve girilen metinlere daha uygun görseller hazırladı”.

GK2. “Dream by Wombo, kullandığım yedi YZ aracı arasında kaynaklara en yakın ve gerçekçi sonucu veren uygulamaydı”.

GK3. “Midjourney’i başarılı buldum çünkü girilen promptları girdiğimde güzel ve detaylı sonuçlar elde edebildim”.

GK4. “Promptları en iyi algılayan YZ aracı Midjourney idi”.

GK5. “Lexica, Bing ve Midjourney istenilene yakın sonuçlar çıkardığı için üçünü de başarılı buldum”.

GK6. “En başarılı Midjourney oldu. Gerekçe olarak ise, daha gerçekçi, promptları doğru algılama hem görsel hem de metin odaklı çalışması diyebilirim. Daha profesyonel olarak ChatGPT üzerinden de promptlar oluşturarak kullanmak daha verimli hale getirmiştir”.

GK7. “Lexica diğerlerine göre daha gerçekçi sonuçlar verdi”.

GK8. “Elde ettiğim iç mekân kurgularında başarılı bulduğum iki program Midjourney ve Nightcafe Studio oldu. Midjourney aracını kullanmayı tam anlamıyla öğrenemesem de genel olarak elde ettiğim sonuç ürünlerde estetik ve kaliteli sonuçlar gördüm. Aynı şekilde Nightcafe Studio YZ aracından da oldukça memnun kaldım. Girdiğim metne uygun ve detaylı görseller oluşturmak konusunda başarılıydı. Ayrıca kullanımı kolaydı. Her iki uygulama da revizyon kolaylığı sağlayarak ve alternatif görseller ürettikleri için tasarım sürecinde işimi kolaylaştırdığını söyleyebilirim”.

GK9. “Midjourney diğerlerine göre promptları daha net algılayabiliyor ve istenilen sonuçları daha güzel verebiliyordu”.

GK10. “İstenilen görseli çeşitlilik açısından çok fazla görsel sunması açısından Leonardo Ai aracını başarılı buldum”.

GK11. “Interior Ai, istediğim iç mekânlara yakın görseller oluşturdu”.

GK12. “Dream Ai üzerinden limit olmadan çalışma yapabildim ve birden çok deep learning modeli olduğu için mekânlar üzerinden bu farklı metotları uygulama fırsatı yakaladım”.

GK13. “Midjourney’de görsel elde etme sınırı daha geniş olduğu için alternatifli iç mekanlar oluşturabildim”.

Gelen cevaplar üzerinden bir değerlendirme yapıldığında, öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun **Midjourney** YZ aracından memnun kaldığı, gerekçe olarak ise diğer araçlara göre girilen promptları daha başarılı algılaması ve farklı varyasyonlar üzerinden daha gerçekçi iç mekân kurgularına ulaşmış olmaları gösterilebilir.

- Yapay zekâyla elde ettiğiniz iç mekân kurgularında başarısız bulduğunuz araçlar hangileri oldu? Gerekçeleriyle yazınız.

İki katılımcı başarısız bulmadığını ifade etmiş, sekiz katılımcı gerekçe göstermeden *Adobe Firefly*, *Bluewillow*, *Dream Ai*, *Lexica*, *Midjourney*, *Playground Ai*, *Dall-E YZ* araçlarının başarısız olduğunu belirtmişlerdir.

Kalan on üç katılımcı ise sırayla;

GK1. “Adobe Firefly promptları algılamada zayıf kaldı”.

GK2. “Dall-E gerçeklikten uzak daha çok iki boyutlu görseller sundu”.

GK3. “Dream Ai iç mekân kurgusunda başarısızdı. Girilen promptlarla alakası olmayan görseller üretti”.

GK4. “Gencraft iç mekânda olmasını istediğim özellikleri tanımlayamadı”.

GK5. “Midjourney güncel olan mekân görsellerini algılayıp yeniden çeşitli alternatifler üretebiliyor ancak eski bir görseli yeniden üretmek konusunda oldukça başarısız”.

GK6. “Playground Ai promptları tam olarak algılayamadı ve net olmayan, okunması zor görseller üretti”.

GK7. “Playground Ai aracının ücretsiz beta versiyonu avantaj sunsa da promptları algılayıp gerçekçi görseller üretmek noktasında başarılı olduğunu söyleyemem”.

GK8. “Playground Ai ve Interior Ai iç mekân kurgusunda promptları algılayamamalarından dolayı istediğim sonuçları bana sunamadı”.

GK9. “Playground Ai aracını diğer programlara göre prompt algılama noktasında daha başarısız buldum”.

GK10. “Runway YZ aracını sunduğu kısıtlı kullanım limiti ve gerçekçi olmayan görsel üretimi nedeniyle başarısız buldum”.

GK11. “Starry Ai aracı diğer araçlara göre istediğim performansı gösteremedi”.

GK12. “Starry Ai yüz odaklı karakter tasarımlarında daha başarılı ancak iç mekanlar için aynı başarıyı gösteremedi”.

GK13. “Playground Ai girilen metinden bağımsız görseller ürettiği için başarısız buldum”.

Geri bildirimler de gösteriyor ki; **Playground Ai** aracı, diğer araçlara göre promptları başarılı bir şekilde algılamama, istenilen netlikte görsel üretmeme ve girilen metinlerden bağımsız iç mekân görselleri üretme gibi nedenlerden dolayı çoğunluk öğrenci deneyimleri neticesinde **başarısız** bulunmuştur.

- Yapay zekâyla elde ettiğiniz dış mekân kurgularında başarılı bulduğunuz araçlar hangileri oldu? Gerekçeleriyle yazınız.

Bir katılımcı başarılı bulduğu bir YZ aracının olmadığını belirtirken, on iki katılımcı gerekçe göstermeden *Lexica*, *Dall-E*, *Adobe Firefly*, *Midjourney*, *Playground* ve *Leonardo Ai* araçlarını dış mekân kurgusunda başarılı bulduklarını belirtmişlerdir. Kalan on katılımcı ise sırasıyla;

GK1. “Diğer YZ araçlarına göre Lexica aracı oluşturduğu dış mekân görsellerde daha kaliteliydi ve girilen metinlere daha yakın ve uyumlu görseller oluşturdu”.

GK2. “Midjourney hem kaliteli hem de gerçekçi özellikleri çok iyi bir şekilde yansıttı. İstediğim sonuçlara iç mekân görsellerine göre daha hızlı bir şekilde ulaştım”.

GK3. “Dream by Wombo özellikle cephe tasarımları için en iyi sonuçları veren YZ aracı oldu”.

GK4. “Seçtiğim filmdeki dış mekân sahnelerine yakın görseller ürettiği için Lexia YZ aracından çok memnun kaldım”.

GK5. “DreamArt örnek görsellere çok yakın sonuçlar verdi”.

GK6. “Dream Studio aracı dış mekân kurgularında başarılı bulduğum bir araç oldu. Sunduğu seçenekler ve kullanım kolaylığı sayesinde istediğim tasarımları/görselleri oluşturmak oldukça rahat oldu. Dış mekân tasarım sürecini verimli ve yaratıcı bir şekilde yönetmemi sağladı”.

GK7. “Dış mekânları anlattığım gibi konsepte uygun bir şekilde görseller oluşturduğu için Midjourney aracını başarılı buldum”.

GK8. “Lexica YZ aracının istenilene uygun daha gerçekçi dış mekânlar sunduğunu düşünüyorum”.

GK9. “Daha canlı renklerle oluşturduğu görseller ve girilen anahtar kelimeleri başarılı algıladığı için Lexia aracını daha başarılı buldum”.

GK10. “Dış mekânlar üzerinde en çok kullandığım araçlar Lexia ve Dream Ai oldu. Ancak Lexia aracının dış mekân görselleri oldukça gerçeğe yakındı”.

Anket sorusuna gelen cevaplar neticesinde, öğrenciler deneysel dış mekân tasarım süreçlerinde çoğunluk olarak gerçekçi, canlı ve anahtar kelimeleri algılama gibi gerekçelerden dolayı **Lexica** YZ aracını **başarılı** buldukları sonucuna varılmaktadır.

- Yapay zekâyla elde ettiğiniz dış mekân kurgularında başarısız bulduğunuz araçlar hangileri oldu? Gerekçeleriyle yazınız.

Katılımcılardan bir kişi başarısız bulduğu bir YZ aracı olmadığını, on bir kişi *Midjourney*, *Lexica*, *Adobe Firefly*, *Starry Ai*, *Runway*, *Bluewillow*, *Tiktok* ve *Dall-E* yapay zekâ araçlarını gerekçe göstermeden başarısız bulduklarını belirtmiş, kalan on bir kişi ise sırasıyla;

GK1. “Playground Ai girilen metnin aksine farklı görseller oluşturduğu için başarısız buldum”.

GK2. “Lexica iç mekân görsellerindeki gösterdiği başarıyı dış mekân görsellerinde gösteremedi”.

GK3. “Ai Art ve Deep Ai dış mekân tasarım sürecinde çok iyi sonuçlar vermedi”.

GK4. “Playground Ai aracının oluşturduğu görseller son derece kalitesizdi ve okunması güç, belli olmayan görsellerdir”.

GK5. “Playground Ai diğer mekân kurgularında olduğu gibi dış mekân kurgusunda da tanımlı ve detaylı metinleri algılamayıp, girilen anahtar kelimelere göre tasarımlar oluşturdu. Bu da tam olarak istenilen görselleri elde etmeme yardımcı olmadı”.

GK6. “Playground ve Interior Ai girilen promptları pek algılayamadığı için istediğim sonuca ulaşamadım, başarısız buldum”.

GK7. “Denediğim tüm YZ araçlarında detaylı girdiğim metinlere ya da anahtar kelimelere rağmen çok başarısız sonuçlar elde ettim”.

GK8. “Detaysız, gerçekçi olmaması ve anlaşılmayan dış mekân görselleri sunduğu için Dream Ai aracını başarısız buldum”.

GK9. “Lexica YZ aracı birbirinden bağımsız, konuyla ilişkili olmayan görseller sunması açısından başarısız buldum”.

GK10. “Playground Ai aracı promptları çok bağımsız algılayıp, konuyla alakasız görseller üretmesi açısından başarısızdı”.

GK11. “Playground YZ aracının animasyon ve çizgisel olarak komutlandığını ya da eğitildiğini düşünüyorum. Gerçek dışı birçok alternatif sunması açısından başarısız buldum”.

Gelen cevaplar da gösteriyor ki, **Playground Ai** aracı promptları algılayamama, gerçekçi olmayan ve kalitesiz görseller sunma gibi gerekçelerden dolayı öğrenci deneyimleri üzerinden en **başarısız** olduğu düşünülen YZ aracı olarak gösterilebilir.

- Yapay zekâyla elde ettiğiniz donatı tasarımlarında başarılı bulduğunuz araçlar hangileri oldu?
Gerekçeleriyle yazınız.

İki katılımcı başarılı buldukları bir YZ aracı olmadığını, altı katılımcı *Playground Ai*, *Dall-E*, *Midjourney* ve *Lexica* araçlarının donatı tasarımında daha başarılı olduğunu gerekçesiz sunarken, kalan on beş katılımcı gerekçeleriyle birlikte sırasıyla;

GK1. “Lexica YZ aracı diğer araçlara göre daha kaliteli görseller oluşturdu ayrıca girdiğim metni diğerlerine göre daha iyi algıladı. Bu yüzden süreç içinde benim için donatı tasarımlarında başarılıydı”.

GK2. “Midjourney, Adobe Firefly ve Lexica YZ aracını başarılı buldum. Üç boyutlu tasarımları yeterli kalitedeydi”.

GK3. “Dream by Wombo, doğru anahtar kelimelerle son derece gerçekçi sonuçlar verdi”.

GK4. “Lexica girilen anahtar kelimeleri doğru algılayıp, istediğim donatı tasarımlarını elde etmeme yardımcı oldu”.

GK5. “Gerek konsept gerekse de istediğim detaylara sahip donatıları bana sunduğu için Microsoft Bing Image Creator aracını başarılı buldum”.

GK6. “Lexica, Midjourney ve Bing araçlarını istenilen ve yüklediğim görsellere yakın sonuçlar verdiği için başarılı buldum”.

GK7. “Midjourney iç/dış mekân kurguları kadar donatı tasarımında da başarılıydı”.

GK8. “Lexica ve DreamArt hem gerçekçi hem de alternatifli tasarımlar sunduğu için benim için ikisi de başarılıydı”.

GK9. “Donatı tasarımlarında BlueWillow, Lexia ve Bing Ai en başarılı bulduğum YZ araçları oldular. BlueWillow’un sunduğu alternatifli sonuçlar sayesinde seçenekler arttı, farklı stil, renk paletleri ve stilleri ile güzel tasarımlar oluşturabildim. Ayrıca Lexica ve Bing Ai araçlarının kullanımı kolay ara yüzleri ve önerileri ile tasarım sürecimi daha verimli hale getirdi ve metin tabanlı komutlarla özelleştirme imkânı sağladı”.

GK10. “Sunduğu gerçekçi görsellerden dolayı Midjourney YZ aracını başarılı buldum”.

GK11. “İstedimle birebir sonuçlar verdiği için Gencraft aracını başarılı buldum”.

GK12. “Leonardo Ai donatı tasarımında oldukça başarılı bir araç oldu benim için”.

GK13. “Playground Ai aracının istediğim donatı detaylarını daha başarılı algıladığını düşünüyorum”.

GK14. “Donatı üzerinde istediğim renk ve formu bana sunması açısından Picsart Ai aracını başarılı buldum”.

GK15. “Yüklediğim referans donatı görsellerini istediğim şekilde ve farklı varyasyonlarla sunduğu için Lexica ve Dream Ai araçlarını başarılı buldum”.

Gelen cevaplar doğrultusunda iç mekân ve dış mekân kurgularında olduğu gibi donatı tasarımlarında da en **başarılı** olduğu düşünülen YZ araçları **Midjourney** ve **Lexica** olmuştur.

- Yapay zekâyla elde ettiğiniz donatı tasarımlarında başarısız bulduğunuz araçlar hangileri oldu? Gerekçeleriyle yazınız.

İki katılımcı başarısız bulduğu bir YZ aracı olmadığını, sekiz katılımcı; *Lexica*, *Adobe Firefly* ve *Playground Ai*, *Starry Ai*, *Deep Ai* araçlarını başarısız bulduğunu, kalan on üç katılımcı ise sırasıyla;

GK1. “Diğer tasarımlarda olduğu gibi donatı tasarımında da girdiğim metne/anahtar kelimelere uymayan çok farklı görseller oluşturduğu için Playground Ai aracını başarısız buldum”.

GK2. “Dall-E genellikle eskiz çizimi olarak iki boyutlu tasarımlar sunup üç boyutlu görseller sunmadığı için başarısızdı benim açımdan”.

GK3. “Üzerinde çok zaman kaybedip, tüm detaylarıyla girdiğim promptları çok zor algıladığı için Lexica YZ aracını başarısız buldum”.

GK4. “Anahtar kelimeleri algılamayıp, çok bağımsız, alakasız donatı tasarımları ürettiği için Playground Ai benim için başarısızdı”.

GK5. “Playground Ai girdiğim açıklamalara rağmen istediğim kalitede ve detayda donatılar üretmedi”.

GK6. “Playground Ai ve Interior Ai araçları promptları ve yüklenen görselleri algılayamadıkları ve ilgili görselle ilişkisiz sonuçlar çıkardığı için başarısız buldum”.

GK7. “Elde ettiğim donatı tasarımlarında başarısız bulduğum araçlardan biri Dream Ai oldu. Yazdığım metne uygun donatılar çıkarma konusunda başarısızdı ve malzeme ve renkleri algılamada zayıf bir performans sergiledi. Deneyisel tasarım sürecimde kişiselleştirme seçeneklerini sağlamakta yetersiz kaldı”.

GK8. “Adobe Firefly gerçeklikten çok uzak donatı tasarımları elde etmeme neden oldu”.

GK9. “Lexica YZ aracını başarısız bulduğumu söyleyebilirim. Örneğin, dönem koltuğu tasarlamak istediğim zaman tüm detaylarıyla koltuğa ait özellikleri girmeme rağmen standart, sıradan koltuk görselleri oluşturdu”.

GK10. “Runway her açıdan yetersiz ve başarısız bir YZ aracı diyebilirim”.

GK11. “BlueWillow YZ aracını donatı detaylarını algılamak noktasında diğer araçlara göre daha başarısız buldum”.

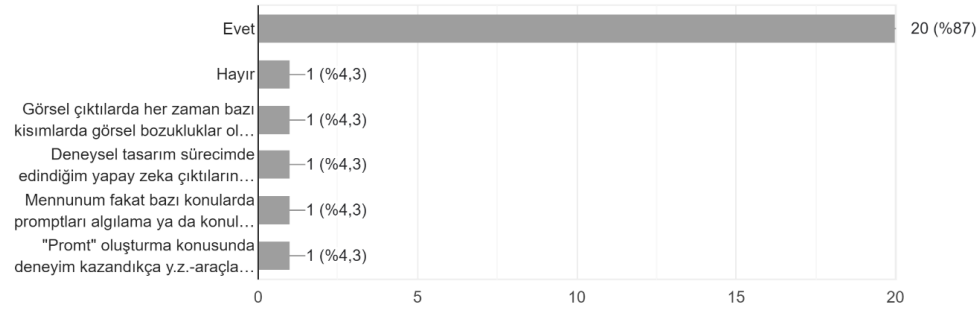
GK12. “Canva donatıları mekâna uyarlama çalıştı ve istenilen donatıdan çok farklı sonuçlar ortaya çıkardı”.

GK13. “Deneyisel tasarım sürecinde seçtiğim filmde amaçladığım şey filme atıfta bulunacak şekilde işlevsiz/konfor düzeyi düşük donatılar elde etmekte. Ancak Midjourney, Dall-E ve Playground YZ araçlarının eğitildiği konuların dışına çıkmakta çok zorlandıklarını gözlemleme şansım oldu dolayısıyla film üzerinden istediğim donatıları elde edemedim”.

Çoğunluk cevaplar da gösteriyor ki; çeşitli nedenlerden dolayı donatı tasarımlarında **Playground Ai** en **başarısız** bulunan YZ aracı olarak kendisini göstermektedir.

- Deneyisel tasarım sürecinizi değerlendirdiğinizde edindiğiniz yapay zekâ sonuç ürünlerinden/çıktılarından memnun musunuz?
- ☐ Evet
- ☐ Hayır
- ☐ Diğer:

Öğrencilerin %87'si YZ araçlarından elde ettikleri çıktılarından memnun olduklarını ifade ederken kalan %13'lük dilim ise, görsellerin net okunmadığı, gerçekçi ya da istenilenden uzak/bağımsız tasarım çıktıları üretmesi, promptları algılama gücü gibi çeşitli sebeplerden dolayı yapay zekâ araçları yardımıyla elde ettikleri ders çıktılarından memnun kalmadıklarını ifade etmişlerdir.



Şekil 6. YZ sonuç ürünlerinden/çıktılarından memnuniyet yüzdeleri

Anket Çalışması Neticesinde Elde Edilen Bulgular

Katılımcılara yöneltilen altısı açık uçlu, altısı çoktan seçmeli on iki adet anket sorusuna gelen geri bildirimler neticesinde genel bir değerlendirme yapıldığı zaman çoğunluk cevaplar üzerinden deneyisel tasarım sürecinde en başarılı/başarısız bulunan YZ araçları birkaç öğrenci çalışmasıyla örneklendirilmiştir (Tablo 3) (Görsel 1-2-3-4);

Tablo 3. Deneyisel tasarım sürecinde en başarılı ve en başarısız bulunan YZ araçları

En başarılı bulunan YZ araçları	En başarısız bulunan YZ araçları
Midjourney	Playground
Lexica	

Midjourney: Ders kapsamında öğrenciler, deneyisel tasarım süreci için seçtikleri film içinde geçen iç/dış mekanları ve donatıları kendi algı biçimlerine göre deneyisel yeniden tasarladıklarında/yorumladıklarında özellikle iç mekân ve donatı tasarımında en başarılı ve istedikleri tasarım ölçütlerine en yakın sonuçları Midjourney aracı üzerinden elde ettiklerini ifade etmişlerdir.



Görsel 1. *Inception* filmi araf sahnesinden bir kesit (sol); Midjourney YZ aracından elde edilen deneysel araf sahnesi tasarımı (sağ) (Öğrenci çalışmaları arşivinden, 2023)



Görsel 2. *Inception* filmi bar sahnesinden bir kesit (sol); Midjourney YZ aracından elde edilen deneysel bar tasarımı (sağ) (Öğrenci çalışmaları arşivinden, 2023)

Görsel 1’de görüldüğü üzere öğrenci tarafından girilen promptları (sağ görsel) algılayarak filmde geçen araf sahnesinin ruhuna yakın bir dış mekân görseli üretmiştir. Görsel 2’de ise, karakterleriyle birlikte görülen bar sahnesine yakın lüks olmayan, salaş bar atmosferi benzer karakterlerle birlikte deneysel somut çıktı olarak başarılı bir şekilde elde edilmiştir.

Lexica: Öğrenciler Midjourney YZ aracına benzer şekilde Lexica aracının da özellikle dış mekân ve donatı tasarımlarında tatmin eder seviyede sonuç ürünler sunduğunu belirtmişlerdir. Görsel 3’te uyku odası sahnesinde yer alan uyku kapsülleri için girilen metin sonucu elde edilen görselde biçimsel düzen korunmuş, form daha yuvarlak hatlarla mevcut sahneye yakın görece başarılı bir uyku kapsülü tasarımı elde edilmiştir.



Görsel 3. *Passengers* filminde geçen uyku kapsüllerinden bir kesit (sol); Lexica YZ aracından elde edilen deneysel uyku odası tasarımı (sağ) (Öğrenci çalışmaları arşivinden, 2023)

Playground: Midjouney ve Lexica YZ araçlarının aksine hem iç mekân hem dış mekân hem de donatı tasarımlarında en başarısız çıktılar elde edilen araç, Tablo 2’de öğrenci geri bildirimleri neticesinde sunulan gerekçelerde de görüldüğü üzere Playground gösterilmiştir.



Görsel 4. *Ex Machina* filminde geçen doğayla bütünleşik yapı tasarımından bir kesit (sol); Playground YZ aracı ile elde edilen deneysel yapı tasarımı (sağ) (Öğrenci çalışmaları arşivinden, 2023).

Görsel 4’te yer alan yapı dış cephesi için detaylı bir metin girilmesine rağmen bağımsız, doğadan kopuk, farklı geometrik şekillerle tamamlanmış başarısız bir yapı kabuğu tasarımı sunduğu görülmektedir.

Anket çalışması kapsamında elde edilen bulgularla, YZ kavramının eğitim modeli içine zamanla entegre olması ve öğrenci deneyimleri üzerinden YZ araçları tarafından elde

edilen çıktılarla başarı/fayda değerlerini ortaya koymak açısından çalışma önemli bir analiz olarak değerlendirilebilir.

3. SONUÇ

İçinde bulunulan teknolojik gelişmelerin her alanda kendisini gösterdiği gibi iç mimarlık alanında da kendisini gösterdiği gözlemlenmektedir. Çalışma kapsamında ele alınan iç mimarlık eğitimi sürecinde de öğreten ve öğrenen gruplar günceli takip ederek teknolojik gelişmeleri de eğitim sürecine katarak mesleğin potansiyelini ölçmeyi hedeflemektedirler. Özellikle güncel bir konu olan YZ kavramının sunduğu imkanlarla disipline ilişkin fayda/başarı etki değerleri ortaya konulmaktadır. YZ-İç mimarlık disiplini arasındaki ilişki bazı ölçütler çerçevesinde avantaj ve dezavantaj sağlamaktadır. Bu ikili ilişkinin bir araya gelmesi ve iyi niyetli bir kullanım ile yola çıkılması kullanıcı deneyimi, gereksinimleri, ilgili mekanları daha işlevsel hale getirmek vb. gibi yeni fırsatlar yaratmaktadır.

Araştırma kapsamında ele alınan bir devlet üniversitesinin İç mimarlık bölümünde yürütülen ve çalışmaya örnek olan dersi alan üçüncü sınıf öğrencilerinin deneyimleri üzerinden bir değerlendirme yapılmıştır. Yirmi üç (23) gönüllü katılımcı öğrenciyle gerçekleştirilen anket çalışmasına gelen ve Tablo 2'de yer alan geri bildirimler neticesinde YZ araçlarının en başarılı/en başarısız katkı değerlerine göre bazı anahtar kelimeler belirlenmiştir (Tablo 4);

En başarılı bulunan yönler	En başarısız bulunan yönler
Hız	Algılama
Zaman	Kullanım Limiti

Tablo 4. Deneysel Tasarım Sürecinde Kullanılan YZ Araçlarının Başarı/Başarısız Durumlarına İlişkin Tespitler

En başarılı bulunan yönler

- Hız:** Geleneksel tasarım sürecine göre kıyaslandığı zaman dijital ortamda gerçekleşen tasarım süreçlerinde hız kavramı avantaj sağlayan noktada yer almaktadır. Ancak anket çalışmasına katılan öğrencilerin %87'si gibi büyük bir çoğunluk YZ araçlarını kullanarak gerçekleştirilen tasarlama sürecinde hızın daha da belirgin bir duruma geldiğini belirtmiş; %69,6'sı ise istenilen tüm revizyonları ya da sunulmak üzere hazırlanan konsept paftalarını çok daha hızlı bir şekilde yapabilme/düzeltilme imkânı sunması açısından YZ araçlarını başarılı bulmuştur. Dolayısıyla anahtar

kelime olarak belirlenen “hız”ı olumlu katkı değerleri arasında saymak mümkündür.

- **Zaman:** Hız kavramıyla eş zamanlı kendisini gösteren zaman kavramı da, hızlı çıktıların elde edilmesinden dolayı iç mimarlık öğrencilerinin %82,6’sı açısından zamanı verimli kullanmak ve tasarruf etmek noktasında başarılı bir katkı olarak gösterilebilir.

En başarısız bulunan yönler

- **Algılama:** Ankete katılan öğrencilerin %82,6’sı istenilen tasarıma ulaşmak için girilen anahtar kelimeleri, metinleri ya da örnek imajları YZ araçlarının doğru şekilde algılamadığından söz etmişlerdir. Bunu da yine deneyimlerinden elde ettikleri çıkarımlarla -araçların eğitildiği şekilde çıktılar sunduğunu, farklı çıktılar istenildiğinde bunu algılayamadıklarıyla- ilişkilendirmişlerdir. Ders yürütücüsü tarafından aldıkları kritikler doğrultusunda daha detaylı ve dikkatli girilen metinlerle/promptlarla istenilene daha yakın görsellerin elde edilmesi ayrıca gözlemlenmiştir. Buradan öğrencilerin YZ araçlarını iyi derecede kullanma yetisine sahip olmamalarının da etkisi bulunmaktadır.
- **Kullanım Limiti:** Üyelik bedelleri dolayısıyla öğrenciler deneysel tasarım süreçlerini YZ araçlarının onlara sunduğu kullanım limiti kadar gerçekleştirebilmişlerdir. Bu da kullanım hakkı bittiği için ilgili araçla yapabilecekleri çok daha iyi tasarımları kısıtlamış ve bir başka YZ aracında aynı tasarımı elde etmeye zorunlu kılmıştır. Dolayısıyla anket çalışmasına katılan öğrencilerin %87’si kullanım limitini YZ araçlarının sunduğu dezavantaj olarak değerlendirmişlerdir.

Bu çalışma ile YZ araçlarının ve bu araçlar vasıtasıyla elde edilen deneysel somut çıktıların öğrenci deneyimleri üzerinden avantaj ve dezavantaj durumlarına bağlı olarak başarı/fayda etki değerleri objektif bir şekilde değerlendirilmiştir. Zamanla YZ’nin iç mimarlık eğitim modelinde ve sektörde doğru ve iyi niyetli kullanımı ile daha yaygın bir şekilde benimsenmesini destekler nitelikte bilgiler sunulan bu çalışmada, mekânların kullanıcı için daha iyi optimize edilmesi ve disiplin yükünün, özellikle zaman ve hız konularında kolaylaştırmasına yönelik potansiyel avantajları vurgulanmıştır. YZ-insan beyni iş birliğinin süreçte var olduğu/olacağı ancak yüklerin/görevlerin paylaşıldığı bir yaklaşımın genel olarak sergilendiği bu çalışma, tasarım odaklı iş kolları kadar farklı iş kolları üzerinden de çıkarım yapılmasına imkân tanınması adına kayda değer bir temel oluşturmaktadır. Özellikle tasarlama-uygulama-üretim ağırlıklı iç mimarlık disiplininde YZ araçlarının iç mimarlık öğrencilerinin yaratıcılık düzeyine etkisi, öğrenme kazanımlarını da gözlemek ve diğer araştırmacılara yol göstermek açısından çalışmanın literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Bertneck, C., Lütge, C., Wagner, A., Welsh, S. (2021). What is AI?. An Introduction to Ethics in Robotics and AI Kitabı içinde, DOI: 10.1007/978-3-030-51110-4_2.
- Buldaç, M., Eren, G.H. (2022). Yapay Zekâ Programlarının Mekân ve Ürün Tasarımındaki Rolüne İlişkin: Deneysel Mekân Üretim Süreci. 15. Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Kongresi, Bildiri Tam Metin Kitabı, ISBN: 978-625-8190-44-1, 358-370.
- Gezici, H., S. (2021). Yapay Zeka. Kurumsal Bilgi Yönetimi Teknolojik Eğilimler Kitap Bölümü, Mustafa Kocaoğlu, Sefa Usta (Ed.), Eğitim Yayınevi, ISBN: 978-625-7405-82-9.
- Komalavalli, K., Hemalatha, R. and Dhanalakshmi, S. (2020). A survey of artificial intelligence in smart phones and its applications among the students of higher education in and around Chennai City. Shanlax International Journal of Education, 8(3), 89-95. doi:10.34293/education. v8i3.2379.
- Liu J., Kong X., Xia F., Bai X., Wang L., Qing Q. ve Lee I. (2018). Artificial Intelligence in the 21st Century. IEEE Access, vol. 6, 34403–34421.
- Oliveira, M., Lopes, C., Soares, F., Pinheiro, G. and Guimaraes, P. (2020). What can we expect from the future? The impact of artificial intelligence on society. 15th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI), 1-6. doi:10.23919/CISTI49556.2020.9140903.
- Özkıran, A. (2022). Yapay Zeka Nedir? Norm Dijital
- Sucu, İ., Ataman, E. (2020). Dijital Evrenin Yeni Dünyası Olarak Yapay Zekâ ve HER Film Üzerine Bir Çalışma. Yeni Medya Elektronik Dergi, 4(1), 40-52, ISSN: 2548-0200.
- Ulusal Yapay Zekâ Stratejisi, 2021-2025. (2021).

İnternet Kaynakları:

- http1. <https://turkiye.ai/kaynaklar/yapay-zeka-zaman-cizelgesi/> (Erişim tarihi: 07.09.2023)
- http2. https://turkiye.ai/wp-content/uploads/2021/01/Timeline_infografik-2021-1.jpg (Erişim tarihi: 07.09.2023)
- http3. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 07.09.2023)
- http4. <https://www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/glossary> (Erişim tarihi: 07.09.2023)

LÜLEBURGAZ, FETHİYE VE BURSA ÜÇGENİNDE BİR TABELA RESSAMI: ABDULLAH CANKÜRTARAN

• Doç. Murat ERTÜRK*

ÖZET

Tabela ressamaları, çok çeşitli üretim yelpazesine sahip olup dükkân tabelalarından sinema afişlerine kadar çeşitli yazılar veya görseller oluşturan ticari sanatkârlardır. Bu sanatkârların ürünleri genellikle günlük iletişimde kullanılan, bulundukları bölgenin sosyal, ekonomik ve estetik ihtiyaçlarıyla şekillenen ve yerelin görsel kültürünü yansıtan ürünlerdir. Ancak çoğunlukla imzasız oldukları ve kolayca atıldıkları için kayıt altına alınmazlar. Ulusal grafik tasarım tarihimizin kayıp yerel bileşenlerini oluşturan bu sanatkârların ürünlerinin kentsel dönüşüm gibi sebeplerle yok olması, aynı zamanda yerel görsel kültürün ve kent belleğinin kaybedilmesine neden olmaktadır. Bu nedenle, tabela ressamlarının ve üretimlerinin belgelenmesi, ulusal grafik tasarım tarihi ve kent çalışmaları literatürüne katkı sağlaması açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Bu çalışma; Lüleburgaz, Fethiye ve Bursa'da tabela ressamlığı yapan Abdullah Cankurtaran ve onun yaptıkları çalışmalarla sınırlandırılmıştır. Araştırmada literatür incelenmiş, adı geçen sanatkârın birinci dereceden akrabası ve kendisini tanıyan kişilerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. İlgili bilgi ve belgelere ulaşılmıştır. Araştırma kapsamında, adı geçen sanatkârın özgeçmişi ve üretimleri belgelendirilmiş, yerel grafik tasarım tarihine katkı yapılması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Lüleburgaz, Fethiye, Bursa, Tabela ressamı, Abdullah Cankurtaran.

* Sakarya Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, merturk@sakarya.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-9761-5906

A SIGN PAINTER IN THE TRIANGLE OF LÜLEBURGAZ, FETHİYE AND BURSA: ABDULLAH CANKURTARAN

• Assoc. Prof. Murat ERTÜRK*

ABSTRACT

Sign painters are commercial artists who create lettering or illustrations for various products, from shop signs to cinema posters. The artists' products are generally used in daily communication, shaped by the region's social, economic and aesthetic needs and reflecting the locals' visual culture. However, they are not recorded since they are primarily unsigned and easily discarded. The disappearance of these artists' products, which represent the lost local components of our national graphic design history due to urban transformation, also results in the loss of the local area's visual culture and urban memory. Therefore, the documentation of sign painters and their productions is considered an essential contribution to the national graphic design history and urban studies literature. This study is limited to Abdullah Cankurtaran, a sign painter in Lüleburgaz, Fethiye and Bursa. The research included a literature review and semi-structured interviews with the artist's first-degree relatives and people who knew him. Relevant information and documents were collected. As part of the research, the artists' biographies and productions were documented to contribute to the history of local graphic design.

Keywords: Lüleburgaz, Fethiye, Bursa, Sign painter, Abdullah Cankurtaran.

* Sakarya University, Art Design and Architecture Faculty, Visual Communication Design Department, merturk@sakarya.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9761-5906

1. GİRİŞ

Tabela ressamlarının üretimleri, genelde dükkânlarda, apartmanların isimliklerinde, camlarda, duvarlarda veya ilan tahtalarında yani izleyiciyle doğrudan iletişim kurduğu sokaklarda, caddelerde bulunur. Tabelalar, uyarı levhaları, apartman isimlikleri, cam veya duvar yazılarıyla dolu kamusal alanlar, sanatkârların çeşitli ölçü ve nitelikteki eserlerle hünelerlerini gösterdiği bir serginin ev sahipleridir. Gray'ın de belirttiği gibi kamusal alandaki yazılar, tüm harf üsluplarının yaratıcı çeşitliliğiyle çevremizi zenginleştirmektedir (1974, s. 247). Victoria ve Albert Müzesi Araştırma Müdürü Glenn Adamson'a göre, tıpkı el yazısıyla yazılmış bir mektubun, yazarının kişiliğini bir e-postadan daha fazla içermesi gibi; tabelalar da kent peyzajına elde edilmesi kolay ama pratikte bulunması son derece zor görünen bir insanlık aşılarda (Levine ve Macon, 2012, s. 16). Heller, bilgisayardan önce hiçbir şeyin kolay olmadığını ama kesinlikle tatmin edici olduğunu vurgularken ([http-1](http://1)); Roberts da fırça tabelaya artan ilginin, dijital bir ekrandan elde edilemeyen ancak elle boyanmış bir tabeladan doğal olarak gelen bir şey olarak iş dünyasının ve tüketicilerin etkileşimlerinde insanî bir dokunuşa duydukları arzudan kaynaklandığını söyler (Meyer ve Roberts, 2021, s. 13). Tatmin edici özelliği vurgulanan bu insanî dokunuş, günümüzün tekdüze ve kitsch makina çıktısı ürünlerden elde edinilemez.

Bir tabelanın etkisi, sunumundan ve yaratıcı harf seçimlerinden, renk kullanımından, noktalama işaretlerinden, efektlerden ve hatta görüntülerden kaynaklanan kendiliğindenlikten gelir (Meyer ve Roberts, 2021, s. 15). Buradaki kendiliğindenliğin iki yansıması bulunur: İlki her bir tabela yaratıcısının üslubunu, estetik beğenisini, mesleğine karşı tutumunu ve kişiliğinin yansıması olan insanî dokunuşlarını yansıtmaması; ikincisi ise bölgenin sosyal, ekonomik ve estetik özelliklerine göre şekillenen kolektif bir hafızayı işaret etmesidir. Bu iki yansıma, planlı veya kasıtlı olmayıp yerelin kendi doğasının içerisinde şekillenir.

Ed Ruscha, günümüzde bir tabela ressamına en yakın şeyin sokağa çıkıp duvar arayan bir grafiti sanatçısı olduğu söylese de (Levine ve Macon, 2012, s. 10) tabela ressamlarının bölgenin ihtiyaçlarına özgü bir üretim yelpazeleri bulunur. Türkiye'deki tabela ressamları, çoğu zaman yalnızca yazı yazmakla kalmaz, yaşadığı yerin ihtiyaçlarına göre sine-ma afişinden duvar resmi hatta cami süslemesine kadar çeşitli çalışmalara imza atarlar. Aksele göre, tabela koyma geleneği pek eski olmayıp Balkan Harbi sırasında başlar, sahiplerinin adlarıyla anılan dükkânların türüne göre terzi ise makas, çizmeci ise çizme, camcı dükkânlarında süslü yıldızlar, fenerler gibi renk ve biçimler verilir (2011, s. 106). Genelde ticaretin yoğun olduğu çarşı gibi merkezlerde dükkânlarını açan tabela ressam-ları, bu açıdan Osmanlı'daki çarşı ressamlarına benzerler. "Çarşı ressamlığı, Metin And'a göre on yedinci yüzyılda neşet etmiş bir halk resmi çıkıdır. Çarşı ressamları, kendilerine

ait dükkânlarında, müşterilerinin siparişleri doğrultusunda veya kendi ilgilerini çeken alanlarda resimler çizerler” (Durmaz ve Dereli, 2021, s. 57). Çarşı ressamlığı geleneğini devam ettiren tabela ressamları, bulundukları bölgenin ihtiyaç duyduğu görsel çözümleri sunan, sanatsal yeteneklerini ticari faaliyetler için kullanan ticari sanatkârlardır.

Tabela ressamlarının geçmişlerinin çeşitliliği, birçok meslekte olduğu gibi onları tek tipleştirmeyi imkânsız kılar, dayanacak ne diploması ne de üniversite derecesi olmadığından, niteliklerini yalnızca yeteneğiyle kanıtlamak zorundadırlar (Levine ve Macon, 2012, s. 184). Tabela ressamlarının harfleme ve resimleme yeteneklerini sergileyebildikleri yegâne ortamlar, kamusal alanlardır. Özellikle büyük kentler kentsel dönüşümün yıkıcı etkisine uğramalarına rağmen, düşük nüfuslu ve görece kentsel dönüşüme uğramamış bölgelerde, tabela ressamlarının ürünleri halen bulunmaktadır. Bu ürünler; kullanılan biçim, içerik, renk ve yazı üslupları bakımından bölgeye özgü sosyal, ekonomik ve estetik özellikleri yansıttığı gibi, bölgeler arasındaki benzerlikleri veya farklılıkları da gözler önüne sermektedirler. Gray, tüm kamusal yazıların sıradan okuma ve yazma eyleminden oldukça farklı anlamda sosyal yaşamda bir etken olduğundan dolayı, çevrenin ve sorunlarının bir parçası haline geldiğini söyler (1974, s. 250). Dolayısıyla bu ürünlerin ve ürünleri yapan ressamların kayıt altına alınmaları, bütünsel bir tarihyazımı için yerel grafik tasarım veya görsel iletişim tarihine eklenmesi, disiplinlerarası çalışmalara zemin hazırlaması, kentlerin görsel kültürlerinin ve kent belleklerinin geleceğe aktarılması açısından önemlidir.

2. YÖNTEM

Araştırma tarama modelindedir. Adı geçen sanatkârın kariyerinin ve üretimlerinin belgelenmesi için temel kaynak, birinci dereceden yakını olan oğlu Murat Cankurtaran’dır. Ayrıca kendisini tanıyan kişilerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Yüz yüze ve telefon ile görüşülen kişilere, çalışmanın amacı anlatılmış ve sanatkârın hayatına, üretimlerine ilişkin biyografi oluşturmak amacıyla açık uçlu sorular sorulmuştur. Görüşmecilerden izin alınarak ve kendilerine yayımlanacağı bilgisi verilerek görüşme yapılmıştır. Çalışmada yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen verilere doğrudan ve dolaylı alıntılarla yer verilmiştir. Ayrıca çalışmada, Murat Cankurtaran’ın kişisel arşivindeki belgelerden yararlanılmıştır.

3. ABDULLAH CANKURTARAN

Abdullah Cankurtaran, 17 Mayıs 1943 tarihinde Yugoslavya’nın —bugün Kuzey Makedonya sınırları içerisinde bulunan— Kumanova kentinde doğar. 1957 yılında Türk

İptidai Halk Okulu'nda ilköğrenimini tamamladıktan sonra henüz 14 yaşında iken ailesiyle Kırklareli iline bağlı Lüleburgaz'a göç eder. 1958 yılında açılan Lüleburgaz Lisesi'nde öğrenimine devam eder. Küçük yaşlardan itibaren dile ve güzel yazıya ilgisi ve becerisi vardır. Hayatı boyunca peşinde gittiği bu iki ilgi ve beceri, onun yaşam biçimini de oluşturur.



Görsel 1. Abdullah Cankurtaran, mesleğe ilk başladığı yıllarda Yeşil Trakya Umumi Nakliyat Ambarı'nın tabelasını yazarken (Cankurtaran, ca. 1958).

2018 yılında yıkılan Lüleburgaz'daki Gül Sineması'nda (<http-2>) sinema afişleri yaparak mesleğe ilk adımlarını atar. Haftasonları İstanbul'a giderek Beyoğlu'nda dönemin ünlü tabela ressamı olan George Istiponia, Ali Branti'yi ziyaret eder, kendileriyle görüşür (M. Cankurtaran, kişisel iletişim, Temmuz 2023). Görsel 1'de, henüz bir lise öğrencisiyken mesleğe yeni başlayan Cankurtaran'ın, Yeşil Trakya Umumi Nakliyat Ambarı'nın tabelasını yazarken gösterdiği acemilik, harf biçimlerindeki belirgin özelliklerden anlaşılmaktadır.



a)



b)



c)

d)

Görsel 2. a) Abdullah Cankurtaran'ın yazdığı Sezai Aydın Nalburiye ve Hırdavat'ın tabelası (Cankurtaran, ca. 1960), b) Tabelanın yerinden kaldırılmadan önceki hali (Aydın, ca. 1990), c) Tabelanın günümüzdeki hali (Ertürk, 2023b), d) Tabelanın üzerindeki imza (Ertürk, 2023b).

Cankurtaran, Lüleburgaz'da malzemelerini temin ettiği Sezai Aydın'ın nalburiye ve hırdavat dükkânının tabelasını yazar (Görsel 2). 1959 yılında açılan dükkân için yazdığı yaklaşık üç metre enindeki tabela, 2000 yılında dükkânın bulunduğu binanın yıkılarak yeniden inşa edilmesi nedeniyle yerinden sökülmüş ancak hâlâ faaliyet gösteren dükkânda muhafaza edilmektedir (İ. Aydın, kişisel iletişim, Ağustos 2023). Tabelada en alt satırda bulunan ve bağlacı ile imzasında görülebileceği üzere Cankurtaran'ın bağlara (ligature) özen gösterdiği görülür. Ayrıca L-L ile A-H harflerini bağlayarak imzasını bir logoya dönüştürmesi, kendisinin ilerici bakış açısının ürünüdür. Tabeladaki “Sezai Aydın” yazısı, tabela ressamaları arasında piramit yazı olarak bilinen harf biçimleriyle yazılmıştır. Bir rengin dört tonu kullanılarak üç boyutlu izlenimi verilen biçimler, elle çizilmesi zaman alan ve bir hayli zor üç boyutlu harflemelerdir. Cankurtaran'ın birçok gazete ve dergiden kesip yapıştırarak oluşturduğu yazı kataloğunda üç boyutlu ve piramit biçime sahip yazı örnekleri bulunmaktadır (bkz. Görsel 10). Sezai Aydın'ın tabelasındaki harf biçimlerini bu örneklerden görüp ilham alarak uygulama olasılığı yüksektir. Günümüze ulaşan ve Sezai Aydın'ın oğlu İbrahim Aydın tarafından muhafaza edilen tabela, altmış beş yaşında olmasına rağmen, kaliteli malzeme kullanıldığından dolayı canlılığını koruyabilen renkleri ile dikkat çekmektedir. Tabela ressamalarının genelde yaptığı gibi, harflerdeki kabartma etkisini artırmak ve harflerin daha iyi görülebilmesi için tabelanın zemini koyu renk ile boyanmıştır. Harf biçimlerinin anatomik olarak doğruluğuna, harfler arasındaki boşluklamaya ve harflerin nizami dizilişine bakıldığında Cankurtaran'ın eriştiği kusursuz işçilik görülebilmektedir. Oğlu Murat Cankurtaran'ın verdiği bilgiye göre, Abdullah Cankurtaran yazdığı yazılarda, bazı harfler arasında olması gereken gizli boşluklara özellikle dikkat eder (kişisel iletişim, Temmuz 2023). Tabela ressamaları arasında genellikle gizli boşluk olarak adlandırılan tipografi terimi, İngilizce “kerning”

olarak geçen, “karakter çiftleri arasındaki alan uyumunun, karakter yapılarına göre matematiksel olarak fiziksel ya da dijital olarak ayarlanması işlemi” (http-3) anlamına gelen uyumlamadır. Tabela ressamı bu tür bilgileri, formal bir tasarım eğitiminden veya tipografi kitaplarından edinmez; bu tür bilgiler, yıllar boyunca usta-çırak ilişkisiyle aktarılan estetik ve optik kararlardır ve bir tabela ressamını öne çıkaran göstergelerden biridir.



Görsel 3. Asker Abdullah Cankurtaran ve yazdığı Askeri Gazino'nun tabelası (Cankurtaran, 1965).

1963–1965 yılları arasında askerlik görevini Ankara ve Yozgat illerinde yapar. Askerlik hizmeti süresince mesleğini devam ettirir. Ankarada iken izin günlerinde bölgedeki tabela ressamlarını araştırır. Cem Usta'yla tanışarak askerlik dönemi boyunca görüşür. Cem Usta'yı asıl ustası olarak görür. Görsel 3'te, 1965 yılının mayıs ayında Yozgat'ta askerlik görevini yaparken yazdığı askeri gazinonun tabelasının önünde görülebilmektedir.



a)



b)

Görsel 4. a) Abdullah Cankurtaran'ın 1967 yılında Lüleburgaz'da yazdığı Sarraf Mesut Erdem'in tabelası (Cankurtaran, 1967), b) Altın Makas Terzihanesi'nin tabelası (Cankurtaran, ca. 1967).

Askerlik dönüşünde Lüleburgaz'da tabelacılığa devam eder. 1967 yılında henüz Lüleburgaz'dayken Sarraf Mesut Erdem ve Altın Makas Terzihanesi için yazdığı tabelalarda da hünerini gösterircesine piramit yazıyı kullanır (Görsel 4). Sezai Aydın'ın tabelasında olduğu gibi, muhtemelen renkli olan bu örneklerle, koyu zemin üzerine uygulanmasına rağmen gölge verilmiştir. Ayrıca Cankurtaran'ın kusursuz işçiliğini büyük ölçeklerde de uygulayabildiği görülmektedir.

Cankurtaran daha sonra, İstanbul Eğitim Enstitüsünün Fransızca Bölümünde okumaya başlar. Şair Behçet Necatigil (1916–1979), Türkçe öğretimi üzerine yayınları bulunan eğitimci Haydar Ediskun (1910–1973); gazeteci, yazar ve edebiyat tarihçisi Ahmet Kabaklı (1924–2001) gibi isimlerden dersler alır. Öğrencilik yıllarında dahi tabelacılığı bırakmaz. Öğretmenlik stajını 1968–1969 yılları arasında Adapazarı'nda Akşam Ticaret Lisesi'nde yapar. 1969 yılında Bölüm Şefi Müberra Öney'in elinden diplomasını alarak mezun olduktan sonra, Fethiye Lisesi'ne Fransızca Öğretmeni olarak atanır. Öğretmenlik yaparken bir yandan da açtığı tabela atölyesinde tabelacılık yapmaya devam eder. Fethiye'nin yanı sıra Kaş, Dalaman, Ortaca, Seydikemer'de tabelalar yazar. 1973 yılında Fethiye'de Aksu Hanım ile evlenir, 1974 yılında oğlu Murat, 1981 yılında kızı Müberra doğar (M. Cankurtaran, kişisel iletişim, Temmuz 2023).



Görsel 5. Abdullah Cankurtaran, 1968 yılının Haziran-Temmuz aylarında atölyesinin önünde (Cankurtaran, 1968).

Cankurtaran, 1968 yılının yaz aylarında Lüleburgaz'da Turgutbey Caddesi üzerindeki atölyesinin önünde çekilen fotoğrafta (Görsel 5), Türkiye Ziraî Donatım Kurumunun depoları için yaptığı tabelanın yanında görülmektedir. Kendi dükkânının tabelasını da

bez afiş üzerine yazmış ve hemen girişe asmıştır. Dükkânının yan duvarında muhtemelen yeni yaptığı ve kuruması için astığı, üzerindeki resimlemeyle dikkat çeken VİM Deterjanları'nın bez afişleri bulunmaktadır.



Görsel 6. Abdullah Cankurtaran'ın yaptığı tabelalar (Cankurtaran, 1966–1973).

Cankurtaran'ın üç boyutlu yazı uygulamaları piramit yazıdan ibaret değildir, Görsel 6'da görülen, söndürme tekniği olarak bilinen, yumuşak renk geçişi (degrade) uygulayarak üç boyutlu görünümü verdiği harflemeleri kullanır. Tabela Ressamı Bülent Örucü'ye (d.1970) göre, bir renkle çizilmiş harflerin üzerine aynı rengin hafif koyu tonunda ve yumuşak bir geçiş ile gölgelendirme yapma tekniğine söndürme denmektedir. Söndürme, dönemin tabela ressamı arasında sıkça tercih edilen ve harflerin üç boyutlu görünümünü ifade etmek için kullanılan terimlerden biridir (kişisel iletişim, Ocak 2024). 1966 yılında Lüleburgaz'da Faik Koral ve Nuri Tabak Kereste-Nalburiye'nin tabelasında, aynı yıl Hisar Manifatura'nın tabelasında, bir kamyonun kapısına yazdığı "Malkoç" yazısında, 1967 yılında Lüleburgaz'da Raif ve Ramazan Muntaş'ın işlettiği Ankara Pastahanesi'nin tabelasında, 1968 yılında yaptığı Niğde Halı ve Mobilya Pazarı'nın tabelasında, 1973 yılında Fethiye'de yaptığı Foto Kandiya'nın ve Kaş Eczanesi'nin tabelasında bu tekniği kullanır. Güçlü tipografisi ve temiz işçiliği ile dikkat çeken tabelalar, Cankurtaran'ın mesleğinde eriştiği profesyonelliği göstermektedir. Her bir tabelada kolaycılığa kaçılmamış, yazılması zor ve zaman alan birbirinden farklı harf biçimleri tercih edilmiştir.



Görsel 7. Abdullah Cankurtaran tarafından yazılan kaligrafik yazılar (Cankurtaran, 1967–1973).

Cankurtaran, üç boyutlu uygulamalarının yanı sıra kaligrafik işlere de imza atar. Görsel 7’de, 1967 yılında bir kamyonun kapısına uyguladığı “Kulüp” yazısında, yazının altına bir biçim ekleyerek yazıyı bir logo tasarımına dönüştürdüğü ve birbirinden farklı iki yazıyüzünü eşleştirerek kullandığı görülür. 1968 yılında yazdığı ve bir kamyon için oldukça iddialı sayılabilecek “Mutlu” yazısı, üç boyutlu görünümü, renk geçişleri ve geçişlerin bitimine eklediği dekoratif unsurlarla oldukça başarılı bir uygulamadır. Kulüp yazısında olduğu gibi, birbirinden farklı yazıyüzlerini eşleştirerek kullanmış, “Lüleburgaz” sözcüğünün ilk harfini —kendi dükkânının camına da uyguladığı (Görsel 9)— Toskana harfleri olarak bilinen serifleri çatalı dekoratif harfle yazmıştır. 1973 yılında Fethiyede Abdullah Restaurant için hazırladığı tabelada ise “Abdullah” yazısına ince bir üçüncü boyut eklemiş ve birbirinden farklı üç yazıyüzünü eşleştirerek kullanmıştır. Cankurtaran, az sayıda yazı biçimini ezberleyerek uygulamak yerine, sahip olduğu çeşitliliği göstermek adına, çalışmalarında birden fazla yazıyı eşleştirerek kullanmaya özen gösterdiği anlaşılmaktadır. Ayrıca kaligrafi becerisi, tabela ressamlarının fırça kullanımındaki ustalığını gösteren özelliklerden birisidir. Bu beceri de aynı uyumlama gibi tabela ressamlarını öne çıkaran özelliklerden biridir.



a)



b)



c)

Görsel 8. a) Abdullah Cankurtaran'ın (ortada) Fethiye'de yazdığı Ar Giyim'in resimli tabelası (Cankurtaran, 1974), b) Lüleburgaz'da yazdığı Lületaş Kiremit ve Tuğla Fabrikası'nın resimli tabelası (Cankurtaran, ca. 1974), c) Zafer Lastik Kaplama Atelyesi'nin resimli tabelası (Cankurtaran, ca. 1974).

Birçok tabela ressamının müşterilerinin isteği veya bölgenin ihtiyacına göre resimler, süslemeler yaptığı görülür. Cankurtaran, film afişlerinin veya resimli bez afişlerin yanı sıra yazdığı tabelalarda, tabelasını yaptığı firmaya uygun resimler de çizmiştir. Fotoğrafladıkları arasında üç adet resimli tabela bulunur. Arif Yöntem tarafından kurulan ve Fethiye'nin ilk giyim mağazalarından biri olan Ar Giyim için 1974 yılında yaptığı tabelanın solunda perde, sağında modern giyimli kadın ve erkek çizimi görülür (Görsel 8a). Daha önceki çalışmalarında olduğu gibi birden fazla yazıyı kullanmış, marka adını üç boyutlu yazarak dikkat çekmeyi hedeflemiştir.

Lüleburgaz'daki Lületaş Kiremit ve Tuğla Fabrikası'nın tabelasında tuğla ve kiremit çizimi (Görsel 8b), Zafer Lastik Kaplama Atelyesi'nin tabelasında ise perspektif verilmiş bir lastik çizimi bulunur (Görsel 8c). Üç tabelada da Cankurtaran'ın üç boyutlu harflemelere olan ilgisi, koyu tondan açık tona doğru yumuşak bir renk geçişi ile üç boyutlu görünümü verdiği harflemelerden anlaşılabilmektedir.



a)

b)

Görsel 9. a) Bursa'da Doyçland Garajı'nda açtığı dükkânında kardeşi ile Abdullah Cankurtaran, 19 Aralık 1978 (Cankurtaran, 1978), b) Önlü-arkalı olarak dükkânın tabelasının bugünkü hali (Cankurtaran, 2022).

1975 yılında Bursa'ya tayin olur (M. Cankurtaran, kişisel iletişim, Temmuz 2023). Bursa'ya taşındığı sıralarda, kentte Mehmet Büyükcoşkun (1921–2012), Necdet Şapolyo (1928–2010), Rahmi Tartan (1934–2020), Sami Sarpça (1932–2022), Kemal Gümüş (1945–2016), Süleyman Gümüş (1944–....), Arif Tumba (1945–2023), Seyfettin Işığbol (1955–....) gibi yetkin tabela ressamaları bulunur (Ertürk, 2023a, s. 59).

Yıldırım Beyazıt Lisesi ile Bursa İmam Hatip Lisesi'nde Fransızca öğretmenliği yapmaya başlar. Öğretmenlik yaparken —Fethiy'e olduğu gibi— ikamet adresi olan Bursa'nın Elmasbahçeler semtindeki Dutlu Sokak yakınında, Ankara (Yolu) Asfaltı üzerinde Mahmudiye Caddesi'nde bulunan Doyçland Garajı'nda “Abdullah Tabela” adında bir atölye açar. Görsel 9'da 19 Aralık 1978 tarihinde kardeşi ile atölyesi önünde görülebilmektedir. Fotoğraf detaylı olarak incelendiğinde, sol tarafta duvara dayalı halde duran Zafer Hafriyat'ın tabelasındaki, bir kamyonetin ve iş makinasının hafriyat taşıma eylemini betimlediği resimleme dikkat çekmektedir. Kendi tabelasını, sahip olduğu yeteneği ve çeşitliliği gösterircesine piramit yazı ve söndürme tekniğini kullanarak üç boyutlu görünüm verdiği harflemelerle oluşturduğu (Görsel 9b), dükkânının camında ise yarısı görülebilen “Tabelacı” yazısını Toskana harfleri ile yazdığı görülür. Dükkânının içi, harfleme çeşitliliğini sergilediği tabelalarla doludur. Oğlu Murat Cankurtaran, babasının mesleğine olan tutkusunu “Hafta sonlarını ve bayram tatillerini, tabela yapabileceği zamanlar olarak gördüğünden ipile çekerdi.” sözleriyle vurgular. Başta oğlu olmak üzere birçok ismi yetiştirir. Özellikle öğrencilerini tabelacılık mesleğine yönlendirmek için çabalar (M. Cankurtaran, kişisel iletişim, Temmuz 2023). Hattat Ömer Yıldız ve İbrahim Özsoy gibi birçok öğrencisini mesleğe kazandırır. 1997 yılında Bursa'da Özsoy Reklam'ı kuran

Özsoy, lisede okurken Fransızca öğretmeni olan Cankurtaran'ın yanına öğle araları ile hafta sonları gittiğini ve 1983 yılında İstanbul'a taşınana kadar yanında çalıştığını belirtir (İ. Özsoy, kişisel iletişim, Ağustos 2023).



Görsel 10. Abdullah Cankurtaran'ın mesleki hayatı boyunca çeşitli yayınlardan kesip yapıştırarak oluşturduğu yazı kataloğundan örnekler (Cankurtaran, 2023).

Birçok yerel tabela ressamı, tabelalarda kullandığı yazıları kitaplardan veya bulunduğu bölgenin yerel gazetelerinden görüp kullanırken Cankurtaran, çoğunlukla yurtdışından getirttiği dergi ve gazetelerdeki ilgili çekici harf biçimlerine sahip logoları keserek 34,5x24,5 cm boyutundaki kalın kâğıtlara yapıştırır. Fransadan Yunanistan'a kadar yurtdışındaki firmalara ait örnekler arasında farklı harf biçimlerine sahip logo tasarımları ve az sayıda insan figürlerini içeren illüstrasyonlar bulunur. Böylece yapacağı tabelalarda kullanmak üzere ilham alabileceği, Adan Z'ye dizilmiş sayfalarca farklı yazı örneğinin bulunduğu kendi yazı kataloğunu hazırlar. Görsel 10'da bu yazı kataloğundan bazı sayfalar görülmektedir.

Cankurtaran tabela, cam yazısı, ışıklı reklam, sülyen boyayla aynalı yazılar yazar. 1981 yılında öğretmenliği bıraktıktan sonra 27 Aralık 1983 tarihinde İstanbul'a taşınır. Daha sonraları İstanbul'da Güner Reklam'ı kuracak olan ablasının oğulları Emin ve Esat Güner, Ezer Reklam'ın kurucusu Sinan Ezer gibi birçok ismi yetiştirir. Sefaköy'de Sultan Murat

Mahallesi'nde aynı isimle bir atölye açar ve burada çalışmaya devam eder. 74 yaşına kadar mesleğini devam ettiren Cankurtaran, 25 Temmuz 2017 tarihinde vefat ederek İstanbul'da Eyüpsultan Mezarlığı'na defnedilir (M. Cankurtaran, kişisel iletişim, Temmuz 2023).

4. SONUÇ

Rick Poynor, 2011 yılında yazdığı bir yazıda, Design History dergisinin 1992 yılında yayımlanan grafik tasarım tarihine adanmış özel sayısını kastederek yirmi yıl önce grafik tasarım tarihinin tam teşekküllü bir akademik disiplin haline gelme olasılığı konusunda kayda değer bir iyimserlik olduğunu söyler. Ona göre bir disiplin olarak grafik tasarım tarihi hâlâ bir oluş halindedir (http-4). Ülkemiz açısından da durum farksız değildir. Ulusal grafik tasarım tarihimiz, çoğunlukla İstanbul'daki figürler ve üretimler çerçevesinde şekillenmiştir. Tabela ressamlarının üretimlerinin basılı grafik ürünlerin çoğuna kıyasla daha uzun ömürlü ve erişilebilir olmasına, yerele özgü ve bölgenin üretim çeşitliliğini gösteren ürünlerin kentlerin her bir köşesinde hâlâ kendini göstermesine rağmen, kayda geçmemiş birçok kişi ve ürün bulunur. Bu kişiler ile ürünlerinin kayda geçirilmesi, ülkemizin bütünleşik bir ulusal grafik tasarım tarihinin oluşturulmasına yönelik tarihyazımının ilk ve temel aşamalarından birini oluşturur. Yereldeki birikime yönelik çalışmaların artması, belirli zaman dilimlerine ve bölgesel farklılıklara göre ürün, üslup, biçim ve çeşitlilik gibi etmenler üzerinden analiz yapma imkânını ortaya çıkabilir, yerelin ulusala eklemelenmesiyle grafik tasarım tarihimizin tam teşekküllü bir disipline dönüşmesine katkıda bulunabilir. Tabela ressamlarının üretimleri yalnızca görsel iletişim ürünleriyle sınırlı kalmayıp resimlemeden süslemeye kadar geniş bir yelpazeye sahip olduğundan, yereldeki araştırmaların çıktıları sanat tarihi, halk bilimi gibi farklı alanlarda yapılacak çalışmalara da veri sunabilir.

Kentsel peyzajın bir parçası olan, yerel harf biçimlerini içeren tabelalar, uyarı ve yönlendirmeler, bulundukları çevrenin kendisiyle ve yapının mimarisiyle yakından ilgilidir. Ancak çoğunun anonim kalması, kayıt altına alınmaması ve kentsel dönüşümle yok olmaları nedeniyle kent hafızası ve görsel belleği de gün geçtikçe silinmektedir. Yerel harfleme içeren dükkân tabelaları, cam yazıları, duvar yazıları, apartman isimlikleri, uyarı levhaları gibi ürünler kültürel miras kapsamında değerlendirilmelidir. Bölgede yaşayan yurttaşların bu ürünlere yönelik farkındalıklarının artırılması, yerel harf biçimlerine sahip mevcut ürünlerin tespitinin yapılması, korunması ve geleceğe taşınması için kent yöneticileri tarafından politikaların geliştirilmesi gerekmektedir.

Yazıya genç yaşlarda ilgi duyup bu alanda yeteneğini geliştiren tabela ressamlığının önemli temsilcilerinden Abdullah Cankurtaran, özellikle üç boyutlu harflemelerde

hüner göstermiş ve tabelacılık mesleğinin devamını sağlayan birçok çırak yetiştirmiştir. Lüleburgaz, Fethiye ve Bursa'da kariyeri boyunca birçok tabela yazan Cankurtaran, öğretmenlik yaptığı dönemde dahi mesleği sürdürmüş, öğrencilerini mesleğe yönlendirmek için çaba harcamıştır. Cankurtaran; titiz işçiliği, fırça kabiliyeti, harfleri anatomik olarak doğru ve boşluklama açısından nizami yazışı, kolaya kaçmayarak elle çizilmesi zor ve zaman alan üç boyutlu harf biçimlerini tercih etmesi, harfleme çeşitliliği gibi bir tabela ressamını öne çıkaran özelliklere sahiptir. Ayrıca yazıya olan tutkusu, resimleme kabiliyeti, mesleğine karşı profesyonel yaklaşımı ve ürün sayısı bakımından incelenmeyi, faaliyet gösterdiği yerlerin tabela ressamı arasında anılmayı hak eden bir figürdür. 15 yaşındayken mesleğe ilk adımlarını atmış, vefat ettiği 74 yaşına kadar mesleğini sürdürüp belirli bir kariyere ve nitelikli üretimlere sahip olmuştur. Abdullah Cankurtaran'ın çalışmalarının belgelendirilmesi; yaşamının belirli yıllarını geçirdiği, tabelalar ve afişler yaptığı Lüleburgaz, Fethiye ve Bursa'nın grafik tarihine ve kent belleğine kazandırılması açısından önemlidir.

KAYNAKLAR

- Aksel, M. (2011). İstanbul'un Ortası, İstanbul: Kapı Yayınları.
- Aydın, İ. (ca. 1990). Tabelanın yerinden kaldırılmadan önceki hali [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (1966–1973). Abdullah Cankurtaran'ın yaptığı tabelalar [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (1967–1973). Abdullah Cankurtaran tarafından yazılan kaligrafik yazılar [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (ca. 1958). Abdullah Cankurtaran, mesleğe ilk başladığı yıllarda Yeşil Trakya Umumî Nakliyat Ambarı'nın tabelasını yazarken [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (ca. 1960). Abdullah Cankurtaran'ın yazdığı Sezai Aydın Nalburiye ve Hırdavat'ın tabelası [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (1965). Asker Abdullah Cankurtaran ve yazdığı AskΔeri Gazino'nun tabelası [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (1967). Abdullah Cankurtaran'ın 1967 yılında Lüleburgaz'da yazdığı Sarraf Mesut Erdem'in tabelası [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (ca. 1967). Altın Makas Terzihanesi'nin tabelası [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (1968). Abdullah Cankurtaran, 1968 yılının Haziran-Temmuz aylarında atölyesinin önünde [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (1974). Abdullah Cankurtaran'ın (ortada) Fethiye'de yazdığı Ar Giyim'in resimli tabelası [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (ca. 1974). Lüleburgaz'da yazdığı Lületaş Kiremit ve Tuğla Fabrikası'nın resimli tabelası [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (ca. 1974). Zafer Lastik Kaplama Atelyesi'nin resimli tabelası [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (1978). Bursa'da Doyçland Garajı'nda açtığı dükkânında kardeşi ile Abdullah Cankurtaran, 19 Aralık 1978 [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Cankurtaran, M. (2022). Önlü-arkalı olarak dükkânın tabelasının bugünkü hali [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.

- Cankurtaran, M. (2023). Abdullah Cankurtaran'ın mesleki hayatı boyunca çeşitli yayınlardan kesip yapıştırarak oluşturduğu yazı kataloğundan örnekler [Fotoğraf]. Kişisel arşiv.
- Durmaz, Ö. ve Dereli, İ. (2021). 19. Yüzyıl İzmir'in de Ressam Boğos Tatikyan ve Tatikyan Matbaası, İzmir: İzmir Kalkınma Ajansı Kültür Yayınları.
- Ertürk, M. (2023a). Bursa'nın Tabela Ressamları, Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi, 8(14), 46–61. DOI: 10.55004/tykhe.1192452.
- Ertürk, M. (2023b). Tabelanın günümüzdeki hali [Fotoğraf]. Kişisel Arşiv.
- Gray, N. (1974). Lettering and Society. Visible Language, 8 (3), 247–260.
- Levine, F. ve Macon, S. (2012). Sign Painters, New York: Princeton Architectural Press.
- Meyer, M. ve Roberts, S. (2021). The Sign Painting: A practical Guide to Tools, Materials, and Techniques, London: Laurence King Publishing.

İnternet Kaynakları

- http1.<https://www.printmag.com/daily-heller/the-daily-heller-sign-wrting-and-glass-engraving/> (Erişim Tarihi: 6.9.2023).
- http2. <http://gorunumgazetesi.com.tr/haber/50072/bir-tarih-yok-oldu.html> (Erişim tarihi: 24.9.2023).
- http3. <https://tipografi.medium.com/tipografi-sözlüğü-temel-terimler-1ce2571979fe> (Erişim tarihi: 7.9.2023).
- http4.<https://designobserver.com/feature/out-of-the-studio-graphic-design-history-and-visual-studies/24048> (Erişim tarihi: 5.9.2023).

TÜRK ANİMASYONUNDA BİÇİM VE İÇERİK İÇİN ALTERNATİF BİR YAKLAŞIM OLARAK JAPON “MONO NO AWARE” FELSEFESİNİN YENİLİKÇİ KULLANIMI VE “BEYTEREK” UYGULAMA FİLMİ

• Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP* • Ece SÜTİŞ**

ÖZET

Bu çalışmada, Türk animasyon filmlerinde kültürel mirasın kullanılması ve sürekliliğinin sağlanmasında, Japon “Mono No Aware” felsefesinin animelerde kullanılması ayrıntılı olarak incelenerek, kültürel değerlerin animasyon film anlatılarında içerik ve biçime nasıl aktarıldığının ortaya konması ve Türk animasyon filmlerinin anlatılarında, zengin kültürel mirası korumaya ve kuşaktan kuşağa aktarmaya olanak sağlayacak şekilde kullanılabilir alternatif bir anlatı yaklaşımı ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bu amaç çerçevesinde, “Mono No Aware” kavramı temel alınarak Japon animelerinde kültürel mirasın aktarımında nasıl kullanıldığı ve günümüz animasyon filmleri için alternatif bir anlatı gelişimini nasıl ortaya koyduğu araştırılmıştır. Ardından Japon yönetmenlerden Isao Takahata’nın “Prenses Kaguya Masalı” filminde “Mono No Aware” kavramının biçim ve içerikte nasıl kullanıldığı tarama modeli yöntemiyle ayrıntılı olarak çözümlenmiştir. Elde edilen veriler ışığında “Mono No Aware” felsefesinin animeler için yarattığı alternatif hikâye anlatım yöntemi dikkate alınarak Türk kültüründe unutulmaya yüz tutmuş öğelerin senaryoya kaynaklık ettiği “Beyterek” animasyon filmi üretilmiştir. Türk kültürel mirası, Türk animasyon üslubunun özgünlük, yaratıcılık ve evrensellik bakımından gelişimine kaynak olacak zenginliktedir. Bu nedenle animasyon senaryoları oluşturulurken kültürel mirastan faydalanılmasının özgünlük açısından alternatif anlatılara olanak sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon film, Anlatı, Kültürel miras, Mono no aware, Anime.

* Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, ctas@anadolu.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-9893-1070

** ecesutis@gmail.com, Bursa, ORCID: 0000-0003-3641-6051

INNOVATIVE USE OF JAPANESE 'MONO NO AWARE' PHILOSOPHY AS AN ALTERNATIVE APPROACH FORM TURKISH ANIMATION SCENARIOS AND 'BEYTEREK' APPLICATION MOVIE

• Assoc. Prof. Çiğdem TAŞ ALİCENAP* • Ece SÜTİŞ**

ABSTRACT

This study examines the use of cultural heritage in Turkish animation films and its continuity through the Japanese 'Mono No Aware' philosophy in anime. The aim is to reveal how cultural values are conveyed in animation narratives, both in content and form, and to present an alternative narrative approach for preserving and transmitting Turkish cultural heritage across generations. Within this scope, it has been investigated how the concept of "Mono No Aware" is used in Japanese anime for the transmission of cultural heritage and how it presents an alternative narrative development for contemporary animation films. Subsequently, the application of the "Mono No Aware" concept in form and content in Isao Takahata's film "The Tale of the Princess Kaguya" has been analyzed in detail through a scanning model. Based on the data obtained, "Beyterek" animation movie was produced in which the elements of Turkish culture on the brink of oblivion were used as a source by taking into account the alternative storytelling method created by the "Mono No Aware" philosophy for anime. Turkish cultural heritage is rich enough to contribute to the development of Turkish animation style in terms of originality, creativity, and universality. For this reason, it is thought that using cultural heritage when creating animation scenarios will allow alternative narratives in terms of originality.

Keywords: Animation film, Narrative, Cultural heritage, Mono no aware, Anime.

* Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Departments of Cartoons and Animation, ctas@anadolu.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-9893-1070

** ecesutis@gmail.com, Bursa, ORCID: 0000-0003-3641-6051

1. GİRİŞ

Animasyon film tarihi teknolojik gelişmelere koşut olarak sürekli bir değişim ve gelişim içerisinde. Animasyon üretirken kullanılan teknik kadar o tekniği kullanarak “ne” anlatılacağı yani öykü ve senaryo da önem taşımaktadır. 11. Kalkınma Planı’nda Küresel Eğilimler ve Türkiye Etkileşimi başlığı altında yer alan *Hızlı ve Sosyo-Kültürel Değişimler* teması altında “Yeni iletişim araçları yerel kültürlerle imkân tanıyarak çok kültürlülüğü desteklerken, gelişen iletişim olanakları kültürel etkileşimi artırmakta, çok uluslu şirketlerin hız kazandırdığı tek tipleştirici kitle kültürü, evrensel kültür iddiasıyla kültürel tahakkümü güçlendirmektedir” ifadesine yer verilerek kitle iletişim araçlarındaki içeriğin etkilerine dikkat çekilmiştir (http1). Bu ifade, sosyokültürel politikaların içerik konusuna önem verdiğini açıkça ifade etmektedir. Ulusal politika belgelerinde de iletişim ve içerik üretiminin önemi ve iyileştirmeye yönelik çalışmalara atıflar bulunmaktadır.

11. Kalkınma Planı hazırlığı kapsamında Görsel Hizmetler Sektörünün Geliştirilmesi Çalışma Grubu Raporu yayınlanmıştır ve bu raporda belirtilen sorunlara çözümler arasında “Eğitimde yaratıcılık odaklı alanlarda ihtisaslaşan ve reel sektör ile koordineli yürütülecek uygulamalı eğitim sisteminin benimsenmesi” ve “Tematik yayın yapan TV kanallarına %20 yerli içerik gösterim kotasının uygulanması” ifadeleri yer almaktadır (http 2). Ulusal politika belgeleri uygulamalı eğitim ve yerli içerik üretimi konularında yenilikçi çalışmalar yapmanın önemine işaret etmektedir. Prof. Dr. Öcal Oğuz (2021:5) “Halk Biliminde Koruma Yaklaşımları ve Soküm Sözleşmesi’nde Kuşaktan Kuşağa Aktarım” başlıklı makalesinde SOKÜM Sözleşmesi’nin “...folklorun korunmasında bilim için belge oluşturma ve sanat için esinlenme yöntemlerinin yetersizliğine işaret ederek örgün, yaygın ve sargın öğrenme yoluyla kuşaktan kuşağa aktarımı, topluluk içinde üretimi ve topluluk tarafından yeniden canlandırmayı merkeze alan yeni bir koruma modeli geliştirdiğini” ve “...Sözleşmenin, kültürel kimlik ve aidiyetin koruması ve topluluğun sürdürülebilir kalkınması için somut olmayan kültürel miras olarak adlandırılan unsurların yaşayabilirliğinin garanti altına alınmasını istediğini” ifade etmektedir. Animasyon filmler, somut olmayan kültürel miras öğelerini toplumsal ve kültürel formlar içerisinde yaratmak ve sınırsız üretim imkânları ile küresel kültüre aktarmak konusunda etkilidir. Ayrıca yerli içerik üretimi politikalarını da desteklemektedir. Ancak üretilen işler henüz istenen özgünlüğe ve içeriğe ulaşamamıştır.

Bu çalışmada, Türk animasyon filmlerinde kültürel mirasın kullanılması ve sürekliliğinin sağlanmasında, Japon “*Mono No Aware*” felsefesinin animelerde kullanılması ayrıntılı olarak incelenerek, kültürel değerlerin animasyon film anlatılarında içerik ve biçime nasıl aktarıldığının ortaya konması ve Türk animasyon filmlerinin anlatılarında, konu, karakter, mekân ve ikonografik göstergeler anlamında zengin kültürel mirasın

korunmaya, kuşaktan kuşağa aktarılmaya ve hatta evrenselleşmeye olanak sağlayacak şekilde kullanılabilecek alternatif bir anlatı yaklaşımı ortaya koymak amaçlanmaktadır. Çalışmada yöntem olarak tarama modeli ve animasyon film üretim/uygulama süreçleri kullanılmıştır.

2. JAPON “*MONO NO AWARE*” FELSEFESİ

“*Mono No Aware*” Japonya’nın doğadaki binlerce şeye karmaşık hisler yüklemesinin sonucu olarak doğan tatlı-acı duyguların birleşmesinden ortaya çıkan bir estetik duygu olarak tanımlanabilir. Pek çok tanımı olsa da uçup giden bir güzellik anlamı taşımaktadır. Sabitlenemez veya ifade edilemez bir deneyim olarak da açıklanabilir. “*Mono No Aware*” orijinal olarak birinin kalbinde duyduğu ve kendi kendine gelişen derin duygular anlamına gelmektedir. Bu duygular mutluluk, sürpriz, korku ve iğrenme olarak tanımlanmıştır. Fakat daha sonra sadece üzüntü ile ilişkilendirilmiştir (Elwood 1998:111). Bu kavram aynı zamanda bir Japon klasik estetik bilinci olarak nesnelerin içsel duygularla eşleştiği zaman ortaya çıkan bir deneyim olarak da tanımlanmıştır. Duygunun görüntü tarafından tetiklenmesi ve sahnenin estetik deneyimini elde etmek için nesneye duyulan empati anlamı da taşımaktadır. “*Mono No Aware*” pek çok duyguyu hala içinde barındırırsa da odak noktası “kederli güzellik” olacaktır. Heian döneminde şekillenmeye başlayan bu kavram daha sonra Zen Budizm’i ile iç içe geçmiştir. Zen Budizm’i “*Mono No Aware*” kavramını daha evrensel bir kültür estetiği haline getirmiştir (Prusinski, 2012: 26-36). Orijinal olarak sadece hüzünden ibaret olmayan duygular bütünü olan “*Mono No Aware*” estetik bilinci Heian döneminde Zen Budizm’in etkisiyle melankolik bir hal almıştır. Bu kavramın ağıt ve hüznün hissi kötümserlik ya da her zaman bardağın boş tarafını görmek değildir. Kötümserlik kavramı, dünya görüşü ve yaklaşımında düzeltilemeyecek bir algı temelinde mutsuzluğa geri dönüşsüz bir eğilim olarak tanımlanır (Yılmaz 2012: 47). “*Mono No Aware*” ise her şeyin bir sonu vardır derken bu sonun bilincine ulaşmayı amaçlamaktadır.

Japonya’da her yıl düzenlenen Hanami geleneği “*Mono No Aware*” için iyi bir örnektir. İnsanların oturup Japonların “Sakura” ismini verdikleri kiraz ağaçlarının çiçeklerini izledikleri bu gelenek, “*Mono No Aware*” kavramının geçmişten günümüzde süren örneklerinden biridir. Hanami’nin “*Mono No Aware*” kavramını merkezine aldığı görülmektedir. Kiraz çiçeklerinin bu kavramın en bilinen sembolü olmasının sebebi, çok güzel ama bir o kadar da kısa ömürlü olmalarıdır. Tam anlamıyla “bugün var yarın yok” ifadesinin tanımı olan Sakura çiçekleri yine aynı ifade çerçevesinde insan hayatı ve bütün varoluşun metaforu olarak görülmektedir. Günümüzde hala devam eden eski

Japon uygulamalardan biri de “Kintsugi” tekniğidir. Kırılmış tabak çanakları altın tozu ve Japonya’nın Jomon döneminden beri kullanılan özel bir cila ile tamir etme sanatıdır. Normalde onarılan eşyaların iyi onarılıp onarılmadığı o eşyaların önceki kusurunun ne kadar görünmez olduğuna göre değerlendirilir. Ancak bu teknikte nesnenin daha önce neresi kırıldıysa oradaki çatlağı göz önüne olabildiğince çıkarmaya ve altınla o kırılan kısmı nesnenin en ilgi çekici yeri yapmaya uğraşılır. “Kintsugi, tekniğinin kusurlarını saklamayan yapısı, kusurlu güzelliğin yanında “*Mono No Aware*” yani bu kusurdan doğan mutlak olamama, geçicilik ve fanilik kavramlarını da çağrıştırdığı söylenebilir.

Japon “*Mono No Aware*” felsefesindeki bilinç nesne ve nesneyi ortaya çıkarma, çıkan nesneye bakarak hissetme üzerine kurulu olduğu için ve görerek tetiklendiğinden sinema ve animeler de bu kavramdan etkilenmiştir. Çünkü nihayetinde sinema da duyguları görerek hissettirebilen bir sanat türüdür.

3. JAPON ANLATILARINDA ALTERNATİF BİR YAKLAŞIM: ANİMELERDE “MONO NO AWARE” FELSEFESİ VE “PRENSES KAGUYA MASALI” ÖRNEĞİ

Film anlatılarında genellikle mutlu sonlar tercih edilir. Bunun sebebi izleyicide yarattığı tatmin ve arınma duygusudur. Ancak, Holger Schramm ve Werner Wirth’in (2010: 331) yapmış olduğu bir araştırma, filmdeki olumsuz duyguların olumlu duygulara dönüştürülebileceğini ortaya koymuştur. Araştırmaya göre çok ağır olmayan ya da daha “narin bir hüznün” çerçevesinde şekillenen mutsuz sonların izleyiciye aslında gerçekten daha farklı bir tatmin hissi verebileceği düşünülmüştür. Bahsi geçen bu “narin hüznün” kavramı “*Mono No Aware*” kavramı ile benzeşmekte ve ortak noktaları olduğu görülmektedir. Batı için yeni olarak kabul edilen bu anlatı türünün tema ve işleniş bakımından Japon animasyon sinemasında pek çok örneği mevcuttur. Susan J. Napier, “Anime” (2008) isimli kitabında animeleri mahşer, festival ve ağıt olarak üç genel bölüme ayırmıştır. Mahşer temalı animelerde umut ve yeniden doğuş işlendiği gibi toplumların çöküşü ve gezegen yıkımlarına odaklandığından daha karanlık ve umutsuzdur. Ağıt temasını merkeze alan anime türü ise lirik bir anlatıma sahiptir. Genelde nostalji ile karışmış melankoli ve keder havası bulunmaktadır. Bu melankolik anlatı şekli Japon kültürünün kendini ifadesinde önemli bir üsluptur. Faniliğin güzelliği ile aşk, gençlik, güzellik ve en nihayetinde hayatın geçip gitmesi bilincinden alınan buruk haz anlaşılabileceği gibi modern öncesi Japon kültürü ve “*Mono No Aware*” ile doğrudan bağlantılıdır. Animelerdeki “*Mono No Aware*” tasviri ve bununla gelen melankolik anlatı şekli biraz da eski Japonya’ya ait olan bir halk masalı “Urashima Taro” ile bağlantılıdır. “Sonsuza kadar mutlu yaşadılar” ifadesini kullanmayan bu masal, ana karakterin ölümü ile sonlanır. Ancak ana karakter ölmeden

önce öz benliğini bulur. Japon anlatılarına göre ölüm, eğer öz benliği bulduktan sonra gerçekleşirse kötü bir son sayılmaz. Dolayısıyla Japon anlatılarının kökleri melankolik bir anlatı biçimine sahip olduğu için gerçekçi bir anlatıyı benimsemiştir. Sadece klasik anlatılarda görülen inanılması güç sonsuz bir mutluluk düşüncesi içine kendini hapsedemediği için kendi özüne sadık kalmıştır.

Isao Takahata'nın 2013 yapımlı "Prenses Kaguya Masalı" (The Tale of The Princess Kaguya) animasyon filmi, "Mono No Aware" kavramını içerik ve biçim anlamda işlenmesi bakımından iyi bir örnektir. Film, yaşlı bir bambu kesicisinin bir bambu çiçeğinin içinde parmak boyutunda bir kız bulmasıyla başlar. Aslında Ay'dan gelmiş olan bu kızı kendi çocukları gibi büyüten yaşlı çift, Kaguya genç kız olduğunda şehre taşınırlar. Doğa ile iç içe büyüyen Kaguya şehirde hep geçmiş hayatını özler. Kaguya modern yaşamın baskılayıcı kuralları ile yüzleşir. Doğal olanı, duyguları ve hayatın deneyimlerini baskılayan sınıf ve cinsiyet farklarından doğan bu kurallar karşısında daha fazla dayanamayan Kaguya, Ay'a geri dönmek için yalvarır. Film, daha sonra pişman olan, hayatı olduğu gibi kabul eden ve gitmek istemeyen Kaguya'nın Ay sakinlerinin kendisinin anılarını silmesi sonucu Ay'a geri dönmesi ile son bulur. Yönetmenin filmde gerek anlatı yapısı gerekse biçimsel düzenlemesi ile "Mono No Aware" felsefesini üretim sürecinin merkezine oturttuğu görülmektedir. Film biçim ve içerik olarak incelendiğinde senaryoya kaynaklık eden konu tercihten, konsept tasarımlarına, film dili ve görsel estetiğe kadar her aşamada bu geleneğin izleri görülmektedir. "Prenses Kaguya Masalı" filminde "Mono No Aware" güzellik kavramı ve felsefesinin filmde nasıl kullanıldığına dair bulgular aşağıdaki tabloda ana başlıklar halinde yer almaktadır. Bunlar;

Tablo1. "Prenses Kaguya Masalı" filminde anlatı/görsel/işitsel düzenlemede "Mono No Aware" kullanımı
(Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Geleneksel Hikayelerin Senaryoya Kaynaklık Etmesi	❖ En eski Japon nesir anlatısı olan "Bambu Kesicisinin Hikayesi" isimli halk masalından uyarlanmıştır. ❖ Eski hikayeler yeniden kullanılmıştır.
Unutulmuş/Unutulmaya Yüz Tutmuş Gelenek ve Göreneğin Kullanımı	❖ "Monogatari" isimli geleneksel Japon edebiyat formunun yeniden kurgulanması. ❖ "Hanami" festivalinin filme dâhil edilmesi. ❖ "Kanemizu" tekniğinin uygulanmasının gösterilmesi.
Geleneksel Görsel Sanatların ve Estetik Anlayışının Filmin Görselliğine Yansıması	❖ "Tatami Shot" isimli çekim açısının kullanımı. ❖ "Ukiyo-e" tarzının filmin genel görsel tasarımı olarak kullanılması.

Mutluluk Kavramının Değişkenliği / Doğada Aranılan Mutluluk Anlayışı ile İnsanların Nesnelerde Aradığı Mutluluğun Farkı	❖ Doğa ve insanın paylaştığı yaşam döngüsünün işlenişi. ❖ Ölümün kaçınılmazlığından duyulan narin hüznün güzelliğinin işlenişi. ❖ Mutluluğa ulaşmak için insanlar tarafından üretilen suni mutlulukların işlenişi.
İnanç Biçimlerinin Filmde Vücut Bulması ve Yarattığı Çatışma	❖ “<i>Mono No Aware</i>” kavramı ile Budizm öğretilerinin karşı karşıya gelmesi ve filmin sonuna etkisinin işlenmesi.
Filmde “<i>Mono No Aware</i>” Güzellik Algısının Müziğe Yansımaları ve Sahnelerdeki Etkisi	❖ “<i>Warabe Uta</i>” isimli geleneksel Japon tekerlemesinin filmde “<i>Mono No Aware</i>” hissiyatının tetikleyicisi olarak kullanılması. ❖ Sesin ve sessizliğin filmin sonundaki hissiyatı etkilemesi.

Filmde temel alınan hikâye, “Bir Bambu Kesici” isimli bir Japon halk masalından uyarlanmıştır. Bu yönüyle geleneksel bir anlatıyı evrensel bir hikâye içerisinde animeye uyarlamış ve film Akademi Ödüllerinde 2015 yılında aday gösterilmiştir. Filmde, unutulmuş veya unutulmaya yüz tutmuş geleneklerin yer alması “*Mono No Aware*” kavramının geçmişi yâd eden yapısıyla ilişkilendirilmiştir. Geçmişte kalan yaşam şekline duyulan özlem filmde Japonya tarihinde kalmış olan uygulamaların yeniden canlandırılmasıyla gerçekleşmiştir. Bu sahnelerden en öne çıkanı ise “*Kanemizu*” sahnesidir. Kanemizu, Japon kültüründe dişlerin siyaha boyanması olarak açıklanabilir. Siyaha boyanan dişler o dönemde çekici ve güzel kabul edilmiştir. Ayrıca 18 yaşının üzerindeki kadınlarında cinsel olgunluğa ulaştıklarını göstermek için de kullanılmıştır (Venugopal ve Marya 2021: 69). “Meiji” döneminden sonra unutulmuş bu aktivite Japon kültüründe yer edinmiş ve eskiye dair olan hatıralar içerisinde filmde işlenmiştir. Kaguya evlilik çağına geldiğinde Japon kültürüne göre genç bir kadının nasıl davranması gerektiğinin anlatıldığı sahnelerde dişlerinin siyaha boyandığı görülmektedir.

Filmin görsel tercihi ise “Ukiyo-e” tarzını andırmaktadır. “Edo” döneminde ortaya çıkmış olan bir Japon resim sanatı olan Ukiyo-e, “Fâni Dünya Resimleri” ya da “Yüzen Dünya Resimleri” anlamına gelmektedir. Varlığın geçiciliğine dair bir Budist anlayışı olarak düşünülmüştür (Kozbelt ve Durmysheva 2007: 26). Prenses Kaguya Masalı” filmi, bu benzerliği sahnelerin sanki eski bir parşömen üzerine mürekkep ya da sulu boya ile çizilmiş hissiyatı yaratan görsel tasarım seçimi ile sağlamıştır. Yer yer dağılan dış çizgiler,

birden dışarı taşan renkler ve aynı zamanda renklerin solukluğu aynı narin hissiyatın eklentileridir. Beyaz rengin sahnelerdeki sık kullanımı ve renklerin aralarındaki boşluk da sanki rengi solmuş bir parşömene bakıyormuş hissi yaratmaktadır. Filmin görsel tercihinin, varlığın geçiciliği olarak düşünülen Budist anlayışı içinde barındıran Ukiyo-e tarzını andırması geçmişe duyulan özlemin görsel dışı vurumu olduğunu kanıtlamaktadır. Mutluluk kavramının değişkenliği ise doğadaki yaşam ve şehirdeki kurallar olarak ikiye ayrılmıştır. Doğada bulunan basit güzelliklerin göz ardı edilmesi ve Kaguya'nın doğaya özlemi sıklıkla işlenmiştir. İnsanların doğadan kopmuş olmasının doğal döngüden çıkmalarına yetmeyecek olmasını gösteren en güzel sahne ise Kaguya'nın kiraz ağacı altında dans ettiği sahnedir. “*Mono No Aware*” güzellik algısının en bilinen sembolü olan kiraz ağacı çiçekleri güzel oldukları gibi aynı zamanda kısa ömürlülerdir. Sahnedeki kiraz ağacı Kaguya'nın geçmişte kalan hayatına duyduğu özleme ve eski hayatına asla geri dönemeyeceğini fark ettiğinde yaşadığı hüzne ortak olmaktadır. Solmaya başlamış olan kiraz ağacının yapraklarıyla aynı renkte bir kıyafet giyen Kaguya'nın da zamanı geldiğinde kiraz ağacının çiçekleri gibi dünyadan göçüp gideceğini göstermektedir. “*Mono No Aware*” estetiğinin kullanımı sadece gelenek ve göreneklerin tekrar işlenmesi olarak değil aynı zamanda çekim açıları ve filmin genel görsel düzenlemesinde de mevcuttur. “*Tatami Shot*”, Yasujirō Ozu tarafından yaratılmış bir çekim açısidir. Kameranın yere çok yakın bir şekilde konumlandırılmasına verilen addır. İsmi geleneksel Japon tarzı odalarda döşeme malzemesi olan tatami paspasından almaktadır (http3). Ozu'nun sinematografiyi geleneksel Japon evi tasarımına uyarlamaya çalışması olarak düşünülmüştür. Filmde de bu çekim açısı izleyiciyi bir tatami üzerine yerleştirerek geleneksel bir bakış açısı yakalamaya çalışmıştır. Böylece Japon kültüründe ev dekorasyonuna ait bir paspasa izleyiciyi oturtan bir sinematografik düzenleme ortaya çıkmaktadır. Geleneksel bir nesne ve yaşam tarzı görsel bir dille hayat bulmaktadır.

Filmdeki bir diğer kavram ise Budizm felsefesinin “*Mono No Aware*” ile çakışmasıdır. Kaguya'nın anavatanı olan Ay aynı zamanda filmdeki Budizm'in sembolüdür. Filmde gözüktüğü her sahnede kötü olayların habercisidir. Filmin sonunda Ay sakinleri Kaguya'yı eve götürmek ve onun dünyadaki bütün anılarını yok etmek istemektedirler. Ay'ı saf, dünyayı ise keder ve kirlle dolu bir yer olarak görmektedirler. Ay şehrinde kirden ve kederden arınmış olmak ve ay sakinlerinin liderinin Buda'ya benzemesi bir rastlantı değil aslında bir Nirvana ve Budizm metaforudur. Budizm perspektifi açısından dünya acı ve ıstırap evidir. Eğer kişi dünyevi zevklerden arınırsa Nirvana'ya ulaşır ve ruhu bu döngüyü kırarak bir daha dünya ve dünyanın acı ve ıstıraplarına katlanmak zorunda kalmaz (Güç ve Sert 2020: 11-12). Dolayısıyla ay sakinlerinin dünyadaki iyi-kötü bütün duygulara olan umursamazlığı ve Kaguya'yı yanlarında götürme isteği de Kaguya'nın bu

döngüyü kırmasını sağlamak ve onu bu acı evinden kurtarmaktır. Ancak hastalık olarak nitelendirilen bu duygular tam olarak “*Mono No Aware*” felsefesinin güzel bulduğu şeydir. Budizm’de Nirvana’ya giden yolu tıkayan fani/geçici güzelliklerin ıstırabı “*Mono No Aware*” için güzellik ve övgü kaynağıdır.

Son olarak filmdeki müzik kullanımına bakıldığında, “*Mono No Aware*” etkisini güçlendirdiği görülmektedir. Kaguya için önemli olan “Warabe Uta” isimli şarkı aslında “Çocuk Şarkısı” anlamına gelen tekerleme benzeri geleneksel bir Japon şarkısıdır. Şarkı genel olarak ölümün kaçınılmaz olduğunu ve hala hayatını yaşıyorken yaşadığın anlardan zevk alınması gerektiğini öğütlemektedir. Schramm ve Wirth’in (2010) çalışmalarında dile getirdiği narin hüznün bu şekilde yakalanmış ve filmin mutsuz sonunun son derece kayıtsız ve neşeli bir müzik ile bastırılması sahnenin ağırlığını hafifletmiştir. Bu durum ise izleyiciyi umutsuzluğa itmeyi engelleyerek “*Mono No Aware*” güzellik algısının narin hüznünü yakalamasına yardımcı olmuştur.

Genel olarak bakıldığında, Japonya’nın unutulmaya yüz tutmuş gelenekleri, inanç sistemleri, doğa ve insan arasındaki bağları ve geleneksel müzik kullanımlarının her biri bir animasyon film anlatısında “*Mono No Aware*” kavramı ile ilişkilendirilerek karakter tasarımından görsel tasarıma, film dilinden müziğe kadar geniş bir kullanım alanı içerisinde filmde kendisine yer bulmuştur. Mutsuz sonla biten bir film, izleyicide önceki çalışmaların bahsettiği “narin bir hüznü” derinden hissettirirken, alternatif bir hikâye anlatım tarzını geleneği güncellemek için uygun bir araç haline getirmeyi başarmıştır.

4. TÜRK ANİMASYON FİLM ANLATILARINDA ALTERNATİF BİR DENEME: KÜLTÜREL ÖĞELERİN KULLANIMI VE “BEYTEREK” ANİMASYON FİLM UYGULAMASI

Türk çizgi film üslubu ve geleneğinin oluşmasında özgün bir anlatı dilinin geliştirilmesi gerektiği düşünülmektedir. İçerik ve biçim anlamında kendi dilini yaratan bir sanatsal yaklaşımın evrenselleşme adına önemli olduğu görülmektedir. Dünyaca ünlü animasyon şirketlerinden Disney, Pixar ve Stüdyo Ghibli gibi şirketlerin bu özgün dili yakaladıkları aşikardır. Bu çalışmada “*Mono No Aware*” kavramının, Stüdyo Ghibli filmlerinden “Prenses Kaguya Masalı” animasyon filminde içerik ve biçimde nasıl kullanıldığı ayrıntılı olarak incelendikten sonra Türk kültürü ile ilgili kaynak araştırması gerçekleştirilmiştir. “Beyterek” uygulama filminde “*Mono No Aware*” kavramı anlatının merkezine alınmıştır. Türk kültüründe bu felsefeye benzer “Temaşa” kavramı karşımıza çıkmaktadır. Kenan Bozkurt (2016:151) temaşa kavramını, maddenin gerçekliğinden sıyrılarak onun ardında yatan gerçekliğe ulaşma amacı olarak tanımlamaktadır. Fuzuli’nin

eserlerinde işlenen güzellik kavramı da bir temaşa unsuru olarak kabul edilmiştir. Bu tür mistik kavramların doğu medeniyetlerinde daha çok kullanıldığı görülmektedir. “Doğu’nun bu tarz bir düşünceyi benimsemesinin temelinde ise Batı düşüncesinin temel özelliği olan maddeyi kutsama fikrine sahip olmamasının yer aldığı düşünülmektedir. Her insanın bir düşünme şekli olduğu gibi her toplumun da düşünme şekli farklı olabilir. Buna “ulusal tefekkür tarzı” denmiştir. Bu düşünce farklılığından ötürü Orta çağ mistisizmini korumayı başaran Doğu medeniyetleri eserlerinde maddeye değil maddenin ardında yatan güzelliğe ulaşmak istemişlerdir” (Bozkurt 2016: 151-152). Bu sebepten ötürü de anlatıları daha mistik bir düşünce çerçevesinde şekillenmiştir. Güzellik kavramı da tıpkı temaşa gibi öznel ve sadece “*Mono No Aware*” kavramında işlenmemiştir. Güzelliği mistik bir düşünce şekli ile birleştiren bir diğer kişi ise Âşık Veysel’dir. Âşık Veysel güzellik kavramını sık sık sorgulamış ve nesnel bir tanımı olmayan bu kavramı gelip geçici olarak tanımlamıştır (Gümüş 2019: 182). Bu tanım “*Mono No Aware*” felsefesi ile bağdaştığı gibi, Doğu’da mistik bir düşünce şeklini benimsemiş tüm medeniyetlerin de ortak noktalarından olduğu söylenebilir. Arslan Topakkaya, Âşık Veysel’in “Güzelliğin On Para Etmez” şiirinde aşkı feryada benzetmiştir: “İnsan durduk yere feryat etmez. O ancak oldukça acı bir durumla karşılaştığında, yani canı yandığında feryat ve figanda bulunur. Veysel’i feryada sürükleyen içine düştüğü ya da diğer bir ifadeyle kalbine düşen aşk acısıdır. Fakat bu acının içinde tuhaf bir biçimde tatlılık vardır. Çekilen bu acı ve sonrasındaki feryat aslında bizzat mutluluğun ve lezzetin kendisidir. Bu bağlamda belki de sevgiliye kavuşamamaktan duyulan keder, acı ve ızdırabın içinde bizzat mutluluk, kavuşma ve sevinç vardır. Yani dert sanılan şey bizzat dermanın kendisidir” (2013: 98). Topakkaya, bu konuda görüşlerini bir halk hikayesi olan Leyla ile Mecnun örneği ile desteklemiştir. Leyla’ya kavuşmak için acı ve eziyet çeken Mecnun’un sonunda Leyla’yı görünce tanımaması “*Mono No Aware*” felsefesi ile de örtüşmektedir. Mecnun’un Leyla’yı tanımaması, Mecnun’un aslında Leyla’ya değil (nesne) Leyla’nın fikrine (duygu) âşık olmasıdır. Mecnun Leyla’ya âşık değildir, Leyla’nın ona hissettirdiği acıya âşıktır. Bu düşünce yapısı “*Mono No Aware*” felsefesindeki nesneye değil nesnenin ortaya çıkardığı hissi kovalamaya çok benzemektedir. İçinde melankoli ve hüznün temaları vardır ancak bu temalar kötümserlik ile işlenmemiştir. Daha çok varlığın hissine değer biçme ve acıya dönüşecek olsa da duyguların kırılmasını yüceltmeye çalışır. Fuzuli, Âşık Veysel gibi şairlerin, halk ozanlarının şiirlerinde ve/veya halk hikayelerinde karşılaşılan bu anlatı biçimine Türk animasyon filmlerinde rastlanmamaktadır. Öyle ki “*Mono No Aware*” felsefesinin küçük bir parçası olan ölüm temasının bile Türk animasyon filmlerinde yok denecek kadar az ele alındığı görülmektedir. Ölüm ve yok oluşun hayatın gerçeklerinden biri olması inkâr edilemediği gibi buna zihinsel olarak hazırlanmak ve ilerisi için umudunu kaybetmemek de “*Mono No Aware*” felsefesi ve güzellik anlayışının bir parçasıdır.

Örneğin “Fuzûlî, bir şair olarak ölümü ele almaktadır. O dünya hayatının gelip geçici olduğunu, gaflete düşüp ölümü unutmamak gerektiğini vurgulamaktadır” (Türkben, 2022: 2474). Oysa Türkiye’de bugüne kadar üretilen az sayıda animasyon sinema projelerinde ölüm ve ölüm kavramı yok denecek kadar az işlenmiştir. Üretilen az sayıda örnekten biri 1966 yılında Oğuz Aral, Ferruh Doğan ve Tekin Aral tarafından hazırlanan “Koca Yusuf” isimli kısa animasyon filmidir. Koca Yusuf isimli milli güreşçinin ABD dönüşü okyanusta gemisinin batması sonucu ölümünü konu almaktadır. Bir diğeri, 1988 yapımı Bahattin Akçal’ın “Deli Dumrul” filmindeki Deli Dumrul’un bir ayıyı öldürdüğü sahnede ölüm tasviri ve hikâye içerisinde nasıl olduğu bilinmeyen genç bir kişiye ait olduğu belirtilen ölü bir bedenin gösterilmesidir. En yakın tarihli örnek ise 2016 yılında, karikatürist Bülent Üstün’ün aynı isimli çizgi romanından uyarlanan ve yönetmenliğini Ayşe Ünal ve Mehmet Kurtuluş’un yaptığı “Kötü Kedi Şerafettin” animasyon filmidir. Filmde Çizer, Pırtav, Cemil ve Tacettin karakterlerinin ölümle ilişkili olduğu görülmektedir (Taş Alicenap ve Pehlivan 2023: 108-115). Ancak bu sınırlı ölüm temalarında ölüm, izleyiciye bir ders vermek amaçlı işlenmemiştir. Koca Yusuf öz benliğine kavuştuktan sonra ölmemiş, Deli Dumrul can aldığı için etkilenip ölümün ve öldürmenin amacını merak etmemiş veya Kötü Kedi Şerafettin’de ölüm kavramı şaka unsuru haricinde kullanılıp kavramın ağırlığının ne olabileceği işlenmemiştir. Genelde olumsuz olarak tanımlanabilecek ölüm, yas, ayrılık, başarısızlık gibi kavramlar karakter gelişimlerinde ya da anlatının yapısına derinlik katabilecek şekilde neredeyse hiç işlenmemiş ve sadece aşılması gereken engel ya da kabullenilmesi gereken bir kader olarak kullanılmıştır. Olumsuz duyguların kişideki etkileri ya göz ardı edilmiş ya da basit bir durum olarak işlenmiştir. Fuzuli ve Aşık Veysel’in konuları ve olumsuz kavramları ele alışı şekillerindeki nüans, Türkiye’de üretilen projelerde ne karakter gelişimi ne de alternatif bir anlatı bakımından farklılık oluşturabilecek şekilde kullanılmadığı sonucuna varılmıştır. Doğu mistisizmini halk hikayelerinde barındırmayı başarmış ve İslamiyet öncesi inanış biçiminde de yaşamış olan; tarih, kültür ve mitoloji bakımından sayısız konu ve konsept barındıran Türkiye’nin animasyon filmlerinde bu mistisizmden yararlanmasının farklı anlatı biçimlerini ortaya çıkarabileceği düşünülmektedir.

“Beyterek” animasyon filminde bu mistik düşünce, senaryodan konsept tasarımına kadar tüm yaratıcı süreçlere kaynaklık etmiştir. Filmin ismi Ulu Kayın anlamına gelmektedir. 2 Boyutlu animasyon tekniği kullanılarak üretilen film, uygulama aşamasında animasyon film üretim süreçlerinden yapım öncesi (senaryo, konsept tasarım, storyboard), yapım (2 boyutlu animasyon üretimi) ve yapım sonrası (kurgu) aşamaları takip ederek gerçekleştirilmiştir.

“Beyterek” filminin konusu kısaca öz benliklerine kavuşmaya çalışan üç çocuğun

hikâyesini anlatmaktadır. Bitki formunda olan üç çocuk bir Şaman eşliğinde köyden ayrılır. Sarı yapraklı bir kayın ağacının yanına giderler. Kayın ağacının yanında Adsız Hanım onları beklemektedir. Görevleri ağaca tırmanmak ve ağacın en tepesinde duran nar tanelerini almaktır. Bu görevi başaran çocuklar adlarını ve insan formlarını kazanır. Ancak çocuklardan biri bu sınavı geçemez ve kayın ağacı çürür. Şaman tarafından arkada bırakılan bitki çocuk Adsız Hanım tarafından yer altına çekilir ve çürüyen kayın ağacının olduğu yerden yeni bir kayın ağacına dönüşür.

Beyterek filminde ağaç, önemli bir simgedir. Japonların “Sakura” ismini verdikleri kiraz ağaçları nasıl “*Mono No Aware*” kavramının en bilinen simgesi ise Türkler’de de bu Kayın Ağacıdır. Türk inanışlarında ağaç kavramı genelde önemli bir yer kaplıyor olsa da Kayın Ağacının yeri ayrıdır. Kutsal olduğu kabul edilen ağaçlardan biridir ve hatta bazı Hun boyları bu ağaçtan türediklerine inanmaktadırlar (Gürsoy 2012: 45). Ağaç Türk kültüründe önemli ve geniş bir yer kaplamaktadır. Türkler ağaçları tanrının kut’u olarak görmektedir (Gürsoy 2012: 45). Ağaç kavramı “yaratma” düşüncesi ile birleşmiş ve yaratılış destanındaki yaratma görevi “Hayat Ağacı”na verilmiştir (Arslan 2014: 64; Gürsoy 2012: 47). “Hayat Ağacı” efsaneler dışında sanat yapıtlarına da konu edilmiştir, hatta bu konuda “Hayat Ağacı” işlenmesinin ilk örneklerine, M.Ö. 3 bin yılında Aşağı Mezopotamya’da rastlanmıştır. Sümerlerde de bulunan bu ağaç kadın figürü ile birleşmiş ve ağacın her şeyin anası olduğu düşünülmüştür (Arslan 2014: 65-66). Ağaç kavramının kadın ile birleşmesi ona yaratma ve doğum görevini verdiği için çocuk kavramıyla da birleşmiştir. Günümüzde ağaca çaput bağlama olarak da bilinen gelenekler aslında ağaçtan çocuk isteme ritüellerinin izlerini taşımaktadır. “Beyterek” filminde ağaç, çocukların kendi kendisini doğurmasını temsil edecek şekilde hikâyeye dahil edilmiştir (Işık 2004: 93).



a)



b)

Görsel 1. a) Hayat ağacı işleme örneği (<http4>), b) Uygulama filmindeki Kayın/Hayat Ağacı (Yazarın kişisel arşivinden).

Filmde ağaç aynı zamanda bir “isim alma” sınavıdır. İsim, öz-bilinci temsil etmektedir. “Prenses Kaguya Masalı”nda da ismin gücü görülmektedir. Kaguya ismini almadan

önce “minik bambu” olarak anılmaktadır. Minik bambu kişiliği daha maceracı, haylaz ve neşe doludur. Ancak “Prenses Kaguya” ismini aldıktan sonra daha içine kapanık, melankolik bir kişiye dönüşmüştür. İsim öz-bilince ulaşma aracı olarak kullanılmıştır. İsim verme Türk kültüründe de olan bir şeydir ve aslında temelde kişinin öz-benliğini temsil etmektedir. Türklerde başka kavimlerin aksine irsi uygunluk aranmamıştır. Bu da babadan oğula ya da anneden kıza geçen bir güç yok demektir. Her çocuk ailelerinden bağımsız değerlendirildiği gibi toplumda yerini ve adını bizzat kazanmak durumunda bırakılmıştır. İsmın anlamının çocuğa aksettği düşünüldüğü için isimler gelişi güzel verilmemiştir. “Adı gibi yaşasın” cümlesi de bu anlamda bir temenni olarak sayılabilir (Şen 2006: 153-158). Ancak isim, çocuklar bir kahramanlık yaparsa ya da bir işi başarırsa verilmiştir. Anne ve babanın verdiği ad geçici ad olarak kabul edilmiştir. Türklerde isim verici kişi genelde köyün büyüğü ya da kutlu sayılan şamanlardır. Şamanlar tarafından gerçekleştirilen ad koyma töreni kutsal bir uygulamadır ve bazen adlar çocuklar daha doğmadan tanrı tarafından belirlenip şamana bildirildiğine inanılmaktadır (Kızıloğlu 2021: 47). Şaman elbiseleri şamanın mertebesi hakkında çok şey söyler çünkü şamanın elbisesi ve taktığı aksesuarlar şamanın gücünü belirleyen özelliklerdendir. Ayrıca Türk Şamanizm’inde hayvan sembolizmi sıkça görülen bir olaydır. Ana hayvanı boğa, aygır, kartal, kara ayı ve Sibiry geyiği olan şamanlar güçlü kabul edilmiştir (Yardımcı 2017: 463-464). Ancak Kartal özellikle ayrı tutulan bir hayvandır. Çünkü Tanrı insanlara yardım etmek için Bürkut isminde bir kartal tanrı yollamıştır. Ancak insanlar kartalın dilini anlayamadığı için kartal bir Türk kadınına gebe bırakır ve doğan çocuk ilk şaman olur. Efsaneye göre Buryatlar’ın ilk şamanı da Bürked adını taşır (Bayat 2019: 22; Karakurt 2011: 88). Kartal imgesi aynı zamanda Hayat Ağacı ile de beraber anılmaktadır. “Hayat Ağacı”nın tepesinde yer alan tek veya çift başlı kartalın ve kuşların şaman kültüründe özel bir yeri bulunmaktadır. Kartal veya kuş şamana ahrete göçerken yardımcı olur.” (Arslan 2014: 69). Uygulama filmindeki şamanın kıyafetleri de bu tanımlara göre kartal biçiminde tasarlamıştır. Pelerinin ve maskesinin yanlarında kartal tüyleri bulunmaktadır. Şamanın maskesindeki figür ise basitleştirilmiş bir kartal sembolüdür. Şamanın elleri turuncu bir boya ile boyanmıştır. Kartal pençesini andırmak için kullanılan bu renk seçimi aynı zamanda filmde şamanın ellerinin biçimini değiştirerek kartal şeklini alması ile desteklenmiştir. Eteğinde dağ şekilleri olan bu şamanın gücünün hem gökyüzünde hem de yeryüzünde kabul görmüş bir güç olduğu simgelenmiştir.



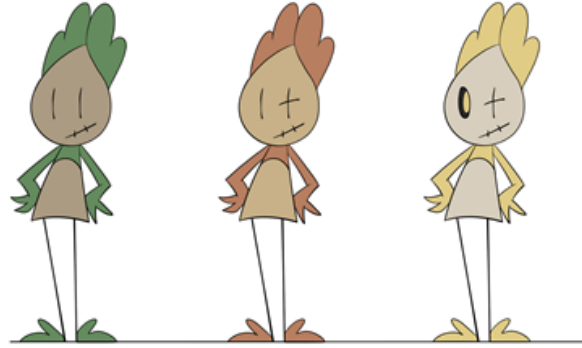
Görsel 2. Uygulama filmindeki Udağan/ Kadın Şaman (yazarın kişisel arşivinden).

“Beyterek” filminde de isim verici kişi şamandır ve bundan ötürü çocukları sınamak için kayın ağacına götürmektedir. Ancak her Türk çocuğu isim alacak diye bir şart yoktur zira isimsizlik de bir alternatiftir. Ancak hoş karşılanmamıştır. Türklerde ad, nesnenin ruhu sayılmıştır. Bundan ötürü Türklerde adsız kalmak kötü bir şeydir. Adsız olan nesnelerin ise öteki âlemlere, farklı dünyalara ait olduğu düşünülmüştür. Örnek olarak Si-birler’de “Adsız Hanım” adlı kötü bir ruh bulunmaktadır ve adsız çocuklara ilişeceğinden korkulmuştur. Bunu engellemek için çocukların anne babaları geçici isim olarak kötü anlamlar içeren isimler koymuşlardır. Günümüzde sıkça rastlanan, çocukları severken onlara maymun, çirkin, domuz, kel vs. denmesi de bu inanişin izleri olarak görülmektedir (Nahmedov 2016: 139- 140). “Beyterek” filminde, insan formuna kavuşan çocukların isimleri Törüngey ve Ece’dir. Tıpkı Türklerin isimleri rastgele seçmemesi gibi bu isimler de bir amaca hizmet etmektedir. Törüngey ve Ece aslında Türk yaratılış destanının Âdem ve Havva’sıdır (http 5 ve http 6). Yaratılış destanındaki ilk insanlar olmalarıyla beraber aynı zamanda ilk isim kazanan kişilerdir. Ancak cinsiyet ile lanetlenen bu kişilerden Törüngey soyunu koruma görevi üstlenirken Ece ise soyunu doğurma görevini almıştır. Şeytan olan Erlik’in oyununa geldikleri için Gök Tanrı’nın evinden kovulurlar. Ancak bu olayın sonunda hayatlarına bir amaç verilmiş olur. Törüngey ve Ece’nin isimleriyle beraber ilk öz bilince kavuşan insanlar oldukları söylenebilir.

Çocukların insan formuna dönüşmeden önceki formları adamotu denilen bir bitkiden ilham alınarak tasarlanmıştır. İnsan şekline benzer kökleri olan ve sihirli olduğu düşünülen adamotu, bereketin, refahın ve ölümün sembolü olduğu gibi aşkın doğmasını sağladığına ve kısırlığı tedavi ettiğine inanılırdı (Gardin ve Olorenshaw 2014:16-17). İnsana benzeyen ve kısırlığı tedavi ettiğine inanılan bu bitki görsel olarak insanımsı olması ve çocuk kavramı ile ilgili olması nedeniyle insanlaşmadan önceki çocukların tasarlanmasında kaynak olarak kullanılmıştır.



a)



b)

Görsel 3. a) Adamotu bitkisi (<http7>), b) Uygulama filmindeki bitki çocuklar (yazarın kişisel arşivinden).

Ancak bitki çocukların fiziksel görünüşleri haricinde renkleri de birtakım özellikleri sembolize etmektedir. Sırasıyla yeşil, kırmızı ve sarı renkte olan bu çocuklar bir ağacın evrelerini de simgelemektedir. Ayrıca Türklerde yeşil, dirilik; kırmızı, koruyucu ve sarı, merkez ve hükümlerlik anlamlarını taşımaktadır. Karakterlerin renkleri cinsiyet görevlerine göre verilmiştir. (Sipahi 2006: 43-44).

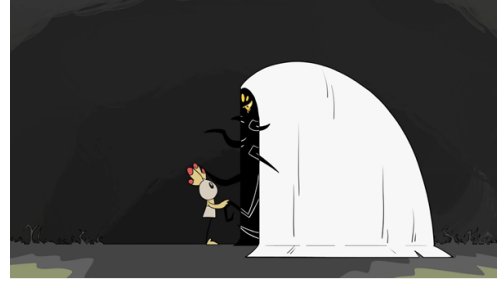
İsimsiz çocuğun ölümü ve yeniden doğuşu toplumda ismini ve yerini kazanamamış bir kişinin bile varlığının bir anlamı olduğunu ve önemli olanın isim (nesnesel değerler) değil de öz-bilinç (nesnenin ardındaki güzellik) olduğunu anlatmak istemiştir. Film, yukarıdaki kavramların hepsini ele alarak klasik anlatının aksine “mutsuz sonlu” alternatif bir anlatı yaratmak amaçlamıştır.

Japon animasyonları çoğunlukla kendi mitolojilerinden beslenen anlatılardır ve mitolojilerindeki kahramanları ve canavarları eserlerinde kullanırlar. “Beyterek” de bu anlamda Türk mitolojisinden yararlanmıştır. Ve karakterleri klasik anlatı eserlerinde olduğu gibi iyi-kötü olarak konumlandırmamıştır. Bundan hareketle film, Sibir Türklerine ait “Adsız Hanım” isimli yaratık üzerine kurgulanmıştır. Filmde bütün karakterlerin amaçları ve hareketleri gri olarak bırakılmıştır çünkü “Beyterek” filminde kötü ya da iyi karakter yoktur. Filmde ağaca tırmanan çocuklar birbirlerini geçmek için hileye başvurmamıştır ancak içlerinden birinin Adsız Hanım’ın merhametine bırakılmasına da engel olmaya çalışmamışlardır. Fakat çocukların kahramanlık göstermemeleri onları filmin kötüsü yapmamaktadır. Olanı kabul etmek ya da değiştirmeye çalışmamak belki klasik anlatı açısından bir eksik olarak görülebilir ancak “*Mono No Aware*” kapsamı içerisinde olan anlatılarda bir kahramana ihtiyaç yoktur. Kahramana ihtiyaç duyulmadığı gibi kötü karakter de bir zorunluluk değildir. Şaman karakterinin küçük bir çocuğu şeytani bir varlığın merhametine bırakması kulağa iyi gelmeyebilir ancak şamanlar doğaüstü

güçlerle kendi soydaşlarına yardım etmek için pazarlık yapan kişilerdir. Türk kültüründe iyi ruhlarla pazarlık yapılabilirdiği gibi kötü ruhlarla da pazarlık yapılabilmektedir. Bu durum Şamanların gerektiği zaman kötücül davranmasını gerektirmektedir ancak bu davranış şamanı filmin baş kötüsü yapmamaktadır. Filmde en kötücül yaratık olarak kabul edilebilecek karakter Adsız Hanım'dır. Varlığı gereği adsız çocuklara ilişir ve kötülük yapmasıyla bilinir.



a)



b)

Görsel 4. a) Uygulama filmindeki Adsız Hanım karakteri (yazarın kişisel arşivinden),
b) Uygulama filmindeki Adsız Hanım karakteri ve çocuk (yazarın kişisel arşivinden).

Adsız Hanım'ın en temel özelliği belirsizliğidir. Filmdeki tasarımı, belirsizliğini vurgulayacak şekilde belli bir formu olmayan sonsuz siyah bir boşluk olarak tasarlanmıştır. Adsız Hanım gerçekten kötülük mü yapıyordur yoksa döngünün devamını mı sağlamaktadır? Adını alamamış çocuğun bedenini yer altına çekmesi kötücül gibi durabilir ancak bu hareket çocuğun öz bilincine kavuşmasını sağlamıştır. Bununla beraber gelecek nesillerin çocuklarının ad alabilmesine de olanak sağlamıştır. Dolayısıyla Adsız Hanım özünde kötücül bir varlık olsa da filmin kötü karakteri değildir. Adını alamayıp kayın ağacına dönüşecek çocuk da ileride başka çocukları sınayacaktır. Bu durum adsız çocuğun eline geçen Kut'tan ötürü edindiği sınama gücünü de kötü kılmamaktadır. Çünkü filmin iyi ya da kötü karakteri yoktur. "Mono No Aware" felsefesinden beslenen anlatı şekillerinde iyilik ve kötülük görecelidir ve bu durum anlatı için bir alternatif oluşturmaktadır. Uygulama filminde de bu alternatif anlatı biçimi uygulanmaya çalışılmıştır.

Sonuç olarak "Beyterek" filminde ortaya çıkan hikâyede, Türk kültüründeki isim alma /verme geleneği ve Türk mitolojisindeki canavarlar, kutsal sayılan varlıklar, renkler ve yaratılış destanındaki karakter öğeleri konu edinilmiştir. Japonya'da *Mono No Aware* felsefesine benzer ve güzelliğin diğer formları olarak kabul edilen Türk kültüründeki "Temaşa" kavramı ile Aşık Veysel'in güzellik kavramlarına yer verilmiştir.

Doğu'da Japon kültüründe anime medyumunda kullanılan kültürel öğeler yaratıcı şekilde işlenerek tüm dünyada ilgiyle izlenmektedir. Bu senaryoları besleyen kaynak ise Japon kültürünün kadim gelenekleridir. Türkiye'de gelişmekte olan animasyon sektöründe

içeriğin zenginleşmesi ve kültürel mirasın sürekliliği konularında Türk kültürüne ait kaynaklara yönelmek önemli görülmektedir. Disney, Pixar gibi Batılı animasyon şirketlerinden farklı olarak sevinç ve hüznü, geçmiş ve geleceği harmanlayarak özgün, yaratıcı ve popüler kültürün tektipleştirici içeriklerinden farklılaşarak Türk animasyonunun kendi biçimini yaratmasının mümkün olacağı düşünülmektedir.

5. SONUÇ

Toplumların kültürel mirasları yaşamın her alanını olduğu gibi anlatı türlerini de şekillendirmiştir. Sözlü anlatı türünden bugün dört bir yanı kuşatan görsel anlatı türlerine kadar pek çok alanda kültürel mirasın yansımalarını görmek mümkündür. Doğu'da Japonya'da hayatın her alanına işleyen bir kavram olan "*Mono No Aware*" felsefesi, kültürel mirasın uzantısı olarak Japon anlatı geleneğinin önemli kavramlarından biri haline gelmiştir. Bu felsefe ile şekillenen Japon öyküleri ve sanat ürünleri yer yer mitolojiden de beslenen kendine has bir anlatı şekli geliştirmiştir. Japon tarihinin ilk zamanlarında şekillenmeye başlamış olan bu felsefe hala pek çok alanda kendisini göstermektedir. Özellikle Japon animelerinde yaygın olarak kullanıldığı dikkat çekmektedir. Japonya'nın doğadaki binlerce şeye karmaşık hisler yüklemesinin sonucu olarak doğan tatlı-acı duyguların birleşmesinden ortaya çıkan bir estetik duygu olarak "*Mono No Aware*", geçici ve değişken bir güzelliği temsil etmektedir. İçerisinde nostalji, hüznü, güzellik ve hayatın geçiciliğini barındıran bu felsefe Japon sanatın pek çok alanında olduğu gibi Japon çizgi filmi olan animelerde de yansımaları bulmuştur. Bu felsefe animelerin hikâye anlatışında yer aldığı gibi görsel biçimine de yansımış böylece kendi sanatsal dilini yaratmıştır. Kültürel bir inanın yine kültürel değerleri kullanarak onların sürdürülebilirliğini sağlaması ve kendi biçimini yaratması sanatın kültürle olan sıkı bağlarını açıkça gözler önüne sermektedir.

Japon anlatıları hem kendi kültüründen beslenmekte hem de kendi kültürünü dünyaya tanıtmaktadır. Anlatılarını klasik anlatıdan ayırarak oluşturdukları senaryolar izleyicinin bir sonraki olayı tahmin etmesini zorlaştırdığı gibi aynı zamanda merak duygusunu taze tutarak bu anlatı türüne duydukları ilgiyi arttırmaktadır. Karakterlerin net siyah ve beyaz olmamasıyla beraber gri karakter kullanımı da karakterlerin başlarına gelen olaylara gerçekçi tepkiler vermelerini sağlamaktadır. Bu durum izleyicinin karaktere yakınlaşmasını mümkün kılmaktadır. Bununla beraber hikâyelerin sonunun mutlu olarak bitmeyeceği garantisi hikâyeye derinlik kattığı gibi aynı zamanda gerçekçilik de katar ve izleyicide endişe ve hüznü duygusunun merakla karışmasını sağlar. Hikâye eğer mutlu sonla biterse gerilimden alınan hazzı arttırır. Mutsuz sonla bitğinde ise izleyicilerin

bocalamasını, böylelikle tam bir “*Mono No Aware*” duygusunu yaşamasını sağlar. Mut-suz biten sonların izleyicide yarattığı buruk his, bu kavramın anlatıda ulaşmaya çalıştığı amaçtır. Japonya, kendi kültüründen beslenerek animelerde kendine has bir anlatı şekli geliştirmiştir. Bu araştırma, köklerinde ve tarihinde aynı Doğu mistisizmini taşıyan Tür-kiye’nin benzer bir yolu izleyebileceğini ve kendi anlatı şeklini oluşturabileceğini öner-mektedir. Araştırmada Türk kültürünün ve mitolojisinin sahip olduğu imgeler “Mono No Aware” kapsamı içerisinde yeniden uyarlanmıştır. Geniş bir kültüre ve coğrafyaya yayılan Türk kültürünün içinde bulunan imgelerin ve karakterlerin, aynı “*Mono No Aware*” anlayışına sahip olan anlatılarda olduğu gibi gri karakterlere ve klasik anlatıdan farklı olarak alternatif anlatılara uygun olduğu düşünülmektedir.

Uygulama filmi “*Beyterek*” bir Japon estetik anlayışı olan “*Mono No Aware*” estetik algısı-nın Türk anlatı unsurlarıyla birleştirilmesi yoluyla hazırlanmıştır. Hazırlanan senaryoda karakterler, anlatıdaki kilit nesneler, Türk motifleri ve eski Türklerin toplumsal beklenti-leri bir hikâyede toplanarak “*Mono No Aware*” hissiyatı ve güzellik algısı merkeze alınmış ve uygulanmıştır. Geçip gidenin güzelliği ve döngünün durdurulamaz oluşu felsefesi de bu imgeler içerisinde yeniden yorumlanmıştır. Araştırmanın bulguları incelendiğinde aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır;

- *Türk animasyon örneklerinde olumsuz duyguların kullanımının göz ardı edildiği ya da basit bir durum olarak işlendiği görülmektedir.*
- *Fuzuli, Aşık Veysel gibi şairlerin, halk ozanlarının şiirlerinde ve/veya halk hikayelerin-de yer verdikleri olumsuz duygular ve anlatı biçiminin, Türkiye’de üretilen animasyon projelerinde karakter gelişimi ve alternatif bir anlatı bakımından farklılık oluşturabile-cek şekilde kullanılmadığı sonucuna varılmıştır.*
- *Tıpkı Japonların “Mono No Aware” felsefesinin animelere kaynaklık ederek özgün hi-kayelere olanak sağlaması gibi, Doğu mistisizmini halk hikayelerinde barındırmayı başarmış ve İslamiyet öncesi inanış biçiminde de yaşamış olan; tarih, kültür ve mitoloji bakımından sayısız konu ve konsept barındıran Türkiye’nin animasyon filmlerinde bu mistisizmden yararlanmasının farklı anlatı biçimlerini ortaya çıkarabileceği görül-mektedir.*
- *Kültürel mirasın estetik anlayışının da animasyon sinemasının görsel tasarımına katkı sağladığı tespit edilmiştir. “Beyterek” filminin görsel tasarım aşamasında kültürel öğe-ler araştırılmış, elde edilen bulgular uygulama aşamasında filme aktarılmıştır.*
- *Kültürel mirasın animasyon sinemasına hem biçim hem de içerik açısından yaratıcılı-ğı arttıran bir kaynak oluşturduğu görülmüştür.*

Tüm bu çıkarımlardan hareketle; animasyon sinemada özgünlüğü ve çeşitliliği, kültürel temsili içine alacak şekilde yenilikçi bir üslupla ortaya çıkartacak çalışmaların biçim ve içerikte öze dönmeyle mümkün olacağı değerlendirilmektedir. Türk kültürü ve mitolojisinin zenginliğinin kullanılması ve öz benliğe dönüşün hikayelere yansıtılması, Türk animasyon sektörünü öne çıkaracak ve kendine özgü bir anlatı oluşturma yolunda destek sağlayacaktır. Bu bağlamda yapılan animasyonların genelden ayrılacağı düşünülmektedir. Bu şekilde, Türk animasyon tarzından bahsetmek mümkün olabileceği gibi kültürel mirasın sürdürülebilirliğine de katkı sağlanabileceği açıktır.

KAYNAKLAR

- Arslan, S. (2014). Türk Kültüründe Ağaç Kültü ve Hayat Ağacı. Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 1(1), 59-71. <https://doi.org/10.20860/ijoses.27650>
- Bayat, F. (2019). Türk Şaman Metinleri Efsaneler ve Memoratlar. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Bozkurt, K. (2016). Temâşâ Kavramı ve Fuzûlî'de Güzelliğin Temâşâ Boyutu. Turkish Studies, 11(10), 151 - 180.
- Elwood, M. K. (1998). An Attempt to Apply Motoori Norinaga's Concept of Mono no Aware to the Novels of Jane Austen. Cini Komazawa University Journal, (27), 110-122.
<http://repo.komazawa-u.ac.jp/opac/repository/all/13026/KJ00005099669.pdf>
- Gardin, N., Olorenshaw, R. (2014). Larousse Semboller Sözlüğü. İstanbul: Bilge Kültür Sanat.
- Güç, A., Sert, E. (2020). Budizm'de Dört Temel Gerçek, Sekiz Dilimli Yol ve Nirvana. İslam Medeniyeti Araştırmaları Dergisi 5/1 3-28. <https://doi.org/10.20486/imad.732201>.
- Gümüş, İ. (2019). Âşık Veysel'in "Kara Toprak" Şiirine Ontolojik Bir Yaklaşım. Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 12(1), 176-187. <https://doi.org/10.17218/hititsosbil.516787>
- Gürsoy, Ü. (2012). Türk Kültüründe Ağaç Kültü ve Dut Ağacı. Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi, 61, 43-54.
- Işık, R. (2004). Türklerde Ağaçla İlgili İnanışlar ve Bunlara Bağlı Kültler. Fırat Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi 9/2, 89-106.
- Karakurt, D. (2011), Türk Söylence Sözlüğü. E-kitap, ISBN 978-605- 5618-03-2.
- Kızıloğlu, M. (2021). Türklerin Ad Verme Kültüründe Ad Verici Profili. Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi, 4(7), 45-64.
- Kozbelt, A., Durmysheva Y. (2007). Lifespan Creativity in a Non-Western Artistic Tradition: A Study of Japanese Ukiyo-E Printmakers. The International Journal of Aging and Human Development, 65(1):23-51. doi:10.2190/166N-6470-1325-T341
- Nahmedov, A. (2016). Türklerde İslam Tabusu ve Bazı Yansımaları. Yeni Fikir Dergisi, 7(17), 137-143.

- Napier, S. J. (2008). *Anime: Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosu'na*. İstanbul: Es Yayınları.
- Prusinski, L. (2012). Wabi-Sabi, Mono No Aware, and Ma: Tracing Traditional Japanese Aesthetics through Japanese History. *Studies on Asia* 4 (2): 25–49.
- Schramm, H., Wirth, W. (2010). Exploring The Paradox of Sad-Film Enjoyment: The Role of Multiple Appraisals And Meta-Appraisals, *Poetics*, 38 (3), 319-335. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2010.03.002>.
- Sipahi, A. (2006). *Türk Halk İnançlarında Büyü ve Büyü ile İlgili Uygulamalar*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şen, S. (2006). Türklerde Ad Verme Törenleri, Adların Önemi, Ad Verme ile İlgili Gelenek ve İnançlar. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (6), 153-159.
- Taş Alicenap, Ç., Pehlivan Y. (2023). Animasyon Sinemada Ölüm Kavramı: Coco ve Kötü Kedi Şerafettin Animasyon Filmleri Üzerine Bir Analiz. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 13 (1), 100-118.
- Topakkaya, A. (2013). Âşık Veysel'in "Güzelliğin On Para Etmez" Adlı Şiiri'ne Felsefi Açıdan Bir Bakış. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, 67, 89-102.
- Türkben, Y. (2022). Fuzûlî'de Ölüm ve Sonrası. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 11(4), 2473-2487. <https://doi.org/10.15869/itobiad.1198211>
- Oğuz, Ö. M. (2021). Halk Biliminde Koruma Yaklaşımları ve Soküm Sözleşmesi'nde Kuşaktan Kuşağa Aktarım. *Milli Folklor*,17 (132), 5-15.
- Venugopal, A., Marya, A. (2021). Return of The Ohaguro. *British Dental Journal*, 231, 69. <https://doi.org/10.1038/s41415-021-3280-9>
- Yardımcı, K. G. (2017). Türk Töresinin Hazinesi Kutsal Şaman Elbiseleri İkonografisi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(Special Issue 2), 461-475.
- Yılmaz, A. (2012). Kötümserlik ve Mutsuzluk İzlekleri Çerçevesinde. *Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 35(2), 45-60.

İnternet Kaynakları:

- http 1. <https://www.sbb.gov.tr/wpcontent/uploads/2020/04/GorselHizmetlerSektorununGelistirilmesiCalismaGrubuRaporu.pdf> (Erişim tarihi: 10.11.2023)
- http 2. https://www.sbb.gov.tr/wp-content/uploads/2022/07/On_Birinci_Kalkinma_Planı-2019-2023.pdf (Erişim tarihi: 10.11.2023)

http 3. https://en.wikipedia.org/wiki/Yasujir%C5%8D_Ozu (Erişim tarihi: 02.10.2021)

http 4. <https://arkeopolis.com/turk-sanatinda-bitkisel-susleme/> (Erişim tarihi: 05.05.2022)

http 5. <https://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%B6r%C3%BCngey> (Erişim tarihi: 05.05.2022)

http 6. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Eje> (Erişim tarihi: 05.05.2022)

http 7. <https://www.healthbenefitstimes.com/mandrake/> (Erişim tarihi: 05.05.2022)

INVESTIGATING DECORATIVE EFFECTS OF METAL SALTS IN HOT GLASS FORMING METHODS

• Assoc. Prof. Dr. Selvin YEŞİLAY* • Master's Degree Graduate Emir ÖZKAYA**

ABSTRACT

Glass is a material of great significance, especially for artistic expressions, due to its aesthetic and decorative qualities. Glass decoration holds a prominent place in aesthetics and possesses an ever-evolving nature. For centuries, decorative effects have been created on the surface of glass using various methods and techniques, and since the times of Ancient Egypt and Rome, the widespread adoption of this practice has led to the attainment of unique colors and textures. Today, thanks to advancements in technology, glass decoration continues to evolve with new ideas and techniques. These developments continue to serve as a major source of inspiration for artists. Artists develop different decoration techniques during workshop sessions as their interest in experimental approaches increases, thereby contributing to the aesthetic structure of glass. This study aims to investigate the effects of using different water-soluble metal salts in hot glass shaping methods on surface decoration in glass art, with the goal of offering new and original possibilities. The research seeks to contribute to the exploration of alternative designs on hot glass surfaces by glass artists, allowing them to create unique forms and gain new avenues of expression by utilizing the various effects of metal salts. 4 water-soluble metal salts were selected for use in experimental studies. Artistic effects on glass surfaces were supported by experimental work. The metal salts were applied to the glass surface using the fusion technique, and the resulting pieces were combined through the hot glass shaping technique. In this context, the aim is to present a study that will serve as an example of the potential applications of the combined use of hot glass blowing technique and fusion technique.

Keywords: Glass art, Surface decoration, Water-soluble metal salts, Design.

* Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Glass, syesilay@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8217-3874

** Ordu Hot Glass Workshop, emirozkaya93@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3522-5851

SICAK CAM ŞEKİLLENDİRME YÖNTEMLERİNDE METAL TUZLARININ DEKOR ETKİLERİNİN İNCELENMESİ

• Doç. Dr. Selvin YEŞİLAY* • Yüksek Lisans Mezunu Emir ÖZKAYA**

ÖZET

Cam, estetik ve dekoratif nitelikleri nedeniyle özellikle sanatsal ifadeler için büyük öneme sahip bir malzemedir. Yüzyıllardır çeşitli yöntemler ve teknikler kullanılarak camın yüzeyinde dekoratif etkiler oluşturulmuş ve Antik Mısır ve Roma dönemlerinden itibaren bu uygulamanın yaygınlaşmasıyla özgün renkler ve dokular elde edilmiştir. Bugün, teknolojiye ilerlemeler sayesinde cam dekorasyonu, yeni fikirler ve tekniklerle evrimini sürdürmektedir. Bu gelişmeler, sanatçılara büyük ilham kaynakları sunmaktadır. Sanatçılar, atölye çalışmaları sırasında deneysel yaklaşımlara olan ilgilerinin artmasıyla farklı dekorasyon teknikleri geliştirirler ve böylece camın estetik yapısına katkı sağlarlar. Bu çalışma, sıcak cam şekillendirme yöntemlerinde suda çözünen farklı metal tuzlarının kullanımının cam sanatında yüzey dekorasyonu üzerindeki etkilerini araştırarak, yeni ve özgün olanaklar sunmayı hedeflemektedir. Bu araştırma, cam sanatçılarının sıcak cam yüzeylerinde alternatif tasarım arayışlarına katkı sağlama amacı gütmekte olup, metal tuzlarının sunduğu çeşitli etkileri kullanarak benzersiz formlar oluşturmayı ve yeni ifade olanakları elde etmeyi amaçlamaktadır. Deneysel çalışmalarda kullanılmak üzere 4 adet suda çözünen metal tuzu seçilmiştir. Cam yüzeyleri üzerindeki artistik etkiler, deneysel çalışmalar ile desteklenmiştir. Metal tuzları cam yüzeyine füzyon tekniği kullanılarak uygulanmış ve elde edilen parçalar sıcak cam şekillendirme tekniği ile birleştirilerek özgün tasarımlar üretilmiştir. Bu bağlamda sıcak cam üfleme tekniği ve füzyon tekniğinin bir arada kullanım olanaklarına da örnek oluşturacak bir çalışma sunmak amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Cam sanatı, Yüzey dekorasyonu, Suda çözünen metal tuzları, Tasarım.

* Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Cam Bölümü, syesilay@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8217-3874

** Ordu Sıcak Cam Atölyesi, emirozkaya93@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3522-5851

1. INTRODUCTION

Within craft traditions, glass presents a particularly fruitful area for the examination of artistic strategies that embrace and can be defined as adaptive, in relation to the interplay between the old and the new (Chambers and Oldknow, 2019). A few centuries ago, working on glass often meant adding tints to the texture of the medium to create a variety of textures, and then heat treating or ‘firing’ these onto the surface. Back then, glass craftsmanship wasn’t actually an art; rather, it was a functional craft expressing visual appeal. Artistic glass, besides its aesthetic appeal, holds historical and cultural significance. Throughout history, glass has been used to create decorative and functional objects symbolizing wealth, craftsmanship, and cultural heritage. Contemporary glass artists blend historical influences with a quest to push creative boundaries in the medium (http 1).

Glass, encountered in many aspects of our lives, has maintained its popularity for centuries due to its versatile uses. Typically chosen in transparent or opaque forms, glass is an inorganic solid material that, when cooled, becomes brittle and hard, and when heated, transforms into a fluid allowing containment of liquids (Ağatekin, 2023; Özkaya, 2019).

The transparency of glass is a significant feature that allows for numerous unique and enchanting creative possibilities in the art world. When the possibilities of shaping glass limitlessly come together with the effects of color and light, it enables us to achieve unique artistic effects using glass as an art material. On the other hand, the variability of glass texture is the biggest feature that makes glass different from other materials. Materials like wood, metal, fibers, etc., tend to be relatively stable in terms of texture. In contrast, the texture of glass allows for the attainment of desired effects based on the raw material composition and applied techniques. Different chemical compounds and elements in the glass can have different effects on the color formulation. Even slight changes in material composition will produce different color effects, offering more opportunities and space for creation in glass art (He, 2016).

Glass, which is both an aesthetic and decorative material, is an important option especially for artistic expressions. Glass artists, designers and manufacturing factories use various decoration techniques during the production phase or on the final product to increase and improve the aesthetic value of the works. The methods used in the decoration of glass vary among themselves (Özkaya, 2019).

There are a wide variety of decoration techniques in glass art. These techniques allow us to highlight the exciting, infinitely variable nature of glass. Etching, sandblasting, cutting, engraving, painting and screen printing etc. are the main glass decoration techniques (Rich, 1988; Hemp, 1995). These techniques transform glass into a material that

is more communicative, visually stunning, and instantly designable.

In the disciplines of art and design, the development of innovative and aesthetically rich artistic glasses with remarkable optical and structural properties that encourage creativity and facilitate the development of new forms and products represents an important field of academic research today. In this context, the exploration of new materials, methods, and techniques aims to contribute to the evolution and enhancement of the potential of glass art. Collaborations between materials science, chemistry, physics, and related disciplines in efforts to enhance the optical properties of glass, such as controlling light and manipulating colors and textures, will lead to the emergence of innovative solutions and innovative ideas. In this context, this study investigates the effects of water-soluble metal salts in hot glass shaping techniques on the surface decoration of artistic glass to enrich color and texture effects. It is aimed to contribute to glass artists' search for alternative surfaces on hot glass surfaces and to enable them to create original forms and obtain new expression opportunities with the different effects of metal salts. Four water-soluble metal salts were selected to be used in experimental studies. Mainly fusion and hot glass blowing techniques were used with a patchwork approach in hot glass production.

1.1. Water Soluble Metal Salts

Metal salts are compounds that can dissolve in water and ionize. These salts typically contain metal cations and non-metal anions.

Water-soluble metal salts are simple solutions consisting of nitrate, chloride and sulfate forms dissolved in water. Nitrates, chlorates and acetates of all metals and chlorides, bromides and iodides of all metals except lead, silver and mercury are soluble in water (Turner, 2009; Berthouex and Brown, 2017).

The test tube experiment can be used as an effective and simple method to quickly and visually determine the water solubility of a solid. The test is performed on 1 gram of solid sample added to approximately ½ inch of water. The tube is shaken to observe whether the sample dissolves. If dissolution is occurring, symptoms such as a change in the color of the water, softening of the solid particles, or a decrease in the volume of the solid may be observed. If there are no observations, the sample is either insoluble or only slightly soluble (Houghton, 2009).

As ionic substances most alkali metal salts and many alkaline earth metals salts dissolve in water (Ghosh and Berg, 2014).

Rules for estimating the solubility of an inorganic compound are presented in Table 1 (Russell, 2019).

Table 1. *Solubility rules for simple inorganic compounds in water.*

Rule Number	Rule
1	Periodic Table Group 1 elements (Li, Na, K, Cs, Rb) are soluble.
2	Salts containing NH_4 ammonium ion and nitrate and nitrite ions (NO_3^- and NO_2^-) are generally soluble.
3	Most salts of Cl, Br, and I (halide salts) are soluble. Except for Ag, Pb^{+2} and Hg ₂ .
4	Silver salts of AgNO_3 and $\text{Ag}_2(\text{C}_2\text{H}_3\text{O}_2)$ are soluble. All other silver salts are insoluble.
5	CaSO_4 , BaSO_4 , PbSO_4 , Ag_2SO_4 , and SrSO_4 are insoluble, but most other Sulfate salts are soluble.
6	Hydroxides: Group 1 metals are soluble; Group II metals are slightly soluble; Salts of transition metals and Al^{+3} are insoluble. Reactions of $\text{Al}(\text{OH})_3$, $\text{Fe}(\text{OH})_3$, and $\text{Co}(\text{OH})_2$ are also insoluble.
7	Group II carbonate salts are insoluble, as are most other carbonates.
8	Sulfide salts are insoluble: CdS , FeS , Ag_2S , As_2S_3 , Bi_2S_3 , PbS are also insoluble.
9	Reactions of chromates with cations often yield insoluble salts.
10	Fluoride reactions with Group II metals will often yield insoluble salts, except Calcium Phosphates are also frequently insoluble.
11	Phosphates are also frequently insoluble.

Soluble metal salts have been used as colorants in ceramic art by many artists such as Gary Holts, Arne Ase, John Shirley, A. Feyza Cakir Ozgundogdu and others due to the diverse and unique color tones they provide. John Shirley and A. Feyza Çakır Özgündoğdu have investigated the potential uses of water-based colorants possessing characteristic color and depth properties in porcelain forms in their studies (Özgündoğdu, 2009). In their study, Sarioğlu and Güner examined the colors and effects created by 31 different chemicals, most of which are metal salts and soluble in water, on ceramic structures (Sarioğlu and Güner, 2010).

Due to their water-solubility, these metals create different color and texture effects on the clay surface through a unique interaction, diffusing onto the surface. Additionally, even when used as a component in glaze, they enable us to achieve different decorative effects in underglaze and overglaze applications.

As examples of soluble metal oxides used in artistic applications; Copper Chloride (CuCl_2), Copper Sulphate (CuSO_4), Potassium Dichromate ($\text{K}_2\text{Cr}_2\text{O}_7$), Nickel Chloride (NiCl_2), Sodium Chromate (Na_2CrO_4), Copper (II) Nitrate Trihydrate $\text{Cu}(\text{NO}_3)_2 \cdot 3\text{H}_2\text{O}$,

Cobalt (II) Nitrate Hexahydrate ($\text{Co}(\text{NO}_3)_2 \cdot 6\text{H}_2\text{O}$), Iron Chloride (FeCl_3), and Bismuth Nitrate ($\text{Bi}(\text{NO}_3)_3$) can be listed (http 2; Özgündoğdu, 2009; Güzelgün, 2010; Ase, 1989).

2. EXPERIMENTAL STUDIES AND ARTISTIC PRODUCTIONS

The effects of four different metal salts (Table 2) on the surfaces of artistic glasses produced using the hot glass technique have been investigated within the scope of the study.

The designed glasses were produced in 2 stages. In the first step, glass samples in the form of plates were prepared, metal salts were applied to them, and a preliminary firing was applied to these pieces. In the second step, the glass plates, annealed and metal salt applied, were transferred to the surfaces of the forms produced with the hot glass blowing technique with a hot application and integrated with the form with a patchwork approach.

Table 2. List of used metal salts.

	Name of the Metal Salt	Composition
1	Cobalt (II) Nitrate Hexahydrate, 99%	$\text{Co}(\text{NO}_3)_2 \cdot 6\text{H}_2\text{O}$
2	Chromium (III) Nitrate Nonahydrate, 99%	$\text{Cr}(\text{NO}_3)_3 \cdot 9\text{H}_2\text{O}$
3	Copper (II) Nitrate Trihydrate, 99%	$\text{Cu}(\text{NO}_3)_2 \cdot 3\text{H}_2\text{O}$
4	Nickel (II) Chloride, 98%	NiCl_2

In plate production, “Cristalica Studio Glass” imported from Germany and “Glasma 705” glass produced in Sweden were used. 45 plates with dimensions of 100x100x10 mm were produced. In the hot glass studies, a Pika brand S-40 model “Slovenia” production electric-powered crucible glass melting furnace was used. After the annealing process, metal salts were applied to the surfaces of the produced plates, and then the plates were subjected to heat treatment at 2 different temperatures, 900 °C and 1000 °C, in the fusion furnace of the Pika brand GL-V model. The plates have been prepared in two different ways, using and not using the ground color, in order to achieve different effects.

2.1. Production Stages of Glass Plates

To produce glass plates, the glass that is molten in the furnace (1200 °C) is taken by turning it full circle on the end of a pre-heated steel blowpipe and several layers of glass are wrapped after the pipe cools down to the desired dimensions.

Then, the glass taken from the furnace is poured through the pipe perpendicularly onto the pre-heated metal table, maintaining its temperature.

After the glass is poured vertically onto the table, it is quickly turned to make it parallel

to the table plane and break away from the steel pipe. If the glass does not break, the glass should be removed from the pipe with the help of flat-blade scissors or round-blade scissors. The poured glass is heated with a gas blowtorch or oxygen blowtorch when necessary, and the heat distribution on the surface is made homogeneous (Figure1).

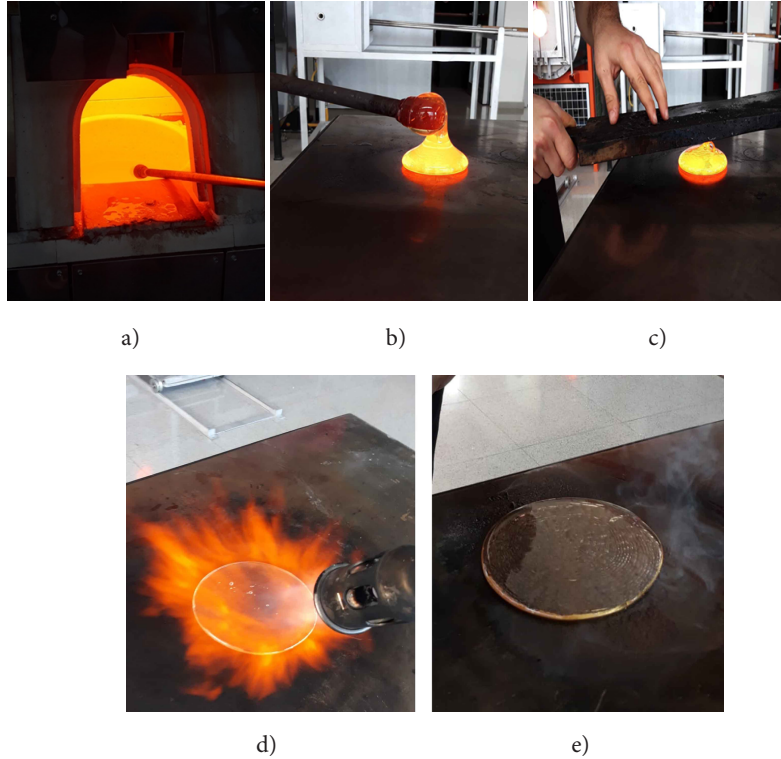


Figure 1. Glass plate production stages a) Removing the glass from the furnace b) Flowing the glass taken from the furnace c) Shaping with the help of wood d) Homogenization with the help of a blowtorch e) Plate ready for annealing.

The final stage in glass plate production is the annealing process in order to relieve the stresses in the glass structure (Table 3).

Table 3. Annealing furnace diagram.

Heating Rate	Temperature	Holding
Skip	505°C	8 hours

Structurally, the glass surface, being very smooth, has been abraded through sandblasting to obtain a more matte and rougher surface, allowing metallic salt mixtures to adhere more easily.

2.2. Application of Metal Salts on Glass Surface

Acros brand 99% purity Cobalt (II) Nitrate Hexahydrate, Chromium (III) Nitrate Nonahydrate, Copper (II) Nitrate and 98% purity Nickel (II) Chloride were used. The metal salts, which were in the form of large granules, were crushed in a mortar with the help of a pestle and turned into powder. The salts were weighed in the range of 10-15 g and placed in the crucible. Then, 10 g of wallpaper glue was added to the composition to ensure that the salts adhere to the glass. To ensure that the metal salts mixed with the wallpaper glue and to dissolve the salts, approximately 20 to 25 ml of water was added to the mixture, mixed with a brush, and quickly applied to the surface before the glue hardened. To obtain different colors and textures, metal salt mixtures were applied to plate glass in two ways: directly and using ground color. “Kugler Colors” brand white and blue glass powder was preferred as the ground color (Figure 2).

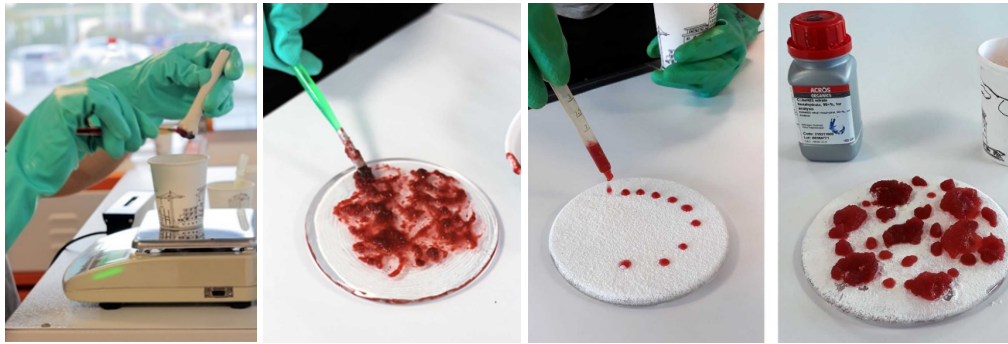


Figure 2. Application of metal powders to glass plates produced without and using ground color.

The plates to which the mixture was applied were fired according to the determined heat treatment in the fusion furnace (Table 4), and the effects of the heat treatment carried out at 2 different temperatures on the final product were examined.

Table 4. Fusion furnace thermal diagram

	900 °C		1000°C	
	1	2	1	2
Rise	90 °C	Skip	90°C	Skip
Temperature	900 °C	30 °C	1000°C	30 °C
Hold	5 minutes	-	10 minutes	-

3. RESULTS AND DISCUSSION

Images of the glasses obtained after applying different metal salts to plates obtained without and using ground color are presented in Figure 3.

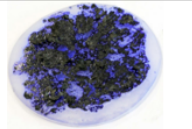
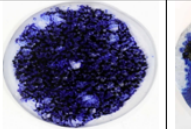
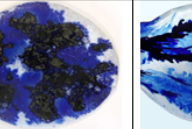
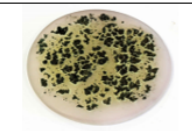
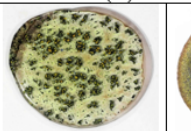
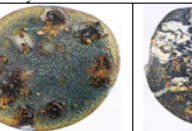
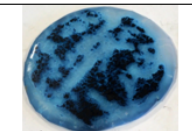
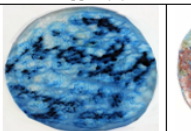
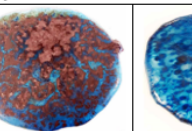
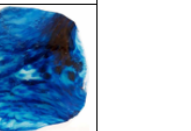
Cobalt (II) Nitrate Hexahydrate			
			
900 °C	1000 °C	900 °C	1000 °C
-	-	White ground color	White ground color
Chromium (III) Nitrate Nonahydrate			
			
900 °C	1000 °C	900 °C	1000 °C
-	-	Blue ground color	Blue ground color
Copper (II) Nitrate Trihydrate			
			
900 °C	1000 °C	900 °C	1000 °C
-	-	White ground color	White ground color
Nickel (II) Chloride			
			
900 °C	1000 °C	900 °C	1000 °C
-	-	Black ground color	Black ground color

Figure 3. Surface properties of glass plates treated with metal salt after firing.

According to obtained results, in the applications made with Cobalt (II) Nitrate Hexahydrate, it was observed that a more homogeneous distribution and a stronger reaction with the glass surface occurred on the glass plate surface baked at 1000 °C. The brightness, color effect and distribution on the surface of the plates on which white ground color is applied are stronger than the plates without ground color.

It was observed that metal salts clumped on the glass surfaces obtained with Chromium (III) Nitrate Nonahydrate at 900 °C without applying ground color and did not create a homogeneous color effect. At 1000 °C, it is seen that a brighter surface effect and vibrant yellows as a color tone and the black spots surrounding them are formed in the form of gatherings. It has been observed that Chromium (III) Nitrate Nonahydrate swells on the glass plate surfaces produced using blue background color. A greenish-yellow tone

contour effect occurred on the surface, and it was determined that it did not form a glassy layer, taking on a completely matte appearance.

On the surfaces obtained by Copper (II) Nitrate Trihydrate, strong copper-colored moirés resembling the appearance of craters were observed on the plate fired at 900 °C using a white background color. In the other three plates, surfaces in light and dark blue tones that integrate with the glass surface, have high brightness and strong color effects are obtained.

When the glass surface to which Nickel (II) Chloride was applied was fired at 900 °C, no homogeneous distribution was observed on the surface. At 1000 °C, the metal salt layer integrated with the glass body and a shiny surface with a black outer contour was obtained under green crater-like tones. In the application using black background color, it was observed that as the temperature increased, the surface turned from matte to shiny and coppery colors were formed.

4. PERSONAL APPLICATIONS

Glass plates obtained with the use of metal salts were applied to the works produced with the hot glass blowing technique. Images of the designs are presented in Figure 4.



Figure 4. *Designs made by the author (Emir Özkaya).*

For the production of the designed artistic glasses, first the glass taken from the furnace was blown, then cooled for a certain amount of time, and then powder color coating in different colors was applied to the surface of the second layer of glass taken from the furnace. Wet newspaper was used as an auxiliary material during the shaping processes.

The glass, which was brought to the appropriate temperature in the Glory Hole furnace, was given a flat form. Then, a hole was drilled in the center of the glass with the help of a hard drilling tool (Figure 5).



Figure 5. Powder color coating and forming process.

After the shaping process, the piece produced by blowing on the tip of another pipe was added to the first piece, provided that the tip was hot. After the integrated part reached the same temperature as the body, heat homogenization was performed once again in the glory hole furnace and the produced work was subjected to the annealing process according to the diagram given in Table 3. Afterwards, the resulting form was combined with a decorative effect plate with a patchwork approach.

Photos of the obtained artistic glasses are presented in Figures 6-9.



Figure 6. “Hierarchical Impressions” Study with Cobalt Nitrate (Photographed Emir Özkaya).



Figure 7. “Hierarchical Impressions”, Chromium Nitrate application (Photographed Emir Özkaya).

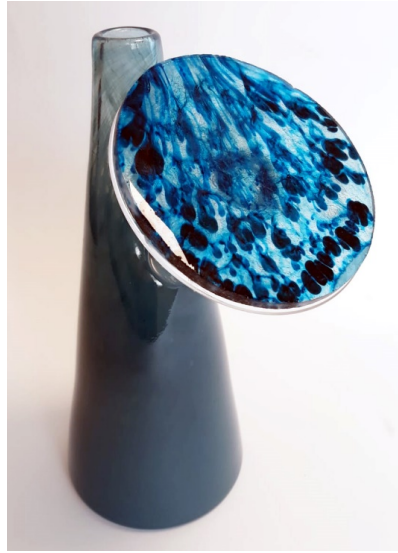


Figure 8. “Hierarchical Impressions 6”, study done with Copper Nitrate (Photographed Emir Özkaya).



Figure 9. *Studies Conducted with Nickel Chloride (Photographed Emir Özkaya).*

5. CONCLUSION

The way to obtain original works in glass art through a contemporary approach involves the use of innovative ideas, materials, and techniques. The use of new materials involves a series of experimental and application processes. Within the scope of the study, the possibilities of using water-soluble metal salts, which have been applied in ceramic bodies and glazes in the past and today, in artistic glass production were investigated.

In order to ensure that the metal salts used in the experiments spread more homogeneously on the glass surface, grain sizes were reduced with the help of a porcelain mortar. Wallpaper glue was used as a thickener so that the salts could be easily applied to the glass surface and remain stable on the surface. In order to obtain different decorative effects, the amount of metal salt, water and thickener used, and the oven temperature were determined as variable parameters. In addition, metal salts were applied in two different ways: direct application on glass plates and application after using the ground color. It was tried to increase the effect of the colors and textures obtained by creating ground color contrast on the glass plates. Each metal salt mixture revealed different decorative color, texture and distribution effects on the obtained surfaces.

In the experiments carried out at 900 °C, it was observed that the mixtures applied

remained in the form of powder on the glass surfaces, swelled and formed crater-like shapes. It has been determined that the mixtures are not suitable for heat treatments at 900 °C in terms of usage possibilities because they remain on the surface. For this reason, applications were made at higher temperatures and the results were examined. In experiments carried out at 1000 °C, it was observed that metal salts showed higher dispersion on the glass surface and exhibited different color and texture properties. Color transitions, textural and formal approaches similar to the watercolor effect were achieved. Decorative effects that allow original and artistic uses have been achieved.

With this study, unique and individually different possibilities have been opened with decorative uses obtained through experimental processes, and an option has been successfully created for innovative and original uses of glass regarding working with alternative materials in glass surface decoration applications.

REFERENCES

- Ağatekin, M. (2023). Narrative Possibilities of Glass as A Means for Artistic Expression. *Journal of Urban Academy*, 16 (2):1186-1199.
- Ase, Arne. (1989). *Water Colour on Porcelain: A Guide to the Use of Water Soluble Colourants*. Published by Norwegian University Press.
- Berthouex, M. and Brown, L. (2017). *Chemical Processes for Pollution Prevention and Control*. United Kingdom, CRC Press.
- Chambers, K.S. and Oldknow T. (1999). *Clearly Inspired Contemporary Glass and Its Origins*. Tampa Museum of Art, Pomegrante Communications.
- Ghosh, A. and Berg, S. (2014). *Arrow Pushing in Inorganic Chemistry: A Logical Approach to the Chemistry of the Main-Group Elements*. Germany, Wiley.
- Güzelgün, P. (2010). *Water Soluble Metal Salts*. Master's Thesis, İzmir: Dokuz Eylül University, p, 29.
- Hemp, D. (1995). *Process In Glass Art: A Study of Some Technical and Conceptual Issues*. Master of Arts in Fine Art in The Department of History of Art and Fine Arts at The University of South Afrika, p.5.
- Özgündoğdu, A. F. (2009). *Colour Research on Porcelain Surfaces with Metal Salts, CeramicsTechnical*, Volume 29, 2009, 52-55.
- He, Y. (2016). *Research on Material Design of Decoration Art Glass, Advances in Social Science, Education and Humanities Research, International Conference on Advances in Management, Arts and Humanities Science (AMAHS 2016)*, Volume 63, Published by Atlantis Press, 289.
- Houghton, R. (2009). *Field Confirmation Testing for Suspicious Substances*. United Kingdom, Taylor & Francis.
- Özkaya, E. (2019). *Investigation of Decor Effects of Metal Salts on Surface Decoration in Hot Glass Forming Methods*. Eskişehir: Anadolu University, Institute of Fine Arts.
- Rich, J. C. (1988). *The Materials and Methods of Sculpture*. United Kingdom: Dover, 332, (<https://www.rona.glass/about-us/decorative-techniques/>)
- Russell, D. L. (2019). *Practical Wastewater Treatment*. United Kingdom, Wiley.
- Sarıoğlu, N., Güner, G. (2014). *Suda Çözünen Seramik Renklendiricileri*. Sanat - Tasarım Dergisi, 1(1):37-44.

Turner, A. (2009). Ceramic Art: Innovative Techniques. Abd: American Ceramic Society. S. 98.

Internet References

http 1. Art Glass as a form of creative expression, <https://palaceofglass.com/art-glass/> (Access date: 11.08.2023)

http 2. <https://davefinneganceramics.files.wordpress.com/2015/01/watercolors-on-porcelain.doc> (Access date: 05.05.2023)

AÇIK DÜNYA OYUNLARINDA OYUNCU ODAKLI HİKÂYE ANLATIMI: THE WITCHER 3: WILD HUNT ÖRNEĞİ

• Dr. Fuat Boğaç EVREN*

ÖZET

Bu çalışma açık dünya türündeki dijital oyunlarda oyuncu odaklı hikâye anlatımının önemini ele almaktadır. Bu doğrultuda açık dünya oyunlarında oyuncu odaklı hikâye anlatımının kavramsal çerçevesini çizmeyi ve türün karmaşık dinamiklerini açıklamayı amaçlamaktadır. Dijital oyunlardaki anlatı yapısının tanımlanması, doğrusal anlatı ile oyuncu odaklı anlatı arasındaki farklar, oyuncu odaklı hikâye anlatımının yarattığı fırsatlar ve zorluklar teorik temeli oluşturmaktadır. Son olarak açık dünya türünün başarılı örneklerinden birisi olan The Witcher 3: Wild Hunt'ın (2015) yakın okuma yöntemiyle çözümlemesi yapılmış ve oyunun anlatı yapısıyla birlikte açık dünya yapısı incelenerek oyuncu eylemliliğini destekleyen etkileşimli ortamlar oluşturmak için yönergeler sunulmaya çalışılmıştır. Yapılan incelemeye göre oyuncu, kararlarıyla ve eylemleriyle anlatıyı şekillendirebildiği üzere aynı zamanda ana karakterin fiziki görünümünü ve oyuncu olmayan karakterlerle ilişkisini de yönetebilmektedir. Oyun, oyuncuya hikâye anlatıcısı rolünü kısmen vererek aktif katılımı teşvik etmesine rağmen mevcut açık dünya oyunlarında oyuncunun seçenekleri sınırlıdır; önceden belirlenmiş anlatı biçimleri ve sonları bulunmaktadır. Bu kısıtlılıklar teknik ve hukuksal nedenlerle ilişkilendirilebilirken sınırlamaların yapay zekânın daha etkin kullanımıyla aşılabileceği düşünülmektedir. Ayrıca prosedürel anlatı yapısı ve oyuncu odaklı modülerlik gibi yaklaşımların gelecekteki açık dünya oyunlarında kullanılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, Anlatı yapısı, Açık dünya, Oyuncu odaklı, Hikâye anlatımı.

* Yakin Doğu Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, fuat.evren@neu.edu.tr,
ORCID: 0000-0003-1325-3878

PLAYER-DRIVEN STORYTELLING IN OPEN WORLD GAMES: THE WITCHER 3: WILD HUNT EXAMPLE

• Dr. Fuat Boğaç EVREN*

ABSTRACT

This study examines the importance of player-driven storytelling in open-world digital games. It aims to outline the conceptual framework of player-driven storytelling in open-world games and explain the complex dynamics of the genre. The theoretical underpinnings include the definition of narrative structure in digital games, the differences between linear narrative and player-driven narrative, and the opportunities and challenges posed by player-driven storytelling. Finally, The Witcher 3: Wild Hunt (2015), one of the successful examples of the open world genre, was analyzed through close reading method and the narrative structure of the game was analyzed along with the open world structure to provide guidelines for creating interactive environments that support player agency. According to the analysis, the player can shape the narrative through his/her decisions and actions, as well as manage the physical appearance of the main character and his/her relationship with non-player characters. Although the game encourages active participation by partially giving the player the role of storyteller, the player's options in existing open-world games are limited, with predetermined narrative forms and endings. While these limitations can be attributed to technical and legal reasons, it is thought that these limitations can be overcome through more effective use of artificial intelligence. It is also suggested that approaches such as procedural narrative structure and player-centered modularity should be used in future open world games.

Keywords: Digital game, Narrative structure, Open world, Player driven, Storytelling.

* Near East University, Faculty of Communication, Department of Visual Communication Design, fuat.evren@neu.edu.tr,
ORCID: 0000-0003-1325-3878

1. GİRİŞ

Açık dünya türündeki dijital oyunlar, oyuncuyu geniş ve birbirine bağlı sanal ortamlara dahil ederek diğer türlerde benzeri görülmeyen bir özgürlük ve eylemlilik düzeyi vaat etmektedir. Böylelikle oyuncu açık dünyadaki seçimleriyle ortaya çıkan anlatıyı dinamik olarak şekillendirebilmektedir. Açık dünya oyunları, oyuncunun, açık dünyanın her köşesini özgürce keşfedebileceği ve hedefine ulaşabilmek için kendi yolunu seçebileceği bir türdür (Chesher, 2012, s. 320; Nur Fauzan, 2023, s. 2; Tuominen, 2020, s. 12). Tü-rün zaman içindeki evrimi, diğer türlerden aşına olduğumuz yapılandırılmış anlatılarla karşılaştırıldığında bir sapma sunmakta ve geliştiricilerini, oyunun hikâye anlatımının temel mimarisini yeniden düşünmeye zorlamaktadır. Önceden belirlenmiş olay örgüsü noktaları ve sabit sonuçları olan diğer türlere ait doğrusal anlatıların, günümüzde oyuncunun aradığı kişiselleştirilmiş deneyimleri yakalamak için yetersiz kaldığı söylenebilir. Özellikle son döneme damga vuran *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Euro Truck Simulator 2* (2012), *Grand Theft Auto V (GTA V)* (2013), *Assassin's Creed Odyssey* (2018), *Red Dead Redemption 2* (2018), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) ve *Cyberpunk 2077* (2020) gibi açık dünya oyunlarının popülerliği artmaya devam ettikçe açık dünya tasarımı, oyuncu eylemliliği ve ortaya çıkan hikâye anlatımı arasındaki karmaşık ilişkinin anlaşılması ve açıklanması önemli bir mesele olarak karşımıza çıkacaktır. Dolayısıyla bu çalışma açık dünya türündeki oyunların anlatı yapısının, açık dünyanın vadettiği oyuncu özgürlüğünü ve eylemliliğini ne ölçüde desteklediği ile açık dünya oyunlarında oyuncu odaklı hikâye anlatımının yaratılmasına ilişkin zorluklara ve sorunlara odaklanmaktadır.

Bu makalenin örnek olay incelemesi olarak belirlediği *The Witcher 3: Wild Hunt*'ı (2015) inceleyen araştırmalar arasında Jański (2018), açık dünyanın yaratılmasında kullanılan çevre tasarımı tekniklerini, oyunun topografyasını, mimarisini, insani ve insan dışı faaliyetlerini temsil etmek için kullandığı tasarım yöntemlerini, oyunun uyarlandığı roman üzerinden tartışmıştır. Açık dünyanın yalnızca oyun için çerçeve olarak değil aynı zamanda bağımsız bir ontolojik yapı olarak görülebileceği sonucuna varılmıştır. Vickery ve arkadaşlarının çalışması (2018), oyuncunun *The Witcher 3: Wild Hunt*'ın anlatısıyla nasıl etkileşime girdiğini araştırmak için iki haftalık süre boyunca oynama deneyimlerini kayıt altına almıştır. Buna göre oyuncunun farklı oynanış tercihlerinin anlatıya yön verdiği ve oyunun hikâyesini doğrudan etkilediği tespit edilmiştir. Shawn Shao (2023), *The Witcher 3: Wild Hunt* ile *GTA V*'i karşılaştırarak anlatı dizilerini ve oyuncu odaklı hikâye anlatımını incelemiş ve yaratıcı yazarlık için gerekli olan özellikleri çözümlemiştir. *The Witcher 3: Wild Hunt*'ı odağına alan bir diğer çalışmada (Cesário, Ribeiro & Coelho, 2023) ise farklı oyuncularla yapılan anketlerin ve görüşmelerin sonuçları, oyun

grafiklerinde iyileştirmeye ihtiyaç duyulduğunu ve yerleştirmenin yalnızca oyun diline bağlı olmadığını ortaya koymuştur.

Açık dünya oyunlarında oyuncu özgürlüğünü ve eylemliliğini konu edinen son dönemdeki çalışmalara bakıldığında ise Nur Fauzan (2023), oyuncunun, oyunun açık dünyasıyla nasıl etkileşime girdiğini açıklamak için çevre tasarımının rolünü belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma kapsamında geliştirilen küçük bir açık dünya oyun prototipi katılımcılara oynatılmış ve görüşlerine başvurulmuştur. Elde edilen sonuçlar, açık dünyada gösterenler ya da ipuçları eksik olduğunda veya oyuncu açık dünyadaki herhangi bir göstereni algılamada başarısız olduğunda açık dünyayı keşfetme konusunda daha çok motive olduğunu ortaya koymuştur. Bununla birlikte katılımcılar tarafından açık dünyada gösterenlerin ya da ipuçlarının bulunmaması, yanlış ya da yanıltıcı biçimde bulunmasından daha fazla tercih edilmiştir (Nur Fauzan, 2023, s. 30). Solheim (2021), oyunlardaki anlatı unsurlarının, oyuncunun oyunla kurduğu bağ düzeyi üzerindeki etkisini araştırdığı yüksek lisans tezinde 102 oyuncuyla anket yaparak ana görevler dışında kalan yan görevlere ve açık dünyanın keşfine ilişkin pek çok motivasyon faktörünün bulunduğu sonucuna varmıştır. Ayrıca oyunlarla bağ kurma biçimlerinin ve düzeylerinin oldukça öznel olduğuyla birlikte açık dünya tasarımına ait estetik unsurların oyuncunun ilgili oyunla bağ kurmasını kolaylaştırdığı tespit edilmiştir (Solheim, 2021, s. 52).

Tuominen (2020) ise dijital oyunları ideolojik bir aygıt biçiminde değerlendirerek ve bu gerekçeyle Althusser'in (2019) devletin ideolojik aygıtları tezini temel alarak Red Dead Redemption serisindeki batı temsiliyi çözümlemiştir. Benzer biçimde Evren (2017), GTA IV'ün anlatı yapısındaki ideolojik unsurları ortaya çıkarmak için dramaturjik çözümleme yöntemini kullanmıştır. Ameli ve Mousavi Haghshenas (2023) ise GTA V'te rol yapma yeteneklerine dair oyuncuya sunulan seçenekleri ve bu seçeneklerin nasıl kullanıldığını araştırmıştır. Hughes (2023) ise açık dünya oyunu deneyimlemenin ne anlama geldiğiyle birlikte bu deneyimlerin belirli oyunlara ve oyun türlerine ne kadar özgü olduğunu araştırmıştır. Buna göre farklı oyuncunun bireysel deneyimleri önemli ölçüde birbirinden farklı olmasına rağmen oyuncunun hedefe ulaşma konusunda aynı birleştirici deneyime sahip olduğu tespit edilmiştir.

Açık dünya türüne ve kişiselleştirilebilen oyun anlatılarına olan ilginin artması nedeniyle oyunlardaki geleneksel anlatı yapılarının yeniden değerlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Söz konusu gereksinimden hareketle bu çalışma ise oyuncunun deneyimlediği hikâyeleri etkilemelerini ve şekillendirmelerini sağlayacak yenilikçi yaklaşımlar için çağrıda bulunmaktadır. Her ne kadar açık dünya tasarımına sahip oyunlara, oyuncuya sunduğu özgürlük ve eylemlilik nitelikleri atfedilse de teknik anlamda türün sınırlılığı hâlâ sürmektedir. Söz konusu sınırlılıklar oyuncunun açık dünyadaki her binaya

girememesi, oyuncu olmayan bütün karakterlerle etkileşime girememesi ya da arzulanmış herhangi bir eylemi icra edememesi şeklinde örneklendirilebilir. Bu doğrultuda çalışma, The Witcher 3: Wild Hunt özelinde hem açık dünya oyunlarında oyuncu odaklı hikâye anlatımının kavramsal çerçevesini çizmeyi hem de türe ait oyuncu odaklı hikâye anlatımının karmaşık dinamiklerini açıklamayı amaçladığı için araştırmanın literatüre bu anlamda katkı sunması beklenmektedir.

İlk olarak dijital oyunlarda anlatı yapısının tanımlanması ve açıklanması, ardından da diğer türlerdeki doğrusal anlatı ile açık dünya oyunlarındaki oyuncu odaklı anlatı arasındaki farklar, oyuncu odaklı hikâye anlatımının yarattığı fırsatlar ve zorluklar eşliğinde tartışılarak teorik bir temel oluşturulması amaçlanmıştır. Örnek olay incelemesi olarak türün öne çıkan örneklerinden The Witcher 3: Wild Hunt'ın yakın okuma yöntemiyle çözümlemesi yapılarak hem özgün ve güncel açık dünya oyunlarının anlatı yapısı araştırılmış hem de oyuncu eylemliliğini destekleyen ve geliştiren, kişiselleştirilmiş hikâye anlatımı deneyimlerini teşvik eden etkileşimli ortamlar oluşturmak için yönergeler sunulmaya çalışılmıştır. Çalışmanın odağında The Witcher 3: Wild Hunt'ın olmasının temel nedeni ise oyuncuya tercihlerine bağlı olarak 3 büyük sonla birlikte 36 farklı son sunabilmesi ve bu anlamda anlatının büyük ölçüde oyuncu tercihleri doğrultusunda ilerlemesidir. Ayrıca yan görevlerle birlikte oyunun tamamlanması süresi ortalama 100 ila 150 saati bulması ve geniş bir açık dünya alanına sahip olması da bu oyunun tercih edilmesindeki diğer nedenler arasındadır. Bu özellikleriyle The Witcher 3: Wild Hunt, açık dünya türünün öne çıkan GTA V, Cyberpunk 2077, Red Dead Redemption 2 gibi oyunlarından sıyrıldığı için çalışmanın kapsamına alınmıştır.

2. DİJİTAL OYUNLARDA ANLATI YAPISI

Anlatıya sahip dijital oyunlar tıpkı bir sinema filmi, roman ya da sahnelenen bir tiyatro oyunu gibi ifade etme niteliğinde olduğu için içeriğinde pek çok farklı anlatısal öğe barındırmaktadır. İlk anlatılar ise mağara duvarlarına çizilen figürler başta olmak üzere görsellerden oluşmaktadır (Berger, 1999). Abbott'a (2002) göre anlatının üzerinde kabul görmüş bir tanım bulunmamakla birlikte zengin ve karmaşık bir yapı olması nedeniyle anlatıya dair herhangi bir tanımlama yapmak da kısıtlayıcıdır. Ancak bir konuşmanın ya da görselin anlatı olabilmesi için eylemden ziyade olayın yaşanmış olması gerekmektedir (Abbott, 2002, s. 12). Anlatının konu edindiği olay ya da olaylar bütünü gerçek bir olaya dayanabileceği üzere aynı zamanda kurmaca da olabilir (Öncü, 2023, s. 157). Ancak anlatıdan bahsedilebilmesi için tek başına olayın varlığı yeterli değildir. Olayın yanı sıra ayrıca anlatıcıya ihtiyaç duyulmaktadır. Plastik sanat eserleri, film, roman ve

sözlü ya da yazılı diğer anlatıların haricindekiler de bir olayı temsil ettiği sürece anlatı sayılabilir (Oğur, 2023, s. 228).

Dijital oyunların tarihsel gelişimine bakıldığında ise başlangıçta atari salonları gibi belirli mekânlarda tüketilebilen oyunlar süreç içinde mekâna bağlılığından kurtularak önce oyuncunun özel alanı olan evlere, ardından da taşınabilir dijital aygıtlarına kadar gelerek günlük yaşamın önemli bir kültürel tüketim ürünü haline gelmiştir. Bununla birlikte dijital oyunlardaki hikâye aktarımı ve anlatı yapısı da doğrusal düzlemde tek düze ilerleyen yapıdan uzaklaşarak oyuncu tercihlerine ve eylemlerine yanıt verecek biçimde çok seçenekli olay örgülerinden oluşmaya başlamıştır (Murray, 1997; Muriel & Crawford, 2018). Bunun başarılı örnekleri arasında yer alan Witcher 3: The Wild Hunt'ta oyuncu, oyunda tamamlaması gereken görevleri istediği şekilde ve sırayla yerine getirebildiği için anlatının ilerlemesi konusunda yönlendirici konumundadır ve oyuncunun tercihleri oyunun nasıl şekilde sonuçlanacağını da belirlemektedir (Tuominen, 2020, s. 20).

Son dönemde başarılı grafikleriyle, çoklu karakter yönetimiyle ve sürükleyici anlatı yapısıyla öne çıkan rol yapma ve açık dünya türlerinin diğer örnekleri düşünüldüğünde keşfedilecek özgür ve geniş açık dünyalar sunmalarına rağmen anlatının ilerleyişi ve açık dünyanın sınırlılıkları, hikâyenin önceden belirlenen çerçevede ilerlemesini olanaklı kılmaktadır (Murray, 1997; Murray, 2018; Zimmerman, 2009). Her ne kadar açık dünya oyunlarında oyuncuya görevleri yalnızca bir seçenекle yerine getirmek yerine farklı seçeneklerle tamamlayabilmek ve isteğe bağlı yan görevleri yapabilmek gibi seçenekler sunulsa da tüm seçenekler ve oyuncunun açık dünyada yapabilecekleri önceden belirlenmiş ve sınırlandırılmıştır (Evren, 2017, s. 269; Mitchell, 2018). Oyuncunun açık dünyada yapabilecekleri ve görevleri tamamlama biçimleri oyunun anlatı yapısıyla sınırlıdır ve nihai kararı oyunun anlatı yapısı belirlemektedir. Bu nedenle oyuncu, dijital oyunlardaki anlatılarla geleneksel anlatılar karşılaştırıldığında anlatının dinleyicisi, izleyicisi, okuyucusu değil anlatıyı yaşayan konumda olabilir. Dolayısıyla açık dünyalarda geçen rol yapma oyunları yönlendirilmiş özgürlük ve “deneyim deneyimleri” sunmaktadır (Muriel & Crawford, 2018, s. 88). Diğer bir ifadeyle oyuncu kendi tercihleri yerine geliştiricinin yarattığı deneyimi canlandırmak zorundadır (Muriel & Crawford, 2018).

Diğer taraftan da dijital oyunlar geleneksel anlatı medyalarından farklı olarak etkileşimli ve katılımcı unsurlar içerir. Bu unsurlar sayesinde oyuncu, oyunun anlatısının şekillenmesinde aktif rol oynar. Dijital oyunlardaki anlatı, önceden belirlenmiş bir dizi olaydan oluşmaz; oyuncunun seçimleri ve eylemleri anlatının gidişatını etkileyebilir. Bu nedenle dijital oyunlardaki anlatıya genellikle “ortaya çıkan anlatı” denir (Murray, 1997). Ortaya çıkan anlatı, geleneksel anlatıbilimsel modellere meydan okur. Bu yüzden geleneksel anlatıbilimsel modeller, anlatının önceden belirlenmiş bir dizi olaydan oluştuğunu

varsayar. Dijital oyunlardaki anlatı ise oyuncunun seçimleri ve eylemlerine bağlı olarak değişebilir. Jenkins (2004), dijital oyunların, piyasaya sürüldüğünden bu yana geleneksel anlatı medyalarından farklı olarak daha etkileşimli ve daha katılımcı bir yapıya doğru evrildiğini iddia etmiştir. Bununla birlikte dijital oyunların, oyuncunun seçimleri ve etkileşimleri yoluyla anlatıyı aktif olarak şekillendirdiği için katılımcı kültürü yarattığını savunmaktadır. Geleneksel anlatılarda anlatının gidişatı önceden belirlenmiştir ve oyuncu bu gidişatı değiştirmek için herhangi bir şey yapamaz. Dijital oyunlarda ise teknik anlamda oyunun izin verdiği ölçüde oyuncu, seçimleriyle ve eylemleriyle anlatının gidişatını etkileyebilir. Bu nedenle dijital oyunların anlatısı geleneksel anlatıdan farklıdır.

Sosyal bilimlerde kullanılan pek çok kavramda olduğu üzere açık dünya türünü açıklayan ve üzerinde uzlaşmış bir tanımlama bulunmamasına rağmen kavram, oyuncunun yönettiği karakter(ler)le görevleri istediği sıralamayla gerçekleştirebildiği, bazı görevleri de istediği taktirde yerine getirebildiği ve görevleri tamamlamak dışında farklı pek çok eylemi gerçekleştirebildiği oyun türü şeklinde açıklanabilir. Açık dünya oyunlarının öne çıkan özellikleri arasında doğrusal olmayan ilerleme seçenekleri, farklı yollardan hedeflere ulaşma imkânı, çeşitli kültürel unsurların vurgulanması, oyun dünyası ile fiziki dünya arasında benzerliklerin bulunması ve yapay zekânın etkin biçimde kullanılması yer almaktadır (Ameli & Mousavi Haghshenas, 2023, s. 1). Çok sayıda karakterin ve olayın yer aldığı anlatıya sahip olan dijital rol yapma oyunu ya da dijital karakter canlandırma oyunu olarak bilinen türde ise oyuncu bir ya da birden fazla karakteri kendi tercihleri doğrultusunda yönlendirebilir (Öncü, 2023, s. 163). Oyuncunun farklı bir karaktere bürünerek farklı dünyaları keşfetmesini sağlayan türe ait oyunların anlatıları özellikle bilim kurgu ve fantastik edebiyattan beslenmektedir. Türe ait oyunlarda oyuncu eylemleri doğrusal olmamasına rağmen oyuncu anlatının sınırları dışına çıkamaz. Oyunun açık dünyasında yapabileceği çok sayıda eylem ve gidebileceği geniş alanlar bulunmasından dolayı oyuncu, kendi tercihleriyle şekillenen olaylar dizisini deneyimleyebilir. Anlatı yapısı ve anlatının bitişi aynı olmasına rağmen rol yapma oyunları doğrusal anlatı yapılarından ayrılmaktadır (Öncü, 2023, s. 164). Dijital rol yapma oyunları oyuncunun genellikle hazır sunulan geçmiş bilgisine ve kişisel özelliklere sahip bir ya da birden fazla karakterin rolüne bürünebildiği ve bu karakter(ler)le etkileşime girdiği tür olarak tanımlanabilir. Günümüzün dijital rol yapma oyunlarının ortamı oyuncu olmayan karakterleri, ana görevlerin yanı sıra isteğe bağlı gerçekleştirilebilen yan görevleri ve uzun süreli oynanış sağlayan görevler silsilesini içermektedir (Gürsel, 2022, s. 9). The Witcher serisinde oyuncu, ana karakter olan Gerald rolüne bürünürken tercihlerine bağlı olarak açık dünyadaki farklı karakterlerle ve nesnelerle etkileşime girebilir ve anlatı, oyuncunun tercihlerine göre şekil alabilir (Öncü, 2023, s. 164).

Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992) birinci şahıs bakış açısıyla üç boyutlu sanal dünya tasviri sunan ilk dijital rol yapma oyunu olarak bilinmektedir. Özellikle oyuncunun üç boyutlu düzlemde hareket edebilmesi, dönemin teknik sınırlılıklarını aşması bakımından çığır açıcı nitelikte olmuştur. 1994'te piyasaya sürülen The Elder Scrolls: Arena ise oyuncuya üç boyutlu açık dünya deneyimi sunan ilk rol yapma oyunu olmuştur (Gürsel, 2022, s. 26). Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game (1997), Fallout 2 (1998) ve Baldur's Gate (1998) gibi izometrik grafik arayüze sahip rol yapma oyunları ise uzun ve detaylı anlatı yapılarıyla, geniş açık dünya tasarımlarıyla ve oyuncu olmayan karakterleriyle rol yapma deneyimini ileri bir seviyeye taşıyarak türe çağ atlatan başarılı örnekler arasında yer almaktadır (Pepe, 2019, s. 238). İnternete erişimin artmasıyla birlikte World of Warcraft'ın (2004) ve Guild Wars 2'nin (2013) başını çektiği internet tabanlı çok oyunculu rol yapma oyunları ise küresel ölçekte milyonlarca oyun severle buluşarak rol yapma oyunlarının tarihsel gelişiminde önemli yer edinmiştir (Pepe, 2019, s. 582).

Dijital oyunlar sahip olduğu anlatılarla oyuncuda gerilim ve heyecandan empati ve üzüntüye kadar geniş bir yelpazede duygu uyandırabilir (Klimmt, Dorothee ve Vorderer, 2009). Dijital oyunların etkileşimli yapısı oyuncunun anlatıya daha fazla dahil olmasına ve bu nedenle daha güçlü duygusal tepkiler yaşamasına olanak tanır. Evren'e (2017, s. 270) göre dijital oyunlardaki anlatıları oyuncuya çekici kılan en önemli unsur görsel bir anlatı sunmasıdır. Özellikle yazılım ve grafik arayüz teknolojilerinin gelişimi olmayanın yaratılabilmesini, gerçeküstü hikâyelerin yazılabilmesini ve gerçeğe yakın görsellerin oluşturulabilmesini olanaklı kıldığı için dijital oyunların gerçeğe yakınlık ve hayal gücünün tasviri bakımından geleneksel anlatılarla karşılaştırıldığında daha ayrıcalıklı bir konuma sahip olduğu söylenebilir (Evren, 2017, s. 270).

Doğrusal anlatıya sahip oyunlar genellikle oyuncuya önceden belirlenmiş bir dizi olay, karakter ve olay örgüsü sunarak onu sabit bir hikâyeye çizgisi boyunca yönlendirir. Hikâyeye anlatımına yönelik bu yapılandırılmış yaklaşımın kökleri edebiyat ve film gibi diğer anlatı ortamlarının doğrusal formatlarına dayanmaktadır. Doğrusal anlatılar, oyunun olay örgüsünün önceden tanımlanmış bir senaryoya göre geliştiği kontrollü ve yönlendirilmiş bir deneyim sunar. Bu yaklaşım hikâyeyi aktarma konusunda başarılı olmasına rağmen yapısı gereği oyuncu eylemliliğini ve oyun deneyiminin değişkenliğini sınırlar. Doğrusal hikâyeye anlatımının sınırlılıkları şu şekilde açıklanabilir:

Azaltılmış oyuncu eylemliliği: Doğrusal anlatılar genellikle oyuncuyu önceden tanımlanmış bir dizi olayla sınırlandırarak ona özgür seçimler yapması ya da farklı yollar denemesi için çok az alan bırakır. Oyuncu hikâyenin şekillendirilmesinde ve deneyimlemesinde aktif katılımcı olmaktan ziyade izleyiciye dönüşür.

Anlatının öngörülebilirliği ve oyunun tekrarlanmaması: Doğrusal anlatıların sabit yapısı, hikâyenin gidişatını oyuncu için öngörülebilir hale getirerek bir oyunun en önemli duygusal etkileri olan heyecanı ve bilinmezliği ortadan kaldırabilir. Bunun sonuçlarından birisi olarak oyun tamamlandıktan sonra ilerideki deneyimler için çok az çeşitlilik sunması nedeniyle oyuncunun oyunu tekrar etme isteği azalır. Anlatının öngörülebilir düzlemi zaman içinde oyuncunun oyuna olan bağlılığını yitirmesine de yol açabilir.

Açık dünyanın keşfiyle uyumsuzluk: Geleneksel oyunların doğrusal anlatı yapısı, açık dünya oyunlarının karakteristik özelliği olan oyuncu eylemliliğini destekleyen geniş alanların tasarımı için elverişli değildir. Oyuncu geniş ve devasa dünyanın manzaralarını keşfetme özgürlüğüyle birlikte doğrusal bir yörüngeyi takip eden yapılandırılmış ve önceden belirlenmiş anlatı arasındaki uyumsuzluğu hissedebilir. Bu uyumsuzluğun sonucu olarak yaratılan açık dünya oyuncu için keşfedilme isteği uyandırmadığında ya da keşfedilebilecek öğeler barındırmadığında tüm anlamını ve niteliğini kaybedecektir.

Sınırlı oyuncu odaklı etki: Doğrusal anlatılar genellikle oyuncu seçimlerinin ve isteklerinin hikâye üzerindeki anlamlı etkisini karşılamakta zorlanır. Açık dünya tasarımının ayırt edici özellikleri olan dallanan anlatılar ve oyuncu tercihlerine göre ortaya çıkan sonuçlar, doğrusal yapılarda kısıtlanmaktadır.

Anlatı uyumunun önündeki zorluklar: Doğrusallığın sınırları içinde tutarlı ve ilgi çekici bir hikâye oluşturmak zor olabilir. Beklenmedik oyuncu eylemleri veya amaçlanan yoldan sapan oyuncu seçimleri anlatı akışını bozabileceğinden anlatıda tutarlılığı korumak için karmaşık olay örgüsü araçlarının kullanılması gerekir.

Açık dünya oyunlarının gördüğü ilginin artmasıyla ve oyuncu merkezli anlatı deneyimlerinin ön plana çıkmasıyla birlikte doğrusal hikâye anlatımının sınırlamalarının farkına varmak ve kabullenmek de önem kazanmıştır. Bu nedenle açık dünya oyunlarına ait anlatı yapılarının söz konusu kısıtlamaların üstesinden gelmeyi amaçlayan ve oyuncu eylemliliğini destekleyen oyuncu odaklı hikâye anlatımı üzerine kurulması gerektiği düşünülmektedir.

3. OYUNCU ODAKLI HİKÂYE ANLATIMI

“Ortaya çıkan hikâye anlatımı” olarak da bilinen oyuncu odaklı hikâye anlatımı, oyunun hikâyesinin tasarlanmasında oyuncu eylemlerini ve özgür karar alma ayrıcalığını önceleleyen bir anlatı yaklaşımıdır. Bu yaklaşım, oyuncunun açık dünyadaki eylemliliği ve etkileşimi için büyük bir potansiyel sunarken aynı zamanda geliştiriciler için birtakım zorlukları da beraberinde getirmektedir. Oyuncu odaklı hikâye anlatımında karşılaşılan

zorluklar altı maddede açıklanabilir:

Eylemliliğin ve anlatı bütünlüğünün dengelenmesi: Oyuncu özgürlüğü ve eylemliliği ile tutarlı bir anlatı arasında denge kurmak, oyuncu odaklı hikâye anlatımının başlıca zorluklarından birisi olarak görülebilir. Oyuncuya çok fazla özgürlük alanı tanımak parçalanmış ve birbirinden kopuk bir hikâyenin ortaya çıkmasına neden olabilirken, oyuncunun özgürlüğünü ve eylemliliğini aşırı derecede kısıtlamak ise oyuncunun oyunla bağ kurması ve oynaması önünde engel oluşturabilir.

Oyuncu eylemlerinin göz önünde bulundurulması: Açık dünya oyunlarının dinamik yapısı oyuncu eylemlerinden organik biçimde yeni hikâyelerin ortaya çıkmasını sağlar. Bu noktada ortaya çıkan anlatıları destekleyen ve aynı zamanda bunların genel anlatı hedefleriyle uyumlu olmasını sağlayan tamamlayıcı bir anlatı ağı tasarlamak önemli bir zorluk teşkil eder.

Ana ve yan görevler arasında uyumun sağlanması: Açık dünya ortamlarında yan görevlerin ve etkinliklerin çokluğu nedeniyle her bir anlatı unsurunun genel hikâyeye anlamlı bir şekilde katkıda bulunmasını sağlamak karmaşık ve zor bir girişimdir.

Oyuncu seçimlerine uyum sağlamak: Açık dünya oyunlarında oyuncu kararları anlatının gidişatını önemli ölçüde etkilemelidir. Bu nedenle anlatı tutarlılığından ödün vermeden farklı oyuncu seçimlerine sorunsuzca uyum sağlayan bir anlatı yapısı tasarlamak önemli bir zorluktur.

Teknik kısıtlamaların üstesinden gelmek: Açık dünya ortamlarının geniş, ayrıntılı ve dinamik yapısı oynanabilirlik performansı ile sorunsuz ve sürükleyici bir oyun deneyimi sağlamalıdır. Bu nedenle olası teknik sorunlara geçit vermeden oyunun, yayınlanacağı platformlar için başarılı bir şekilde optimize edilmesi gerekir.

Kapsamlı test süreçleri yönetmek: Açık dünya oyunlarının doğrusal olmayan ve oyuncu odaklı yapısı, test ve kalite güvencesini zorlaştırmaktadır. Çok sayıda oyuncu seçiminin ve etkileşiminin istenmeyen sonuçlara, aksaklıklara veya anlatı tutarsızlıklarına yol açmamasını sağlamak için kapsamlı test süreçlerinin yürütülmesi gerekir.

Açık dünya türü özelinde oyunların anlatı öğelerinin, sistemlerinin ve ortamlarının oyuncu odaklı hikâye anlatımını kolaylaştırmak için bahsedilen zorluklar göz önünde bulundurularak tasarlanması ve yapılandırılması elzemdir. Bu nedenle oluşturulması ve sunulması amaçlanan kavramsal çerçeve ile öneriler, açık dünya oyunları gibi kapsamlı bir hikâyede tutarlılığı ve derinliği korurken aynı zamanda farklı oyuncu eylemlerini ve seçimlerini barındıran esnek ve uyarlanabilir bir anlatı çerçevesi oluşturmayı içermek zorundadır. Oyuncu odaklı hikâye anlatımının zorluklarını fırsata çevirebilecek yedi

anlatı bileşeninden bahsedilebilir:

Yapısal çerçeve: Anlatının temel unsurlarını tanımlayan yapısal bir çerçevenin geliştirilmesi öncelikli hedef olmalıdır. Bu çerçeve önemli hikâye ilerlemelerini, önemli anları ve önceden belirlenmiş anlatı öğeleri ile ortaya çıkan oyuncu odaklı içerik arasındaki ilişkiyi özetleyen bir yol haritası görevi görebilir. Hikâyenin ana hatlarının tutarlılığından ödün vermeden oyuncu odaklı anlatıların dinamik olarak ortaya çıkabileceği bir temel sağlayabilir.

Sistemik tasarım: Oyuncu eylemlerine ve seçimlerine yanıt veren dinamik sistemler oluşturulmalıdır. Buna çevresel tepkiler, uyarlanabilir yapay zekâ ve oyuncu seçimlerine ilişkin sistemik sonuçlar da dahildir. Böylelikle oyuncu eylemliliği öncelenerek oyundaki görsel ve anlatısal unsurların bütünlüğü sağlanabilir.

Oyuncu eylemliliği entegrasyonu: Oyuncu her zaman hikâye anlatma deneyimini iletirye taşıyan itici güç olarak konumlandırılmalıdır. Yalnızca oyuncu seçimlerini kabul etmenin yanı sıra aynı zamanda geliştiriciler, oyuncunun açık dünyadaki tercihlerini ve eylemlerini benimsemeye ve bunlardan yararlanmaya çalışmalıdır. Oyuncu eylemliliği entegrasyonu oyuncuyu bir engelleyici olarak görmek yerine hikâye anlatma deneyiminin derinliğini ve kişiselleştirilmesini artıran önemli bir unsur olarak konumlandırmaktadır.

Anlatı esnekliği: Anlatı farklı oyuncu tercihlerine ve eylemlerine uyum sağlayacak kadar esnek olmalı ve ortaya çıkan anlatıların genel deneyimin ayrılmaz bir parçası olduğunu hissettirmelidir. Bu esneklik, oyuncunun hikâyeyi şekillendirmesini sağlayarak oyunun benimsenmesine katkıda bulunmalıdır. Böylelikle ortaya çıkan anlatıların genel anlatı yapısıyla kusursuz bir şekilde bütünleşmesi sağlanarak kopuk veya uyumsuz bir oyuncu deneyiminin önüne geçilebilir.

Anlatı bütünlüğü: Açık dünya oyunlarının dinamik ve oyuncu odaklı ortamında anlatı bütünlüğünü sağlayabilmek için önemli anlatı anları dikkatli bir şekilde planlanmalı, uyarlanabilir olay örgüsü noktaları tasarlanmalı, önceden belirlenmiş ve ortaya çıkan anlatı unsurları arasında kesintisiz bir entegrasyon oluşturmak için sistemik unsurlar kullanılmalıdır.

Tahmin edilebilirlik ile ortaya çıkmayı dengelemek: Ele alınması gereken temel zorluklardan bir diğeri de öngörülebilirlik ile ortaya çıkan anlatı arasındaki hassas denge. Oyuncuya kendi hikâyesini şekillendirme özgürlüğü sunulurken ortaya çıkan anlatıların oyunun ana temasına ve hedeflerine anlamlı bir şekilde katkıda bulunması sağlanmalı ve kopuk veya bağlantısız bir deneyimden kaçınılmalıdır.

Oyuncu topluluğuyla devamlı diyalog kurmak: Yinelemeli bir geliştirme süreci benimsenmeli ve oyuncu geri bildirimi anlatı deneyimini iyileştirmenin ve geliştirmenin ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilmelidir. Böylelikle oyuncu topluluğunun beklentilerine ve tercihlerine yanıt verecek şekilde anlatı yapısının sürekli iyileştirilmesine ve esnekliğine katkıda bulunulabilir.

Ortaya konulan kavramsal çerçeve ile genel anlatının, oyuncu eylemliliğinin ve ortaya çıkan hikâye anlatımının dinamik yapısı arasındaki karmaşık ilişki ele alınmaya çalışılmıştır. Özünde bu yaklaşım tutarlı, ilgi çekici ve kapsayıcı bir anlatı çizgisini korurken oyuncu seçimlerini de barındıran esnek bir yapı sağlamayı amaçlamıştır. Temelinde açık dünya oyunlarının, oyuncuya kendi anlatısını birlikte yazabileceği özgür bir alan sunmasının kabulü yatmaktadır. Bu çerçeve, oyuncu eylemliliğini bir engelden ziyade temel bir yapı taşı olarak kabul etmekte ve oyuncunun hikâye anlatma deneyimine aktif olarak katkıda bulunması gerektiği fikrini desteklemektedir.

4. YÖNTEM

Örnek olay incelemesi olarak The Witcher 3: Wild Hunt'ın çözümlemesinde pek çok dijital oyun çözümlemesinde kullanılan yakın okuma yöntemi tercih edilmiştir. Fernandez-Vara'ya (2015) göre yakın okuma yöntemi dijital oyunlarının çözümlemesinde ve anlam katmanlarının açığa çıkarılmasında yararlı bir yöntemdir. Aker'e (2023, s. 163) göre ise söz konusu yöntemin tercih edilmesindeki en önemli neden oyun deneyiminin derinliklerinin çözümlenebilmesine olanak sağlamasıdır. Yüksek lisans tez çalışması kapsamında Rahimova (2023), Limbo (2010) ve Inside (2016) oyunlarının, Aker (2023) ise Ghostwire: Tokyo'nun (2022) çözümlemesinde söz konusu yöntemi kullanmıştır. Benzer biçimde Bizzocchi ve Tanenbaum (2012), Mass Effect 2'nin (2010) anlatı tasarımının eleştirel çözümlemesi yapabilmek için, LaPensée (2021) ise When Rivers Were Trails (2019) oyunundaki kültürel unsurları çözümlemek için yakın okuma yöntemini tercih etmiştir. Bu yöntemle oyunun içeriği adeta metin biçiminde okunarak içerikteki gömülü ve kodlanmış anlamlar açığa çıkarılabilir (Stang, 2022, s. 231). Yöntemin uygulanabilmesi için araştırmacı tarafından The Witcher 3: Wild Hunt oynanmış ve oynanış esnasındaki belirli kısımlar kayıt altına alınmıştır.

5. BULGULAR

The Witcher 3: Wild Hunt, Andrzej Sapkowski'nin Witcher isimli roman serisinin uyarlaması olan bir açık dünya aksiyon rol yapma oyunudur. Oyun geliştiricisi CD Projekt

Red, 2007'de The Witcher'ı, serinin ikinci oyunu olan The Witcher 2: Assassins of Kings'i 2011'de ve son olarak 2015'te ise The Witcher 3: Wild Hunt'ı piyasaya sürerek Witcher evrenine dayanan rol yapma oyunu serisini oyun severlerle buluşturmuştur. Oyun, Witcher olarak da bilinen canavar avcısı Rivialı Geralt'ın evlatlık kızı Ciri'yi arayışını konu alır. Geralt'ın macerası onu Kuzey Krallıkları'nda yolculuğa çıkararak buradaki siyasi entrikaların, doğaüstü tehditlerin ve insan ilişkilerinin karmaşıklığıyla yüzleşmek zoruunda bırakır. Yolculuğu sırasında aralarında büyücü arkadaşları Vengerbergli Yennefer ve Triss Merigold ile ozan ve şair arkadaşı Dandelion'un da bulunduğu karakterlerle tanışır. Oyun hareketli şehirler, yoğun ormanlar, bataklıklar, dağlar ve çok çeşitli ortamları barındıran devasa bir açık dünyaya sahiptir. Oyunun açık dünyası vahşi yaşam, canavarlar ve günlük hayatına devam eden oyuncu olmayan karakterler de dahil olmak üzere zengin ekosistemiyle kendisini canlı ve hareketli hissettirmektedir. Oyuncu olmayan karakterlerin günlük rutinlerinin bulunması, açık dünyayı daha gerçekçi kılarken bazılarıyla etkileşime girilebilmesi ve bazılarında da yan görevler alınabilmesi, oyuncu olmayan karakterlerin genel anlatıya bulunduğu katkıyı ortaya koymaktadır. Böylesine büyük bir açık dünyada haritanın bir ucundan diğer ucuna at ile gitmek yaklaşık 40 dakika sürerken tüm ana görevleri tamamlamak oyuncunun açık dünya keşfine ve görev seçimlerine bağlı olarak önemli ölçüde değişmekle birlikte 50 ila 70 saati bulmaktadır. Yan görevler, keşifler ve ek içerikler de dahil edildiğinde oyuncunun 100 saatten fazla zaman harcaması mümkündür.

5.1. Oyuncu Tercihleri ve Etkileşimi

Oyunda görevler sabit ve değişmez olaylar dizisi yerine birbirine bağlı anlatılardan oluşan bir ağ biçiminde sunulmaktadır. Böylelikle oyuncu tercih ettiği sırayla görevleri yerine getirebilmektedir. Oyun farklı hikâyelere ve çoklu sonlara yol açan oyuncu tercihlerine olanak tanıyan doğrusal olmayan bir anlatı yapısına sahip olmakla birlikte bu yapının, anlatının gidişatını şekillendirme konusunda oyuncuyu teşvik ettiği söylenebilir. The Witcher 3: Wild Hunt pek çok aşamada oyuncuyu hikâyeye yön verecek kararlar vermeye zorlarken oyuncunun verdiği kararların sonuçları, oyunun ilerleyen safhalarına kadar belirsizliğini korumaktadır. Sonuçları öngörülemez hale getiren kasıtlı tasarım, oyuncunun yaptığı seçimlerin sonuçlarından hiçbir zaman tam olarak emin olamamasını sağlamaktadır. Görünüşte hayırsever bir karar gelecekte kötü sonuçlar doğurabilirken tam tersi de yaşanabilmektedir. Oyuncuyu ahlaki açıdan da belirsizliğe sürükleyen ve aldığı kararların önemli sonuçlar doğurmasını sağlayan oyun, karar almayı basit bir mekanikten güçlü bir hikâyeye anlatma aracına dönüştürmüştür. Oyuncu tercihlerinin anlatıyı etkileyen önemli sonuçlar doğurması, oyuncuya karar alma sırasında sorumluluk yüklemektedir. Oyuncunun verdiği her karar anlatıyı şekillendirirken

aynı zamanda oyundaki farklı karakterlerin ve grupların kaderini de etkilemektedir. Kararların sonuçları anlık tepkilerle sınırlı kalmayıp ittifakları, siyaseti ve hikâyenin genel gidişatını etkileyebilir.



Görsel 1. Oyuncunun, Geralt'ın konuşmasını yönlendirebildiği diyalog seçenekleri (Yazar tarafından oynanış sırasında ekran görüntüsü alınmıştır).

Oyuncunun tercihleri önemsiz gibi algılansa da anlatının gidişatını etkileyen diyalog seçeneklerinden, karakterlerin ve tüm bölgelerin kaderini belirleyen ahlaki açıdan önemli kararlara kadar uzanır. En basit şekilde oyundaki diyalog sistemi oyuncuyu anlatının şekillenmesine ortak kılmaktadır. Diyaloglardaki konuşmaların oyuncu tarafından seçilebilir olması, oyuncunun Geralt'ın kişiliğini ve diğer karakterlerle ilişkilerini şekillendirmesine olanak tanımaktadır (Görsel 1). Diyaloglara yönelik bu etkileşimli yaklaşım, oyuncunun pasif gözlemci yerine gelişen anlatının aktif katılımcısı olmasını sağlar.

Oyuncu tercihleri yalnızca genel olay örgüsünü şekillendirmekle kalmayıp aynı zamanda bireysel karakterlerin gelişimini de etkilemektedir. Oyuncunun Geralt adına vereceği kararlar Geralt'ın müttefikleriyle, düşmanlarıyla ve romantik çıkarlarıyla olan ilişkilerini etkilemesi nedeniyle oyuncu olmayan karakterlerle olan etkileşimler anlatıya etki etmektedir. Açık dünyadaki rastgele karşılaşmalar, dinamik olaylar ve önceden yazılmamış anlar oyuncunun tercihini yansıtan hikâyeleri ortaya çıkarmaktadır. Aniden gelişen anlatılara izin veren kasıtlı tasarım, hikâye anlatma deneyimini zenginleştirerek oyuncunun önceden belirlenmiş bir hikâyenin pasif izleyicisi olması yerine hikâyeye katılımını sağlar. Bu yapıyla oyunun, oyuncunun hikâyeyi sahiplenme duygusunu geliştirdiği

ve oyuncuya kendisine özel deneyim yaşama fırsatı sunduğu söylenebilir.

The Witcher 3: Wild Hunt oyuncuya anlatıyı şekillendirebilme gücü vererek oyunun açık dünyası üzerinde temsiliyet ve sahiplenme duygusu geliştirmesini sağlamaktadır. Oyuncu açık dünyayı kendi tercihlerine göre keşfetmeye ve onunla etkileşime geçmeye teşvik edilir. Açık dünya tasarımının, oyuncuyu, oyunun zengin ayrıntılara sahip dünyasına çekerek sürükleyiciliği artırdığı söylenebilir. Kalabalık şehirlerden ormanlara kadar her yer geçmişe ve yaşanmışlığa dair taşıdığı izlerle oyuncuyu keşfetmeye davet etmektedir.

5.2. Görsel ve Anlatısal Unsurların Bütünlüğü

The Witcher 3: Wild Hunt, sabit ve değişmez çevre tasarımının ve açık dünyanın ötesinde anlatıya ilişkin bilgileri aktaran ve oyuncunun duygusal tepkilerini harekete geçiren dinamik görsel hikâye anlatımı tekniklerini kullanmaktadır. Oyuncu açık dünyayı keşfederken çevresel tasarımda adeta sessiz bir anlatıcıya dönüşerek yapılan savaşların ve antik kalıntıların hikâyelerini aktarmaktadır. Yıkılmış köyler, terk edilmiş kamp alanları ve yıpranmış tabelalar oyunun anlatısına katkıda bulunan başlıca görsel unsurlar olarak dikkat çekmekle birlikte aynı zamanda çevresel hikâye aktarımı, oyunun sürükleyici bir açık dünyaya sahip olduğunu ve açık dünya ile anlatı derinliğine katkıda bulunduğunu göstermektedir.

Çevresel ayrıntılar, karakterlerin görünüşleri ve sinematik ara sahneler gibi görsel ipuçları bilgiyi aktarabildiği ve olay örgüsünü anlatımla birlikte ilerletebildiği için oyunun açık dünya tasarımı ile anlatı öğelerinin başarılı bir şekilde birbiriyle bütünleştiği söylenebilir. Ayrıca açık dünya tasarımındaki renk paletlerinin, ışıklandırmanın ve çevresel ayrıntıların kasıtlı kullanımının, anlatı temalarını tamamlayarak kapsayıcı hikâyeye örtüşen farklı atmosferler yarattığı düşünülmektedir. Görsel öğelerin oyunun anlatısına uygun biçimde açık dünyada yer alması, oyuncuyu keşfetmeye teşvik ederken aynı zamanda hikâyeye katılımını da artırabilir. Aynı zamanda The Witcher 3: Wild Hunt'ta görevler keşif sırasında ortaya çıkarılmayı beklemektedir. Oyuncu tehlike altındaki bir köye rastlayabilir, yolda gizemli bir karakterle karşılaşabilir veya eski bir savaşın kalıntılarını keşfedebilir; bunların hepsi görevlerin başlangıç noktaları olabilir. Bu nedenle oyunun açık dünyasının yalnızca görevler için bir arka plan olmadığı aynı zamanda hikâye anlatımına da katkıda bulunduğu söylenebilir.



Görsel 2. Anlatıda gerilimin arttığı sırada kar yağışının başlaması
(Yazar tarafından oynanış sırasında ekran görüntüsü alınmıştır).

Değişen hava koşulları, gece-gündüz döngüsü ve yaban hayatının hareketliliği oyundaki atmosferin ve anlatının şekillenmesinde rol oynamaktadır. Hikâyenin önemli bir anında duygusal aktarımı güçlendirmek için ani bir fırtına eşlik edebilirken canavarların gece faaliyetleri keşifler sırasında gerilimi artırabilir (Görsel 2). Bu dinamik unsurlar oyuncunun açık dünyadaki canlılık hissini geliştirirken aynı zamanda görsel unsurların anlatının ilerleyişine katkıda bulunmasını sağlar. Açık dünyadaki köyler ve yerleşim yerleri değişmez ve sabit nesneler yerine oyuncunun seçimlerine yanıt veren yaşayan topluluklardır. Bu ortamları canlı ve duyarlı hale getirmeye yönelik kasıtlı tasarlanan anlatı yapısı, oyuncu kararlarının sonuçlarını mimariye, günlük yaşama ve genel atmosfere yansıtmayı başarmaktadır. Böylelikle anlatı ile oyunun görsel tarafını temsil eden açık dünya arasındaki bağlantıyı derinleştiren somut bir neden-sonuç ilişkisi de ortaya çıkmıştır. Son olarak oyundaki karakterler görsel olarak birbirinden farklıdır ve yine birbirinden farklı olan bireysel geçmişlerini, motivasyonlarını ve ahlaki eğilimlerini yansıtmaktadır. İster Geralt'ın metanetli kararlılığı ister Yennefer'in ruhani güzelliği isterse de canavarların grotesk deformasyonları olsun, her karakterin görsel kimliği hikâyedeki anlatı rollerini ve tematik önemlerini güçlendirmektedir.

5.3. Doğrusal Olmayan Anlatı Yapısı

Oyuncu ana görev dizisinin gidişatını değiştiren kritik kararlardan, yan görevleri ve karakter etkileşimlerini etkileyen küçük seçimlere kadar anlatının ilerleyişini

şekillendirmede önemli bir yetkiye sahiptir. Doğrusal anlatıların aksine The Witcher 3: Wild Hunt'ın anlatı yapısının merkezinde oyuncuya sunulan etkili seçimler yapabilme özgürlüğü yer almaktadır. Söz konusu yapı, oyuncu tercihlerinin kümülatif etkisiyle belirlenen birden fazla olası sonla sonuçlanır. Bu sonlar büyük zaferlerden trajik olaylara kadar uzanır ve oyuncu eylemlerinin ve ahlaki kararlarının sonuçlarını yansıtır.

Ağırlık ve sonuç taşıyan oyuncu seçimlerinin kasıtlı olarak anlatıya dahil edilmesi, oyuncu eyleminin yüzeysel bir yanılsaması yerine anlatıyı şekillendiren itici bir güç olmasını sağlamaktadır. Görevlerin sonuçları, karakter ittifakları ve hatta bölgelerin kaderi oyuncunun yaptığı seçimlerle şekillenerek gelişen hikâyeye derinlik katmanları eklemektedir. Oyuncu seçimlerinin çok sayıda olası sonuca yol açmasının tekrar oynanabilirliği artırdığı ve oyuncuyu kararlarının farklı sonuçlarına tanıklık etmesine davet ettiği de düşünülmektedir. Hikâye anlatımına yönelik bu yinelemeli yaklaşım oyuncunun katılımını artırabileceği üzere aynı zamanda anlatı olasılıklarının tüm genişliğini ortaya çıkarmak için oyunun birden fazla oynanmasını teşvik edebilir. Ayrıca oyuncu önceden belirlenmiş hikâyeye bağlı kalmayıp kendisini her biri kendi anlatı dokusunu ören bir arayış ağının içinde bulmaktadır. Bu anlatı yapısı oyuncuda özgürlük duygusunu uyandırarak oyuncunun ilgi alanlarına uygun veya Geralt için şekillendirmek istediği role uyumlu bir şekilde görevleri takip etmesine olanak tanımaktadır.



Görsel 3. Oyuncunun açık dünyadaki farklı karakterlerle etkileşime girebilme seçeneği (Yazar tarafından oynanış sırasında ekran görüntüsü alınmıştır).

Doğrusal olmayan anlatı yapısının hâkim olduğu açık dünya tasarımı oyuncu çeşitli bölgeleri keşfetmeye, gizli hikâyelere rastlamaya ve çok sayıda karakterle etkileşime geçmeye teşvik edilmektedir (Görsel 3). Açık dünyanın keşfinin ve anlatının ilerleyişinin kasıtlı olarak iç içe geçmesi, açık dünyanın her köşesinin keşfedilme potansiyeli taşıdığını ve keşfetme eylemini başlı başına bir hikâye anlatma deneyimine dönüştürdüğünü göstermektedir. Bununla birlikte oyuncu, etkileşimleri ve kararları aracılığıyla Geralt'ın ve yardımcı oyuncu kadrosunun evrimine tanık olmakta ve bunun bir sonucu olarak anlatıyla daha derin duygusal bağ kurmasına neden olmaktadır.

5.4. Oyuncu ile Ana Karakter Arasındaki İlişki

The Witcher 3: Wild Hunt, oyuncunun, Geralt'ın karakterini kendi kararlarıyla şekillendirmesine olanak tanıyarak geleneksel karakter odaklı anlatıların ötesine geçmeyi başarmıştır. Geralt'ın diyaloglardaki yanıtları, diğer karakterlerle olan ilişkileri ve dış görünüşü oyuncunun kararlarından etkilenebilmektedir. Böylelikle oyuncu, Geralt'ın, kendi kararlarıyla ve etkileşimleriyle şekillenen bir karakter olarak büyümesine ve evrimine tanıklık etmektedir. İttifaklar kurmaktan yeni düşmanlar edinmeye kadar Geralt'ın yolculuğu oyuncu eylemliliğini, anlatı tercihlerinin ve karakter gelişiminin kümülatif etkisini yansıtmakta ve oyuncunun hikâyeyi sahiplenme duygusunu beslemektedir.

Oyun sahip olduğu özelleştirme seçenekleri ve karakter ilerleme sistemleri aracılığıyla oyuncunun, Geralt'ın görünüşünü ve yeteneklerini kişiselleştirmesine olanak tanımaktadır. Geralt'ı oyuncu seçimlerinin yansıması haline getiren anlatı yapısının, oyuncu ile Geralt arasındaki bağ güçlendirilerek anlatının ortak bir yaratım olduğu fikrini güçlendirmektedir. Oyuncunun, Geralt'ı temizlemesine, zırh ve silah seçmesine, sakalını uzatmasına ya da tıraş etmesine olanak tanıyan kasıtlı tasarım, oyuna kişiselleştirme katmanını eklemektedir. Böylelikle oyuncunun Geralt'ı sahiplenme duygusuna katkıda bulunularak aradaki bağın güçlenmesine de katkı sağlanmaktadır.

6. SONUÇ

Yapılan incelemenin sonucunda The Witcher 3: Wild Hunt, oyuncunun, anlatıyı şekillendirmesiyle, ana karakteri tanımlamasıyla ve ana karakterin diğer karakterlerle olan ilişkilerini yönetmesiyle öne çıkmıştır. Bu nedenle oyunun açık dünyasındaki her yolculuğun benzersiz ve son derece kişisel olduğu söylenebilir. Oyunun, hikâye anlatma araçlarını kısmen oyuncunun kontrolüne vererek onu aktif hikâye anlatıcısı rolüne yükselettiği de düşünülebilir. Görevlerin yerine getirmesi konusunda farklı seçenekler sunma, diyalogları ve Geralt'ın kişiliğini belirleyebilme olanaklarını barındıran oyunun teknik altyapısı, her oyuncuyu anlatının belirlenmesine ortak etmektedir. Geralt önceden

tanımlanmış ana karakter olmakla birlikte aynı zamanda oyuncunun verdiği kararlar doğrultusunda karakteri inşa edilen bir kahramandır. Oyuncunun vereceği kararlarla Geralt'ın erdem timsali mi, paralı asker mi, yoksa ahlaki açıdan muğlak bir figür mü olacağını belirleyebilmesi, karakterin hikâyesine ortak edildiğini göstermektedir. Ayrıca görsel ve anlatısal unsurlar arasındaki uyumun, hikâye anlatımını güçlendirerek çift yönlü biçimde birbirini beslediği ve oyuncuyla oyunla arasındaki bağı artırdığı düşünülmektedir.

Her ne kadar The Witcher 3: Wild Hunt'ın oyuncu odaklı hikâye anlatımını destekleyen ve doğrusal olmayan anlatı yapısı oyuncuyu anlatının şekillenmesine ortak etmeye çalışsa da diğer açık dünya oyunlarında olduğu üzere bu olasılıklar oldukça kısıtlı kalmaktadır. Oyuncuya sunulan farklı anlatı sonları seçeneklerinden gidecek olursak her biri kasıtlı tasarım tarafından önceden tanımlanmış ve oluşturulmuş anlatı biçimleridir. Oyuncunun erişebileceği 3 büyük sonla birlikte 36 farklı sonun dışına çıkabileceği farklı seçenekler bulunmamaktadır. Benzer biçimde diyalogların bazılarında oyuncuya seçim hakkı tanınsa da yine anlatı yapısının ortaya koyduğu seçeneklerin dışına çıkılamamaktadır. Sonuç itibarıyla GTA V, Red Dead Redemption 2 ve Cyberpunk 2077 gibi türün önde gelen oyunlarında da görülebileceği üzere oyuncuya açık dünya içinde özgürlük alanı sunulsa da literatürdeki iddiaları destekleyecek şekilde oyuncu anlatı yapısının dışına çıkamamaktadır (Evren, 2017; Mitchell, 2018, Murray, 1997; Murray 2018; Zimmerman, 2009). Söz konusu sınırlılığın en önemli nedenleri arasında oyun geliştirme teknolojisinin teknik anlamda henüz böylesine çok yönlü eylemliliğe hazır olmaması ve geliştiricilerin oyunlarına dair tüm sınırları belirleyerek olası hukuksal sorunlarla uğraşmak istememesi sayılabilir. Açık dünyada oyuncuya her şeyi yapabilme özgürlüğünün sunulması ve bu anlamda teknik ve anlatısal sınırlamanın olmaması, gerçek yaşamda suç sayılan eylemlerin açık dünyada gerçekleştirilmesini ve bunun gerçek yaşama da sıçramasını tetikleyebilir.

Arsenault ve Perron (2009) oyunların etkileşimli ortamlar olduğu kabulünü sorgulayarak oyunların etkileşimli olması yerine geliştirici tarafından oyuncu eylemleri öngörülerek oyuna getirilen kısıtlılıklar nedeniyle oyuncu eylemlerinin tepki zinciri olduğunu ifade etmiştir. Stang (2019) ise The Walking Dead'deki (2012) oyuncu tercihleriyle ve eylemliliğiyle anlatı yapısının ilişkisini araştırmıştır. Buna göre oyuncuya tercihleri ve eylemleri konusunda özgürlük sunulmasına rağmen anlatının aynı sonuca ulaştığı tespit edilmiştir. Buna karşılık 2013'te piyasaya sürülen The Stanley Parable, alışlagelmiş anlatı yapılarından ve oyun sonu seçeneklerinden ayrılarak öne çıkmaktadır. Etkileşimli hikâye anlatma türündeki oyun, oyuncuya hikâyenin sonucunu etkileyen bir dizi seçenek sunar. Anlatıcı rolündeki dış ses oyuncuya rehberlik etmesine rağmen oyuncu

anlatıcının talimatlarına uymamayı tercih edebilir ve bu tercih de beklenmedik farklı sonuçlara yol açabilir. Şu ana dek oyunda keşfedilen çok sayıda son olmakla birlikte henüz keşfedilmemiş hikâye sonlarının da bulunduğu tahmin edilmektedir. The Stanley Parable'ın oyun sonu seçenekleriyle oyuncu özgürlüğünü ve eylemliliğini destekleyen anlatı yapısına sahip olduğu söylenebilir. Oyun sonu seçenekleri oyunların anlatı yapısını derinden etkileyen ve oyuncu tarafından anlatının önemsenen bir parçasıdır. Nitekim bu örneğin yanı sıra 2012'de oyun severlerle buluşan Mass Effect 3'ün anlatı sonları oyuncular tarafından tepki toplaması üzerine geliştirici şirketin çıkardığı ek paketle oyuna farklı son seçenekleri eklenmiştir (<http> 1).

Çalışmada ortaya konulan kavramsal temel, oyuncu odaklı hikâye anlatımının öncelendiği oyuncu merkezli açık dünya anlatı yapısının ilkesel çerçevesini oluşturmaktadır. Buna göre açık dünya oyunlarının popüleritesinin artmasıyla paradigmanın doğrusal anlatılardan oyuncu odaklı hikâye anlatımına kaydığı söylenebilir. Bu nedenle açık dünya ortamlarının özelliklerini ve zorluklarını kavrayarak anlatı yapısını oyuncu odaklı inşa etmek önem kazanmıştır. Oyuncunun anlamlı seçimler yapabilme ve anlatının gelişimini etkileyebilme yeteneğinin sürükleyici ve ilgi çekici hikâye anlatma deneyimlerinin yaratılmasına katkıda bulunduğu düşünülmektedir. Oyuncu eylemleri ile anlatı bütünlüğü arasında uyumlu bir denge kurmak anlatı yapısının genel tutarlılığını korurken aynı zamanda anlamlı oyuncu seçimlerine olanak tanıyan sistemlerin tasarlanmasını da içermelidir. Bununla birlikte görsel ve anlatısal unsurların birbiriyle uyumlu olmasıyla ortaya çıkan anlatıların ve çevresel tepkiselliğin desteklenmesinin oyuncu deneyimini zenginleştirdiği düşünülmektedir. Bu anlamda açık dünya oyunları oyuncu kararlarının, oyuncu olmayan karakterlerin davranışlarının ve çevresel değişikliklerin dinamik etkileşimini benimsemeli ve organik olarak gelişen anlatıları teşvik etmelidir. Oyuncu eylemlerine dinamik olarak yanıt veren, keşfetmeyi teşvik eden ve sürükleyici hikâye anlatımı öğeleri sunan açık dünyalar tasarlayanın oyuncu katılımını ve eylemliliği artırdığını söylemek mümkündür.

Açık dünya tasarımı, oyuncunun rolüne büründüğü ana karakterle açık dünya arasındaki ilişkiyi belirleyen temel unsurdur (Kirkland, 2021). Açık dünya tasarımı ve onun keşfi etkileşime girilecek karakter haline gelmektedir. Martin (2011), The Elder Scrolls IV: Oblivion'daki (2006) pastoral (cennet) ve cehennem tasvirlerini içeren açık dünya tasarımının, anlatının temel çatışmasını görsel olarak desteklediğini belirtmektedir. Benzer biçimde The Witcher 3: Wild Hunt'ın açık dünya tasarımının da anlatıyı destekleyen niteliğe ve hareketliliğe sahip olduğu ortaya konulmuştur.

Çalışmanın kavramsal çerçevesi geleceğe yönelik çıkarımlar ve öneriler de içermektedir. Bunların en başında açık dünya oyunlarında yapay zekânın etkin biçimde kullanımı

gelmektedir. The Witcher 3: Wild Hunt başta olmak üzere diğer açık dünya oyunlarında da görülebileceği üzere oyuncu kararlarını seçeneklerle kısıtlayan mevcut anlatı yapıları belli bir noktaya kadar oyuncu eylemliliğini destekleyebilmektedir. Bu anlamda daha karmaşık, önceden tanımlanmayan ve tamamen oyuncunun kararlarıyla şekillenecek anlatı yapısının oluşturulabilmesi için gelişmiş yapay zekâ modellerinin oyunlara entegre edilmesi gerektiği düşünülmektedir. Bununla birlikte yapay zekâ daha karmaşık ve daha duyarlı oyuncu olmayan karakter davranışları oluşturmak için de kullanılarak açık dünyayı öngörülemez ve benzersiz kılabilir. Artan nüanslarla ve karmaşıklıkla oyuncu eylemlerine uyum sağlayabilen yapay zekâ destekli karakterler, sürükleyicilik düzeyini yükseltebilir ve daha dinamik hikâye anlatımına katkıda bulunabilir.

Doğrusal ya da doğrusal olmayan anlatı yapılarının yerine arka planında yapay zekânın yer aldığı prosedürel hikâyelerin açık dünya oyunlarının anlatı yapısını oluşturması önerilebilir. Geleneksel hikâyeler genellikle yazar ya da yazar ekibi tarafından önceden belirlenmiş bir olay örgüsüne sahipken prosedürel hikâyeler ise oyuncunun eylemlerine göre gelişir ve önceden belirlenmemiştir. Prosedürel hikâyeler oyuncuya daha fazla kontrol ve özgürlük olanağı sunabilir. Böylelikle oyuncu, hikâyenin gidişatını kendi seçimleriyle şekillendirebilirken oyunun anlatı yapısı da daha sürükleyici hale gelebilir. Oyuncu seçimlerine dayalı olarak hikâye öğelerini dinamik olarak üreten prosedürel anlatı yapısı kısmen The Stanley Parable'da olduğu üzere neredeyse sınırsız hikâye anlatma olanağına sahip olacağı için her oyuncuya farklı bir hikâye deneyimi sunabilir.

Prosedürel anlatı yapısıyla birlikte oyuncu odaklı modülerliğin bir arada kullanılması, oyuncunun açık dünya deneyimini artırabileceği düşünülmektedir. Oyuncu odaklı modülerlik, oyuncunun kendi deneyimini kendi tercihlerine göre şekillendirmesine izin veren oyun tasarımı yaklaşımıdır. Bu yaklaşım, oyuncunun, oyunun farklı parçalarını bir araya getirmesine, kendi hikâyesini yaratmasına veya oyunun nasıl oynanacağını değiştirmesine olanak tanır. Aynı zamanda oyuncunun oyuna daha fazla dahil olmasına ve kendi deneyimini kişiselleştirmesine yardımcı olabilir. Böylelikle oyunun tekrar oynanabilirliğini artırılabilir ve oyuncunun oyunla daha fazla zaman geçirmesi sağlanabilir. Prosedürel anlatı yapısına sahip ve oyuncu odaklı modülerliği kullanan en popüler oyunlar ise Minecraft ve The Sims serileridir.

KAYNAKLAR

- Abbott, H.P. (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Aker, Ç. (2023). Dijital Oyun Deneyimi Analizi: Ghostwire Tokyo Oyun İncelemesi. *Intermedia International e-Journal*, 10(18), 160-177. <https://doi.org/10.56133/intermedia.1259892>
- Althusser, L. (2019). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları* (Çev: A. Tümertekin). İstanbul: İthaki.
- Ameli, S.R. & Mousavi Haghshenas, M. (2023). A Descriptive-Analytical Study of the Open-World Game Design “Grand Theft Auto V and Online Version” with an Emphasis on Role-Playing Capabilities. *Journal of Cyberspace Studies*, 7(1), 1-22.
- Arsenault, D. & Perron, B. (2009). In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay. Bernard Perron ve Mark J.P. Wolf (Eds.). *The Video Game Theory Reader 2* içinde (s. 109-131). New York: Routledge.
- Berger, J. (1999). *Görme Biçimleri* (Çev: Y. Salman). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bizzocchi, J. & Tanenbaum, T.J. (2012). Mass Effect 2: A Case Study in the Design of Game Narrative. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(5), 393-404. <https://doi.org/10.1177/0270467612463796>
- Cesário, V., Ribeiro, M. & Coelho, A. (2023). Exploring the Intersection of Storytelling, Localisation, and Immersion in Video Games – A Case Study of the Witcher III: Wild Hunt. Constantine Stephanidis, Margherita Antona, Stavroula Ntoa ve Gavriel Salvendy (Eds.), *HCI International 2023 Posters* içinde (s. 546–552). Cham: Springer.
- Chesher, C. (2012). Navigating Sociotechnical Spaces: Comparing Computer Games and Sat Navs as Digital Spatial Media. *Convergence*, 18(3), 315-330. <https://doi.org/10.1177/1354856512442762>
- Evren, F.B. (2017). Dijital Oyunlarda İdeolojinin Sunumu: GTA IV Örneği. *The Turkish Journal of Design, Art and Communication*, 7(2), 264-284. <https://doi.org/10.7456/10702100/010>
- Fernandez-Vara, C. (2015). Digital Games: The New Frontier of Postmodern Detective Fiction. *Electronic Literature*, 119.

- Gürsel, M.S. (2022). Dijital Rol Yapma Oyunlarında Arayüz Tasarımlarının Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Hughes, N.G.J. (2023). Understanding Specific Gaming Experiences: The Case of Open World Games. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). York, Birleşik Krallık: University of York, Computer Science.
- Jański, K. (2018). Creation of the fictional world in The Witcher 3: Wild Hunt. *Homo Ludens*, 1(11), 117-133. <https://doi.org/10.14746/hl.2018.11.7>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game içinde* (s. 118-130). MIT Press.
- Kirkland, E. (2021). Videogames and the Gothic. New York: Routledge.
- Klimmt, C., Dorothée, H., and Vorderer, P. (2009). The Video Game Experience as 'True' Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception. *Communication Theory*, 19(4), 351-373. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x>
- LaPensée, E. (2021). When Rivers Were Trails: Cultural Expression in an Indigenous Video Game. *International Journal of Heritage Studies*. 27(3), 281-295. <https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1746919>
- Martin, P. (2011). The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion. *Game Studies*, 11(3). <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>
- Mitchell, L. (2018). *Ludopolitics: Video Games Against Control*. Hampshire, UK: Zero Books.
- Muriel, D. & Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. London: Routledge.
- Murray, J.H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Murray, S. (2018). *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. London: I.B. Tauris.

- Nur Fauzan, F. (2023). Emergent Gameplay and the Affordance of Features in Open-World Video Game Environments. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Stockholm, Sweden: KTH Royal Institute of Technology, School of Electrical Engineering and Computer Science.
- Oğur, Ü. (2023). Kültürün Dijitalleşme Süreci ve Siber Uzamda Halk Anlatılarının Dönüşümü: Youtube Örneği. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Van: Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Öncü, M. (2023). Bir Anlatı Türü Olarak Video Oyunları. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 13(1), 155-165. <https://doi.org/10.7456//11301100/011>
- Pepe, F. (2019). The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games. London: Bitmap Books, 2019.
- Rahimova, A. (2023). Visual Guides and Design Solutions in games: An Analysis of Limbo and Inside. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Shawn Shao, D. (2023). Creative Writing in the Narratives of Interactive Games—The Cases of Grand Theft Auto 5 and The Witcher 3: Wild Hunt. Mo-Ling Rebecca Leung (Ed.), Chinese Creative Writing Studies içinde (s. 85-92). Singapore: Springer.
- Solheim, J. (2021). Open World Navigation and the Effects of Diegetic Elements in Video Games. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Torgarden, Norveç: Norwegian University of Science and Technology, Faculty of Architecture and Design Department of Design.
- Stang, S. (2019). “This Action will have Consequences”: Interactivity and Player Agency. Game Studies, 19(1). <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>
- Stang, S. (2022). Too Close, Too Intimate, and Too Vulnerable: Close Reading Methodology and the Future of Feminist Game Studies. Critical Studies in Media Communication, 39(3), 230-238. <https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2080851>
- Tuominen, J. (2020). Rockstar’s Open World Video Games as Ideological Apparatuses: A Case Study of Red Dead Redemption Series. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Tampere, Finland: Tampere University, Faculty of Information Technology and Communication Sciences.

Vickery, N., Tancred, N., Wyeth, P. ve Johonson, D. (2018). Directing Narrati-
ve in Gameplay: Player Interaction in Shaping Narrative in the Witcher
3. Australian Conference on Human-Computer Interaction (OzCHI'18).
Melbourne, Avustralya: University of Melbourne, s. 495-500. [https://doi.
org/10.1145/3292147.3292201](https://doi.org/10.1145/3292147.3292201)

Zimmerman, E. (2009). Gaming Literacies: Game Design as a Model for Literacy in
the Twenty-First Century. Bernard Perron & Mark J.P. Wolf (Eds.), The Video
Game Theory Reader 2 içinde (s. 23-31). New York: Routledge.

İnternet Kaynakları

http 1. <https://www.technopat.net/2012/04/05/mass-effect-3e-farkli-sonlar-geliyor/>
(Erişim tarihi: 31.03.2024).

SANAT ORTAMININ BELİRSİZ ALANI: KİŞİSEL SERGİ KRİTERLERİ

• Dr. Öğr. Üyesi İsmail EYÜPOĞLU* • Arş. Gör. Ömür GÖKTEPELİLER**
• Doç. Dr. Ferhunde KÜÇÜKŞEN ÖNER*** • Doç. Dr. Esra YILDIRIM****

ÖZET

Kişisel sergiler, sanatçıların eserlerini seyircilerle buluşturup etkileşim kurma fırsatı elde ettiği önemli etkinliklerdir. Bu sergiler, sanatçının üretimlerinin doyum noktasına ulaştığı ve artık kitlelerle buluşma anını müjdeleyen bir serüvenin sonudur. Sergi bütün bunların ötesinde sanatçının izlerçevre ile iletişim kurduğu itibarlı bir faaliyet olarak yerini almıştır. Bununla birlikte, kişisel sergilerin tanımı ve kriterleri konusunda ülkemizde ve dünyada çeşitli belirsizlikler bulunmaktadır. Hangi kriterlere göre bir serginin kişisel sergi olarak tanımlandığı, bu sergilerin somut çerçevesinin nasıl oluşturulacağı gibi durumlar bu belirsizliğin başat konularıdır. Bu bağlamda araştırmanın amacı, bu belirsizlikleri çıkış noktası yaparak kişisel sergiler konusunda somut bir çerçeve oluşturmak ve kişisel sergilerin taşıması gereken özellikler üzerine bir tartışma ve düşünme ortamı yaratmaktır. Araştırma, durum çalışması modeli kullanılarak gerçekleştirilen nitel bir araştırmadır. Veriler, uzman görüşleriyle hazırlanan görüşme formu aracılığıyla toplanmış olup 2023 yılında gerçekleştirilen “ARTANKARA 9. Uluslararası Çağdaş Sanat Fuarı’nda 21’i sanatçı, 11’i akademisyen sanatçı, 8’i galeri sahibi, 2’si küratör ve 2’si koleksiyoner olmak üzere toplam 44 kişiyle yüz yüze yapılan görüşmeler yoluyla elde edilmiştir. Elde edilen veriler içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiş ve tablolar aracılığıyla sunulmuştur. Araştırmada elde edilen bulgular neticesinde; sanatçı, akademisyen sanatçı, galeri sahipleri, küratörler ve koleksiyonerlerin çoğunluğunun kişisel sergi açma sürecinde karar merciinin sanatçının kendisinin olduğu görüşünde birleştiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Kişisel sergi, Plastik sanatlar, Resim, Heykel.

* Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş eğitimi Anabilim Dalı, ieyupoglu@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0705-6106

** Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş eğitimi Anabilim Dalı, ogoktepeliler@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7302-341X

*** Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş eğitimi Anabilim Dalı, foner@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5251-4327

**** Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş eğitimi Anabilim Dalı, eyildirim@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2229-3679

THE UNCERTAIN SPACE OF THE ART WORLD: PERSONAL EXHIBITION CRITERIA

• Assist. Prof. İsmail EYÜPOĞLU* • Res. Asst. Ömür GÖKTEPELİLER**

• Assoc. Prof. Ferhunde KÜÇÜKŞEN ÖNER*** • Assoc. Prof. Esra YILDIRIM****

ABSTRACT

Solo exhibitions are important events where artists have the opportunity to present their works and interact with audiences. These exhibitions mark the culmination of the artist's creative process, signaling the moment when their works are ready to meet the public. Beyond this, an exhibition serves as a prestigious activity through which the artist communicates with their audience. However, there are various ambiguities both in our country and globally regarding the definition and criteria of solo exhibitions. Issues such as the criteria for defining an exhibition as a solo exhibition and how to establish a concrete framework for these exhibitions are central to this ambiguity. The aim of this research is to address these uncertainties and create a concrete framework for solo exhibitions, fostering a discussion and reflection on the essential characteristics that solo exhibitions should possess. This qualitative research was conducted using a case study model. Data were collected through an interview form prepared with expert opinions and obtained through face-to-face interviews with a total of 44 individuals at the "ARTANKARA 9th International Contemporary Art Fair" held in 2023. The interviewees included 21 artists, 11 academic artists, 8 gallery owners, 2 curators, and 2 collectors. The data were analyzed using content analysis and presented through tables. The findings of the research indicate that the majority of artists, academic artists, gallery owners, curators, and collectors agree that the decision-making authority in the process of organizing a solo exhibition lies with the artist themselves.

Keywords: Solo exhibition, Plastic arts, Painting, Sculpture.

* Bartın University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, ieyupoglu@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0705-6106

** Bartın University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, ogoktepeliler@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7302-341X

*** Bartın University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, foner@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5251-4327

**** Bartın University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, eyildirim@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2229-3679

1. GİRİŞ

Sergi, belirli bir konseptte veya sanatçıya odaklanan eserlerin bir araya getirilerek izleyiciye sunulduğu etkinlik veya organizasyon olarak tanımlanabilir. Bu etkinlikler sanatın yayılmasına, sanatçıların eserlerini tanıtmasına ve izleyicilerin sanatı deneyimlemesine olanak tanır. Sergi, çoğu sanat disipliniyle ilişkilidir ve resim, heykel, fotoğraf, video sanatı gibi çeşitli sanat formlarını içerebilir. Çağdaş yaşamın bir parçası haline gelen sergiler bilginin üretiminde ve yayılmasında da işlevselliğini korur. Sergiler sanat, sanat tarihi, antropoloji alanlarının, birçok disiplinin ve kültürel çalışmaların araştırma konusudur (Taylor, 2022, s.12).

Barthes (1972) sergiyi karmaşık bir mit olarak görmektedir. Sergiler, izleyicinin bakışlarını yönlendirdiği gözün beslendiği yerler olarak karşımıza çıkar. Lacan, bu duruma resmin sakinleştirici ve Apolloncu etkisini sağlayan ehlileştirilmiş bakış der (Richter, 2023, s.42). Sanat alanı sürekli bir dönüşüm içerisinde olduğu, devam ve değişim arasındaki dinamik ilişkiyi ön planda tuttuğu gibi özünde pratik dinamiklerden hariç düşünülemez. Sergi yapımı bu bağlamda ürünü etkiler ve değiştirir. Sergileme işlevi tüm bunlar düşünüldüğünde anlamsal bir bütünlük oluşturma, seçme ve organize etme gibi pratikleri de içerisinde barındırmaktadır (Richter, 2023). Sergiler, izleyiciler için dinamik ve zamana yayılan deneyimler sunar (Bal, 2007). Farklı sanat formlarını ve temalarını içerebilecek çeşitli formatlarda düzenlenebilirler. Bu formatlar arasında, kişisel sergiler sanatçılar için özel bir öneme sahiptir.

Türk Dil Kurumuna göre kişisel sergi, “sadece bir sanatçının eserlerinin yer aldığı sergi” olarak tanımlanmaktadır (http 1). Batı dünyasında “solo sergi” olarak da adlandırılan kişisel sergilerde sanatçının eserleriyle birlikte yaşamından notlara da yer verilebilmektedir. Kişisel sergiler, sanatçının eserlerinin izleyicilerle bulunduğu ve onlarla etkileşimde bulunma şansı elde ettiği önemli etkinliklerdir. Bu tür etkinlikler, sanatçının eserlerini sergileyerek onların yorumlanmasına ve anlaşılmasına olanak tanır. Bu durum, sanatçıya eserleri hakkında yeni bir perspektif sunabilir ve onun gelecekteki çalışmalarını etkileyebilir. Kişisel sergilerde sanatçı, belirli bir konu ya da tekniğe odaklanabileceği gibi, genel olarak kariyeri boyunca ürettiği eserlerin geniş bir yelpazesini de sunabilir (Ergen Ayan, 2013). Retrospektif sergi olarak tanımlanan bu tür sergiler sanatçı tarafından yaşadığı dönemde açılabilirdiği gibi sanatçının ölümünden sonra yakınları, küratörler ya da koleksiyonerler tarafından da açılabilmektedir.

1.1. Kişisel Sergilerin Kısa Tarihi

Tarihsel süreçte “Sergi” kelimesi diller arasında farklı anlamlarda kullanılmıştır. Bu anlamlar İngilizcede gösteriyi ifade ederken Fransızcada gösterişi ve aşağılayıcı olanın

çağrışımını ifade etmektedir (Mainardi, 1991; Etro, Marchesi ve Stepanova, 2020). Aslına bakılırsa dillerde yapısal açıdan kesişse de farklılaşan bu anlamlar, sergi pratiğinin tarihsel seyrine ve sergiye kültür odaklı bakışlardaki nüanslara işaret eder.

Farklı kaynaklara göre 1632 yılına kadar uzanan sergilerin geçmişi, bildiğimiz anlamıyla Britanya'da 1785 yılında Derby'li Joseph Wright'ın (düzenlediği tahmin edilen ilk kişisel) sergisi ile kendisini göstermektedir. Bununla beraber Avrupa'daki en eski kişisel sergi örneği olarak, Jacques-Louis David'in 1799 yılında Louvre galerilerinden birinde açmış olduğu sergi de gösterilmektedir ([http 2](http://2)). İlk kişisel sergi örnekleri olarak kabul edebileceğimiz bu sergilerin ardından 19. yüzyıldan itibaren Avrupa'da ve Amerika Birleşik Devletleri'nde açılan kişisel sergilerin sayısı giderek artmıştır. Aynı dönemde (1820'lerin başında) sergi salonlarına ve sergi jürilerinin katılığına karşı (protest) sergi düzenleme fikri de kendini göstermiştir (Hauptman, 1985, s.96-97).

Empresyonist sanatçılar, 1870'li yıllarda düzenledikleri sergilerle sergileme pratiklerinde bazı ilkleri gerçekleştirmişlerdir. Bu bakımdan 1870 ile 1900 yılları arasında yavaş yavaş bazı sergi planlanma özellikleri (resimleri tek sıra asma, insan göz seviyesi ölçüsüne dikkat etme, alçak tavan v.d.) benimsenmeye başlamıştır. Yine bu yıllarda sergileme mekânlarında duvar rengi olarak beyaz kullanılmaya başlanmış ve beyazın sergilerle bütünleşen bu etkisi akademilerde de kendini göstermiştir. 1910 yılında açılan Gustav Klimt'in kişisel sergisi uluslararası alana yayıldığı için sergi tarihinde önemli bir yer edinmiştir. 1900'lerin başında sonradan "Beyaz Küp" olarak adlandırılacak olan sergileme mekânları ortaya çıkana kadar piyasa için üretilen modern resim ve heykellerin ilk mekânı, 19. yüzyıl ekseriyetle de burjuva evleri olmuştur. İlk müzeler de yine sergi mekânına dönüştürülmüş olan odalardan oluşturulmuştur. Zaman içinde bu modelin yerine bir başkası geçmiştir. Modern sanat soyutlaştıkça ve özerkleştikçe, adeta içinde bulunduğu yurtsuzluk halini yansıtacak bir mekân arar olmuştur. Böylece "Beyaz Küp" olarak da bilinen sergi geleneği kendini göstermiştir (Meijers, 1996,s.7; Richter, 2023,s. 71; [http 3](http://3)).

20. yüzyıla gelindiğinde Duchamp'ın "Pisuar" sergilemesi ile başlayan eser ve müze mekânlarının köklü değişimlere uğraması süreci farklı dönemlerde değişerek devam etmiştir. Artık mekân eserin önüne geçmeye başlamıştır. Yves Klein'in 1958 yılında bomboş bir galeriyi sergilediği "Boşluk" ve buna karşılık 1960 yılında Fernandez Arman'ın içerisine girilemeyecek bir şekilde doldurulmuş bir galeride "Dolu" isimli sergilerle sergi mekânının kendisi sanat eserine dönüşmesi bakımından dikkat çekicidir. Mekânın kendisi de artık bir eserdir. Kavramsal sanatın da desteklediği bu süreçler eser-mekân ilişkilerinin yeniden kurulmasının önünü açmıştır ([http 4](http://4)).

Ülkemizde ilk sergilerin açılmasında en büyük etkenin on sekizinci yüzyılın son

çeyreğinde İstanbul'a çok fazla sayıda yabancı ressamın gelmesi olduğu söylenebilir. Bu ressamların eserleri Osmanlı devlet adamlarını ve saray erkânını oldukça etkilemiş, minyatür dışındaki resim tekniklerine duyulan ilgiyi arttırıp resim konusundaki tutuculuğun kırılmasına öncü olmuştur. Bu bağlamda 1845 yılında, Çırağan Sarayı'nın bir salonunda, Oreker adlı Avusturyalı bir ressamın, şehir manzaralarından oluşan çalışmalarının sergilenmesi önemli bir gelişmedir (Cezar, 1995). Bu Avusturyalı ressamın sergisinin Türkiye'de gerçekleştirilmiş ilk kişisel sergi olabileceği görüşü ağır basmaktadır.

Sergi düzenlemeye yönelik ilk adımlar ve sergileme kavramının gelişimi; 1850 sonrasında sanayi ve tarım ürünlerinin tanıtımına yönelik fuar nitelikli, yurt dışında düzenlenen uluslararası sergilere katılım ile başladığı söylenebilir. 1851 yılında düzenlenen tarım ve sanayi ürünlerinin tanıtıldığı "Londra Sergisi", Osmanlı Devleti'nin katıldığı ilk uluslararası sergidir (Çolak, 2011, s.2). Bununla birlikte 27 Nisan 1873'te Şeker Ahmet Paşa, İstanbul Sanayi Mektebi'nde ilk resim sergisini açmıştır. Şeker Ahmet Paşa'nın öğrencilerinin resimlerine de yer verdiği bu sergi, diğer Türk resamlara da ışık tutmuştur. Bu serginin basında uyandırdığı yankılar piyasa hareketinin başlamasını ve devletin en üst kademelerinde de ilgiyle izlenmesini sağlamıştır. Şeker Ahmet Paşa'nın figür ve kompozisyonundan ziyade natürlük çalışmalarının ağırlıklı olduğu serginin ikincisi 1 Temmuz 1875'te Darülfünun binasında gerçekleşmiştir (Tansuğ, 1991; http 5).

1.2. Kişisel Sergilerin Amacı ve Önemi

Sergiler, sergilenen ürünün sanatsal, tarihsel bağlamının ve bütünselliğinin anlaşılmasında önemlidir. Geniş bir sergi ağı ve serginin iyi tanıtılması, sanatsal çeşitliliğin göstergesi olabilir ve sanatçının eseri çeşitli yorumlar altında tekrardan şekillenir (Braden, 2021; Richter, 2023). Bir arada bulunan sanatçıların sergilenmesinin yanında kişisel sergilerin bir sanatçının tarihsel gelişimini olumlu yönde etkilediği düşünülmektedir (Braden ve Teekens, 2020). Becker (2008)'e göre ise kişisel sergiler bir görsel sanatçının işine bağlanması ve kendini adamasının saf bir göstergesidir. Osborne (2019) sergileri; önemini anlam kazandırma gerekliliğini karşılayan ve odak önem birimi olarak kendini gösteren düzenlemeler olarak ele almaktadır.

Sergiler, sanat ürününün karşısında sanatçı ve izleyiciyi aynı kişi olarak birleştirmektedir. Asıl önemli olan ise sanatçı dışındaki izleyicilerin yapıta yeni anlamlar yüklemesidir. Bu noktada sergiler, anlamların yüklendiği ve birleştiği alanlardır (Jue, 2017). Her izleyicinin kattığı farklı anlamlarla eser zenginleşir, sanatçı ve izleyiciyle derin bir etkileşim bağı kurulur. Bu bağ en geniş çerçevede sanatçı, eser, izleyici arasındaki iletişimi ifade eder. Bu sebeple sergi ve sergileme konusu artık tüm dünyada önem kazanmış, küratörler dışında bu işi profesyonel olarak yapan şirketler ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte,

serginin ne olabileceğine dair tanımlar da günümüzde hızlı bir şekilde değişkenlik göstermeye devam etmektedir (Graham, 2013).

1.3. Kişisel Sergiler Konusunda Yaşanan Belirsizlikler ve Nedenleri

Kişisel sergilerin ülkemizde ve dünyada gelişimine, değişimine baktığımızda bazı belirsizliklerin olduğu açıktır. Sergilerin hangi kriterlere göre kişisel sergi olarak tanımlandığı, kişisel sergilerin somut çerçevesinin nasıl oluşturulacağı tartışmalıdır. Özellikle modern ve çağdaş sanat süreçlerinde bir galeri içinde sergilenen tek bir eser bile kişisel serginin konusu olabilirken, bomboş bir galeri ya da içine girilemeyecek kadar çok nesneyle doldurulmuş bir mekân ve içindeki eserler de kişisel sergi olarak kabul görebilmektedir. Bu gibi sorunlar, kişisel serginin, akademisyen, sanat eleştimeni, sanat tarihçisi, küratör, akademisyen-sanatçı gibi paydaşlardan oluşan izlerçevrenin aynı fikirde olamadığı bir ortam yaratır. Bu bağlamda başta akademik çevre olmak üzere izlerçevre ortak bir çerçeve belirleme çabasına girişmiştir. Bütün bunların yanı sıra akademik yükseltmelerde bir kriter olarak belirlenen ve somut çerçevesi çizilen kişisel sergi kriterlerini de hatırlamak gerekir. Doçentlik Yönetmeliği Yükseköğretim Genel Kurulu'nun 15.06.2023 tarihli 10 sayılı oturumunda alınan 2023.10.183 sayılı kararına göre; özel başvuru şartları Geleneksel Türk Sanatları, Plastik Sanatlar, Tasarım, Sinema, Bilim/Sanat Alanı a) bendinde; Sergi içeriğinde en az 15 adet özgün sanat eseri/tasarım/yorum çalışması barındıran kişisel sergi açmak ifadesi bulunmaktadır (http 6). Dolayısıyla T.C. Üniversitelerarası Kurul Başkanlığı tarafından ilk kez kişisel sergide kaç eser bulunması konusunda bir ifade yer almıştır. Bu kriterlerin 'sanat piyasası'nda karşılık bulup bulmadığı da ayrı bir tartışma alanıdır.

Bir biçim olarak kişisel sergi, yapım aşamasında halihazırda benimsediği paradigmalarda önemli rol oynamasına rağmen, sanat tarihinde dikkate alınmamaktadır. Böylelikle, tarihsellendirilmemiş olan kişisel sergiler süreç içerisinde belirsizliklerle karşılaşmaktadır. Sergilerin nasıl bir arada bulunması, temeli oluşturan hipotezlerin neler olduğu ve değerlendirmek adına ne gibi kriterlerin kullanabileceği göz ardı edilmiştir. Bu ihmal, kişisel serginin nasıl olması gerektiği konusunda öznelliğin ön plana çıktığı belirsizlikler ya da karşıt görüşler doğurmuştur (Ribas, 2015, s.5). Dolayısıyla sanat tarihinde sanatçı ve eserinin kişisel sergilerden daha önemli bir yer tutmasının kişisel sergilerin kendisini konumlandırma biçimindeki eksikliğinden kaynaklandığı söylenebilir. Sanatçı, küratör ya da herhangi bir kişisel sergi oluşumu; bağlam oluşturmadan, retoriğe düşmeden, sergi kompozisyonu belirlemeden hareket ederse güncelin içinde kaybolabilmektedir. Kişisel sergilerin somut çerçevesinin çizilememesindeki en önemli etken kişisel sergiye ait bilincin ve uygulamaların herkesçe farklı olması ve farklı değerlendirilmesidir.

1.4. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu araştırmanın temel amacı, kişisel serginin tarihsel süreçte anlam ve biçim olarak nasıl değiştiğini incelemektir. Ayrıca ülkemizde ve dünyada kişisel sergi kavramıyla ilgili mevcut belirsizlikleri ele alarak, sergi oluşumunda yer alan katılımcıların görüşleri doğrultusunda kişisel serginin somut bir tanımını yapmayı ve bu sergilerin sahip olması gereken özellikler üzerine bir tartışma platformu oluşturmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda araştırma, hangi dinamiklerin bir sergiyi kişisel yaptığı veya yapmadığına dair belirsiz alanı tespit edip plastik sanatlar dünyasında bir farkındalık kazandıracak iddiasını taşıdığı için önemlidir. Bununla birlikte araştırmanın veri toplama süreci, uluslararası bir organizasyon olan ARTANKARA 9. Uluslararası Çağdaş Sanat Fuarı'nda farklı amaçlarla bulunan, sanatsal anlamda çok farklı noktalarda olan sanatçı, akademisyen sanatçı, galerici, küratör ve koleksiyonerlerden görüş alınarak oluşturulması nedeniyle araştırmanın önemi ve zenginliğinin bir kat daha arttığı ileri sürülebilir.

YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Deseni

Bu araştırma, nitel araştırma desenlerinden durum çalışması yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Durum çalışması, en genel tanımıyla, sınırlı bir sistem (bir durum) hakkında gözlemler, mülakatlar, görsel-işitsel materyaller, dokümanlar ve raporlar gibi çoklu bilgi kaynakları aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi toplandığı, bir durumun betimlemesini veya durum temalarını ortaya koyduğu nitel bir yaklaşım olarak tanımlanmaktadır (Creswell, 2013, s. 97). Bu bağlamda, araştırma, kişisel sergilerin hangi niteliklere sahip olması gerektiği ile ilgili katılımcı görüşlerinin derinlemesine ele alınması ve değerlendirilmesi amacıyla durum çalışması yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

2.2. Çalışma Grubu

Bu araştırmanın veri toplama süreci ARTANKARA 9. Uluslararası Çağdaş Sanat Fuarı ile sınırlandırılmıştır. Bunun sebebi, fuar alanı ve katılımcılarının, araştırmanın odaklandığı “sergi/kişisel sergi” dinamiklerini ve etkileşimlerini gözlemlemek için ideal bir ortam sunmasıdır. Fuar, sanatçılar, akademisyen sanatçılar, galeri sahipleri, küratörler ve koleksiyonerler gibi sanat ekosisteminin farklı bileşenlerini bir araya getirerek çeşitli perspektiflerin bir arada incelenmesine olanak tanımaktadır. Bunun yanında, ARTANKARA gibi büyük ve uluslararası bir fuar, geniş bir katılımcı yelpazesi sunarak araştırmanın sonuçlarının daha genel geçer ve temsili olmasını sağlamaktadır. Fuarın katılımcıları, yerel ve uluslararası sanat çevrelerinden gelen, farklı deneyim ve bakış açılarına

sahip bireylerden oluştuğundan, bu çeşitlilik araştırmanın derinliğini artırmaktadır.

Bu bağlamda araştırmanın çalışma grubu, 2023 yılında gerçekleştirilen ARTANKARA 9. Uluslararası Çağdaş Sanat Fuarı'na katılımcı veya izleyici olarak katılan kişiler arasından rastgele seçilen; 21 sanatçı, 11 akademisyen sanatçı, 8 galeri sahibi, 2 küratör ve 2 koleksiyoner olmak üzere toplam 44 kişiden oluşmaktadır. Çalışma grubuna ait demografik bilgiler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcılara Ait Bilgiler

KOD	Meslek	Deneyim Süresi	KOD	Meslek	Deneyim Süresi
S1	Sanatçı	17	A2	Akademisyen Sanatçı	20
S2	Sanatçı	15	A3	Akademisyen Sanatçı	7
S3	Sanatçı	20	A4	Akademisyen Sanatçı	19
S4	Sanatçı	4	A5	Akademisyen Sanatçı	13
S5	Sanatçı	22	A6	Akademisyen Sanatçı	37
S6	Sanatçı	30	A7	Akademisyen Sanatçı	27
S7	Sanatçı	20	A8	Akademisyen Sanatçı	12
S8	Sanatçı	25	A9	Akademisyen Sanatçı	32
S9	Sanatçı	15	A10	Akademisyen Sanatçı	21
S10	Sanatçı	37	A11	Akademisyen Sanatçı	12
S11	Sanatçı	23	G1	Galeri Sahibi	7
S12	Sanatçı	13	G2	Galeri Sahibi	20
S13	Sanatçı	21	G3	Galeri Sahibi	23
S14	Sanatçı	32	G4	Galeri Sahibi	12
S15	Sanatçı	17	G5	Galeri Sahibi	10
S16	Sanatçı	35	G6	Galeri Sahibi	10-12
S17	Sanatçı	20	G7	Galeri Sahibi	8
S18	Sanatçı	2	G8	Galeri Sahibi	5
S19	Sanatçı	Veri yok	KR1	Küratör	10
S20	Sanatçı	25	KR2	Küratör	5
S21	Sanatçı	Veri yok	KL1	Koleksiyoner	20
A1	Akademisyen Sanatçı	12	KL2	Koleksiyoner	30

2.3. Veri Topala Aracı ve Veri Toplama Süreci

Araştırma verileri, yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla toplanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme, araştırmacı tarafından önceden belirlenmiş ya da görüşme sırasında ortaya çıkan konulara göre yeni soruların da sorulabildiği bir görüşme yöntemidir (Güler, Halıcıoğlu ve Taşgın, 2013). Bu kapsamda uzman görüşleri doğrultusunda hazırlanan görüşme formu iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm, katılımcılara ait demografik bilgileri içermekte; ikinci bölüm ise, kişisel sergiler hakkında bilgi edinmeyi amaçlayan açık uçlu beş sorudan oluşmaktadır. Araştırmanın verileri araştırma ekibi tarafından ARTANKARA 9. Uluslararası Çağdaş Sanat Fuarı süresince farklı günlerde yüz yüze yapılan görüşmeler yoluyla toplanmıştır.

2.4. Verilerin Analizi

Veri toplama sürecinin ardından, elde edilen veriler içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiştir. İçerik analizi, Patton (2014) tarafından hacimli olan nitel verinin temel

tutarlılıkları ve anlamları korunarak veri indirgeme ve anlamlandırma süreci olarak tanımlanmaktadır. Bu kapsamda elde edilen veriler araştırma ekibi tarafından farklı zaman ve farklı yerlerde analiz edilmiş, ardından tüm ekip tarafından birlikte incelenerek benzerlik ve farklılıklar ele alınmıştır. Bu sürecin ardından nihai tema ve kodlara karar verilmiş ve bu veriler tablolaştırılarak bulgulara sunulmuştur.

BULGULAR

Araştırma kapsamında, “*Kişisel Sergi Açma Yeterliliğine Kim Karar Vermelidir?*”, “*Kişisel Sergi Açmak İçin Gerekli Eser Sayısı Ne Olmalıdır?*”, “*Kişisel Sergilerdeki Sayı-Ölçü İlişkisi Nasıldır?*”, “*Üç Boyutlu Eser Sergileri İçin Kriterler Nasıldır?*”, “*Sanatçıların Kişisel Sergi Açma Sıklığı Ne Olmalıdır?*”, “*Kişisel Sergi Açılması Sürecinde Denetleyici Kurum Olmalı mıdır?*”, “*Sergilerdeki Eser Fiyatı Nasıl Belirlenmelidir?*” ve “*Bir Sergiyi Dikkat Çekici Hale Getirmek İçin Neler Yapılabilir?*” sorularına cevap aranmıştır. Bu kapsamda katılımcılarla yapılan görüşmelerden elde edilen bulgular araştırma soruları kapsamında oluşturulmuş tablolarla gösterilmiştir.

3.1. Kişisel Sergi Açma Yeterliliği

Kişisel sergi açılması konusunda yaşanan tereddütlerin başında, sanatsal faaliyetlerde bulunan kişilerin belirli bir yeterliliğe ulaşarak ne zaman kişisel sergi açması gerektiği konusu gelmektedir. Bu bağlamda araştırmanın ilk sorusu “*kişisel sergi açma yeterliliğine kim karar vermelidir?*” şeklinde yapılandırılmıştır. Araştırma sorusu kapsamında elde edilen bulgular Tablo 2’de sunulmuştur;

Tablo 2. *Kişisel Sergi Açma Yeterliliğine Kimin Karar Vermesi Gerektiği ile İlgili Tema-Kod Tablosu.*

Tema	Kategori	Kod	f
Karar Mercii	Sanatçılar	Sanatçı	17
		Çevre	6
		Galerici	3
		Sanatçının Hocası	2
		Kurul (Sanatçı, akademisyen ve galericilerden oluşan)	1
	Akademisyen Sanatçılar	Sanatçı	8
		Çevre	3
		Sanatçının Hocası	2
		Üst Akıl (Üst Mercii / Kurul)	1
	Galeri Sahipleri	Sanatçı	7
		Galerici	2
		Sanatçının Hocası	2
		Çevre	1
	Küratörler	Sanatçı	2
		Küratör	1
		Çevre	1
	Koleksiyonerler	Sanatçı	2

Tablo 2’de görülebileceği gibi sanatçılar, akademisyen sanatçılar, galeri sahipleri, küratörler ve koleksiyonerlerden elde edilen veriler aynı tabloda ayrı ayrı sunulmuştur. Bu bağlamda ilk olarak sanatçıların, kişisel sergi açma yeterliliğine kimin karar vermesi gerektiğiyle ilgili görüşleri incelendiğinde “sanatçı” ifadesinin ön plana çıktığı görülmektedir. Buradan da anlaşılabileceği gibi sanatçıların büyük bir çoğunluğu kişisel sergi açma konusunda sanatçının kendisinin karar mercii olması gerektiği görüşündedirler. Bu sonuçla benzer şekilde akademisyen sanatçılar, galeri sahipleri, küratörler ve koleksiyonerlerin de kişisel sergi açma sürecinde karar mercii sanatçının kendisinin olduğu görüşünde oldukları dikkat çekmektedir. Bununla birlikte tüm kategorilerde karar verme yetkilisi olarak; çevre, galerici, sanatçının hocası ve kurul gibi ifadelerin belirtildiği görülmektedir.

3.2. Eser Sayısı

Bir kişisel serginin kaç eserle açılması gerektiği konusu, üzerinde farklı görüşlerin bildirildiği, mekâna, esere, sanatçıya, serginin amacına göre değişiklik gösteren bir konudur. Ancak, alanda faaliyet gösteren kişilerin sergi planlamalarında göz önünde bulundurulması gereken bu konu, kişisel sergi açma süreçlerinde çeşitli karışıklıklara sebep olabilmektedir. Bu kapsamda araştırmanın ikinci sorusu “*kışisel sergi açmak için gerekli eser sayısı ne olmalıdır?*” şeklinde yapılandırılmıştır. Araştırma sorusu kapsamında ulaşılan bulgular Tablo 3’te sunulmuştur;

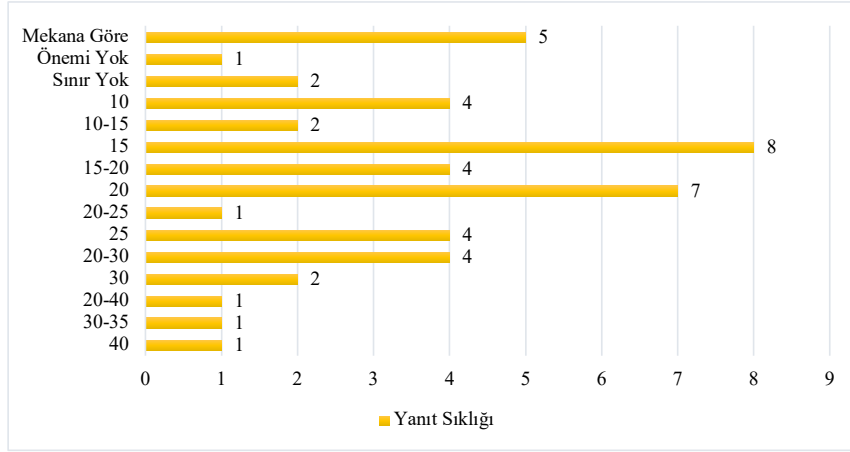
Tablo 3. *Kışisel Sergi Açmak İçin Kaç Eser Gerektiği ile İlgili Tema-Kod Tablosu.*

Tema	Kategori	Kod	f	Ortalama		
Eser Sayısı	Sanatçılar	40	1	19,2		
		20-40	1			
		30	2			
		20-30	1			
		25	2			
		20	3			
		15-20	3			
		15	3			
		10	3			
		1 çalışma ile de sergi olabilir	1			
		Mekâna göre belirlenmeli	3			
	Akademisyen Sanatçılar	20-30	2	18,6		
		20	2			
		15-20	1			
		15	4			
		Sınır yok	1			
		Önemi yok	1			
		Mekâna göre belirlenmeli	1			
		Galeri Sahipleri	20-30		1	20,3
			20-25		1	
			25		2	
			20		2	
	12-15		1			
	12		1			
	Mekâna göre belirlenmeli		1			
	Küratörler	30-35	1	22,5		
		10-15	1			
	Koleksiyonerler	15	1	12,5		
		10	1			
GENEL ORTALAMA				18,6		

Tablo 3’te sanatçılar, akademisyen sanatçılar, galeri sahipleri, küratörler ve koleksiyonerlerin kişisel sergi açmak için gerekli olan eser sayısı hakkındaki ifadeleri yer almaktadır. Bu kapsamda sanatçıların ilgili soruya verdiği cevaplar incelendiğinde 40 ile 1 arasında çeşitli sayıların ifade edildiği, ancak ağırlıklı cevapların 10-20 aralığında dağılım gösterdiği dikkat çekmektedir. Sanatçıların verdikleri cevapların ortalaması alındığında ise 19,2 sayısının ortaya çıktığı görülmektedir. Bununla birlikte, kişisel sergi açmak için gerekli eser sayısı konusunda “mekâna göre belirlenmelidir” ifadesi de sıklıkla dile getirilen görüşler arasındadır. Akademisyen sanatçıların ilgili soruya verdiği yanıt incelendiğinde ise kişisel sergi açmak için gereken eser sayısı konusunda 15 sayısının öne çıktığı görülmektedir. Öte yandan, “Sınırı yok”, “önemi yok”, “mekâna göre belirlenmeli” gibi ifadelerin de yer aldığı akademisyen sanatçıların görüşlerinin ortalaması 18,6 olarak belirlenmiştir.

Galeri sahiplerinin kişisel sergi açmak için gerekli eser sayısı hakkındaki görüşleri incelendiğinde 20-25 sayısının daha sık tekrar edildiği dikkat çekmektedir. Galerî sahiplerine ait tüm yanıtların ortalaması ise 20,3 olarak bulunmuştur. Öte yandan, araştırmaya katılan küratör ve koleksiyonerlerin sayısının az olması, eser sayısı hakkında ifade edilen sayıların yorumlanmasını güçleştirmektedir. Bu bağlamda kişisel sergi açılması için gerekli eser sayısı konusunda bir küratör 30-35 sayısını ifade ederken, diğer küratörün 10-15 sayısını ifade ettiği görülmektedir. Bu sayıların ağırlıklı ortalaması alındığında ise 22,5 sayısının ortaya çıktığı görülmektedir. Konuyla ilgili koleksiyoner görüşleri incelendiğinde ise bir koleksiyonerin 15, bir koleksiyonerin 10 sayılarını ifade ettiği, bu sayıların ortalaması alındığında ise 12,5 sayısına ulaşıldığı görülmektedir.

Yukarıdaki verilerde de görülebileceği gibi kişisel sergi açmak için gerekli eser sayısı konusunda aynı alanda faaliyet gösterecekler bile kişiden kişiye değişen farklı yanıtlar ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte elde edilen bulgular ışığında ortalamaların ortalamasının alınması yoluyla 18,6 sayısına ulaşılabilir. Bu sonuç, Görsel 1’de yer alan grafikte de karşılaştırılarak incelendiğinde, bir kişisel sergi için ideal sayının 15-20 aralığında olması gerektiği kabul edilebilir.



Görsel 1 Kişisel Sergi Açmak İçin Kaç Eser Gerektiği ile İlgili Görüşlere Ait Grafik.

3.3. Sayı-Ölçü İlişkisi

Genel kaniye göre sergilerdeki eser sayıları ölçüleri ile de ilişkilidir. Bu ilişkinin netleştirilebilmesi amacıyla katılımcılara kişisel sergilerdeki sayı-ölçü ilişkisinin nasıl olduğu sorulmuştur. Bu bağlamda elde edilen verilerden ulaşılan bulgular Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Sergilerdeki Sayı-Ölçü İlişkisine Dair Tema-Kod Tablosu.

Tema	Kategori	Kod	F
Sayı-Ölçü İlişkisi	Sanatçılar	Ebat büyükse sayı azalır, küçükse artar	9
		Mekâna göre değişir	4
		Konuya göre değişir	1
		Sanatçıya göre değişir	1
	Akademisyen Sanatçılar	Ebat büyükse sayı azalır, küçükse artar	8
		Mekâna göre değişir	1
		Gözü yormayacak şekilde	1
		Sayı-ölçü arasında ilişki yoktur	1
	Galeri Sahipleri	Ebat büyükse sayı azalır, küçükse artar	5
		Sanatçıya göre değişir	1
	Küratörler	Ebat büyükse sayı azalır, küçükse artar	1
		Gözü yormayacak şekilde	1
	Koleksiyonerler	Ebat büyükse sayı azalır, küçükse artar	1
		Mekâna göre değişir	1

Tablo 4'teki veriler incelendiğinde katılımcıların büyük çoğunluğunun sergilerdeki eser ölçülerinin büyük olması durumunda sayının azalması, küçük olması durumunda ise sayının artması gerektiği görüşünde olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte sayı-ölçü konusunda “mekâna göre değişir” ifadesi de sıklıkla tekrar edilen ifadelerdendir.

3.4. Üç Boyutlu Eserler

Sergi düzenleme süreçlerinde farklı disiplinlerin gereksinimleri doğrultusunda farklı ihtiyaçlar ve durumlar oluşabilmektedir. Bu kapsamda özellikle heykel, seramik, enstalasyon gibi üç boyutlu çalışmalardan oluşan sergilerde mekânın kullanımı, eser sayısı, sayı-ölçü ilişkisi gibi konularda çeşitli belirsizlikler yaşandığı söylenebilir. Bu kapsamda katılımcılara “*üç boyutlu eserlerden oluşan sergilerde kriterler nasıldır?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu soru kapsamında ulaşılan bulgular Tablo 5’te verilmiştir;

Tablo 5. *Üç Boyutlu Eserlerin Sergilenmesine Dair Tema-Kod Tablosu.*

Tema	Kategori	Kod	F
Heykel Sergisi	Sanatçılar	Aynı kriterler geçerli	9
		Mekân daha önemli	4
		Sayı daha az olabilir	3
	Akademisyen Sanatçılar	Aynı kriterler geçerli	9
		Mekân daha önemli	1
		Sayı daha az olabilir	2
	Galeri Sahipleri	Aynı kriterler geçerli	6
		Mekân daha önemli	3
		Sayı daha az olabilir	1
	Küratörler	Aynı kriterler geçerli	2
	Koleksiyonerler	Aynı kriterler geçerli	2

Tablo 5’teki veriler incelendiğinde üç boyutlu eserlerin sergilenmesinde genel olarak iki boyutlu eserlerin sergilenmesinde dikkat edilen kriterlerin geçerli olduğu görüşünün hâkim olduğu görülmektedir. Bununla beraber, üç boyutlu eserlerin sergilenmesinde mekânın önemli olduğu görüşü dikkat çekici bir şekilde ön plana çıkmaktadır. Öte yandan, üç boyutlu çalışmalardan oluşan sergilerde resim/fotoğraf vs. sergilerine göre sayının daha az olabileceği görüşü de ifade edilmiştir.

3.5. Sergi Açma Sıklığı

Sanatçıların üretkenliği, kişisel sergi açma sıklığıyla doğrudan bağlantılıdır. Ancak nitelikli bir sergi hazırlığının belirli bir vakit alacağını da söylemek mümkündür. Bu kapsamda, katılımcılara yöneltilen “*kişisel sergi açma sıklığı ne olmalıdır*” sorusu üzerinden ulaşılan bulgular Tablo 6’da verilmiştir;

Tablo 6. *Kişisel Sergi Açma Sıklığının Ne Olması Gerektiğine Dair Tema-Kod Tablosu.*

Tema	Kategori	Kod	F
Sergi Açma Sıklığı	Sanatçılar	6 ayda 1	4
		Yılda 1	8
		2 yılda 1	8
		5 yılda 1	1
		Sanatçıya göre değişir	2
	Akademisyen Sanatçılar	6 ayda 1	2
		Yılda 1	4
		2 yılda 1	4
		4 yılda 1	1
		Sanatçıya göre değişir	2
	Galeri Sahipleri	6 ayda 1	3
		Yılda 1	1
		Sanatçıya göre değişir	1
	Küratörler	Sanatçıya Göre	2
	Koleksiyonerler	Yılda 1, 2 kez	1
		3 Yılda 1	1

Tablo 6'daki veriler incelendiğinde katılımcıların kişisel sergi açma sıklığı ile ilgili 6 ayda bir ila 4 yılda bir arasında farklı sıklıkları ifade ettikleri görülmektedir. Ancak bu yanıtlar arasında 6 ayda bir, 1 yılda bir ve 2 yılda bir yanıtları en sık dile getirilen yanıtlar olarak öne çıkmaktadır. Bununla birlikte kişisel sergi açma sıklığının sanatçıya göre değişeceği görüşü de sıklıkla ifade edilmiştir.

3.6. Denetleyici Kurum

Kişisel sergi açma süreçlerinde hali hazırda herhangi bir denetleyici sistem bulunmama, sadece özel galerilerde sergi açma başvuruları değerlendirilmeye tabi tutulmaktadır. Bu gibi kurumlar dışında kalan alanlarda ise düzenlenen sergilerin niteliğini değerlendirecek bir sistem bulunmamaktadır. Bu kapsamda katılımcılara “*kişisel sergi açılması sürecinde denetleyici kurum olmalı mıdır?*” sorusu yöneltilerek konu hakkındaki görüşleri değerlendirilmiş ve elde edilen veriler Tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 7. *Denetleyici Kurum Olup Olmaması Gerekliliğine Dair Tema-Kod Tablosu.*

Tema	Kategori	Kod	F
Denetleyici Kurum	Sanatçılar	Olmamalı / Gerek Yok	12
		Olmalı	3
		Sanatın ruhuna ters	2
		Galeri	2
		Bir kurul oluşturulmalı	1
		Böyle bir yapıyı oluşturmak zor	1
	Akademisyen Sanatçılar	Olmamalı / Gerek yok	8
		Sanatın ruhuna ters	2
		Galeri	1
	Galeri Sahipleri	Olmamalı	6
		Galeri / Küratör	1
	Küratörler	Olmalı	1
		Galeri / Küratör	1
	Koleksiyonerler	Olmamalı	2

Tablo 7’deki veriler incelendiğinde katılımcıların büyük bir çoğunluğunun, kişisel sergi açma süreçlerinde denetleyici bir kurumun/sistemin olmaması gerektiği görüşünde oldukları görülmektedir. Bu durum sanatın ruhuna ters olduğu değerlendirilmektedir. Bununla birlikte galerilerin bu görevi üstlendiği ifade edilen düşüncelerdendir.

3.7. Fiyatlandırma

Sanat camiasında üzerinde sıkça konuşulan ve tartışılan konulardan bir diğeri de sanat eserlerinin fiyatlandırılmasıdır. Bu durum pek çok değişkene göre değişebilmekle beraber katılımcıların konu ile ilgili görüşlerinin alınabilmesi amacıyla “*sergilerdeki eser fiyatı nasıl belirlenmelidir?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu kapsamda katılımcıların ilgili soruya verdikleri yanıtlardan elde edilen bulgular Tablo 8’de sunulmuştur;

Tablo 8. *Sergilerdeki Eser Fiyatının Nasıl Belirlenmesi Gerektiğine Dair Tema-Kod Tablosu.*

Tema	Kategori	Kod	f
Fiyatlandırma	Sanatçılar	Sanatçı	13
		Piyasa / Şehir	4
		Eser boyutu	3
		Kullanılan malzeme	2
		Galeri	2
		Eserin çoğaltılabilirliği (baskı, dijital)	1
		Süre / emek	1
	Akademisyen Sanatçılar	Süre / emek	5
		Malzeme	3
		Teknik	3
		Sanatçı	2
		Eser boyutu	2
	Galeri Sahipleri	Arz-talep	1
		Sanatçı	4
		Piyasa / Çevre	2
		Teknik	2
		Malzeme	1
		Boyut	1
		Sayı	1
	Küratörler	Galeri	1
		Sanatçı	2
	Koleksiyonerler	Sanatçı	1
		Çevre	1

Tablo 8’de görülebileceği gibi sanat eserlerinin fiyatlandırılması sürecinde belirleyicinin sanatçı olması en önemli faktörlerdendir. Bu kapsamda sanatçının tanınırlığı/ünü eser fiyatını belirleyen önemli ölçütlerdendir. Bununla beraber sanat eserinin sergilendiği şehir/piyasa da eser fiyatı üzerinde etkili olan önemli unsurlardan biri olarak görülmektedir. Bunun yanında, sanat eserlerinin fiyatının belirlenmesinde malzeme, teknik, sayı, boyut, galeri gibi etkenler de dile getirilmiştir.

3.8. Sergileme

Sergilerde eserlerin niteliği kadar önemli olan bir diğer hususun, eserlerin sergilenme şekli ve tanıtımı olduğu söylenebilir. Bu kapsamda katılımcılara “*bir sergiyi dikkat çekici hale getirmek için neler yapılabilir?*” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların yanıtları doğrultusunda elde edilen bulgular Tablo 9’da sunulmuştur;

Tablo 9. *Sergiyi Dikkat Çekici Hale Getirmek İçin Neler Yapılabileceğine Dair Tema-Kod Tablosu.*

Tema	Kategori	Kod	f
Sergiyi Dikkat Çekici Hale Getirme	Sanatçılar	Reklam	7
		Müzik	4
		Sosyal medya	3
		Performans / Enstalasyon	3
		Özgün Konu	1
		Beklenmedik sürprizler	1
		Farklı Mekân	1
		Sadelik	1
	Akademişyen Sanatçılar	Sosyal medya	5
		Reklam	2
		Müzik	2
		Özgün Konu	1
		Enstalasyonlar	1
	Galeri Sahipleri	Sadelik	1
		Sosyal medya	3
		Işıklandırma	2
		Müzik	1
		Enstalasyonlar	1
		Reklam	1
		Dekorasyon şıklığı	1
		Sadelik	1
	Küratörler	Farklı disiplinlerle zenginleştirme	2
	Koleksiyonerler	Sosyal medya	1
		Sadelik	1

Tablo 9’daki veriler incelendiğinde, bir sergiyi dikkat çekici hale getirmek için pek çok unsurun sayıldığı görülebilmektedir. Bunlar arasında reklam ve sosyal medya yanıt sıklığı bakımından öne çıkan unsurlardandır. Bu durum daha çok izleyiciye ulaşılabilmesi bakımından önemli görülmektedir. Bununla beraber sergilerin ilgi çekici hale getirilmesi için farklı disiplinlerle zenginleştirilmesi, müzik, özgün konu, ışıklandırma gibi unsurlar da dile getirilmiştir.

4. SONUÇ

Kişisel sergilerin tarihi, toplumların modernleşme çabalarını yürütme süreciyle eş zamanlı bir değişim izlemiştir. Kişisel sergilerin ortaya çıkışı, yapılma şekli, mekânları gibi unsurların bireyselleşme tarihiyle de ilişkili olduğu söylenebilir. Kent kültürünün ve gündeliğinin bireyselleşme çabalarını beslediği bir ortamda kişisel sergilerin ortaya

çıkması sosyolojik açıdan anlamlı bir ilişkiyi ifade eder. Sanatçı, eser, izleyici, küratör, sanatsal oluşum ve poetik duruşlar, mekân, kültür, müze, galeri gibi pek çok dinamiği de bünyesine katmasına rağmen kişisel sergilerin somut çerçevesinin henüz belirlenmediği de dikkat çekicidir. Bu belirsizlikler kişisel sergiyi açma kararını kimin vereceği, sergide eser sayısının kaç olması gerektiği, eserin sayısı ile ölçüsü arasında bir ilişkinin önemli bir değer olup olmadığı, kişisel sergilerin yapılma sıklığı, üç boyutlu eserlerin kişisel sergilerde yer almasının etkisi, kişisel sergileri denetleyecek kurumun hangisi olacağı, sergilemenin biçimi gibi sorun ve soru barındıran içeriklere bağlı olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu sorunlardan yola çıkarak sergi dinamiğini oluşturan unsurların dahil edildiği bu araştırmanın sonucunda, katılımcıların çoğunluğunun kişisel sergi açma sürecinde karar merciinin sanatçının kendisi olduğu görüşünde oldukları belirlenmiştir. Kişisel sergiler, bir sanatçının kariyerinde çok önemli anlardır ve uyumlu bir çalışma bütünü sunmak ve izleyiciyle derinlemesine etkileşim kurmak için eşsiz bir fırsat sunar (Wohl, 2021). Bu bakımdan sanatçının, bu sürecin merkezinde yer alması beklendik ve geçerli bir durumdur. Bununla birlikte kişisel sergi açmak için gerekli eser sayısı konusunda, aynı alanda faaliyet gösterebilen kişilerden kişiye değişen farklı düşünceler ortaya çıkmıştır. Verilerden elde edilen bulguların ortalamasının alınması sonucunda da mekâna göre değişebileceği görüşünün yoğunlukta olmasına rağmen katılımcıların çoğunluğunun kişisel sergi için 15-20 eser sayısının yeterli olduğu görüşünde olduğu görülmüştür. Ortaya çıkan bu sayı, T.C. Üniversitelerarası Kurul Başkanlığı'nın Geleneksel Türk Sanatları, Plastik Sanatlar, Tasarım, Sinema, Bilim/Sanat Alanı doçentlik başvurusu için özel şart olarak koyduğu "en az 15 adet özgün sanat eseri/tasarım/yorum çalışması" şartı ile de örtüşmektedir (http 6). Bununla birlikte üç boyutlu eserlerin sergilenmesi sorunlarında yine mekânın büyük ölçüde belirleyici olduğu fakat iki boyutlu eserlere göre çoğunlukla daha fazla yer kapladıklarından daha az sayıda eserle kişisel sergi açılabileceği de öngörülmektedir.

Sergi açma sıklığı konusunda görüşmeye katılan galericiler altı ayda bir açılmalı derken diğer meslek dallarından katılımcılar ise yılda bir ya da iki yılda bir cevabını vermişlerdir. Kişisel sergi açma konusunda herhangi bir denetleyici kurumun olup olmaması gerekliliği konusunda ise katılımcıların büyük bir kısmı "denetleyici kurum olmamalı, sanatçı karar vermelidir" cevabını vermişlerdir. Kişisel sergideki eserlerin fiyatlandırılmasında da yapılış süresi ve verilen emeğe göre değişkenlik gösterebileceği görüşü yanında yine büyük çoğunluk fiyatlandırma konusunun sanatçıya bırakılması görüşünde olmuştur. Kişisel sergiyi daha dikkat çekici hale getirmek için ne yapılmalıdır sorusuna da çağımızın gereği olsa gerek büyük çoğunluk sosyal medya ve reklam kullanmak gereklidir görüşünde hemfikir olmuşlardır. Erişilebilirlik, tanıtım faaliyetleri ve ziyaretçi katılım

stratejileri gibi pratik hususlar da başarılı bir kişisel sergi için hayati önem taşır (Simmel, 2015). Serginin engelliler de dahil olmak üzere geniş bir kitle tarafından erişilebilir olmasını sağlamak, kapsayıcılığın arttırılması ve serginin erişim alanının genişletilmesi bakımından önemlidir. Ayrıca, etkili pazarlama ve sosyal yardım çabalarının, ziyaretçileri çekmek ve sergi etrafında bir heyecan yaratmak için gerekli olduğu söylenebilir.

Araştırmanın sonuçlarından da anlaşılacağı üzere kişisel sergi açma sürecinde büyük çoğunlukla karar mekanizması olarak sanatçılar görülmektedir. Bunun dışında galerici, küratör, akademisyen sanatçılar ve koleksiyonerler tarafından da farklı görüşler öne sürülmüştür. Bu da bize sanat dünyasında kişisel sergilerin nasıl olması ya da olmaması gerektiğine dair belirsiz bir alan bulunduğunu göstermektedir. Bu belirsizliği çözmek adına ÜAK doçentlik kriterlerinde belirtilen kişisel sergi açma şartlarında en az 15 eser sayısının ifade edilmesiyle bir çerçeve çizilmeye çalışılsa da akademik camia dışında çok da kabul görebilecek bir standart gibi görülmemektedir. Bunun yanı sıra akademik unsurun sergi pratiğiyle ilişkisinin boyutları göz ardı edilmemelidir. Çünkü büyük ölçüde sergilerle yaratılan sanat ortamının bileşenleri izleyici de dâhil pek çok başka unsurdan oluşmaktadır. Farklı bir açıdan bakıldığında, kişisel sergi ölçütlerinin standart olmayışının sanatın özgün olma karakteristiği ile örtüştüğü söylenebilir. Bu bakımdan kişisel sergi ölçütlerinin öncelikle akademinin karakteristiğine uygun nesnel ve somut beklentileri ile örtüştüğü görülür. Akademik kurumların sayı belirterek kişisel sergi kriteri koyması da bu karakteristiğin yansımasıdır. Dolayısıyla bu belirsizlik bundan sonraki süreçte de devam edecek gibi görünmektedir. Bu belirsizliğin sanat çevreleri ile akademi arasındaki belirsiz alanlardan biri olduğu muhakkaktır. Bu belirsizliğin bütünüyle olmasa da belli kriterler bağlamında çözülmesi için adımlar atılması gerekmektedir. Bununla birlikte kişisel sergilerdeki belirsizliğin bir yönüyle sanatın çağrışıma açık, farklılıkları kucaklayan yönüyle uyumlu bir yanı olduğu da söylenebilir. Ayrıca sanatçıların da kural tanımayan bireysel yönelimlere açık doğası gereği de bu tarz sınırlamalar bazen çok da anlamlı olmayabilir. Kişisel serginin şu aşamada her unsurun kabul ettiği özellikleri de vardır. Konsepte sahip olması (tema içermesi), bireyselliği (tek kişiye ait eserlerin sergilenmesi), kimi zaman mekânla bütünleşen bir bütünlüğü ifade etmesi bu özelliklerin başında gelir.

ARTANKARA 9. Uluslararası Çağdaş Sanat Fuarı'nda, 44 kişilik küçük bir gruptan elde edilen verilerle yapılan bu çalışmanın, genel geçer kişisel sergi kriterlerini belirlemek için yeterli olmadığı açıktır. Ancak, bu araştırma ilgili literatüre katkı sağlayarak daha geniş ve uluslararası düzeyde, büyük gruplardan elde edilecek verilerle gerçekleştirilecek çalışmalara örnek teşkil edebilir. Böylelikle, kişisel sergilerle ilgili belirsizliklerin aydınlatılması mümkün hale gelecektir.

KAYNAKLAR

- Bal, M. (2007). Exhibition as Film. In Sharon Macdonald and Paul Basu (Eds.), *Exhibition Experiments*, London: Wiley Blackwell, pp. 71-93.
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Translated by Annette Lavers. New York: The Noonday Press.
- Becker, H. S. (2008). *Art worlds: updated and expanded*. University of California Press.
- Braden, L. E. (2021). Networks created within exhibition: The curators' effect on historical recognition. *American Behavioral Scientist*, 65(1), 25-43.
- Braden, L. E. A., ve Teekens, T. (2020). Historic networks and commemoration: Connections created through museum exhibitions. *Poetics*, 81, 101446.
- Cezar, M. (1995). *Sanatta Batıya Açılış ve Osman Hamdi. İş Bankası Yayınları*.
- Creswell, J.W. (2013). Nitel araştırma yöntemleri. (M. Bütün, S.B. Beşir, Çev. Ed.). Siyasal Kitapevi.
- Çolak, B. (2011). Ondokuzuncu yüzyıldan günümüze Türkiye'de değişen sergileme kavramı, sergi etkinlikleri ve sergi mekânları. *Sanat Dergisi*, 19, 1-8.
- Ergen Ayan, B. (2013). Sanat yapıtı sergileme ve sunum çeşitlerine örnekler eşliğinde bir bakış. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 6(11), 137.
- Etro, F., Marchesi, S., ve Stepanova, E. (2020). Liberalizing art. Evidence on the impressionists at the end of the Paris salon. *European Journal of Political Economy*, 62, 101857.
- Graham, B. (2013). Exhibition histories and new media behaviours. *Journal of Curatorial Studies*, 2(2), 242-262.
- Güler, A., Halıcıoğlu, M.B., ve Taşgın, S. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma*. Seçkin Yayıncılık.
- Hauptman, W. (1985). Juries, protests, and counter-exhibitions before 1850. *The Art Bulletin*, 67(1), 95-109.
- Jue, J. (2017). The extent of engagement in art making and exhibition by art therapy practitioners and students. *The Arts in Psychotherapy*, 55, 32-39.
- Mainardi, P. (1991). Courbet's exhibitionism. *Gazette des beaux-arts*, 118(1475), 253-266.

- Meijers, D. J. (1996). The museum and the 'ahistorical' exhibition. The latest gimmick by the arbiters of taste, or an important cultural phenomenon? In R. Greenberg, B. W. Ferguson ve S. Nairne (Eds.), *Thinking about exhibitions* (pp. 5-14). Routledge.
- Osborne, P. (2019). The exhibition-form and the space-time of the artwork: a retroactive ontology. A conversation with Peter Osborne. In Garcia, Tristan and Normand, Vincent (Eds.), *Theater, garden, bestiary: a materialist history of exhibitions*. Berlin, Germany: Sternberg Press and ECAL/University of Art and Design Lausanne. pp. 269-277.
- Patton, M.Q. (2014). Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri. (M. Bütün, S.B. Demir, Çev. Ed.). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Ribas, J. (2015). Notes towards a history of the solo exhibition. *Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry*, (38), 4-15.
- Richter, D. (2023). *Curating: Politics of Display, Politics of Site, Politics of Transfer and Translation, Politics of Knowledge Production A Fragmented and Situated Theory of Curating*. OnCurating.
- Simmel, G. (2015). On art exhibitions. *Theory, Culture & Society*, 32(1), 87-92.
- Tansuğ, S. (1991). *Çağdaş Türk Sanatı*. Remzi Kitabevi.
- Taylor, N. A. (2022). Hunter-gatherer or the other ethnographer? The artist in the age of historical reproduction. *Journal of Material Culture*, 27(1), 10-29.
- Wohl, H. (2021). *Bound by creativity: How contemporary art is created and judged*. University of Chicago Press.

İnternet Kaynakları

- http 1. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 14.12.2023)
- http 2. <https://sites.google.com/a/plu.edu/paris-salon-exhibitions-1667-1880/salon-de-1869>, (Erişim Tarihi: 24.11.2023)
- http 3. <https://www.e-skop.com/skopbulten/beyaz-kupun-ardindan/2443>,
(Erişim Tarihi: 13.12.2023)
- http 4. <https://wannart.com/icerik/32758-beyaz-kup>, (Erişim Tarihi: 10.12.2023)
- http 5. <https://perapalace.com/ressam-seker-ahmet-pasa-ve-perada-ilk-sergisi/> (Erişim Tarihi: 05.12.2023)
- http 6. <https://www.uak.gov.tr/Sayfalar/Haberler/2023/8/docentlik-basvuru-sartlari-nin-degisik-ligine-iliskin-duyuru.aspx> (Erişim Tarihi: 13.12.2023)

20.YÜZYILIN GÖRSEL ESTETİĞİNİN 21. YÜZYIL GRAFİKLERİNE UYARLANMASI ÜZERİNE BİR İNCELEME

• Doç. Dr. Bayram BOZHÜYÜK*

ÖZET

21. yüzyılda görsel tasarımların yayımlanma mecralarında çeşitlilik görülmektedir. Dijital görseller sadece basılı alanda değil, aynı zamanda multimedyanın çeşitli alanlarında kullanılmaktadır. Bu bağlamda multimedya alanındaki paylaşılan, izlenen ve yüklenen her görüntü günümüz insanının görsel hafızasını güçlendirmektedir. Karşılaşılan görüntü çeşitlilikleri arasında geçmişe ait görüntüler de bulunmaktadır. Geçmişe ait bilgi ve görsel materyallerin tasarımcı ve izleyici nezdinde tekrar keşfedilmesi geçmişin imgelerini popüler hale getirmektedir. Geçmişin imgeleri, güncel görsel tasarımların üretiminde alternatif bir çıkış noktası olabilmektedir. Çağdaş izleyici toplumunun geçmişe ait özlemi tasarımcıların eskiye ait tasarım detaylarının tekrar kullanmasını gündeme getirmektedir. Geçmişin çeşitli video ve grafiklerinin tekrar izlenmesi ve beğenilmesi güncel tasarım eğilimlerinin başka bir yöne doğru şekillenmesini (geçmişe öykünmesini) ortaya çıkarmaktadır. Adeta günümüzün görsel tasarım anlayışı; renkte, tipografide, tasarım ilke ve öğelerinde yeni bir dil oluşturmayı bir kenara bırakmış adeta yeni bir imaj üretmeden geçmişin görsel dilini idealize ederek sunmaktadır. Bu sorun görsel tasarımın önünde ne tür bir gelecek sunmaktadır? Sorusunu akıllara getirmektedir. Dolayısıyla makalede 20. yüzyıla ait tasarım imgelerinin 21. yüzyıl görsel tasarımlarında kullanılmasına yönelik eğilimin düşsel, sosyal, kültür endüstrisi boyutu üzerinde düşünülüp incelemeler yapılmıştır. 20. yüzyılın özlemlî dönemlerinin neden 21. yüzyılda kullanıldığı bazı grafik tasarım örnekleri incelenerek bilimsel kaynaklar eşliğinde açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik, Estetik, Tasarım, Nostalji, Kültür.

* Gaziantep Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, bayramb@gantep.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3958-5072

A REVIEW ON THE APPLICATION OF THE VISUAL AESTHETIC OF THE 20TH CENTURY TO THE GRAPHIC OF THE 21st CENTURY

• Assoc. Prof. Bayram BOZHÜYÜK*

ABSTRACT

There is diversity in the publishing channels of visual designs in the 21st century. Digital images are used not only in the printed field but also in various areas of multimedia. Therefore, every image shared, watched, and uploaded in the multimedia field strengthens the visual memory of contemporary people. Among the variety of images encountered, there are also images from the past. The rediscovery of past information and visual materials by designers and viewers makes the images of the past popular. Therefore, images of the past can be an alternative starting point in the production of current visual designs. The contemporary audience's longing for the past brings up the reuse of old design details by designers. Re-watching and liking various videos and graphics of the past reveals that current design trends are shaping in a different direction (emulating the past). In the visual design approach of the 21st century; it as if has left aside creating a new language in color, typography, design principles, and elements, and idealizes the visual language of the past without producing a new image. This raises the question: What kind of future does this problem present for visual design? Therefore, in the article, the imaginary, social, and cultural industry dimensions of the tendency to use 20th-century design images in 21st-century visual designs were considered and examined. This study examines why 20th century nostalgia is used in 21st century designs, supported by graphic design examples and scholarly sources.

Keywords: Graphic, Aesthetics, Design, Nostalgia, Culture.

* University Of Gaziantep, Faculty of Fine Arts, Graphic Arts Department, bayramb@gantep.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3958-5072

1. GİRİŞ

Her çağ kendisinden önceki devamlılığın bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Zaman içerisinde ortaya çıkan sanatsal eğilimler kendisinden sonra da kullanılmaya devam ederek kendinden sonraki imge diline katkıda bulunur. İster işiten, ister gören eğitilmiş duyular bir sanat eserini süzgecinden geçirirken o eserin hangi döneme ait olduğu ve hangi sosyal koşullar içerisinde ortaya çıktığını sezebilmektedir. 20. yüzyılın kendi içerisinde de görsel sanatların gelişimi kapsamında neden sonuç ve süreçler silsilesi olduğu bilinmektedir. 20. yüzyılda görsel tasarıma yön veren; Art Nouveau, Art Deco, De Stijl, Dadaizm, Fütürizm, Bauhaus, Post Yapısalcılık, Konstruktivizm, Pop Art vs. diye sürüp giden anlayışlar var olmuştur. Tasarıma yön veren bu anlayışların ortaya çıkmasında birçok sosyal, felsefi, tarihsel ve teknolojik sebepler vardır. Ayrıca geçen yüzyılın bırakmış olduğu sosyolojik olaylar iyisi ve kötüsüyle toplumun hafızasında yer edinmiştir. Bu duruma ek olarak 21. yüzyıla gelindiğinde geçmiş yüzyılın tasarım ara yüzleri ve bileşenleri dijital görüntü ve yayın teknolojilerinin gelişimiyle daha ulaşılır ve görülür hale gelmeye başlamıştır. Nihayetinde geçmişin imgelerinin ve tasarım imajlarının bilinirliğini yaygın hale getirerek kullanılmasının yolunu açmıştır. Özellikle de 1980 sonrasında görüntü üretim tekniklerinin sayısal ortama aktarılmasıyla dijitalleşmenin ilkel formlarının (1980'lerin pikselleri, neon ve/veya ızgaralı görselleri) tasarımlarda tekrar kullanımının örnekleriyle karşılaşılmaktadır. Bu bağlamda bellek sanatının en çok görünen popüler ürünleri grafik alanında üretilen basılı ve dijital işlerdir. Evrensel bir olgu olan hatırlama kültürü kavramının, bellek sanatına dönüşmesi eski çağlardan beri tekrarlanan bir olgudur. Tıpkı antikitenin Rönesans'ta tekrar yâd edilmesi gibi. Benzer bir şekilde 20. yüzyılın tasarım anlayışları günümüz dijital görsel dünyasında çeşitli sebeplerle benimsendiği ve kullanılmaya devam ettiği gözlemlenmektedir.

Günümüzde geçen yüzyılın üretkenliğinin ve gelişiminin görsel tasarıma yansıması grafik anlamında ilham kaynağı oluşturmaya devam etmektedir. Fakat 20. yüzyılın görsel ifade türleri günümüzde ne amaçla, hangi mecralarda, neden kullanılmaktadır? Geçen yüzyılın tasarım dillerinin günümüzdeki kullanım şekli izleyicide nasıl bir algı ve etki oluşturmaktadır? Görsel tasarımlarda neden geçmişin imgeleri hem de 'idealize' edilerek tekrarlanmaktadır? Gibi soruların tartışılması gerekmektedir. Bu makale geçmiş yüzyılın tasarım dilinin meydana getirmiş olduğu birtakım değerlere eskiye duyulan özlem, bellek, kültür endüstrisi ve görüntü tüketimi kavramları üzerinden cevap vermeyi amaçlamaktadır.

Araştırmada önce 20. yüzyıl estetiğinin güncel tasarıma yansımasındaki sebepler ve kültür endüstrisi kapsamında değerlendirilmesi başlığı altında kültür endüstrisi, geçmişe duyulan özlemin altında yatan psikolojik ihtiyaçlar ve nostalji kavramları üzerinde

durulmuştur. İnsanın eskiye olan merakı ve bu merakın sanata dönüşmesinin kavramsal boyutları tartışılmıştır. Daha sonraki bölümde 20. yüzyılın tasarım anlayışlarına örneklerle değinilip, kronoloji ve güncel tasarım örnekleriyle karşılaştırmalı yöntem kullanılarak incelenmiştir. Bu tasarımların kullanım sebebi üzerinde durulmuştur. Makalenin sonuçtan önceki son kısmında ise özlenen görüntülerin neden insan algısında önemli bir yer tuttuğu ve günümüz tasarımcılarının nostaljik imgeleri kullanması bir kaçış mı, geçmişe özlem mi, yoksa yaşanan yüzyıl görsel tasarım anlamında geçen yüzyıl kadar henüz üretken olamamış mıdır? Sorularının cevapları aranmaya çalışılmıştır.

2. 20. YÜZYIL ESTETİĞİNİN GÜNCEL TASARIMA YANSIMASINDAKİ OLASI SEBEPLER

20. yüzyıl insanlık tarihinde büyük gelişmelerin olduğu bir zaman olmuştur. Bu yüzyılın başlangıcında insanlar geleneksel yaşamdan tüketim toplumuna geçmiş, yüzyıl başında atlarla yapılan yolculuklar, yüzyılın ortalarından itibaren uçak yolculuklarına bırakmış hız yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir. İtalya'da Filippo Marinetti 1909 yılında Fütürizmin manifestosunda yazdığında hız kavramını yüceltmıştır ve şunlar söylemiştir:

“Dünyanın ihtişamının yeni bir güzellikle zenginleştiğini ilan ediyoruz: hızın güzelliği. Zaten sonsuz, her yerde var olan mutlak hızı yaşıyoruz. Bize bak! Nefesimiz kesilmiyor, kalbimiz zerre kadar yorulmuyor. Çünkü onlar ateşle, nefretle ve hızla beslenirler! Bu seni şaşırttı mı? Çünkü hayatta kaldığını bile hatırlıyorsun! Dünyanın zirvesinde durarak yıldızlara meydan okumamızı bir kez daha başlatıyoruz” (http 1).

Gerçekten de Marinetti'nin bahsettiği hız, fütüristik düşünceye göre günümüzün temel yaşayışını oldukça etkilediği görülmektedir. Bu durum sadece ulaşım veya hareket anlamında değildir. Hız görsel iletişim ve sanatın da temel davranış biçimi haline dönüşmüştür. İnsan etrafındaki görsel imgeleri çok hızlı izliyor, tüketiyor, yenisini arıyor ve bu süreç devamlı tekrarlanıyor. Tüketilen görsel imajlar arasında geçmiş yüzyılın bırakmış olduğu zengin fotoğraf arşivleri ve görsel iletişim alanındaki eserler de bulunmaktadır. Bu durum sonucunda günümüzün görsel tüketim malzemesi olarak geçmişin imgeleri izleyicinin karşısına tekrar çıkarılmaktadır. Ayrıca geçen yüzyılda teknolojinin gelişim süreci ve insanın geleneksel yaşamının son zamanları, eskinin modası ile bütünleşerek insan zihninde geçmişe özlemi tetiklemektedir. Çünkü endüstri, teknolojik ilerlemenin yarattığı hız, insanlardaki zaman algısını değiştirmiş ve “şey”leri deneyimleyecek zaman kısaltmıştır. Bu etkenler bilginin hafızada tutunmasını güçleştirmiştir. Dahası 20. yüzyıldaki iki büyük savaş, nükleer felaketler, soykırımlar ve kitlesel göçler, geleceğe dair umutları azaltmıştır. İlerlemeye olan inancın zayıflaması ve yaşamın her alanına bulaşan kaygı ile geleceği tasarlayan modernist ütopyaların yerini distopyalar

almıştır (Annepcioğlu ve Kurt, 2019: 227). Geçmiş yüzyılın yaşanmışlıkları ve imgeleri günümüz insanları için bir kaçış alanı olmuştur. Bu durumdan faydalanan günümüzün kültür endüstrisi eskiyi önemli bir pazara dönüştürmektedir. Kültür endüstrisi bunu yaparken modanın onar yıllık döngüsünü ve geçmişin sanat akımlarını olduğu gibi tekrarlamak yerine, geçmişin görsel ve işitsel (müzik) imgelerini fantastik hale getirerek veya kendince idealize edilmiş halini günümüz toplumuna sunmaktadır. Eski, liberal toplumun günümüz insanının hafızasındaki sahte imgesinin oluşturulması için bir araç haline gelmiştir (Adorno, 2013: 84). Dolayısıyla teknolojiyle tanışan ve dünyadaki önemli toplumsal geçiş süreçlerini yaşayan ikinci dünya savaşı sonrasında doksanlara kadar dünyaya gelen nüfusun günümüzdeki beklentisi ve nostaljiye özlemi eski imgeleri popüler hale getirmiştir. Çünkü 20. yüzyılın son yarısına şahit olanlar birçok kültürel ve sosyo-politik olaya tanık olmuş, geleneksel olanla yeni olanın kopuşunu görmüştür. Yaşanmışlıklar 20. yüzyıl neslinin otobiyografik hafızasında geniş bir yer tutmasına sebep olmuştur. Şu an yaşayan geçen yüzyılın insanı, özellikle 1950’li yıllardan 90’lara dek birçok görsel imgeyi zihninde biriktirmiştir. Otobiyografik bellek bilişsel açıdan, eski olayların kişinin kendi geçmişinde gerçekleşmiş ya da olmayabilecek olası olayların benzetimidir (De Brigard, 2017: 155). Bu tanıma ek olarak otobiyografik hafıza, geçmişteki yaşanan deneyimlenen ve hatırlanan bir şeye dönmeye yönelik psikolojik bir özlemi ortaya çıkarmaktadır (Nieland, Maherdran, Crafter, 2023: 68). Ayrıca geçmiş olguları veya imgeleri insanın hatırlaması, duygusal bir durumdur, güncelin kültürel biçimlendirmesi ve kopmayı aşarak geçmişle kurulan bilinçli bir ilişkidir (Assmann, 2015: 43). Günümüz toplumlarında geçmişe özlem duymasının ön plana çıkmasının altında yatan sebebini Pickering ve Keightley “sadece geçmişte varlıksal bir güvenlik arayışı değil, aynı zamanda şimdiki zamanın belirsizlikleri içinde kişinin önündeki yola yön vermesinin bir aracıdır” diyerek anlatmıştır (Pickering ve Keightley, 2006: 921). Nostaljinin bu iki boyutu birbirine bağlıdır ve birbirini bilgilendirir. Nostalji, sürekli değişen toplumumuzda tüm bu geçici fenomenlerin sürekliliğini fark etmemize yardımcı olmak için geçmişle diyalogo sürdürme işlevine hizmet eder. Ayrıca nostaljik anlatılar olumsuz duygulanımdan ziyade olumlu duygulanımı yansıtır, kahraman olarak benliği ön plana çıkarır ve sosyal bir bağlama yerleştirir (Sedikides, vd., 2008: 304). Sanayi sonrası toplumda, geleceğe dair yönelimlerin yerini alan zaman algısı krizi, bireyi/sanatçıyı belleğine tutunmaya yöneltmiştir (Annepcioğlu ve Kurt, 2019: 223). Bu sebeplerden ikinci milenyum öncesi doğan neslin kendisini ifade etme şekillerinden birisi de eskiye özlem duyması denilebilir. Çünkü bellek iletimi yakın geçmişe ve ona ilişkin anıları kapsar. Bu durumun en tipik örneği bir kuşağa özgü bellektir (Assmann, 2015: 58). Eskiye arayış veya nostalji istemi de günümüz insanının psikolojik bir kaçış alanı olmaktadır. Geçmişe kaçış bireyi eskinin estetiğine, eskinin sokaklarına ya da seslerine yönelmesi ile üst seviyeye ulaşmaktadır.

Bu doğal duruma aykırı bir durum ise kendisinden önceki geçmişi hiç yaşamamış insanların da eskiye özlem duymasıdır. Yunanca “anemos” kelimesinden türetilen “anemoia” kavramı geçmişe ve geçmişteki imge ve nesnelere duyulan özlemi anlatmak üzere kullanılmaktadır. Bu kelimeyi ilk kullanan kişilerden birisi yazar John Koenig’tir (http 2). Bu duruma Svetlana Boym, 2001 tarihli “Nostaljinin Geleceği” adlı eserinde:

“Artık var olmayan ya da hiç var olmamış bir yere duyulan özlem. Nostalji bir kayıp ve yer değiştirme duygusudur ama aynı zamanda kişinin kendi fantezisiyle yaşadığı aşktır” (Boym, 2001’den akt. Onur, 2018: 47).

Bu bağlamda sanatsal yaratıcılığı geleceğe yansıtmak yerine, düşsel ve estetik anlamda çağdaş insan konfor alanının dışına çıkmamanın rahatlığını nostaljinin tekrarında bulmaktadır. Nostaljiye dayanan somut dünyadan uzaklaşma, edebiyatta, görsel sanatlarda ve film endüstrisinde ortaya çıkışı göz önüne alındığında, sanatçılar kadar sosyologlar, psikologlar ve filozoflar tarafından da bilinen bir olgudur (Sopčić ve Musil, 2020: 280). Hatta tarihte güncel olgulardan uzaklaşmak için propaganda amaçlı görsel çalışmaların yapıldığına dair örnekler bulunmaktadır. II. Dünya Savaşı yıllarında Nazi Almanyası’ndaki Halkı Aydınlatma ve Propaganda bakanı Joseph Goebbels savaş Almanyası’nın aleyhine doğru gittiği zamanlarda bile sinema ve radyonun etkili bir şekilde kullanılmasını emretmiştir. Çünkü Goebbels; eğlencenin günlük hayatın karmaşasından doğan, aydınlanma, oyalanma ve rahatlama ihtiyaçlarını gidererek ulusu hayat mücadelesinde destekleme görevi olduğunu düşünmüştür (Welch, 2007: 56’den akt. Sarıtaş, 2018: 338). Bu fikirle savaşın sonlarına doğru Alman sineması daha çok komedi ve eğlenceli filmlerle insanların gerçeklerden uzaklaşması sağlanmıştır.

John Storey, “Kültür Teorisi ve Popüler Kültür” adlı çalışmasında, kültür ve popüler kültürü güncel entelektüel ve sanatsal etkinlik alanı olarak tanımlayarak “temel işlevi anlam üretmek veya anlam üretimine vesile olmak olan metinler ve uygulamaların kullanılması” olarak tanımlamaktadır (Storey, 2015: 2). Bu kültür tanımı, yapımcıların ve Post Yapımcıların “anlamlandırma pratikleri” veya pop kültür olarak adlandırdıkları şeyle eşanlamlıdır, kültür örnekleri olarak pembe dizi, pop müzik ve çizgi romandan bahsedilmesine izin vermektedir (http 3). Bu bağlamda kültür endüstrisi kavramı, geçmişin popüler kültür örneklerine ait imgeleri çeşitli zihinsel istekler veya kaçış amacıyla tekrar güncel zamanın dijital görsel yaşamının içerisine taşımıştır. Bu durum geleceğe bir hafıza oluşturmak için kazanç olabilir. Fakat geçmişin imgeleri günümüze taşınmasında veya kullanılmasında araç olan dijital teknolojiler güncele aittir.

Teknolojinin gelişmesiyle beraber medya araçları moda kavramını ve geçmişin modasının tekrar gündeme getirilmesinde yayın araçlarının katkısı bulunmaktadır. Dolayısıyla medya araçlarının gelişmesi popüler kültür nesne ve formlarını daha da tanınır hale

getirmiştir. Kültür endüstrisi kavramı aslında yüksek kültür anlayışını geri plana atan manipülatif ve kolay elde edilebilir imgeleri pazarlamaktadır. Kültür endüstrisi, Adorno'ya göre, "modern sanayi toplumunun homojenleşmiş ve rasyonelleşmiş dünyasının düzgün işlemesine yardımcı olma işlevine sahiptir ve bu nedenle vardır (Kayıkçı, 2007: 2). Bu amaçla, kültür endüstrisi, "vaat ettiğini yerine getirmeyen sahte tatminler dağıtmaktadır" (Kara, 2014: 52). Adorno'nun bu düşüncesiyle geçmişin imgelerinin sanat nesnesi olarak kullanılması birer tatmin ve güncelin dışına çıkılması olarak yorumlanabilir. Ayrıca Adorno, kültür endüstrisinin kapitalist toplumlarda insana dayatılan nesnelerle var olduğunu söylemektedir. Bu durumdan yola çıkılarak geçmişin imgelerinin idealize edilmiş hali 21. yüzyıl toplumu için ekonomik ve görsel tüketim alanlarını ortaya çıkarmış olabilir. Ayrıca geçmişin estetiğine yönelimin sonucunda geçmişe ait efemera veya sanatsal eserlerin koleksiyonculuğu ya da arşivciliği artmaktadır. Bu bağlamda da geçmişin materyalleri doğrudan da günümüz ekonomisi içerisinde kendine yer bulmaktadır. Diğer yandan kültür endüstrisinin araçları, tıpkı Marinetti'nin fütürist felsefesinde bahsettiği hız kavramı (http 1) günümüzde daha yoğun ve görünür hale gelmiştir. Çünkü yüksek sanat veya yeninin kabul edilmesi "yavaş, eleştirel, entelektüel" birçok süreçten geçmelidir. Buradan yola çıkarak toplumsal çoğunluğun yüksek sanata erişimi hem medya, hem de imgelerin hızlı geçişi ve dönüşümü kapsamında düşük bir olasılık olduğu düşünülebilir. Diğer yandan geçmişin imgelerinin tekrarlanması güncel estetiğinin post modern düşünce de dâhil edildiğinde günümüz insanına sunduğu ve gelecekte kendinden söz ettirecek estetik bir yaklaşımın veya akımın henüz ortaya koymadığını düşündürebilir. Çünkü görsel deneyimlerin idealize edilmiş halinin günümüz kültür endüstrisi kapsamında taklidinin sunulması geçmişin değerlerini, görsel estetiğini yüceltmektedir. Daha da açıklamak gerekirse post modern yaklaşım çerçevesinde 21. yüzyılın, estetik bağlamda geçmişin sanat akımları gibi sabit orijinallliği olmadığı için geçmiş kült hale getirilerek adeta putlaştırılmaktadır. Bu eğilim 21. yüzyılı kültürel ve sosyal olarak her zamankinden daha az üretken olmasından kaynaklandığını düşündürebilir. Güncel sanat sektörünün (ve güncel yaşamının diğer birçok sektörünün) temel özelliklerinden biri, küreselleşmenin etkisidir. Küreselleşme, insan etkinliği ve bilginin zaman ve mekân boyunca birbiriyle artan hızda bağlantıda olmasını teşvik etmektedir. İnternet ve kitle iletişim araçları sayesinde, çağdaş sanatın önemi hakkındaki bilinçlenme giderek artmaktadır (http 4). Bu bağlamda aksine günümüzdeki sanatsal üretim eskiye nazaran hiç bu kadar artış çeşitlilik göstermemiştir.

Eskinin imgelerinin tasarım ögesi olarak kullanılması nostaljiyi yeniden yaratmak bağlamında çağdaş sanat kapsamında da değerlendirilmelidir. Modernist sanat anlayışının aksine çağdaş sanat kavramı için zaman kavramı daha geniş tanımlıdır. Geçen yüzyılın

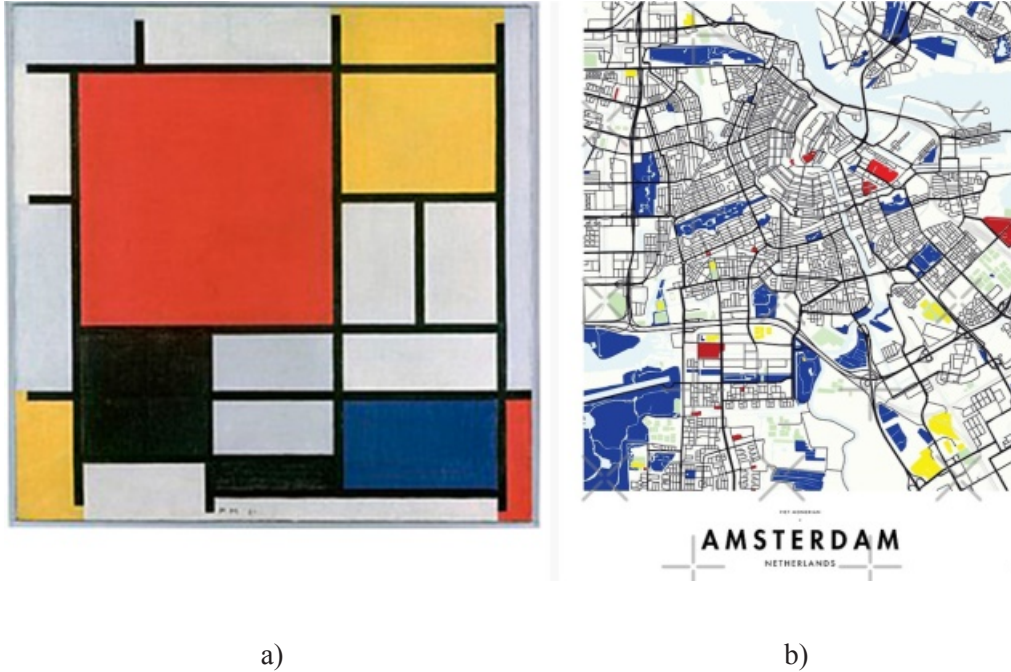
ikinci yarısında ortaya atılan çağdaş sanat fikrine göre düşünsel boyut öne çıkarılmış, izleyiciye daha farklı bir rol biçilmiş ve sanatın alanı, tanımı genişlemiştir (Gürbüz, 2021: 170). Bu bağlamda çağdaş sanat güncelin veya geleceğin yanında konu ve nesne olarak geçmişin imgelerinden de yararlanabilmektedir. Bu nedenle, çağdaş sanatların görsel alanlarında bilginin üretimi ve iletilmesi için hafıza gereklidir (Gibbons, 2007: 2). Dolayısıyla geçmiş kavramı görsel imge birikimi bağlamında yenilikçi fikirlerin ortaya konulduğu zamanı da tanımlamaktadır. Şu anda bile ortaya çıkan birçok görsel imaj gelecekte geçmişe dair bir şeyler anlatmada kullanılacak araçlar olabilir. Çağdaş sanat yaklaşımına göre geçmişin imgelerinin biçimde üretkenlik ve tasarım içeriklerinin genişletilmesinde işlevselliği bulunmaktadır. 20. yüzyıldan başlamak üzere tasarımda moda kavramı dâhilinde tarihi onluk zaman dilimlerine bölerek (60'lar, 70'ler, 80'ler vb) ya da popüler kültürün ortaya koyduğu eski oyun tasarımlarının estetiği, synthwave, vaporwave, city pop gibi kavramların görselleri çağdaş tasarım anlayışı içerisinde kendisine yer bulmaktadır. Bu kavramlar sadece sabit grafik tasarımlar değil, hareketli grafiklerde kullanılan müziklerde nostaljik duyguları uyandırmakta ve izleyici/dinleyicinin ilgisini çekmektedir. Tasarımlarda uyandırılan anılar, gerçekliğin gerçekçi olmayan tasvirlerine dayanma eğilimindedir ve belki de yalnızca izleyici/dinleyicinin hayal gücünde var olan zaman ve yerlere odaklanmaktadır (Ballam-Cross, 2021: 70). Görsel tasarım ve ses nostaljiyi idealize ederek güncel bir sanat formu kapsamında farklı şekillerde yaklaşırsa da, ortaya konulan tasarımlar nostaljik duygulardaki veya anılardaki kolektif hayali çağrıştırmaktadır. Tekrar üretilen ya da ilham alınan 20. yüzyıla ait geçmişin imgeleri ve sesleri farklı medya alanlarında görsel destekleyici unsurlar olarak kullanılmaktadır.

3. 20. YÜZYIL GÖRSEL TASARIM ANLAYIŞLARININ GÜNÜMÜZ TASARIMLARINA TAŞINMASINA ÖRNEKLER

Görsel tasarımların üretim yöntemleri günümüzün sayısal teknolojileri hesaba katıldığında çeşitlilik göstermektedir. Geleneksel grafik tabanlı programlara alternatif olarak modelleme, hareketli grafik uygulamaları ve yapay zekâ yazılımları gibi görsel üretebilen alanlar ön plana çıkmaktadır. Bu duruma eşdeğer olarak günümüzde hazırlanan tasarımların yayınlanması için de birçok mecra ortaya çıkmıştır. Bu mecralardaki görsel zenginlik izleyicinin geçmişin imgeleriyle tekrar karşılaşmasına da olanak sağlamıştır. Görsel tasarımcılar nostaljik imgeleri tasarımlarında tekrar kullanmaya başlamıştır. Popüler kültür içerisindeki moda anlayışının 20. yüzyılı ondalık dilimlere bölerek görsel açıdan sınıflandırması ya da ortaya çıkmış sanat akımlarının görsel dili, güncel tasarımlarda ifade şekli olarak yeniden gündeme getirilmiştir. Geçmiş yüzyıla öykünerek hazırlanmış birçok görsel tasarım günümüzde popüler hale gelmeye başlamıştır. Geçmiş imgelerin

tekrar görsel tasarımlarda kullanılmaya başlamasının sebepleri arasında 20. yüzyılda ortaya çıkan yüksek sanat anlayışlarının günümüze güçlü bir dil bırakmasından, günümüz teknoloji toplumunun geçmişteki yaşamış olduğu deneyime ve medyanın pazarlama gücüne kadar birçok sebep sayılabilir. Bunların içerisinde en önemlisi belki insanın zaman kavramına duyduğu merak, geçmişe duymuş olduğu özlem ve bu özlemlere ait görsel algı birikimidir. Çünkü görsel algımız dış dünyanın, nesne ve olaylarını kavrayıp, depolayarak oluşturduğu tüm izlenimleri, yeni imgesel örüntülerin oluşturulmasında kullanılmaktadır (Özkirişçi, 2021: 12).

1918 yılında bir grup sanatçı tarafından ilk manifestosunu yayınlayan De Stijl hareketi sanatın birçok alanında etkisini göstermiştir. 1920’lerde tasarım, sanat ve mimarlık alanlarında etkili olan ilk önemli ‘modern hareket’lerden biridir (Balkan, 1997’den akt. Sofuoğlu, vd., 2019: 6752). Zamanla görsel alanda evrensellik kazanmış De Stijl formlarına ait tasarım yüzleri müzik videolarından haritalara ve afişlere kadar uzanan geniş bir alanda kullanılmaktadır (Görsel 1). De Stijl hareketin yola çıkan günümüz grafik sanatçıları De Stijl’in yalın ve geometrik yapısının işlevselliğinden yararlanmışlardır.



Görsel 1. a) Mondrian'ın De stijl tasarımı (<http 5>),
b) De stijl estetiğinde oluşturulmuş Amsterdam haritası (<http 6>).

Paris merkezli dekorasyon alanında tanımlanmış Art Deco hareketi kapsamı genişletilerek 1920'lerden II. Dünya savaşı dönemine kadar sanatın ve endüstrinin birçok alanında üretilen işlerde görülmüştür. Aslında Art Deco'nun ortaya çıkmasında da yine çok uzak geçmişe öykünme bulunmaktadır. İlk Art Deco stil tasarımcıları, eski Mısır kültüründen öğeler çıkardılar, eski Mısırlılar tarafından pratik çalışma tasarımında yaygın olarak kullanılan altın ve siyah yan yana yerleştirme yöntemlerini kullanıp mükemmel eserler yarattılar (Huang ve Hu, 2018: 65). Ayrıca hem görsel hem de endüstriyel tasarımlara sade geometrik ve degradeli boyanmış yüzeylerin kullanıldığı bir görsel dili ortaya çıkarmıştır. Bu yaklaşım modern ev eşyalarının (çamaşır makinesi, elektrik lambası, radyo vb.), spor kıyafetlerinin, hobi ekipmanlarının tümüne endüstriyel ve görsel tasarım alanlarında yeni bir bakış açısı getirmiştir. Buna ek olarak, Art Deco, özellikle sinema afişinde olduğu kadar sinemayla bağlantılı her şeyde de arzular ve hayaller alemine hükmetmiştir (Katona, 2018: 6). Modern dönemin sanat estetiğinden birisi olan Art Deco dönemsel olarak kısa sürse de çağdaş sanat anlayışı bu akımı tekrar keşfetmiştir. Bu bağlamda doksanlardan sonra günümüz estetiğinde Art Deco grafik tasarımın birçok alanında tekrar kullanılmaya başlanmıştır. Art Deco görünümler çizgi film, animasyon, poster sanatı gibi birçok grafik alanda üretilen işlerin estetiğinin oluşturulmasında tekrar kullanılmaktadır (Görsel 2). Bu duruma ek olarak Art Deco dönemine ait eski posterler kültür endüstrisi kapsamında değerlendirilecek olunursa; güncel tıpkıbasımları ya da az sayıda eski basılmış orijinalleri ticari ve estetik anlamda karşılık bularak müzayedelerde veya hemen çevrim içi satış sitelerinde alımı yapılabilmektedir.



a)

b)

c)

Görsel 2. a) 1920'li yıllara ait Wimereux Plage French Railroad Travel Poster tasarımı (<http> 7), b) Almanya 1936 kış ortada olimpiyatlarının afişi (<http> 8), c) 2022 yılında Nicholas Chuan tarafından tasarlanmış poster (<http> 9).

Risograf, Japon şirketi RISO Kagaku tarafından 1959 yılında piyasaya sunulan bir baskı makinasıdır (Çakıcıoğlu, 2022: 134). Risograf, kâğıt üzerindeki bilgileri çoğaltmak için kullanılmıştır. Fakat makinanın ortaya koyduğu yetersiz renkler ve hatalı yüzeyler grafik tasarımcılar için yeni bir görsel üslubun ortaya çıkmasını sağlamıştır. Geçen yüzyılın yarısından itibaren riso baskı ile birçok figüratif tasarımlar ortaya konulmuştur. Adeta geçmişin eskimiş yüzünü çağrıştıran riso baskı tasarım tekniği, başta afiş olmak üzere birçok nostaljik his uyandıran tasarımların üretilmesini sağlamaktadır (Görsel 3).



Görsel 3. Dave Brain'in İllüstrasyon portfolyosundan çeşitli poster tasarımlar (<http> 10).

Pop Art 1960'larda ortaya çıkmış bir sanat hareketidir. 1960'lı yıllar boyunca Pop art sanatçıları farklı alanlarda tasarımlar geliştirmiştir (Usluca, 2011: 45). Bu akımın geliştiricisi Andy Warhol Popüler kültürden beslenen akımın en önemli temsilcilerinden birisidir. Bir makine olmak istediğini söyleyen Warhol, makine gibi üretmesini kolaylaştıran serigrafi tekniğini kullanarak imgeleri tekrarlamaktadır. Warhol, Pop Art için olmazda olmaz güncel yaşamdan, toplumsal ilginin odaklandığı materyallerden oluşan sembolik anlatımlar kullanmıştır (Cengiz ve Demir 2018:14). Dondurmalar, kekler, Seven Up, Pepsi, Coca Cola, diş macunu, sigara gibi yeni tüketim kültürü nesneleri, Pop Art'ın ikonografisini oluşturmaktadır (Usluca, 2011: 45). Zaman geçse de güncel yaşamda popüler kültür nesnelerinin içeriğini oluşturan imgelerin anlatılması Pop Art estetiğini 21. yüzyılın görsel tasarım alanlarına taşıdığı örneklerde görülmektedir (Görsel 4 ve 5).



Görsel 4. Superman ambleminin Pop Art uyarlama örneği (<http> 11).



Görsel 5. Pop Art estetiğinden yola çıkılarak hazırlanmış bir kurgusal mekân çalışması. Küratörler Darsie Alexander ve Bartholomew Ryan. Ön planda Marisol – Dinner Date (1963), Arka plan, soldan sağa: Tom Wesselmann – Still Life (1963), Ushio Shinohara, Drink More (1964) Jasper Johns, Flags (1965) Paul Thek – Meat Piece with Warhol Brillo Box (1965) (<http> 12).

Xerox Alto, Grafiksel kullanıcı arayüzü (GUI) kullanan ilk bilgisayar 1973 yılında geliştirilmiştir (Thacker vd., 1981: 11). Bu tarihten sonra monitör sistemlerinin gelişimi sürmüştür ve 1980’lerde işletim sistemlerinin ortaya çıkmasıyla beraber bilgisayar oyunları sayesinde bilgisayarlar salt veri kaydedilme ve işleme alanının dışına çıkmıştır. Bilgisayar oyunlarının tasarımlarındaki piksellerden oluşturulmuş hareketli grafikler yeni bir dilin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Geçmişin siyah beyaz veya renkli piksellerden tasarlanmış görseller Piksel Art adı altında günümüzde tekrar yeni tasarımların oluşturulmasını sağlamaktadır (Görsel 6 ve 7). Piksel estetiğinin bilgisayar tarihi açısından önemli bir dönüm noktası olması ve doğal olarak görüntü işlemede halen kullanılmasından dolayı 80’lerin dijital görünimleri günümüzde simgesel hale gelmiştir. Bu bağlamda pikseller

eskiden sadece ekran görüntüsü üretmede kullanılan sayısal bir araç olsa da günümüzde Piksel Art denen sanatı da temsil etmektedir. Pikselin estetiği günümüzde çeşitli afiş, dergi, animasyon tasarımlarında kullanılan bir dil olmuştur.



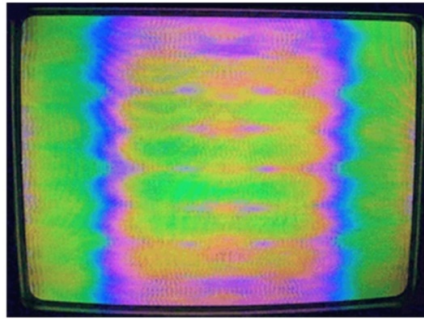
Görsel 6. a) “Sega Out Run (1986)” oyunundan bir görünüm (<http> 13),
b) “The Simpsons” dizisinin jeneriğinin Piksel Art ile oluşturulmuş tekrar uyarlaması (<http> 14).



Görsel 7. The New Yorker dergisinin Ekim 2021 yılı kapak tasarımı (<http> 15).

Nostaljik görünümler bazen asla var olmayacak sanrıları bünyesinde bulundurur. Geçmişin ulaşılmazlığı veya hiç yaşanmamış bir nostaljiye özlem duyulması insanı cezbeden bir olgu olarak zihinde yer kaplamaktadır. Nostaljinin ortaya koyduğu bu paradoks, izleyicide hiç var olmamış veya tamamen kurgu olan olayların özlenmesi olarak da

düşünülebilir. Eski televizyonların ekran lekeleri geçmişe ait hatırlanan imgelerdendir. Bu bağlamda televizyonda geçmiş imgeleri izlemek, geçmişe duyulan nostaljiye katkıda bulunabilir. Göran Bolin, medyanın iki tür nostaljik deneyim için bir tetikleyici işlevi gördüğünü savunmaktadır: medya nostaljisi ve aracılı nostalji (Kalinina, 2016: 5325). Bunlar arasındaki fark, her ortamın oynadığı rolle ilişki kurulabilir; medya nostaljisi geçmişte izlenmiş programların tekrarını, aracılı nostalji ise eskiye ait TV kayıtlarından alınan görsel ipuçlarının tekrar bir tasarım alanında kullanılması olarak düşünülebilir. Görsel tasarım; siyah beyaz görüntünün estetiğini sinema, fotoğraf ve görsel iletişim gibi alanlarda gelecekte de kullanılmaya devam edeceği tahmin edilebilir. Başka bir TV görüntüsü olan eski parazitli ekran veya rgb renklerin ayrıldığı görünümler güncel tasarıma tekrar taşınmıştır (Görsel 8). Geçmişte sık rastlanılan TV ekranlarındaki görsel aksaklık günümüzde bir sanat türüne dönüşmüştür. Bu tasarım türüne Glitch sanatı da denilmektedir. Aslında glitch, dijital veya analog hataları estetik amaçlarla kullanmak şeklinde tanımlanır (http 16). Daha da genişletmek gerekirse görsel ya da işitsel bozuklukların sanatçı ve tasarımcılar tarafından yorumlanmasıdır (Şengel ve Ay, 2017: 281). Glitch sanatı, dijital sanatın yeni bir biçimidir ve dijital kodlamayı alışılmadık yollarla değiştirerek dijital görüntüleri manipüle eden çeşitli teknikleri kapsamaktadır (Den Heijer, 2013: 1). Glitch görüntülerin formları güncel sanatta kullanılmasıyla retro-nostaljik eserlerin üretilmesini ve böylece geçmişe atıfta bulunulması sağlanmaktadır. Sanat/tasarım eserlerinin üretilmesi ile ortaya çıkmış Glitch sanatı kavramı, son zamanlarda çeşitli materyaller üzerinde de uygulanmaktadır. Ses veya görüntü dosyalarındaki bozulmaların estetik kaygılarla sanat objesine dönüştürülmesi, bu sanat akımını diğer sanat akımlarından ayıran en önemli özelliğidir (Şengel ve Ay, 2017: 281).



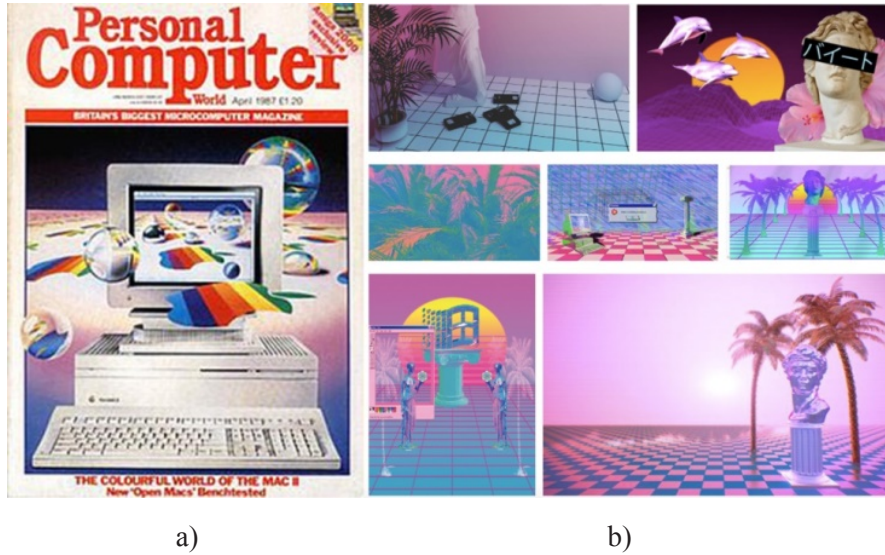
a)



b)

Görsel 8. a) Eski bir televizyona ait bozuk görünüm örneği (http 17),
b) Bir müzik albümünün kapağı (http 18).

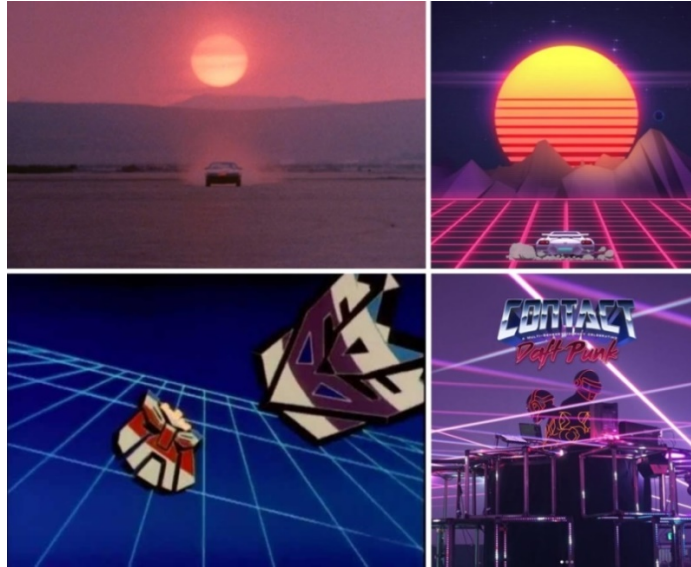
1980’lerin sonunda sayısal tabanlı bilgisayar grafik programlarının ortaya çıkması görsel iletişim tasarımı anlamında tasarımcılara yeni bir geleceği işaret etmiştir. Bu tarihten itibaren bilgisayar ve bilişim teknolojilerini kapsayan dergi ve yazılım reklamları gibi yayınlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Bilişim dergilerindeki tasarım anlayışı gelişse de yayınlanan eski sayıların ara yüzleri klasik bir üslup olarak kalmıştır. Bu durum internetin önceki evrelerine özgü seslerin, görüntülerin ve uygulamaların ironik iyileştirmeleriyle günümüz görsel iletişim tasarımında tekrar kullanılmaktadır (Ballam-Cross, 2021: 78) (Görsel 9). Görsel 9’daki eski bilgisayar estetiği görüntüler “vaporwave” ismini almıştır. Vaporwave tanımı nostalji üzerinden yeni bir görsel kavramdır. Eski müziklerin elektronik ortamlara çevrilmesi ile de ilişkilidir. Müziğin yanında görsel sanat akımı da olan vaporwave, 1970’lerden 1990’lara dek gözlenmiş olan tüketim çılgınlığını, parlak neon renkleri, neşeli reklam filmlerini ve dönemin müziğini vurgular ve över. Bu övgüyü yaparken, aslında bir tür tüketici kapitalizm eleştirisi gerçekleştirmektedir. Dijital ortamda doğmuş olan vaporwave, günümüz teknolojisini dışlar, yüksek çözünürlüğü reddeder ve kendince zamanı durdurarak dünyayı geçmişin gözünden görmeyi tercih eder (Koçer, 2022:16).



Görsel 9. a) 1987 yılına ait “Personal Computer World” isimli derginin Macintosh görseli barındıran kapak tasarımı(<http> 19), b) bilgisayar grafikerinin olduğu kolaj çalışmalarına örnek (<http> 20).

1980’lerin bazı animasyon, sinema, televizyon kültüründe kullanılan epik batan/doğan güneş temaları, perspektif ızgaralar, palmyeler ve neon ışıklı metal yüzeyli objeler, fontlar bulunmaktadır. Kullanılan temaların mekanikleşmesi 80’lerde müzikten, grafiğe sanatın birçok alanındaki elektronikleşmenin de simgesidir. 80’lerin temsil ettiği elektronik ve

epik görseller günümüzde tekrar kurgulanarak güncel tasarımlarda kullanılmaktadır. Bu imgeler (epik batan/doğan güneş temaları, perspektif ızgaralar, palmiyeler ve neon ışıklı metal yüzeyli objeler, fontlar) geçmişte belirli güç, gençlik, modernite, kahramanlık gibi hisleri temsil etse de 80'lerin elektronik estetiğinin günümüzde kullanımı aynı çağrışımı yapmamaktadır. 80'lerin imgeleri günümüz toplumunda elektronik müziğin ve iletişim araçlarının zirveye ulaşmasıyla tekrar keşfedilerek geçmişi yaşama duygusunun yaygın bir davranışı temsil etmektedir. Günümüzde adeta geçmişin hatırlanması modası 80'lerin estetiğini tasarımda kullanılan tekniklerden birisi haline getirmiştir. 80'lerin estetiği güncel tasarımda ya olduğu gibi ya da idealize edilerek kullanılmaktadır. Nostalji ve bunlarla ilişkili müzik ve görsel tarzları, synthwave kavramını ve diğer retro esintili türlerin ortaya çıkmasında itici bir güç olmuştur. Bu, daha basit, daha tanıdık zamanlara dönüş arzusunu vurgulayan “nostalji vaadi” olarak anılmaktadır (Štrukelj, 2023: 47). Günümüzde 80'lerin estetiği olan kurgusal nesnelerin geçmişin popüler kültürüyle bağları bulunmaktadır; örneğin, synthwave adıyla anılan tür, elektronik müzik üreten kişi ve grupların albüm kapaklarında ve afişlerinde adeta 1980'lerin bilim kurgu yapımlarına atıfta bulunur (Görsel 10). Görsel 10' da görülmektedir ki tasarımlarda var olan nostalji paradoksu kesinlikle bazı öncüllerden yoksun değildir (Ballam-Cross, 2021: 72).

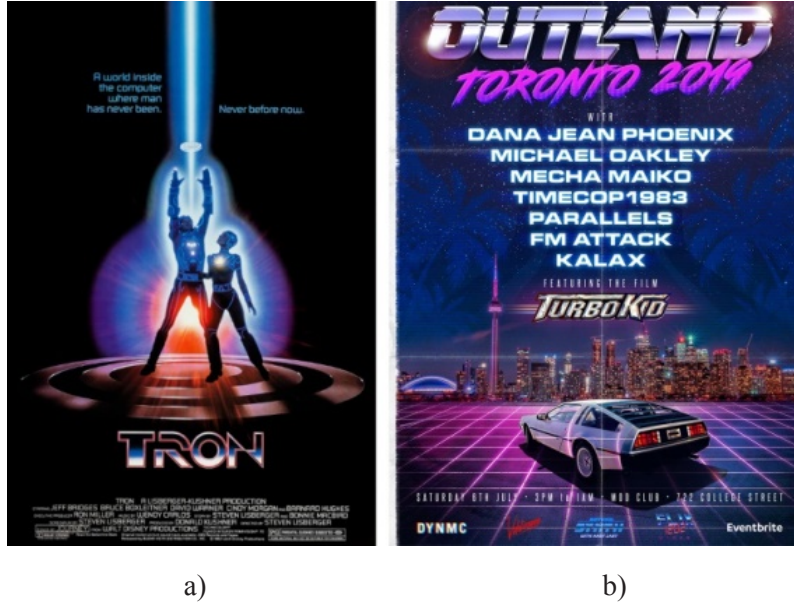


a)

b)

Görsel 10. a) 1982-1986 yılları arasında yayınlanan Knight Rider dizisinin jenerik görüntüsü ([http 21](http://21)) ve altında 1984 yılı Transformers çizgi film serisinin jenerik görüntüsü ([http 22](http://22)), b) Synthwave müzik için açılmış bir internet albümünün kapağı ([http 23](http://23)) ve 2022 yılında Daft Punk grubunun konser reklamı ([http 24](http://24)).

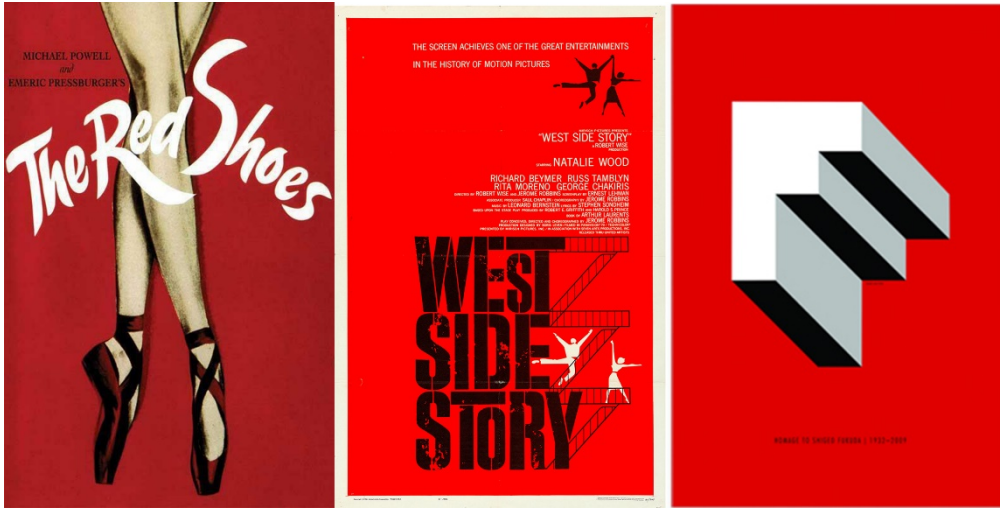
Synthwave, geçmişe ait müzik çağrışımlarının olduğu yeni bir tür olmasına karşın görsel tasarımlarda da kullanılan bir türdür. 16 bit renkler, yazı tipleri ve 80'lerin reklamlarının görsel stiliyle ilişkilendirilen pek çok şey kullanılmaktadır. Bu noktada dikkat edilmesi gereken başka bir durum ise tasarım yüzeylerinde font seçimleri ve yazılara uygulanan farklı görsel efektlerdir (Görsel 11).



Görsel 11. a) 1982 Tron filminin afiş tasarımı ve bu tasarımda kullanılan tipografik öğeler (http 25),
b) 2019 Torontodaki bir müzik festivalinin afiş tasarımı kullanılan tipografik öğeler (http 26).

Phantom kırmızı, yirminci yüzyılın başlarında reklamlar, müzikal tiyatro, popüler şarkılar, hayran dergileri ve film yıldızları aracılığıyla popüler kültürle bağlantılı hale gelmiştir (Jackson ve Lemaris, 2013:32). 1950'lere gelindiğinde kırmızı tutkusu, Claire McCardell gibi tasarımcılarla birlikte moda ya yansımıştır (Eiseman ve Recker, 2011:141). Kırmızı genelde batı toplumlarında geçmişte ve günümüzde renk dikkat çekicilik veya cinselliğin bir göstergesi olarak yorumlanmasına yardımcı olmak için kullanılmaktadır (Wu vd., 2018: 1). Kırmızı geleneksel anlamda baskı teknikleri ile üretimi kolaylaştırmak için de tercih edilmiştir. Bu yüzden geçen yüzyılda boyunca birçok önemli nostaljik afiş tasarımlarında diğer renklerin yanında kırmızının yoğunluklu tema olduğu görülmektedir. Fransız akademisyen ve yazar Michel Pastoureau, geçmişe uzanan kişisel hatıraların renklerle ilgili bağlantıları olduğunu ortaya koymuştur (Rindisbacher, 2010: 1). Tasarımlarda kırmızı siyah ve beyaz renk kullanımı renk psikolojinin güçlü olduğu yüzeyler yaratmaktadır. Kırmızı ayrıca geçen yüzyılda bazı ideolojilerin de özdeşleştiği renk haline gelmiştir. Tüm bu sebeplerden kırmızı temalı tasarımlar geçmişte kullanıldığı gibi

bu davranış günümüzde de devam eden bir yaklaşımdır (Görsel 12). Görsel 12'deki Les Chaussures Rouges isimli film afişinde kırmızı zemin üzerine kırmızı ayakkabıların üst üste vurgulanması, West Side Story filminin afişindeki kırmızı vurgulayıcılar kırmızının ne kadar çok kullanıldığına örneklerdir. İkinci dünya savaşı sonrası dönemde tasarımcıların gündemlerine taşıdığı sıcak renklerin ve kırmızı zeminin vurgulayıcılığı fikri günümüzde de kullanılmaya devam etmektedir. Güncel tasarımlarda grafiksel imgeleri zeminden hem ayırştırmak ve dikkat çekmek bağlamında, hem de nostaljik bir algı bırakmada kırmızı kullanılmaktadır.



Görsel 12. a) 1948 yılı yapımı “Les Chaussures Rouges” filminin afiş tasarımı (<http> 27), (b) “West Side Story” filminin 1961 yılındaki afiş tasarımı (<http> 28), c) Varşova 22. Uluslararası poster bienalini çağrı afişi, 2010 (<http> 29).

4. SONUÇ

20. yüzyılın grafik estetiğini güncel tasarım işlerinin üretilmesinde tekrar tema olarak belirlenmesi örneklerle karşılaştırmalar yapılarak incelenmiştir. Geçmiş tasarım üsluplarının kullanılmasında yatan sebepler ve olasılıklar üzerinde durulmuştur. Özellikle geçen yüzyılın imgelerinin medya teknolojileri sayesinde tekrar gündeme taşınması geçmişin estetiğinin tasarımcılarda tekrar keşfedilmesini kolaylaştırmıştır. Bu durum makalenin 20. yüzyıl estetiğinin güncel tasarıma yansımadaki sebepler başlığı altında incelenmiştir. Konu; kültür endüstrisi, eskiyi özlem, çağdaş sanat, bellek, iletişim araçlarının gelişmesi gibi kavramlarla değerlendirilip bu kavramlar kaynaklarla ortaya konulmuştur. İnsanların günlük yaşamdan bir kaçış olarak nostaljik imgelere yönelmesinde psikolojik etkenler olabileceği ve bu psikolojik durumun popüler kültür, kültür endüstrisi ve

medya tarafından kullanılması üzerinde değerlendirmeler yapılmıştır. Bilişim teknolojilerinin gelişimi insanlara birçok görsel ifade türü ile tanışmasını sağlamıştır. Özellikle doksanlı yıllardan sonra internetin yaygınlaşması ve yeni medya araçlarının kullanılmaya başlanması çağdaş toplum için adeta çağ dönümü olmuştur. Teknolojik dönüşüm eski ile yeni arasında yaşam tarzı ve manevi açıdan kopuş yaşatsa da, geçmişin imgeleri ve davranış şekilleri eskiyi yaşayan bireyler için özlemi duyulan simgeleşmiş şeyleri çağrıştırmaktadır. Bu durumun tasarımcılar için geçmişin imgelerini çağdaş sanata idealize ederek taşımasında önemli katkısı vardır.

Araştırmanın ikinci kısmında geçen yüzyıla ait tasarım örneklerinin yanında güncel tasarım örneklerine uyarlanması karşılaştırmalı olarak verilmiştir. Geçmişte üretilen tasarım üsluplarının dijital ortamda tekrar dönüştürülerek güncel sanatta nasıl kullanıldığı örneklerle gösterilmiştir. Bu tasarımlar hakkında ve üsluplar hakkında bilgi verilmiştir. Güncel alanda üretilen bu tasarımların yapılmasındaki sebepler veya olasılıklar üzerinde hâlihazırda makalenin birinci başlığında tartışılmıştır. Bu yolla 20. yüzyıl estetiğinin güncel tasarıma yansımadaki sebepler adı altında teorik kısım ile anlatılan durumları ve olasılıkları destekleyen görsel örnekler araştırmanın ikinci kısmında ortaya konulmuş ve konu bütünlüğü sağlanmıştır. Bu yolla geçmişin estetiği tasarımcılar için keşfedilmesi gereken ve rağbet gören bir yönü olduğu vurgulanmak istenmiştir. Geçmişe duyulan özlem ve geçmiş sanat türlerinin güncel sanata idealize edilerek tekrar sunulması ayrıca göstergebilim, tarihsellik, sosyolojik, reklamcılık, müzik ve psikoloji gibi birçok disiplinler için tartışmaya açık ve daha fazla incelenmesi gereken bir konudur. Bu bağlamda gelecekte de daha fazla alanda çalışmaların yapılması gerekmektedir.

KAYNAKLAR

- Adorno, W., T. (2013). *Kültür Endüstrisi ve Kültür Yönetimi* (Çev: M. Tüzel, N. Ünler, E. Gen). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Annepcioğlu, H., Kurt, C. (2019). Bellek ve Sanat İlişkisi: Canan Tolon ve Sarkis Zabunyan. *Art-Sanat*, 12, 223-241. Doi :10.26650/artsanat.2019.12.0019
- Assmann, J. (2015). *Kültürel Bellek* (Çev: A.Tekin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ballam-Cross, P. (2021). Reconstructed Nostalgia. *Journal of Popular Music Studies*, 33 (1): 70-91. Doi: 10.1525/JPMS.2021.33.1.70
- Cengiz, G., Demir, R. (2018). Pop Art Akımı Bağlamında Deneysel Sinema Ve Andy Warhol. *Gelenekselden Dijitale Uluslararası Medya Araştırmaları Sempozyumu*, 10-11 Mayıs İzmir: Ege Üniversitesi. S. 14, 73-79.
- Çakıcıoğlu, F. (2022). Görsel İletişim Tasarımında Riso Baskı Uygulamaları. *Star Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 3(5): 134-152.
- De Brigard, F. (2017). The Moral Psychology of Sadness (Chapter 7). Anna Gotlib (Ed.), *Nostalgia and Mental Simulation*. (s. 155-202). Maryland: Rowman & Littlefield Publishers.
- Den Heijer, E. (2013). Evolving Glitch Art. *EvoMUSART 2013, LNCS*, 1-12.
- Eiseman, L., Recker, K. (2011). *Pantone: The Twentieth Century in Color*. San Fransisco: Chronicle Books.
- Gibbons, J. (2007). *Contemporary Art and Memory Images of Recollection and Remembrance*. New York: I.B.Tauris.
- Gürbüz, G. (2021). Çağdaş Sanat Üretimlerinde Bağlamlar Dâhilinde Sanat Eleştirisi. *Sanat ve İnsan Dergisi*, 5 (1): 169-183.
- Huang, C., Hu, L. (2018). Research on Color Application of Art-Deco Style. 4th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (ICADCE 2018). Zhengzhou. S. 61-71.
- Jackson, V., Lemaris, B. (2013). Phantom Red: Colour, Fashion and Film in the 1920s. *Catwalk: The Journal of Fashion, Beauty and Style*, 3(2): 19-46.
- Kalinina, E.. (2016). The Flow of Nostalgia: Experiencing Television from the Past. *International Journal of Communication*, 10: 5324-5341.

- Kara, T. (2014). Kültür Endüstrisi Kavramı Çerçevesinde Medya Ürünleri: Eleştirel Yaklaşım. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 4 (1): 51-60.
- Katona, A. (2018). Hungarian Art Deco Posters, *Hungarian Review*, 9 (4): 1-12.
- Kayıkçı, M. (2007), "Adorno'nun Kültür Endüstrisi Kavramı Üzerine. Üniversite ve Toplum, 7 (2): 1-4.
- Koçer, B. (2022). Tüketici Kapitalizm Bağlamında Vaporwave'in Stil Unsurlarının Çözümlemesi. *Eurasian Journal Of Music And Dance*, 20: 16-45.
- Nieland, S., Mahendran, K., Crafter, S. (2023). I'll never forget: Remembering of past events within the Silent Generation as a challenge to the political mobilisation of nostalgia. *Sage Journal Culture and Psychology*, 29 (1): 67-80. Doi: 10.1177/1354067X211066815
- Onur, P. (2018). Re-Creating Nostalgia: Urban Culture in the Citadel, Hamamönü and Hamamarkası Neighbourhoods of Ankara. *Journal of Ankara Studies*. 6 (2):145-166. Doi: 10.5505/jas.2018.41713
- Özkirişçi, H. İ. (2021). Zaman Ve Algı Bağlamında Yeniden Anlamlanan İmge: Hareketli Grafikler Ve DeneySEL Bir Çalışma. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Pickering, M., Keightley, E., (2006). The Modalities Of Nostalgia. *Current sociobiology*. 54, 919-940.
- Rindisbacher, H. (2010). Michel Pastoureau, *The Colors of memories*. Londra: Polity Press.
- Sarıtaş, İ. (2018). Nazi Döneminde Sinemanın Propaganda Aracı Olarak İşlevi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2022 (47): 329-350.
- Sedikides, C., Wildschut, T., Arndt, J., Routledge, C. (2008). Nostalgia: past, present, and future. *Current Directions in Psychological Science*. 17(5): 304-307.
- Sofuoğlu, Ü., Beşir, Ş., Sönmez, E. (2019). De Stijl Dönemi Gerrit Rietveld Mobilya Tasarımlarında Renk Kavramı. *Social Sciences Studies Journal*. 5 (50): 6751-6760.
- Sopčič B., Musil, B. (2020). Escapism: suppression of self or its expansion? Mateja Matjašič Friš (Ed.), *Studia Historica Slovenica, Humanities and Social Studies Review* içinde. (s. 279-308). Maribor: Itagraf.
- Storey, J. (2015). *An Introduction Cultural Theory and Popular Culture*. New York: Routledge Press.

- Štrukelj, V. (2023). Is Retro the New New? The Nostalgic Return of the 80's SynthWave Genre and the Influence and Benefits of Music in Education. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Zagreb: University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences, Filozofski Fakultet.
- Şengel, Ş., Ay, R. (2017). Dijital hata "glitch art" sanat ve tasarıma yansımaları. Al-farabi 1st International Congress on Social Sciences, Gaziantep, 281.
- Thacker, C., McCreight, E., Lampson, B., Sproull, R., Boggs, D.. (1981). Alto: A Personal Computer. California: Palo Alto Research Center.
- Usluca, Ö. (2011). Giyim Modası ve Güncel Sanat İlişkisi Üzerine Bir Değerlendirme-Pop Art. Akdeniz Sanat, 4 (7): 44-47.
- Wu, Y., Lu, J., Dijk, E., Li, H., Schnall, S.(2018). The Color Red Is Implicitly Associated With Social Status in the United Kingdom and China. Frontiers in Psychology, 9: 1 – 8.

İnternet Kaynakları

- http 1: Anemoia. <https://en.wiktionary.org/wiki/anemoia> (Erişim tarihi: 05.07.2023).
- http 2: Marinetti, Filippo Tomasso (1909). The Futurist Manifesto. https://www.societyforasianart.org/sites/default/files/manifesto_futurista.pdf (Erişim tarihi: 05.10.2023).
- http 3: Orthenix (2017). Art, Pop and the Culture Industry Creative Media, Critique and Culture. <https://medium.com/@orthentix/critical-inquiry-ddce4d1897fa> (Erişim tarihi: 16.10.2023).
- http 4: Robertson, Jean (2012). Researching New Visual Art in the 21st Century. Oxford University Press 2023. <https://scholarworks.iupui.edu/server/api/core/bitstreams/ce1d4b6a-f9b4-405a-91fe-d8b51994601f/content> (Erişim tarihi: 21.03.2024).
- http5: <https://www.artmajeur.com/piet-mondrian/tr/artworks/16279693/composition-with-large-red-yellow-black-grey-and-blue-pla> (Erişim tarihi: 05.07.2023).
- http 6: <https://tr.pinterest.com/pin/499969996128209547/> (Erişim tarihi: 21.03.2024).
- http7: https://www.thegolfauction.com/L_on_Dupin_French_Chemin_de_fer_du_Nord_Vintage_Ad-LOT21585.aspx (Erişim tarihi: 21.03.2023).
- http 8: <https://www.hipstamp.com/listing/germany-1936-winter-olympics-games-garmisch-partenkirchen-poster-stamp-mh/48952855> (Erişim tarihi: 23.03.2024).

- http 9: <https://www.nst.com.my/lifestyle/bots/2022/08/824437/tech-young-malaysian-digital-artist-makes-name-himself-international> (Erişim tarihi: 18.07.2023).
- http 10: <https://davebain.com/risograph-printing-sam> (Erişim tarihi: 05.07.2023).
- http 11: <https://hoxtonradio.com/the-world-goes-pop-at-tate-modern/> (Erişim tarihi: 14.07.2023).
- http 12: <https://walkerart.org/calendar/2015/international-pop> (Erişim tarihi: 14.07.2023).
- http 13: <https://www.theguardian.com/games/2021/may/27/the-15-greatest-video-games-of-the-80s-ranked> (Erişim tarihi: 16.07.2023).
- http 14: https://www.youtube.com/watch?v=FIZ_gDOrzGk&t=23s (Erişim tarihi: 05.07.2023).
- http 15: <https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2021-10-18> (Erişim tarihi: 16.07.2023).
- http 16: https://en.wikipedia.org/wiki/Glitch_art (Erişim tarihi: 20.03.2024).
- http 17: <https://gifdb.com/images/thumbnail/tv-static-trippy-80s-retro-gqj3pq294t-35sdy5.gif> (Erişim tarihi: 17.07.2023).
- http 18: <https://discover.hubpages.com/entertainment/Synthwave-Album-Review-Revisit-by-YORU> (Erişim tarihi: 21.03.2024).
- http 19: https://en.wikipedia.org/wiki/Personal_Computer_World (Erişim tarihi: 16.07.2023).
- http 20: <https://tr.pinterest.com/thomaspaladino/vaporwave/> (Erişim tarihi: 21.03.2024).
- http 21: <https://images.mubicdn.net/images/film/322986/cache-727230-1635277996/image-w1280.jpg> (Erişim tarihi: 14.07.2023).
- http 22: <https://www.youtube.com/watch?v=Ae-Pl-Q34ng> (Erişim tarihi: 14.07.2023).
- http 23: <https://soundcloud.com/synthwave80s> (Erişim tarihi: 14.07.2023).
- http 24: https://www.instagram.com/p/Ckz409_uAOm/ (Erişim tarihi: 16.07.2023).
- http 25: <https://www.imdb.com/title/tt0084827/mediaviewer> (Erişim tarihi: 16.07.2023).
- http 26: <https://musicglue-user-app-p-1-p.s3.amazonaws.com/originals/17a-52d1a-87fc-4489-bbaf-d8932f4dca5c> (Erişim tarihi: 16.07.2023).
- http 27: <https://www.ebay.fr/itm/384466773677> (Erişim tarihi: 28.03.2024).

http 28: <https://www.imdb.com/title/tt0055614/> (Erişim tarihi: 14.07.2023).

http 29: <https://www.theicod.org/resources/news-archive/22-international-poster-bien-nale-warsaw-2010-laureates> (Erişim tarihi: 14.07.2023).

GÖRÜNTÜLEME BİÇİMİ OLARAK ANAMORFİK GERÇEKLİK VE KARMA GERÇEKLİK ANALOJİSİ

• Dr. Öğr. Üyesi Mustafa KOCALAN* • Dr. Öğr. Üyesi Yunus KAYA**

ÖZET

Anamorfik Gerçeklik ve Karma Gerçeklik, çeşitli teknikler ve araçlar kullanarak gerçek dünyayı değiştirmenin farklı yollarını sunan sanat ve teknoloji dallarıdır. Bunlar ilk bakışta doğrudan bağlantılı görünmeseler de bireye yaşattıkları deneyimler üzerinden belirli şekillerde ilişkilendirilebilir veya birleştirilebilirler. Anamorfik gerçeklik, perspektif ve optik yanılsama tekniklerini kullanarak gerçek dünyayı değiştirir. Karma gerçeklik ise bunu, bilgisayar teknolojisini de devreye sokarak ve gerçek dünya ile dijital dünya nesnelerini bir araya getirerek gerçekleştirir. Böylece her ikisi de gerçek dünyayı farklı şekillerde göstermeyi amaçlar. Bu çalışmanın amacı, anamorfik sistemlerle kurgulanan gerçeklik ile karma gerçeklik arasında bir analogi kurup güncel örnekler üzerinden tartışmaktır. Bu bağlamda, görsel gösterim ortamında sanal ve gerçeklik alanlarının sınırları irdelenmiştir. Literatür taraması yöntemiyle elde edilen veriler doğrultusunda, araştırmacılar tarafından ortaya atılan görüşlere yer verilerek anamorfik gerçeklik ile karma gerçeklik teknolojilerinin aynı çalıştığını gösteren güncel örnekler ve karşılaştırmalı analizler sunulmuştur. Yapılan analizler sonucunda, izleyiciye anamorfik görselin sunduğu simülasyon ile sürükleyici teknolojilerle oluşturulan sanal daldırmanın benzerlikleri ve farklılıkları ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Anamorfik gerçeklik, Artırılmış gerçeklik, Karma gerçeklik, Sanal gerçeklik, Disiplinlerarası sanat.

* Karabük Üniversitesi, Safranbolu Fethi Toker Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, mustafakocalan@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3091-2751

** Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, y_kaya@outlook.com, ORCID: 0000-0002-3668-3320

ANAMORPHIC REALITY AND MIXED REALITY ANALOGY AS A FORM OF IMAGING

• Assist. Prof. Dr. Mustafa KOCALAN* • Assist. Prof. Dr. Yunus KAYA**

ABSTRACT

Anamorphic Reality and Mixed Reality are branches of art and technology that offer different ways of altering reality, using various techniques and tools to manipulate the real world. Although at first glance these may not appear to be directly linked, they can be related or combined in certain ways through the experiences they bring to the individual. Anamorphic reality alters the real world using perspective and optical illusion techniques. Mixed reality achieves this by incorporating computer technology and bringing together real world and digital world objects. Thus, both aim to show the real world in different ways. The aim of this study is to establish an analogy between reality constructed with anamorphic systems and mixed reality, and to discuss this through contemporary examples. In this context, the boundaries of virtual and real domains have been examined in a visual environment. In line with the data obtained through the literature review method, current examples and comparative analyses showing that anamorphic reality and mixed reality technologies work in the same way are presented by including the views put forward by the researchers. The analyses conducted have revealed the similarities and differences between the simulation offered by anamorphic images and the immersive experiences created with advanced technologies.

Keywords: Anamorphic reality, Augmented reality, Mixed reality, Virtual reality, Interdisciplinary art.

* Karabük University, Safranbolu Fethi Toker Faculty of Fine Arts and Design, Department of Graphic Design, mustafakocalan@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3091-2751

** Kahramanmaraş Sütçü İmam University, Faculty of Fine Arts, Department of Painting, y_kaya@outlook.com, ORCID: 0000-0002-3668-3320

1. GİRİŞ

Anamorfik gerçeklik ve karma gerçeklik, farklı teknoloji ve medyumlar kullanmalarına rağmen, gerçek dünyanın değiştirilmesi ve yeni bir perspektif sunulması konusunda ortak hedeflere sahiptirler. Anamorfik gerçeklik, gerçek dünyayı doğrudan değiştirirken, karma gerçeklik, gerçek dünyanın üzerine yeni bir boyut ekler. Her ikisi de insanların gerçek dünyayı farklı şekillerde deneyimlemelerine ve hayal güçleriyle var olanı yeniden keşfetmelerine yardımcı olurlar.

Bahsi geçen bu dinamiklerin sürükleyiciliği önceleme, gerçek olmayana yanıltma veya daldırma gibi algısal ve gerçeklik bakımından benzer simülatif sonuçlara sahip oldukları savunulur. Dolayısıyla sürükleyici teknolojilerle sunulan sanallık kavramı, kökeni geçmişe dayalı yeni ve teknolojik bir aldatma olarak değerlendirilir. Bu bakışla araştırma, anamorfik ve teknolojik gerçeklik fenomenlerinin ortak veya benzer auralara sahip oldukları iddiasını ileri sürmektedir. Kuşkusuz, bu teknolojilerin ortak noktaları olduğu gibi, her birinin kendisine özgü özellikleri de mevcuttur. Bu benzerlik ve farklılıkları etkileyen fiziksel, psikolojik, bilimsel, teknolojik unsurların yanı sıra *sanallık* kavramına bağlı olarak oluşan fenomenler, sonraki bölümlerde ve yapıtların analizleriyle açıklanmıştır.

Londra College Üniversitesinde mimar ve bilgisayar bilimcisi Doçent Tasos Varoudis'un da belirttiği gibi günümüz gerçeklik teknolojileri eski resim teknikleri üzerine geliştirilmiştir. Bu, Portekiz Aberta Üniversitesinde Matematik alanında Doçent olan António Bandeira Araújo'nun tezini desteklemektedir. Geometri ve dijital medya sanatları ile bunların etkileşimleri eğrisel perspektifler ve anamorfizmaları araştıran ve bu alanda ders veren Araújo'nun tezi araştırma çerçevesinde büyük önem arz etmektedir. Zira, anamorfiz, perspektifin bir alt dalı olduğu için doğrudan Matematik ve Fizik bilimlerinin kapsamındadır. Diğer taraftan günümüz teknolojisiyle ağırlıklı olarak ilişkili olan sanal, karma ve artırılmış gerçekliklerinin de bu kapsamda olduğunu söylemek mümkündür.

Anamorfik ve karma gerçeklik ilişkisinin matematiksel ve teknolojik açıklamaları veya ispatları Varoudis ve Araújo tarafından ayrı ayrı yapılmıştır. Bu nedenle araştırmada, matematikçi ve bilgisayar bilimci bu araştırmacıların iddiaları ve tespitleri önemli referanslar olarak değerlendirilmiştir. Ancak bu araştırmayı diğerlerinden ayıran en önemli unsur, konuyu sanat ve teknolojinin işbirliği çerçevesinde disiplinlerarası bir yaklaşımla irdelemektir.

Araştırmada literatür taraması yapılarak elde edilen veriler ve örnek çalışmalar doğrultusunda, anamorfik gerçeklik ile karma gerçeklik arasında görüntüleme biçimleri ve sanatsal argümanlarla analogi kurmak üzerine odaklanılmıştır. Diğer bir ifadeyle Rönesans

ve Barok dönemlerinde popüler olan anamorfik perspektifin geleneksel yapısı ve çeşitlerinden yola çıkarak bu tekniğin ürettiği simülatif yapı ve güncel anamorfik uygulamaların sunduğu fenomenlere odaklanılarak başta karma gerçeklik olmak üzere artırılmış ve sanal gerçeklik teknolojileri kapsamında yaratılan görüntüler, çeşitli yönleriyle ilişkilendirilmiştir. Bu doğrultuda anamorfik perspektif temelli stratejiler çerçevesinde karma gerçeklik teknolojisi üzerinde durularak modern teknolojiyle üretilen simülasyonlar ile algısal daldırmanın benzerlikleri ve farklılıkları ortaya konulmaya çalışılmıştır. Böylece araştırmada sunulan örnekler, anamorfik ve karma gerçekliği içeren günümüz teknolojisiyle gerçekleştirilmiş çalışmalarla sınırlandırılmıştır.

Çalışmada konu, kapsam, yöntem ve metot hakkında kısa bilgiler verilen Giriş bölümünün ardından ikinci bölümde, sanat alanında uygulanan *anamorfoz* çeşitleri ve *anamorfik* gerçeklik kavramı üzerinde durulmuştur. Öte yandan klasik/statik ve dinamik anamorfoz diyalektiği bağlamında bu uygulamaların kendine özgü özellikleri kısaca açıklanmıştır. Üçüncü bölümde, başta karma gerçeklik olmak üzere artırılmış ve sanal gerçeklik teknolojilerine yer verilmiştir. Dördüncü bölümde ise öncelikle sıklıkla anamorfoz yöntemiyle ilişkilendirilen yanılsama teknikleri *trompe l'oeil* ile *quadratura* kısaca tanımlanmış, ardından anamorfik gerçeklik ve karma gerçeklik ilişkisi açıklanarak örneklerle detaylandırılmıştır. Son bölümde ise her iki uygulama yöntemi karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiş ve öneriler sonuca bağlanmıştır.

2. ANAMORFOZ/ANAMORFİK GERÇEKLİK

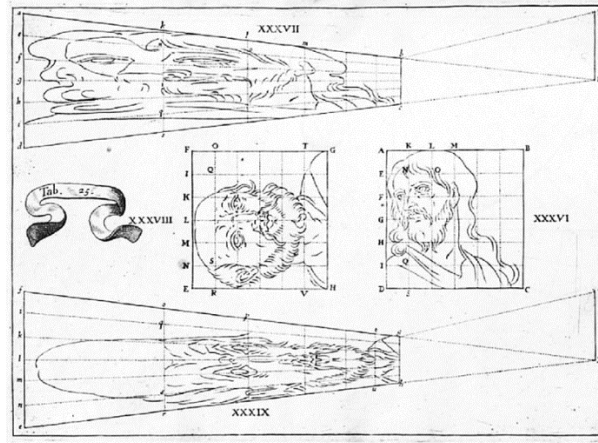
Anamorfik gerçeklik geleneksel perspektif kurallarını kullanarak yüzeyde üç boyutlu görsel illüzyonlar yaratan veya üç boyutlu bir mekânda, iki boyutluymuş gibi görünen görsel etikler oluşturan özel bir tekniktir. Bu sayede karışık hale getirilmiş bir tür gerçeklik manipülasyonu elde edilir ve simülatif bir dünya yaratılmaya çalışılır.

İzleyicinin tanınabilir bir görüntüyü görüntülemek için belirli bir bakış açısını işgal etmesini, özel cihazlar ve yansıtıcılar kullanmasını veya bunların her ikisini birden yapmasını gerektiren özel bir projeksiyon biçimi olarak bilinen *anamorfoz*¹, terim olarak Yunanca kökenli *ana* (geri, tekrar) + *morphous* (şekillendirmek) kelimelerinden gelmektedir. Anamorfozun çeşitli türleri arasında en çok kullanılan ve bilinenler, *Eğik (Oblique / Perspektif / Stereoskopik) Anamorfoz* ve *Yansıtımlı (Catoptric/Ayna) Anamorfoz* uygulamalarıdır.

İlk olarak Rönesans döneminde geliştirilen perspektif anamorfozu, gözlemcinin düzgün

¹ Bu makalede, Anamorfik sistemlerin herhangi bir türüyle gerçekleştirilen yeniden yapılandırma ya da görüntüyü yeniden biçimlendirme prensipleri ile oluşturulan sonsuz/çoklu görseller için 'Anamorfik Gerçeklik' terimi önerilir.

görüntüyü görebilmesi için doğru bakış noktası ve açısına sahip olmasını gerektirir (Sec- kel, 2004; Kaya, 2020). Perspektif anamorfoz biçimlerinde gözlemcinin görme ekseni ile eğik düzlem, yüzeyler üzerinde şekil değiştiren görüntüler oluşturulur. Böylece sanatçı- lar, yapıtlarını belirli bir açıdan görüntülemeyi amaçlayarak bakışı özel kılan gerçek dün- yada alternatif temsiller sunmayı hedefler. Bu bakış biçimi ise, Leonardo da Vinci'nin (1452-1519) ve Jean François Nicéron'un (1613-1646) çalışmaları üzerine temellendi- rilir (Melnikova, 2011: 22; Gerhold ve Rose, 2012: 449). Anamorfozla ilgili kuralları ele alarak görsel argümanlara dönüştüren Nicéron, bu tekniğine dair geometrik algoritma- lar geliştirmiştir. Örneğin insan portrelerinin anamorfik perspektiflerinin oluşumunu gösteren çalışmasını (Görsel 1) görme noktası ve perspektif açısına göre matematiksel hesaplamalarla gerçekleştirmiştir. Anamorfik çizimde de görüldüğü gibi, bakış nokta- sından uzaklaştıkça genişleyen açı ile günümüz teknolojisi projeksiyon cihazlarının yan- sıttığı görüntü formu, teknik açıdan benzerlikler göstermektedir.



Görsel 1. Jean François Nicéron, İnsan portrelerinin anamorfik perspektiflerinin oluşumu, (1638) ([http 1](http://1)).

Perspektif anamorfozdan yaklaşık iki yüzyıl sonra geliştirilen Yansıtmalı (*Catoptric/ Ayna*) *Anamorfoz'da* ise, düzgün olmayan görüntünün üzerine konik veya silindirik bir ayna veya yansıtıcı özelliği olan bir nesne yerleştirilerek anlamlı bir görüntünün algı- lanması sağlanır. (Ravnik, vd., 2014: 46; Kaya, 2020). Örneğin bu tür anamorfik sanat pratiklerinin önemli uygulayıcılarından biri olan Istvan Orosz, bu yanıltıcı yöntemi bir adım daha öteye taşıyarak ürettiği anamorfik heykele iki farklı misyon yükler. Biçimsel bozukluğa sahip yunus heykeli silindir üzerinde el olarak algılanmaktadır (Görsel 2). Hurwitz'e (2017) göre, insanlar olarak döngüsel yaratıklarız ve doğa ananın ritminin bir parçasını oluşturuyoruz. İronik bir şekilde sonuç olarak kendimizi hayvanlardan, do- ğadan ve doğanın içine dalmanın getirdiği birçok iyileştirici özellikten ayırdık. Bilincin

Yunusu tamamen bizden daha büyük bir şeye erişmeyle ilgilidir. Doğada vakit geçirmek, ekranlarımızdan kopmak ve dünyaya geri bağlanmanın eline uzanmak. Bu, hepimizin yavaşlaması ve uyum sağlaması gereken nazik bir hatırlatma ve dürtmedir. Yani ilk bakışta yunus gibi görünen şey aslında hepimizi birbirine bağlayan eldir; birbirimize ve doğaya geri dönüyoruz (http 2).



Görsel 2. Jonty Hurwitz ve Yifat Davidoff, *Are We Conscious/Bilinçli miyiz?* 2017, Bronz ve Paslanmaz Çelik, 47×44×44 cm (http 2).

Görsel 1 ve 2’de görüldüğü üzere, klasik anamorföz türlerinde anlamlı bir görüntü elde edebilmek için özel bakış açısına ihtiyaç duyulur. Ancak günümüzde gelişen teknoloji ve kitle iletişim araçları anamorfik bakış üzerine yeni araştırmalara yol açmıştır. Örneğin Miguel A. Nacenta ve arkadaşlarının 2007 yılında yaptıkları araştırma sonucunda, ‘perspektif-bilinçli arayüz’ adını verdikleri yeni bir anamorfik sistemi keşfetmişlerdir (Nacenta vd.: 2007). Aynı dönemlerde onlardan bağımsız çalışan F. Solina ve B. Batagelj (2007), Dinamik *Anamorföz* olarak isimlendirdikleri yeni bir tür tanıtlar. Söz konusu her iki araştırma da perspektif anamorföz prensipleri üzerine temellendirilmiştir. Ancak geleneksel yaklaşımın sınırlarını aşan, göz hareketlerini takip eden ve perspektif entegrasyonu sağlayan bu yeni anamorföz sistemlerinde gerçeklik algısı tam olarak karma ve artırılmış gerçeklik ile örtüşmektedir.

Yeni bir kavram olarak ilk kez 2007’de tanımlanmış olan *dinamik anamorföz*, aktif bir biçimde izleyicinin konumunun değişmesine uyum sağlayarak bozulmayan görüntü imkânı sunar (Peer ve Batagelj, 2008: 473). Bu nedenle dinamik anamorföz için anamorfik görüntünün deformasyonu ve gözlemcinin gözlerinin uzaydaki konumunun gerçek zamanlı olarak belirlenmesi gerekmektedir (Ravnik, vd., 2014: 49). Diğer taraftan Solina ve Ravnik (2011: 234), dinamik anamorfözle ilgili çalışmalardan yola çıkarak, video

konferanslarda daha iyi bir göz teması deneyimi sunmayı önerirler. Steve Mann tarafından açıklanan izleyicinin konumuna uyum sağladığı özel bir gözlük ise, kişinin nerede olduğunu izler ve ardından sistem, şeffaf bir pencere illüzyonunu sürdürebilmek için görüntüleri sabitleyerek ekranda bozulmamış tam bir görüntü üretir (Solina ve Batagelj, 2007: 268). Çok yönlü uygulama sistemlerini içeren bu projeksiyon biçimi, iki boyutlu düzlemlerde aktif kullanıldığı gibi üç boyutlu nesne, mekân ve dijital gerçeklik alanlarında da özel sunuşlar önermektedir.

Sonuç olarak klasik anamorfizmlardaki görüntü gerçek ve sanal olanı bir arada sunar. Günümüz teknolojileriyle uyumlu bir şekilde gerçekleştirilen dinamik anamorfizmlarda ise bu gerçeklik karmaşası bir adım daha ileri taşınarak teknolojik ve dijital gerçeklikler sunulur. Diğer bir ifadeyle bu sistem, karma gerçekliğin başka bir biçimini sunan araca dönüşmüştür. Geçmişten günümüze kadar kaydedilen bu gelişmeler, anamorfik sistemleri çok daha aktif ve popüler bir noktaya taşımıştır. Öyle ki, resim ve sahne sanatlarında tanınan bu anamorfik sistem günümüzde; mimari, heykel, tasarım, yerleştirme (enstasyon) uygulamalarının yanı sıra fotoğraf, video/sinema, reklam, harita ölçeklendirme, eğitim, eğlence, objektif yansıtma ve aktarma, gibi hayatın ve gerçeklik evreninin tüm alanlarında farklı formatlarda karşımıza çıkmaktadır.

3. KARMA GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİ

Bu başlık altında, karma gerçeklik genelindeki teknolojik gerçeklik açıklanacaktır. Ancak, bu teknolojilerle ilintili sanal-gerçek ilişkisinin daha iyi anlaşılabilmesi için sanal(-lık) kavramının tanımlanması ve araştırmacıların bunu hangi çerçevede değerlendirdiklerine bakılması yararlı olacaktır. Zira farklı disiplin ve felsefi akımlarda ele alınan sanallık kavramı, düşünürler tarafından farklı perspektiflerden açıklanmıştır.

Örneğin, Jean Baudrillard (2014) *Simülakrlar ve Simülasyon*'da sanal kavramını modern toplum ve medya üzerine yoğunlaşarak ele almıştır. Ona göre, sanal gerçeklik artık fiziksel gerçeklikle aynı düzlemde değildir, aksine, medya ve teknoloji aracılığıyla oluşturulan bir simülasyondur. Öte yandan Pierre Lévy, sanal kavramını bilgi teknolojileri ve iletişim üzerinden incelerken Philip Rosenthal, onu sanat ve görsel kültür bağlamında ele alır. Bergson ise Madde ve Bellek isimli kitabında, “belleğimizin beynimizde depolanmadığını, daha ziyade geçmişin sanal bir zaman deposu olduğunu savunur” (Sutton ve Jones, 2014: 105). Deleuze'ün (1985) ifadesiyle de “zamanı sanal bir labirent olarak kavradığımızda var olan 'farklı dünyalardaki şimdilerin eşzamanlılığını' çağrıştırır” (Sutton ve Jones, 2014: 113).

Bu bağlamda yanıltma veya daldırma amacıyla gerçekleştirilen anamorfik ve sürükleyici

dinamikler, sanal/lık kavramı kapsamında değerlendirildiğinde, daha çok simülatif bir yapının içerisinde oldukları görülür. Uygulanan çeşitli optik yanılsama yöntemleriyle gerçekleştirilen sanal hareket, ardıl görüntü, üç boyutluluk yanılsaması gibi fenomenlerin yanı sıra anamorfozun bilhassa çoklu yüzeylere uygulanması durumunda algılanabilen sanal bir yüzeyden söz etmek mümkündür. İzleyiciye sunulan bu anamorfik çalışmaların sahip olduğu sanallık mefhumu, sanal gerçeklikteki gibi teknolojik olanaklardan ziyade gerçek mekân, perspektif, ışık gölge, görme açısı gibi ilkelerin yanı sıra fizyolojik ve psikolojik etkenlerin çerçevesinde ele alınır.

Karma Gerçeklik'e ('Mixed Reality'-MR) bakıldığında; artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojilerini birleştiren bir kavram olduğu görülür. Sanal gerçeklik ile artırılmış gerçeklik arasında bir geçiş noktası olarak değerlendirilen karma gerçeklik, gerçek dünya ile sanal dünya arasında güçlü bir etkileşim sağlar. Bu teknolojiye, sanal nesneler gerçek dünya nesneleri ile gerçekçi bir şekilde bir araya getirilerek kullanıcılara nesnelerle etkileşimde bulunabileceği ortam sağlanmış olur. Paul Milgram ve Fumio Kishino (1994), karma gerçekliği, “fiziksel ve dijital nesnelerin gerçek zamanlı olarak bir arada var olduğu ve etkileşime girdiği yeni ortamlar ve görselleştirmeler üretmek için gerçek ve sanal dünyaların birleştirilmesi” olarak yorumlarken; Araújo (2017: 103)’de bu kavramı, “gerçek ve sanal nesnelerin aynı ortamda kusursuz entegrasyonu” şeklinde basit bir ifadeye indirgemıştır.

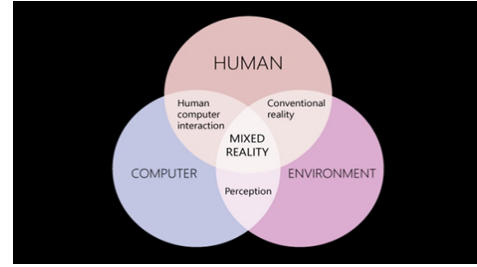
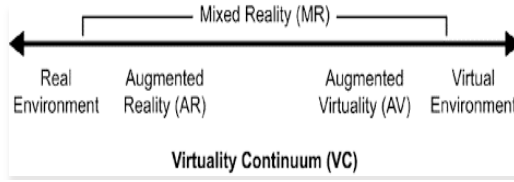
Gelişen teknoloji ve dönüşen sanat alanlarıyla birlikte ortaya çıkmaya başlayan arttırılmış ve karma gerçeklik, sanal gerçeklik teknolojisi üzerine temellendirilir. Bu teknolojilerin tarihi, sürekli olarak gelişen ve birbirleriyle etkileşen bir evrim sürecini yansıtmaktadır. Günümüzde bilinen şekliyle sanal gerçeklik teknolojilerinin ilk çalışmaları 1950’lerin başlarında bir sinemacıya atfedilir. 1960’ların ortalarında ilk sanal gerçeklik kaskının inşa edilmesi görevi, Ivan Sutherland’a verilerek süreç devam etmiştir (Tori, Kirner ve Siscoutto, 2006: 3-4). Daha sonra Morton Heilig’in 1962’de icat ettiği *Sensorama Simulator* isimli ilk sanal gerçeklik cihazı günümüze kadar sürekli gelişim kaydetmiştir. Bunun günümüzdeki en donanımlı örneği *HTC Vive Pro Eye* olarak kabul edilmektedir. Hem sanal gerçeklik hem de artırılmış gerçeklik teknolojisini içinde barındıran karma gerçeklik teknolojilerinin en bilinen üyesi olan bu başlık, harici göz izleme teknolojisinin dahil olmasıyla kullanıcının göz bebeği hareketlerini takip edebilmektedir (Grau, 2003: 248).

Fiziksel gerçekliğin sınırları dışında görülen sanal gerçeklik teknolojilerinde kullanıcı, çeşitli sensörler ve bilgisayar aracılığıyla sanal ortamla entegre edilir ve gerçeklik algısı artırılır (Scoble ve Isreal, 2017: 4). Böylece kullanıcı, baş hareketleriyle içinde konumlandırıldığı ortamda gezebilir. Bu durumda kullanıcının göz hareketlerinin tespiti, metrik ve navigasyon bilgilerinin işlenmesi, kullanıcının sanal ortamdaki nesnelerle

entegrasyonunu önceleyen göz izleme tekniği olarak büyük önem kazanmaktadır (Bayrak ve Yengin, 2020: 588).

Paul Milgram ve Fumio Kishino (1994: 1321-22), sanal gerçeklikle ilgili teknolojilerin belirli bir alt sınıfına odaklanarak karma gerçeklik ortamlarının *sanal* ve *gerçek* yönlerinin gerçekleştirilebileceği bir sınıflandırma şemasını formüle etmiştir. Bu sayede yazarlar, teknolojik gelişmelerin gerçek ile sanal arasındaki ayrımı zorlaştırabileceği ihtimaline dikkat çekerek bu gri alanı kapsayan *Mixed Reality* terimini önermişler (Fernandes, 2023: 7-8) ve bunun için *Virtuality Continuum* /*Sanallık Sürekliliği* adını verdikleri bu sınıflandırmayı aşağıdaki gibi biçimlendirmişlerdir (Tablo 1).

Tablo 1. Bir "Sanallık Sürekliliği"nin Basitleştirilmiş Gösterimi/Temsili (Milgram, P., & Kishino, F. 1994: 1323).



Görsel 3: Bilgisayarlar, insanlar ve ortamlar arasındaki etkileşimler (http 3).

Başka bir ifadeyle, karma gerçeklik Görsel 3'te de görüldüğü üzere, *insan*, *bilgisayar* ve *çevre (ortam)* olmak üzere üç ana grubun birbirleriyle birleşimiyle gerçekleşen; *insan* ve *bilgisayar etkileşimi*, *geleneksel gerçeklik* ve *algı*'nın kesişme (etkileşme merkezi) noktasıdır.

Dijital ortam destekli bu gerçeklik türlerinin görüntüleme ve deneyimleme biçimleri farklı materyallerle sağlanması mümkündür. Örneğin karma gerçeklik, gerçek dünyayı algılamak için çevresel sensörler, kameralar kullanarak sanal içeriği görüntülemek için ekranlar ya da projeksiyonlara ihtiyaç duyar. Aynı zamanda bu teknoloji, sanal nesnelerin gerçek dünyada görülmesini ve fiziksel ile dijital arasında ayrım olmaksızın bir deneyim oluşturmayı mümkün kılar. Ancak, karma gerçeklik deneyimleri, artırılmış gerçeklik ile sanal gerçeklik arasında sürekli bir geçiş içerebilir. Bu durumda, son teknoloji algılama ve görüntüleme teknolojileri kullanılarak fiziksel ve dijital öğelerin bir araya getirilmesi, kullanıcının etkileşimde bulunabileceği ve manipüle edebileceği nesneleri sentezleme imkânı sunar (Fernandes, 2023: 98-99) (Görsel 4).



Görsel 4. Karma Gerçeklik (MR), 2020, (Microsoft) (<http> 4).

Her ne kadar tartışmalı olsa da sanallık kavramı, fiziki gerçeklikle benzerlik gösteren ancak fiziksel olarak var olmayan, bilgisayar veya diğer dijital teknolojilerin yanı sıra insanın algı, duyu ve imgesini içeren ortamlar veya deneyimler şeklinde ifade edilebilir. Bu yüzden sanal ortamdan bahsederken sadece teknoloji akla gelmemelidir ve yanı sıra insan olgusu da önemlidir. Buna bağlı olarak sanal, artırılmış veya karma gerçeklik konsepti, çoklu duyu kanallarını kullanarak gerçek zamanlı bir biçimde sezgisel olarak üç boyutlu yapay bir ortamda gezinmeye ve daldırmaya izin veren insan-makine etkileşiminin bir arayüzünü veya yapaylık ortamını temsil etmektedir.

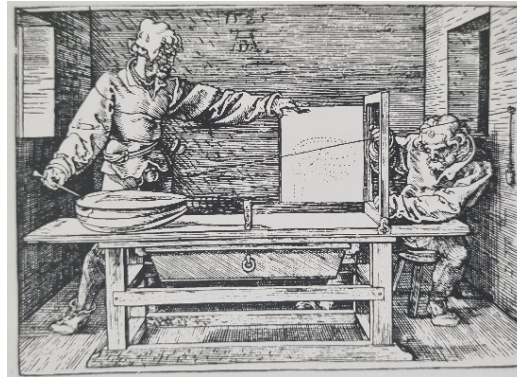
4. ANAMORFİK GERÇEKLİK VE KARMA GERÇEKLİK DİYALEKTİĞİ

Kimi araştırmacılar, dijital teknolojileri trompe l'oeil'in Antik dönem örneklerine kadar götürmüşler. Kimileri ise daha çok Rönesans sanatçılarının bilimsel perspektif teorileriyle daha güçlü bir bağa sahip olan anamorfik resim teknik ve yöntemleriyle ilişkilendirmiştir. Bu karışıklığın temel nedeni anamorfiz ile trompe l'oeil'in ve hatta quadratura'nın bir arada kullanıldığı uygulamalar olmasından kaynaklanmıştır. Ancak bunların her biri kendine özgü prensipleri olan ve bazı durumlarda birbirleri ile zıt çalışan farklı yöntemlerdir.

İlk örnekleri Batı tarihinin başlangıcına uzanan ancak Fransızca bir terim olarak 1803 yılında kullanılmaya başlanan *Trompe l'oeil*, “gözü aldatmak” anlamına gelmektedir. Bu teknik izleyicinin ilk bakışında imgeyi sadece temsil ettiği şeyin kendisi olarak algılanmasına imkan sunan olağanüstü bir doğalcılık olarak kabul edilir. Resim sanatında üç boyutlu bir imgenin yüzeyde son derece gerçekçi ve etkileyici olmasını sağlayan bu teknik, diğerleri arasında da bir üstünlüğe sahiptir (Leppert, 2009: 37-38). Görsel bağlamda etkileyici bir üslup olan *Quadratura* ise, tavan resimlerine atıfta bulunan ve *di sotto in sù* (aşağıdan yukarıya) olarak bilinen aşırı perspektif (kısaltma veya rakursi) çizim şeklidir.

Aynı zamanda anamorfoz ve trompe l'oeil gibi aldatma sanatı olan quadratura'nın tavan ve duvar resimlerinde figürler ve mimari yapı, gözlemcinin baktığı açıya göre içe veya yukarıya doğru devam ediyormuş gibi algılanır. Quadratura'nın kandırmaya yönelik eyleminin püf noktaları veya en temel ilkeleri ise; ışık-gölge, renk, perspektif, rakursi, gerçek mekânla uyumluluk ve ayrıntıdır. Bu sayede uygulanan yöntemle üretilen resimlerle gerçek mimari yapının bir uzantısı olarak mekân genişmiş gibi algılatılabilir.

Olive Grau (1999: 365), *sanal gerçekliğin* günümüzde birçok kişi tarafından yeni bir fenomen olarak görüldüğünü ancak izleyiciyi yanılsamalı bir görsel alana aktarma fikrinin bilgisayarın icadına değil, sanat tarihi içindeki köklü bir geleneğe (trompe l'oeil, anamorfoz) dayandığını açıklamıştır. Ayrıca yazar, bu geleneğin temel fikrinin Antik çağlara kadar uzandığını fakat yeniden canlandırılıp genişletildiğini, gözlemciyi zaman ve mekân içerisinde yanıltarak yeni bir ortama taşıdığını da ifade etmiştir. Diğer taraftan Araújo (2017: 102) da “Karma gerçeklik, anamorfozun 15 ile 17. yüzyıl prensiplerinin doğrudan bir uygulamasıdır” der ve ardından *Albercht Dürer'in Perspektif makinesi* (Görsel 5) aracılığıyla somutlaşan anamorfozun içkin fiziksel yapısı, karma gerçeklikle ilgilenen dijital sanat öğrencileri için mükemmel bir öğretim aracı olduğunu belirtir. Bu perspektif yönteminin uygulanış şekline değinen Gombrich'e (2015: 211-212) göre, “bu resimde sicim, düz görüş çizgisini temsil etmektedir ve gösterilen şey, lavtanın ressamın sicimin duvara raptedildiği yerde olduğu varsayılan gözünden bakıldığında, çerçevenin içerisinde nasıl gözükeceğidir”.



Görsel 5. A. Dürer, *Perspektif Makinesi*, Ölçüm Dersleri'nden, (1525), (Gombrich 2015: 212)

Dürer'in perspektif makinesinin örnek olarak verilmesini bu noktada önemli kılan, anamorfozun doğal fiziksellliği ve sistemin başlangıçtaki temel yeterliliklerinin günümüz karma gerçeklik sisteminin somut ve temel bir versiyonu olarak gösterilmesidir. Aynı ilişkiyi kuran Varoudis (2014: 62) da dijital teknolojilerin, mimarinin algılanan sınırlarını değiştirme yetisine sahip olduğu için mekânı ve nesneleri dönüştürerek çevremizle

ilişki kurma biçimimizi, ona karşı davranışlarımızı etkilediğini ve bu sayede dalmanın gerçekleşebileceğini belirtmiştir. Ancak bilginin ve görselin mimari alana entegre edilmesini sağlayan teknoloji gelişmeleri oldukça yeni bir olgu olarak karşımıza çıksa da mekânın bu şekilde manipüle edilmesinin kesinlikle yeni bir fenomen olmadığını da açıkça ifade etmiştir. Varoudis ayrıca bunun ilk örneklerinin Tormpe l'oeil, Anamorfoz ve Quadratura gibi eski dönem geleneksel resim uygulamalarına dayandığını vurgulamıştır. Kaya'ya (2023) göre ise, bu stillerin birlikte kullanıldığı o dönem uygulamalarında, mimari yarılsamalar yaratmak için gerçek alanı hayal edilen bir alana dönüştürmek ve fiziksel mimari elemanlar ile manipüle edilmiş alan arasındaki sınırları bulanıklaştırarak sanal veya yarı sanal alanlar oluşturur.

Örneğin Andrea Pozzo'nun (1642-1709) mekân yarılsaması yaratan tavan ve duvar resimleri, o döneme ait en bilinen uygulamalar olarak kabul edilir. Nitekim Barok dönem yanıltıcı anamorfik sütun, kubbe vb. illüzyon temsilleri içinde bulunduğu fiziksel mimariyle olan entegrasyonların birer karma gerçeklik yansımaları olduğunu Araújo (2017; 2020) da ifade etmiştir (Görsel 6). Bu veya benzeri araştırma ve araştırmacılar, geleneksel olanakların dikkate alınarak mevcut karma, artırılmış veya sanal gerçeklik teknolojileriyle ilişkilendirilebileceğini açıkça göstermektedirler.



Görsel 6. Başka yöntemlerle mimari. Sağda: Roma'daki St. Ignazio Kilisesi'nin tavanının balık gözü görünümü. İllüzyonistik sütunlar gerçek olanları sorunsuzca uzatır. Düz bir tavana yapılan (Pozzo'ya ait) resim kubbeyi simüle eder. Solda: yerde altın bir disk, gözlemcinin durması gereken yeri işaretler. Rastlantısal ama oldukça uygun bir şekilde, disk ve çevresindeki kırmızı şeritler, balık gözü kamerası ile fotoğraflandığında bir göz gibi görünür. Yazar tarafından çekilen fotoğraf (Araújo, 2020: 5).

Bu görüşler, bahsi geçen dijital tekniklerin geçmişin yanlış anlaşılan yöntemleriyle olan bağlantısının farkındalığı açısından bilhassa önemlidir. Bu bağlantı genellikle dönemsel gelişimlerin ve kullanılan malzeme çeşitliliği veya farklılığının sebep olduğu kafa karışıklığı tarafından gölgelenebilir. Makinelerin ayrıntıları bir yana, sanal, artırılmış ve

karma gerçeklikte kullanılan geometri, sürükleyici fotoğrafçılık, video haritalama ve tam kubbe projeksiyonlarında hâlâ Niceron ve Pozzo'nun anamorfozlarını çizmek için kullanılanla aynıdır (Grau 1999 ve Huhtamo 2013' den aktaran: Araújo, 2020: 4).

Zaman, mekân ve medyum farkını göz önünde bulundurarak bize günümüz teknolojik imkanlarını sağlayan birçok örnek, karma gerçekliğin daldırma kavramını çağrıştırmaktadır. Rönesans'ın görme mekanizmasının Barok dönem resim temsiliyetinde, gerçeği hâkim kılan bu uygulamalar, bize hayali görme alanı tarafından tanımlanan bir ortamı sunmaktadır. Bu tür sanal gerçeklikler, izleyiciden simülasyonları statik bir görüntüde somutlaştırabilmesi için belirli bir noktadan bakmasını talep eder. Diğer taraftan herhangi bir sanal gerçeklik ekipmanına ihtiyaç duymadan gerçek ve yanılsamalı alanların çarpıcı bir şekilde çatışmadığı, iyi bir görsel deneyim sunar. Cabezos, Cisneros ve Sanz'a (2014:157) göre, benzer deneyimler *Pokémon Go*, *Microsoft HoloLens*'in ileri düzey gösterimleri, anamorfoz, sanal gerçeklik uygulamaları, CAVE ortamları ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojilerin hepsi aynı temel ilkeleri kullanır. Ayrıca, günümüz sanal gerçeklik panoramaları gibi uygulamalar da sürükleyici anamorfozlar sunmaktadırlar. Dolayısıyla Araújo'un (2020: 40) da dikkat çektiği gibi 360 derece fotoğrafçılık ve projeksiyon haritalama gibi teknolojilerin arkasındaki merkezi kavram yine anamorfoz olarak önerilir.

Anamorfozun doğru algılanması için gözlemcinin kesin noktasının belirlenmesi gerekmektedir. Aynı zamanda sanal nesnelerin ve anamorfozların gerçek bir ortamda entegrasyonu ile birleşik (karma) gerçeklik senaryolarının (yeniden) oluşturulmasına izin veren artırılmış gerçeklik uygulamaları için bir tür belirteç görevi gördüğünü söylemek mümkündür. Zira bu etkileşim, Dürer'in perspektif makinesi ile karma gerçekliğin mevcut olanakları arasında bir analogi kurma görevini üstlenir. Böylece Fernandes'e (2023: 240) de atıfla, dijital 3D modeller ve artırılmış gerçekliğin kullanımının anamorfoz kavramıyla birleştirilebileceğini söylemek mümkündür.

Basit bir mantıkla karma gerçeklik teknolojisinin sensörler, kameralar, projeksiyonlar kullanarak; anamorfik nesnenin lensler, kameralar veya projeksiyon cihazlarıyla görüntülenmesinin gelişmiş bir versiyonu olarak anamorfik gerçeklikler okunmalıdır. Tıpkı karma gerçeklikte olduğu gibi anamorfik etkinin de izleyiciyi gerçekle uyumlu bir biçimde sanal bir ortama yönlendirmesi önemlidir. Bu ise izleyicinin aktif katılımını gerektirir ve böylece anamorfik etkinin gerçek dünyaya bilgi ekleyen artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla benzer bir sanal ortama yol açmasını mümkün kılar. M. Van der Ven'in (2021: 1989) de belirttiği gibi, artırılmış gerçeklik gözlüklerinden bakmak, geleneğe yeni bir bakış açısı sağlamaktan ibarettir. Bu teknolojiler, çeşitli teknik ve prosedürleri birleştirir; özellikle de hem gözlerimizin hem de makinenin görüşü gibi iki farklı görme

biçimini kesiştirir.

Amerikalı sanatçı Cayetano Ferrer'ın *Western Imports* serisinden alınan çalışması (Görsel 7), karma ve artırılmış gerçeklikteki sanal nesne ve gerçek mekânın nasıl iç içe geçtiğini somutlaştıran iyi bir örnek olarak ele alınabilir. Sanatçının yapıtı incelendiğinde, bir ambalaj paketinin yüksek çözünürlüklü fotoğrafı başka bir mekâna yerleştirilerek gerçek mekân üzerine sanal bir katman oluşturulmak istendiği görülür. Baskıdaki yazılar ve işaretler, transparan veya belirgin bir şekilde varlıklarını korumaktadır. Bazı işaret ve logolar kutunun yüzeyine referans verse de boşlukta yüzer gibi algılanırlar. Bu nedenle, nesnenin kendisi yarı saydam görünürken, kendini bir nesne olarak ortaya koyabilen ancak kendi yok oluş anına yakalanmış bir nesneyle karşılaşılır. Teorisyen Bernard Siebert'in (2015: 191) "Hayali resimsel alanın şeffaflığı ile malzeme taşıyıcısının opaklığı arasında gidip gelme" ifadesi tam da bu girift durumun yani örnekteki anamorfik etkileri ile karma gerçeklik ve bilhassa artırılmış gerçeklikteki manipülasyonun tarifi ile örtüşmektedir.



Görsel 7. Cayetano Ferrer, "Western Imports" serisinden sokak kurulumu, 2010 (<http> 5).

Ayrıca Ferrer'ın bu uygulamasında –tıpkı karma gerçeklik ve daha çok artırılmış gerçeklikte olduğu gibi– yüzey bir yandan korunurken diğer yandan reddedilmektedir. Bu strateji, gerçek nesne veya mekanları üst üste bindirerek gerçek ama aynı zamanda görünmez, geçirgen iç mekânı görselleştirmektedir. Bu nedenle çalışma, görüntü veya cihaz tabanlı olarak izleyicinin algısına meydan okumaktadır.

Daha önce de ifade edildiği gibi geleneksel anamorfik görüntülemenin en belirgin özelliği, anamorfik görsele belli bir noktadan (açı, yükseklik ve mesafeden) kamera vb. ile bakıldığında gerçek mekânda boyalı alan ile sanal alanın üst üste gelmesi ve bu sayede simülatif yanılısamanın algılanabilmesidir. Anamorfik projeksiyon biçimini sanal gerçeklikten ayıran en önemli özellik ise sanal gerçeklikte olmayan gerçek dünyanın veya çevrenin var olmasıdır. Ancak bu ayırım, karma gerçeklik ve artırılmış gerçeklikteki

gerçek ve sanal çevrelerin aynı anda varlıklarını devam ettirme özelliklerini yansıtmaktadır. Karma ve artırılmış gerçeklikteki görüntülemenin temelinde de anamorfik bakış sistemi mevcuttur. Bu tür teknolojilerde kullanıcının üretilen görüntüyü düzgün görebilmesi ilkesel olarak aynıdır. Ancak bunlar için üretilen giyilebilir cihazlar, android vb. uygulamalar, yine projeksiyon cihazları ya da ekrana aktarılan görüntülerin görselleştirme yöntemleri de anamorfik sistemlerin ve algoritmaların teknolojik versiyonlarını göstermektedir.

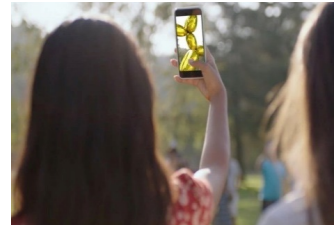
Benzer paradigmalara sahip sayısız çalışmalar arasında 2017 yılında *Snapchat* adlı bir teknoloji şirketi ve sanatçı Jeff Koons'un anlaşmasıyla birlikte gerçekleştirilen artırılmış gerçeklik uygulamaları kamuya mal olmuş örneklerden biri olarak gösterilebilir. Bu teknoloji şirketiyle bir araya gelen Koons'un anıtsal kamusal sanat enstalasyonları (Görsel 8-a), ABD, Kanada, Birleşik Krallık, Fransa, Avustralya ve Brezilya gibi, dünyanın dört bir yanındaki önemli merkezlere artırılmış gerçeklik teknolojisiyle yerleştirmiştir (http 6). Ne var ki, grafiti sanatçısı Sebastian Errazuriz, kamusal alanın teknoloji devlerine bu şekilde tahsis edilmesinden rahatsız olduğu için protesto amaçlı olarak Koons'un *Balon Köpek*'in bir versiyonunu grafiti ile bozdu ve onu Snapchat versiyonuyla Central Park'ta aynı lokasyon etiketli konuma yerleştirdi (Görsel 8-b).



a)



b)



c)

Görsel 8.

a) *Snapchat*'in Jeff Koons ile iş birliği, (Görüntü: *Snapchat* aracılığı ve Jonah Grant'in izniyle) (http 6).

b) Jeff Koons'un *Balon Köpeği*'nin Sebastian Errazuriz tarafından sosyal medyada paylaştığı Koons'un eserinin sanal ortamda boyandığı Grafitili hali (http 7).

c) *Snapchat* kullanıcıları, Jeff Koons'un sanat eserlerini yalnızca belirli konumlardaysa görebilirler (http 8).

Teknoloji kullanıcıları, bu sanatçıların yapıtlarını gerçek mekânda sanal bir konumlandırma olarak algılayabilmeleri için bir telefonu doğru konumda ve doğru şekilde kullanmaları gerekir. Bu sayede yapıtları önlerindeymiş gibi görebilirler. Ferrer'in uygulamalarında mekâna yerleştirilen Görsel 8-c'de olduğu gibi çıplak gözle manipülasyonlar algılayamayacağından dolayı bu yerleştirmelerin görülebilmesi de belli bir düzene, bir takım materyale ve kritere gereksinim duyar. Her iki durumda da kullanıcının tam ve doğru görüntülemeyi yapabilmesi için bir kamera (vb.) ile doğru açı ve doğru

perspektiften bakması gerekir.

Sürükleyici bir ortam yaratmak amacıyla anamorfik görüntüleri gerçek dünya yüzeylerine yansıtmak için karma veya artırılmış gerçeklik teknolojileri kullanılabilir. Böylece bu tür gerçeklik simülasyonları, bulmacaların bir parçası olarak anamorfik görüntüler içerebilir. İzleyicilerden ise bu görüntüleri çözmek için doğru açı ve perspektifi bulmaları istenir. Bununla birlikte, artırılmış gerçeklik teknolojisinin, anamorfoz teknikleriyle birleştirilerek, gerçek dünya üzerinde sıra dışı görüntüler ve deneyimler yaratmak için kullanıldığı örneklerle de karşılaşmak olağandır. Örneğin, bu teknoloji kullanılarak bir duvar üzerine tasarlanan anamorfik resimlerle sıradan bir duvar anıtsal bir yapıya dönüştürülebilir. Bunun güncel örneklerinden biri günümüz anamorfik sanatın temsilcilerinden Leon Keer'e aittir. İzleyiciye dinamik bir görsel şölen sunmayı amaçlayan sanatçı, çalışmalarında artırılmış gerçeklik ile anamorfik gerçekliği birleştirir. Geliştirilen uygulama ile cep telefonu veya tablet aracılığıyla Keer'in anamorfik çalışmaları yerinde taranarak resimdeki nesnelerin hareket etmesi sağlanır (Görsel 9).



Görsel 9: Leon Keer, Öncesi ve Sonrası Duvar resmi, Artırılmış gerçeklik uygulaması ile anamorfik gerçeklik uygulamasını bir arada sunan örnek (<http> 9).

Benzer örnekler, 4K çözünürlüklü üç boyutlu ve kavisli ekran üzerinde dijital anamorfik sistemlerin kullanıldığı hareketli reklam panoları olarak karşımıza çıkar. Bunlardan birinde Tokyo'da bulunan bir reklam panosunda günün belirli saatlerinde uyuma, uyanma ve yemek yeme gibi doğal hareketlere ve görünümüne sahip bir kedi görseli sergilenmektedir (Görsel 10). Ayrıca miyavlama sesi eklenerek görsel sunumun gerçekliği ve inandırıcılığı artırılmak istenmiştir. Bu alışılmadık projektif biçimi, dinamik anamorfoz ve

arttırılmış gerçekliğin birlikteliğine izin veren ve aktif izleyici için de özel bakış sunan bir başka örnektir.



Görsel 10. Shinjuku'daki Calico kedisi 3D reklam panosu, (Yaklaşık 792x1890 cm), Shinjuku İstasyonu nun Doğu Çıkışı, Tokyo/Japonya ([http 10](http://10)).



Görsel 11. Live a Dream/Bir Rüya Yaşa, Mumbai ([http 11](http://11)).

Yine anamorfik sistemlerle gerçekleştirilen ve arttırılmış gerçeklik uygulamasıyla hareketli hale getirilebilen bir diğer örnek ise Hindistan'da yer alır. Hindistan'ın en büyük reklam ajansı ve pazarlama gruplarından biri olan *Laqshya Media Group*, Tanishq'ın çiçek koleksiyonu sezonu için sürükleyici 3D anamorfik kurulumunu gerçekleştirebilir. Mumbai'deki Bandra Bandstand Promenad'de oluşturulan *Live a Dream* isimli kurulumda, izleyicilere yönelik optik yanılsamalar yaratmak amacıyla yine dinamik anamorfiz tekniği kullanılmıştır (Görsel 11). Bu nedenle sokak reklamı kapsamında LED'lerle oluşturulan ilgi çekici ve yenilikçi olan bu görüntü, belirli bir görüş noktasından bakıldığında üç boyutlu algılanabilen çarpık bir projeksiyondur ([http 11](http://11)).

Yukarıdaki örnekler, statik anamorfik sistemlerin güncel bir uygulaması olarak, arttırılmış gerçeklik teknolojisi desteğiyle hareketlendirilmiştir. Bu örnekler, anamorfiz ve dijital gerçeklik teknolojilerinin bir araya gelmesini göstermektedir. Dolayısıyla, günümüz koşullarında, dijital teknolojilerin uygun bir şekilde projeksiyon yapabilmesi için anamorfik perspektifin güncel Öklid/matematik ilkeleriyle gerçekleştirilmesinin önemli olduğu unutulmamalıdır.

Daha önce de ifade edildiği gibi klasik bir anamorfik görüntü, gözlemcinin doğru biçimde görebileceği belirli, genellikle oldukça eğik bir görüş yönü gerektirir. Ancak, Ravnik ve diğerleri *Dynamic Anamorphosis as a Special, Computer-Generated User Interface* isimli makalelerinde, gözlemcinin hareket ettiği her yerde bozulmamış görüntüyü görmesi için kendisini gözlemcinin değişen konumuna göre uyarlayan *dinamik anamorfiz* açıklamışlardır. Yazarlara göre, anamorfik deformasyonun gözlemcinin hareketiyle uyumlu bu dinamik değişimi, sistemin gözlemcinin gözlerinin 3B konumunu izlemesini ve anamorfik deformasyonun gerçek zamanlı olarak yeniden hesaplanmasını gerektirir.

Bu, yüz algılama ve seçilen gözlemcinin 3B konumunun izlenmesinden oluşan bilgisayarla görme yöntemleri kullanılarak elde edilir. Diğer olası uygulamalar ise, kullanıcının serbestçe hareket edebildiği ve deforme olmamış görüntüleri perspektif olarak gözlemleyebildiği yeni kullanıcı arayüzlerini içerir (Ravnik vd., 2014: 46). Aynı zamanda 2B ekranlarda anamorfoz, diğer bakış açılarından bozuk algılanma pahasına da olsa, hareketli izleyicinin bakış açısına gerçek zamanlı uyum sağlayarak, izleyici merkezli perspektif görüntüleme imkânı sunan 3B görünüm ile göz temasını ve etkileşimi mümkün kılar (Pan ve Mitchell, 2021: 1). Bu iki yönlü iletişimdeki göz teması eksikliği sorunu, dinamik anamorfoz ile hafifletilebileceği gibi tek yönlü iletişim de geliştirilebilir. Perspektif açısından çarpıtılmış görüntüleri şekil sabitliği ilkesi nedeniyle kolayca anlaşılabilir çünkü görüntü düzlemi bakış yönümüzle hizalanmış durumda değildir. Fakat yine de resimdeki önemli herhangi bir bilgi, resmin her zaman kullanıcıya dönük olarak yerleştirilmesi durumunda yararlı olabilir.

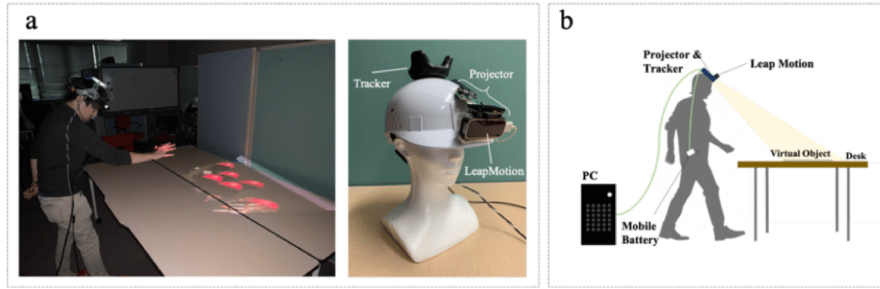
Nacenta vd. (2007), anamorfik bir deformasyonun, eğik ekranlarda hedefe yönlendirme, dengeleme, hizalama, kopyalama ve okuma işlemlerini nasıl iyileştirdiğini göstermektedir. Örneğin Jenny Holzer gibi sanatçıların, mimari yapıların iç ve dış yüzeylerine yaptıkları görsel yerleştirmelerine projeksiyon cihazların anamorfik düzeltmeleri örnek olarak verilebilir. Kamusal alanda uyguladığı metin tabanlı çalışmalarıyla tanınan Holzer'in öne çıkan yapıtları arasında, Polonyalı şair Wislawa Szymborska'nın metinlerinin de bulunduğu Lyric Opera Binası ve Riverside Plaza dahil olmak üzere şehrin etrafındaki bina cephelerine çok parçalı bir projeksiyonu olan *Projection for Chicago* adlı çalışma bu özelliklerin tümünü barındırır (Görsel 12) ([http 12](http://12)).



Görsel 12: Jenny Holzer, “Projections (for Chicago)”, 2008 ([http 13](http://13)).

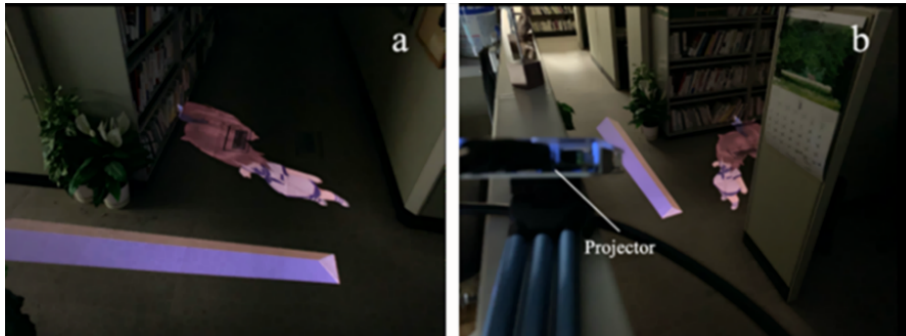
Diğer bir husus ise sanal karakterlerle kullanıcının bir görüntüye dalmasını sağlamanın kolay olmadığıdır. Bunun nedeni, sistem ve cihazların sadece yansıtılan/sunulan sanal karakterleri göstermeleridir. Kullanıcıların sanal nesneleri görme keskinliğindeki bireysel farklılıkları ihmal edilmekte ve görsel alan, ekranın fiziksel boyutu ile sınırlandırılmaktadır. Bu sorunları ele almak için, gerçek zamanlı ve kullanıcının kafasına monte

edilmiş, taşınabilir projektörden (Görsel 13) oluşan bir artırılmış gerçeklik sistemi önerilir. İzleyici bu giyilebilir projeksiyon sistemini kullanarak stereoskopik görüntüleri gözlemleyebilir ve sanal nesnelerle, geleneksel bilgisayar ekranlarından daha doğal bir etkileşim kurabilir. Önerilen sistem sanal üç boyutlu nesnelerin gerçek ortamdaki üst üste binme ilkesini de sunar. Ayrıca bu sistem kullanılırken sürükleyici bir his elde etmek için anamorfik projeksiyon benimsenir (Yoshida, Xie, ve Miyata, 2021: 514).



Görsel 13: Başa takılan projektöre sahip, giyilebilir 3 boyutlu projeksiyon sistemi. a) Etkileşim sahneleri ve başa takılan cihaz. b) Sistem konfigürasyonu şekli, (Yoshida vd., 2021).

Önerilen sistem, Unity'deki sanal kamerayı kullanarak görüntüyü elde etmek için projektörün ve sanal kameranın konumunu ve yönünü eşleştirir. Bu şekilde projektör, sanal kamera tarafından görülen çıktıyla aynı görüntüyü üretebilir. Ancak görüntü, düzlemin şekli dikkate alınmadan (anamorfik olarak) yansıtılırsa, Görsel 14-a'da gösterildiği gibi uzar. Kafasında projektör takılı olan kullanıcı ise, sanal kamera tarafından görülen görüntünün aynısını gözlemleyebilir (Görsel 14-b). Kullanıcı aynı etkiyi başlığı hareket ettirerek ve projektörün projeksiyon yönünü değiştirerek elde edebilir. Bu sayede, anamorfik gerçek zamanlı olarak oluşturulur (Yoshida vd., 2021).



Görsel 14. a) Kullanıcının bakış açısı dikkate alınmadan projeksiyon görüntülerinin karşılaştırılması ve (b) kullanıcının bakış açısı (Yoshida vd., 2021).

Anamorfozun, 3B senaryolardan artırılmış gerçeklik için belirteçlere eşdeğer olan 2B görüntüleri simüle etmek için nasıl geçerli ve etkili bir teknik olduğunu kanıtlayan Antonio Alvaro-Tordesillas, Salvatore Barba ve S. Crespo-Aller (2019: 75) da dijital cihazların kameraları aracılığıyla bu simüle edilmiş iki boyutlu görüntüleri tanıyan ve deneyimi artırılmış gerçekliğe dönüştüren ek bilgileri ekranlarına çeken bir Android uygulaması geliştirirler.

Yukarıda verilen görsel örnekler ve yazılımların tamamı şunu açıklamaktadır: Farklı disiplinler olan sanat, bilim ve teknolojinin etkileşimidir. Fiziki veya sanal ortamlardaki tüm çarpık görüntülerin sorunsuz biçimde aktarımı anamorfik sistemlerin doğru kullanımıyla mümkün hale gelebilir. Bir başka ifadeyle sanal, artırılmış ve karma gerçeklik teknolojilerin geliştirilmesinde anamorfik perspektifin güncellenmesi ve yeni bir vücutta bürünmesi olarak açıklanabilir.

Artırılmış gerçeklik genel olarak, sanal ve gerçek dünyanın birbirinin üzerine bindirilmesi veya karma gerçeklikte olduğu gibi bu iki dünya arasında gerçekçi etkileşim kurulmasıdır. Anamorfik sistemlerle üretilen görüntülerde de aynı prensip geçerlidir; çevreyle ve deneyimleyenlerle kurulan ilişki, teknolojik bir versiyon olarak sunulur. Teknolojik araçlarla veya anamorfik sistemlerle üretilse de her iki durumda da gerçek ortam, sanal imgelerle örtülür ve böylece hem gerçeklik hem de sanallık bir arada algılanmaya çalışılır. Bu çelişkili durumu deneyimleyen kişi, gerçek ile sanal arasında çeşitli paradokslar yaşar ve yaratılan illüzyonun farkında olsa bile, istemli olarak içine çekilir.

5. SONUÇ

Çalışmada başta anamorfik gerçeklik ve karma gerçeklik olmak üzere bahsi geçen diğer teknolojilerin, yarattıkları etkileşim, manipülasyon ve perspektif benzerlikleri bakımından eski resim tekniklerinin modern versiyonları olduğu savunulmuştur. Araújo'nun ifade ettiği gibi karma gerçeklik 15. ile 17. yüzyıl prensiplerine sahip anamorfozun doğrudan bir uygulaması olarak kabul edilebilir. Yapılan taramalarda bu teze karşı bir anti tez bulunamamasının yanı sıra elde edilen verilere göre, günümüz teknolojisiyle sunulan gerçeklik deneyimlerinin söz konusu resim stilleri üzerine temellendirilmiş olmanın ötesinde, benzer perspektif ve deneyselliklerle çalıştıkları kabul edilmiştir.

Sonuç olarak, kullanılan malzemelerin farklı olmasına rağmen, anamorfik gerçeklik ve karma gerçeklik sunumları arasında bir analojinin kurulması uygun görülmüştür. Bu ilişkide hem anamorfoz hem de karma gerçeklik, görsel yanılsamalar yaratmak için kullanılan teknikler olarak örneklerle açıklanmıştır. Bu bağlamda, karma gerçeklik veya diğer teknolojik gerçekliklerden beklenen simülasyonların bir benzerinin, eski ve bir o

kadar da modern olan anamorfik sistemlerin çalışma biçimleriyle evrimleşse de benzer oldukları anlaşılmıştır.

Bilinen standart yöntem ve tekniklerin birleştirilmesiyle uygulanabilen statik anamorfiz biçimleri, yalnızca belirli bir bakış açısından (bazen yansıtıcı kullanılarak) amaçlanan şekliyle görülebilirken, diğer bakış açılarından deforme olmuş ve tamamen biçimsiz, bozuk bir form olarak algılanır. Dinamik Anamorfiz ise; yansıtılan veya aktarılan görüntünün hemen hemen tüm açılardan deforme olmamış haliyle görülebilmesi için kendisini gözlemcinin konumuna uyarlayabildiği tespit edilmiştir. Ayrıca, klasik anamorfiz gözlemcinin mekanda hassas bir şekilde konumlandırılmasını gerektirirken, dinamik anamorfiz gözlemcinin hareket ettiği her yerde aynı görüntüyü gördüğü için, kullanıcının gördüğü görsel ipuçlarından hareket ederek geometrik alanları birbirinden ayırır. Gözlemcinin takibi ise farklı yollarla sağlanabilir.

Teknolojik gerçeklik genelinde anamorfik gerçeklik ve karma gerçeklik kavramlarının ilişkilendirildiği bu çalışmada, her iki gerçeklik türü teorik bir zeminde açıklanmış görsel örnekler üzerinden detaylandırılmıştır. Bunun sonucunda çeşitli veriler elde edilmiştir ve aşağıdaki gibi maddeler haline getirilmiştir.

- Her ikisi de izleyiciyi (deneyimleyiciyi), kendi sınırlarını kaldırarak fiziksel gerçekliğin ötesine, ütopya bir alana taşımak amacını benimser.
- Her ikisi de bir pencereden, mercekten bakmayı önerir ve sarmalayıcı etkilere sahiptir.
- Karma gerçeklikte, görsel alan izleyiciyi farklı ölçekler ve açılardan görüntülerle doyurarak daldırma oluştururken; statik anamorfiz örneklerinde, hikâyenin gücü ve tekniğin cazibesi, izleyiciyi manevi bir dünyaya daldırır ancak görüntü, fiziksel bir çerçeve ile sınırlıdır. Dinamik anamorfizde ise daldırma daha gerçekçi olur ve teknolojik gerçekliğe yaklaşır. Her ikisi de iki gerçeklikte de farklı etkilere sahip simülasyonlar oluşturarak izleyiciyi kanallı edebilir ve yanıltabilir.
- Karma gerçeklik dijital cihazlara ihtiyaç duyar. Anamorfik gerçeklik türlerine göre durum değişebilir: dijital veya analog gereçler gereklidir. Statik anamorfiz doğru görüntüleme için belirli bir bakış açısını önerirken dinamik anamorfizde tıpkı teknolojik gerçeklik türlerinde olduğu gibi bir makine ve dijital ortam gerekli olabilir.
- Her iki gerçeklik türünde benzer şekilde, izleyici süreçte bir dolaylı belirleyici, etkileyici ve etkilenen olarak hareket ettiği için, görsel ve algısal manipülasyonların doğal öznesi olarak kabul edilebilir.
- Anamorfiz uygulandığı ortamlarda, gerçeklik ve kurgu alanındaki semboller

arasında uyumlu bir birlik vardır: insanlar, çevre ve zamanın entegrasyonu ve ortaklığı hem görüntü hem de gerçek nesneler ve fiziksel mekan ile etkileşim kurar. Benzer şekilde, karma gerçeklikte, görüntü ile insan-çevre-zaman süreci arasındaki ilişkinin son derece belirgin olduğu söylenebilir.

- Her iki durumda da görüntü, kendi sınırlarını aşarak gerçekliği değiştirir ve izleyiciyi içine dahil eder.
- Her iki gerçeklik sisteminde görüntüleme sistemi aynı temele dayanır. Yaratılan etki gücü kullanılan medyumlar nedeniyle farklılık gösterebilir.
- Kısacası, her ikisi de bir tür maskelendirme ve çeşitli algı oyunları içerir: mevcut gerçekliğin yerine yeni bir gerçeklik önerilir ve izleyici ona aldanır.

Sonraki araştırmacılara bir öneri olarak, bu ikilinin disiplinlerarası bir yaklaşımla doğru bir şekilde bir araya getirilerek birbirlerine yardımcı olduklarında daha etkili sanatsal ve simülatif sonuçlara ulaşılabilceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Alvaro-Tordesillas, A., Crespo-Aller, S. ve Barba, S. (2019). Artalive: An Android Application For Augmented Reality Without Markers, Based On Anamorphic Images. International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing & Spatial Information Sciences. 27th CIPA International Symposium, Volume XLII-2/W15, 2019, (<https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLII-2-W15-71-2019>).
- Araújo, A. B. (2017). Cardboarding Mixed Reality With Durer Machines. Conference: xCoAx 2017: In Proceedings of the Fifth Conference on Computation, Communication, Aesthetics and X. (pp. 102-113).
- Araújo A. B. (2020). Anamorphosis Reformed: From Optical Illusions to Immersive Perspectives. In: Sriraman B. (eds) Handbook of the Mathematics of the Arts and Sciences, Springer, Cham. (https://doi.org/10.1007/978-3-319-70658-0_101-1)
- Bayrak, T. ve Yengin, D. (2020). Karma Gerçeklik Teknolojisinde Göz İzleme Tekniği: Göz İzleme Metrikleri ve Navigasyon Verilerinin İncelemesi. Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 10(4), 587-596).
- Baudrillard, J. (2014). Simülakrlar ve Simülasyon. (9. Baskı). (Çev. Oğuz Adanır). Doğu Batı: Ankara (İlk Türkçe baskı 1998'de yayımlandı).
- Cabezos Bernal, P. M., Cisneros Vivó, J. J. ve Soler Sanz, F. (2014). Anamorfosis, su historia y evolución/ Anamorphosis, Its History And Evolution, EGA. Revista de expresión gráfica arquitectónica, 19(23), 148-161). doi: 10.495/ega.2014.2184.
- Fernandes, M. J. F. (2023). Anamorfose E Realidade Aumentada: Uma Proposta De Itinerário Para O Estudo Da Geometria Na Disciplina De Educação Visual. (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Portekiz: Algarve Üniversitesi.
- Gerhold, E. ve Rose, A. (2012). Anamorphic Art with A Tilted Cylinder. Proceedings of The National Conference on Undergraduate Research (NCUR), Weber State University, Ogden Utah / United State, pp. 449-456.
- Gombrich, E. H. (2015). Sanat ve Yanılsama: Resim yoluyla betimlemenin psikolojisi (2. Baskı). (Çev. A. Cemal). İstanbul: Remzi Kitabevi (Eserin orijinali 1960-61'de yayımlandı).
- Grau, O. (1999). Into The Belly of The Image: Historical Aspects of Virtual Reality. Leonardo, 32(5), 365-371 (<https://www.jstor.org/stable/1576818>).
- Grau, O. (2003). Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge: MIT Press.

- Kaya, Y. (2020). Sanatta Evrimleşen Bakış Açısı: “Anamorfoz” ve Çağdaş Bir Uygulayıcısı Olarak Kurt Wenner. *Electronic Turkish Studies*, 15(2). (<http://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.42083>).
- Kaya, Y. (2023). Bir Güncel Sanat Pratiği Olarak Anamorfik Uygulamalar. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Ankara: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi.
- Leppert, R. (2009). Sanatta Anlamanın Görüntüsü, İmgelerin Toplumsal İşlevi. (2. Baskı). (Çev. İ. Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Eserin orijinali 1996’da yayımlandı)
- Melnikova, E. I. (2011). Anamorphic Art. In VII All-Russian Conference: Youth and Science, Krasnoyarsk / Russia: Siberian Federal University, pp. 22-25, (<http://www.elib.krasu.ru/handle/2311/4893>).
- Milgram, P. ve Kishino, F. (1994). A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329). (<https://www.researchgate.net/publication/231514051>).
- Nacenta, M.A., Sakurai, S., Yamaguchi, T., Miki, Y., Itoh, Y., Kitamura, Y., Subramanian, S. and Gutwin, C. (2007). E-conic: a Perspective Aware Interface for Multi-Display Environments. *Proc. 20th Annu. ACM Symp. (UIST), User Interface Software and Technology*, pp. 279-288. ACM, New York. (<https://doi.org/10.1145/1294211.1294260>).
- Pan, Y. ve Mitchell, K. (2021). Improving VIP Viewer Gaze Estimation And Engagement Using Adaptive Dynamic Anamorphosis. *International Journal of Human-Computer Studies*, 147, 102563. (<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102563>).
- Peer, P. ve Batagelj, B. (2008). Computer Vision in Contemporary Art (İntroduction to The Special Session. 50th International Symposium ELMAR (Vol. 2, pp. 471-474). IEEE.
- Ravnik, R., Batagelj, B., Kverh, B. ve Solina, F. (2014). Dynamic Anamorphosis as a Special, Computer-Generated User Interface. *Interacting With Computers*, 26(1), 46-62.
- Scoble, R. ve Israel, S. (2017). *The Fourth Transformation: How Augmented Reality and Artificial Intelligence Change Everything*. USA: Patrick Brewster Press.
- Seckel, A. (2004). *Masters of Deception: Escher, Dalí & the Artists of Optical Illusion*. Sterling Publishers.
- Siebert, B. (2015). *Cultural Techniques: Grids, Filters, Doors, And Other Articulations of The Real* Fordham. Fordham University Press.

- Solina, F. and Batagelj, B. (2007). Dynamic Anamorphosis. In Luciani, A. and Cadoz, C. (Eds.) Proc. 4th Int. Conf. Enactive Interfaces (ENACTIVE 07), pp. 267–270. ACM, Grenoble, France.
- Solina, F. ve Ravnik, R. (2011). Fixing Missing Eye-Contact in Video Conferencing Systems. In V. Luzar-Stiler, I. Jarec, Z.B. (Ed.), Proceedings of the ITI 2011 33rd International Conference on Information Technology Interfaces (ITI), pp. 233–236.
- Sutton, D, Jones, D. M., (2014) “Yeni Bir Bakışla Deleuze” (Çev: M. Özbank ve Y. Başkavak), (1.Baskı) İstanbul: Kolektif Kitap
- Tori, R, Kirner, C., ve Siscoutto, R. A. (2006). Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada (Pp. 2-21). Porto Alegre: Editora SBC.
- Van der Veen, M. (2021). Crossroads Of Seeing: About Layers In Painting And Superimposition in Augmented Reality. AI & SOCIETY, 36(4), 1189-1200., s.1989
- Varoudis, T. (2014). Augmented Visibility in Architectural Space: Influencing Movement Patterns. Open University, United Kingdom. (<https://doi.org/10.21954/ou.ro.0000f018>).
- Yoshida, S., Xie, H. ve Miyata, K. (2021, March). A Wearable Augmented Reality System With Anamorphosis Projection. In International Workshop on Advanced Imaging Technology (IWAIT) 2021 (Vol. 11766, pp. 514-519). SPIE.

İnternet Kaynakları

- http 1. https://www.researchgate.net/figure/mages-showing-the-genesis-of-anamorphic-perspectives-of-human-portraits-onto-a-plane_fig30_268924302 (E. Tarihi: 07.03.2024)
- http2. <https://jontyhurwitz.com/consciousness> (Erişim Tarihi: 08.03.2024)
- http3. <https://learn.microsoft.com/tr-tr/windows/mixed-reality/discover/mixed-reality> (Erişim Tarihi: 25.08.2023).
- http 4. <https://news.microsoft.com/de-de/microsoft-erklaert-was-ist-mixed-reality-definition-> (Erişim Tarihi: 08.01.2024).
- http 5. <https://www.bu.edu/sequitur/2020/07/17/the-occupation/> (Erişim Tarihi: 17.12.2023).

- http 6. Cascone, S. (2017). Snapchat Unites With Jeff Koons For A Globe-Spanning Augmented Reality SculptureProject/ <https://news.artnet.com/art-world/snapchat-reveals-massive-jeff-koons-sculptures-augmented-reality-partnership-1103774> (Erişim Tarihi: 15.09.2023).
- http 7. <https://www.instagram.com/p/BZ4Zx6pDvVv/> (Erişim Tarihi: 12.08.2023).
- http 8. <https://www.bbc.com/news/technology-41497842/> (Erişim Tarihi: 12.08.2023).
- http 9. <https://www.leonkeer.com/3d-mural-with-augmented-reality-helsingborg-> (Erişim Tarihi: 25.12.2023).
- http 10. <https://www.designboom.com/design/3d-cat-cross-shinjuku-vision-tokyo-07-07-2021/> (Erişim tarihi: 29.11.2024)
- http 11. <https://www.mediainfoline.com/ooh/indias-first-immersive-3d-anamorphic-doooh-> (Erişim Tarihi: 01.11.2023).
- http 12. Wesley Miller, Nick Ravich ve Kelly Shindler, (2009)
<https://magazine.art21.org/2009/03/09/jenny-holzer> (Erişim Tarihi: 14.10.2023).
- http 13. <https://projects.jennyholzer.com/projections/chicago-2008/gallery#0> (Erişim Tarihi: 17.12.2023).

SERAMIĞI TEKSTİLE DÖNÜŞTÜREN SHAE BISHOP'UN GIYİLEBİLİR SERAMİKLERİ

• Ecem SARI* • Prof. Elif AĞATEKİN**

ÖZET

Giyilebilir sanat; geleneksel süreçlerle el yapımı olarak çarpıcı estetik bir bütünlükle üretilmiş, ciddi ve benzersiz sanatsal yaratım veya ifade olarak kabul gören, insan bedenini araç olarak kullanan giyilebilir özellikteki giysi ve mücevher tasarımlarını ifade eder. Shae Bishop, sert bir yapıya sahip seramik ile yumuşak dokuya sahip olan tekstil gibi arasında zıtlıklar barındıran iki malzemeyi bir arada kullanarak, sanat ve zanaatı ihtişamla birleştirdiği giyilebilir seramikler üretmekte; giyilebilir sanatın seramikle bütünleşmiş özgün parçaları olarak kabul edilebilecek eserlerini müzelerde ve sanat galerilerinde sergilemektedir. Bu makalede seramiği tekstile dönüştüren Shae Bishop'un farklı zanaatlar, sosyal-kültürel yapılar ve kişisel tarihi arasında bağlantılar kurarak oluşturduğu seramikleri üzerinden; giyilebilir seramiklerinin üretim tekniğini ve beden etrafında hikayeler inşa eden giysi yaratım felsefesini incelemek için nitel araştırma yöntemi kullanılmış olup, betimlemeye dayalı belge ve eser analizi yapılırken konu literatür taramasıyla derinleştirilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Tekstil, Moda, Giyilebilir sanat, Shae Bishop.

* Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Seramik ve Cam Anasanat Dalı Bilecik/Türkiye, ecemmsariiii@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1335-0224

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

WEARABLE CERAMICS BY SHAE BISHOP WHO TRANSFORMS CERAMICS INTO TEXTILE

• Ecem SARI* • Prof. Elif AĞATEKİN**

ABSTRACT

Wearable art refers to wearable clothing and jewelry designs using human body as a showcase and made by hand adopting traditional methods and reflecting an aesthetical unity and a serious, unique artistic creation or expression. By using two supposedly incompatible materials like ceramics and textile together, Shae Bishop has produced wearable ceramics gloriously combining art and handicraft and exhibited his works, which are recognized as original works combining wearable art and ceramics, in many museums and art galleries. This article uses qualitative research to explore the technique employed by Shae Bishop, who revives ceramics in the form of textile, while producing wearable ceramics and his philosophy of creating clothing that build up stories around the body through references to the wearable ceramics he has produced by making connections between different handicrafts, social and cultural structures and his individual background. The data from document and work analyses were supported and elaborated through the literature review.

Keywords: Ceramics, Textile, Fashion, Wearable art, Shae Bishop.

* Bilecik Seyh Edebali University, Graduate Education Institute, Ceramics and Glass Department, Bilecik/Turkey, ecemmsariiii@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1335-0224

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

1. GİRİŞ

Fransızca ‘textile’ kelimesinden dilimize geçen ‘tekstil’ Türk Dil Kurumu’na göre ‘doku-ma’ veya ‘dokumacılık’ anlamına gelir. Kelimenin kökeni Latince “dokuma” anlamındaki “texere”den gelmektedir. “Günümüzde ise tekstil doğal ve/veya yapay elyaflardan, belirli bir teknikle oluşturulan kumaş, örtü veya kaplamalar gibi yüzeylerin ve bu yüzeylerden elde edilen ürünlerin genel adı haline gelmiştir” (Avlanmaz Bilecen, 2020: 62).

İnsanlığın biyolojik yapısı gereği Buzul Çağı’ndan itibaren yaşadığı ortamın doğal koşullarına bağlı olarak sıcak, soğuk yağmur gibi etkenlerden korunmak için bitkileri ve hayvan derilerini kullanarak örtündüğü bilinmektedir. Taş Devri’yle beraber keçe ve eğrilmiş liflerin ipliğe dönüştürülerek dokunduğu, kumaş haline getirildiği böylece tekstilin gelişmeye başladığı söylenebilir. “MÖ 7000 yıllarında dokunmuş kumaşların kullanıldığı, Çatalhöyük’teki arkeolojik buluntular, iki iplik sistemiyle oluşturulan dokusal yüzey tekniklerinden dokuma ve el dokumacılığının günümüzden en az 9000 yıl kadar öncesinde bilindiğini ortaya koymaktadır” (http 1). Geçen bin yıllar içerisinde tekstil üretiminde yaşanan en büyük yenilik Sanayi Devrimi’yle birlikte pamuklu dokumacılık alanında başlamıştır. “Pamuklu dokumadaki devrim hem dokuma hem de iplik eğirme teknolojisindeki gelişmelerle yaşanmış; üretim otomatikleşmiş, dokuma işi çok kolaylaşmış bu da üretimin olağanüstü artmasına neden olmuştur” (http 2). “Önceleri örtünmek için giyilen dokumalar, tarihsel süreç içerisinde statü ve moda gibi kavramlar ile çeşitlenerek zenginleştirilmiştir” (http 1).

2. MODA

Moda vücudumuzu örtmenin özelleşmiş bir çeşididir (Jones, 2013: 26). Moda kavramı Latince ‘modus’ kelimesinden türemiştir ve sınırlanamayan anlamına gelir (Ertürk, 2011: 6). Gündelik hayatta çok sık kullanılan modanın etkisi başta giyim olmak üzere birbirinden farklı alanlarda kendisini gösteren estetik seçimlerle ilişkilendirilmiştir. Bu bağlamda moda, cep telefonları, otomobiller, saatler gibi görünür olan ürünler üzerinde etkilidir. Moda bütün görünüşleri ve kavramsal olarak da tüm içerikleri bünyesine alabilir. Moda kuramı üzerine ilk düşünürlerden olan Alman sosyolog Georg Simmel; “moda somut olan ürünleri, bütün görünüşleri ve içerikleri ile soyut olarak bünyesine alabilir. Her giyim, sanat, davranış ya da görünüş formu moda olabilir” (Öndoğan ve Öndoğan, 2021: 4) olarak tanımlamıştır.

3. GİYİLEBİLİR SANAT

Giyilebilir sanat (Artwear, Wearable Art, Art to Wear); geleneksel metotlarla elle üretilmiş, estetik bütünlüğe sahip tek bir giysi ve mücevher tasarımlarını ifade eder. Bu özgün parçalar giyilebilir özelliktedirler, müzelerde ve sanat galerilerinde sergilenebilir ve/veya satılabilirler. Küratör Melissa Leventon'a göre; "giyilebilir sanat, her şeyden önce kullanılan malzeme ve yaşanan süreçlerde tekstil malzemesinin kullanıldığı bir sanat dalı olarak tanımlanabilir" (Leventon, 2006'dan aktaran Günay, 2011: 51). Yetmen'e (2012: 76) göre; giyinmenin örtünme ihtiyacının ötesine geçişi olarak yorumlanan giyilebilir sanat hareketinde, birey-giysi ilişkisinde sanatçı, fikir, duygu, heyecan ve form bileşiminin giysilere aktarıldığı üzerinde durularak tekstillerin elle tutulur, dokunulabilir ürünlere dönüştüğü sonucuna varılmaktadır.

Modadan farklı bir yere konumlanan giyilebilir sanat nesnesinin sanat eseri olup olmadığına dair tartışmalar 1960'larda başlamış "bugün artık bir giysi tasarımının sanat eseri olarak algılanmasına onu yaratan kişinin karar verdiği; onun ne amaçla nesneyi meydana getirdiğinin önem kazandığı" (Günay, 2011: 51) anlayışının hâkim görüş olduğu söylenebilir. Giysi tasarımında kullanılan tekstil ürünlerinin dışındaki farklı malzemeler, "sanatçıların ifade sınırlarını zorlamasının yanı sıra kendi anlatım ve üretim olanaklarını zenginleştirmesine yardım etmekte, özgün yorumları beraberinde getirmektedir. Yenilikçi düşünce ve ifadeler bu tür disiplinlerarası yaklaşımlarla çeşitlenerek zenginleşmektedir" (Hakan Verdu Martinez, 2012: 168). Giyilebilir sanatın temel malzemesinde tekstil grubundan yumuşak ve esnek özellikteki dokuma malzemeleri kadar, ilk bakışta asla giyilebilir olarak kabul görmeyecek sert veya katı; taş, metal, cam, seramik, kâğıt gibi inorganik malzemeler veya sıra dışı et, deri, boynuz, kemik, yumurta kabuğu vb. organik malzemelerle bu yüzyılın en popüler trendlerinden olan sürdürülebilirlik fikrine vurgu yapılabilecek her türlü atık da dönüştürülerek kullanılır.

Tüm bu farklı malzemelerin arasında seramik "yapısı gereği üstün plastik özelliklere sahip oluşuyla şekillendirme alanında tasarımcısına" (Küçükerbaş, 2021: 1) farklı bir ifade özgürlüğü sunmaktadır. Son yıllarda giyilebilir seramiklerdeki düşünsel ve estetik temellerle kendini ifadede sıra dışı bir dil oluşturmayı başaran Shae Bishop, seramik malzemenin sınırlarını ve anlatımını genişleten yeni bir bakış açısıyla adından söz ettiren özgün sanatçılardan biridir.

4. SHAE BISHOP

Farklı zanaat, kültürler ve kişisel tarihi arasında bağlantılar kurarak giyilebilir seramikler yaratan, beden etrafında hikayeler inşa eden (<http> 3) Shae Bishop; ABD'nin güneydoğu eyaletlerinden biri olan, Louisville Kentucky'de büyür. Çocukluğunu ormanda geçirmiş olan Bishop'un zaman içerisinde geliştirdiği iki ana tutkusu herpetoloji (sürüngenleri ve amfibileri inceleyen bilim dalı) ve sanat olmuştur. Seramikle ilk kez dokuz yaşında izlerken büyüledim dediği bir seramik sanatçısının Louisville'deki atölyesinde tanışır ve çamuru kullanmanın yeni ve alışılmadık yollarını denemek ilgisini çeker. 2008 yılında başladığı Kansas City Art Instituté'deki seramik ve sanat tarihi alanlarındaki lisans eğitimi sürecinde giysi dikmeyi öğrenmiş, seramik ile tekstil arasındaki ilişkileri araştıran bir stüdyo uygulaması üzerine yoğunlaşmıştır.

2012 yılında tamamladığı lisans eğitimi sırasında medyaların kültürel tarihleri, kalıp oluşturma sistemleri ve bedenle etkileşimleri arasındaki bağlantılar, sanatçıyı seramik parçalardan yapılmış bir dizi giyilebilir giysi heykeli yapmaya yöneltmiştir. Seramik ile tekstil arasındaki ilişkileri sorguladığı "kırmızı iplikle birbirine dikilmiş yeşil seramik karolardan oluşan 2011 tarihli palto, Bishop'un yaptığı ilk seramik giysidir" (<http> 4). Shae Bishop Palto (Coat) adlı eseriyle 2012 yılının Eylül ayında yayınlanan Ceramic Montly'nin Öne Çıkan Sanatçıları (Featured Artists) arasına girmiş; eserinde yapmaya çalıştıklarını röportajında şöyle aktarmıştır: Sırlı parçalardan oluşan giysilerimin, kumaş gibi esnemesi, dalgalanması ve hareket ettiğinde ses çıkarmasını ve izleyiciyi hayrete düşürmesini istiyorum (<http> 5) (Görsel 1).



Görsel 1. Shae Bishop, "Palto (Coat)", Porselen, sıraltı, sır, altın cila, pamuk ip, kanvas, 97 x 46 x 23 cm, 2011
Fotograf: Jim Walker (<http> 6).

Mezuniyetinin ardından tekstil ve dikiş konusunda kendini geliştirmek isteyen Shae Bishop 2012 yılından başlayarak farklı dönemlerde Penland School of Craft'da bulunan dokuma atölyelerindeki çalışmalara katılmıştır. Penland'ın güzelliğinden; orada çalışan Amerika'nın en tanınmış sanatçı ve zanaatkârlardan oluşan üretici grubun alçakgönüllü ve nazik tavırlarından çok etkilenen Shae Bishop o dönemi ve orada tanıdığı insanları; "kaynaklarını sizinle paylaşmakta sakınca görmeyen, çok yardımsever ve gerçekten misafirperver bir tür yapımcı topluluğu" (http 7) olarak tanımlamaktadır. Penland onun için nadir bir kesişme noktasıdır (http 8).

2021 yılında benzer bir yaklaşımla farklı disiplinlerden gelen, çalışmak için bir stüdyo alanı arayan yerel sanatçı arkadaşlarıyla birlikte Spruce Pine'nin "şehir merkezinde eski ve havalı bir binanın bodrum katında her birinin kendi sanat eserlerini üretebileceği bir atölyeyi kiralar" (http 7) ve Treats Studios'u kurarlar. Böylece "bir topluluk içinde, diğer sanatçılarla birlikte aynı stüdyoda çalışarak, tek başına yapabileceğinden çok daha fazla şey yapma imkânı bulur" (http 8).

Shae Bishop bugün giysileri kişisel mitolojiyi keşfetmek için kullanmakta, toplumsal cinsiyet rolleri ve kültürün geleneksel olarak dayattığı nesnelerin eril ve dişil olduğunu düşündürten detaylardaki istisnalarla ilgilenmekte, "çeşitli sosyal ve kültürel yapıları inceleyen, tekstil ve seramik karışımı, türünün tek örneği giyilebilir" (http 7) seramikleri üretmektedir.

4.1. Shae Bishop'un Giyilebilir Seramikleri

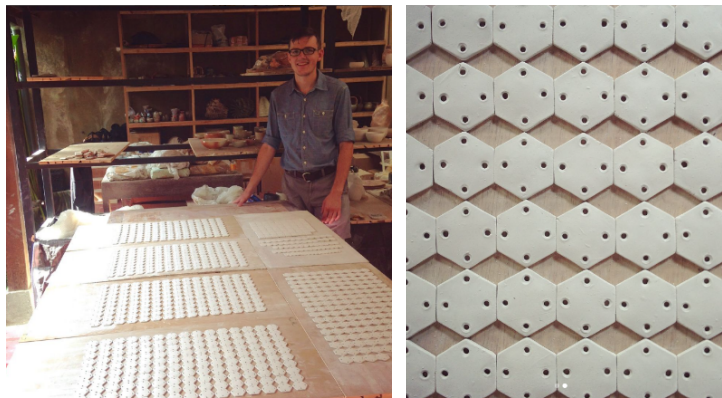
Giyim kültürel ve kişisel anlatı oluşturmak için kullanılan bir dildir. Shae Bishop "tarih boyunca ve günümüz dünyasında giyilenlerin anlattığı hikayelerle ilgilenir" (http 3) ve seramik giysilerinde kullandığı malzemelerin kavramsal temeline iner. Bu bağlamda gündelik hayatta yaygın olarak kullanılan tabaktan, yer karosuna, gömlektan, çarşafa kadar her an etkileşim içinde olduğumuz seramiğin ve tekstilin işlevleriyle algılarımızın derinden bağlı olduğunu belirtir. Kendi sesini bulmaya çalıştığını söylediği eserlerinde sanat tarihine göndermeler yapar. Onun için seramik; tarihi, tekstil ise kişisel olanı temsil eder. Çamurdan giyilebilir bir giysi yapma süreci, kişisel ve tarihsel olanın birleşmesini simgeler. Shae Bishop sanat yazarı Diane Charnov'e verdiği röportajında neden giysilerini biçimlendirmede çamur kullandığını ve malzeme ile kurduğu metaforu şöyle aktarmaktadır.

"Çamuru ağır ve katı bir şey olarak düşünmek, onun değişmez aurasının bir parçası. Bu ağırlığıyla onu bir kavram olarak tarihle eşleştiriyorum. Buna karşılık tekstil esnek, kendi bedenlerimize uyacak şekilde yapılmış, tenimize dokunan hayatımızdaki en kişisel şeylerden biri. Katı olanı kişisel bir şeye dönüştürmeye çalışmak, ağır bir şeyi alıp hafifletmek, kırılgan bir şeyi alıp daha dayanıklı hale getirmek ve tekstille seramiği birleştirerek aradaki boşluğu kapatmak bu benim yolculuğumun fiziksel bir tezahürüdür" (http 8) (Görsel 2).



Görsel 2. Shae Bishop'un Ebedi kovboy adlı eserinin hazırlık aşaması. Fotoğraf: Hannah Patterson & Brady Connelly (<http> 7).

Shae Bishop teknik olarak ise süreç; yapmak istediği giysinin farklı açılardan çizimlerini yaparak başlar ve bir terzi gibi kâğıttan kalıplarını oluşturur. Seramik malzemenin pişme küçülmesini hesaplarına katar ve kalıplarını yaklaşık %10 büyütür. Shae Bishop, çamuru şekillendirmede kalıp ve plaka açma yöntemlerini kullanır. Deri sertliğine gelen yaklaşık 1,5-3 mm yüksekliğindeki çamuru maket bıçağıyla keser ve her bir parçanın köşelerine küçük bir matkap ucunu elle döndürerek delikler açar. Parçalar tamamen kurduğunda kenarlarını zımparalar, köşelere ve deliklere eğim verir, keskin tüm hatları rötuşlar ve tüm çapakları temizler. Yaptığı her giysi genellikle 300 ila 3000 arasında parçadan oluşmaktadır (<http> 7) (Görsel 3).



Görsel 3. Shae Bishop'un Piton Ararken Giyilecek Şor adlı eserinin hazırlık aşaması, (<http> 9).

Bisküvi pişiriminin ardından fırça veya pistole tabancasıyla sırladığı parçalara sır pişirimi yapar. Tüm pişirimleri tamamlanan parçaları giysinin kalıplarının üzerine tekrar yerleştirir. Daha sonra parçaları soldan sağa sıralar halinde birbirine bağlamaya başlar. Bağlama için 8 telli aşınmaya dayanıklı, polietilen ip kullanır. Giysi oluşmaya başladıkça önce alçıdan hazırladığı ve kumaşla kapladığı kendi mankenini üzerine yerleştirir. Kendi bedeni üzerinde prova eder ve ekleme çıkarmalar yaparak kendine tam uygun hale getirir. Shae Bishop giysilerini kendi için dikmektedir ve bir başkası için giysi dikmek istemediğini belirtir (http 10) (Görsel 4).



Görsel 4. Shae Bishop'un Ebedi kovboy adlı eserinin hazırlık aşaması. Fotoğraf: Hannah Patterson & Brady Connelly (http 11, http 12, http 13).

4.1.1. Bandana

Shae Bishop seramik giysilerinin birçoğunu, yüzlerce seramik karoyu iplerle birbirine bağlayarak şekillendirir. Böylece karolar tekstile dönüşür ve sert olan esnek hale gelir (http 3). Oluşan esnekliği ifade eden en etkili örneklerden biri kovboy mendili olarak da bilinen *Bandana* (*Bandana*), adlı eseridir (Görsel 5).



Görsel 5. Shae Bishop, "Bandana (Bandana)", 800 üçgen seramik karo, sıraltı, polietilen ip, 97 x 46 x 23 cm, 2022, Fotoğraf: Loam (http 14).

Dekoratif, koruyucu ve işlevsel amaçlarla dünya çapında kullanılan bandana; boynu ve başı değişik biçimlerde bağlamak amacıyla kullanılan büyük mendil (<http> 15) olarak tanımlanmaktadır. “Popüler kırmızı bandananın uzun bir geçmişi vardır ve tarihsel olarak Amerikan kovboyları ve on dokuzuncu yüzyılın Vahşi Batı’sı ile ilişkilendirilmiştir” (Daley, 2014: 17). Bugün tipik bir Amerikan kostümü olarak kabul gören; 1800’lerin ortalarından itibaren kovboylar tarafından kullanılmaya başlanan çoğunlukla kırmızı çiçekli veya parlak renklerdeki bandananın ipek versiyonu kovboy mendilleri vahşi paçavralar (wild rags) olarak da anılır. Vahşi Batı’nın ikonik sembolü olan bu bandanalar için başlarda kareler halinde kesilmiş desenli un çuvallarından dönüştürülen kumaşlar kullanılırken zamanla ipek, pamuk veya diğer yumuşak kumaşlardan yapılmış mendiller tercih edilmeye başlanmıştır. Ancak “Amerika ile ilişkilendirilen bu renkli aksesuarın tarihsel kökleri Batı’nın ve kovboyların çok ötesine uzanmaktadır” (<http> 16).

Tekstilin renklendirilmesinde dünyanın farklı yerlerinde binlerce yıldır uygulanmaya devam eden batik tekniği; dokuma ve baskılı kumaş üretiminin merkezi olan Hindistan’da “bandhani” olarak isimlendirilmektedir. Bu teknik sayesinde canlı desenlerle kaplı renkli ipek ve pamuk mendiller üretilir (<http> 17). Hindistan’ın İngiliz sömürsü altında yaşamak durumunda kaldığı, tüm kaynaklarının hızla Avrupa’ya aktığı dönem, Hindistan’da üretilen bandhaniler İngiliz Doğu Hindistan şirketleri tarafından Avrupa’ya ihraç edilmeye başlanmış ve 18. yüzyılın popüler bandanaları haline gelmiştir (<http> 14). Bu bandanaları süsleyen boteh ya da paisley olarak bilinen şal motifi; Kuzey Hindistan’ın Keşmir bölgesinde geleneksel olarak üretilen kıvrık uçlu, kavisli bir gözyaşı damlası şeklindedir. Nadir olduğu kadar pahalı olan bu kumaşlar “İskoçya’nın Paisley kasabasında dokunmaya başlanınca daha ulaşılabilir hale gelmiştir” (Hann, 2013: 216’dan aktaran Gürkan, 2020: 83). İlerleyen zamanlarda giderek ekonomik olarak daha uygun ve bir o kadar popüler olan şal desenli bandanaları İskoçlar gibi “Fransızlar ve Almanlar da fabrikalar kurarak pazarın talebini karşılamak için kendileri boyamaya ve satmaya başlamışlardır” (<http> 16). Yıllar içerisinde Amerika büyük miktarlarda şal desenli bandanalar ithal etmiş ve bazıları kovboyların güneşi ve iz tozunu boyunlarından ve yüzlerinden uzak tutmak için fular olarak taktıkları sınırlara kadar gitmiştir (<http> 14).

Shae Bishop, Asya’dan alınan referansların Avrupada birleştirilerek Amerika’ya ithal edilmesi ve bunun sonucunda kültürün yerleşik bir parçası haline gelmesini (<http> 14) sorguladığı kırmızı şal desenli seramik bandanasının “elmalı pay kadar Amerikalı!” olduğunu söyleyerek; küreselleşen dünyanın karmaşık ilişkilerinin dönüştürdüğü gerçekler ve egemen kültürlerin yerel üzerindeki etkileriyle izleyenleri yüzleştirmektedir.

4.1.2. Cehennem bükücüleri ararken giyilecek mayo

Shae Bishop'un sanat dışındaki bir diğer tutkusu olan herpetoloji; zoolojinin sürüngenleri ve amfibileri inceleyen alt dalıdır. Cehennem bükücü temiz ve hızlı akan sulara yaşamayı tercih eden bir tür sucul semenderdir. "Doğu ve orta ABD'deki nehirlerde bulunan bu semenderler, kertenkele ve kurbağa arasında bir görüntüye sahip; yaklaşık 63 cm uzunluğunda uzun gövdeli, dört bacaklı ve kuyruklu, tipik olarak siyah noktalı kahverengimsi gri bir amfibi türüdür" (http 18). Shae Bishop çok sevdiği bu cehennem bükücüleri çocukluğunda Kentucky akarsularında izler. "Efsanevi boyutlarda ve neredeyse efsanevi statüde bir yaratık" (http 19) olarak tanımladığı cehennem bükücüleri, yeniden bulmak için Kuzey Karolina'da girdiği sulara ona yardımcı olması amacıyla bir mayo tasarlar. *Cehennem bükücüleri ararken giyilecek mayo (A swimsuit to wear while looking for hellbenders)* olarak adlandırdığı bu eser ıslandığında bile yalıtım sağlayan örme bir yünün üzerine 2000 ayrı seramik parçanın dikilmesinden oluşmaktadır (Görsel 6).



Görsel 6. Shae Bishop, "Cehennem bükücüleri ararken giyilecek mayo (A swimsuit to wear while looking for hellbenders)", Seramik, yün,, polietilen ip, 2020, Fotoğraf: Loam, Dış Mekan, Myles Pettengill, (http 19).

Shae Bishop eserini biçimlendirirken beyaz porselen çamuruna siyah stoneware çamurunu kademeli olarak ilave etmiş; beyazdan koyu kahve tonlarına geçişli amorf yapılı düğme şeklinde küçük parçalar ile oluşturmuş, her birinin merkezlerine delikler açmış, rötuşlamış, fırınlamış ve 2000 ayrı seramik parçasını dikmesi birkaç ayını almıştır (http 7).

Shae Bishop için tüm bu biçimlendirme süreçlerinin en iyi kısmı, büyük bir emek ve zaman harçayarak hazırladığı bu giysilerini giyebildiği anlardır. Shae Bishop, giysilerinde kullandığı seramik parçalar çok küçük olduğu için giysilerinin genellikle çok esnek olduğunu bu nedenle de taşımalarının kolay olduğunu, seramiğin sanıldığı kadar ağır olmadığını söyler. Seramikten bir giysi giydiğinizde ilk olarak seramik parçalarının serinliğinin hissedildiğini, hareket ettikçe giysiden seramiğe ait hafif bir tıngırdama sesinin geldiğini

bunun kendini dönmüş ve özel hissettiren törensel bir his olduğunu belirtmektedir. Nitekim cehennem bükücüleri arayışında ona yardımcı olması için yaptığı mayosunu vücuduna geçirdiğinde de benzer ve ani bir değişim hissettiğini belirten Shae Bishop, seramik parçaların yumuşak hışırtısı ve onu sıkıca saran ağırlıkla suya doğru çekilirken cehennem bükücülerin de onu beklediğini hissetmektedir (<http> 19).

4.1.3. Piton ararken giyilecek şort

Geleneksel Batı Afrika toplumlarının çoğunda avcılarının olağanüstü fiziksel ve doğaüstü güce sahip oldukları düşünülür (<http> 20). Barındırdığı çok sayıda hayvan ve av hayvanının yanı sıra yoğun bitki örtüsüyle de ünlü olan Mali, Afrika kıtasının doğusunda yer alan bir ülkedir. Ünlü Mande avcıları “ormanın fiziksel ve ruhsal güçlerine karşı ustalık ve koruma sağlamak için muskalar, hayvan parçaları, aynalar ve keselerle süslenmiş” (<http> 21) “yeteneklerinin ve rollerinin hemen hemen her yönünü içeren karmaşık referanslar dizisine sahip simgeler” (McNaughton, 1982: 54) yüklenmiş gömlekler giyerek avlanırlar.

Shae Bishop da Kuzey Karolina nehirlerinde nadir semenderleri ararken giydiği porse-len mayosu gibi Endonezya’da “gece gündüz tarlalara ve ormanlara gidip adada yaşayan çok sayıda yılanı ararken şans ve güç getirmesi için Mali’deki Mande avcılarının gömleklerinden aldığı referansla hem işlevsel hem de sembolik bir giysi yapmak istemiş” (<http> 21) piton ararken ona yardımcı olacak seramikten bir şort tasarlamıştır.

Piton ararken giyilecek şort (Shorts to wear while looking for pythons)’u oluşturan her bir parçayı elle şekillendiren Shae Bishop, dünyanın en uzun yılanlarından olan retiküle pitondan ilham almıştır (Görsel 7). Bilimsel adı net şekilli anlamına gelen retikulatus olan bu yılan siyah çerçeveli koyu lekelerle desenlidir. “Kahverengi rengi ve düzensiz desenleri sayesinde piton, kamufle olur ve doğal ortamında neredeyse görünmezdir; rengi nedeniyle ormanın ölü yaprak çöpü olarak bilinir. Vücudun her yerinde, yılanın kaygan görünmesine neden olan güçlü bir yanardöner parlaklık vardır” (<http> 22). Bu referanslarla yılan derisindeki pullar gibi altıgen çamur parçalar hazırlayan Shae Bishop yanardöner parlaklığı elde etmek için renkli sırlar kullanmış bazı parçaları siyah çerçevelemiştir.



Görsel 7. Shae Bishop, “Piton ararken giyilecek şort (Shorts to wear while looking for pythons)”, Seramik, sır altı, polietilen ip, pamuk,deri, prinç, 2019, Fotoğraf, Hannah Patterson, (http 21).

Shae Bishop, pratik görünmese de son derece rahat olduğunu söylediği şortu giydiği andan itibaren şortun ağırlık hissiyle büyük bir dönüşüm yaşadığını ve şorttan çıkan hafif tıngırdama sesinin piton ararken her hareketi hissettiren müthiş bir odaklanma ve ormanda yürürken onu piton arayışına yönlendiren bir motivasyon yarattığını belirtmektedir.

4.1.4. Dünyevi zevkler yeleği

Shae Bishop için eserlerinin sunumunda onların giyilmiş hallerini sunmak ve onları fotoğrafla sabitlemek oldukça önemlidir. Bu nedenle fotoğraf çekimlerini çok önemser ve sıklıkla sunumun anlatıma uygun olacak ya bir özel set kurar ya da konuya uygun olabilecek bir ortama gider. Genellikle bunu yalnızca bir kez yapabilir ve daha sonra giyilebilir seramikleri sergi için galeriye gönderir. Çoğunlukla sergilerinde eserlerini terzi mankeninin üstünde daha önce çekildiği fotoğraflarıyla birlikte sergiler.

Dünyevi zevkler yeleği (Waistcoat of earthly delights) adlı seramik yeleğinin çekimleri için de yine kendisi model olur. 19. yüzyıl ortalarına ait bir atmosfer yaratır, seramik parçalardan yapılmış çiçek ve yılan tasvirli Dünyevi zevkler yeleğini giyerek bir sandalyede poz verir (Görsel 8).



Görsel 8. Shae Bishop, “Dünyevi zevkler yeleği (Waistcoat of earthly delights)”, Seramik, sıraltı, sır, yün, saten, tel, 2021 Fotoğraf: LOAM, (<http> 22).

Avrupa’da Orta Çağ’dan 18. yüzyıla kadar çiçekli giysiler hem erkekler hem de kadınlar tarafından giymekteydi. Renkli boyalar, ithal sırmalar ve zahmetli nakışlar pahalıydı, bu nedenle parlak çiçek desenli giysiler zenginlik ve prestij göstergesiydi. Ancak 18. yüzyılla birlikte erkek giysileri modernleştikçe çiçek desenleri solmaya başladı. Yüzey süslemeleri ve renkler giderek anlamsız olarak algılandı ve bu nedenle kadın gardırobuna indirildi. Çiçekli giysiler narin, süslü kadınlığın basmakalıp idealinin bir parçası haline geldi (<http> 4).

“Avrupa’da 19. yüzyılın ortalarında, erkek modasının daha az süslü hale geldiği dönemde, yelekler genellikle ayrıntılı fantezi, canlı renk, dekorasyon ve bireyselliğin son kalesi olarak yaşamaya çalıştı. Sade renklerdeki ceket kenarları arasından görünen parlak birkaç santim, göğse yakın tutulan çiçek desenlerinden nakış sırma buketler erkeksi ciddiyette kabul edilebilir bir sapma olarak görüldü” (<http> 23).

Çoğu zaman “dünyevi zevkler” gibi ifadelerle kastedilen yüzeysel duyusal zevklerdi ve bu ruhani olanın olumsuz bir karşıtı olarak görüldü. Shae Bishop *Dünyevi zevkler yeleği* ile doğaya özel bir saygı duruşunda bulunmuş, bu yeleği bir yerin doğal sakinlerini, onlara bağlı olduğunu hisseden gerçek dünyevi zevkleri gözlemleyen kendi gibiler için hazırlamıştır.

4.1.5. Ebedi kovboy

Shae Bishop “toplumsal cinsiyet ve kültürün geleneksel olarak eril ya da dişil olduğunu düşündüğü şeylere sızan istisnalarla ilgilenir” (<http> 8). Zaman zaman bazı şeylerin genel

normların ötesine geçmesine verilebilecek ilgi çekici örneklerden biri Amerika'daki kovboy mitidir. Kültürel olarak hiper erkekliğin güçlü bir ikonu olan kovboyların maskülen görseelliği dikkatle incelendiğinde, bu ikonun ilginç istisnalar içerdiği söylenebilir.

Geleneksel maskülen kimliklere sahip pek çok insanın yüksek topuklu kovboy çizmeleri giymesi, dar kot pantolonlarla gezmesi ve parlak renkli çiçekli gömlekler gibi beklenmedik unsurlar içeren bir moda sahne olmasa (http 7), terzi Nudie Cohn'un erkekleri göz alıcı ışıltılı pembe ve turkuaz pastel renklerinde, yapay elmas ve çiçek işlemeleriyle öne çıkan Nudie takım elbiseleri giyme konusunda heyecanlanmasıyla oluşan paradoks Shae Bishop'u büyülemektedir.



Görsel 9. Shae Bishop, "Ebedi kovboy (Eternal cowboy)", Seramik, sır altı, sır, PE örgü, kanvas, deri, pirinç, Fotoğraf LOAM, Zıpkınların yakın çekim fotoğrafı: Myles Pettengill, (http 24).

Tüm bu referanslarla tasarladığı *Ebedi kovboy* (Eternal cowboy) adlı eseri pantolon üzerine kemerle takılarak giyilen deri binici tozluğu ve şapkadan oluşmaktadır (Görsel 9). Shae Bishop, seramikten pembe ve bebe mavisi zemin üzerine çiçek desenliyle süslediği deri tozluğunu mavi seramik şapka ile tamamlamıştır. 19. yüzyılda daha çok kadın cinsiyetiyle ilgili olarak algılanmaya başlayan çiçek ve doğa motiflerinin, boncuk işlemelelerinin kovboyların giyiminde azalıp çoğalan kovboy tarzının ve kimliğinin tarihin tüm değişimlerine rağmen devam ettiğine vurgu yapmaktadır.

5. SONUÇ

İnsanlık ilk ne zaman olduğunu net olarak bilmese de biyolojik yapısı gereği uzun zamandır giyiniyor. Taş Devriyle başladığı tahmin edilen tekstildeki gelişmelerden bugüne yaşanan tüm sosyal, kültürel, ekonomik ve teknolojik gelişmeler; tarih boyunca farklı toplumlarda, inançlarda, bölgelerde giysileri ve onların taşıdığı sembolik anlamları etkilemiş ve değiştirmiştir.

Shae Bishop, giyilebilen seramikleriyle hem geçmişin hem de bugünün dünyasında

giyilenlerin anlattığı hikayelerle ilgilenir. Birbirine zıt gibi duran seramik ve tekstil gibi gündelik hayatın en sıradan malzemelerini alışılmadık biçimde bir araya getirerek yüzlerce titiz dikişle birleştirerek oluşturduğu giyilebilir seramikleriyle, işlevle ilgili tüm varsayımları alt üst ederek giysinin iletişim ve kişisel kimlikteki rolüne dikkat çekmeyi başarır. Doğrudan tarihsel referanslar taşıyan eserleriyle kişisel bir ses oluşturmaya çalışarak bunu giyilebilir portreler yaratmak için, moda tarihine, seramik tarihine ve kişisel deneyimlerine atıflar yapmasıyla açıklar. Shae Bishop giyilebilir seramikleriyle düşünsel ve estetik temellere sahip kendini ifadeye yeni, özgün ve sıra dışı bir dil oluşturmaya başlamış, seramik malzemenin sınırlarını ve anlatımını genişleten yeni bir bakış açısı geliştirmiştir. Kendi vücudu için özel olarak büyük bir özen ve emek ile birlikte yoğun bir süreci yöneterek hazırladığı seramik giysiler hem bedeni sarıp sarmalayan ve koruyan bir örtü hem de kendinden, içinde yatanlardan onu o yapan özelliklerden bahsettirmeyi başaran bir benlik mimarisidir.

KAYNAKLAR

- Avlanmaz Bilecen, E. (2020). İç Mekân Tasarımı Tekstil Seçiminde Performans Ölçütlerinin Değerlendirilmesi. *Artium*, 8 (1). 61-67.
- Daley, J. (2014) "Bandana", *Ethnic Dress in the United States: A Cultural Encyclopedia*, Annette Lynch (Ed.), Mitchell D. Strauss (Ed.), Rowman & Littlefield Publishers, 2014, s.17- 19
- Ertürk, N. (2011). Moda Kavramı, Moda Kuramları ve Güncel Moda Eğilimi Çalışmaları, *Art-e Sanat Dergisi*, 4(7), 1-32, doi:10.21602/sgsfsd.43364
- Günay, A. (2011). Giyside Sanatsal Yaklaşım. *Akdeniz Sanat*, 4 (7), 51-54. doi . <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akdenizsanat/issue/27654/29145>
- Gürgen, N. (2020). Geleneksel Motiflerin Güncel Ambalaj Tasarımlarında Menşei Göstergesi Olarak Kullanımı. *Akademik Sanat*, 5(10), 73-89.
- Hakan Verdu Martinez, E. (2012). Moda Tasarımında Sanatsal İfade Önerisi Olarak Alternatif Malzemeler: Seramik Elbiseler. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(3), 162-181. <https://doi.org/10.20488/austd.50654>
- Hann, M. (2013). *Symbol, pattern & symmetry: the cultural significance of structure*. Londra, İngiltere: Bloomsbury.
- Jones, S. J. (2013). *Moda Tasarımı*. Kerasus Kitap, İstanbul.
- Küçükerbaş, M. N. (2021). Giyilebilir Sanat Alanında Seramik Malzemenin Yeri ve Bir Seramik Takı Uygulaması. *Al Farabi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(4), 1-15. https://dergipark.org.tr/tr/pub/farabi/issue/67298/969351#article_cite
- Leventon, M. (2006). *Artwear Fashion and Anti-Fashion*, Thames&Hudson, London.
- McNaughton, P. R. (1982). The shirts that Mande hunters wear. *African Arts*, 15(3), 54-91.
- Öndoğan Z. ve Öndoğan E. N. (2021). *Moda ve Marka*, Institution of Economic Development and Social Researches Publications, Ed: Dr. Özlem Kurtoglu Necef, Dr. Arzu Şen Kılıç, Ankara.
- Yetmen, G. (2012). Giyilebilir Sanat (Wearable Art), *ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 5(1), 76-93.

İnternet Kaynakları:

- http 1. Uğurlu, S., S. (2021) Türkiye'nin Dokuma Atlası, Dünya Dokumacılık Tarihi, Erişim: <http://www.turkiyedokumaatlası.com/dokuma.php#:~:text=Arkeolojik%20kaz%C4%B1larda%20M%C4%B1s%C4%B1r'da%20bulunan,M.%C3%96>, Erişim Tarihi:25.11.2023
- http 2. Bahadır, O. (2012). Sanayi Devrimi Nasıl Başladı? Cumhuriyet Bilim Teknik, Erişim: <http://ahmetsaltik.net/tag/sanayi-devrimini-1733te-ucan-mekikin-baslatigini-soyleyebiliriz/> Erişim Tarihi: 25.11.2023
- http 3. Artist Statement, Erişim: <https://www.shaebishop.com/statement>, Erişim Tarihi:24.11.2023
- http 4. Bishop, S. (2022). The Fashion Factor, American Craft Magazine, Spring Issue 2022, Erişim: <https://www.craftcouncil.org/magazine/article/fashion-factor>, Erişim tarihi:25.11.2023
- http 5. Featured Artists, Ceramics Monthly, in the September 2012 Erişim: <https://kca-iceramics.wordpress.com/2012/09/20/ceramics-monthly-undergraduate-showcase/> Erişim tarihi: 26.11.2023
- http 6. <http://www.shaebishop.com/new-index#/new-gallery-49/> (Erişim tarihi: 27.11.2023)
- http 7. Sherman A. (2023). An Appalachian Portmanteau: Sculptor Shae Bishop's Mixture of Clay and Textile Reflects on Gender, History, and Culture, WNC Magazine Mountain Living in Western North Carolina, Fall Issue 2023, Erişim: https://wnc-magazine.com/feature/appalachian_portmanteau, Erişim tarihi: 26.11.2023.
- http 8. Charnov D. (2022). *Craft in Conversation: Ceramic Sculptor Shae Bishop & Penland's Gallery Director Kathryn Gremley*, **James Renwick Alliance For Craft Quarterly**, Winter 2022, Washington. (17-19), Erişim: https://jracraft.org/uploads/1/1/6/9/116957809/jra_quarterly_winter2022.pdf, Erişim tarihi: 26.11.2023.
- http 9. https://www.instagram.com/p/BqLyLgMgYkH/?img_index=1
- http 10. Potters Cast, Ceramic Garments, Shae Bishop,| Episode 613, <https://thepotters-cast.com/613> (Erişim tarihi:26.03.2023)
- http 11. <https://www.instagram.com/p/BX35nw8gMHI/>
- http 12. <https://www.instagram.com/p/BX1OIoyAZqG/>
- http 13. <https://www.instagram.com/p/BXjYu7Ng0B7/>

- http 14. <http://www.shaebishop.com/new-index#/bandana/> (Erişim tarihi: 30.11.2023)
- http 15. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi:21.12.2023)
- http 16. Wilkinson, A. (2020). A practical accessory tied and dyed to history: the politics of the bandana, Ranchlands 2023, Erişim: <https://ranchlands.com/blogs/journal/a-practical-accessory-tied-and-dyed-to-history-the-politics-of-the-bandana>, Erişim tarihi: 21.12.2023
- http 17. Hilgers L. (2020). The Global History of the Bandana How an Indian export became part of the fabric of American life, 2023 Smithsonian Magazine, Erişim: smithsonianmag.com/innovation/global-history-bandana-180976040/, Erişim tarihi:21.12.2023
- http 18. <https://www.seslisozluk.net/hellbender-nedir-ne-demek/> (Erişim:27.12.2023)
- http 19. <http://www.shaebishop.com/new-index#/a-swimsuit-to-wear-while-looking-for-hellbenders/> (Erişim:28.12.2023)
- http 20. Mai, Hunter's shirt, Date Unknown, Unknown artist, Mali, <https://collections.artsmia.org/art/111101/hunters-shirt-mali> (Erişim:28.12.2023)
- http 21. <http://www.shaebishop.com/new-index#/new-gallery-64/>
- http 22. Uzun E. (2021) Tayland'daki Yılanlar: Retiküle edilmiş piton (Malayopython reticulatus), <https://haberbin.com/taylanddaki-yilanlar-retikule-edilmis-piton-malayopython-reticulatus>
- http 23. <https://www.shaebishop.com/new-index#/new-gallery-45/>
- http 24. <https://www.shaebishop.com/new-index#/eternal-cowboy/>

SANATTA YAPAY ZEKA DEVRİMİ: YARATICILIĞIN YENİ BOYUTLARI

• Doç. İsmet YÜKSEL* • Doç. Oya AŞAN YÜKSEL**

ÖZET

Sanat ve teknoloji, tarih boyunca birbirlerinden etkilenerek değişim ve gelişimlerini sürdürmüşlerdir. Yapay zeka (AI), bu etkileşimin en son ve belki de en devrimci örneğidir. Yapay zekanın güncel sanat üzerindeki etkisi, geleneksel sanat anlayışını temellendiren olguları ve güncel sanatın ne yöne doğru evrildiği gerçeğini sorgulamamıza neden olmuştur. Yapay zeka tabanlı sanat eserleri, algoritmaların ve veri setlerinin kullanımıyla, görsel ve işitsel sanatların yanı sıra edebiyat ve performans sanatları gibi alanlarda da kendini göstermiştir. Bu eserler hem teknik beceri hem de yaratıcı ifade açısından değerlendirilmiş ve yapay zekanın sanatçılar için bir araç mı yoksa ortak bir yaratıcı mı olduğu sorusunu gündeme getirmiştir. Bulgular, yapay zekanın sanat alanındaki rolünün çeşitliliğini ve derinliğini açıkça göstermektedir. Bu bağlamda, bazı sanat eserlerinde yapay zeka, anlatım ve ifade aracı olarak kullanılırken, farklı çalışmalarda ise izleyicilere yaratıcılığın potansiyelini ve sanat eserinin özerk varlığını sorgulatma rolü üstlendiği gözlemlenmektedir. Halen devam eden yapay zeka tartışmaları çok geniş bir çerçevede değerlendirilirken, etik, özgünlük, sahiplik, yaratıcılık, beceri gibi farklı birçok konuyu da gündeme getirmektedir. Bu çalışmada bahsi geçen kavramın güncel sanat pratikleri ile olan yakın ilişkisi, çağdaş eserler ve sanatçılar özelinde beceri ve yaratıcılık kavramlarına odaklanılarak değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zeka, Güncel Sanat, Teknoloji, Yaratıcılık, Çağdaş Sanat Pratikleri

* Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Cam Bölümü, Seramik Ana Sanat Dalı, ismet.yuksel@dpu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1686-4749

** Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Cam Bölümü, Seramik Ana Sanat Dalı, oya.asan@dpu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5810-6439

THE AI REVOLUTION IN ART: NEW DIMENSIONS OF CREATIVITY

• Assoc. Prof. İsmet YÜKSEL* • Assoc. Prof. Oya AŞAN YÜKSEL**

ABSTRACT

Art and technology have continuously evolved by influencing each other throughout history, with artificial intelligence (AI) being the latest and perhaps most revolutionary example. The impact of AI on contemporary art has caused us to question the facts that ground the traditional understanding of art and the direction in which contemporary art is evolving. Artificial intelligence-based artworks, with the use of algorithms and data sets, have emerged across various fields, including literature, performance arts, visual and audio arts. These works have been evaluated for both technical skill and creative expression, raising the question of whether artificial intelligence is a tool for artists or a co-creator. Findings clearly demonstrate the diversity and depth of AI's role in the arts. In this context, while artificial intelligence is used as a means of expression and expression in some works of art, it is observed that in different works it plays the role of making the audience question the potential of creativity and the autonomous existence of the work of art. While the ongoing artificial intelligence debates are evaluated within a very broad framework, they also bring up many different issues such as ethics, originality, ownership, creativity and skill. In this study, the close relationship of the mentioned concept with contemporary art practices will be evaluated by focusing on the concepts of skill and creativity in contemporary works and artists.

Keywords: Artificial Intelligence, Contemporary Art, Technology, Creativity, Contemporary Art Practices.

* Kütahya Dumlupınar University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics and Glass, Ceramics Program, ismet.yuksel@dpu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1686-4749

** Kütahya Dumlupınar University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics and Glass, Ceramics Program, oya.asan@dpu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5810-6439

1. GİRİŞ

Sanatın ve teknolojinin kesişimi sanat tarihinin kendisi kadar eski bir konudur. Fotoğrafın icadı, sinemanın doğuşu ve dijital sanatın yükselişi gibi örnekler, teknolojinin sanatı nasıl dönüştürebileceğinin açık birer göstergeleridir. Yapay zeka ise bu etkileşimi daha ileri bir seviyeye taşımaktadır. Yapay zeka, sadece sanat eserlerinin üretim süreçlerini değiştirmekle kalmayıp, aynı zamanda sanatın ne olduğu ve nasıl uygulandığı hakkındaki temel soruları da yeniden gündeme getirmiştir.

Yapay zekanın sanatla ilk ciddi kesişimi, 20. yüzyılın son çeyreğinde, bilgisayar teknolojilerinin sanat dünyasına girmesiyle başlamıştır. Bu dönemde, sanatçılar dijital ortamda üretilen grafikler, resimler ve interaktif enstalasyonlar yaratmaya başlamışlardır. Ancak, yapay zekanın sanat üzerindeki etkisi, özellikle makine öğrenimi ve derin öğrenme teknolojilerinin gelişimiyle birlikte 21. yüzyılda daha da belirginleşmiştir. Günümüzde, yapay zeka tabanlı sanat eserleri, algoritmaların ve veri setlerinin kullanımıyla, görsel, işitsel sanatların yanı sıra birçok sanat alanında da kendini göstermektedir. Bu eserler hem teknik beceri hem de yaratıcı ifade açısından değerlendirilirken yapay zekanın sanatçılar için bir araç mı yoksa yaratım sürecinin kendisi mi olduğu tartışmalarını da gündeme getirmiştir. Yapay zekanın sanat dünyasındaki yeri ve etkisi, sanatçıların, eleştirmenlerin yanı sıra teknoloji uzmanları ve filozoflar arasında da yoğun bir tartışma konusu olmuştur. Bu tartışmalar yapay zekanın sanat eserlerinin yaratılmasındaki rolünü ve yapay zekanın sanatsal ifade üzerindeki etkilerini de kapsamaktadır. Yapay zeka, sanatın tanımını ve sınırlarını farklılaştırırken sanatçıların eserlerini yaratma şekillerini dönüştürmekte ve sanatın geleceğine dair birçok tartışmayı da gündeme getirmektedir. Yapay zekanın sanat üzerindeki bu dönüştürücü etkisi, sanatçıların eserlerini yaratma sürecine bir alternatif sunmaktadır. Bu, sanatın sadece estetik değil, aynı zamanda algoritmik bir ifade biçimi olarak da evrimleşmesine olanak tanımaktadır.

Yapay zeka ve sanat arasındaki ilişki kompleks ve çok yönlüdür. Bu konuyu daha derinlemesine incelemek ve tartışmak, sanatın doğası hakkında daha fazla şey öğrenmemize ve yapay zeka çağında sanat anlayışımızı yeniden düşünmemize yardımcı olacaktır. Yapay zeka ve sanatın kesişim noktasında yer alan tartışmalar, sanatın tanımı üzerine derin felsefi tartışmaları gündeme getirmektedir. Bazıları yapay zekanın yaratıcı süreçte yalnızca bir araç olduğunu ve asıl sanatsal değerın insan yaratıcılığından kaynaklandığını savunurken, diğerleri ise yapay zekanın kendisinin de bağımsız bir yaratıcı varlık olarak kabul edilmesi gerektiğini öne sürmektedir. Yapay zekanın yalnızca bir araç olduğunu savunanlar, sanatın özgünlük, duygusal derinlik ve kişisel ifade gibi unsurlarına vurgu yapmaktadır. Onlara göre, sanat eseri üretmek için gerekli olan yaratıcı kıvılcım ve duygusal bağlantı, yalnızca insan deneyimi ile mümkündür. Bu perspektif, sanatın insan

merkezli bir faaliyet olduğunu ve yapay zekanın bu süreçte sadece bir yardımcı araç olarak kullanılabileceğini belirtmektedir. Öte yandan, yapay zekanın kendisinin yaratıcı bir varlık olarak kabul edilmesi gerektiğini savunanlar, yapay zekanın bağımsız kararlar alabilme ve öğrenme yeteneğine dikkat çekmektedir. Bu görüşe göre, yapay zeka programları, algoritmalarından öğrendikleri bilgileri kullanarak özgün sanat eserleri üretebilir, bu da onları sanatın tanımı içine sokar. Bu yaklaşım, sanatın yalnızca insanların üretebileceği bir şey olmadığını, makinelerin de yaratıcı sürece katkıda bulunabileceğini savunur. Her iki görüş de yapay zekanın sanat dünyasındaki rolü üzerine önemli ve geçerli argümanlar sunmaktadır. Bu diyalog, sanatın ne olduğu ve ne olabileceği üzerine sürekli bir keşif ve yeniden değerlendirme sürecini tetiklemekte ve bu konuda felsefi düşünceleri derinleştirmektedir.

2. YAPAY ZEKA TANIMI VE TARİHÇESİ

Yapay zeka (AI), son yıllarda hem akademik hem de popüler kültürde sıkça karşımıza çıkan bir kavramdır. İlk kez yapay zeka kavramı 1956 yılında McCarthy tarafından kullanılmıştır (Russel, 1995: 17). Yapay zeka (AI), dijital bir bilgisayarın veya bilgisayar kontrollü bir robotun, genellikle akıllı varlıklarla ilişkilendirilen görevleri yerine getirme yeteneğidir. Terim sıklıkla akıl yürütme, anlamı keşfetme, genelleme yapma veya geçmiş deneyimlerden öğrenme yeteneği gibi insanlara özgü entelektüel süreçlerle donatılmış düşünsel sistemlerin geliştirilmesi üzerine tasarlanmıştır (http 1). Genel olarak yapay zeka, insan zekasının bazı özelliklerini taklit edebilen veya simüle edebilen bilgisayar sistemleri veya makineler olarak tanımlanabilir. Bu tanım, yapay zekanın temel amacının, öğrenme, problem çözme, algılama, dil anlama gibi insan zekasına özgü yetenekleri makinelere aktarmak olduğu gerçeğine vurgu yapmaktadır.

Yapay zekanın tarihi, 20. yüzyılın ortalarına, bilgisayar biliminin doğuşuna kadar uzanmaktadır. 1950’lerde, Alan Turing’in “Makinalar Düşünebilir mi?” başlıklı makalesi, yapay zekanın felsefi temellerini atmış ve Turing Testi¹ ile makinaların insan benzeri zeka gösterip gösteremeyeceğini sorgulamıştır (Dennett, 2004: 297). 1956’da yılında ise Dartmouth Konferansı’nda, yapay zeka bir alan olarak kabul edilmiştir (Assen, 2022: 5). McCarthy, (2004: 7) yapay zekayı “makinaların zeki davranışlarını simüle etme bilimi ve mühendisliği” olarak tanımlamıştır. Bu dönemde, yapay zeka araştırmaları temelde sembolik mantık ve kurallara dayalı sistemler üzerine yoğunlaşmıştır.

1960’lar ve 1970’ler, yapay zekanın “Altın Çağı” olarak adlandırılmıştır. Bu dönemde,

¹ Turing Testi, bir makinenin insan düzeyinde zeka sergileyip sergilemediğini belirlemek için diyalog tabanlı bir testtir (Dennett, 2004: 297).

yapay zeka araştırmaları büyük ilerlemeler kaydederek birçok üniversite ve araştırma laboratuvarlarının bu alanda çalışmalar yapmasını sağlamıştır. Altın çağ diye anılan bu dönemde ELIZA ve SHRDLU gibi erken dönem yapay zeka programları, doğal dil işleme ve problem çözme yetenekleriyle dikkat çekmiştir. Terri Winograd tarafından geliştirilen SHRDLU isimli program, doğal dilde verilen emirleri anlayarak yerine getirirken, Joseph Weizenbaum tarafından geliştirilen ELIZA programı, doğal dilde girilen cümleleri anlayamamıştır (Halıcı, 1993: 596). Yapay zeka alanında Yapay Sinir Ağları² (YSA), 1980’lerin sonlarından itibaren zaman serileri tahminleri için kullanılan önemli yöntemlerden biri haline gelmiştir. İnsan beyninin işleyişini modelleyen bu teknik, Yapay Zeka alanında önemli bir yere sahiptir. YSA, veriden öğrenme, genelleme yapabilme ve çok sayıda değişkenle çalışabilme gibi özellikleriyle dikkat çekerek günümüzde birçok farklı alanda yaygın olarak kullanılmıştır (Ataseven, 2013: 101). 1990’lar ve 2000’lerde, büyük veri ve artan hesaplama gücü, yapay zekanın daha karmaşık problemleri çözmesine olanak tanımıştır. 1996 yılında o zamanın dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov’u bir maçta yenen ilk makine olmayı başaran IBM’in Deep Blue satranç bilgisayarıyla yapay zeka, dünya kamuoyunun ilgi odağı olmayı başarmıştır (Mijwel, 2015: 1).

21. yüzyılın başlarında, yapay zeka, derin öğrenme ve geniş veri setlerinin kullanımıyla daha da gelişmiştir. Google’ın AlphaGo yazılımı Mart 2016’da Go dünya şampiyonu Lee Sedol’u yenmesiyle, yapay zekanın karmaşık stratejik oyunlarda insan üstünlüğüne ulaşabildiğini göstermiştir (http2). Yapay zekanın tarihçesi, teknolojik ilerlemelerin ve bilimsel keşiflerin bir mozağıdır. Bu tarihçe, yapay zekanın bugünkü durumunu anlamak ve gelecekteki potansiyelini değerlendirmek için kritik bir öneme sahiptir. Yapay zekanın sanat üzerindeki etkisi de bu tarihsel gelişimin bir parçası olarak ele alınmalıdır.

3. SANAT ALANINDA YAPAY ZEKA KULLANIMI

Yapay zeka (AI), son yıllarda sanat dünyasında büyük bir etki yaratmıştır. Bu etkiler arasında; sanat eseri üretimi, yaratıcılık süreçlerine yeni boyutlar kazandırma, izleyicilerle etkileşim sağlama, sanat eserlerinin daha erişilebilir olması ve sanal gerçeklik ile artırılmış gerçeklik teknolojileri aracılığıyla yeni sanat deneyimleri sunma gibi örnekler yer almaktadır. Yapay zekanın sanat üretimindeki rolünü incelemek, bu teknolojinin sanatsal ifade ve yaratıcılık üzerindeki etkisini anlamamıza yardımcı olmaktadır. “Edmond de Belamy”, 2018 yılında Yapay Zeka algoritmaları kullanılarak yaratılan ve New York’ta düzenlenen bir açık artırmada satılan bir portre olarak tarihe geçmiştir (Görsel 1).

² Sinir ağı, bilgisayarlara verileri insan beyninden esinlenerek işlemeyi öğreten bir yapay zeka yöntemidir. Bu, insan beynine benzeyen katmanlı bir yapıda birbirine bağlı düğümleri veya nöronları kullanan ve derin öğrenme adı verilen bir tür makine öğrenimi sürecidir (http3).



Görsel 1. “Edmond De Belamy”, GAN Algoritması³, Tuval üzerine baskı, 70*70 cm, (<http4>).

“Edmond De Belamy” yapay zeka ile üretilen bir sanat eserinin ilk satılan örneği olmuştur (<http4>). “Edmond de Belamy”, Belamy ailesi serisinin bir parçasıdır. Portrede, fırça darbeleri ile resmedilmiş siyah ceketli bir adamın yüzü görülmektedir. Yüz, belirgin bir şekilde bulanık ve bozuktur. Portrenin sağ alt köşesinde, yapay zeka modelinin imzası olarak bir matematiksel formül yer almaktadır. Bu seride, 14. ve 20. yüzyıllar arasında yapılmış 15.000 portreyi analiz eden bir GAN algoritması kullanılarak, portre sanatının temellerini sentezleyen ve yeni bir yüz oluşturan bir yapay zeka modeli kullanılmıştır (<http5>).

“Edmond de Belamy’nin Portresi” eseri, GAN (Generative Adversarial Network) algoritması kullanılarak yaratılmıştır. Bu algoritma, 15.000 gerçek portreyi referans alarak eğitilmiş ve sonuç olarak yeni bir portre üretmek için kullanılmıştır. Süreçte, üretici ağ birçok gerçek portreyi inceleyip yeni bir portre oluştururken, ayırt edici ağ ise üretilen bu portrenin gerçekçiliğini değerlendirmektedir. Ayırt edici ağ, üretilen eserleri gerçek sanat eserleriyle karşılaştırarak gerçekçiliklerini sorgularken, bu etkileşim, her iki ağ da optimum bir seviyeye ulaşana kadar devam etmektedir. Neticede, üretici ağ gerçekçi ve özgün görüntüler üretecek seviyeye erişmektedir (Schneider ve Rea, 2018: 3).

“Edmond de Belamy”, yapay zeka sanatının hem teknik hem de estetik açıdan önemli bir kilometre taşıdır. Eser, yapay zeka uygulamalarının öncülerinden biri olarak, sanat tarihinin bir parçası olmuştur. Obvious Art, yapay zeka ile ürettiği portreleri, “La Famille de Belamy” (Belamy Ailesi) adlı bir seride toplamıştır. Seride, “Edmond de Belamy”, “Madame de Belamy”, “Le Duc de Belamy”, “La Duchesse de Belamy”, “Le Baron de Belamy”, “La Baronne de Belamy”, “Le Comte de Belamy”, “La Comtesse de Belamy”, “Le Cardinal de Belamy”, “L’Archevêque de Belamy”, “Le Marquis de Belamy” adlı onbir adet portre yer almaktadır (Görsel 2).

³ “GAN” ya da “Generative Adversarial Network”, derin öğrenme alanında kullanılan bir yapay zeka algoritmasıdır. GAN’lar, iki ayrı yapay sinir ağından oluşur; biri üretici (generator) ve diğeri de ayırt edici (discriminator) olarak adlandırılır (<http6>).



Görsel 2. Belamy Ailesi, GAN Algoritması, Tuval üzerine mürekkep püskürtmeli baskı, (http7).

Yapay zeka (AI), sanat üretiminde çeşitli şekillerde kullanılmaktadır. Bu kullanım, basit düzeyde desen oluşturmaktan, karmaşık kompozisyonlar ve hatta müzik eserleri yaratmaktan video görüntüleri oluşturmaya kadar geniş bir alanda hayat bulmaktadır. Yapay zeka algoritmaları, öğrenme ve veri işleme yetenekleri sayesinde, sanatçıların yaratıcı süreçlerine yeni boyutlar eklemektedir. Örneğin, yapay zeka destekli algoritmalar, var olan sanat eserlerinden öğrenerek yeni eserler yaratabilmekte, bu süreçte sanatçıya ilham vermektedir.



Görsel 3. "The Next Rembrandt", (http8).

"The Next Rembrandt" projesi, Rembrandt'ın tarzını taklit eden yapay zeka algoritmaları kullanılarak yapılan yeni bir eserdir (Görsel 3). Bu projede, yapay zekanın tarihsel sanat eserlerini nasıl analiz edip yeniden yaratabileceği araştırılmıştır. Yukarıda görseli yer alan proje, ING Bank, J. Walter Thompson ve Microsoft tarafından ortaklaşa yürütülmüştür. Bu proje, 300 yıl sonra Rembrandt'ın tarzını taklit ederek sanki o dönemde yapılmış gibi yeni bir portre yaratmayı amaçlamaktadır. Bunun için, Rembrandt'ın 300'den fazla portresi yüksek çözünürlüklü olarak taranmış ve 150 GB'lık bir veri tabanı oluşturulmuştur (http9). Bu veri tabanı, portrelerin farklı özelliklerini, yüz şekli, cinsiyet, yaş, giysi, saç, göz rengi, ışık, gölge, fırça darbeleri gibi parametrelerle sınıflandırmıştır. İlgili

parametreler daha sonra üretilecek görüntü için bir kaynak oluşturmak üzere kullanılmıştır. Yüz özelliklerinin yanı sıra, tuval üzerindeki boyanın yoğunluğunu, ayrıca bu yoğunluk ve kalınlıkların nasıl değiştiğini belirlemek için veri seti, fırça darbeleri, tuval kalitesi ve yükseklik haritaları hakkındaki bilgilere ulaşmak için 3 boyutlu taramalar ile röntgenler kullanılmıştır. Bu amaçla, Rembrandt'ın tuvalerindeki 400'den fazla yüz analiz edilmiştir. Yapılan bu veri analizlerinin ardından tasvir edilecek kişinin 30 ila 40 yaş aralığında olması gerektiği belirlenmiştir. Rembrandt'ın başyapıtlarında çoğunlukla erkekleri resmettiği göz önüne alındığında, "The Next Rembrandt" için siyah şapkalı, beyaz yakalı siyah ceketli bir erkek portresi oluşturulmuştur (Sovhyra, 2021: 159). Uzun süren çalışmanın sonucu olarak "The Next Rembrandt" projesi 2016 yılında Amsterdam'da sergilenmiştir. Bu portre, yapay zeka ile üretilen bir sanat eseri olarak hem teknik hem de estetik açıdan büyük ilgi görmüştür.

Bu projeler gelecekteki yapay zeka algoritmalarının insan müdahalesine ihtiyacı olup olmayacağı sorusunu da gündeme getirmiştir. Mevcut yapay zeka sistemlerinin insan katkısı olmadan çıktılar üretebildiği göz önüne alındığında, bu soru gereksiz görünebilir. Ancak, yapay zeka kodlamasının hala büyük ölçüde insanların sorumluluğunda olduğunu da vurgulamak gerekmektedir. Ayrıca, tüm yapay zeka sistemleri bağımsız olarak çıktı üretememektedir. Algoritmaların performansı, yaratım sürecine ve insanların katılımına bağlı olarak değişmektedir. Bu duruma "The Next Rembrandt" projesi iyi bir örnek olabilmektedir. Bu projede, programcılar algoritmaya eğitim vermiş ve yeni "tablonun" özelliklerini belirlemişlerdir. Çıktının son şekli yapay zeka tarafından oluşturulmuş olsa da programcıların kararları bu projenin ana yapısını oluşturmuştur (Mezei, 2020: 397). Yapay zeka sanatçıların gerçekçi olmayan veya imkansız görülen görüntüler oluşturmaya olanak tanımaktadır. Yapay zeka (AI) alanındaki gelişmeler sanatın sadece insan yaratıcılığının bir ürünü olmadığı, aynı zamanda karmaşık algoritmalar ve makine öğrenimi süreçlerinin de bir sonucu olduğunu göstermektedir.

Görsel sanatlarda yapay zeka, resim ve heykel gibi geleneksel alanların yanı sıra dijital sanat eserlerinin yaratılmasında da kullanılmaktadır. Yapay zeka, sanatçıların renk, doku ve form gibi görsel öğeleri analiz edip yeniden düzenleyerek özgün eserler yaratmalarına imkan sağlamaktadır. Bu süreç, sanatın sadece insan yaratıcılığına değil, aynı zamanda karmaşık veri analizine de dayanabileceğini açıkça göstermektedir.

Müzik alanında yapay zeka, bestecilere yeni kompozisyon teknikleri sunmaktadır. Yapay zeka tabanlı sistemler, farklı müzik türlerini ve stillerini analiz ederek, bestecilerin ulaşamayacağı yeni melodiler ve harmoniler üretebilmektedir. Bu teknolojik gelişmeler, müzikal deneyimi daha zenginleştiren, yaratıcılığı teşvik eden ve müziğin sınırlarını genişleten bir geleceği mümkün kılmaktadır (Ser, 2023: 327). Edebiyat alanında ise yapay

zeka, yazarlara yeni anlatı biçimleri ve dil işleme teknikleri sunmaktadır. Yapay zeka tabanlı yazılımlar, dilin yapısal özelliklerini analiz ederek, özgün metinler ve hikayeler üretebilmektedir.

4. SANAT ALANINDA YAPAY ZEKA TARTIŞMALARI

Yapay zekanın sanat alanında tartışmalı konumu, sanatçılar, akademisyenler ve filozoflar arasında sıkça gündeme gelen bir konudur. Bu tartışmalar yapay zekanın sanatsal yaratım süreçlerindeki rolünü ve bu teknolojinin sanatın tanımı üzerindeki etkilerini derinlemesine incelemekte, çeşitli perspektifler ve teorilerle zengin bir diyalog ortamı oluşturmaktadırlar. Yapay zekanın sanat alanında süregelen tartışmaları yapay zekayı beceri ve yaratıcılık kavramları çerçevesinde yeniden değerlendirirken, sanatın tanımını ve anlamını da yeniden düşünmeyi gerektirmektedir.

İnsan zekasını taklit eden makinelerin olasılığı antik çağlardan itibaren, alet ve makinelere olan insan etkileşimi ile başlamıştır. Bu bağlamda İlyada Destan'ında Antik Yunan Mitolojisi ve literatüründe, Hephaistos gibi tanrıların yarattığı mekanik hizmetçiler ve otomatlar yer almaktadır. Bu mitolojik anlatılar insan zekasını ve yeteneklerini taklit eden makinelerin varlığına işaret etmektedir. Destan, daha çok kahramanlık, onur, öfke, intikam gibi ana temalar ile savaşın ve insan doğasının derinlemesine bir incelenişi olsa da dönemin insanların mekanik ve otomatik nesnelerle ilgili hayal gücünü ve kavrayışını da yansıtmaktadır. Bu mitolojik anlatılar, insan yapımı makinelerin ve otomatların, insan zekası ve yaratıcılığının bir uzantısı olarak görülebileceği fikrini ilk kez bizlere sunmaktadır. Aynı zamanda, bu eserler, insan benzeri makinelerin ve yapay zekanın erken düşüncelerini temsil ederken, insanların bu tür teknolojilerle olan karmaşık ilişkilerini yansıtan derin felsefi sorularında başlangıcını oluşturmaktadır. İlyada'daki bu hikayeler, insanların makinelerle ve yapay zekayla olan etkileşimlerinin de temelini oluşturduğunu düşündürmektedir (Mingyong, 2020: 3).

Kimileri, yapay zekanın yaratıcı süreçte sadece bir araç olduğunu ve asıl sanatsal değer insan yaratıcılığından kaynaklandığını savunurken, diğerleri yapay zekanın kendisinin de yaratıcı bir varlık olarak kabul edilmesi gerektiğini öne sürmektedir. Bu tartışma, sanatın ne olduğu ve ne olabileceği üzerine derin felsefi soruları da gündeme getirmektedir. Sanatın tanımı tarih boyunca sürekli evrilmiş ve değişmiştir. Postmodernizm ile sanatın tanımı daha da genişlemiş, sanatın sadece estetik ve teknik becerilerle sınırlı olmadığı, aynı zamanda fikirlerin ve kavramların da sanat eserinin bir parçası olabileceği öne sürülmüştür.

Görsel sanatlarda postmodernizm, 1960'larda Duchamp'ın eserin yaratıcısı tarafından

fiziksel olarak yapılmak zorunda olmadığı fikrinden ilham alarak sanatsal yaratıcılığın bir dönüşümü olarak ortaya çıkmıştır. Kitle kültürü ürünleri ve teknoloji, geleneksel medya kadar etkili bir şekilde kullanılabilir hale gelmiştir. Bu fikir, teknolojinin yaygınlaşmasıyla etkili olmuştur. Teknolojinin sadece kullanılan bir araç olmaktan çıkıp, yaşanan bir deneyim haline gelmesi mümkün hale gelmiştir (Crowther, 2018: 1).

Teknolojik değişim ve yeni araçlar her dönemde sanatı etkileyip şekillendirmiş olsa da, birçok sanat tarihi kaynağında teknolojiye dair konulara yeterince yer verilmemiştir. Örneğin, E. H. Gombrich, H. W. Janson ve H. H. Arason gibi sanat tarihçilerinin eserlerinde, teknoloji kelimesi dahi dizinlememiştir. Oysaki teknoloji ile sıkı bir etkileşimi olan fotoğrafçılık, köklü bir geçmişe sahiptir ve günümüzde önemli bir sanatsal ifade aracı olarak tercih edilmektedir. New York Times’ da yayınlanan “It’s Art but is it Photography?” isimli makale bu paradoksu şöyle açıklamaktadır; “fotoğrafçılık belki 150 yıl önce icat edilmiş olabilir, ancak “keşfedilmesi” 1960’larda gerçekleşmiş ve 1980’lerde sanat alanında kabul görmüştür. Bu durum postmodern değişimin bir parçası olarak görülmüştür. Uzun bir süre sanatın dışında görülen fotoğrafçılık, sonrasında elde ettiği önemli konum ile, sanat ve teknoloji arasındaki ilişkileri yeniden düşünmemizi zorunlu kılmıştır. Bu tür bir değerlendirme, günümüzdeki devrimci dijital teknolojiler ile sanat arasındaki paralel ilişkilere dair yeni bir bakış açısı sağlayabilmektedir (Lovejoy, 1990: 257).

Yapay zeka, sanat eserlerinin yaratılmasında sadece bir araç olmanın ötesine geçerek, yaratıcı sürecin kendisine katkıda bulunmakta ve hatta bazı durumlarda bağımsız yaratıcı kararlar alabilmektedir. Bu, sanatın insan merkezli tanımını sorgulamakta ve sanatın ne olabileceği üzerine yeni perspektifler sunmaktadır. Bu bağlamda, yapay zeka ve sanat ilişkisi, sanatın sadece insan eliyle mi yoksa teknolojik araçlarla da mı yaratılabileceği gibi temel soruları ortaya çıkarmaktadır. İlgili durum hem sanatın doğasını hem de yaratıcılığın ne anlama geldiğini yeniden düşünmemize neden olmaktadır. Yaratıcılıkla ilgili farklı kaynaklarda birçok tanım ve görüş bulunmaktadır. Dolayısıyla, makinenin insan zekası ile karşılaştırılması temelinde, yaratıcılık kavramının ele alınması doğru bir yaklaşım olacaktır. Yaratıcılık, inovasyon ve öğrenme alanında en tanınmış uzmanlardan biri olan Amerikalı psikolog Prof. Dr. Keith Sawyer’a göre; “Yaratıcılık, insan kapasitesini ele alan bir kavramdır, “bizi insan yapan şeylerden biridir”” (Kurt, 2018: 20).

Daha önce belirtildiği gibi, yaratıcılık, insan zihnini/beynini tanımlayan başlıca değerlerden biridir. Ancak hem insan olmayan hem de biyolojik olmayan makineler hakkında ne düşünülmelidir? Onları sanatsal zeka ve yaratıcılık terimleriyle ifade etmek uygun olur mu? Daha basit bir ifadeyle, “makinalar sanat yaratabilir mi?” (Mingyong, 2022: 3).

Sawyer'ın yaratıcılık üzerine kitabında, “yapay zeka bilgisayar programlarının insan gözü tarafından görünmeyen desenleri tanıyabilme yeteneğine sahip olduğunu belirtirken, hala günlük yaratıcı becerilerinde ustalaşamadıklarını” da ifade etmektedir. Yapay zeka alanında saygın bir uzman olan Boden ise; yaratıcılığın yapay zeka alanında anlaşılmaz olduğu fikrine karşı çıkmaktadır (Mingyong, 2022: 3).

Boden'a göre, “yenilik” önceden düşünülmemiş bir şeyin yaratılmasını değil, mevcut fikirlerin yeni ve özgün bir şekilde bir araya getirilmesini ifade eder. Bu düşünce, Sawyer'ın “Yaratıcılık birleşimdir” tezini destekler; her yeni düşünce aslında var olan düşüncelerin bir kombinasyonudur. Regan ise, bir kavramı hatırlamanın tek başına yaratıcılık olmadığını, gerçek yaratıcılığın daha önce kimse tarafından birleştirilmemiş mevcut ve farklı kavramların yaratıcı bir şekilde birleştirilmesinden kaynaklandığını belirtir. Bu çerçevede, yapay zeka tarafından üretilen eserler (örneğin, Ahmed Elgammal ve AICAN tarafından yapılan Faceless Portrait of a Merchant gibi), farklı kaynaklardan alınan unsurların birleştirilmesiyle oluşturuldukları için yaratıcı olarak kabul edilebilir. Çünkü bu eserler, mevcut fikirleri bir araya getirerek yeni bir perspektif sunar ve bu süreç genellikle beklenmedik ve tahmin edilemez bir biçimde gerçekleşir (Mingyong, 2020: 45). Yapay zekanın yaratıcılık ve beceri bağlamında sanat olarak kabul edilip edilmeyeceği ikilemi ile sanatın insan merkezli bir faaliyet olup olmadığı, yapay zekanın yaratıcılığının insan yaratıcılığı ile aynı düzeyde olup olmadığı gibi soruları da gündeme getirmektedir.

Mazzone ve Elgammal (2019: 7) bahsi geçen bu tartışmalarla ilgili farklı bakış açıları sunmaktadır; “Birçok sanatçı ve sanat tarihçisi, yapay zeka (AI) ile üretilen çalışmalarını sanat olarak görmekte tereddüt ediyor. Onlar genellikle sanat yaratımında modern sanatçıyı merkezde tutuyor. Ancak, sanatın yalnızca bireysel bir ifade aracı olarak görülmesi, sanatın çok çeşitli sebeplerle ve koşullar altında, yaratıldığı yüzyıllar boyunca olan geniş perspektifin göz ardı edilmesine sebep oluyor. Bu durum sanatın tek ve kesin tanımı olmadığı gerçeğine vurgu yapıyor. Yapay zeka, insanların yaratıcı süreçlerindeki özgünlüğü ve duygusallığı taklit edemiyor, bu yüzden de gerçek sanatçılar gibi eserler yaratamıyorlar. Bu görüş, yapay zekanın insanların yaşam deneyimlerini taklit edemesinden ötürü, sanatçıların yaptığı gibi sanat üretmediğini savunur. Aynı zamanda, sanatçılarla yapay zekanın sanat yapma sürecine farklı perspektiflerden yaklaştıklarını vurgular. Makinenin sanat üretme amacının, bir sorunu çözme veya belirli bir görevi yerine getirme odaklı olduğunu belirtir. Bu bakış açıları yapay zeka tarafından üretilen eserlerin sanat olarak kabul edilip edilmemesi konusunu daha tartışmalı hale getiriyor. Sanatın bir eserin yaratıcısı tarafından kişisel deneyimlerin, duyguların veya düşüncelerin ifade edilmesi dışında da tanımlanabileceği fikrine işaret ediyor. Fakat, sanatta bireysel ifadenin şart olmadığı bir tanım, bu durumun tersini de düşündürebiliyor” şeklinde

açıklamaktadır.

Yapay zeka ve sanat arasındaki ilişki, son derece ilginç ve karmaşıktır. Yapay zekanın sanat üretimindeki yerini anlamak için öncelikle insan merkezli sanat anlayışını incelemek gerekmektedir. Bager Akbay 2 Ekim 2022 tarihinde Pelin Dilara Çolak ile yapmış olduğu “Yapay Zeka Sanatçı mıdır?” isimli söyleşide bu durumu; İnsan merkezli sanat anlayışının Antroposentrik olduğunu ve genellikle insanın özne olarak kabul edildiğini belirtmektedir. Akbay bu anlayışın sorgulanması gerektiğini, bir sanat eserini sadece insanın üretebileceğini varsaymanın doğru olmadığını ve bir kültür veya topluluğun kolektif olarak ürettiği bir eserin de sanat olarak kabul edileceğini vurgulamaktadır (http10). Bu bağlamda yapay zeka ile insanın sanat üretimi arasındaki farkı anlamak da önemlidir. Bager Akbay’ın da bahsettiği gibi, yapay zeka tarafından üretilen eserlerin bilinçli bir şekilde anlam oluşturmak gibi bir kaygısı olmasa da, bu eserlerin insanlar üzerinde estetik bir etki bırakması mümkündür. Dolayısıyla, yapay zeka tarafından üretilen eserlerin sanat olarak kabul edilip edilmemesi karmaşık bir konudur. Pelin Dilara Çolak ise bu durumu; “Sanat ontolojisinin incelenmesi, sanatın ne olduğunu ve ne olmadığını belirlemek, yapay zeka ile insan arasındaki sanat üretimi farkını daha iyi anlamamıza yardımcı olabilir. Örneğin, sanatın özgünlük, anlam ve estetik deneyimle ilişkilendirilmesi, yapay zeka tarafından üretilen eserlerin sanat olarak kabul edilip edilmeyeceğini belirlemede kritik olabilir” şeklinde açıklamaktadır (http10).

Çolak (2021) “Makineler Sanat Üretebilir mi?” isimli bir başka çalışmasında ise; “Yapay zeka sanat eseri üretebilir mi?”, “Düşünebilir mi?” ya da “Yapay bir bilinç mümkün mü?” gibi sorulara kesin olarak evet veya hayır yanıtını vermek için çok erken olduğunu düşünüyorum. Bence mantığın kurallarına aykırı, ilkesel bir engel barındırmayan her şey mümkün. Fakat güçlü yapay zeka olarak adlandırdığımız, birinci tekil şahsın bilinçli tecrübesini yaşayabilen, düşünmek, anlamak gibi yüksek derece bilişsel fonksiyonları gerçekleştirebilen bir makina olmadan sanat olarak sanat üretilmesi şu an için mümkün gözüküyor” olarak belirtmektedir (http11).

Pelin Dilara Çolak (2020: 200-201) yapay zeka tartışmalarına; “Sanatı ‘Sanat’ Yapan Nedir? Sanatın İmgesel Doğası Üzerine Bir Deneme” isimli makalesinde geçmişten günümüze değişen sanat algısına vurgu yaparak “Günümüzde yapay zekânın sanatsal olarak değerlendirilmesi üzerine tartışmalar sürmektedir. 20. yüzyıl sanat teorisyenleri yapay zekâyı dikkate almadan sanatın sınırlarını belirlemişlerdir. Ancak Kant felsefesi üzerine kurulu olan dönemin sanat kuramı, yapay zekânın üretimlerinin ‘hayal gücünün serbest oyunu’ ve ‘ereksiz ereksellik’ kriterlerine uymadığını gösterir. Yapay zekâ, mevcut sanat eserlerinden öğeler alarak veya resim piksellerini değiştirerek yeni imgeler yaratmaya çalışırken, bu süreçlerde bir verilmişlik söz konusudur. İnsanın empirik deneyiminden

farklı olarak, yapay zekâ sanatçının deneyimine dayalı algoritmik yönlendirmelerle çalışır. Örneğin, yapay zekâ tarafından yazılan “Sunspring” filmindeki senaryo rastgele cümle kombinasyonlarından oluşur ve bilinçli anlam kurma veya bir tavır sunma amacı taşımaz. Şu anda yapay zekâ, sanat eseri oluşturma gerekliliklerinden yoksun görünse de, gelecekteki teknolojik gelişmeler bu durumu değiştirebilir” açıklamaktadır.

Yapay zeka üzerine yapılan tartışmalar, ilk başladığı andan itibaren günümüze kadar gelen bir süreci kapsamaktadır. Bu süreç içinde çok sayıda farklı bakış açılarını da barındırmaktadır. Teknolojik gelişmelerin her aşamasında, yapay zekanın potansiyelleri ve sınırları üzerine geniş çaplı diyaloglar yaşanmıştır. Bu tartışmalar, her alandan farklı profesyonellerin perspektiflerinde değerlendirilmiş ve her bir grubun kendi değer yargıları, beklentileri ve öncelikleri çerçevesinde farklılık göstermiştir.

5. SANATÇI ÖRNEKLERİ: YAPAY ZEKA VE SANATIN KESİŞİMİ

Yapay zeka (AI), sanat dünyasında yeni bir dönemin kapılarını aralayarak, kullanımıyla yeni bir ifade aracının ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Boris Eldagsen, geleneksel fotoğrafçılık teknikleriyle yapay zekayı birleştiren bir sanatçıdır. Eldagsen’in eserleri, teknoloji ve insan bilincinin kesişim noktasında yer almaktadır. Sanatçı eserlerinde, gerçeküstü ve rüya gibi görüntüler yaratmak için yapay zekayı kullanmaktadır. Eldagsen’in çalışmaları, yapay zekanın insan duygusallığını taklit edebilme yeteneğini sorgulamaktadır. Eldagsen, sanatında genellikle soyut ve sembolik imgeleri kullanmaktadır. Bu imgeler, izleyicilerin bilinçaltı dünyalarına hitap ederken onları, teknolojinin insan deneyimi üzerindeki etkilerini düşünmeye teşvik etmektedir. Eldagsen’in eserleri, gerçeklikle sanal dünya arasındaki sınırları bulanıklaştırırken, izleyicileri de bu belirsizlik alanına dahil etmektedir (<http12>).



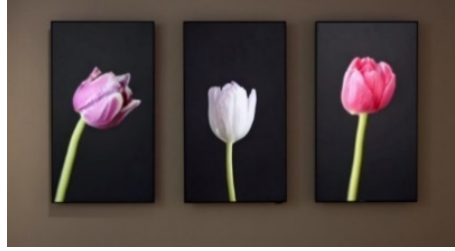
Görsel 4. Boris Eldagsen, *Pseudomnesia: The Electrician*, 2023, (<http13>).

Eldagsen'in yapay zeka ile ilgili önemli eserlerinden biri, "Pseudomnesia: The Electrician" isimli çalışmasıdır (Görsel 4). Bu eserde, yapay zeka tarafından üretilen imgeler, insan hafızasının ve bilinçaltının karmaşık yapısını yansıtmaktadır. Eldagsen, bu projede yapay zekanın insan deneyimini nasıl taklit edebileceğini ve aynı zamanda onu nasıl dönüştürebileceğini göstermektedir. Sanatçı bu eserle Sony Dünya Fotoğrafçılık yarışmasında ödül kazanmış, ancak kazandığı ödülü geri çevirmiştir. "Pseudomnesia: The Electrician" isimli çalışmasını yapay zeka kullanarak yaptığını itiraf eden sanatçı, konuyu tartışmaya açmak için bu yola başvurduğunu tüm kamuoyuna duyurmuştur ([http14](http://14)). Boris Eldagsen, yapay zeka ile üretilen fotoğrafların yarışmalara katılması konusunda bir tartışma başlatmak amacıyla bu eylemi gerçekleştirdiğini savunmaktadır. Bu durum, fotoğrafın tanımını ve yapay zeka görüntülerinin konumunu da sorgulatmayı amaçlamaktadır (Anonymous, 2023: 17).

Yapay zeka ve fotoğraf teknolojileri, sanat üretimi sürecinde makine kullanımına dayalı bir bakış açısına sahip olmaları nedeniyle, sanat dünyasında benzer direnç ve tepkilere maruz kalmaları açısından önemli örnekler olarak kabul edilmektedir. Bu ortak tepkiler, her iki teknolojinin de sanatın tanımı ve üretimi ile ilgili tartışmaları tetiklemeleri açısından önemli olarak kabul edilmektedir (Mazzone ve Elgammal, 2019: 6). Bu bağlamda Eldagsen, yapay zekanın sanat üretimindeki rolünü keşfederken, bu teknolojinin yaratıcılık ve ifade üzerindeki etkilerini de incelemektedir. Yapay zeka, Eldagsen'in eserinde hem bir araç hem de bir tema olarak ortaya çıkmakta ve sanat-teknoloji arasındaki ilişkiyi sorgulamaktadır.

Anna Ridler, yapay zeka veri toplama tekniklerini kullanarak "Mozaic Virus" eserini yaratmıştır. Bu eserde, sanatçının çekmiş olduğu lale görüntüleri analiz edilerek yeni lale görüntüleri üretilmiştir. Binlerce lale fotoğrafından oluşan bir veri setinin (Generative Adversarial Network (GAN)) kullanılarak yeni görsellerin yaratılması yapay zekanın sanatta uygulama ve beceri özelliği ön plana çıkarmıştır (Görsel 5).

Bu yaklaşımla GAN teknolojisinin bir sanat eserini analiz ederek ve tarzını öğrenerek bir üretim yapması açısından teknik beceriye vurgu yapmış olsa da GAN'ların doğrudan yaratıcı çalışmalar üretememesine karşın, mevcut tarzlardan saparak üretimler yapması yapay zekanın yaratıcı yönünü ortaya koymaktadır (Mingyong, 2020: 41).



Görsel 5. Anna Ridler, *Mozaic Virus, Yapay zeka, Üç ekranlı video enstalasyon, 2019, (http15).*

Sanatçı bu çalışmasını 17. yüzyılda lale soğanlarının değerinin yükselip düşmesine neden olan Tulipmania (Lale Çılgınlığı), olayına atıfta bulunarak güncel bir sorun olan kripto paralar etrafındaki spekülasyonlarla benzeştirmektedir. “Mosaic Virus” sermaye, değer ve çöküş kavramlarını bir araya getiren bir dizi sanat çalışmasıdır. Bu video enstalasyon çalışmasında lalelerin evrimi, Bitcoin fiyatlarına bağlı olarak kontrol edilirken, bu durum piyasanın dalgalanmasını da açıkça göstermektedir. Mosaic Virus adı, lale yapraklarındaki çizgileri oluşturan hastalıktan gelmektedir. 1920’lerde keşfedilen bu hastalık, soğanları enfekte eden yaprakbitleri nedeniyle çizgili laleler oluşturmaktadır. Soğan bir kere enfekte olduğunda, yan sürgünler de virüs taşıyarak çizgili çiçekler üretmektedir. Bu durum, çizgili lale üretimini gizemli bir sürece dönüştürmüştür. Tulipmania sırasında, insanlar çizgili laleler elde etmek için çeşitli yöntemler denese de lale soğanının virüsle etkileşimi hakkında bir bilgi yoktur. Bu, 2017’de Bitcoin’in değerindeki ani artışa ve bu teknolojiyi tam anlamayan yatırımcıların ilgisine benzer bir anlayış içermektedir. Bu durum, 2017’deki Bitcoin’in değerindeki ani artış ve ardından gelen büyük ilgi patlamasına benzetilmektedir; burada da ilgi, teknolojiyi tam olarak anlamayan yatırımcılardan gelmiş, insanlar temeldeki teknolojiden ziyade, hızlı para kazanma fırsatını görmüşlerdir. Bu iki olay, gizemli süreçler ve anlaşılmayan teknolojiler etrafında spekülasyon yapmanın cazibesini vurgulamaktadır. Yapay zeka teknolojisi bu çiçek üzerindeki etkiyi kontrol eden bir tür virüs gibi davranmaktadır. Yaratılan lale yaprakları, Bitcoin fiyatı arttıkça daha fazla çizgiye sahip olurken, düştükçe tek renkli bir görsele dönüşmektedir (Carey, 2021: 54). Bu bağımsız değişken veri kullanımı, GAN (Generative Adversarial Networks) teknolojisine tasarımsal açıdan önemli bir katkı sağlar ve yapay zekanın yaratıcı kullanımını mümkün kılar. Bağımsız verilerin kullanılması, yapay zekanın var olan veri setlerinden saparak, daha önce görülmemiş ve yenilikçi tasarımlar üretmesine olanak tanır. Bu, GAN’ların yalnızca mevcut verileri taklit etmek yerine, bu veriler üzerinde özgün yorumlar yapabilmesi, yaratıcı süreçte aktif bir rol oynaması anlamına gelir.

Tom White, yapay zeka algoritmalarını kullanarak soyut sanat çalışmaları üreten bir sanatçıdır. White’in eserleri, yapay zekanın insan algısını taklit etme yeteneğini keşfederken

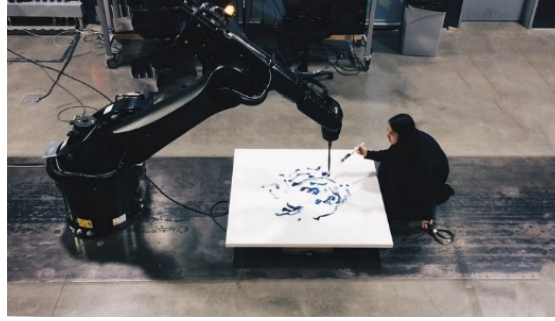
bu sürecin sanatsal ifadeye nasıl dönüştüğünü araştırmaktadır (http16). White'ın sanat anlayışı, yapay zekanın sanatsal ifade ve yaratıcılıkta nasıl bir rol oynayabileceğine dair derin bir keşif içermektedir. Tom White, eserlerinde sinir ağı görüntü sınıflandırma sistemlerini kullanarak yeni bir yaklaşım benimsemiştir. Bu sistemler, bir algılama motoru aracılığıyla, fırça darbelerini andıran az sayıda şekil ve çizgi kullanarak görüntüler oluşturmaktadır (Colton, 2020: 31).



Görsel 6. Tom White, (http17).

White, yapay zeka sistemleriyle soyut mürekkep baskılar üretmektedir. Bu yaratım süreci yalnızca onları yaratan sinir ağları tarafından değil, aynı nesneleri tanımak üzere eğitilmiş birçok yapay zeka sistemi tarafından yapılmaktadır (Görsel 6). Örneğin, sinir ağları “Tavşan”, “Muz” veya “Katil Balina” gibi günlük yaşamdan binlerce bireysel öğeyi tanımak üzere eğitilmiştir. Ancak ortaya çıkan bu basit mürekkep çizimler bahsi geçen imgelerin birer soyut görselleridir. Bu durum görsellerin farklı yapay zeka parametreleri ile farklı gerçekliklere dönüştürülmesi sebebi ile yaratıcı olarak algılanmasını sağlamaktadır. Bu görüş daha önce de Yüzsüz Portreler örneğinde belirtildiği gibi; Sawyer'ın “Yaratıcılık, birleşimdir” önermesini destekleyerek ve her yeni fikrin aslen mevcut fikirlerin bir araya gelmesinden oluştuğunu savunmaktadır. Regan ise bir kavramın hatırlanmasının yaratıcılık sayılmayacağını, gerçek yaratıcılığın daha önceden hiç bir araya getirilmemiş, mevcut ve çeşitli kavramların yaratıcı birleşiminden ortaya çıktığını vurgulayarak bu bakış açısını desteklemektedir (Mingyong, 2020: 45-46). Bu bakış açıları, Tom White'ın eserlerinin, çeşitli kaynaklardan toplanan verilerin analiz edilip soyut görsellere dönüştürülmesiyle yaratıcılığın bir ifadesi olarak kabul edilebileceği gerçeğine vurgu yapmaktadır.

Sougwen Chung, robotik kodlar ve yapay zeka algoritmaları kullanarak insan ve makinenin ortak yaratıcılığını sergileyen eserler üretmektedir. Chung, yapay zekâ ile çalışan sanatçıların çoğundan farklı bir yaklaşım sergilemektedir. Sanatçı çalışmalarını bilgisayar ortamında üretmek yerine, robotları fiziksel olarak resim uygulamalarını yapması üzere eğitmektedir



Görsel 7. Sougwen Chungs, robot ile eser üretme performansı, (<http18>).

Kendisini nonbinary (bilgisayar kodlama sisteminin dışında) olarak tanımlayan Chung, yapay zekayı kullanmadan önce fırça darbeleri ile soyut çalışmalar üzerine çalışmaktaydı. Daha sonra bu resimlerin onlarca kopyası üzerinde bir sinir ağı geliştiren sanatçı, kendi üslubunda resim yapabilen robotların yaptıkları çizimlerle yeni pratikler üretmeye başlamıştır. Chung'un yaratım süreci aslında makine ile yapmış olduğu bir takım performans sürecini de kapsamaktadır. Robot, sanatçının çizim hareketini eş zamanlı olarak taklit ederek yorumlayıcı bir performans ortaya koymaktadır. Bu durum, insan ve robot etkileşimini sanatsal iş birliği olarak tanımlayan bir çalışmanın temelini oluşturmaktadır (<http19>). Sanatçının çalışmasını yaratıcılık ve beceri kavramları odağında keskin sınırlar koyarak değerlendirmek doğru bir yaklaşım olmayacaktır. Cheng (2022: 5) "The Creativity of Artificial Intelligence in Art" isimli makalesinde teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, yapay zekayı bir araç mı yoksa sanatçı/yaratıcı olarak mı görmek gerektiği konusunda sınırların giderek belirsizleştiğini belirtir. Ayrıca, yapay zeka sanatının sıkça yaratıcılık temelinde eleştirilmesine rağmen, bu tür sanatın sanatsal açıdan yaratıcı olduğunu savunur.

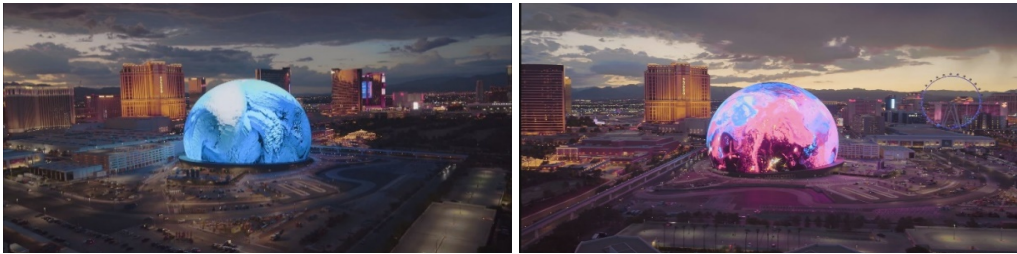


Görsel 8. Adam Chau, *Generated love* serisi, (<http20>).

Adam Chau'nun "Generated Love" serisindeki porselen tabak üzerindeki görseller, yapay zeka teknolojisi ile oluşturulmuştur (Görsel 8). Sanatçı yapay zeka yazılımını, belirli kelimeler ve ifadeler kullanarak titiz görüntüler oluşturmak için programlamıştır. Örneğin, "iki adam" gibi ifadeler, programın aranan temsilin gerçekçi yansımalarını bulmasına

yardımcı olurken, “iki eşcinsel erkek aşık” gibi daha öznel ifadeler kullanarak, insan dışı bir kaynağın bu konsepti nasıl işleyebileceği araştırılmaktadır. Bu yaklaşım, yapay zekanın sadece görsel verileri işleme yeteneğini değil, aynı zamanda kültürel ve sosyal normları yansıtma ve sorgulama kapasitesini de ortaya koymaktadır (http21). Bu seri, izleyiciye homofobinin olmadığı ve eşcinselliğin normal kabul edildiği küreselleşmiş bir dünyanın nasıl görünebileceğini ve bu tür bir toplumda nesnelerin nasıl tasarlanabileceğini göstermeyi amaçlamaktadır (http22). Bu çalışma tarihi mavi-beyaz Çin porselen geleneğinin yeniden kurgulanması, yapay zekanın, tarihi ve kültürel öğeleri modern ve alternatif bir dünya görüşüyle yeniden yorumlama yeteneğini göstermektedir. Bu süreç, yapay zekanın sadece görsel sanatlar alanında değil, aynı zamanda sosyal ve kültürel normları yeniden düşünme ve ifade etme alanında da etkili bir araç olabileceğini göstermektedir.

Refik Anadol, Türkiye’de dijital araçlar kullanarak eser üreten öncü sanatçılardan biridir ve yapay zekayı eserlerine entegre etmektedir. Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı bölümünde öğrenciyken fotoğraf, hareketli görseller ve mapping ile sanat kariyerine başlayan Anadol, Los Angeles’ta medya sanatları üzerine tamamladığı yüksek lisansın ardından, parametrik veri heykelleriyle kamusal alanlarda sanat eserleri üretmeye devam etmiştir (Al, 2019: 88). Refik Anadol, yapay zekâya bellek işlevi yükleyerek kolektif bir bilinç oluşturma sürecini algoritmalar üzerine kurmaktadır. Sanatı, piyanistin enstrümanı olan piyano gibi bir yaratım aracı olarak görür. Sanatçının eserleri, matematik ve verinin temel alındığı, sanatın ise destekleyici bir rol oynadığı, bir evren olarak düşünülebilir (Özselçuk, 2023: 13).

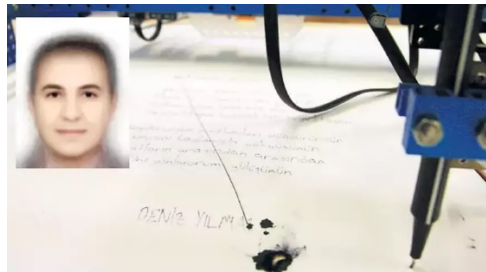


Görsel 9. Refik Anadol, *Machine Hallucinations*, Özel Yazılım ve Video, 16 Dakika, Küre- Las Vegas, 2023 (http23).

Anadol Las Vegas’ta bulunan dünyanın en büyük led küresi olan The Sphere’de “Machine Hallucinations-Sphere” isimli eserini sergilemiştir. Sanatçı eserini “2016 yılında, Google’ın Sanatçılar ve Makine Zekası (AMI) programındaki misafir sanatçı programı sırasında, yapay zekanın yaratıcı kapasitelerine dair bir araştırmayı özetlemenin bir yolu olarak ‘Yapay Zeka Veri Boyama’ ve ‘Yapay Zeka Veri Heykeli’ terimlerini icat

ettim. Bu kavram derin bir meraktan doğdu: Bir makine öğrenebiliyorsa rüya da görebilir mi? Halüsinasyon görebilir mi? Bu sorular sanatsal araştırmamı ilerletti ve geleneksel sanat formlarını aşan görsel çalışmaların geliştirilmesine yol açtı” şeklinde açıklamıştır (http24). Sanatçı, geniş veri kümeleri ve yapay zeka algoritmalarını kullanarak, makinelerin düşlerini görsel bir formda sunmuş ve dijital ile fiziksel dünyalar arasındaki sınırları belirsizleştiren ruhani sahneler oluşturmuştur. Sanatçı bu çalışmasında yeni bir teknik kullanmanın ötesinde, insan yaratıcılığı ile makine zekası arasındaki ilişkiyi keşfetmeyi amaçlayan felsefi bir yaklaşımı temsil etmektedir. Bu eser, izleyicileri yapay zekanın sadece gerçekliği taklit etmekle kalmayıp, hayal edebilme yeteneğine de sahip olduğunu düşünmeye davet eder. Anadolu yapay zekayı sanat alanıyla birleştirerek, geleneksel sanat formlarının sınırlarını aşan ve izleyiciyi sanatsal deneyimin merkezine alan eserler üretmektedir. Sanatçı yapay zekanın yaratıcı potansiyelini keşfederek, sanatın geleceği için ilham verici bir örnek oluşturmaktadır. Bu eserler, yapay zekanın üretim sürecindeki yaratıcı yönünü vurgulayarak bu alanda önemli örnekler oluşturmaktadır.

Bager Akbay, Türkiye’de tasarımcı, sanatçı ve eğitmen olarak tanınmakta ve yapay zeka ile yaptığı çalışmalarla bilinmektedir. Teknolojik yeniliklerin sanatla buluştuğu noktada, Akbay’ın 2015 yılında MakerLab ortamında gerçekleştirdiği bir çalışma dikkat çekmektedir. Sanatçı bu çalışma kapsamında, şiir yazma eylemini başarabilecek, bu süreci öğrenip kendisini geliştirebilecek bir robot tasarlamıştır. Yazılım ve donanımın entegrasyonu ile oluşturulan bu mekanizma, şiir yazma konusunda yeteneklerini sergilemek üzere üretilmiştir (Kantürk, 2022: 1014). Akbay’ın yapay zeka alanında dikkat çeken çalışması “Deniz Yılmaz” bir yapay zeka karakteridir. Kendi kendine öğrenen yapay zeka algoritması olan “Deniz Yılmaz”, Posta gazetesine gönderilen yurttaş şiirlerini tarayarak bir veri tabanı oluşturmuştur. Bager Akbay tarafından oluşturulan “Deniz Yılmaz” karakterinin yazdığı “Diğerleri Gibi” isimli şiir kitabı piyasaya sürülmüştür.



Görsel 10. Bager Akbay tarafından oluşturulan Deniz Yılmaz ve şiirleri (http25).

Bager Akbay’ın “Deniz Yılmaz” projesi (2015), yaratıcı öznenin sanat eseriyle olan sınırlarını aşma çabaları açısından oldukça çarpıcı bir örnektir. Bu proje, sadece bir sanat

eseri olarak değil, aynı zamanda robotların bir vatandaşın haklarına sahip olup olamayacağı gibi derin tartışmalara da yol açmıştır (Esen, 2023: 143).

Bager Akbay'ın "Deniz Yılmaz" projesi, sanat ve teknoloji kesişiminde yapay zekanın yaratıcı yönüne dikkat çekmektedir. Akbay, bu sanal karakter aracılığıyla, yapay zeka ve dijital kimlik üzerine kapsamlı bir sorgulama sunmaktadır. "Deniz Yılmaz", kendi şiir kitabı "Diğerleri Gibi" ile edebi bir kimlik kazanarak, yapay zekanın yaratıcılık ve duygusal ifade kapasitesini sınamaktadır. Bu proje, yapay zekanın sanat dünyasında nasıl bir rol oynayabileceğini ve insan sanatçılarla nasıl bir etkileşim içinde olabileceği gibi tartışmaları da ortaya çıkarmaktadır. "Deniz Yılmaz", yapay zekanın sanatsal potansiyelini keşfetmek için önemli bir örnek teşkil etmektedir.

6. SONUÇ

Sanat ve teknolojinin yakın ilişkisi yapay zeka (AI) teknolojilerinin sanat dünyasında giderek artan bir rol oynamasına sebep olmuştur. Bu durum yapay zekanın, sanat ve tasarım alanlarında insan yaratıcılığını destekleyen ve genişleten bir araç halini almasına olanak sağlamıştır. Bu yaklaşım, yapay zekanın sadece taklitçi bir kapasiteden öte, gerçekten yaratıcı işler yapabileceğini göstererek, yapay zeka ve yaratıcılık arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamıştır.

Yapay zekanın yaratıcılığı, genellikle (GAN) gibi teknolojiler kullanılarak gerçekleştirilmesi, bu teknolojilerin, yapay zeka sistemlerine, insan yaratıcılığını taklit edebilme, hatta insanların bakış açısından yeni ve ilginç çalışmalar üretebilme kapasitesini kazandırmıştır.

Bu çalışmada beceri ve yaratıcılık kavramlarına odaklanılarak incelenen sanatçı örneklerinde Boris Eldagsen, Sougwen Chung, Adam Chau'nun çalışmalarında yapay zekanın uygulama yönündeki becerisi ön plana çıkarken, Ana Ridler, Tom White, Bager Akbay ve Refik Anadol'un çalışmalarında hem beceri hem de yaratıcılık kavramlarının vurgulandığı dikkat çekmiştir. Yapılan incelemelerde yapay zekanın sanat üzerindeki etkisinin, sadece teknolojik bir ilerleme ile sınırlı olmadığı, aynı zamanda yaratıcı bir dönüşümü de temsil ettiği sonucuna varılmıştır. Ancak, yapay zekanın yaratıcılığı hala büyük ölçüde insan müdahalesi ve yönlendirmesi altındadır; bu da yaratıcı sürecin nasıl tanımlandığına ve insanların makineler tarafından üretilen yaratıcı eserlere nasıl anlam yüklediğine bağlıdır. Bu nedenle, yapay zekada yaratıcılık, teknoloji, sanat ve felsefe arasında devam eden araştırılan ve tartışılan bir konudur. Bu dinamik ve çok boyutlu diyalog ortamı, yapay zeka ve sanat ile ilgili evrensel, kesin ve net bir yargıya varılmasını zorlaştırmaktadır. Dolayısıyla, yapay zeka ile ilgili tartışmalarda kesinlik arayışı yerine,

bu teknolojinin getirdiđi fırsatlar ve zorluklar arasında dengeli bir perspektif geliřtirmek, daha sađlıklı ve yapıcı bir yaklařım olacaktır. Bu süreçte, devam eden arařtırmalar ve tartıřmalar, yapay zekanın sanat için ne anlama geldiđini sürekli olarak řekillendirecek ve derinleřtirecektir. Sanatçılar, eleřtirmenler, teknoloji uzmanları ve filozoflar arasındaki diyalog ve iř birliklerinin, yapay zekanın sanat alanındaki geliřimi ve gelecekteki konumu için kritik bir rol oynayacađı dűřünűlmektedir.

KAYNAKLAR

- Al, B. (2019). Generatif Sanat Kavramı ve Görsel Sanatlarda Sayısal Yaratıcılık, Tasarım Enformatiği Cilt: 01 Sayı: 02, s. 78-91.
- Anonymous. (2023). Artificial Winner. Art Monthly, no:466, 17.
- Assen, M., Muscogiuri, E., Tessarin, G., & De Cecco, C. N. (2022). Artificial Intelligence: A Century-Old Story. In Artificial Intelligence in Cardiothoracic Imaging, Springer, s.3-13.
- Ataseven, B. (2013). Yapay Sinir Ağları ile Öngörü Modellemesi, Öneri Dergisi, 101-115.
- Carey, M. J. (2021). Anna Ridler A Contemporary Tulipmania, Antena The Journal Of Nature In Visual Culture, 53-65.
- Cheng, M. (2022). The Creativity of Artificial Intelligence in Art, Proceedings, 81, s.110-115. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022081110>
- Crowther, P. (2018). Geneses of Postmodern Art: Technology as Iconology. Routledge.
- Çolak, P.D. (2020). Sanatı 'Sanat' Yapan Nedir? Sanatın İmgesel Doğası Üzerine Bir Deneme, Cogito, Sayı: 97, 193-207.
- Dennett, D.C. (2004). Can Machines Think?. In: Teuscher, C. (eds) Alan Turing: Life and Legacy of a Great Thinker. Springer, s.295-316. https://doi.org/10.1007/978-3-662-05642-4_12
- Esen, E. (2023). İmgeye Gömülmek: Plastik Sanatlarda Gömülme Deneyimi Üzerine Bir Değerlendirme. Tykhe Sanat Ve Tasarım Dergisi, 8(14), 142-163. <https://doi.org/10.55004/tykhe.1276276>
- Halıcı, E. (1993). Yapay Zeka. Bilim ve Teknik, s.596-599.
- Lovejoy, M. Art, Technology, and Postmodernism: Paradigms, Parallels, and Paradoxes, Art Journal , Autumn, 1990, Vol. 49, No. 3, s. 257-265.
- McCarthy, J. (2004). What is Artificial Intelligence?, Computer Science Department, s. 1-14.
- Mezei, P. (2020). From Leonardo to the Next Rembrandt – The Need for AI-Pessimism in the Age of Algorithms. UFITA, s.390-429.
- Kantürk B. Yapay Zekanın Günümüz Sanat Üretimlerinde Katılımcı Bir Aktör Olarak Rolü: Türkiye Güncel Sanatından İki Örnek, İdil, 94 (2022 Temmuz): s. 1007–1020.
- Kurt, D. E. (2018). Artistic creativity in artificial intelligence. Radboud University s.1-81.

- Mazzone M, Elgammal A. (2019). Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence. Arts, Art, 8(1), s.1-9. <https://doi.org/10.3390/arts8010026>
- Mijwel, M. M. (2015). History of Artificial Intelligence Yapay Zekânın Tarihi. s.1-5.
- Mingyong, C. (2020). The Creativity of Artificial Intelligence in Art. Mingyong Cheng.
- Mingyong, C. (2022, 04). The Creativity of Artificial Intelligence in Art, MDPI Proceedings vol.81 no.1, s. 110.
- Özselçuk, S. (2023). Dijital Sanat Bağlamında Yapay Zekâ Algoritmalarının Kullanımına Yönelik Eleştirel Bir İnceleme: Refik Anadol'un "Makine Hatıraları: Uzay" Sergisi. International Journal Of Economic And Administrative Academic Research 3(1), s.1-21.
- Ser, A. (2023). Algoritmaların Senfonisi: Müzikte Yapay Zeka'nın Geçmişi, Bugününü ve Geleceğinin Değerlendirilmesi. MAS Journal of Applied Sciences, 8(2), s. 320-328.
- Sovhyra, t. (2021). Artificial intelligence and issue of authorship and uniqueness for works of art (technological research of the next rembrandt). Advanced issues in art culture, s.156-163.
- Stuard Russel, P. N. (1995). Artificial Intelligence, A Modern Approach. New Jersey: Pearson Education.
- Schneider, T. Rea, N. (2018). Has Artificial Intelligence Given Us the Next Great Art Movement? Experts Say Slow Down, the 'Field Is in Its Infancy, Artnet News, s. 1-9.

İnternet Kaynakları:

- http1: <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http2: <https://www.newyorker.com/science/elements/how-the-artificial-intelligence-program-alphazero-mastered-its-games> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http3: <https://aws.amazon.com/tr/what-is/neural-network/> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http4: <https://obvious-art.com/portfolio/edmond-de-belamy/> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http5: <https://www.theswaddle.com/edmond-de-belamy-first-ai-generated-art-from-obvious-sells-at-auction> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)

- http6: <https://www.yapayzekatr.com/2023/11/03/generative-adversarial-networks-gan-nedir/> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http7: <https://obvious-art.com/la-famille-belamy/> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http8: https://www.researchgate.net/publication/341737822/figure/fig2/AS:896578957103104@1590772489376/Artificial-intelligence-work-Next-Rembrandt-In-addition-to-these-works-there-are-many_W640.jpg (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http9: <https://d3.harvard.edu/platform-digit/submission/the-next-rembrandt> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http10: <https://www.youtube.com/watch?v=UQMYFk3-klg> (Erişim Tarihi: 10.04.2024)
- http11: <https://www.herkesebilimteknoloji.com/yazarlar/p-dilara-colak/makineler-sanat-uretebilir-mi> (Erişim Tarihi: 10.04.2024)
- http12: <https://www.eldagsen.com/pseudomnesia/> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http13: https://www.artforum.com/wp-content/uploads/2023/04/featured00_large-52.jpg (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http14: <https://tr.euronews.com/kultur/2023/04/18/fotografa-yapay-zeka-tartismasi-alman-sanatci-kazandigi-prestijli-odulu-geri-cevirdi> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http15: <https://annaridler.com/mosaic-virus> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http16: <https://mkt.artcloud.com/artist/tom-white> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http17: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5c77350965a707ed1710a1b-c/1562950411306-9D2Z1LLHAPLIKWGFJERU/Tom+White.jpeg?format=2500w> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http18: https://sougwen.com/wp-content/uploads/2018/05/sougwen_process-th_1000.jpg (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http19: <https://time.com/collection/time100-ai/6309455/sougwen-chung/> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http20: https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/614f3c19858c682b11cc3ed1-c0f5110d-7be0-45a8-90f4-a27a43461136/230908_034_SvG_h.jpg?format=1500w (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http21: <https://www.youtube.com/watch?v=r9ESKgm4ew> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)
- http22: <https://www.youtube.com/watch?v=acbdE9POA2I> (Erişim Tarihi: 10.01.2024)

[http23:https://player.vimeo.com/video/874651167?autoplay=0&color=ffffff&title=0&-byline=0&portrait=0&muted=1&loop=1](https://player.vimeo.com/video/874651167?autoplay=0&color=ffffff&title=0&-byline=0&portrait=0&muted=1&loop=1)

[http24: https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/](https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/) (Erişim Tarihi: 10.01.2024)

[http25: https://image.milimaj.com/i/milliyet/75/869x477/5c8e3c8645d2a05010df2119.jpg](https://image.milimaj.com/i/milliyet/75/869x477/5c8e3c8645d2a05010df2119.jpg)

HAREKETLİ VE DURAĞAN AFİŞLERİN DİKKAT ÇEKME VE BİLGİYİ AKTARMA GÜCÜ BAĞLAMINDA KARŞILAŞTIRILMASI: BİR GÖZ TAKİP ÇALIŞMASI*

• Doç. Bekir KİRİŞCAN** • Yüksek Lisans Öğrencisi Sümeyye YILDIZ***

ÖZET

İnternet ve yeni medyalar yaşam biçimimizi ve iletişim araçlarımızı son yıllarda köklü değişikliklere uğratmışlardır. Grafik tasarım ve 20. yüzyıl geleneksel medyalarının önde gelen iletişim araçlarından biri olan afiş de bu yeni teknolojilerden etkilenen iletişim araçlarımızdan bir tanesidir. İnternet tabanlı yeni medyaların ve elektronik iletişim araçların gelişmesi afiş için görselliğin yanında ses, hareket, etkileşim gibi yeni iletişim imkanları ortaya çıkarmıştır. Bu çalışma hareketli afişler ile geleneksel durağan afişleri dikkat çekme ve bilgiyi aktarma gücü bağlamında karşılaştırmayı amaçlamaktadır. Çalışma toplam 100 kişilik örneklem grubu ile yapılmıştır. Araştırma yöntemi olarak sırasıyla göz takip uygulaması (eye tracking) ve yarı yapılandırılmış odak grup çalışması kullanılmıştır. İki aşamalı araştırma sürecinde elde edilen veriler hareketli ve durağan afişler açısından karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Yapılan karşılaştırmalı analiz sonucunda, hareket eden metinlerin toplam bakma süresi ve bilgiyi aktarma gücü açısından durağan metinlerden daha başarılı olduğunu görülmüştür. Ayrıca hareketli afişlerin içerisinde bulunan sabit öğelerin görünürlüğünün ve bakma sürelerinin de durağan afişlere göre daha başarılı olduğu gözlenmiştir. Sonuç olarak bu çalışma hareketli afişlerin dikkat çekme ve bilgiyi aktarma açısından durağan afişlere göre daha başarılı olduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım, Afiş, Hareketli afiş, Hareketli yazı, Göz takip uygulaması.

* Bu araştırma Sümeyye Yıldız'ın Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik ASD Yüksek Lisans Programında Doç. Bekir Kirişcan'ın danışmanlığında hazırladığı "Hareketli ve durağan afişin dikkat çekicilik ve bilgiyi aktarma başarısının karşılaştırılması ve hareketli tiyatro afiş uygulamaları" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** Akdeniz üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, bkiriscaan@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3017-2853

*** Akdeniz üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, sumeyyeyildiz298@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6526-9543

COMPARING THE ATTENTION-GRABBING AND INFORMATION-CONVEYING POWER OF MOTION AND STATIC POSTERS: AN EYE-TRACKING STUDY*

• Assoc. Prof. Bekir KİRİŞCAN** • Master Degree Student Sümeyye YILDIZ***

ABSTRACT

The advances in the Internet and new media have profoundly transformed how we live and communicate over the past decades. This transformation has not left traditional communication tools, like posters, immune to such radical changes. Once the forefront of graphic design and 20th-century media, posters have undergone significant transformation thanks to the adoption of Internet-based media and electronic communication tools. These advances now offer new possibilities for posters to convey information not only visually but also through sound, movement, and interaction. This study compared motion posters with traditional static posters in terms of their power to attract attention and convey information. The study sample consisted of 100 participants. Eye tracking and a semi-structured focus group study were used as research methods. The eye tracking data and focus group data were then analyzed comparatively to identify any differences between motion and static posters in terms of their attention-capturing and information-conveying power. The results revealed that motion texts were more successful than static texts in terms of total viewing time and the power to convey information. Motion posters had greater visibility of fixed elements and longer gaze duration than static posters. In conclusion, the findings of this study suggest that motion posters are more successful than static posters in attracting attention and conveying information.

Keywords: Graphic design, Poster, Motion poster, Motion text, Eye tracking application.

* This research was derived from Sümeyye Yıldız's master's thesis titled "Comparison of the success of moving and static posters in attracting attention and conveying information and applications of animated theater posters", prepared under the supervision of Assoc. Prof. Bekir Kirişcan during Graphic Arts Master's Degree Program at Akdeniz University Institute of Fine Arts.

** Akdeniz University, Institute of Fine Arts, Department of Graphic, bkirisca@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3017-2853

*** Akdeniz University, Institute of Fine Arts, Department of Graphic, sumeyyeyildiz298@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6526-9543

1. GİRİŞ

“Yeni medya” ya da “dijital medya” günümüz kitle iletişimini kökten değişimlere uğratmıştır. İçinde bulunduğumuz son yirmi yıl, gazete, sinema, televizyon, müzik, reklam, tasarım ve benzeri büyük endüstrilerin değiştiği, değişime ayak uyduramayanların ise yok olduğu bir zaman dilimi olarak karşımızda durmaktadır. İnternet ve ona bağlı teknolojilerin etkilerini tarihsel süreçte neredeyse hiçbir etkenle karşılaştıramayız. “İnternet bizim nasıl çalıştığımızı, ne tükettiğimizi, nasıl oyun oynadığımızı, kiminle etkileşim kurduğumuzu, nasıl öğrendiğimizi ve yaşam biçimimiz konusunda diğer pek çok ayrıntıyı değiştirmiştir” (Poe, 2019: 16). Gonzalez, internetin tarihteki “en hızlı”, “en yaygın” ve “en önemli” dönüştürücü olduğunu iddia etmiş ve iddiasını aşağıdaki rakamlarla açıklamıştır:

“En yaygın çünkü, etkileri geçmiş yirmi yılda dünyadaki her yurttaşı bir şekilde etkiledi. En hızlı çünkü, geniş kitlelerdeki adaptasyonu diğer tüm erken teknolojilerden daha çabuk oldu. Uçak icat edildikten 70 yıl sonra 100 milyon yolcu uçak seyahati yapmıştı; telefon icat edildikten 50 yıl sonra 100 milyon kullanıcı tarafından kullanıldı; kişisel bilgisayarların 100 milyon kullanıcıya ulaşması yalnız 14 yıl sürdü. İnternet tabanlı teknolojiler için durum daha da hızlandı. Facebook 2 yıl içerisinde 100 milyon kullanıcıya ulaşmıştı” (Turner, 2013: 15).

21. yüzyılda yaşanan bu hızlı teknolojik gelişmeler neredeyse tüm iletişim araçlarını etkilemiştir. Görsel iletişim mecraları da yeni medyanın imkanlarını kullanmış ve kendilerini bu medya içerisinde konumlandırmayı başarmıştır. Eski geleneksel medyalar internet temelli yeni medyalarda konumlanırken değişimlere uğramışlardır. Geleneksel basılı metnin yerini etkileşimli üzerinde dijital bağlantılar bulunan dijital hiper-metin (hyper-text) almıştır. Zarfa konularak gönderilen geleneksel mektubun yerini e-postalar; plak, kaset ve kompakt disklerin yerini ise Spotify hesapları almıştır. Ancak tüm bu mecra değişiklikleri medyaların kendi içerik ve biçimlerini de değiştirmiştir. Grafik tasarımın 20. yüzyılda öne çıkan medyalarından bir tanesi olan afiş de bu değişimden etkilenmiş ve dijitalleşmiştir. 20. yüzyılda genellikle büyük boyutlu kağıtlar üzerine basılan geleneksel afiş, son yıllarda hem sosyal medya gibi yeni dijital medyaların hem de dış mekân dijital panoların sağladığı imkanlarla hareket, ses, etkileşim gibi öğelerin eklenebildiği daha dikkat çekici bir medya olarak karşımıza çıkmaktadır. Hareketli afiş (motion poster) olarak adlandırılan bu yeni afiş türü, sağladığı yeni olanaklarla tasarımı zenginleştiren ve tasarımcılara yeni iletişim imkanları sunan bir mecra haline gelmiştir.

2. HAREKETLİ AFİŞ

Afişi, Türk Dil Kurumu (http 1): “Bir şeyi duyurmak veya tanıtmak için hazırlanan, kalabalığın görebileceği yere asılmış, genellikle resimli duvar ilanı, ası”; Ertan ve Sansarcı

(2020: 162) ise: “Bilgilendirme, bilinçlendirme, duyurma, satış artırma vb. amaçlarla hazırlanıp, daha çok kitlesel iletişim aracı olarak değerlendirilen afişler, sanatsal kaygıların da en yoğun olduğu grafik ürünler” olarak tanımlamıştır.

Afiş halka açık olarak sergilenen basılı bildiri ilanı, reklam ögesidir. Tarihi 15. yüzyıla kadar dayansa da bugün anlaşıldığı şekliyle afiş, 1860’ların başında ucuz ve kolay bir şekilde üretilmesine olanak sağlayan litografinin icadıyla ivme kazanmıştır (http 2).

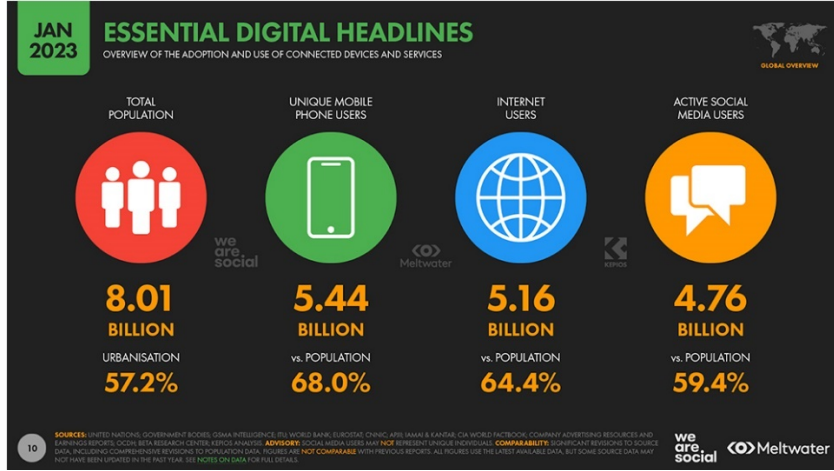
Sontag’a göre kamuya açık bir duyuru her ne kadar geniş kitlelere ulaşsa da afişle aynı değildir. Sontag, kamuya açık ilanlar kişiye bir birey olarak değil, kimliği belirsiz bir kişi olarak hitap ederken, afişin toplum üyelerini izleyiciler ve tüketiciler olarak tanımladığını savunmaktadır. Kamuya açık bir duyuru bilgilendirmeyi ve emir vermeyi amaçlarken, afişin teşvik etmeyi, satmayı, eğitmeyi, ikna etmeyi, itiraz etmeyi ve baştan çıkarmayı amaçladığını söylemektedir (http 3).

İnsanın çevresiyle iletişim kurma dürtüsü ve bu yönde geliştirdiği araçlar yüzyıllar içerisinde değişmiş gelişmiş ve bugünkü halini almıştır. Gutenberg devrimiyle başlayan kitap, gazete, dergi gibi basılı iletişim mecralarına teknolojinin ilerlemesiyle radyo, telefon, televizyon ve bilgisayar gibi ses ve görüntü kullanımı sağlayan dijital iletişim mecraları eklenmiştir. İnternet ise tüm bu iletişim araçlarını ve alt yapılarını kullanarak yepyeni bir dijital mecra oluşturmuştur.

İnternetin icadıyla birlikte var olan iletişim araçları yok olmamış, aksine bu yeni dijital mecraya uyum sağlamış, dönüşerek yer bulmuş, daha görünür hale gelmiştir. Tracy Boyer bilginin üretildiği ve tüketildiği tüm alanlarda kaçınılmaz bir biçimde dijital devrimin etkisi altında olduğunu söylemektedir. Örnek olarak kitap sektörünün yeniden şekillendiğini, dijital ortamın kitabı daha görünür kıldığını hatta dijital ortama kayan kitabın hiçbir zaman bitmiş bir ürün olmayacağını, tam tersi okurun katkılarıyla sürekli olarak yenileneceğini söylemiştir (Akt: Atikan ve Tunç, 2011: 130). İnternet görsel ve işitsel iletişim araçları gibi yeni ağlar kurulmasını beklemek zorunda kalmamış, mevcut araçların altyapısından faydalanıp geliştiği için birkaç yıl içinde tüm dünyaya yayılmıştır (Poe, 2019: 326-327).

McLuhan (2019: 26) medyanın insan üzerindeki etkilerinden bahsederken “mecra mesajdır” (the medium is the message) ifadesini kullanmış, medya ve kitle iletişim araçlarının kişisel hayatımızı, siyasal, ekonomik, estetik, psikolojik, ahlaki ve etik hayat alanlarımızı yaygın biçimde etkilediklerinden bahsetmiştir. McLuhan’ın medya etkisi söylemi gün içerisinde sıklıkla dahil olduğumuz sosyal medya platformları için birebir uymaktadır. Günümüzde birçok haber, duyuru, etkinlik gibi geniş kitlelere ulaşmayı hedefleyen içerikte paylaşımlar mutlaka dijital mecra içerisinde sosyal medyada paylaşılmaktadır.

Dijital medyanın çağımızdaki yerinin ve öneminin daha rahat anlaşılabilmesi için We Are Social ve Meltwater ortaklığında yayınlanan Dijital 2023 Küresel Genel Bakış Raporu'na (Görsel 1) bakmak faydalı olacaktır.



Görsel 1. Dijital 2023 Küresel Genel Bakış Raporu (http 4).

Rapora göre dünyada 5,44 milyar kişi telefon kullanmaktadır. Bu sayı dünya nüfusunun %68'ine; internet kullanıcıları 5,16 milyar kişiyle toplam nüfusun %64,4'üne; sosyal medya kullanıcıları ise 4,76 milyon kişiyle dünya nüfusunun %59,4'üne karşılık gelmektedir (http 4). Rapordaki rakamlar çağımızda kitle iletişiminin ulaştığı boyutu net olarak göstermektedir. Bilginin günümüzdeki kadar çok miktarda ve hızlı paylaşıldığı bir dönem daha önce hiç olmamıştır.

Günlük hayatta yaygın bir şekilde kullanılan internet ve sosyal medya platformları gibi dijital mecralarda grafik tasarım ürünleri de önemli kitle iletişim ürünleri olarak varlığını sürdürmekte ve bu mecraanın sağladığı yeni imkanlarını kullanmaktadır. Teknolojik gelişmeler yenilikçi tasarımlar için her zaman yeni fırsatlar sunmaktadır. İyi tasarım her zaman yenilikçi bir teknolojiyle gelişmesi ve kendi içindeki gelişime devam etmesiyle ortaya çıkacaktır (Ergüven, 2021: 53). Dijital mecraanın gelişimiyle tasarımcılar yenilikçi teknolojileri tasarımlarında deneyerek ve uygulamaya başlayarak mecraanın olanaklarını keşfetmeye başlamışlardır. Bu sayede afiş tasarımında da hem yeni tasarım biçimlerinde hem de artan etki alanıyla mesajı iletme potansiyelinde artış olmuştur.

Dijital medya çağında her şey hızla gelişmekte ve kullanılan araçlar da bu gelişime uyum sağlamak için sürekli olarak yenilenmektedir. Afiş de geleneksel basılı formatından sıyrılarak, fikir ve yöntemin birleşiminden oluşan yeni bir mecraya dönüşmektedir. Günümüzde pek çok afiş yalnızca dijital ortamda görüntülenmektedir. Bu dijital mecraya

geçiş sürecinde görsel iletişim araçlarının dönüşümleri ve uyum sağlama arayışlarına tanıklık edilmektedir. Kullanıcı ara yüzü ve deneyimi nasıl değişirse, afiş de bu alanda evrimleşmeye, kendini yeniden tanımlamaya, geliştirmeye ve uyum sağlamaya devam edecektir (Manifold, 2018: 24).

Yenilikçi tasarımcıların dijital mecra olanaklarına olan merakları, deneyimleri ve afiş tasarımında yeni çözümler üretme çabalarıyla dijital mecrada yeni afiş çeşitleri oluşmuştur. Sosyal medyanın yanında, video oynatabilen dijital ekranların tren istasyonları, havalimanları gibi kamusal alanlarda yer alması ve sosyal medya platformlarında “.gif”, “.mp4” gibi küçük boyutlu hareketli görüntü formatlarının kullanılabilmesiyle, afiş için yeni bir mecra ortaya çıkmıştır. Yenilikçi tasarımcılar da bu yeni mecrayı değerlendirmiş ve hareketli afiş tasarımları üretmeye başlamışlardır (http 5).

“Dijital teknolojilerin hem tasarımcılara hem de izleyicilere farklı imkanlar sunduğu açıktır. Günümüzde afişler hem iç ve dış mekanlarda kullanılan dijital ekranlarda hem de telefon ekranlarımızda, basılı afişe kıyasla, çok daha fazla kişi tarafından görülebilmektedir. Bunun yanında bu mecralarda kullanılan hareket, ses, etkileşim gibi özellikler sayesinde, günümüz afişleri çok daha etkileyici ve dikkat çekici hale gelmiştir” (Kirişcan, 2021: 224).

Hareketli afiş içeriği, bilgi aktarımını ve dikkat çekiciliği arttırmak için animasyon tekniklerinin kullanıldığı bir afiş türü olarak tanımlanabilir. Hareketli afişte formlar konumları ve boyutları senkronize bir şekilde değiştirilerek 2 boyutlu yüzey üzerinde 3. boyut etkisi oluşturulabilmektedir. Bu gibi derinlik algısı hissettiren kullanımlar mesajın iletilmesine katkı sağlamaktadır (Chun, 2020 a: 362-364).

Hareketli afiş dijital ekranlarda görüntülenmek üzere üretilmiş, içinde hareket unsuru içeren bir görsel iletişim aracıdır. Bu tür afişlerde mutlaka hareket ögesinin bulunması ve bu hareketin anlatımı güçlendirir nitelikte kullanılması beklenmektedir. Hareket ögesi tasarım içerisinde tipografi, imge, renk, doku, ışık, gölge gibi çeşitli tasarım elemanları kullanılarak 2 boyutlu görüntüler üzerinde yapılabildiği gibi 3 boyutlu imgeler ve 360° görüntüler kullanılarak da yapılabilmektedir. Bazı video formatlarında ses de kullanılabilir. Hareketli afiş için önemli bir gereklilik de belirli bir saniyeden sonra hareketini tekrar etmesi (loop) gerekliliğidir. Hareketli afiş zaman, mekân, boyut, kinetik tipografi, ses ya da müziğin içerikle ilişki içinde olduğu karmaşık ve sistemli bir süreci kapsamakta, bu sayede de dijital mecra içinde dikkat çekiciliğini arttırmaktadır (Lehimler, 2018: 171).

Hareketli afişin tanımlanması ve belirli bir standartta konumlandırılması yönünde 2016 yılında Weltformat Grafik Tasarım Festivali kapsamında gerçekleştirilen The Moving Poster #1 sergisi için bazı kriterler belirlenmiş ve tasarımlar bu kriterler doğrultusunda seçilmiştir. Weltformat küratörü Erich Brechbühl ile çalışan tasarımcı Josh Schaub

afişlerin tümünün standart bir portre formatında, tek bir fikre sahip ve o fikri geliştiren animasyonlar ile üretilmiş afiş tasarımları olması gerektiği kararına varmıştır (http 5).

Dijital mecrada yer alan afişler de geleneksel afişler gibi birçok uyaran arasında dikkat çekmek, mesajını hızlıca aktarmak ve akılda kalıcı olmak zorundadır. Bu nedenle günümüz tasarımcıları dijital mecranın getirdiği ses, hareket ve etkileşim gibi yeni olanakları afişin bu mecra içindeki dikkat çekiciliğine katkı sağlaması amacıyla kullanmışlardır (Kirişcan, 2021: 212).

Becer (2019: 15) günümüz iletişimcilerinin geniş kitleleri hedefleyen mesajların her zaman en etkili mesajlar olduğuna artık inanmadıklarını, özel bir alıcı kitlesine göre biçimlenen mesajın daha fazla ilgi gördüğünü söylemiştir. Çağımızın en etkili ve kitle iletişimi yüksek dijital mecra platformu sosyal medyadır (http 4). Günümüzde ticari, sosyal, kültürel içerikli duyuru bilgi ve mesajların çoğunluğu bu mecra üzerinden alıcıya iletilmektedir. Kitle iletişim potansiyelinin bu kadar yüksek olduğu mecrada doğal olarak iletilmek istenen mesajlar da fazladır. İletilecek mesajın bu yoğunluğun arasında dikkat çekmesi için öncelikle doğru hedef kitleye hitap edildiğinden emin olmak gerekmektedir. İkinci olarak tasarım ilkeleri dikkate alınarak ve mecranın sunduğu yeni olanaklar tasarıma değer katacak ve fark yaratacak biçimde kullanılarak üretilen görsel iletişim ürününün dijital mecrada dikkat çekiciliği arttırılabilir.

Alanla ilgili literatür incelendiğinde, konunun yeni olması da dikkate alınarak henüz az sayıda çalışmanın yapıldığı görülmektedir: Kuisma, Simola, Uusitalo ve Öörni (2010) “The Effects of Animation and Format on the Perception and Memory of Online Advertising” başlıklı makalelerinde hareket ögesinin tüketicilerin reklamları algılamasını ve akılda kalıcılığa olan etkisini incelemiştir.

Arş. Gör. İbrahim Halil Özkirişçi (2016) “Tiyatro Afişlerinin Grafik Tasarımda Görsel Algı Açısından İncelenmesi ve Hareketli Afiş Uygulamaları” başlıklı yüksek lisans tezinde farklı ülkelerden önem teşkil eden tiyatro afiş örneklerinin biçim ve içerik açısından incelenmesi ve ülkemizdeki tiyatro afiş örneklerinin de bu bağlamda ele alınıp, çağdaşları ile paralel bir izleğin oluşturulması ve çağın getirdiği teknolojik araçlarla birleştirildiğinde ortaya çıkan değerın gözlemlenmesi üzerine çalışmıştır.

Öğr. Gör. Begüm Eken (2018) “Teknoloji ile Dönüşen Afişin İncelenmesi ve Kamusal Ekranlarda Etkileşimli Afiş Uygulamaları” başlıklı sanatta yeterlik tez çalışması kapsamında: Gelişen teknolojiyle birlikte afişin dönüşümü ve bu dönüşüm sonucunda ortaya çıkan yeni kullanım alanları, kültür-sanat etkinlikleri için yapılmış çalışmalar incelenmiştir.

Dr. Öğr. Üyesi Seda Nur Atasoy’un (2018) “Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik

Uygulamaları” başlıklı sanatta yeterlik tezinde artırılmış gerçekliğin öğrenmeyi pozitif yönde etkileyip etkilemediği, dikkati ve hafızayı ne kadar canlı tuttuğu, kullanıcının doyumunu ve öğrenmenin ne kadar kalıcı olduğu yönündeki soruların cevapları üzerine araştırma yapılmıştır.

Erkan Beyaz (2019) “Hareketli Grafiğin Gelişimi ve Sosyal Farkındalık Konulu Hareketli Afiş Uygulamaları” başlıklı sanatta yeterlik tezinde hareketin dikkat çekme sebebini, hareketle oluşturulmuş anlatım yöntemlerine neden gerek duyulduğunu ve hareketli grafiğin evrimini araştırmıştır.

Christine Hyeyeon Chun (2020 a) “A Study on the Elements of Moving Poster Design” başlıklı makalesinde hareketli afişi oluşturan öğeleri iletişim, görsel ve ses kategorilerinde analiz etmiştir. “A Study on Visual Expression Characteristics of Motion Poster” (2020 b) başlıklı makalesinde de hareketli afişin özelliklerini analiz etmiş, görsel anlatımı üzerine araştırma yapmıştır.

Kirişcan ve Doğan’ın (2021: 150-151) “Basılı ve Dijital Afişlerin ‘İtme’ Kuramı Bağlamında Karşılaştırılması” başlıklı basılı/analog afiş türleri ile dijital afiş türlerinin avantajlarının, dezavantajlarının, iletişim açısından olanak ve kabiliyetlerinin karşılaştırılması amacıyla yazılmış makalesinde durağan, hareketli ve etkileşimli olmak üzere 3 farklı afiş türü analiz edilmiş ve bu yeni medyaların iletişim güçleri karşılaştırılmıştır. Yine Kirişcan’ın (2021: 208-227) “Türkiye’de Hareketli Afişin Ontolojisi” başlıklı çalışması, yeni mecra ve teknolojiler bağlamında dijital afişin ne şekilde gelişebileceği ile ilgili veriler sunmaktadır.

Alanyazın incelendiğinde, yeni bir konu ve çalışma alanı olduğu da değerlendirilerek, bu konuda sınırlı sayıda çalışmanın yapıldığı görülmüştür. Bu araştırmanın amacı hareketli afişler ile geleneksel durağan afişleri, dikkat çekicilik ve bilgiyi aktarma gücü açısından karşılaştırmalı olarak incelemektir.

3. YÖNTEM

Bu araştırma yeni dijital medyaların imkanlarını verimli ve bilinçli kullanmak için, afişin dikkat çekme ve bilgilendirme görevinde hareket öğesinin olumlu katkı sağladığı hipotezi üzerine kurgulanmıştır. Çalışma kapsamında öncelikle 5 adet geleneksel durağan afiş ile bu afişlerin (aynı biçim ve içerik ile) hareketli versiyonları tasarlanmıştır. Araştırmada sırasıyla dijital göz takip uygulaması (Gaze Recorder) ve yarı yapılandırılmış odak grup görüşmelerinden oluşan karma yöntem kullanılmıştır. Çalışmada amaçlı örneklem yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme yöntemi tercih edilmiştir.

Araştırmanın örneklemini Akdeniz Üniversitesi Kampüsü'nde rastgele seçilmiş, algılama ve okuma sorunu bulunmayan, en genci 18, en yaşlısı 40, ortalama 22,44 yaşında, 100¹ gönüllü katılımcıdan oluşmaktadır.²² Araştırma, Etik Kurul onayı alınarak gerçekleştirilmiştir. Elde edilen verilerin analizi için karşılaştırmalı analiz yöntemi kullanılmıştır.

Araştırmada hareketli ve durağan afişlerin dikkat çekicilik ve bilgiyi aktarma başarısının karşılaştırılması için ilk olarak 5 hareketli ve 5 durağan afiş tasarımı yapılmıştır. Afiş tasarımları kültürel afiş içeriğindedir. Afişler için Antalya Devlet Tiyatrosu (ADT)'nin 2019-2022 yılları arasında sahnelediği Yastık Adam, Godot'yu Beklerken'i Beklerken, Tersine Dünya, Bimarhane ve Buzlar Çözülmeden oyunları seçilmiştir. Bu yıllar arasında ADT'de sahnelenen tüm oyunlar izlenmiş; konusu, sahne tasarımı ve önemli olabilecek diyaloglar not alınmış, alınan notlardan faydalanılarak eskiz çalışmaları yapılmıştır. Eskiz çalışmaları arasından en özgün fikirlerin çıktığı düşünülen oyunların afiş tasarımları üzerinde geliştirmeler yapılmış ve tasarımlar son haline ulaştırılmıştır. Araştırmada bilgiyi aktarma başarısı kelimelerin akılda kalıcılığı üzerinden ölçülmek istendiği için afişlerin tamamında tipografik tasarımlar ön planda tutulmaya özen gösterilmiştir. Kompozisyon olarak tüm afişlerde oyunun ismi merkezde ve hiyerarşik olarak ilk sırada algılanacak büyüklükte kullanılmıştır. Tasarımlar siyah beyaz tonlarda tasarlanmış, bu yolla renk ögesinin dikkat çekicilik ve bilgiyi aktarma başarısına olası etkisi araştırma kapsamının dışında bırakılmıştır. Her oyun için bir hareketli afiş ve o hareketli afişin bir durağan versiyonu tasarlanmıştır. Bu şekilde 5 oyun için 5 hareketli, 5 durağan afiş tasarımı (Görsel 2) elde edilmiştir. Afiş tasarımında durağan versiyon ve hareketli versiyon beraber düşünülüp, birbirlerine uygun olarak tasarlanmıştır. Afişlerin hareketli ve durağan versiyonlarında aynı bilgi ve içerikler aynı şekilde kullanılmıştır. Afişlerin hareketli ve durağan versiyonları arasında hareket haricinde hiçbir fark olmamasına özellikle dikkat edilmiştir. Her bir afişin durağan versiyonu 10, hareketli versiyonu 10 kişi tarafından görülmüştür. Her katılımcı yalnızca bir afiş görmüştür. Bu durumda, 5 ayrı hareketli afiş izleyen 50, 5 ayrı durağan afiş izleyen 50 olmak üzere, toplam 100 kişiye ait veri elde edilmiştir.

¹ En düşük 18, en yüksek 40, ortalama 22,44 yaş.

²² Araştırma, Akdeniz Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunun 23.12.2021 tarihli onayıyla gerçekleştirilmiştir.

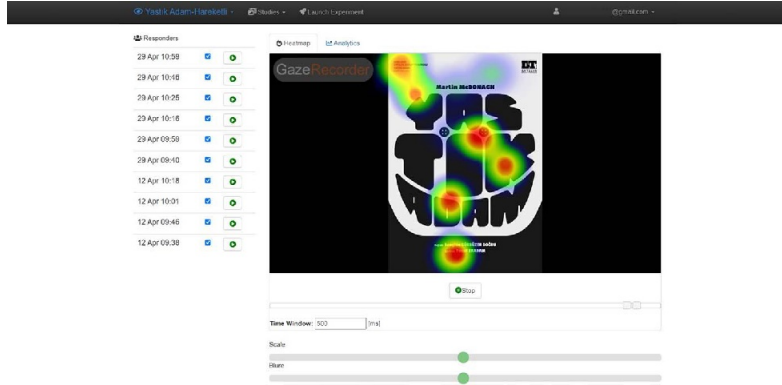


Görsel 2. Çalışma kapsamında tasarlanan tiyatro afişlerinin durağan versiyonları.

Araştırma öncesinde katılımcılar araştırmanın yöntem ve süreci hakkında bilgilendirilmiştir. Katılımcılara ilk olarak göz takip uygulamasıyla göz hareketlerinin takip edileceği bildirilmiştir. Katılımcılara ekranda gördüklerini dikkatlice incelemesi gerektiği ve ekranda gördükleriyle ilgili daha sonra kendilerine soru sorulacağı konusunda uyarılmışlardır (Araştırma ilk olarak 10 kişilik bir öncül odak grupta denenmiş ve katılımcılara hiçbir uyarı yapılmadan ekranı izlemeleri istenmiştir. Bu durumda katılımcıların odak gruptaki soruları yüksek oranda cevaplayamadığı görülmüştür. Ardından yapılan görüşmede neden soruları cevaplayamadıkları sorulunca “Dikkat etmem gerektiğini düşünmedim. Sadece ekrana baktım. Okumaya çalışmadım. Önceden uyarılsaydım daha dikkatli bakardım.” gibi yanıtlar verilmiştir. Bu durumda araştırmanın daha doğru sonuç verebilmesi için içerikten bahsetmeden sadece dikkatle incelemeleri gerektiği uyarısının yapılmasının daha doğru olduğu düşünülmüştür).

Afişlerin katılımcılara gösterimi GazeRecorder göz takip uygulaması üzerinden yapılmıştır. GazeRecorder uygulaması internet tarayıcısı üzerinden erişilebilen, bilgisayar kamerası aracılığıyla göz hareketlerini izlemeyi sağlayan bir uygulamadır. GazeRecorder (http 6) ortalama 79 pixel hata oranı ile alternatifleri arasında en az hata oranına sahip olan uygulamadır (Murali ve Çöltekin, 2021).

Çalışma sırasında katılımcıların görüntüleri kayda alınmamış, yalnızca baktıkları alanların oluşturduğu sıcaklık haritası kaydedilmiştir (Görsel 3).



Görsel 3. GazeRecorder arayüzü (Yazar tarafından ekran görüntüsü alınmıştır).

GazeRecorder uygulamasında videolarla eş zamanlı olarak kullanıcıların göz hareketleri ve hangi alanda ne kadar süre duraksadıkları görülebilmektedir. Bunlarla birlikte uygulamada seçilen alana ilk olarak kaçınıcı saniyede bakıldığı ve toplam gösterim süresi boyunca hangi bölgelere kaç saniye bakıldığı verileri de elde edilmektedir. Bu araştırmada iki afiş versiyonunda da merkezde oyun ismi yazan alan, logo ve oyunun tarih bilgisi verileri karşılaştırılmıştır. Karşılaştırılan alanlar görsel 4'te sarı dikdörtgenler içinde gösterilmiştir. Bu bilgiler tüm afiş tasarımlarında aynı konumlarda kullanılmıştır.



Görsel 4. Afişlerde karşılaştırılan alanlar.

Uygulama standart bir çalışma masasında, standart bir sandalyede ve standart bir bilgisayar kullanılarak yapılmıştır. Katılımcıların tümü aynı şartlar altında ve aynı göz hizasında afişleri izlemişlerdir. Her bir afiş yalnızca bir kişiye 20 saniye süreyle gösterilmiştir. 20 saniyelik göz takip uygulamasının ardından uygulama sekmesi kapatılmış ve yarı yapılandırılmış odak grup çalışmasına geçilmiştir. Bu süreçte öncelikle her katılımcının ankette yer alan 7 soruyu cevaplama istenmiştir. Katılımcılardan bilmedikleri soruyu boş bırakmaları, açık uçlu sorularda ise akıllarına gelen en ufak bir cevabı bile yazmaları talep edilmiştir.

Odak grup çalışmasının yapılandırılmış bölümünün ardından, katılımcılara cevaplayamadıkları soruları neden cevaplayamadıkları yönünde sorular sorulmuş ve yapılandırılmamış olan bu bölümde daha derinlemesine kişisel verilere ulaşılması amaçlanmıştır.

Cevaplarının değerlendirilmesinde bazı kıstaslar konulmuştur. Birinci, ikinci ve beşinci açık uçlu sorularda katılımcıların “Hatırlamıyorum, bilmiyorum, yok” cevapları boş bırakılmış olarak değerlendirilmiştir. Açık uçlu soruların cevaplarında kelimelerin tamamını doğru hatırlayamayan (Örneğin: Bimarhane afişinin anketinde bim yazılması, buzlar çözülmeden anketinde buz yazılması, yöneten yerine yönetmen yazılması gibi) kullanıcıların cevapları “kısmen doğru” ifadesiyle değerlendirmeye alınmıştır. Birinci ve ikinci soruda her bir afişte yer alan tüm kelimelerle katılımcıların cevapları karşılaştırılmıştır. Eksiksiz ya da yazım hatasız kelimeler “doğru” kabul edilmiştir. Tamamı yazılmayan, yarım bırakılan, harf hatası yapılan kelimeler “kısmen doğru” ifadesiyle değerlendirmeye alınmıştır. Afişte olmayan kelimelerin yazıldığı durumlarda ise “yanlış” ifadesi kullanılmıştır. İkinci soruyu boş bırakıp, birinci soruda “doğru” ya da “kısmen doğru” kelimeleri yazmış katılımcıların cevapları ikinci soru için de cevap olarak kabul edilmiştir. Birinci soruda oyunun ismi olan kelimeler doğru yazılıp sıralaması yanlış yazıldığı durumlarda “doğru” kabul edilmiştir. Beşinci soruda da aynı şekilde doğru kelimeler yanlış sıralamayla yazıldığı durumlarda “kısmen doğru” olarak kabul edilmiştir. Bu farklılığın nedeni bu soruda katılımcıların hatırladığı doğru kelime sayısına değil, bütün olarak oyunun ismini hatırlayıp hatırlamadığına odaklanmasıdır.

4. BULGULAR

Araştırmada göz takip uygulaması ve anketlerden elde edilen ortalama veriler birbirleriyle karşılaştırılmıştır. İki farklı yöntemden elde edilen verilerin karşılaştırılması aşağıdaki sırayla yapılmıştır.

- Oyun ismi verilerinde göz takip uygulaması ve anket tekniği ortalama değerlerinin hareketli ve durağan afiş versiyonlarında karşılaştırılması,

- Logo verilerinde göz takip uygulaması ve anket tekniği ortalama değerlerinin hareketli ve durağan afiş versiyonlarında karşılaştırılması,
- Tarih bilgisi verilerinde göz takip uygulaması ve anket tekniği ortalama değerlerinin hareketli ve durağan afiş versiyonlarında karşılaştırılması,

Son olarak bu iki yöntemden elde edilen veriler ve görüşmelerden tutulan notlar birbirleriyle karşılaştırılıp aralarındaki ilişki üzerine yorum ve tartışmalar yapılmıştır.

4.1. Oyun İsmi Verilerinde Göz Takip Uygulaması ve Yapılandırılmış Odak Grup Çalışması Bulguları

Tiyatro oyununun ismi için yapılan araştırma kapsamında elde edilen veriler, hareketli ve durağan afişler açısından karşılaştırılmıştır. Göz takip uygulaması ile elde edilen bulgular incelendiğinde afişlerin tam ortasında bulunan oyunun ismine tüm kullanıcıların en az bir kere baktığı görülmektedir. Oyunun ismine ilk bakış süresi açısından durağan afişlerin hareketli afişlere göre daha avantajlı olduğu görülmektedir. Durağan afişlerde kullanıcıların oyunun ismine ortalama ilk 0,16. saniyede baktıkları görülmektedir. Hareketli afişlerde ise bu süre 0,20. saniyedir. Oyunun ismine toplam bakma süresi açısından hareketli afişlerin daha avantajlı olduğu görülmektedir. Her kullanıcı hareketli afişteki hareket eden oyun ismine ortalama 14,99 saniye odaklanmıştır. Bu süre durağan afişlerde ortalama 14,17 saniyedir.

Yapılandırılmış odak grup sorularında hareket eden ya da büyük boyutlu yazının içeriği açık uçlu olarak sorulduğunda hareketli afişte hatırlama oranı %66 iken, durağan afişte %64 olarak karşımıza çıkmaktadır. Her afiş için hareket eden kelime ya da kelimeler tiyatro oyununun isimleridir. Tiyatro oyunların ismi üç afişte iki, bir afişte üç, bir afişte tek kelimeden oluşmaktadır. Bu durumda 100 rakamı her afişin oyun ismindeki kelime sayılarının katılımcı sayılarıyla çarpıldığında elde edilen 100 adet doğru kelimeyi ifade etmektedir. Aynı soru “oyunun adı nedir?” diyerek yöneltildiğinde ise hareketli afişte hatırlama oranı %44, durağan afişte %38 olarak karşımıza çıkmaktadır. Son olarak tiyatro oyununun adı kullanıcılara çoktan seçmeli olarak sorulmuştur. Bu durumda ise hareketli afişteki oyun adını doğru hatırlayanlar %80’e ulaşmıştır. Durağan afişlerde ise bu oran ancak %64 olarak ölçülmüştür.

Tablo 1. *Oyun İsmi Verilerinde Göz Takip Uygulaması ve Yapılandırılmış Odak Grup Çalışması Sonuçlarının Hareketli ve Durağan Afişler Açısından Karşılaştırılması.*

HAREKETLİ AFİŞLER (50 KATILIMCI)					
GÖZ TAKİP UYGULAMASI VERİLERİ			YAPILANDIRILMIŞ ODAK GRUP VERİLERİ		
Oyunun İsmine Odaklanan Kişi Sayısı	Oyunun İsmine İlk Bakış Süresi (Saniye)	Oyunun İsmine Toplam Bakma Süresi (Saniye)	Hareket Eden Kelime / Kelimeler Neydi?	Tiyatro Oyununun Adı Neydi?	Tiyatro Oyununun Adı Aşağıdakilerden Hangisiydi?
50/50 kişi %100	0,20/20 saniye %1	14,99/20 saniye %74,95	66/100 kelime %66	22/50 kişi %44	40/50 kişi %80
	▼	▲	▲	▲	▲
DURAĞAN AFİŞLER (50 KATILIMCI)					
GÖZ TAKİP UYGULAMASI VERİLERİ			YAPILANDIRILMIŞ ODAK GRUP VERİLERİ		
Oyunun İsmine Odaklanan Kişi Sayısı	Oyunun İsmine İlk Bakış Süresi (Saniye)	Oyunun İsmine Toplam Bakma Süresi (Saniye)	Hareket Eden Kelime / Kelimeler Neydi?	Tiyatro Oyununun Adı Neydi?	Tiyatro Oyununun Adı Aşağıdakilerden Hangisiydi?
50/50 kişi %100	0,16/20 saniye %0,8	14,17/20 saniye %70,85	64/100 kelime %64	19/50 kişi %38	32/50 kişi %64

4.2. Logo Verilerine Göre Göz Takip Uygulaması Bulguları

Devlet Tiyatroları Antalya logosu tüm afişlerde sağ üst köşede yer almaktadır. Hareketli ve durağan afişlerdeki logoya bakma süreleri göz takip uygulaması ile incelendiğinde, hareketli afişlerde logoya katılımcıların %48'inin odaklandığı, durağan afişlerde ise ancak %10'luk bir grubun logoya baktığı görülmektedir. Logoya ilk bakış süresi açısından da yine hareketli afiş lehine bir üstünlük görülmektedir. Hareketli afişlerde kişiler ortalama olarak 9,66. saniyede logoya bakmışlardır. Bu süre durağan afişlerde ise ortalama 13,35 saniyedir. Logoya toplam bakma süresi açısından da hareketli afişlerin üstünlüğü olduğu görülmektedir. Hareketli afişlerde her katılımcı ortalama olarak 0,25 saniye logoya bakarken, durağan afişlerde bu süre ortalama 0,01 saniyelerdedir.

Tablo 2. *Logo Verilerinde Göz Takip Uygulaması Sonuçlarının Hareketli ve Durağan Afişler Açısından Karşılaştırılması.*

HAREKETLİ AFİŞLER (50 KATILIMCI)		
GÖZ TAKİP UYGULAMASI VERİLERİ		
Logoya Bakan Kişi Sayısı	Logoya İlk Bakış Süresi (Saniye)	Logoya Toplam Bakma Süresi (Saniye)
24/50 kişi %48	9,66/20 saniye %48,3	0,24/20 saniye %1,2
▲	▲	▲
DURAĞAN AFİŞLER (50 KATILIMCI)		
GÖZ TAKİP UYGULAMASI VERİLERİ		
Logoya Bakan Kişi Sayısı	Logoya İlk Bakış Süresi (Saniye)	Logoya Toplam Bakma Süresi (Saniye)
5/50 kişi %10	13,35/20 saniye %66,75	0,01/20 saniye %0,5

4.3.Tarih Bilgisi Verilerinde Göre Göz Takip Uygulaması Bulguları

Oyunun tarih bilgisi ya da başka bir deyişle hangi sezonda oynandığı ile ilgili bilgi tüm afişlerin sol üst köşesinde yer almaktadır. Hareketli ve durağan afişlerdeki tarih bilgisine bakma süreleri göz takip uygulaması ile incelendiğinde, hareketli afişlerde tarih bilgisi bölümüne katılımcıların %88'inin odaklandığı, durağan afişlerde ise ancak %38'lik bir grubun bu alana baktığı görülmektedir. Tarih bilgisine ilk bakış süresi açısından da yine hareketli afiş lehine bir üstünlük görülmektedir. Hareketli afişlerde kişiler ortalama olarak 4,77. saniyede tarih bilgisi bölümüne bakmışlardır. Bu süre durağan afişlerde ise ortalama 10,42 saniyedir. Tarih bilgisi bölümüne toplam bakma süresi açısından da hareketli afişlerin üstünlüğü olduğu görülmektedir. Hareketli afişlerde her katılımcı ortalama 1,29 saniye tarih bilgisine bakarken, durağan afişlerde bu süre ortalama 0,24 saniye olarak ölçülmüştür.

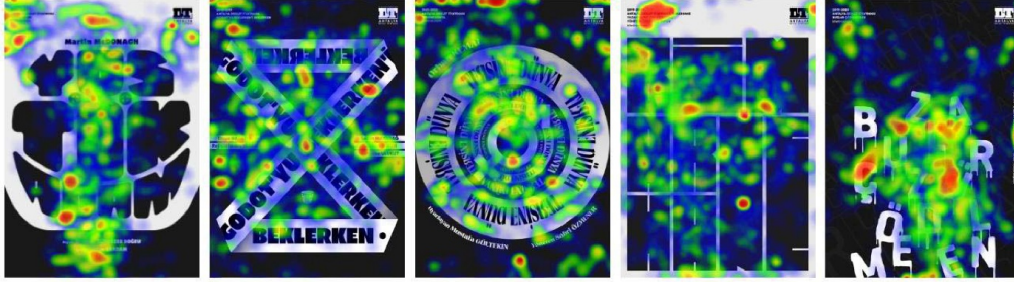
Tablo 3. Tarih Bilgilerinde Göz Takip Uygulaması Sonuçlarının Hareketli ve Durağan Afişler Açısından Karşılaştırılması.

HAREKETLİ AFİŞLER (50 KATILIMCI)		
GÖZ TAKİP UYGULAMASI VERİLERİ		
Tarih Bilgisine Bakan Kişi Sayısı	Tarih Bilgisine İlk Bakış Süresi (Saniye)	Tarih Bilgisine Toplam Bakma Süresi (Saniye)
44/50 kişi %88	4,77/20 saniye %23,85	1,29/20 saniye %6,45
▲	▲	▲
DURAĞAN AFİŞLER (50 KATILIMCI)		
GÖZ TAKİP UYGULAMASI VERİLERİ		
Tarih Bilgisine Bakan Kişi Sayısı	Tarih Bilgisine İlk Bakış Süresi (Saniye)	Tarih Bilgisine Toplam Bakma Süresi (Saniye)
19/50 kişi %38	10,42/20 saniye %52,10	0,24/20 saniye %1,2

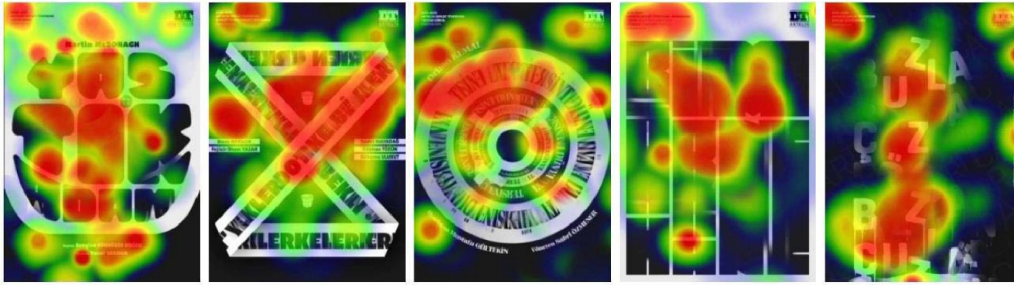
4.4. Göz Takip Uygulaması Bulguları

Göz takip uygulaması sonrasında durağan ve hareketli afişlere ait sıcaklık haritaları elde edilmiştir (Görsel 5). Elde edilen sıcaklık haritaları karşılaştırıldığında, durağan afişlerde katılımcıların afişin genel yüzeyine yaklaşık eşit olarak odaklandıkları ve bu odaklanmanın daha kısa sürdüğü görülmektedir. Hareketli afişlerde ise katılımcıların hem daha uzun süre afişe yoğunlaştıkları hem de bakma yoğunluğun hareketin olduğu alanda, hatta tam olarak oyun isminin akış yönünde olduğu görülmektedir. Oyun isminin olduğu hareketli alana bakış süresinin hareketli afişlerin tümünde belirgin derecede fazla olması üstte yer alan sayısal verileri doğrulamaktadır

Durağan Afişler Sıcaklık Haritası



Hareketli Afişler Sıcaklık Haritası



Görsel 5. Göz takip uygulamasından (Gaze Recorder) alınan sıcaklık haritası ekran görüntüleri.

Araştırmada Göz takip uygulaması ve yapılandırılmış görüşmenin ardından, yapılandırılmamış görüşme yöntemi de uygulanmıştır. Bu bölümde yapılandırılmış bölümde soruları yanlış cevaplayan kişilere bu hataların nedenleri ile ilgili sorular yönlendirilmiştir. Afiş ismini cevaplayamayan katılımcılar çoğu birbirine benzer şekilde “merkezdekileri harf olarak algılamadım”, “okumaya çalışmadım”, “şekil olarak algıladım ve şekilleri inceledim”, “uzayıp kısalan yollar gördüm”, “yazıları veya harfleri hiç görmedim”, gibi ifadeler kullanmışlardır. 27.Apr.11.12 kodlu katılımcıya neden sadece oyunun ismini hatırladığı, diğer hiçbir bilgiyi hatırlayamadığı sorulduğunda “Sadece hareketin önemli olduğunu düşündüm. Başka bir yere bakmadım” cevabını vermiştir. Yapılan bu görüşmeler sonucunda da katılımcıların harekete odaklandıkları ancak hareketli bölümü yazı değil şekil ve imgeler olarak algıladıkları anlaşılmaktadır.

5. SONUÇ

Bu araştırma hareketli afişin dikkat çekme ve bilgiyi aktarma başarısının durağan afişe kıyasla daha fazla olduğu hipotezi üzerine yapılmıştır. Bunu ölçmek için karşılaştırmalı analiz yöntemiyle; göz takip uygulaması ve yarı yapılandırılmış odak grup görüşmesi veri setleri kullanılmıştır.

100 katılımcıyla yapılan bu araştırmada aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır;

- Hareket eden metinler dikkat çekme açısından gösterimin ilk saniyelerinde durağan metinlere göre daha başarılıdır.
- Hareket eden metinler toplam bakma / odaklanma süresi açısından durağan metinlerden daha başarılıdır.
- Hareket eden metinler bilgiyi aktarma / aktarılan bilginin hatırlanması açısından durağan metinlerden daha başarılıdır.
- Hareket ögesi bulunan afişler, sabit ögelerin görünürlüğü açısından durağan afişlerden daha başarılıdır.
- Hareket ögesi bulunan afişler, sabit öğelere gösterim süresi boyunca bakış süresi / yoğunluğu yönünden de durağan afişlere göre daha başarılıdır.

Bu sonuçlardan yola çıkarak hareketli afişin katılımcıların bakış yoğunluğunu üzerinde tutmada ve bilgiyi aktarmada durağan afişe kıyasla daha başarılı olduğu rahatlıkla söylenebilir. Göz takip uygulaması ile elde edilen verilerde hareket eden öğelerde gözün daha fazla yoğunlaştığı ve göz hareketlerinin de afişteki hareketler ile aynı yönde hareket ettiği görülmektedir. Afişlerin nihai sıcaklık haritası görünümünde, soldan sağa okuma alışkanlığı olan toplumlar açısından genel bir kanı olan, sayfaya bakmaya sol üstten başlanıp daha sonra sağ alt bölüme doğru yönelme durumu bu çalışmada da gözlemlenmiştir.

Bir konunun duyurulması ya da ilanı için tasarlanan afişin iki temel işlevi vardır: İlk olarak hedef kitlenin dikkatini çekmek; ikinci olarak içeriği karşıya doğru ve akılda kalıcı şekilde aktarmak. Bir tiyatro afişinde hiyerarşik sıralamada birincil öneme sahip olan bilgi oyun ismidir. İki afiş versiyonunda da kendi içlerinde karşılaştırılan üç öge içerisinden ilk bakılan alan oyun isminin olduğu alandır. İlk bakış süresi açısından iki afiş versiyonu da kendi içlerinde başarılı olsalar da hareketli afişlerde oyun isminin akılda kalıcılığı belirgin biçimde daha fazladır.

Hareketli afişlerin tasarımında özellikle bazı öğelerin durağan olması tercih edilmiş, afişlerdeki tüm elemanlar hareket ettirilmemiştir. Hareketli afişlerde sabit öğeler olarak tarih bilgisi ve logo belirlenmiştir. Hareketli bir afişteki hareketli ögenin dikkat çekmesi ve izlenmesi öngörülebilir bir durumdur. Bu tercihteki amaç hareketli bir afişte durağan öğelerin ne kadar görünür olduğu ve ne kadar akılda kaldığını da ölçmektir. Araştırma sonucunda görülmüştür ki sabit öğeler olan tarih bilgisi ve logo, göz takip uygulamasında hareketli afişlerde durağan afişlere göre daha başarılı sonuçlar vermiştir. Hareketli afişlerde hem logo hem de tarih bilgisi bölümlerine, daha fazla kişi tarafından, daha erken ve daha uzun süre bakılmıştır. Bu durum hareket eden öğelerin daha fazla dikkat

çekmesinin yanı sıra, yanındaki durağan öğelerin de daha fazla dikkat çekmesine yardımcı olduklarını göstermektedir.

Araştırmada elde edilen verilerin bütününe bakıldığında, hareketli afişlerin özellikle dikkat çekme ve bilgi aktarma açısından durağan afişlere göre daha etkili olduğu görülmektedir. İzleyiciler tarafından hareketli afişlere durağan afişlere kıyasla daha uzun süre bakılmakta ve hareketli afişlerdeki hareketli öğeler bilgiyi belirgin olarak daha başarılı bir şekilde karşıya aktarmaktadır. Bu sonuçlar, dijital iletişim çalışmaları ve reklamcılık stratejileri için önemli bir kılavuz sağlayabilir. Bu veriler sosyal medya ya da dış mekanlardaki dijital panolarda (billboard) yapılacak iletişim çalışmalarında yol gösterme potansiyeline sahiptir. Bu tür mecralar için yapılacak iletişim çalışmalarında, hareketli afişlerin, dikkat çekme ve bilgiyi aktarma açısından durağan afişlere göre daha başarılı olduğu göz önüne alınmalıdır.

KAYNAKLAR

- Atasoy, S. N. (2018). Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları. (Sanatta Yeterlik Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Atikan, Z., ve Tunç, A. (2011). Blogdan Al Haberi Haber Blogları, Demokrasi ve Gazeteciliğin Geleceği Üzerine. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Becer, E. (2019). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi.
- Beyaz, E. (2019). Hareketli Grafiğin Gelişimi ve Sosyal Farkındalık Konulu Hareketli Afiş Uygulamaları (Sanatta Yeterlik Tezi). İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Chun, C. H. (2020 a). A Study on the Elements of Moving Poster Design. Journal of Korea Multimedia Societ, (23), 361-367.
- Chun, C. H. (2020 b). A Study on Visual Expression Characteristics of Motion Poster. Journal of Korea Multimedia Societ, (23), 67-73.
- Eken, B. (2018). Teknoloji ile Birlikte Dönüşen Afişin İncelenmesi ve Kamusal Ekranlarda Etkileşimli Afiş Uygulamaları. (Sanatta Yeterlik Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Ergüven, A. (2021). İyi Tasarım Nedir? İstanbul: Hümanist Ajans.
- Ertan, G., ve Sansarcı, E. (2020). Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı. İstanbul: Alternatif Yayıncılık Limited.
- Kirişcan, B. (2021). Türkiye’de Hareketli Afişin Ontolojisi. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 11(1), 208-227.
- Kirişcan, B., ve Doğan, Ö. E. (2021). Basılı ve dijital afişlerin “itme” kuramı bağlamında karşılaştırılması. Journal of Arts, 4(3), 139-151.
- Kuisma, J., Simola, J., Uusitalo, L. ve Öörni, A. (2010). The Effects of Animation and Format on the Perception and Memory of Online Advertising. Journal of Interactive Marketing, 24(4), 269-282.
- Lehimler, Z. (2018). Afiş Tasarımının Geleceği. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, (83), 163-176.
- Manifold. (2018). 33 Afiş, 2 Soru, 44 Yanıt Jeff Talks 210-2018. İstanbul: Manifold.
- McLuhan, M., ve Fiore, Q. (2019). Yaradığımız Medya Medyanın Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu. İstanbul: Nora Kitap.

- Murali, M., Çöltekin, A. (2021). Conducting eye tracking studies online. In Proceeding of the Workshop on Adaptable Research Methods for Empirical Research with Map Users, ICA Cognitive Visualization.
- Özkirişçi, İ. H. (2016). Tiyatro Afişlerinin Grafik Tasarımda Görsel Algı Açısından İncelenmesi ve Hareketli Afiş Uygulamaları. (Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Poe, M. T. (2019). İletişim Tarihi Konuşmanın Evriminden İnternete Medya ve Toplum. İstanbul: Isık Yayınları.
- Turner, (2013). Ch@nge: 19 Key Essays on How Internet is Changing our Lives. Spain: BBVA

İnternet Kaynakları:

- http 1. <https://sozluk.gov.tr> (Erişim tarihi: 03.01.2022)
- http 2. <https://www.britannica.com/dictionary> (Erişim tarihi: 06.04.2022)
- http 3. <https://lookingfromsolitude.tumblr.com/post/40172195344/susan-sontag-posters-advertisement-art-political-artifac> (Erişim tarihi: 13.01.2022)
- http 4. <https://wearesocial.com/uk/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023/> (Erişim tarihi: 20.04.2023)
- http 5. <https://eyeondesign.aiga.org/a-new-poster-movement/> (Erişim tarihi: 07.09.2022)
- http 6. <http://gazerecorder.com/> (Erişim tarihi: 12.10.2021)

ETKİLEŞİMLİ SANAT VE CECİL KEMPERINK'İN SERAMİKLERİ

• Selen GÜLTEKİN* • Prof. Elif AĞATEKİN**

ÖZET

İçinde bulunulan yüzyılın çok sesli, demokratik, sosyal ve etkileşimli ortamının bir yansıması olarak sanatta yaşanan değişim ve dönüşümün sonuçlarından biri olan etkileşimli sanat, sanatçılar kadar izleyicilerin de sanat eserinin parçası olmasına imkân vermiştir. Böylece; sanat eserleri, izleyici için alışlagelmiş durağan formundan uzaklaşmış, dinamikleşmiş, temas edilebilen, duyuşsal ve fiziksel deneyim fırsatına dönüşebilen etkileşimlerin oluşmasını mümkün kılmıştır. Bu çalışmada ilk olarak; geleneksel sanat anlayışı ile etkileşimli sanat kavramının alan yazında farklı şekillerde yorumlandığı vurgulanmaktadır. Değişen sanat anlayışı ve teknolojik gelişmelerden hareketle, bu çalışmanın ana temasının, izleyicinin katılımcı rolüne bürünmesi olduğu ifade edilebilir. İkinci olarak; etkileşimli sanat kavramından ve bu bağlamda yapılmış sanat örneklerinden bahsedilmektedir. Üçüncü olarak ise; seramik malzemeyi etkileşimli sanat eserlerinin öznesi konumuna getiren sanatçılardan Cecil Kemperink ve sanatçının etkileşimli seramik çalışmalarına odaklanılmıştır. Sanatçı, hareketle bütünleşik sesi sunduğu ve hangi yöne gideceğine kendisi karar veren çalışmalarının rastgele ve beklenmedik hallerinin kabulünü arayan etkileşimli seramik çalışmalarının izleyicisinin deneyimlenmesini incelemekte, seramik malzemenin sınırlarını, kurallarını sorgulayan izleyiciyle birlikte değişen hallerini ortaya koyan yeni bir tavra dikkat çekmeye çalışmaktadır. Bu bağlamda; çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmış olup veri toplama yöntemi olarak da “Doküman İncelemesi” kullanılmıştır. Alanda konu ile ilgili herhangi bir çalışma olmadığından Cecile Kemperink'in eserlerinden faydalanılarak oluşturulan bu metnin, literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Etkileşimli Sanat, Cecil Kemperink, Etkileşimli Seramik, İzleyici, Katılımcı

* Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Seramik ve Cam Anasanat Dalı Bilecik/Türkiye, selen.gultekin5@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5241-6521

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

INTERACTIVE ART AND CECIL KEMPERINK'S CERAMICS

• Selen GÜLTEKİN* • Prof. Elif AĞATEKİN**

ABSTRACT

Interactive art, a consequence of art-based changes and transformations reflecting today's multi-perspective, democratic, social and interactional environment, has enabled both artists and viewers to engage more deeply with artworks. Therefore, artworks have created more dynamic and tangible interactions which are diverted from their conventional static forms and might provide emotional and physical experience opportunities. This paper first highlights that traditional art mentality and interactive art concept are approached differently in the literature. Considering the changing art mentality and current technological developments, the study mainly dwells on viewers' assuming a participatory role. Secondly, the study introduces "interactive art" and its representative samples. Thirdly, it focuses on interactive ceramic sculptures of Cecil Kemperink. It also examines how interactive ceramic sculptures, synchronizing sound and movement and deciding which way as reaction to this movement, are experienced by viewers for this random and unexpected movement experience. Finally, it aims to showcase a new perspective exhibiting the boundaries of ceramic material capabilities and its transformation in collaboration with viewers who challenge its conventional rules. To achieve these purposes, the study employed qualitative research methodology and "Document Analyses" for data collection. This paper is expected to contribute to the literature addressing the lack of studies on this issue.

Keywords: Interactive Art, Cecil Kemperink, Interactive Ceramic Sculpture, Viewer, Participant.

* Bilecik Seyh Edebali University, Institute of Graduate Education, Department of Ceramics and Glass, Bilecik/Turkey, selen.gultekin5@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5241-6521

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

1. GİRİŞ

Literatüre bakıldığında; etkileşimli sanat kavramının farklı şekillerde ele alındığı görülmektedir. Savaş, Verwijmeren ve Lier (2021: 169) tarafından etkileşimli sanat izleyicinin katılımına dayanan ve izleyicinin yaratıcı sürece dahil olduğu etkileşimli bir sanat türü olarak ele alınmaktadır. Buna göre; etkileşimli sanatın, insanların sanat eserleri ile ilişki kurma biçimini değiştirdiği söylenebilir. Ruşen (2022: 182) göre; 1960'lı yılların sanatsal pratiklerinde meydana gelen değişim, izleyici kavramının niteliğini değiştirmiştir. 1990'lı yıllarda ise; izleyici odaklı etkileşimli sanat yapıları, izleyicinin etkileşimli bir şekilde sanat yapıtı ile diyalog kurduğu, sanat yapıtını dönüştürüp değiştirdiği ve etken bir konumda olduğu bir süreci başlatmıştır. İzleyicinin katılımı ile değişen sanat anlayışı, izleyiciyi edilgen konumdan etken konuma dahil ederek sanat yapıtının bir parçası olmasını ve farklı bir perspektifle sanat eserini deneyimlemesini, etkileşim kurmasını sağlamıştır. Karaca (2018: 231) tarafından belirtildiği üzere; izleyicileri içine alan, izleyicinin empati kurarak katılımcıya dönüştüğü çalışmalar oluşmaya başlamıştır. Bu bağlamda; etkileşimli sanat, sanat eseri ve sanat izleyicisi arasında izleyicinin bakış açısını sorgulatan, sanat eseri ile arasındaki duygu durumunda mutlak bir değişime neden olan bilinç dâhilinde kurgulanmış bir tür temas olarak ifade edilebilir. Sanatçılar, bunu başarabilmek için izleyicilerin sanat eserinin bir parçası olmalarını istemekte ve beş duyu organıyla sanat eserinin içinde, üzerinde, karşısında veya çevresinde bulunarak izleyicilerin sanat eserini hissetmelerini amaçlamaktadırlar. Ruşen (2022: 191) tarafından bu durum şöyle anlatılmaktadır: “Sanatçılar, meydana getirdikleri çalışma ve performanslarla, izleyiciyi/katılımcıyı harekete geçirme ve etkileme arayışlarında, sessel ve görsel öğeleri ustaca birleştiren ve izleyiciyi sürece dâhil edici ortamlar oluşturmaktadır”. Kluszczyński (2010: 4) tarafından yapılan çalışmada da vurgulandığı üzere; günümüz sanat çalışmalarında sanatçının arayüz tasarımı, yazılım/donanım, bilgi bankaları, bilginin işlenmesi ve katılımcılarla olan iletişim gibi birçok konuyla baş etmesi gerekmektedir.

Teknolojik gelişmelere paralel olarak ilerleyen sanat alanındaki değişimler sonucunda sanatçıların, geleneksel yapıdan uzaklaşarak izleyicilerin sanatsal süreçlere dahil edilebileceği ortamların yaratılmasına odaklandığı ifade edilebilir. Paul (2003: 67) tarafından yapılan çalışmada bu ayrım şöyle vurgulanmaktadır: “İzleyicinin etkileşiminin sadece bir zihinsel olay olduğu geleneksel sanat formlarının aksine, etkileşimli sanat, tamamen psikolojik aktivitenin ötesine geçen bir sanat eserine çeşitli türlerde gezinme, montaj veya katkı için izin verir”. Yenilerde yapılan bir çalışmada, kavramsal sanatla birlikte geleneksel sanat anlayışının açıldığı, anlam ve fikrin ön planda tutulduğu bir atmosfer ortaya çıktığı belirtilmektedir. Ayrıca; bu çalışmada, Fluxus, Art and Language, Minimalizm, Performans Sanatı, Süreç Sanatı, Yoksul Sanat, Land Art ve Yerleştirme Sanatı gibi

ifade biçimlerinin ve oluşumların, geleneksel sanat anlayışının aksine bir yol izleyerek sanat eserlerinin içerisinde zaman, mekan, süreç ve kavramların barındığı yeni söylemlerin doğmasına sebep olduğu da ifade edilmektedir. Sonuç olarak; sanat eseri, izleyici için alışlagelmiş durağan formundan uzaklaşmakta, dinamikleşmekte, değişken ve de teatral olabildiği kadar temas edilebilen yeni bir duyuşsal ve fiziksel deneyim fırsatına dönüşürken oluşun etkileşimle hayat bulmaktadır (Alış, 2022: 29).

2. ETKİLEŞİMLİ SANAT ve ÖRNEKLERİ

Etkileşimli sanat, insanların onunla etkileşime geçmesini gerektirmektedir (Krzyzaniak, Erdem ve Glette, 2021: 1). Bu tür eserler, tipik olarak ya görsel ya da sesli niteliktedir, dijital teknoloji içermekte ve etkileşimde bulunan kişinin hareketlerine, seslerine ya da girdilerine (bir bilgisayar arayüzü aracılığıyla) yanıt vermektedir. Bu durum, etkileşime giren kişi ile eser arasında çift yönlü bir bilgi akışı yaratmaktadır. Dolayısıyla; izleyicinin eylemlerinin, etkileşimli sanatın ayrılmaz bir parçası olduğu söylenebilir. Sanat eserini oluşturan “sanatçı” ve “izleyici” kavramlarının değişimiyle ilgili olarak Bishop (2015: 10) şunları söylemektedir: “Sanatçı farklı nesneler üreten bir birey olarak değil, “durumlar”ın (*situations*) ortağı ve üreticisi olarak görülmeye; bitmiş, taşınabilir, metaya dönüştürülebilir bir ürün olarak sanat yapıtı başı sonu belirsiz, devam eden ve uzun vadeli bir “proje” olarak yeniden tanımlanmaya başlamış; daha önceleri “izleyici” sayılanlar da şimdi ortak üretici ya da “katılımcı” olarak yeniden konumlandırılmıştır”. Joan Soler (2015: 44) ise; bu konudaki görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir: “Etkileşimli sanat enstalasyonları bunu, gözlemcinin ya da ziyaretçinin onların içinde, üzerinde ve çevresinde “yürümesine” izin vererek başarmaktadır; bazıları ise; sanatçıdan veya izleyicilerden sanat eserinin bir parçası olmalarını istemektedir”.

Etkileşimli sanat bağlamında verilebilecek iddialı, yaratıcı ve etkileşimli proje örneklerinden ilki, 2012 yılında Londra Barbican Center’da sunulan *Yağmur Odası* (*Rain Room*)’dır. Bu eser; Florian Ortkrass, Hannes Koch ve sanat stüdyosu “Random International” olarak bilinen “Briton Stuart Wood” tarafından 3 yıl gibi sürede hazırlanmıştır. *Yağmur Odası*, insan vücudunun tespit edildiği yerde duran, böylece izleyicilere ıslanmadan yağın sağanak yağmuru kontrol etme deneyimi sunan, düşen bir su alanıdır. *Yağmur Odası*, insanları beklenmedik bir sahnede sanatçı olmaya teşvik ederken aynı zamanda samimi bir tefekkür atmosferi yaratan anıtsal bir eserdir (http 1) (Görsel 1).



Görsel 1. Florian Ortkrass, Hannes Koch ve Random International, “Yağmur Odası (Rain Room)”, 2012, Barbican Center, Londra (<http> 2).

Bu eser, izleyicilerin konumunu ve hareketini 3 boyutlu olarak haritalandıran bir dizi kameranın izlediği bir alandan oluşmaktadır. İzleyicilerin içinden geçebilecekleri etkileşimli bu alan; su düştükçe filtrelenebilmekte ve bir tesisat sistemi aracılığıyla arıtılarak yağmura geri dönüştürülmektedir. *Yağmur Odası*, izleyicinin hareketlerine ve varlığına tepki veren sensörler sayesinde, izleyicinin yağmur hissini havadaki nem ve yağın yağmurun sesleri aracılığıyla ıslanacakmış gibi ama ıslanmadan hissetmesini sağlayan şaşırtıcı derecede gerçeküstü bir deneyim olarak tariflenmektedir.

Etkileşimli sanata verilebilecek ikinci örnek; eğitimci, yazılım geliştirici ve etkileşimli dijital sanat alanına yoğunlaşmış bir sanatçı olan Daniel Rozin’in, görüntünün yapısını ve malzemesini sorgulayan eseridir. Daniel Rozin, eserlerinde ilk bakışta asla ayna olarak algılanmayacak kürk, tahta, mantar, oyuncak, çöp gibi sıradan ve normalde yansıtıcı özelliği olmayan malzemeleri; kameralar ve yüzlerce motorun hareket algılama teknolojisi içeren özel yazılımlar sayesinde (<http> 3) harekete tepki veren ve dışarıdan asla hissedilmeyen aynalara dönüştürmektedir. Karatay’a (2019: 515) göre; Mekanik Aynalar, Rozin’e ait dijital ve analog arasındaki sınır ve kontrastın, sanal ve fiziksel deneyimin veya düzenin karşısındaki kaosun keşfedildiği bir platformdur.



Görsel 2. Danny Rozin, “Ahşap Ayna (Wooden Mirror)”, 2014, Ahşap, motorlar, video kamera, özel yazılım, mikrogenetleyici, 182,9 × 182,9 cm, Bitforms Gallery (<http> 4).

Daniel Rozin'in insanın görsel algısının iç işleyişini araştırdığı "Mekanik Aynalar" serisinden *Ahşap Ayna* (*Wooden Mirror*), yansıtıcı olmayan kare ahşap piksellerden oluşan etkileşimli bir heykeldir ve canlı animasyon yaratacak kadar hızlı hareket edebilen ahşap kare parçalar önündeki herhangi bir nesneyi veya kişiyi yansıtmaktadır (http 4). Mekanik bir ayna haline gelen *Ahşap Ayna*, izleyicinin tepki vermesine ve izleyiciyi sanat eserine aktif bir katılımcı olmasına olanak sağlamakta ve izleyicinin görsel bir temsilini yeniden yaratmaktadır. Daniel Rozin ve eserleri hakkında Baratali (2012: 8); izleyicilerin, hareketlerindeki anlık görüntülerin taklitlerini karşısındaki çalışma tarafından izledikleri belirtilmekte, aynanın yaptığı görsel yansımayı kullandığı teknolojik aletlerle hissettirdiği vurgulanmaktadır. Sanatçı, algı ile oynamakta olan bu tür çalışmalarında, sanatın geleneksel çerçevesi dışında bir sunumla, günümüzün teknolojik gelişmelerini zorlamakta ve izleyicisinin statüsünü de seyirciden katılımcıya dönüştürmektedir. Sanatçı, dijital ortamda hazırlamış olduğu boş yüzeyi, seyirci karşısına geçtiğinde bir nevi resimsel bir nitelikte tamamlamaktadır ve bu süreç, seyircinin değişimi ile sürekli kendini yenilemekte, yeni bir eser olmaktadır.

Etkileşimli sanata verilebilecek üçüncü örnek, Ai Weiwei'nin dünya çapında ün kazanmasını sağlayan 2010 yılında Londra Tate Modern'de sergilediği *Ay çekirdekleri* (*Sunflower Seeds*) adlı eseridir. Bu eser, etkileşimli sanat eserleri arasında seramik malzeme kullanılarak üretilmiş en büyük ölçekli örnek olarak ifade edilebilir. 1949 yılında Komünizm ideolojisiyle Mao Zedong liderliğinde kurulan Çin Halk Cumhuriyeti'nde uzun yıllar sürdürülen kültür devrimi propagandalarında, Mao kült bir lider olarak gösterilmeye çalışılmış; kurduğu rejimin gücü, yarattığı refah ve huzura vurgu yapılan kitle iletişim araçları yoğun biçimde ülke genelinde kullanılmıştır. 1960'lardan 1970'lere kadarki döneme ait posterlerde güneşin önünde resmedilen Mao'nun ideolojisi güneş ışığını, ayçiçekleri ise; güneş ışığını takip eden Çin halkını temsil etmektedir. Bu propaganda posterlerinden aldığı referansla Ai Weiwei, Tate Modern'in 1000 m2'lik Turbine Salonunun zemini üzerine, 10 cm yüksekliğinde yaklaşık yüz milyon adet el yapımı porselen ay çekirdeğini sermiştir (Görsel 3).



Görsel 3. Ai weiwei, "Ay çekirdekleri (*Sunflower Seeds*)", 2010, yüz milyon el yapımı porselen ay çekirdeği, Tate Modern, Londra (http 5).

Ay çekirdekleri'nin üretimi, yaklaşık iki bin yıldır porselen üretiminin merkezi olan Jingdezhen'de 1600 kişiden fazla işçi ile her aşaması geleneksel yöntemler ve el emeğiyle yaklaşık iki yıl boyunca sürmüştür. Ai Weiwei, engin olduğu kadar tekdüze olan milyonlarca ay çekirdeğini; izleyicilerin ayaklarının altında ezilmelerine ve hatta kaybolmalarına bile göz yumarak sergilemiş; Çin'deki insan hakları ihlallerine, ifade özgürlüğü konusunda yaşanan baskılara, kaybolan ve kendisinden bir daha haber alınamayan kişilerle ilgili uygulanan sansürlere, ucuz iş gücü olarak görülen ve neredeyse tüm dünyanın altında ezdirilen Çin halkıyla izleyici arasında direkt bir etkileşim kurmaya çalışmış ancak bunu tam anlamıyla başaramamıştır. Ai Weiwei, izleyicilerin ay çekirdeklerinin ceplerine atıp götürme ihtimalini düşünerek yığına eklenebilmesi için galeriye fazladan sekiz milyon ay çekirdeği vermesine rağmen Tate Modern bu sergileme biçimiyle eserden çıkan tozun insan sağlığına zararlı olması gerekçesiyle eserin etrafını çitle çevirmiş ve eserle izleyici arasında oluşması istenen birebir etkileşimi engellemiştir. 3 Nisan 2011'de, sergisinin bitmesine iki ay kala Ai Weiwei, Çin polisi tarafından tutuklanmış ve ailesi tarafından kayıp ilan edilmiştir. Bunun üzerine; uluslararası bir tepki oluşmuş ve "Ay Çekirdekleri Sergisi" kaçınılmaz olarak protestoların odak noktası haline gelmiştir (Hancox, 2012: 286). Asıl tutkusunun Çin'i değiştirmek olduğunu ifade eden Ai Weiwei, yıllar içerisinde "Yunan mitolojisindeki Erinyeler gibi, mevcut düzenin hem çocuğu hem de cezalandırıcısı" haline gelmiştir (Martin, 2013: 13).

Etkileşimli sanata verilebilecek bir diğer etkili örnek, sıklıkla iş birliğine dayalı, sıkı bir araştırma döneminin ardından gerçekleştirdiği etkileşimli enstalasyonlarıyla tanınan Clare Twomey'dir. Twomey, 2006 yılında Birleşik Krallık'ta dünyanın önde gelen seramik koleksiyonlarından birine sahip olan Victoria & Albert Müzesi'nin siparişiyle; Alun Graves'in küratörlüğünde "*Yadigar (Trophy)*" adlı 4000 küçük kuşun sergilenmesinden oluşan geçici bir enstalasyon hazırlamıştır. Victoria & Albert Müzesi'nin Cast Coust Salonuna yerleştirilen ve geleneksel sergileme biçimine meydan okuyan bu enstalasyonda Clare Twomey, "değer, kalıcılık ve koleksiyonculuk kültürü kavramlarıyla oynamıştır" (Peters, 2018: 4). Twomey'in kendi ifadesiyle *Yadigar*; "alternatif etkileşim ve sergileme biçimiyle, geçici sergileme biçimleri ve izleyici katılımını ele alan ilk kil müdahalesi olmuştur" (Twomey, 2018: 22) (Görsel 4).



Görsel 4. Clare Twomey, “Yadigar (Trophy)”, 29 Eylül 2006, Cast Courts, Victoria & Albert Museum ([http 6](http://6)).

Eseri oluşturan 4000 kuşun orijinali, Twomey’in Macaristan’dayken edindiği bir antika-dır. Bu antika kuştan çıkışlı farklı oturma pozisyonunda ve ölçülerde 5 kuş varyasyonu Clare Twomey’in işbirliği yaptığı Wedgwood’un atölyesinde çalışılır, kalıpları hazırlanır, “18. yüzyılda Josiah Wedgwood tarafından yaratılan ve o dönemde moda olan antik zevklere ve Neoklasik iç dekorasyon tarzına gönderme yapan eşyalarda kullanılan Wedgwood fabrikasına özgü mavi jasperware çamurundan dökümleri yapılır, her birinin sırtında Victoria & Albert Müzesi’nin logosu, Wedgwood ve Clare Twomey damgaları vurulur, rötuşları tamamlanarak fırınlanır” (Peters, 2018: 4). Twomey (2018) eserinde, eserin müze binasında alçı heykellerin arasına, zemine ve kaide boşluklarına yerleştirildiğini; eserin yerleştirilmesinin, dört asistan ve Victoria & Albert Müzesi’nin küratör ekibinin yardımıyla üç gün sürdüğünü ifade etmektedir. Clare Twomey *Yadigar*’ın konseptini; müzenin nesneleri güvende tutma rolünden ve halkın bu nesnelerin tarihiyle olan ilişkisi üzerine temellendirmiştir. Sergiyi gezen izleyicilerin yanlarında bir kuş götürmeleri engellenmez ancak izleyiciler, diğer izleyicilerden aldıkları cesaretle sergi alanından bir kuş alırlar. İzleyicilere Cast Courts’tan ayrılırken, kuşu neden aldıklarını ve mümkünse müzeden ayrıldıktan sonra kuşun nereye götürüldüğünün bir resmini göndermelerini isteyen küçük bir kağıt parçası verilir. Dahne (2015) göre; insanlar, hangisini kendi ‘yadigarı’ olarak alacaklarına karar vermeden önce yerdeki kuşların arasından kendilerine yol açarak ve kurulumun tadını çıkararak dikkatlice dolaşmıştır. İşbirlikçi icracılar haline gelmiş, eserin anlamının inşasında aktif katılımcılara dönüşmüşlerdir.

3. CECİL KEMPERINK

Cecil Kemperink, 1963 yılında Hollanda’nın küçük bir şehri olan Almeloda doğmuştur. Meraklı ve duyarlı geçen çocukluğunun ardından, 1982-1983 yılları arasında birçok sanat ve dans dersi alan sanatçı, moda akademisinden sonra farklı malzemeleri keşfetme konusunda teşvik edildiği Hollanda’nın en güneyinde bulunan Tilburg’daki Fontys Uygulamalı Bilimler Üniversitesi’nde 1985-1990 yılları arasında sanat eğitimi üzerine

öğrenim görmüş ve orada ahşap, metal, tekstil, bronz, boya ve daha birçok malzeme-yi deneyimleme fırsatı bulmuştur. Mezuniyetinin ardından çamurla kurduğu ilk ilişki, torna çekmeyi öğrenmesiyle başlamıştır. Çamuru anlamak, onun sınırlarını keşfetmek için büyük bir hevesle derinlemesine bir öğrenme yolculuğuna başlayan sanatçıya, o dönem “torna çekmek; şimdide, şu anda olmayı ve sürecin önemini ve keyfini öğretmiştir” (http 7). Başlarda tornada silindirlerin üstünden keserek çalıştığı çamur halkaları birbirine bağlayarak oluşturduğu parçaları zamanla devasa enstalasyonlara, performanslara, moda gösterileri ve etkileşimli seramik heykellere dönüştürmüştür.

3.1. Cecil Kemperink'in Etkileşimli Seramikleri

Cecil Kemperink'in etkileşimli seramik çalışmaları, onun hayatı boyunca tutkuyla bağlandığı tekstil, çamur, dans ve modayla ilgilidir. “Büyük bir çağrışım gücüne sahip, mobil, plastik, ses nesneleri olabilen zincirlerden oluşan” (http 8) etkileşimli seramik çalışmalar; ritim, hareket, form, enerji ve sesle oynadığı bir tür oyun, tekstil sanatlarıyla seramiğin rafine bir birleşimi olarak kabul edilebilir.

Başlangıçta tekstil eğitiminden aldığı referanslarla çamur kullanarak, örme, dokuma ve tığ işi yapmaya çalışan ancak çamurun kuruması nedeniyle süreci tamamlayamayan sanatçı, çamur halkaları zincir yaparak kullanma yolculuğunu Through Objects'in kurucu küratörü Rita Trindade'ye verdiği röportajında şu sözleriyle özetlemektedir: “Tornada bir silindirin üst kısmını kestiğinizde oluşan halkayı dekoratif bir unsur olarak kullanmaya başladım; kısa süre sonra halkalar kendi başlarına, özerk nesnelere dönüştü. Geriye dönüp baktığımda, tekstil ve moda geçmişimin ve dans tutkumun yaptığım heykellere yansıdığını çok net görebiliyorum” (http 9). Elinde bir kılavuz olmadığını söyleyen sanatçı, sezgileriyle çalıştığını ve eserlerinde deneme yanılma yöntemini kullandığını belirtmektedir (http 7). Zaman içinde büyük ölçekte çalışmalar yapmak isteyince yöntemini değiştirmiş; çamur halkaları biçimlendirmede ekstruder kullanmaya başlamış ve halkaları birbirlerine bağlamaya elle devam etmiştir. Çoğunlukla çok katmanlı bu uygulama süreçlerini yönetirken aynı anda birkaç eser üzerinde çalışmıştır. Her rengini kendisinin tasarladığı tamamen doğal, minimal ve huzurlu bir renk paleti kullandığı farklı türlerdeki çamurları özenli ve yoğun bir emekle biçimlendirmiştir. “Fırının sıcaklığı çalışmalarının rengini ve dokusunu etkilemekte ve her çalışma kendi sıcaklığını istemektedir” (http 7) (Görsel 5).



Görsel 5. Cecil Kemperink'in çamur halkaları zincire dönüştürdüğü etkileşimli seramik heykellerinin biçimlendirme aşaması (http 10).

Narin ve kuruyunca kırılğanlaşan seramik çamurundan yüzlerce halka kullanarak oluşturduğu zincirleri fırına yerleştirmek oldukça tedirgin edicidir çünkü çamur hamken çok kırılğandır. Bu nedenle; sanatçı, çalışmalarının bir kısmını fırının içinde biçimlendirmeyi tercih etmiş ve parça parça 1050°C ile 1300°C'deki elektrikli fırında en az 4 kere fırınlamıştır. Bazen de “daha önce fırına girmiş olan parçalara yeni halkalar ekleyerek çalışmalarını büyütmüş böylece bazı eserler tamamlanıncaya kadar 15’ten fazla kez fırına girmiştir” (http 7). Büyük bir sabırla aylarca süren tüm bu biçimlendirme ve fırında bütünleme işlemleri tamamlandıktan sonra çamur seramiğe dönüşmüş, kırılğanlığını dirence bırakmış ve birbirine tamamen bağlanmıştır (Görsel 6).



Görsel 6. Cecil Kemperink'in seramik heykellerinin fırınlama aşaması (http 7).

3.1.1. Hareketli anlar

“Sürekli hareket ve dönüşüm, Cecil Kemperink'in doğanın ritminden ilham alan felsefesinin temelini oluşturmaktadır” (http 11). *Hareketli anlar* (Moving moments) ve ona benzer yüzlerce eserinde kullandığı “her halka önemlidir. Tıpkı bir toplulukta/toplumda, kendi yerini almak ve kendi yeteneklerini keşfetmek için herkese ihtiyaç olduğu gibi...” (http 7). Bir halka hareket ettiğinde ona bağlı olan tüm halkalar da hareket etmektedir. Bu ilişkiden oluşan “hareket, onun seramiklerinin ifade gücünün önemli bir parçasıdır.

Hareket nesnenin her bir halkasının önemini göstermektedir. Her halka esastır ve diğeri etkilemektedir; hepsi birbirine bağlıdır ve hepsi birdir” (http 9) (Görsel 7). Bu birlik, aynı anda hem ağır hem de hantal olan etkileşimli seramik çalışmalara kendi içinde basitinden en karmaşığına kadar düz, açık veya kapalı sonsuz farklı şekilde katlanabilen bir hareket, bu hareketten oluşan ve onunla bütünleşen benzersiz bir ses kabiliyeti kazandırmaktadır.



Görsel 7. Cecil Kemperink, *Hareketli anlar (Moving moments)*, Seramik Heykel, (http 7).

3.1.2. Yeniden şekillendirme süreci

Cecil Kemperink, *Yeniden şekillendirme süreci (Reshaping process)* adlı “her fotoğrafında başka bir eser gibi görünen ama aynı eser” (http 7) olan etkileşimli seramik çalışması üzerinden eserlerinde oluşturulabilen biçim değişimini şöyle açmaktadır: “Heykellerim üç boyuttan daha fazlasıdır çünkü birçok görünümü vardır... Onların formu değişebilir, sesleri duyulabilir ve onlara dokunduğunuzda hissi ve enerjiyi deneyimleyebilirsiniz” (http 7). Sanatçının kendi ifadesine paralel olarak “heykellerin taşınması biçim, mekan, ses ve hislerde sürekli bir değişime yol açmaktadır” (http 12).

Her biri aynı sayıda seramik halkası kullanılarak biçimlendirilmiş, kendine has renk geçişleri olan, farklı enerjilere sahip 15 parça yaklaşık kare görünümlü katmandan oluşan bu eserin sunumunda sanatçı mekanla, ritimle, tesadüflerle ve renklerle oynamaktadır (Görsel 8). *Yeniden şekillendirme süreci* ile sanatçı, İtalya’nın Milano kentindeki çağdaş seramik galerisi Officine Saffi’nin misafir sanatçı ödülünü kazanmış ve Museo della ceramica Mondovi’de bir ay misafir sanatçı olarak çalışma fırsatı elde etmiştir.



Görsel 8. Cecil Kemperink, *Yeniden şekillendirme süreci (Reshaping process)*, 15 bileşenin her biri: 49x40x3 cm Seramik Heykel, 2018 (<http> 13).

Sanatçı, eğer eserlerinin yakınındaysa insanları eserlerine dokunmaya davet etmektedir. Böylece onun eserlerinin kendi olmak istedikleri biçimi nasıl seçtiklerine de tanık olmak mümkün olmaktadır çünkü; onun seramikleri “sizin hareket etmesini istediğiniz şekilde değil, eserin hareket etmek istediği şekildedir. Hangi yöne gidileceğine eserlerinin kendisi karar vermektedir” (<http> 9). Hareket ettirildiğinde duyulabilen farklı bir görüntü ve deneyim imkânı veren bu hareketli modüler seramik çalışmalarla kurulan etkileşim; izleyiciyi o anın içine mekânı, ritmi, formu, enerjiyi ve sesi algıladığı yüksek bir farkındalığa çekebilir, duyularınızı genişletmeye ve zenginleştirmeye davet edebilir ve malzemeyi yeniden keşfetme olarak tanımlanabilir (<http> 14) (Görsel 9).



Görsel 9. Cecil Kemperink'in eserleri ile farklı sergi mekânında etkileşime giren izleyiciler (<http> 15), (<http>16), (<http>17).

3.1.3. Devam edecek

Cecil Kemperink'in etkileşimli seramik çalışmalarından biri de “Devam edecek (*to be continued*)” adlı eseridir. Görsel 10'da farklı boyutlarda birbirine bağlı yüzlerce seramik halkadan oluşan bu eserini kucağında ölü İsa Mesih'i tutan Meryem Ana gibi taşıyan sanatçı, eserin video performansında eseri sert bir zemin üzerinde gelgit gibi itip çekmekte ve doğanın hiç bitmeyen ritmini beden, seramik hareket ve ses ilişkisi üzerinden

anlatmaktadır. İtme ve çekme hareketi sırasında “sırsız seramiğin toprakı sesi, küçük halkalardan ince tınlamalar, büyük halkalardan daha yumuşak tonlar olarak duyulur” (Logan, 2023: 113).



Görsel 10. Cecil Kemperink, *Devam edecek (to be continued)* Video Performans, 320x440x20 cm, 2016, (http 7).

Sanatçının üzerinde en çok kafa yorduğu konulardan birinin, seramiklerinin hareketle kazandığı etkiyi en çarpıcı biçimde sunmak olduğu ifade edilebilir. Bu bağlamda; sanatçının eserleri, “farklı pozlar, hareketler, bedenle etkileşim, ses, farklı anlam ve algılar, resimler, videolar ve performanslarla netleşmektedir” (http 7). Eserlerinin enerjisini fotoğrafa tam olarak yansıtabilmenin kaygısını yaşayan sanatçının, tüm izleyenlerinin bunu hareket halinde görmesini, duymasını ve hissetmesini sağlayabilmek için resmi Youtube kanalına (<https://www.youtube.com/@CecilKemperink>) düzenli olarak yüklediği bütün seramik çalışmalarıyla ilgili videoların izlenmesi tavsiye edilebilir.

3.1.4. Büyük Ritim

“Eserlerinin ölçeğini, hareketliliğini ve insanla bağlantısını göstermek için bir bedenle çalışmayı seven” (http 7) Cecil Kemperink, *Büyük ritim (Big rhythm)* adlı etkileşimli seramik çalışmasında, her gün pek çok değişiklik gösteren ve bireylerin deneyimlediği dalgalar, gece ve gündüz, nefes ve kalp atışı gibi doğanın ritimlerinden ilham almıştır.



Görsel 11. Cecil Kemperink, *Büyük ritim (Big rhythm)*, Seramik, hareket ve ses, 2013, (<http> 10).

Bu çalışmanın giriş bölümünde de belirtildiği üzere; alan yazında izleyiciyi içine alan ve izleyicinin empati aracılığıyla katılımcıya dönüştüğü çalışmalar bulunmaktadır (Karaca, 2018: 231). Bu bağlamda değerlendirildiğinde; bu çalışmayı sunan çıplak modelin kıvrımlarına yerleştirdiği Büyük Ritim, modelin aldığı nefesle bütünleşmekte, onu takip etmekte ve onunla değişmekte; modelin aldığı nefesle genişlemekte, verdiği nefesle de özüne dönerek daralmaktadır. Tüm bu süreci seramik malzemenin tiz ve birbirine değdiği için çıkan sesle kurulan bağlantı görünür kılmaktadır (Görsel 11).

3.1.5. Düşle

Cecil Kemperink, hareketli seramik formunu bir omurga yapısına benzettiği *Düşle (Imagine)* adlı eserini kendi omurgası üzerine koyarak ve omurgasını eğerken kazandığı hareketle oluşan sesle birlikte sunmaktadır (Görsel 12). Katı ve kırılğan olan seramiğin formundan kaynaklı kazandığı esneklik hem kırılğan hem de bir o kadar esnek olan omurga ile doğrudan ilişkilidir çünkü; hareket halindeki yaşamı taklit eden ya da ondan beslenen bir nesnenin durağan olması mümkün değildir. “Kendisi için imza niteliği taşıyan seramik halkalardan oluşturduğu insan boyunda zincir ile insan bedeninin hareketindeki güzelliğe bir övgü omurga hareketi ile şekillenen eserin videosu eser ile birlikte” (<http> 18) 2020 yılında Tayvan Seramik Bienali’nde sergilenmiş ve ödüle layık görülmüştür.



Görsel 12. Cecil Kemperink, *Düşle (Imagine)*, 210x35x35 cm, 2018 (<http> 10).

3.1.6. Nezaket

Cecil Kemperink'in "seramikleri hem gerçek hem de mecazi bir ağırlık taşır: Bir parça giyildiğinde veya taşındığında, varlığına dair güçlü bir farkındalık, bakım sorumluluğu ve bazen de onu taşımanın yükü vardır" (<http> 11). Sanatçının erken dönem eserlerinden *Nezaket (Kindness)* "başkalarıyla olan ilişkilerimizi, hapsedilme ve engellenmeyi sorgulayan bir kolyedir" (Dimanche, 2023: 51) (Görsel 13).



Görsel 13. Cecil Kemperink, *Nezaket (Kindness)*, Stoneware, 2012, (<http> 10).

3.1.7. Toprak dansı

Cecil Kemperink, *Toprak dansı (Earth dance)* adlı eserinde diğer çalışmalardan farklı olarak seramik halkaları birbirine bağlayarak kullanmamaktadır. Farklı ebatlardaki halkaları tek tek fırınlamakta ve seramik halkaları küçükten büyüğe kalın pamuk dokuma bir şeridin üzerine sırayla ipe dikmektedir. Sanatçının farklı sanat ve zanaat dallarını kullanarak gelenekle yenilikçi tavrı birleştirdiği daha sonra farklı varyasyonlarını yaptığı bu eserde, halka büyüklüğü ve dizim sırası gibi etkenler eserden çıkan sesi değiştirmekte ve seramik halkalardan çıkan ses toprağın dansına dönüşmektedir (Görsel 14).



Görsel 14. Cecil Kemperink, *Toprak dansı* (Earth dance, Stoneware, 2012, (<http> 10), *Toprak dansını deneyimleyen bir izleyici* (<http> 19)

Sanatçının bu eserinde olduğu gibi pek çok eserinde dans, Cecil Kemperink'in çalışmasının bir parçasıdır. Gençken dansçı olmak isteyen iki yıl üst üste dans akademisi seçmelerine katılan sanatçı, artık çalışmalarıyla yaptığı performanslarla dans etmekte ve dansı da sanatının bir malzemesi/medyumu olarak kullanmaktadır.

4. SONUÇ

Toplumsal değişimin ve dönüşümün önce sanatta vücut bulduğu söylenebilir. Etkileşimli sanatın, sanatçılar kadar izleyicinin de sanat eserinin bir parçası olmasına, onunla aktif bir öge olarak etkileşime girmesine imkân veren tavrıyla bu yüzyılın çok sesli, demokratik, sosyal ve etkileşimli ortamının ihtiyaçlarını ifadede değişen algıları ve düşünceleri sunma konusunda bir alan açtığı ifade edilebilir. Bu bağlamda; üretilen birçok eserde kullanılan malzemeler çoğu zaman teknolojik imkanlarla birleşmiştir. Seramik malzemeni etkileşimli sanat eserlerinin öznesi konuma getiren sanatçılarda ise; malzemenin sınırlarını, kurallarını sorgulayan izleyiciyle birlikte değişen hallerini ortaya koyan yeni bir tavrın dikkat çekici olduğu açıktır.

Bu çalışmada ele alınan Cecil Kemperink ise; sayıları daha da çoğaltılabilecek etkileşimli seramik örnekleriyle hem seramik ile moda, tekstil, müzik, dans gibi birçok sanat alanı arasında köprü hem de geleneğe ait yaklaşımları yeniyle somutlaştıran bir tavrıyla tüm duylara hitap edebilen eserler ortaya koymuştur. Seramik gibi geleneksel referansları çok yüksek ve insanlığın ilk kullandığı malzemelerden biri olduğu için de ilkel kültürle ilişkilenen halkaların örgüsünden oluşan eserlerinde seramiğin sertliği ile zincirin akışkanlığı, ağırlığı ile hafifliği, hamlığı ile güçlülüğü, durağanlığı ile hareketliliği, hantallığı ile zarafeti arasında müthiş bir tezat yaratmış, bunu renk tonları büyük-küçük birim tekrarıyla olgunlaştırmıştır. Böylece; hem çevredeki alanı hem bedeni sorgulamış, seramikte esneklik ve hareketle elde ettiği sesle biçimsel kelime dağarcığını genişletmiştir.

Tüm bu farklı kaynaklardan alınmış referanslarla oluşturduğu gerçeklik Christiana Fissore'nin ifadesiyle; “kaleydoskopik bir hal almış” (http 8); bazen kendi bedenini bazen başka kişileri bazen de izleyicileri model olarak kullandığı; hareketle bütünleşik sesi sunduğunu ve hangi yöne gideceğine kendisi karar veren çalışmalarının rastgele ve beklenmedik hallerinin kabulünü arayan etkileşimli seramik çalışmalarıyla herkesi kendisinin her gün doğayı izleyerek keşfettiği ritmi ve bireylerin muhtaçlığını eserlerle bir olarak deneyimlemesini istemekte ve bu etkileşime herkesi davet etmektedir.

KAYNAKLAR

- Alış, S. (2022). Yerleştirme Sanatında Seramik Malzemenin Kavramsal Bağlamda Yorumlanması ve Bir Sergi. Dokuz Eylül Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- Baratali, S. (2012). 1980 sonrasında sanatta deneysel yaklaşımlar. MS thesis. Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Bishop, C. (2015). Yapay cehennemler. Koç Üniversitesi Yayınları.
- Dahn, J. (2015). New Directions in Ceramics: From Spectacle to Trace, Bloomsbury Academic Publication.
- Dimanche, J. M. (2023). Dossier: Bijou, Céline Blanc la Question du Corps, Revue de la Céramique et du Verre, N 250, Mai- Juin 2023, (50-51).
- Hancox S. (2012). Art, activism and the geopolitical imagination: Ai Weiwei's 'Sunflower Seeds', Journal of Media Practice, 12:3, 279-290, DOI: 10.1386/jmpr.12.3.279_1.
- Karaca, G. (2018). Etkileşimli ve Katılımcı Sanat Bağlamında Sanat ve Ekoloji İlişkisi. Türkiye Lisansüstü Çalışmalar Kongresi Bildiri Kitabı, 3(7), 231-242.
- Karatay, A. (2019). Duygulardan Algılarla Kodlanan Sanat: İnteraktif Enstalasyon Sanatı, Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 7(39), 511-518.
- Kluszczyński, R. W. (2010). Strategies of interactive art. Journal of Aesthetics & Culture, 2(1), 1.
- Krzyzaniak, M., Erdem, Ç. ve Glette, K. (2021). What makes interactive art engaging?. 1(1).
- Logan, L. (2023). Ceramic Sounds Cecil Kemperink, Uppercase. 56, 112-119.
- Martin, B. (2013). Asılı Adam Ai Weiwei'nin Tutuklanması, Metis Yayınları, İstanbul.
- Paul, C., (2003). Digital Art, Thames & Hudson Inc, 67
- Peters, T. (2018). The history and development of the Ceramic Research Centre – UK, at Humanism Symposium, Clayarch Gimhae Museum. Erişim: <http://westminster-research.wmin.ac.uk/>, Erişim tarihi: 3.11.2023
- Ruşen, F. (2022). Etkileşimli Ortam İçerisinde Seyircinin Katılımı ve Aura Kavramı, Tykhe, 7(13),182-196.
- Savaş, E. B., Verwijmeren, T. ve Lier, R. V. (2021). Aesthetic Experience and Creativity in Interactive Art. Art & Perception 9, 167-198.

- Soler-Adillon, J. (2015). The intangible material of interactive art: agency, behavior and emergence”. Artnodes (16).
- Twomey, C. (2018). Ceramics Collections-Exploring Object Engagement Beyond The Known Historic Models of Clay Practice. Westminster Üniversitesi Doktora Tezi
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Seçkin Yayınları, Ankara.

İnternet Kaynakları:

- http 1. <https://www.itsliquid.com/rain-room.html> (Erişim tarihi: 26.10.2023)
- http 2. <https://www.standard.co.uk/culture/exhibitions/random-international-rain-room-review-8199483.html> (Erişim tarihi: 26.10.2023)
- http 3. <https://bigumigu.com/haber/daniel-rozinin-kinetik-aynolari/> (Erişim tarihi: 26.10.2023)
- http 4. <https://www.artsy.net/artwork/daniel-rozin-wooden-mirror-1> (Erişim tarihi: 26.10.2023)
- http 5. <https://interactchina.wordpress.com/2018/02/22/not-just-sunflower-seeds-hidden-culture-behind-china-contemporary-arts-by-ai-weiwei/> (Erişim tarihi: 26.10.2023)
- http 6. http://www.claretwomey.com/projects_-_trophy.html (Erişim tarihi: 03.11.2023)
- http 7. <https://womencreate.com/what/cecil-kemperink/> (Erişim tarihi: 15.10.2023)
- http 8. https://www.museoceramicamondovi.it/upload/343_1/CECILK1.pdf (Erişim tarihi: 15.11.2023)
- http 9. <https://through-objects.com/blog/ceramic-series-by-cecil-kemperink/> (Erişim tarihi:15.11.2023)
- http 10. <https://cecilkemperink.nl/en/portfolio-en/the-making-of-en.html> (Erişim tarihi:16.11.2023).
- http 11. <https://www.thisiscolossal.com/2022/08/cecil-kemperink-linked-ceramic-sculptures/> (Erişim tarihi: 18.11.2023).
- http 12. <https://www.cecilkemperink.nl/en/biography.html> (Erişim tarihi:16.11.2023).

- http 13. <https://www.ceramicsnow.org/artworks/cecil-kemperink-reshaping-process/> (Erişim tarihi:16.11.2023).
- http 14. <https://www.studiomercado.com/post/seramik-hareketi-cecil-kemperik> (Erişim tarihi:11.11.2023).
- http 15. https://www.instagram.com/p/BM_JpFTBOhB/ (Erişim tarihi: 3.4.2024)
- http 16. <https://www.instagram.com/p/BVe4LbbFDAd/> (Erişim tarihi: 3.4.2024)
- http 17. <https://www.instagram.com/p/BJ9zW5ljy9n/> (Erişim tarihi: 3.4.2024)
- http 18. <https://www.studiomercado.com/post/seramik-hareketi-cecil-kemperik> (Erişim tarihi:11.11.2023).
- http 19. <https://www.instagram.com/p/BUQ7Bq5gM8C/> (Erişim tarihi: 3.4.2024)

TÜRKİYE'DEKİ ÇALGI YAPIMCILIĞININ MEKÂN, ÜRETİM, EĞİTİM-ÖĞRETİM VE HAMMADDE KULLANIMLARINA YÖNELİK AKADEMİK VE ALAYLI YAKLAŞIM FARKLILIKLARININ İNCELENMESİ

• Doç. Ayşe TURAN*

ÖZET

Müzikle tamamen iç içe olan çalgı yapım mesleği, usta-çırak ilişkisi ile öğrenilerek geliştirilmiş, enstrümanların genişleyip günümüze ulaşmasında önemli rol oynamıştır. Günümüzde çalgıların üretimini bakım ve onarımını yapan kişilere lutiye denilmektedir. Türkiye'de lutiye mesleğinin gelişim sürecinin kökenleri Osmanlı devleti dönemine dayansa da, kayıtlı gelişmeler bu mesleğin Cumhuriyet sonrası dönemde alaylı ve akademik lutiye meslekleriyle devam ettiğini göstermektedir. Çalgı yapım eğitimi ve bilimsel olarak yapılan çalışmalar ağırlıklı olarak konservatuvarların bünyesinde kurulan bölümler tarafından gerçekleştirilmiştir. Bir taraftan çıraklık-ustalık dönemi ile çekirdekten yetiştirilerek bu işin erbabı olarak alaylı lutiye meslek edindirilmiş, diğer yandan bu alanın lisans düzeyinde örgün eğitime dahil edilerek kurumsallaşması ile belirli düzeyde programlar ortaya konulmuştur. Bu programlar usta-çırak ilişkisinden farklı olarak, bilimsel perspektifte gerçekleştirilmektedir. Bu bağlamda Türkiye'de alaylılık ve akademik lutiye meslekleri farklı dinamiklerde kimi zaman yolları ayrılarak, kimi zamansa yolları kesişmek suretiyle birbirlerine koşut olarak ilerlemektedir. Nitel araştırma yöntemleri kullanılarak hazırlanan bu makalede Türkiye'deki alaylılık ve akademik lutiye meslekleri; mekân, çevre, üretim yöntemleri, eğitim-öğretim ve hammadde kullanımlarına yönelik farklılıkları kişisel görüşme yoluyla tespit edilmiş ve incelenmiştir. Edinilen bulgular ve yorumlar çalgı yapımında; bireysel deneyim ve algıların, farklı disiplin anlayışı ile gelişen yaklaşımların, mevcut koşulların, hız ve teknolojinin getirdiği yeniliklerin önemini ortaya koymuştur.

Anahtar Kelimeler: Çalgı Yapım, Lutiye, Akademik lutiye, Alaylı lutiye.

* Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Müzik Bölümü, Yaylı Çalgılar, Keman, ayozden@anadolu.edu.tr ,
ORCID: 0000-0001-9268-1170

STUDY OF DIFFERENCES BETWEEN ACADEMIC AND SELF-EDUCATED APPROACHES TOWARDS PLACE, PRODUCTION, EDUCATION-TRAINING AND RAW MATERIAL USE OF INSTRUMENT MAKING IN TURKEY

• Assoc. Prof. Ayşe TURAN*

ABSTRACT

The profession of instrument making, deeply intertwined with music, has historically been learned and developed through the master-apprentice relationship, and played an important role in the evaluation of instruments and their preservation into the modern era. Today, people who produce, maintain and repair instruments are called luthiers. Although the origins of the development process of the luthiery profession in Turkey date back to the Ottoman period, recorded developments show that this profession continued with self-educated and academic luthiery studies in the post-Republican period. Instrument making training and scientific studies were mainly carried out by departments established within conservatories. On one hand, self-educated luthiers were trained from the core through the apprenticeship-mastery period and were provided with self-employment as experts in this field, and on the other hand, programs at a certain level were introduced with the institutionalization of this field by including it in formal education at the undergraduate level. These programs are carried out from a scientific perspective, unlike the master-apprentice relationship. In this context, the practices of self-educated and academic luthiery in Turkey progress parallel to each other in different dynamics, sometimes diverging and sometimes crossing paths. In this article prepared using qualitative research methods, the differences in self-educated and academic luthiery practices, space, environment, production methods, education-training, and differences regarding raw material usage in Turkey were identified and examined through personal interviews. The findings and interpretations revealed the importance of individual experiences and perceptions, approaches developed with different disciplinary understandings, current conditions, and innovations provided by speed and technology in instrument making.

Keywords: Instrument Making, Luthiery, Academic Luthiery, Self-educated luthiery.

* Anadolu University, State Conservatory, Department of Music, Strings Instruments, Violin, ayozden@anadolu.edu.tr ,
ORCID: 0000-0001-9268-1170

1. GİRİŞ

Türkiye’de çalgı yapımı ve onarımı alanı hem akademik hem de alaylılık bakımından farklı dinamikler barındırır. Ülkemiz çalgı yapımcılığı Batı’daki çalgı yapımcılığı ile karşılaştırıldığında; Batı’da bazı özel üniversite ve kurslar dışında bu alanda akademik bir yapılanmaya fazla ihtiyaç duyulmadığı görülür. Uluslararası alan yazınında Hutchins, Schleske, Bucur, Rossing ve Fletcher gibi araştırmacılar çalgı akustiği/akustik fizik çalışmalarına odaklanmış, Sachs, Mahillon, DeVale, Picken, Montagu gibi araştırmacılar ise daha çok karşılaştırmalı müzikoloji ve tarihsel organoloji çalışmaları üzerine odaklanmıştır. Çalgı yapım perspektifinde organoloji çalışmaları ise müzikoloji ve etno-müzikoloji alanları içerisinde sürdürülmüştür. Avrupa’daki çalgı yapımcılığı köklü bir geçmişe sahip olması sebebiyle daha çok usta-çırak ilişkisi doğrultusunda ilerlemiştir. Fransız Devrimi sonrası ulus devlet anlayışının egemen olmasıyla birlikte özellikle çalgı yapımında ülke/millet bazında Fransız, Alman, İtalyan, Türk, Hint vd. gibi çalgı yapım ekolleri ayırt edici özelliklerini ortaya çıkartmaya başlamıştır.

Organolojinin bir bilim dalı olarak ortaya çıkışını XVII. Yüzyıl itibariyle ele almak mümkündür. Çalgıların yapımı ve kullanımıyla ilgilenen bu dal, sınıflandırıcı, analitik ve uygulamalı olarak üç kola ayrılmıştır. Ancak Türkiye’de yapılan çalışmaların Avrupa’daki organoloji çalışmalarından farklı bir seyir izlediği görülmektedir (Tetik Işık, 2015, s. 211). Ülkemizde sanayi devrimine geç kalınması ve Osmanlı Devleti dönemindeki paylaşım savaşları sanayi dışı zanaat alanlarının gelişmesine engel teşkil ederken, var olan bu zanaatsal alanlar da yazılı belgeler ile günümüze yeterince taşınamamıştır. 20. Yüzyılın son çeyreğinden sonra hız kazanan çalgı yapımcılığı yine bu yıllar da akademik bir yapılanmaya gitmiş ve peşi sıra yeni çalgı yapım bölümleri açılmıştır.

Batı ülkelerinden farklı olarak ülkemizde çalgı yapımcılığı hakkında yeterli yazılı materyal olamadığı için günümüze hatırı sayılır ölçüde bir bilgi ulaşamamış ve bu durum çalgı yapımcılığı alanındaki bilginin yaygınlaşmasına da engel olmuştur (Üngör, 1999). Ancak cumhuriyetin ilanından sonra konservatuvar çatısı altında akademik çalışmalar yapılmaya başlanmıştır. Bu dönemden sonra çalgı yapımcılığında akademik ve alaylı¹ olmak üzere bir yol ayrımı olduğu görülmektedir. Bu çalışmanın konusunun “alaylı” ve “akademik” olarak irdelenmesinin sebebi ise uluslararası camiadan farklı dinamikler barındırmasıdır. Bunlardan en önemlisi ülkemizde çalgı yapım eğitimini, ağırlıklı olarak üniversitelerin üstlenmesidir. Uluslararası camiada ise bu sürecine özellikle Batı’da

¹ Osmanlı döneminde “alaylı”; ciddi bir askerî eğitimden geçmeden subaylık alanlar için kullanılmıştır. Savaş dönemlerinde askeri okullardan yetişenlerin sayısı yetmeyince bu gibi yöntemlerle düzensiz subaylar görevlendirilmiştir. Bu sebeple halk dilinde “alaylı” ve “mektepli” diye bir ayırım başlamıştır. “Alaylılık,” orduda başıbozukluğa ve düzensizliğe yakın görülür. Halk arasında mesleki eğitimden geçmeden bir işte yükselenler için kullanılmaktadır.

Orta Çağ' dan bu yana zanaatkarlık üzerine şekillendiği ve usta-çırak ilişkisi üzerine kurulu olduğu görülmektedir. Diğer yandan Avrupa çalgı yapım geleneğinden dilimize aktarılan lutiye² kavramının ise ülkemizde daha çok akademik ortamlarda kullanılmaya başlandığı görülür. Kelimenin kökeni olan "lut" sözcüğü lut/ud ve keman yapımcılığın- dan türemiş olsa da günümüzde sadece telli/yaylı çalgılar için değil diğer birçok çalgı sınıfı içinde kullanılmaktadır.

Bu perspektifte ülkemizdeki çalgı yapım alan yazınına/literatürüne bakıldığında; Acar (2016) "*Konya İli Rebap ve Klasik Kemençe Ustalarının İncelenmesi*" adlı çalışmasında nitel araştırma yaklaşımı kullanılmış ve veriler görüşme yoluyla elde edilerek yorumlanmıştır. Bu çalışma Rebap ve klasik kemençe çalgı yapımcıların teknikleri hakkında bilgi verir.

Akyol & Barış (2013), "*Türkiye'de Yaylı Çalgı Yapımı Üzerine Eğitim Veren Kurumlar*" adlı araştırma tezinde veri toplama aracı olarak akademideki çalgı yapımcılar ile görüşme sağlanmış kayıt yoluyla elde edilen veriler ve yapılan kaynak taramaları ile oluşan dokümanlar araştırmada kullanılmıştır. Bu tezde; Türkiye'de yaylı çalgı yapımı eğitimi vermekte olan kurumların günümüzdeki durumları incelenmiş, kurumların ülkemiz açısından önemi ve katkısı sorgulanmıştır.

Alaskan (2013), "*Üniversitelerdeki Çalgı Yapım Eğitimi ve Geleneksel Usta-Çırak İlişkisi*" adlı makalesinde çalgı yapımcılığının dünya üzerinde değişik ülkelerdeki durumu ve ülkemizdeki okullaşma süreci anlatılmıştır.

Baş (2018) ise ud yapımcısı Güven Yetişkin usta ile yaptığı söyleşisinde kaynak tarama ve yerel ustalarla görüşme yapılarak veriler toplanmıştır. Makalede farklı çalgıların yapım ustalarının bilgi ve becerileri ve kullandığı teknikler ortaya konulmuştur.

Çağlar (2021)'in "*Ordu İli Geleneksel Çalgı Yapımcılığı*" yüksek lisans araştırma tezinde ise veriler, literatür taraması ve görüşme tekniği kullanılarak elde edilmiştir. Araştırmada Ordu ilindeki on çalgı yapım ustasının ürettikleri çalgı türlerine göre çalgı geliştirme konusundaki teknikleri ve yeni arayışları ortaya konulmuştur.

Dökmeci ve Akın (2021)'in "*Türkiye'de Çalgı Yapımının Gelişimi ve Lutiye*" adlı kitap bölümünde yer alan araştırmasında da ilgili kaynaklar taranmıştır. Çalışmada; Çalgı Yapım mesleğinin ortaya çıkışı ve günümüze kadar olan gelişimi ve bu çalgıların bakım ve onarımını yapan lutiyeğin tanımı, Osmanlıdan günümüze Türkiye de lutiyeğin gelişimi üzerine araştırma yapılmıştır.

² TDK'daki anlamıyla "lutiye"; isim, Fransızca "luthier"; Çalgı onaran veya yapıp satan kimse. Farklı kesimlerce Fransızca ve İngilizce "luthier" terminolojisinin kullanımının tercih edilebildiği görülmektedir. Ancak Türk Dil Kurumundaki tanımıyla Türkçe'de çalgı yapımcı ve onarımcısı olarak; "lutiye"dir.

Geboloğlu (2017), “*Geleneksel Türk Müziğinde, Çalgı Yapım Geleneğini Yaşatan Kültür Temsilcileri*” makalesinde nitel araştırma, yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırma, Tokat ilindeki çalgı yapımcıların yaptığı geleneksel çalgılar ve bu geleneğin sürdürülebilmesi adına izlenebilecek yollar üzerinedir.

Işık ve Uslu (2012)’nin “*Türk Müziğinde Ağaç ve Çalgı Yapım Bibliyografyası*” adlı makalesinde de veriler ilgili kaynaklar taranmak suretiyle elde edilmiştir. Araştırmada çalgı yapımında kullanılan ağaçlar tanıtılmakta ve bu ağaçlarla ilgili Türk Müziği repertuvarına ait eserler listesi bulunmaktadır. Yayın olarak Çalgı Yapım Bibliyografisi adı altında 55 yayın ismi sunulmuştur.

Kalender (2001)’in “*Çalgı Yapım, Bakım ve Onarımı*” makalesinde ise çalgılar öncelikle sınıflandırılarak, bu çalgıların periyodik bakımları ve korunmaları hakkında bilgiler verilmiş, çalgı yapım konusunun müzik gelişimine olan etkenleri yorumlanmıştır.

Kaya (2011), 20. yüzyıldan günümüze “*İstanbul’da Kentsel Türk Makam Müziği Çalgı Yapımcılığında Karşılaşılan Sorunlar ve Giderilme Yolları*” adlı araştırma tezinde ilgili kaynakların tarayarak araştırmada; Türk Makam müziği alanında faaliyet gösteren çalgı yapımcıları ve usta icracılarla yapılan görüşmelerden elde edilen bilgilerden yola çıkılmıştır. Çalgı yapımcılarının kullandığı malzemeler ve geliştirdikleri teknikler ile icracıların beklentileri ile değerlendirilen hususlar ortaya konulmuştur.

Koroğlu (2013) ise “*Çalgı Yapım Ustaları*” makalesinde; gözlem, görüşme formu, doküman analizi gibi nitel araştırma teknikleri kullanılmıştır. Antalya ili merkez ilçelerinde yaşayan çalgı yapımcıların teknikleri ve yaşadıkları sorunlar ortaya konulmuştur.

Yeğin (2008), “*Çalgı Yapım Sanatımızın Sorunları Üzerine Bazı Görüşler*” adlı çalışmasında, Türk Müziği Düşünce ve Araştırma yazılarından oluşmaktadır. Bu çalışmada Çalgı Yapım Sanatının geleneksel yapısı ve ülkemizdeki çalgı yapım okullarının misyonu üzerine değerlendirmeler yapılmıştır.

Turan (2022), “*Çalgı Yapımında Çevre Dostu Biyo-kompozit Malzemelerin Kullanımı*” adlı makalesinde ormansızlaştırma ve çevre sorunları yüzünden değişen/dönüşen çalgı yapım pratiklerine odaklanmıştır. Bu gibi günümüz çevre sorunlarının çalgı yapım pratiklerine olan etkisini irdelemiş, akademik ve alaylı çalgı yapım pratiklerinin çok yakın bir zamanda bu dönüşüme ayak uydurmak zorunda kalacağını vurgulamıştır.

Tüzün, Maral ve Turan (2023)’in editörlüğünü yaptığı “*Barok Çalgılar Sergi Kataloğu*” ve bildiri kitabında Turan, Barok Çalgılar Atölyesi adlı bildirisinde, günümüzde yenden keşfedilen Barok dönem müzik anlayışının ihtiyaçlarına koşut, yeni bir çalgı yapım pratiğine işaret ederken, ses ve tını odaklı, deneyselliğin ön plânda tutulduğu bir

konstrüksiyon ruhunun gerekliliğini savunmaktadır. Konvansiyonel çalgılar üzerine kurulu, eşit tampereman ses sistemi ve standartlaşmış bir çalgı yapım geleneğinin artık günümüz müziğine cevap veremediğini ya da yeterli olmadığını vurgular.

Genel olarak çalgı yapım alanında yapılan bu değerli çalışmaların yanı sıra günümüz hız ve teknoloji çağında, değişen/gelişen teknolojiler ve imkânlar doğrultusunda farklı bakış açıları doğmuştur. Son yıllardaki çalgı yapım çalışmalarının ise bu gibi değerlere odaklandığı görülmektedir.

Türkiye’de çalgı yapımı kurumsal anlamda ilk olarak 1943 yılında teknik lise adı altında faaliyetlerine başlamış daha sonraları Hacettepe Üniversitesi bünyesinde ilerlemiştir. 1975 yılı itibarıyla de günümüzde üniversite kurumu olarak devam etmiştir. (Ak-yol, 2013, s. 3). Konservatuvarlarda bu bölüm örgün öğretime dahil edilmiştir. Tabi ki bu vesileyle bu bölümün bilimsel alt yapısını ve kültürünü oluşturma çabası biraz daha var olmaya başlamıştır. Başlangıçta yaylı çalgılar yapım onarım bölümü alanında eğitim veren bu bölümler hem geleneksel hem yenilikçi bir eğitim anlayışı ile daha geniş bir perspektiften, disiplinler arası yaklaşımı genişletmektedirler. Her ne kadar bu oluşum Türkiye de Avrupa ve Amerika’ya oranla geç başlasa da hız ve teknolojinin getirdiği yeni olanaklar doğrultusunda 21. Yüzyıl çalgı yapım pratikleri ülkemizde yeniden şekillenmektedir. Kuruluş yılına göre sıralarsak ülkemizde İTÜ Türk Musikisi Devlet Konservatuvarı Çalgı Yapım Bölümü, Ege Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Çalgı Yapım Bölümü, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Çalgı Yapım Bölümü, şimdiki ismi Zonguldak Bülent Ecevit olan Kara-elmas Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Çalgı Yapım Bölümleri açılmıştır (Dökmeci ve Akın, 2021, s. 166).

Daha çok üniversiteler üzerinde şekillenen çalgı yapım alanı aynı zamanda alaylılık çalgı yapım alanlarına da katkı da bulunmuş, kimi zaman bu okullardan yetişen ve atölyeler açan öğrenciler alaylı olarak kendi çıraklarını yetiştirmeye başlamıştır. Daha çok Batı keman yapım ekolleri üzerinde şekillenen çalgı yapım alanı, bununla birlikte Türk Müziği çalgılarının da eğitimlerini vermektedir. Diğer yandan akademik ve alaylılık anlamında da rekabetçi yaklaşımların varlığı görülmektedir.

Diğer yandan Barok dönem çalgıları gibi erken dönem çalgılarının da yenilikçi bir perspektifte öğretim programlarına sokulduğu görülür. *Viola d’amore*, *viola da gamba*, barok lavta ve gitar gibi eski dönem çalgılarının yeni teknik ve estetik yaklaşımlarla üretildiği görülmektedir (Tonella Tüzün, Maral ve Turan, 2022, s. 7-14).

Ülkemizde alaylılığın, ticari olarak kârı ve üretim hızını arttırmak adına daha sık kullanılan teknoloji, makine ve alet kullanımının artık akademik alanda da araştırma odaklı kullanılmaya başlandığı; yeni malzeme ve teknolojilerin kullanımının yaygınlaştığı ve

geleneksel edimlerin yanında bu yaklaşımla yeni projelerin akademiler tarafından uygulanmaya başlanmıştır.

Günümüz teknolojileri bakımından artık gün geçtikçe hayatlarımıza giren üç boyutlu yazıcı teknolojileri ise çalgı yapım alanının da kullanılmaya, ülkemiz ve dünya genelinde bu konuda çeşitli araştırmalar yapılmaya başlanmıştır. Ancak geleneksel ve alaylılık çalgı yapım alanları için henüz çok yeni olan bu teknolojilerin kullanımının başını akademik alanlardaki araştırma projeleri çekmektedir. Fakat geleceğin en önemli teknolojilerinden birisi olan katmanlı imalat (üç boyutlu yazıcı) teknolojilerinin kullanımı, artık tükenen ormanlarla bugün tedarik edilmesi zorlaşan ağaçların yakın gelecekte teminin gittikçe zorlaşması ve maliyetlerin artması gibi sebeplerle ticari boyutta kullanımının kaçınılmaz olduğu görülmektedir (Turan, 2022, s. 418).

2. YÖNTEM

Bu araştırmada: çalışmanın içeriği ve varmak istediği sonuçlar doğrultusunda, nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı ve literatür taraması ile veri toplama araçlarının desteklendirildiği bir alan çalışması yapılmaktadır. Akademik düzeyde Çalgı Yapım ve Onarım ustaları ve Alaylı kökenli Çalgı Yapım ve Onarım ustaları ile görüşme yapılarak, bu konuda destekleyici kaynak taramaları ile veriler oluşturulmaktadır. Görüşme yani röportaj öncesinde hazırlanan sorular not alınmaktadır. Ses kaydı ile gerçekleştirilecek olan bu görüşme esnasında alınan notlar, kayıt altına alınmaktadır.

Bu araştırmanın evrenini; akademik ve alaylı, geleneksel ve yenilikçi çalgı yapımcıları oluşturmaktadır. Örneklemine ise; Türkiye’de 2000-2024 yılları arasında çalışmalar gerçekleştiren çalgı yapım onarım ustaları (lutiyeleler) oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan bu lutiyeleler, Türkiye’deki konservatuvarlarda çalgı yapım ve onarım dalında görev yapmaktadır. Alaylılık geçmişine de sahip olan akademisyen lutiyeleler; Dr. Öğr. Üyesi Emir Değirmenli, Dr. Öğr. Üyesi Murat Küçükebe, Öğr. Gör. Özgür Turan, Öğr. Gör. Rıza Yıldırımkaya olup hem alaylı hem de atölye sahibi olan lutiyeleler ise; Murat Yerden, Volkan Özdemir, Ercan Bilir ve Suat Çağlayan’dır. Bu lutiyeleler ile görüşme esnasında dört soru sorulmuş, elde edilen tüm veriler yazılı metin olarak sunulmuştur. Görüşme bireylerin, çeşitli konulardaki bilgi düşünce tutum ve davranışları ile bunların olası nedenlerinin öğrenilmesinde en kestirme yol olarak kullanılagelmıştır (Karasar, 1994, s.166).

Araştırmanın problem cümlesi; Türkiye’de akademik ve alaylı çalgı yapım yaklaşımlarında mekân, çevre, üretim yöntemleri, eğitim-öğretim ve hammadde kullanımına yönelik farklılıklar var mıdır? Varsa ne gibi farklar gözlemlenmektedir? Sorusuna odaklanılmaktadır.

2.1. Sayıtlılar

- Türkiye’de akademik ve alaylı algı yapım pratiklerinde, mekân/atölye koşullarında önemli farklılıklar vardır.
- Akademik camia genel olarak eğitim ve araştırma çalışmalarına odaklanırken, alaylılık yaklaşımları geleneksel yöntemler, zanaatsal eğilimler ve sektörel gereksinimlere/koşullara göre şekillenmektedir.
- Yeni yöntem ve bilimsel çalışmalar ağırlıklı olarak akademik camia tarafından yapılabilmektedir.
- algı yapımında alaylılık yaklaşımlarını sosyo-ekonomik koşullar belirlemektedir ve bilimsel/ar-ge çalışmaları yeterince yapılamamaktadır.
- 21. yüzyıl algı yapım pratikleri hız ve teknolojinin getirdiğı yeni olanaklar doğrultusunda yeniden şekillenmektedir. Bu değışimin ilk iz düşümleri, yapılan akademik araştırma çalışmalarında kendini göstermektedir. Halen ağırlıklı olarak geleneksel hammaddeler kullanılıyor olsa da günümüzde farklı/yeni hammaddeler hızla yaygınlaşmaktadır.

3. BULGULAR

Bu çalışmada, algı yapımcıların ya da lutiyelerin deneyim ve tecrübelerinden faydalanmak, farklı ve ortak görüşleri ortaya koymak adına genel olarak mekân, çevre, üretim yöntemleri, eğitim-öğretim farklılıkları ve hammadde kullanımlarına yönelik olmak üzere aşağıdaki sorular hazırlanmıştır:

1. algıların yapımı ve onarımı esnasında kullanılan atölye veya atölyelerin mekân ve çevre açısından fiziki yeterlilikleri nasıldır?
2. Fabrikasyon algıların yaygınlaşması ile el yapımı algılar daha az mı talep edilir olmuştur?
3. algı yapım sanatında ustaların deneyim ve tecrübelerinden faydalanarak bir sonraki nesle aktarımı olan usta-çıraklık ilişkisi hangi aşamalardan geçmektedir?
4. Gelişen teknoloji ile enstrüman yapımında kullanılan hammaddeler nasıl değışikliğe uğramaktadır?

3.1. Çalgı Yapım Atölyelerinin Mekân ve Çevre Açısından Fiziki Yeterlilikleri

Türkiye’de akademik ortamlar dışında çalgı yapımın sanatsal boyu ile ilgilenildiğini söylemek zordur. Ülkemizde bu alan daha çok bir sınaat/zanaat alanı olarak görülmekte ve daha çok üretim odaklı ticari atölyelerden oluşmaktadır. Mekân, atölye konusunda genellikle dükkân, ev ya da depo benzeri mekanlar kullanıldığı için bu gibi mekânlar çalgı yapımı için elverişli mekânlar değildir, daha büyük bir üretim kapasitesi söz konusu olduğunda ise iş, sanayi bölgelerine taşındığı için bambaşka bir boyut kazanmıştır. Özellikle havalandırma, ışık ve fiziki bakımdan bazı problemler yaşanmaktadır. Bu gibi sorunları, butik yapımcılar ve alaylı ustaları da atölyelerinde sıkça yaşamaktadır. Her ne kadar üniversitelerin olanakları sınırlı olsa da üniversiteler bu gibi sorunları gidermek adına iş güvenliğini de ön plana katarak yeni ve büyük kesim atölyeleri ile yeterli olanaklara kavuşmalarında destek vermeye çalışmaktadır (Ö. Turan, şahsi görüşme, Eylül 2023).

Üniversite atölyelerinde ahşap kesimini sağlayacak el aletleri temin edilebilir durumdadır, fakat enstrümanların ses ölçümleri için gerekli olan, titreşim ve ses ölçümü ekipmanları yetersiz kalmaktadır (E. Değirmenli, şahsi görüşme, Eylül 2023).

Ülkemizde koşulları yeterli hatta ileri düzeyde olan örnek atölyeler olabildiği gibi sağlıklı ve yetersiz koşullara sahip atölyelerin de olduğunu görebilmek mümkündür (M. Küçükkebe, şahsi görüşme, Mart 2024).

Üniversite çalgı yapımı ve onarımı bölümü bünyesinde, atölyelerde fiziki yeterlilik imkânlarına örnek olarak; ayrı atölye, çizim sınıfı, piyano sınıfı, cila laboratuvarı, kesim atölyesi ve kişi başına en az bir çalışma tezgâhı olan mevcut alanlar bulunmaktadır. Bu atölyelerde, çalgı yapımında kullanılan hammadde ve materyallere ulaşmakta zorluk çekmemektedirler (R. Yıldırımka, şahsi görüşme, Mart 2024).

Alaylı çalışan lutiyelelerin, halihazırda kullanılan ve meslektaşlarının atölyeleri dahilinde birçok atölyeleri yeterli alana sahip değildir. Her türlü alet edevatın çalışmaya hazır şekilde açıkta durabileceği geniş alanlar hem zaman kazandırmakta hem de işin daha temiz çıkmasının yolunu açmaktadır. Ulaşılabilir olabilmek için seçilen muhitlerdeki maliyetlerin yüksek olması, olması gerekenden dar atölyelerde çalışmaya zorlamaktadır. Bu yüzden kompakt düşünmek, yardımcı alet ve aparatları her seferinde kurup, iş sonrası kaldırmak ve hatta zaman zaman bazı projelerden vazgeçmek zorunda kalmaktadırlar. Şehir merkezinde bir atölye yerine kırsala giden bazı meslektaşları, daha geniş atölyelerde rahatça çalışabilmektedirler ancak bu kez de ortaya çıkan sazları değerlendirmek için icracılar atölyeye ulaşamamaktadır. Geri bildirim olmadan üretmeye devam etmek bir lutiye için talihsiz bir durum oluşturabilir. Bu sebeple, uzak bir yerde geniş atölyede

çalışmanın bütün avantajlarına rağmen, ulaşılabilir olamamak dezavantajlı bir durum yaratabilmektedir (M. Yerden, şahsi görüşme, Mart 2024).

Müşteri ulaşımına elverişli olması açısından atölyelerinin konumu önemlidir. Fiziki açıdan ışıktandırma ve havalandırmanın iyi olması, bununla birlikte malzeme tedarikini sağlayabilmek lutiyelelerin işini kolaylaştırmaktadır (V. Özdemir, şahsi görüşme, Mart 2024).

Alaylı lutiyelelerin sahip oldukları atölyeler, küçük esnaf ve zanaat atölyeleri olduğu için, ahşapları kesim esnasında çıkan tozdan dolayı yontu ve kesim atölyeleri farklı yerlerde olmak zorundadır. Bunun yanında organik materyaller ile uğraşıldığı için hatanın geri dönüşü pek fazla yoktur. Bu yüzden atölyelerin sakın, düzenli ve aydınlık olması lutiyelelerin çalışma koşullarını kolaylaştırmaktadır (E. Bilir, şahsi görüşme, Eylül 2023).

Alaylı lutiyelelerin sahip oldukları atölyeler her ne kadar makul düzeyde olsa da küresel ısınma ile büyük şehirler de çölleşmeye başladığından nem oranları dengelenememektedir. Çünkü lutiyeleler, ahşap kaynaklı materyaller ile çalıştıkları için %40 ve %50 arası nem oranlarını tercih etmektedirler. Enstrümanın başlangıcından bitimine kadar olan süreçte, belli bir nem oranını dengelemek için bazen klimaları kullanmak zorunda kalmaktadırlar (S. Çağlayan, şahsi görüşme, Eylül 2023).

3.2. Fabrikasyon Çalgıların Yaygınlaşması ve El Yapımı Çalgılar

El yapımı çalgılar 2000'li yıllara kadar çok değerli kılınmıştır. Fakat 2000 yılından sonra Çin, Kore, Endonezya vb. gibi ülkeler atağa geçerek, her müzisyen sınıfına uygun (amatör, öğrenci, profesyonel) hızlı, görece kaliteli ve pratik çözümler bulmaya başlamışlardır. Böylece ekonomik dar boğazda, düşük veya orta gelir düzeyine sahip ailelerin enstrüman tedariki kolaylaşmış, bu da müziğin ve çalgıların yaygınlaşması adına pozitif bir durum oluşturmuştur. Fakat diğer bir yandan da Çin, Kore, Endonezya vb. gibi ülkelerin hızlı üretim kabiliyeti ve buna koşut malzeme kalitesini düşürmesi, bu çalgılardaki işçiliği de gün geçtikçe düşürmüş, böylece el yapımı ile seri üretim atölyeleri arasındaki farklar açılmıştır. Bu butik esnaf atölyelerinin lehine bir durum yaratmıştır. El yapımı enstrümanlar 3, 6 ay ya da 1 sene de bitirilebilirken, fabrikasyon çalgı üreten yerlerde yüzlerce çalgı çıkarmaktadır, dolayısıyla bu çalgılarda işçilik, malzeme ve ses kaliteleri bakımından tamamen farklı sonuçlar yaratmaktadır. Atölyelerin üretim kapasitelerini 3 kategoriye ayırmak gerekmektedir, bunlar;

- a) Fabrikasyon üretimi olanlar: Çin, Kore, Endonezya vb. ülkeler. Günde 500 adetten fazla üretim yapan atölyeler.
- b) Özel/seri üretim yapan atölyeler: Çin, Kore, Endonezya, Romanya, İtalya, Almanya,

Fransa, Singapur, Türkiye, Amerika vb. gibi ülkelerdeki orta ölçekteki özel atölyeler. Ayda 500 adet ve yakını üretim yapan atölyeler.

c) Butik atölyeler: Özel çalışan, tamamen ya da yarı el yapımı çalışan lutiyeler. Yılda çalışmasına göre değişmekle birlikte birkaç tane ya da 24-48 adet vb. düşük sayılarda yüksek kalite de enstrüman çıkarabilenler.

Bu bağlamda; bu kategorilere göre, katma değerler, fiyatlandırmalar ve müşteri profilleri tamamen farklılaşmaktadır (Ö. Turan, şahsi görüşme, Eylül 2023).

Çalgı türlerine bağlı olarak özellikle özel seri üretim yapan büyük firmalar, ağaçların kalite kontrolünü yaparak sürece başlarken, çeşitli akustik ve ölçüm tekniklerini bu üretim sürecine dahil etmektedirler. Bu tip seri üretim çalgılarındaki ölçümsel tutarlılık ve akustik yapının gelişimi de ister istemez el yapımı çalgıların daha az tercih edilir olmasına sebep olmaktadır. Örneğin gitar ve keman gibi seri üretimi yoğun olan çalgılarda, el yapımı bir çalgının satılması esnasında daha önce sekiz birim ses kalitesi ve görüntüsüne sahip olanlar daha rahat satılabilirken, özel seri üretimler bu değeri daha çok yukarıya taşımaktadır. Bu tip üretim şekliyle çalgılar belli bir kaliteyi yakalamakta ve bu rekabet süreci lutiyeleri çok çok daha iyi enstrümanlar yapmaya zorlamaktadır (E. Değirmenli, şahsi görüşme, Eylül 2023).

Fabrikasyon tanımının altını çizmek gerekirse hiçbir “fabrikasyon” üretim biçimi, kaba kesimi yapılmış bir ahşap parçayı, doğrudan çalgıya çevirme imkânı vermediği için dolayısıyla el değmeden gerçekleştirilecek, insan elinin yer almadığı, otomasyon üretim sistemi, çalgı üretim endüstrisi içerisinde henüz yer almamaktadır. Bu noktada endüstriyel çalgı üretim sistemini tanımlama açısından “fabrikasyon” terimi yetersiz kalmakta ve yaygın kabulün, fabrikasyon üretimle el yapımı üretim arasında bir karşıtlık göstermektedir. Halbuki endüstriyel üretim prensibinin benimsendiği atölyelerde üretilen çalgıya göre değişen dereceleri ile uygulama aşamasında kısmen elle üretilmekte, ancak çalgılar geleneksel olandan farklı şekilde, bir “usta adı” yerine çoğu zaman bir “firma adı” taşımaktadır. Yani fabrikasyon çalgılar kişi ismi taşımayan, fason üretilmiş içinde firma adı yazan çalgılardır. Öte yandan birçok örnekten hareketle “el yapımı” şeklindeki tanımı da bazen iyi çalgıyı tarif etme noktasında yetersiz kalmaktadır. Bazı fabrikasyon çalgılar, bir müzik aleti olarak kötü bir el yapımı çalgıdan daha üstün niteliklere sahip olabilmektedir. Bu bağlamda temel ölçütler; kaliteli malzeme seçimi, çalgının deneyimli iyi bir usta elinden çıkmış olması, yüksek konsantrasyon ve özenle çalışılması olarak da nitelendirilebilir (M. Küçükebe, şahsi görüşme, Mart 2024).

Fabrikasyon üretimi çalgılar düşük maliyeti, seri hızlı üretimi ve bu sayede ulaşabildiği insan sayısı değerlendirildiğinde ön plana çıkmış gibi görünmektedir. Bu yönüyle

bakıldığında el yapımı çalgıya olan talepte de bir düşüşe sebep olmaktadır. Diğer bir yandan, el yapımı bir çalgı, malzeme seçimi, işçilik ve müzikal kalitesi ile profesyonel müzisyenler tarafından daha çok tercih edilmektedir. Örneğin, iyi el işçiliğine sahip bir keman, fabrikasyon kemana göre müzikal kalitesi ve sanatsal değeri bakımından daha fazla nitelik taşımaktadır. Bu da tercih edilme sebepleri olarak değerlendirilebilir (R. Yıldırımka, şahsi görüşme, Mart 2024).

Fabrikasyon diye nitelendirilen, butik olmayan bir üretim sürecinin sonucunda üretilen sazlar, müziğe hevesli insanların bütçeleri için de tercih sebebi olarak gibi görünse de öğrenmeye bu sazlarla başlayanlar, takip eden süreçte mutlaka iyi bir atölyeden enstrüman almak için heveslenmektedirler. Çünkü öğrenme sürecinde gördüğü el yapımı sazlarla ister istemez mukayese edip ileri seviyeler için mutlaka daha iyi bir saz arayışına girebilmektedirler. Bu bağlamda; eğer başlanan «fabrikasyon» saz, asgari çalış konforu ve ölçülerin dışında üretilmiş bir enstrüman ise, bu kez de ortalama yetenekteki insanların motivasyonunu kaybetmesine neden olmaktadır ve normalde çalabilecek bir talebenin bütün hevesini de kaçırabilmektedir. Böylelikle daha sürecin başında seçilen kötü enstrümandan dolayı öğrenme sürecinin başlamadan da sonlanabilmektedir. Bu tarafından bakıldığında, asgari kalitenin üzerinde yapılan fabrikasyon enstrümanların yaygınlaşması, butik üreticinin lehine de sonuçlanabilir ve arada kapanamayacak bir fark yaratabilir. Bu farkı yaratmak için de lutiyelerin kendilerini en iyi biçimde geliştirmesi gerekmektedir (M. Yerden, şahsi görüşme, Mart 2024).

Belli ölçülerin otomasyonu ile yapılan fabrikasyon çalgılarda enstrüman yapımında kullanılan malzemelerin organik doğallığından dolayı bir standart işlemde daha çok, özel çözümler gerekmektedir (V. Özdemir, şahsi görüşme, Mart 2024).

Günümüzde müzikle uğraşanların (piyasa da müzik yapan amatörler, öğrenciler vb.) el yapımı enstrümanlara gelir seviyeleri yetmediği için, fabrikasyon çalgılara talepleri daha fazla olmaktadır. Bu da talebe cevap vermek için ortaya çıkan bir durumdur. Fakat lutiyelerin hammaddeyi değerlendirme şekillerinde farklılıklar vardır ve teknoloji sayesinde, lazer kesimle artık ahşabı daha kolay şekillendirmektedirler. Genellikle Türk müziği enstrümanları üzerine çalışan alaylı ustaları, bu çalgılarında Türkiye’de yetişen yöresel ağaçları, tür ve çeşitliliği ile bu coğrafyaya özgün olması ve kolay ulaşılabilirliğinden dolayı daha fazla tercih etmektedirler (E. Bilir, şahsi görüşme, Eylül 2023).

Fabrikalar kurulduğu zaman enstrüman fiyatlarının düşmesi ve yoğun miktarda müşteri taleplerini karşılaması özellikle keman yapımcılarını olumlu anlamda etkilememiştir (S. Çağlayan, şahsi görüşme Eylül 2023).

3.3. Çalgı Yapım Sanatında Usta-Çırak İlişkisi ve Deneyimin Aktarımı

Üniversitelerdeki çalgı yapımı eğitimi, hoca-öğrenci ilişkisi fakat alaylılıkta usta-çırak ilişkisi üzerine kurulmaktadır. Okuldan çıkmış bir lutiye, eğer bu mesleği yapmayı tercih ediyorsa daha akademik, daha bilimsel ya da daha disiplinli yaklaşmaktadır. Alaylılıkta ya da usta-çırak ilişkisinde ise, her şey ustanın mesleğine olan yaklaşımı ile alakalıdır. Yani usta bir işi nasıl yapıyorsa çırak da öyle yapma fikrine alışmakta, belki sonrasında zamanla kendini daha da geliştirebilmektedir. Diğer yandan akademide, öğrenciler farklı eğitimlere, öğretmenlere ya da lutiyelelere yönlendirilmekte, değişim programları ile farklı ülkelere gidip farklı lutiyeleler ile çalışabilme imkânı bulabilmektedirler. Öğrenci geniş bir perspektifte bakabilmesi için, araştırmalar, projeler yapmakta ve bilişim çağıyla birlikte her şey değişmektedir. Örneğin 2007 yılından sonra sosyal medya ortamlarının eğitime olan katkısıyla, internet yoluyla öğrenciler İtalya'daki, Almanya'daki ya da Amerika'daki lutiyeleleri gözlemleyebilmektedirler ve dolayısıyla internette büyük bir arşiv oluşmaktadır. 2007'den önce çalgı yapım bölümlerinde hoca-öğrenci ilişkisi usta-çırak ilişkisine benzer kalıplar ve ezbere söylemler üzerinden ilerlerken, sonrasında eğitim daha bilimsel bir perspektif kazanmıştır. Diğer yandan örneğin çalgı yapım bölümündeki öğrencilerin akademiden kazanımları olarak, birinci sınıftan itibaren aldıkları: ahşap teknolojisi, çalgı teknolojileri, kompozit malzemeler, görsel tasarım, duysal tasarım, bilgisayar destekli enstrüman modelleme, sanat ve tasarım tarihi vb. diğer kavramsal ağırlıklı dersleri, belli sistematik bir programla gördükleri için bu işi yaparken belli bilimsel yöntemleri sorgulayarak araştırmaktadırlar (Ö. Turan, şahsi görüşme, Eylül 2023).

Çalgı yapımında bir şablon geleneği vardır. Daha önce defalarca yapılarak test edilen, ergonomik ve akustik olarak belirlenmiş ölçüleri almak önemli bir kavramdır ve usta-çırak ilişkisinde bu yapı rahatlıkla kurulabilmektedir. Bunun yanında ağacın görsel seçim bilgileri, öz ışını, damar sıklığı ve benzeri gibi oluşumlar da buna dahildir. Buradaki fark ustanın öznel yaklaşımıdır ve aktarım olarak kayıp yaşanabilmektedir. Bu yüzden bu yapıları sayısal değerlere dönüştürerek yazıya dökmek, gelecek kuşaklara aktarmada yardımcı olacaktır. Bunun yanında usta-çırak ilişkisinde çok fazla sirkülasyon olmaktadır. Çıraklar çok fazla durmadığından, bu oluşumu iyi irdelemek zaman almaktadır (E. Değirmenli, şahsi görüşme, Eylül 2023).

Usta-çırak ilişkisinde söz konu aşamaları düzenleyen bir resmi kurum ya da mevzuat yoktur bununla birlikte piyasa atölyelerinde de bu geçişi “katı bir gelenekle ilişkili olacak şekilde düzenleyen” belirgin norm ve uygulamalar da bulunmamaktadır. Bu işe ilgi duyan biri, örneğin bir bağlama atölyesini ele alırsak; atölyenin en küçük işleriyle meşgul olacak şekilde mesleğe girer, bilgi ve deneyimi arttıkça, ilgi ve becerisine göre, üretim aşamalarının sadece bir kısmında yer almak üzere cilalama, tekne çekme, perde

bağlama ya da sap takma vs. gibi bir işe yönelir ve başarısı nispetinde zamanla kalfa ya da usta olarak anılmaya başlar. Ya da bu kişi, üretimle ilişkili tüm aşamaları öğrenerek, yine becerisi nispetinde ilerler ve mesleki çevre içerisinde kendi yerini alır. Bu kişi becerikli ise ve kendini yaptığı işlerle, içinde olduğu çevreye kanıtlayabildiyse ustalaşır ve usta olarak anılır. Diğer bir seçenek ise meslekten ayrılmak ya da sıra işi yapan bir kişi olarak anılmaktır. Öte yandan sıra işi yapmaya yönelen, yani ucuz çalgıların yapımına yönelen ve çok yüksek sayıda çalgı üreten atölyelerin kıymetli elemanı olan, çok maharetli kişiler de bulunmaktadır ve bu kişilere de sıra ustası denilmektedir (M. Küçükebe, şahsi görüşme, Mart 2024).

İlk aşamada usta belirli bir yetenek ve ilgiye sahip çırak seçmektedir. Bunun takibinde çırak daha çok gözlemci olarak öğrenme sürecine girerek, yapılan çalgıyı tanıma, aletlerin isimleri, kullanımları, atölye düzeni, hammadde seçimi gibi temel konuları da öğrenmektedir. Bir sonraki aşamada ise ustasının gözetimi ile birlikte uygulamalara başlayıp pratik yapmaktadır. Uygulamalarla edindiği tecrübeler ile kendi başına çalışmaya başlayarak ve detaylı işçilik çalışmalarıyla işinde uzmanlaşarak tecrübelerini paylaşabilmektedir (R.Yıldırımkaya, şahsi görüşme, Mart 2024).

Usta çırak ilişkisinde belli zamana yayılmış bir öğrenme süreci gerçekleşmektedir, sadece bir enstrüman yapmayı öğrenmenin yanında ayrıca yapılan enstrümanların satışı ve diğer tüm insan ilişkileri de ancak atölyelerde görülebilecek ve son derece önem arz eden bir süreçtir. Öğrenmeye hevesli kişi çıraklıkla işe başlayıp bütün üretim sürecine tanıklık ederken, yıllar içinde kendi tercihlerini belirlemektedir. Teorik bilgisini defalarca uygulama imkânı bulduğu mecralarda gerçek bilgiye ve deneyime ulaşır ve bir lutiyenin en önemli mirası, edindiği deneyimleridir. Usta-çırak ilişkisinde de yılların deneyimi, ustanın kendisinden aracısız olarak çırağa geçmektedir. Bu süreç meselesi ve kuralları, formülü olmayan bir öğrenme modeli olarak şekillenmektedir (M. Yerden, şahsi görüşme, Mart 2024).

Çalgı yapım ustalığı iki biçimde öğrenilmektedir. Bunlardan biri konservatuvar çalgı yapımı bölümlerinde akademik olarak, ikincisi ise geleneksel usta çırak ilişkisi yoluyla öğrenilmektedir. Akademik yolla öğreniminin kimi metot ve teknikleri uluslararası standartlarda kalibre etse de bu tip bir öğrenme, öğrencinin bazen tecrübe yönünü kısıtlı bırakmaktadır. Çalgı yapımı, her an değişen koşullara karşı sağduyu geliştiren ustalar tarafından en iyi şekilde icra edilmekte, bu sağduyu geleneksel öğrenme biçimi olan usta çırak ilişkisiyle etkin olarak gelişmektedir. Çıraklık öğreniminin, ilk aşaması gözlem, ustalığın ilk edinimi ise keskin iş görgüsüdür. Bir çalgının müzikal karakterini kazandıran kritik işleri olduğu gibi çalgının yapısını oluşturan temel inşa süreçleri de var olmaktadır. Çıraklık öğreniminin ikinci aşamasında bu çalgının inşa süreci gerçekleşir.

Üçüncü aşamasında, usta nezaretinde, ustadan tavsiye ve rehberlik alarak sıfırdan çalgıyı bitirmek ve bu aşamaların sonrasında ömür boyu öğrenme ve kendini geliştirme süreciyle devam etmektedir (V. Özdemir, şahsi görüşme, Mart 2024).

Sanatta usta-çırak ilişkisi çok değerlidir ve geçmiş tarihe bakıldığında anlaşılır bilgi aktarımı önemlidir. Üniversiteler de buna bilimsel yol katarak yani bilgileri kitaplaştırılarak kayda almaktadır. Usta-çırak ilişkisi aşamalarında; fiziki kabiliyet ve fiziki uygulama çok önemlidir ve yeterliliği zaman içerisinde belli olmaktadır. Alaylı yetişenlerin çırak skalası bazen 60 yaşında bazen 40 yaşında bazen de konservatuvar sınavlarına hazırlanan çıraklar olarak çeşitlenmektedir (E. Bilir, şahsi görüşme, Eylül 2023).

Farklı yaş skalaları ile bu iş yalnız bir iştir. Arkadaş ortamında belli bir şekilde çırak ustasını taklit ederek gelişmektedir (S. Çağlayan, şahsi görüşme Eylül 2023).

3.4. Çalgı Yapımında Gelişen Teknolojiler ve Hammaddelerdeki Değişimler

Dünya koşulları ve tükenen materyaller, lutiyeleleri farklı malzeme arayışlarına yönlen-dirmektedir. Lutiyeleler geleneği korurken, yenilikçi de olmaya çalışmaktadır dolayısıyla enstrüman ve tını algılayış biçimi de bununla birlikte değişmektedir. Bugünün dünya-sında sunulan yöntemleri, körü körüne irdelemeden uygulayıp sadece kültür ve tekno-loji tüketicisi olunursa bilimsel ve kültürel açıdan ilerlemek mümkün olamamaktadır. Gelenek denilen yapının da kendi döneminin koşullarına ayak uydurması gerekmektedir. Ancak ülkemizde maalesef çalgı yapım alanında bu gibi değişimlere çok az tanıklık edilmektedir. Tüm yenilikleri önce ithal edip sonra denemeye çalışmak da tüketici konu-muna düşürebilmektedir. Örneğin; gün geçtikçe tedariği azalan ağaçlar, hayvanın yürek zarı, bol su isteyen kabak gibi doğal malzemeler tükendiğinde “kabak kemane” gibi bir çalgı geleneğinin yok oluşu ile karşı karşıya kalınabilir. Bu yüzden farklı malzeme tek-nolojileri üzerine çok daha fazla çalışmalar gerçekleştirilmesi gerekmektedir (Ö. Turan, şahsi görüşme, Eylül 2023).

Akustik açıdan iyi bir malzemeye ihtiyaç olduğunda da ağaçların bazı türlerinin kesi-mi artık yasaklandığından mastergreat ağaçları bulmak zorlaşmaktadır ve bu yüzden alternatif malzeme üzerine çalışılması gerekmektedir. Bu konuda karbon fiber ya da hibrit teknolojileri gelişmektedir. Tınısal öğelerinin de farklı olduğu farklı malzemeler ile çalışmak ağaçları da öğretmektedir. Örneğin, karbon fiberden geleneksel ud sesi alınabilmekte, farklı malzemeler kullanıldığında da geleneksel yapımla ilgili bilgi edini-lebilmektedir (E. Değirmenli, şahsi görüşme, Eylül 2023).

Karbon gibi akustik açıdan kabul edilebilir sonuçlar verdiği söylenen ve ahşaba göre daha dayanıklı olan bu hammadde artık yaygın biçimde denenmektedir. Çalgıların aşın-maya yatkın bölgelerinde, doğal olanlarını kopyalayacak biçimde sedef, kemik, fildişi,

bağa vb. hammaddelerin benzerleri üretilip kullanılmakta ve bu malzemelerin kullanımı çalgı yapımcıları tarafından da uygun bulunmaktadır. Bu değişimlerin yanında yeni vernikleme yöntemleri de vardır. Geçmişte doğal içeriklerle hazırlanan geleneksel verniklerin ya da renklendiricilerin yerini kimyasal ve sentetik ürünler almaktadır. Bu yöntemlerin bazıları kabul görerek, kitle üretimini mümkün kılan yöntemler olarak hâlâ takip edilmektedir. Bu her ne kadar doğal kaynakların korunması olarak düşünülse de bu kullanılan sentetik ürünler ekolojik değildir. Her çalgı yapımcısının ahşap kullanımını azaltacak farklı çözümler arama ve gereksiz ağaç kesilmesini engellenme gayesi içinde olması gerekmektedir. Ancak bunun yolunun doğaya çok zararı dokunan, çok fazla zararlı atık maddenin ortaya çıkmasına sebep olan sentetik maddelerin kullanımını yaygınlaştırmak, teşvik edici girişimlerde bulunmak ya da onaylamak şeklinde olmaması gerekmektedir. Her çalgı yapımcısının, gelecek nesillerin sağlıklı bir çevre içinde yaşayabilmesi için ekolojik dengeyi gözetecek biçimde çalgı üretmeyi benimsemesi en doğrusu olacaktır (M. Küçükebe, şahsi görüşme, Mart 2024).

Gelişen teknoloji ile birlikte çalgı yapımcılığında kullanılabilen kompozit, karbon fiber gibi bu tür malzemeler, nem alma oranları düşük, daha dayanıklı, daha hafif ve farklı akustik sese sahip özelliktedirler. Ancak özellikle keman yapımı gibi geleneksel yöntem ve hammaddelerin daha çok kullanıldığı çalgılarda bu türden malzemeler, enstrümanın aksesuar kısımlarında daha fazla kullanılmaktadır (R.Yıldırımkaya, şahsi görüşme, Mart 2024).

Teknolojik gelişmeler ile aynı zamanda, hızlı kuruyan akustik olarak çok daha iyi tutkallar ve cilalar üretilmekte, ağaçların doğru kesilmesi, kurutulması, akustik açıdan daha kullanışlı hale getirilmesine de katkı sağlamaktadır. Son derece iyi ton üreten ve çalış konforunu da arttıran teller üretilmektedir (M. Yerden, şahsi görüşme, Mart 2024).

Bu gelişmeler çalgı yapımcıların işini kolaylaştıran makine, takım ve aletlerin gelişimini sağlamakta ve çalgı telleri gibi endüstriyel malzemelerinde kalitesini arttırmaktadır (V. Özdemir, şahsi görüşme, Mart 2024).

Ahşabın saklama koşulları çalgı yapımcılar için önemlidir, çünkü doğru şartlarda bekletilmediyse kuruma esnasında deformasyonlar ve form bozukluklarına neden olabilmektedir. Ağacın türü ve yoğunluğuna bağlı olarak kuruma süreci gölgeli ortamda, ortalama 5 seneyi bulabilmektedir. Gelişen teknoloji ile çalgı yapımcılar ahşabı lazer kesimle hem daha kolay şekillendirebilmekte hem de saklama koşullarını kurdukları sistemle daha rahat oluşturabilmektedirler (E. Bilir, şahsi görüşme, Eylül 2023).

Kaliteli ahşaba eskisi kadar kolay ulaşamadığı için alternatif yöntemler, geleneksel el

işçiliği ile çalışan ustaları, yenilikçi uygulamalara olumlu bakmaya mecbur bırakmaktadır. Gelişen teknolojiyle beraber alternatif malzeme olarak kullanılan karbon fiber gibi malzemeler enstrümanlarda uzun ömürlülüğü ve dayanıklılığı arttırmaktadır. Türk müziği enstrümanlarında ulaşılabilir ve uygun olduğu için yöresel ağaçların kullanımı tercih edilse de akustik malzeme arayışı adına daha fazla araştırma yapılması gerekmektedir (S. Çağlayan, şahsi görüşme Eylül 2023).

4. SONUÇ

Bu çalışmada, Türkiye’de 2000-2024 yılları arasında çalışmalar gerçekleştiren akademik ve alaylı yapım onarım ustalarının (lutiyelerin) yaklaşım biçimleri ve bakış açıları betimsel analiz yönüyle incelenmiştir. Farklı bakış açılarının sorgulanması yöneltlen soruların cevapları ile çok yönlü bir biçimde irdelenmiştir. Lutiyelerle yapılan birebir görüşmeler, kimi zaman alternatif kimi zamansa paralel yaklaşımlar ile bazı ayrımları ortaya çıkarmıştır.

Eğitim ve araştırmaya odaklanan ve koşulları buna göre oluşturulan akademik camianın yanında, geleneksel yöntemler, zanaatsal eğilimler ve sektörel gereksinimlere göre şekillenen ve alaylı yaklaşımı ile bu işi serbest meslek edindiren yapılar da yoğunluktadır. Bu yaklaşımı o bölgenin kültürü, coğrafyası ve sosyo ekonomik koşulları da belirlemektedir. Türkiye’de de daha çok geleneksel pratiği sürdürmeye çalışan bu camia usta- çırak ilişkisi ile tek yönlü bir biçimde şekillenmektedir. Çırak ustasının öznel yaklaşımı ile tecrübe kazanıp, duygusal bir yaklaşım ile yola çıkabilir. Piyasa da yaptığı işlerle var olmaya çalışır. Tabi ki alaylı grubuna dahil olan bilimsel kaynaklarla kendini geliştirmiş bu işi titizlikle yapan ustaların yanı sıra, ticari ve üretim amaç odaklı ustalar da mevcuttur. Öte yandan günümüzde güncel medya araçlarıyla kendini geliştiren ve kendi kendine alaylı olarak bu mesleği yapan ustalarda bulunmaktadır.

Akademik camiadaki çalgı yapımcılar butik/özel enstrüman yapım alanlarıyla ilgilenmelerinin yanı sıra organoloji, ar-ge, akustik fizik, kavramsal ve sanatsal çalışmalar da gerçekleştirmektedirler.

Enstrüman yapımında kullanılan ağaçlar özel ağaçlardır ve akustik açıdan iyi bir malzemeye ihtiyaç duyulmaktadır. Fakat 2000 yılından sonra küresel ısınma ve iklim şartları sebebi ile ormanlardaki kesimler ciddi bir biçimde yasaklanmaya başlamıştır. Giderek bu yasaklanmalardan dolayı üst kalite ağaçlara ulaşmak lutiyeler için zorlaşmıştır. Bu vesileyle gelişen teknoloji ile alternatif malzemeye bakış, lutiyelerin alanını yenilikçi anlamda çeşitlendirmektedir.

Alaylı grubunun atölyeleri genellikle kendi çapında küçük işletmeler konumundadır. Müşteri talebine göre edinimleri şekillenmektedir. Sektörel gereksinimine göre piyasada var olmaktadır. Genellikle Türk müziği enstrümanlarına odaklanan alaylı lutiyeleler, bu enstrümanlar için kendi coğrafyamıza ait yerli ağaçları tercih etmektedirler. Bu enstrümanların bu kültürle şekillenip, yöresel olarak bu kimlikle ton bulduklarını düşünmektedirler. Tabi hammaddeye daha kolay ulaşılabilir olması ve yurt dışından talep edilen ahşaba göre daha ucuz olması da buna etkindir.

Alaylılıkta usta çırak ilişkisi, okulda ise öğretmen/öğretim elemanı öğrenci ilişkisi çeşitli süreçlerden gerçekleşmektedir. Akademilerdeki öğrenciler, bilimsel ve kavramsal arka planı öğrenmek adına birinci sınıftan itibaren çalgı teknolojileri, görsel tasarım, duysal tasarım, akustik fizik ve organoloji gibi birtakım dersleri hazır sunulmuş programla belli bir sistemde öğrenmektedirler. Disiplinli bir atölye kültürü alırken ve bu işi yaparken, belli bilimsel yöntemleri sorgulayarak araştırmaktadırlar. Uzman ve profesyonel eğitim alan öğretim elemanlarından ders almaktadırlar.

Bunun yanında saha verilerine göre piyasada var olmaya çalışan alaylı ustalar, her ne kadar kendi olanakları ile bilgi birikimlerini geliştirseler de pratik yapma konusunda daha fazla zaman harcayarak, onarıma gelen enstrümanların çeşitliliği ve amatör ve profesyonel anlamda müzik yapan müşterilerinin talepleri doğrultusunda deneyim ve tecrübe kazanmaktadırlar. Bu bağlamda; küresel endüstrinin geldiği nokta ve teknolojinin hızlı gelişimiyle birlikte bugün dünyada fabrikasyon çalgılar sayesinde yoğun miktarda müşteri profili oluşmaktadır. Çalgılara kolay erişim, müzik eğitimi ve çalgıların yaygınlaşması adına olumlu bir etki yaratmaktadır. Seri üretim ya da endüstriyel üretim biçiminin temel özelliklerini benimseyecek şekilde üretilmiş çalgıların yaygınlaşması ve oluşan rekabet süreci, geleneksel edinimlerle çalışan ustaları daha iyi enstrümanlar yapmaya zorlamaktadır.

Akademik ve alaylı lutiyeleler arasındaki farklı bakış açıları; geleneksel el işçiliği ile yenilikçi ve bilimsel yaklaşım arasında bir denge oluşturmaktadır. Kaliteli ve müzikal açıdan tatmin edici enstrümanlar üretmeyi amaçlayan her iki yaklaşım biçimi, çalgı yapımcılığı alanında çeşitliliği ve zenginliği arttırmaktadır.

Genellikle üniversiteler üzerinde şekillenen çalgı yapımcılığı, alaylı çalgı yapımcılığı alanlarına da katkıda bulunmaktadır. Kimi zaman bu okullardan yetişen ve atölyeler açan öğrenciler de alaylı olarak kendi çıraklarını yetiştirmektedirler. Bu durum da çalgı yapımı eğitimi veren kurumların önemini arttırmaktadır.

Bir öneri olarak; Türkiye'deki akademik ve alaylı lutiyelelerin bilgi paylaşımında bulunabilme ve ortak çalışmalar yapabilmeleri adına çalıştaylar düzenlenerek alanın problemleri

konusunda istişare edilebilir ve kolektif çözümler bulunabilir. Böylesi bir süreç, ülkemiz çalgı yapım alanına katkıda bulunurken, uluslararası camiada da Türk çalgı yapımcılığı ve lutiyelerinin saygınlığına ve tanınırlığına katkı sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

- Acar, N. (2016) Konya İli Rebab ve Klasik Kemençe Ustalarının (Luthierleri) İncelenmesi. Kalemîşi-Türk Sanatları Dergisi, 4(8), 187-196.
- Akyol, A., & Barış, D. A. (2013). Türkiye’de Yaylı Çalgı Yapımı Üzerine Eğitim Veren Kurumlar. Bildiriler Kitabı/Proceedings, 127.
- Alaskan, A. M. (2013). “Üniversitelerdeki Çalgı Yapım Eğitimi ve Geleneksel Usta-Çırak İlişkisi”. Journal of the Institute of Social Sciences Cankiri Karatekin University/ Cankiri Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 4(1).
- Baş, E. (2018). Anadolu’da Bir Luthier-1 ‘Ud Yapımcısı Güven Yetişkin Usta İle Söyleşi. İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi, 4 (2) , 55-65 . DOI: 10.22252/ijca.530645.
- Çağlar, H. S. (2021). Ordu İli Geleneksel Çalgı Yapımcılığı (Master’s thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Dökmeci, S.C. ve Akın, İ. (2021). Türkiye’de Çalgı Yapımının Gelişimi ve Lutiyelek. Güncel Sosyal Bilimler Araştırmaları III (1.Baskı) içinde (ss. 157-170). Ankara: Akademisyen Kitabevi.
- Geboloğlu, B. (2017). Geleneksel Türk Müziğinde, Çalgı Yapım Geleneğini Yaşatan Kültür Temsilcileri (Tokat İli Örneği). Rast Müzikoloji Dergisi, 5(2), 1677-1686.
- Işık, S.T. ve Uslu, R. (2012). Türk Müziğinde Ağaç ve Çalgı Yapım Bibliyografyası. Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi: Kültürümüzde Marangozluk teması, 2(2), 24-41.
- Kalender, N. (2001). Çalgı Yapım, Bakım ve Onarımı. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. Cilt: XIV, Sayı: 1. Bursa.
- Kararsar, N. (1994). Bilimsel Araştırma Yönetimi İlkeler, Teknikler, Altıncı basım. Ankara: 3A Araştırma Eğitim Danışmanlık Ltd. (s.166).
- Kaya Karabıyık, A. (2011). 20. yüzyıldan günümüze İstanbul’da Kentsel Türk Makam Müziği Çalgı Yapımcılığında Karşılaşılan Sorunlar ve Giderilme Yolları. (Master’s thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Koroğlu, N. O. (2013) Çalgı Yapım Ustaları: Antalya İli Örneği. Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi, (39), 1-9.
- Tetik Işık, S. (2015) Türkiye de Organoloji çalışmaları. Mukaddime, 6.1, (197-220).

- Tonella Tüzün, L. M., Maral, A. H., Turan, Ö., Maral, H. A., Basmacıoğlu, A. B., Şanda, S., ... & Çiçek, U. (2022). Barok Çalgılar Sergi Kataloğu. Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı Çalgı Yapımı ve Onarımı Bölümü.
- Turan, Ö. (2022). Çalgı Yapımında Çevre Dostu Biyokompozit Malzemelerin Kullanımı/ Use of Eco-Friendly Biocomposite Materials in Instrument Making. 12. Uluslararası Hisarlı Ahmet Sempozyumu Bildiri Kitabı, (s. 410-421).
- Üngör, Etem Ruhi. (1999). “Osmanlıda Türk Musikisi ve Çalgıları”. c.10, s. 572-583, Yeni Türkiye yayınları. Ankara.
- Yeğin, V. (2008). Çalgı Yapım Sanatımızın Sorunları Üzerine Bazı Görüşler. Musiki Dergisi.

HAYVANLARIN SANAT NESNESİ OLARAK KULLANIMI: 'HAZIR CANLI'NIN SANAT OLMA OLASILIĞI

• Dr. Arş. Gör. Beyza DURHAN GÖKTEPE* • Prof. Dr. Cebirail ÖTGÜN**

ÖZET

Modernden günümüze hazır nesneden her türlü performatif sanata, fiziki olarak algılanamayacak imgelere, canlı hayvan sergilerine kadar çok çeşitli sanat örnekleri deneyimlenmektedir. Bu araştırma, sanatçıların diğer canlılarla olan iş birliğinden doğan eserleri irdelerken, özellikle hayvan örneklerinden referansla sanatta canlı manipülasyonu ve canlı hayvan temsiliyetinin ahlaki, siyasi ve sanatla kurulabilecek bağlantılarından yola çıkmaktadır. İnsanın kendi dışındaki canlılar üzerindeki manipülasyonu, üretim ve tüketimdeki dengesizlik, insan ve doğa arasındaki derinleşen uyumsuzluk, sanata da eleştirel veya manipülasyon boyutlarıyla yansımaktadır. Canlıların sürekli birbirleriyle etkileşimde olduğu düşünülürse, sanatçının diğer canlılar dünyasından seçtikleri üzerinden yaptıkları 'manipülasyon', özellikle çağdaş sanatın tartışma konuları arasındadır. Araştırma kapsamında, birbirinden farklı bağlamlarla ortaya konulmuş canlı hayvanların dahil olduğu sanat eserleri ele alınmıştır. Konuşamayan bir türle iş birlikli sanatın olasılıkları, 'eşitlik ilkesi', hak odaklı ve ekoeleştirel bir bakışla incelenmiştir. Konu, insan dışındaki canlılara karşı 'insan merkezci' manipüle edilmiş dört örnek üzerinden tartışılmıştır. Öte yandan ekosistem tartışmaları kapsamında her canlıya faydacı 'eşitlik ilkesi' çerçevesinde yaklaşıldığı düşünülen bir örnek de konunun ikilemine katkı sunması amacıyla dahil edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: İş birliği, Hayvan, Ekoloji, Sanat.

* Şırnak Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Anasanat Dalı, beyzadurhan.bd@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9679-587X

** Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Anasanat Dalı, cebirailotgun@gmail.com, ORCID: 0000-0002-0472-1740

THE USE OF ANIMALS AS ART OBJECTS: THE POSSIBILITY OF THE 'READY LIVE' AS ART

• Ph.D. Res. Asst. Beyza DURHAN GÖKTEPE* • Prof. Cebrail ÖTGÜN**

ABSTRACT

Artistic practices have evolved from the readymades of modern times to various forms of performative art, intangible symbols, and even live animal exhibitions, showcasing a diverse range of examples. This research examines works born from the collaboration between artists and other living beings, particularly focusing on the ethical, political, and artistic connections that arise from the manipulation and representation of living beings in art, with reference to animal examples. The manipulation of non-human beings, imbalance in production and consumption, and the deepening discord between humans and nature are critically reflected in art. Considering the continuous interaction among living beings, the 'manipulation' by artists through their selection of elements from the world of other living beings, especially in contemporary art, is among the topics of discussion. Within the scope of the research, artworks involving live animals presented in different contexts are considered. The possibilities of collaborative art with a non-speaking species are examined with a focus on the principles of 'equality', rights-oriented, and ecocritical perspectives. The subject is discussed through four examples of 'human-centric' manipulated engagement with beings other than humans. Additionally, an example believed to approach each living being within the framework of the utilitarian 'equality principle' in the context of ecosystem discussions is included to contribute to the dilemma of the topic.

Keywords: Collaboration, Animal, Ecology, Art.

* Şırnak University, Faculty of Fine Arts, Department of Painting, beyzadurhan.bd@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9679-587X

** Hacettepe University, Faculty of Fine Arts, Department of Painting, cebrailotgun@gmail.com, ORCID: 0000-0002-0472-1740

1. GİRİŞ

İnsan ve hayvan, birbirlerini binyıllardır dönüştüren iki türdür. Bugün bilinen tüm döngüler, canlı ve cansız varlıkların birbiriyle karşılaşması, karşılıklı yönlendirmesi ve etkilemesiyle oluşmuştur. Doğayı anlamak, dönüştürmek, ona hükmetmek veya kişisel çıkarımlar gibi amaçlarla insanın doğayla etkileşimi sürekli var olagelmıştır. İnsanın doğayla olan ilişkisi, sanatın konusu olarak tarihin her döneminde farklı biçimlerde ele alınmıştır. Bu etkileşimlerden biri, sanatçının hayvanlar dünyasından yararlandığı her eserin, temalarında insanla kurduğu bağ önceliklidir. Hayvanlı kurguların ister hayali ister gerçeklik boyutları ister simgesel göndermeleri olsun, her eser insana bir anımsatma ve uyarı amacı da taşımaktadır. Biçimlendirme yoluyla temsili anlatımların dışında, çağdaş sanatın bazı örneklerinde temsilin yerine canlının (hayvanın) kendisinin kullanılması, sanat olup olmadığı tartışmasının yanı sıra etik tartışmasını da beraberinde getirmiştir. Bu örneklerin sanat amacıyla yapılmış olmaları onların kabul edilmesi için yeterli mi? Hangi açılardan bir düşünce ürünü, uyaran veya anımsatma onları masum kılabilir?

Bu çağın üretim biçimlerini anlamaya çalışırken, akıl ve dil sahibi olmanın ahlaki değeri için temel kriter sayılması yeterli görülmemektedir. Sanatın malzeme çeşitliliğinin sınırsızlığı, ahlak anlayışına alternatif olarak farklılık ve sorumluluk etiğini gündeme getirmiştir. Eser teknikleri ve alanları genişledikçe farklılık etiği, her canlının kendine özgü bir değeri olduğunu ve bu değerın insan tarafından tanınması gerektiğini savunur. Sorumluluk etiği ise, sanatçının diğer canlılara karşı sorumluluklarının olduğunu ve bu sorumluluklara göre de eylemlerini belirlemesi gerektiğini vurgular. Dil ve konuşma yetisi ise, insan ve hayvan arasındaki iletişimin yöntemi olarak değerlendirilebilir ama sınırlandırılmaz. Eğer dil kavramı, bireyler arasındaki karmaşık tutuma göre bir türe atfedilmek zorunda kalınsaydı, o zaman insana özgülük söz konusu olabilirdi. Ancak dilin işlevine, yani bireyler arasındaki iletişime odaklanıldığında, o zaman dil insanın dışında kalan türleri de içine alır (Bollache, 2022: 42). Suyun kayayı aşındırması gibi canlı türlerle etkileşimin tek taraflı olması ya da bir yöntemden oluşması mümkün değildir.

Sanatta canlı hayvanla iş birliğinin sınırları içinde, türlerin birbirleri üzerindeki etkileri ve iletişim için gereklilikleri tartışmaya açıktır. Kimi zaman sanatçıların işlerinde canlı hayvanları kullanması, sorumluluk ve farklılık bilincine karşı, manipülatif bir noktaya gelebilmektedir. Buradaki soru sanatta canlı hayvan kullanımına, ekolojik kaygıyı ve hak odaklılığı kavrayabilmek için nasıl bakılması gerektiğine ilişkindir.

Hem bir bilim dalı hem de toplumsal bir hareket olan ekoloji, tüm canlı hayat gibi dönüşmektedir. Sanatta ekolojik kaygıları taşıyan pek çok örnek olmasının yanı sıra hayvan ve insan ilişkisi de ekolojik döngünün içindedir. Greg Garrard, Ekoeleştirici isimli

kitabında, doğanın ve canlının döngüsünden bahseder. En geniş tanımıyla ekoeleştiri, insanla insan dışı arasındaki ilişkinin, insanlığın kültürel tarihi boyunca incelenmesi ve özellikle ‘insan’ kavramının eleştirel incelenmesidir (Garrard, 2017: 17). Ekoeleştiri, temel anlamıyla, insanı da diğer canlılarla birlikte ‘eşitlik ilkesi’ne göre doğanın içinde herhangi bir canlı olarak niteler. Canlılar dünyasında birinin diğerinden üstünlüğünü değil, eşit, tahakkümden uzak ve döngü temelli bir düşünceyi savunur. Dolayısıyla bazı canlı hayvan kullanılmış eserlerde iş birliğinin olasılıkları ‘insan merkezci’ bakıştan yana eşitlik dengesi bozulduğundan, ekoeleştiri kriterleri göz önüne alındığında bu durum etik tartışmasını da beraberinde getirmektedir.

2. DÖNGÜ MÜ, MANİPÜLASYON MU?

İnsan ve insan olmayan diğer canlılar arasındaki etkileşimin zihinsel haritasını çıkarmak için ilk adım, insanın düşünce tarihinde hayvanın izini takip etmek olacaktır. Doğa-hayvan döngüsü, doğanın kendi dinamizminde kesintisiz olarak devam ederken, insan-doğa, insan-hayvan ilişkisinde ibre her zaman insandan yana olmuştur. Toplumsal ve kültürel gelenekler bu anlayışın yerleşik hale gelmesinde etkilidir. Zaman ve değişim bu ilişkiyi daha da olumsuz yönde etkiledi ve yok etti. Hayvanlar, John Berger’in belirttiği gibi, ekonomik ve üretim temelli, insanlarla birlikte insan dünyasının merkezindeydiler. Hayvanlarla ilişkimiz belki de ilk varoluşsal düalizmde davranışlarımızda ortaya çıkıyordu. Onlara hem hükmediliyordu hem de onlara tapılıyordu, insan onları hem yetiştiriyor hem de kurban ediyordu (Berger, 2017: 18-24). Bu durum kısmen farklılıklarıyla devam etmekle birlikte Berger’e göre, hayvanlar son iki yüzyılda yavaş yavaş sahneden çekildiler (Berger, 2017: 30). İnsan, inanç gelenekleri ve beklentileri, doğaya hükmetme isteği ve hırsı yüzünden diğer canlıları çeşitli yöntemlerle, onların haklarını düşünmeksizin değiştirme çabası içinde olmuştur. Bu değişimle birlikte hayvanlar, yine insanın dünyasında ama ‘insan merkezci’ bakışla hayvanla arasına mesafe koymuş, ya evcil olanı seven ya da reddeden ya tüketilen ya hayvanat bahçelerinde izlenen ya da temsilleri (sanat biçimleri, oyuncak vs.) aracılığıyla deneyimlenen bir tür haline gelmiştir. Hayvanlar bugün daha ziyade evcilleştirme, kapatma ya da imgeleştirme yoluyla, insanın gündelik hayatına, diline, düşünce dünyasına dahil olmuştur. Timofeeva’ya göre, “Gündelik hayattan kaybolan hayvanların hortlakları sanatta, kuramda ve görsel kültürde tezahür eder. Felsefe de aynı şekilde hayalet oldukları gibi, aynı zamanda kabul gören misafirlerdir” (Timofeeva, 2018: 12-13).

Canlı ve cansız şeylerin saygın varlık olarak kabulü, olabilme gücü ve bu gücün sınırları öteden beri tartışma konusudur. Sokrates-öncesi filozoflar ve Aristoteles’in hocası

Platon, hayvanları kendi felsefeleri içinde, doğayı ve evreni kapsayan bir incelemenin parçası olarak ele almışlar. Aristoteles, hayvanları psikolojik ve biyolojik boyutlarıyla ele alır. Ona göre, canlıların varlık cetvelinde en üstte insan yer alır. Onun, on bir basamaklı varlık cetvelinde, bitkimsi hayvanlara, böceklerle, balıklara, dört ayaklı pullu canlılara, kuşlara, deniz ve kara memelilerine ve en zirvede insana ulaşılır. İnsan da hayvandır ona göre, ama ayrıcalıklıdır, duyu algısı, düşünme gücü, imgelem, belli bir amaca yönelik pratik akıl yürütme ve hareket potansiyeli nedeniyle üstündür (Aristoteles, 2021: 20-23).

Aristoteles gibi, Descartes da hayvanların konuşma yetisi ve zekâsı üzerinden eksikliklerine işaret eder. O'na göre, hayvanların ruhu yoktur ve onlar sadece makinedir (Descartes, 2013: 47). Bu iki ölçüt insan ile hayvan arasındaki farklılığı da belirler; hayvanlar ne insanlar gibi dil oluşturabilirler ne de akıllı ve anlaşılır bir şekilde konuşabilirler. Fakat bu düşüncede hayvanların bilinç düzeyine dair açık bir tespit bulunmamaktadır.

Hayvanların bilincine dair Spinoza, Descartes'in bilinçli varlıklarının ayrıcalıklılarında sorun olduğunu belirtir. O'nun felsefesinde dünyadaki canlı ve cansız olan şeyler arasında yaşamsal güç farkı vardır (Uslu, 2015: 98). Burada yalnızca cansız ve canlı arasında değil, türlerin kendi arasındaki yetkinlik farklılıklarının olduğu hatırlanabilir. Bahsedilen etkinliğin belki de en temel ve ilkel kıstası dildir. Alman Filozof Martin Heidegger, hayvanlarda gözlemlenen dil ve anlama yetisinin insanla aynı derecede olmadığını söyler. Hayvanların dış dünya ile olan ilişkisini "suskun yoksulluk" olarak tanımlar (Timofeeva, 2018: 161). İnsanın kurduğu dikey hiyerarşi sisteminde tüm tanımlar yine insanın kendisi tarafından yapılmaktadır. Dolayısıyla bu eksiklikler, ekleme mantığından pay almazlar (Ülgen, 2019: 80). Böylece hayvana ve canlı doğaya karşı geliştirilen tüm bakış açıları insan merkezci düşünceden payını almaktadır. Kavramlar da tıpkı insan dışı tüm canlılara uygulanan 'insan merkezci' bakış açısı gibi, yine insan algısı tarafından açıklanmaktadır.

Aristoteles ve sonra Descartes'la insan merkezci bakış açısı sonucu, insan, yaratılmış ikinci doğada tüm canlılar üzerinde tahakkümü eline almış durumdadır. İnsanın birlikte yaşam sürdüğü tüm türlere, sürekli olarak yerine konulamayacak biçimde tüketilen bir 'şey' rolü yüklenmiştir. Kökeni ayırışmadan gelen bu tavır, hayvanların insanın yasalarından ve kültüründen bir haber yaşıyor oluşları, onları şeyler olarak algılanmasına neden olmaktadır. Bu eğilim sanatta, 18. Yüzyıl'da Sanayi Devrimi ile demirlenmiş gibi görünen insan ve insan dışı doğa arasındaki ayırışma ile başlamış, beraberinde doğal kaynakların toplanması ve tüketilmesiyle devam etmiştir (Bookchin, 2013: 29). Ardı sıra gelen teknolojiler, kontrolsüz şehirleşmeler, doğal enerjilerin harcanma yöntemleri ile gelişme, ilerleme, buluşların doruğunda doğa ve güvencesiz olan canlı türleri, sanatçının beslendiği kaynak olmanın ötesinde yeniden keşfe açıktır. Bir zamanlar ilham kaynağı

olan türler, bugün eserin kendisi rolünü üstlenebilmektedir. Özellikle 1960'lı yıllarda sanatın neden ve ne için olduğu, yaşam ile sanat arasındaki sınırlar sorgulanırken, insan merkezci tavrın hayvanla kurduğu ilişki dönüşmüştür.

“Modern öncesi hassasiyetler dahilinde hayvana duyulan hayranlıkla onun kıyımı birbiriyle çelişmez. Hayvanların gündelik yaşamdan uzaklaşması ve etin üretiminin saklı bir hal alması, ancak sanayi devriminden sonra olmuştur. Hayvanlar bu şekilde özgürleştirilince, görünür olan az sayıdaki hayvan da evcil hayvanlar veya Disney karakterleri -diğer bir deyişle “insan kuklaları”- ya da gösteri nesneleri olarak varlıklarını sürdürmüş, vahşi yaşama dair kitaplarda ve filmlerde yer almışlardır” (Garrard, 2017: 205).

Gerçek hayatta kıyım ve hayranlığın çelişmediği anlayışın yansıması olarak hayvan imgeleri plastik sanatlarda aynı anlayışta sık sık kullanılmıştır. Eserlerin konuları insan-hayvan etkileşiminden seçilmiş, örneklerin çoğunda güç, hırs, masumiyet ve itaat temalarına destek olan simgesel kıyım ve hayranlığın çelişmediği anlatımlardır.

Çağdaş sanatta ise medyatik ve izlenebilir olma hali, doğadaki ayrışma ve tüketim odaklılığın bir tür sonucu olan sansasyon odaklı hayvan kullanımları tartışmaları farklı noktalara çekmiştir. Damien Hirst'ün canlı olmasa da bir canlının sanat amaçlı katli, Maurizio Cattelan'ın içi doldurulmuş hayvanları örnek olarak gösterilebilir. Bir diğer örnek, Avusturyalı eylem sanatçısı Otto Muehl Bremen'de bir domuzun kesilmesini öngören eylem hayvan hakları savunucuları tarafından engellenmiştir. 17 Aralık 1969'da AS-tA'nın daveti üzerine Braunschweig Sanat Akademisi'nde Otto Muehl, Hermann Nitsch ile birlikte düzenlenen bir eylem sırasında yatakta bir domuz baltayla kesilmiştir. Dava açılıp diğer eylemleri de dikkate alınarak Muehl suçlu bulunmuş ve hapse atılmıştır. Sanat alanında insan ve hayvan arasındaki etkileşim, plansızca tüketim kültürünün içine çekilmiş ve sanatsal değerlendirmelerde sınırları genişletmiştir. Bu noktada sanatta canlı hayvanlarla iş birliği savının nerede manipülatif bir tavra dönüştüğü disiplinler arası bir bakışla netleşebilir. Toplumsal yaşamdan türler üzerindeki biyolojik çalışmalara kadar hemen her alanda eser, canlının özünün ötesinde yeni anlamlar da kazanabilir. Ancak, sanatçı çalıştığı canlıyı bir kaygının ya da kavramın temsilcisi olarak seçmiş olsa bile, yine insan merkezci bir kaygının ihtiyacını karşılar ve hayvanla iş birliği savı burada anlam kazanmaz. Çünkü sanatçının dahil olduğu döngü zinciri halkasından kopar ve insanın en üstte konumlandığı bir çeşit hiyerarşi ortaya çıkar. Sürekli tek taraflı etkileşim mümkün olmadığı gibi, bir türün diğerinin manipülasyonu sonucu, bu durum canlının (hayvanın) fiziksel ve kavramsal olarak hiçleşmesi anlamına gelir. Bir türü hiçleştirme-nin en belirgin yolu onu zapt etmek ve kendi doğal bağlamından tamamen koparmaktır.

Yeryüzünde, bin yıllardır birlikte yaşayan insan ve hayvan, birbiri için anlamlı ötekiler halinde, fizyolojisinin getirdiği kadar iletişim kurmaktadır. Doğada karşılıklılık, türlerin birbirini doğrudan etkilemesinden ziyade bir zincir şeklinde birbirine bağlıdır. Bu

döngüye dahil olan sanatçının, canlı hayvanları eserine dahil etme ihtiyacını anlamak için felsefede hayvan sorusundan yararlanmak, sanatta canlı hayvan kullanılan eserleri incelemek ve varsa manipülasyonun sınırlarının çizilmesini sağlayabilir. Ekoeleştirel okuma manipülasyonu yok saymaz ve sınırlandırıldığı ölçüde döngünün bir parçası olarak kabul eder. Lawrence Buell'in önerdiği, temsili imgelerin ve canlı sunumunun örneklerine ekoeleştirel bakmak amacıyla dört temel kriterin yorumu şöyledir:

1. İnsan dışındaki her şey, sadece çevre değildir. Doğa tarihi, insanlık tarihini kapsayan bir mevcudiyet gösterir.
2. İnsani çıkarlar mutlak çıkar olarak görülemez.
3. İnsanın çevreye hesap verebilmesi, eserin etik niteliğini ortaya koyar.
4. Eserde, çevrenin diğer canlı ve cansızların etkileşiyor olması sebebiyle sabit olmadığı kabul edilip, süreç olarak ele alındığına dair bir ip ucu olmalıdır (Buell, 1996: 7-8).

Bu kriterler ekolojiktir ve disiplinler arasındaki bağlantıyı güçlendirir. Ekoloji ve hayvan konusu teoride birbirinden ayrı alanlar gibi görünse de insan merkezci tutuma karşı birleşirler. Dolayısıyla hayvanlarla olan çalışmalar, ekoeleştirelinin bir kolu olmasa bile iyi birer müttefik olarak değerlendirilebilirler. Ekoeleştirel kriterlerini kullanmanın, insanın, sanat da dahil hayvanla her alanda kurduğu ilişki ancak, hak odaklı bir yaklaşımla olumlu bir noktaya gelebilir. Bu nedenle seçilen eserler bu tartışmalı durumun sınırlarını, etik ve düşünsel açıdan değerlendirilebilecek örneklerdir. Canlı hayvanlarla iş birliği iddiasında insan merkezli tutumu değerlendirebilmek için seçilen tüm örneklerde canlı hayvanlar yer almaktadır. Her eserin yapıldığı yıl veya kültürel koşulları, sanatçının bilerek manipülasyonu veya tepkilerin eseri bağlamından ayırıp sansasyonel bir noktaya getirdiği örnekler üzerinden konuya yaklaşmıştır. Aynı zamanda araştırmanın odağı, konuşamayan bir türle iş birlikli sanatın hangi koşullarda mümkün olabileceğini veya olamayacağını ekoeleştirel bakışla saptamaya çalışmaktır. Eko-eleştirel yaklaşımdan yola çıkarak, sanatçı ve eser örnekleri üzerinden oluşturulan sorularla, konuşamayan bir türle iş birliğinin olasılıklarına değinilmiştir.

3. SANATIN HAZIR NESNESİ OLAN CANLI HAYVAN

Çalışmada ön plana çıkan bulgulara aşağıdaki sorular çerçevesinde yaklaşmıştır:

- *Canlı hayvanları manipüle etmeden sanat yapmak mümkün mü?*

Doğal habitatından uzaklaştırılmış her hayvanın, her canlı gibi mutlak haklarından mahrum bırakılma olasılığını yükseltir. Bunun sanat dışında, etik ve siyasal varsayımlar

açısından da sorunlu olduğu açıktır. Judith Butler, Kırılğan Hayat kitabında, bu sorunun, yani şiddet sayılmayan şiddetin, cinayet olmayan can almanın, her gün sistematik olarak öldürülen, emek ve bedenleri sömürülen, habitatlarından sürülen hayvanlar için daha da büyük sonuçları olduğunu belirtir (Butler, 2018: 185-197).

- *Canlı hayvanlarla gerçekleştirilen iş birlikli sanat her iki canlı açısından eşitlik doğurur mu? Yoksa her durumda insan merkezli bir sonuca mı evrilir?*

Louis Althusser'in deyimiyle son kertede, evet.

“Hayvan insan egemenliği karşısında mutlak mülksüzdür ve bu haliyle insanın fiziksel veya sembolik şiddetine her zaman açıktır. Hayvan türünün kırılğanlığı ve yaralanabilirliği asıl ve asal tür olan insan için sorgulanmaz. Hayvan, insan irade ve iktidarının nesnesi olarak her zaman onun merhametindedir” (Dolcerocca, 2017: 185-197).

Kırılğanlık ve yaralanabilirlik bağlamında, 1800'lü yıllarda ülkesinden köle olarak alınmış ve yıllarca fuarlarda çıplak olarak izlettirilmiş Hotanto Venüsü'nü hatırlanabilir. Mutlak mülksüzdür ve her gün şiddete maruz bırakılır Afrikalı Saartjie Baartman. Vicdanı olan her insanı derinden sarsan bu olay, amacı ne olursa olsun, göndermesi ne olursa olsun benzerinin yerinde canlı bir hayvan olması düşünceyi yumuşatacak mıdır?

- *Bu örneklerin sanat amacıyla yapılmış olmaları onları kabul edilmesine yeter mi? Hangi açılardan bir düşünce ürünü, uyaran veya anımsatma onları masum kılabilir?*

Sanat örneklerinde gördüğümüz hayvanlı temsili örnekler, ‘insan biçimci ve insan merkezci’ olmasına karşın insan-hayvan etkileşiminde çoğunlukla imge konumundadırlar. Masallar, başkalaşım, ironik ve alegorik anlatımlar bunlar arasındadır. “Hayvan alegorik bir varoluşa mahkumdur: insanın farklı hallerini temsil eden mecazlar, iyilik ve kötülük emsalleri, gerçeküstü hikayelerin kahramanlarıdır onlar... İnsan hayvanda kendini görür ve hayvanın bakışında bulduğu yine insandır” (Dolcerocca, 2017: 185-197). Birçok açıdan ‘insanbiçimci narsist döngünün’ çağdaş sanatta canlı hayvan kullanımlarındaki örnekler daha sorunlu olabilmektedir.

Bu bulgular ve tartışma konusu beş örnek üzerinden derinleştirilmiştir.



Görsel 1. Jannis Kounellis, *İsimsiz*, 1969, 12 at, Roma ([http 1](http://1)).

Örneklerin ilki, Jannis Kounellis'in 1969'da gerçekleştirdiği çalışmasıdır. Sanatçının eser hakkındaki iddiaları, bağlamı ve kavramsal çerçevesi ne olursa olsun geçici de olsa “hayvanın dilsizliği kadar ona atfedilen dil de insan olmayan canlılara uygulanan sembolik şiddet ve onların sistematik mülksüzleştirilmelerinin bir parçasıdır... İnsan olmayan ötekini yalnızca kendimiz üzerinden kurgulayamayız” (Dolcerocca, 2017: 185-197). Acı hissedebilme kapasitesi olduğu bilinen insan dışındaki canlıları sanat adına da olsa ekosistem açısından tartışmalıdır. Hayvan Özgürleşmesi yazarı filozof Jeremy Bentham'a göre, “yetişkin bir at veya bir köpek bir günlük, bir haftalık hatta bir aylık bir bebekten daha rasyonel ve daha sosyal bir hayvandır” (akt. Garrard, 2017: 198).

Kişisel yargıda bulunmadan bu eser hakkında gerek sanatçının gerek eleştirmenlerin tespitlerine ve yorumlarına bakmak yerinde olacaktır. Arte Povera (Yoksul Sanat) sanatçısı olan Jannis Kounellis 1969'da Roma'daki Galleria L'Attico'da, 20. yüzyıl sanatının en sansasyonel sergilerinden birini gerçekleştirdi. 12 canlı atın odanın kenarlarına bağlandığı sergi (Görsel 1), daha önce sanat sayılan herhangi bir şeyden çok uzaktır. Kounellis “Beni ilgilendiren şey” der, “atın duvarın bir parçası olmasıydı. Yani, atların mekânın mimari hatlarını işaretleme şekli”. Kounellis şöyle açıklamaktadır:

“Açıkçası, onları oraya koydum: ağırlığı ve doğal kişiliği olan yaratıklar, nefes alan ve hareket eden hayvanlar. Yani klasik ikonografiden farklıydı. Öte yandan, bu eser hakkında belirli bir klasisizm olduğu doğrudur. Bu bir Pop art görüntüsü değil. Hesaplanmış ve altında inanılmaz bir tarihe sahip olan bu şehirde yaşamaktan çıkmıştır. Moderni ama modernist değildi ve eski olmasına rağmen modern” (http 2).

Atların manipölasyona uğrayıp insanlar tarafından evcilleştirilmesi neredeyse 6000 yıl öncesine dayanmaktadır. Kounellis ise evcil atları sanatın bir malzemesi haline getirirken, atların canlı maddeselliğini de galerinin gerçekliğini de manipüle etmektedir. Atlar mekânda sergi süresince canlı ve mevcut olduklarından, mekânı da sürekli değişime uğratmıştır. Burada sanatın mekânsal ve ticari iktidarlarına karşı bir duruş sergilediği ve bunun atlarla aslında ilgisi olmadığı iddiası vardır. Ancak nihayetinde onlar birer canlıdır ve amacı dışında kullanılmıştır. Atlar, Lascaux mağara resimlerinde, insanlık tarihinde üretilen ilk imgelerden biridir. Kounellis’in 12 At’ı da bu imgeden ilhamla seçilmiş olsa bile, mağara resmindeki insan-doğa ilişkisine dair olumlu olabilecek ipuçlarından uzaklaşmıştır. Çünkü varlığından ve fizyolojisinin getirilerinden uzakta bağlı bir şekilde orada bulunan atlar habitatından uzak, sanatsal kavramlar ve çıkarlar içermektedir. Galerinin anlam kaybına uğraması Kounellis’in ilk amacıyken, galeriye getirilen hayvanın yavru fil ya da 12 tane arı olması bu esere kavramsal katkıda bulunacak ama hedefi değiştirmeyecektir. Kounellis için atlar hem hayvan hem de sanat olarak ikili bir anlayışı temsil etmektedir. Atların canlı olarak bir galeride sergilenmesi sanat yapısı olurken, galeri ise asıl amacını kaybederek at ahırına haline gelmiştir. Ekoeleştirinin sorunlarından biri olan, öteki canlıları yok sayan insani çıkarlar gözetilmesi ve sergilenen atların yaşam süreçlerinin önüne bir kavram olarak galerinin konması, tek taraflı bir etkileşimi ortaya çıkarmaktadır.

İkinci örnek Xu Bing’in 1993-1994 yılları arasında Pekin’de gerçekleştirdiği ‘Aktarımla İlgili Bir Örnek Olay İncelemesi’ isimli performansdır (Görsel 2). Bu performansta izleyici, canlı iki domuzu (mış gibi kurgulanmış) doğal olmayan bir mekânda izler, kokusunu duyar ve tanık olarak performansın parçası haline gelir. Xu Bing ayrıca canlı domuzlar üzerinde mürekkep kullanmıştır. Domuzlardan erkek olanın üzerine anlam taşımayan İngilizce kelimelerle, dişi olanı ise yine anlamsız Çince karakterlerle damgalanmış, iki domuzun günlük yaşam rutinleri yeme, içme, uyuma ve çiftleşmeleri izleyicilere sunulmuştur. Etkilenen tür insan olduğunda, söz konusu sınırlar rahatlıkla gözetilir. Ancak burada canlı hayvanların sunumu olunca insan merkezci tutum sınır tanımamaktadır. Nitekim sanatçı, bu performansından benzerini bir iki kez daha gerçekleştirdikten sonra (birinde domuzla kendisi o sürece dahil olmuştur) tepkilerden mi yoksa etik sorgulamasından mı bilinmemekle birlikte bir daha canlı hayvan performansı gerçekleştirmemiştir.



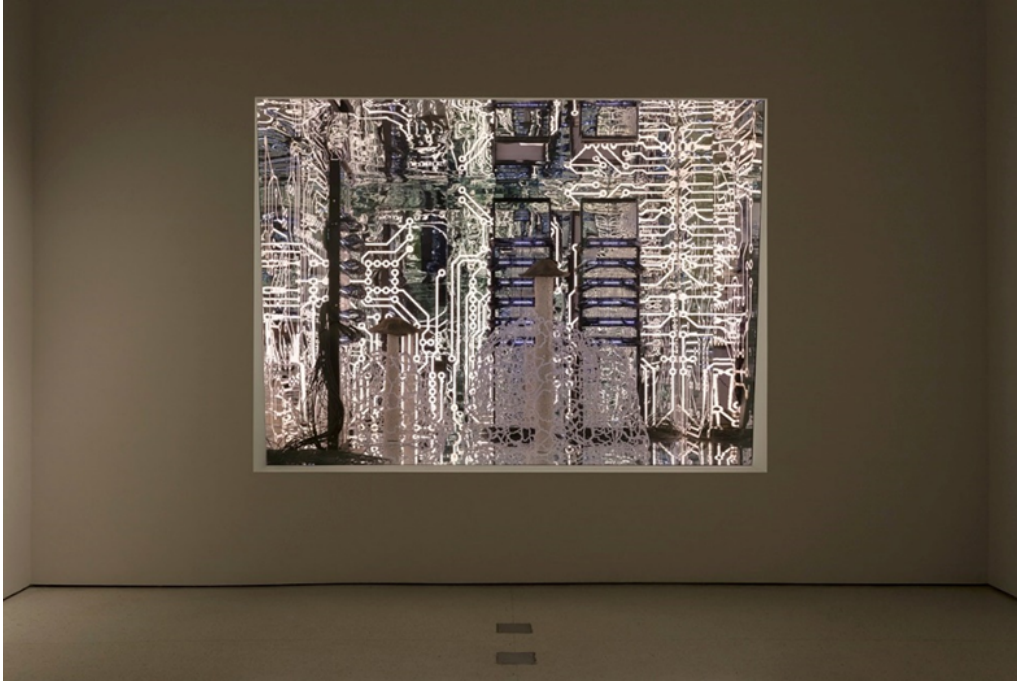
Görsel 2. Xu Bing, Aktarımla İlgili Bir Örnek Olay İncelemesi, 1993-1994, mürekkep ve canlı domuzlar, Pekin (<https> 3).

Bing'in çalışmasında etken sorusuna yanıt, yalnızca sanatçıyla birlikte izleyicinin olduğu bir gruptur. 1993-1994 yıllarında, performansın seyircileri ve gösteri arasında şaşırtıcı bir gerilim görülmüştür. Etkinlik gerçekleşmeden hemen önce izleyicide, sergi salonunun yabancı ortamıyla karşı karşıya kaldıklarında, çiftleşmek üzere getirilen domuzların, eylemi gerçekleştirmek için gergin olacaklarına dair bazı endişeler oluşmuştur. Fakat domuzlar, insan izleyicilerini yok sayarak günlük rutinlerini sürdürmüş, hatta çiftleşme eylemini de gerçekleştirmişlerdir. Domuzlar bu eylemi gerçekleştirirken, kendilerini utanç verici ve garip bir konumda bulan izleyiciler olmuştur. Nihayetinde ortaya çıkan şey, domuzların herhangi bir rahatsızlık duyması veya domuzların mekâna ait olmaması gibi insana dair duygular yerine, izleyicinin sınırlanmasıdır. Buradaki uyumsuz canlı insandır. Xu Bing şöyle açıklar:

İnsan bilincinden yoksun, ancak bedenlerinde insan uygarlığının izlerini taşıyan bu iki yaratık, en ilkel 'sosyal ilişki' biçimine giriyorlar. Bu girişimin mutlak dolaysızlığı, hem düşünülemez hem de üzerinde düşünölmeye değer bir sonuç üretir. İki domuzun davranışlarını izlerken, insan davranışı üzerinde düşünmeye yönlendiriliyoruz" (<http> 4).

Sanatçıya göre, domuzları izleme ve onları sergileme süreci pek çok konuya aynı anda değinen, sonrasında da devam edecek olan bir tür sosyolojik deney alanıdır. Burada, Spinoza'nın hayvanlara dair açıklamasıyla düşünmek yerinde olacaktır. Spinoza, hayvanların ne türleri ne de cinsleri önemsedığını, bunların oldukça muğlak mefhumlar olduğunu savunur. Önemli olanın, hayvanın sahip olduğu bedenle neye muktedir olduğu, neler yapabildiğidir. Buna göre ahlak canlıların ne olduğunu, etik ise canlıların neler yapabildiğini esas alır (Özdoğan, Tatari ve Bilgin, 2021: 125-126). Bing'in deneyselliğinin etkilenei domuzlar, manipölasyonun tanım gereği bağı ve savunmasız biçimde bedenlerini kullanmaktadır. Çalışmanın seyircili performansı 1993-1994 yıllarında gerçekleştirilmiş olmasına karşı, Guggenheim Müzesi "1989 Sonrası Sanat ve Çin" isimli sergide, 2018 yılı Eylül ayında Bing'in performans videosunu sergilemek isterken basının ve izleyicinin büyük tepkisine maruz kalmıştır (http 5). Guggenheim Müzesi'nde performansın videosunun sergilenmesi beklenirken, yerine boş bir ekran "Kendi kuşağının birçok entelektüel gibi, Kültür Devrimi sırasında bir çiftlikte zaman geçirmiş olan ve hayvancılıkla aşına olan Xu için, bu performans Çinli sanatçıların Batı kültürel 'aktarım' yoluyla aydınlanma arzusunun gerçek ve içten bir eleştirisiydi" notuyla birlikte sergilenmiştir (http 6). Bing'in kavram ve biçim itibarıyla sarsıcı çalışması, domuzların varlıklarından bir haber olduğu kültürel bir eleştiri niteliği taşımaktadır. Bu durum, ekoeleştirel olarak değerlendirildiğinde, kültür ve doğa arasındaki ayrımı derinleştirmekte ve kültürün doğaya üstün olduğu varsayımını güçlendirmektedir. Bu varsayım, doğanın insanların istek ve ihtiyaçlarına göre şekillendirilebileceği ve değiştirilebileceği anlayışına dayanmaktadır. Ancak bu anlayış, doğanın kendi değerini, dinamikliğini ve karmaşıklığını göz ardı etmektedir. Bing, ekoeleştiriye göre insanın mutlak çıkarlarını sorgularken çevreye hesap veremiyor oluşu, çalışmanın etik niteliğini tartışmaya açmaktadır.

Üçüncü örnek, 2017 yılında Anicka Yi'nin, Hayat Ucuz isimli sergisidir. Anicka Yi bu sergide fiziksel ve canlı olarak karıncaları sergilemiştir. Yi, bu sergide Asyalı- Amerikalı kadınların ter kokusuyla marangoz karıncaları arasındaki ilişkiyi araştırmaktadır. Karmaşık koku, demir kafesli bir kapının yanında duran pompalardan sergi alanına püskürtülmüştür. Yi'ye göre Asyalı-Amerikalı kadınlarla, marangoz karıncalar arasındaki benzerlik, her ikisinin de çalışkan ve bireysellikten yoksun olduğuna dair imajlara dayanmaktadır. Aynı zamanda Yi, Asyalı-Amerikalı kadınların ve karıncaların büyük ölçüde ABD'deki ırkçı ve cinsiyetçi tutuma dayalı olarak kayıtsızca algılanma şekillerini de eleştirdiğini söylemektedir (Kim, 2019: 47).



Görsel 3. Anicka Yi, *Yaşam Tarzı Savaşları*, 2017, *Karıncalar*, aynalı pleksiglas, pleksiglas, iki yönlü aynalı cam, LED ışıklar, epoksi reçine, parıltılı, rafa monte sunucu kasaları ve ethernet kablolarıyla birlikte alüminyum raflar, metal tel, köpük, akrilik, akvaryum çakılı ve imitasyon inciler, New York ([http 7](http://7)).

Serginin karşılıklı yerleştirilmiş iki çalışmasından biri olan ‘Yaşam Tarzı Savaşları’, her tarafı aynalı bir odaya yerleştirilmiş, büyük boy rafa monte, sunucu kasalarını saran ve beyaz tüplerin içinde koşuşturan marangoz karınca kolonisine ev sahipliği yapmaktadır (Görsel 3). Odanın aynalı duvarlarına bilgisayar anakartının yüzey deseni basılmıştır. Yollar ağında gezinen karıncaların istilası, aynalara sonsuz bir şekilde yansımakta ve onların sürekli devam eden hareketlerinin, bilgi akışını temsil ettiği devasa bir veri işleme birimini çağrıştırmaktadır ([http 8](http://8)). Sergi süresince, algıyı değiştiren, Yi’nin deyimiyle, tıpkı bir ‘ilaç’ gibi ‘manipüle eden’ marangoz karıncalarının ve Göçmen Grubu’nun kokusu, izleyiciyle buluşmaktadır. Çalışmanın ismi gibi yaşam savaşında olan karıncalar, manipüle edilmiş ve bir camın ardından izlenmiştir. Fiziksel olarak insanların fark edemeyeceği küçüklikte karıncalar, ışıklar altında görünür hale getirilmiştir (Görsel 4). Tıpkı Bing’in çalışması gibi kültürler ve kendileri aralarındaki benzerliklerinden bir haber yaşam sürmektedirler. Karıncalara atfedilen ve bu çalışmanın düşündürdüğü her şey yine insanla ilgili, antropomorfik bir davranıştır. Yi’nin kadınlarla karıncalar arasında kurduğu fark edilmezlik benzetmesi, ekoeleştirinin dayanışma ilkesini destekliyor görünse de Bing’in ele aldığı gibi kültür ve doğa arasında keskin bir ayrım yapmakta ve

doğanın varlığını göz ardı eden, insan odaklı bir yaklaşımı desteklemektedir. Bing'in ve Yi'nin çalışmalarında hayvanlar getirildikleri mekanlarda, yaşamlarını devam ettirmek durumundadırlar. Bu çalışmalardan birinin sergilenip, diğerinin kaldırılması için baskı görmesi arasındaki fark, insanın türleri, inanç, siyasi ve hatta fiziksel boyutlarıyla algılamasıyla ilişkilendirilmektedir. Ekoeleştirel yaklaşımla insanın, karıncalarla aynı konumda ve şartlarda bulunmadığından, süreci deneyimleme değil seyirci olma pozisyonunda olduğu açıktır.



Görsel 4. Anicka Yi, *Yaşam Tarzı Savaşları (detay)*, 2017, 2017, Karıncalar, aynalı pleksiglas, pleksiglas, iki yönlü aynalı cam, LED ışıklar, epoksi reçine, parıltılı, rafla monte sunucu kasaları ve ethernet kablolarıyla birlikte alüminyum raflar, metal tel, köpük, akrilik, akvaryum çakılı ve imitasyon inciler, New York (<http> 9).

İnsanın doğa üzerindeki tahakkümü ve yeni teknolojilerin ulaşılabilirliği, sanatçıların insan dışındaki canlıları yonteme dönüştürmesinde etmendir. Bu keşif alanına, biyolojinin güzelliğini ve ön görülemez sonuçlarını sergilemek isteyen sanatçılarla birlikte, yöntemi dolayısıyla genel kamuoyunun gözlerini açmak hedefinde olan sanatçılara da dahil olabilmektedir. Sanatın yeni keşiflerinden biri olan canlılarla ortaklaşmayı seçen sanatçılar, çoğunlukla tartışmalara neden olmuştur. Tartışmaların kaynağı hayvan hakları ve insanın tahakkümü ile ilgilidir. Eserin her iki çıkış noktası da etiği açısından sorgulanabilmektedir. Etik sorununa dil odaklı bakmak aynı zamanda insan merkezci

tavri sürdürmek anlamına gelir. Bu yüzden eserin dil odaklılık yerine döngü odaklılığı merkeze koyması, ekoeleştirinin sorunlarına ışık tutabilir.

Dördüncü örnek, sanatta canlı hayvan manipülasyonunun ne kadar ileri gittiğinin sorgulanmasına neden olan Eduardo Kac'tır. Kac, laboratuvarında yaygın olarak kullanılan bazı hayvanları sanat pratiğine dahil etmiş ve yaşam formlarını sanatsal amaçlarla değiştirmiştir. Geçmişte tüm uygarlıklar pek çok hayal ürünü canlı tasarlamış ve kutsamış olsa da Eduardo Kac'dan önce hiçbir sanatçı, canlı bir memeliyi farklı biçimde hayal edip gerçeğe dönüştürmeye çalışmamıştır.



Görsel 5. Eduardo Kac, *GFP Tavşanı*, 2000, *Denizanası ve tavşan DNA'sının birleşimiyle mavi ışık altında yeşil renkte parlayan tavşan* ([http 10](http://10)).

Alba, Fransız genetikçi Louis-Marie Houdebine ile iş birliği içinde üretilen, Kac tarafından sanatsal bir çalışma olarak yaratılan, genetiği değiştirilmiş “parlayan” bir tavşanın ismidir (Görsel 5). Kac'ın kendi ifadesiyle biyoteknolojik tavşanı, uygun ışık spektrumuna maruz kaldığında yeşil floresan proteinle parlamaktadır. Bu parlaklık gittikçe katılacak bir yapı geçişini içerir: Hayvan nedir? Onlara nasıl davranmalıyız? Dolayısıyla Alba'nın ışıltısı, sanki kimi canlı organizmalarca gerçekleşen, kimyasal reaksiyonlar sürecinde, enerjinin ışık enerjisine dönüştürülmesi ve yayılmasına dair somut bir çıktıdır. Bu durumda sanatın etik sınırlarını çizmek zorlaşmaktadır.

“Alba'nın parıltısı, organizmaların artık gerçekten çevrimiçi olduklarını, evrimsel ağa giriş yaptıklarını ve Darwin'in hayat ağacını muhteşem bir ara bağlantı ağına dönüştürdüklerini gösteriyor. Alba ile bir etkileşim, yalnızca yenilik ve sürpriz nedeniyle değil, aynı zamanda ani bir ima duygusuyla da insanlarla Alba arasında, GFP geninin kaynağı olan *Aequorea Victoria* denizanasıyla olan ilişkisinden daha az gerçek olmayan bir bağlantı kurulmasını gerektirir. Dolayısıyla eğer söylem Alba'nın çıktısıysa, o da duygusal bağlantı pratiğini talep ediyor. Bir simge olarak Alba, aslında trans-genetik için bir tür neon tabela işlevi görme eğilimindedir, ancak o, anlamlandırmaktan çok daha fazlasını yapan bir göstergedir” (Doyle, 2007: 75).

21. Yüzyılda Kac, ‘transgenik sanat’ ile çağdaş sanatta canlı ve canlı hayvan kullanımına öngörülemez bir yön vermiştir. Her canlı organizmanın manipüle edilebilen bir genetik kodu olduğunu belirterek, türlerin yalnızca davranışlarını ve yaşayış biçimlerini değiştirmemiş, canlıların DNA’larında nesillere aktarılabilir bir manipölasyon biçimi açıklamıştır. Bu anlamda, transgenetik sanatın ayırt edici bir özelliğı, genetik materyalin doğrudan manipüle edilmesidir. Bu durum sanatçının, DNA’ya ait bir kod yazarak veya değiştirerek yaşam formları yaratabilen bir genetik programcı haline gelmesini ifade eder. Gelecekte genetiğı değiştirilen türler arası iletişimin, řu anda etkileşimli sanat olarak anlaşılan şeyi derinden değiştireceğini öngörmektedir. Kac’a göre, bu hayvanlar, tıpkı diğerk hayvanlar gibi sevimli ve beslenmelidir. Paralel olarak Kac’ın seçtiğı memelinin, siyah ve insan algısında korku ya da tiksinti uyandırabilecek bir canlı değıl, sevimli beyaz bir tavşanı seçmesi, manipölasyonun kitle algısında olumlu ve bilindik bir sonuç yaratır. Sihirbazlık sanatının en klasik numaralarından biri olan řapkadan çıkan tavşanı düşünelim. Sihirbaz boş olan řapkanın içinden, tavşanı kulaklarından tutarak yavaşça çıkarır ve seyircilere gösterir, imkansızı başarmıştır. İzleyicinin gözlerinin önünde yoktan var etmiştir. Kac, bir sihirbazın numarasının aksine, gerçekten parlayan bir tavşanı yoktan var etmiştir. Yaratmak veya yeniden yaratmak sanatın yöntemidir. Gelişen teknolojiyle, disiplinler arası yöntemler, sanatın ve sanatçının kendi hikayesine katkı sunabilir. Fakat ekoeleştiriri sadece insan türünün değıl, tüm türlerin hikayesine sadık olunması gerektiğini savunur.

Garrard, ekoeleştiririnin konusu olarak, GDO’lar ve küresel biyoçeşitliliğın yanı sıra bireysel türlerle de hesaplaşılması gerektiğini öne sürer (Garrard, 2017: 239). Küresel bir bakış açısıyla, bu hesaplaşmaya insanın ortaya koyduğı tüm teknolojiler dahildir. Bu teknolojilerin ve onların ürettiğı diğerk yaşayan canlıların varlığıyla, genişletilmiş bir ‘ortak gelecek’ düşüncesini ortaya koyar.

Beşinci ve son örnek, ilk dört örneğın aksine insan dışında öteki canlılarla kurulan etkileşimde eşitlikçi bir iş birliğı gözlemlemek olasıdır. Ekoeleştiririye göre iş birliğı içinde olmak, ortak bir amacı da beraberinde getirir. O da birbirini dönüştürerek canlılığın sürmesidir. Sanatçılar, canlılarla çalışırken hayvanların ortak alan olan birinci doğadaki yerlerini bozmadan, deneyimden kalanlarını sergilemeyi de seçebilmektedirler. Bu noktada ekoeleştiriri, sanatın da içinde yer alabileceğı, canlılığı süreç olarak ele alınmasını savunur. Örneğın, Tomas Saraceno’nun örümcek ipeklerini boyayarak yarattığı çalışmalarının, mimarları örümceklerdir. Örümcekler çalışmaya fiziksel olarak değıl, sürecin sonuçlarıyla dahil olurlar. Örümceklerin rahatsız edilmeden, kısıtlamasız dokuma yapılarını inşa süreçleri ve sonuçları galeri alanında belgelenmiştir.



Görsel 6. Tomas Saraceno, *Çadır(lar)ın Ağları*, 2018, 76 Örümcek, çerçeve, örümcek ipeği, karbon fiber, ışıklar, Paris (<http> 11).

‘Çadır(lar)ın Ağları’, Berlin’de örülen ve mucizevi bir şekilde bozulmadan Avustralya’ya taşınan örümcek ağlarını sergileyen, şeffaf kutulardan oluşan bir oda olarak tasarlanmıştır (Görsel 6). Bu ağlardan bazıları sarkık ve gevşek bir yapıya sahipken, diğerleri ise son derece gergin ve düzenli bir yapıya sahiptir. Yapılar, uzaktan bakıldığında tohumlanmış kristalleri veya dağın zirvesinde parlayan karı anımsatabilir. Saraceno, örümcekleri ve ağlarını sadece hayranlıkla değil, aynı zamanda onlarla iş birliği yaparak anlamayı tercih ettiğini dile getirir. 2017 yılında Baltimore Sanat Müzesi’ne verdiği röportajda, örümceklerle iş birliği yaptığını, buna karşılık örümceklerin de insanlarla iş birliği yaptığını söyler ve ekler: “Örümcekler, gezegenimizde 400 milyon yıldan fazla bir süredir var olan canlılardır. Biz insanlar ise onlardan çok daha kısa bir süredir bu dünyada varız. Gelecekte insanlar yok olduklarında, örümceklerin varlığına devam edeceğine şüphe yok” (<http> 12). Saraceno’nun türler arası iş birliklerini vurgulama amacı, insanların yarattığı ikinci doğada bulunan canlılarla ilişkisini incelemektir. Pek çok insan için bu ağlar, temizlenmesi gereken bir unsur olarak görülür. Ancak Saraceno’nun eserlerinde ziyaretçiler, her bir ipek ipliğini yakından izleme fırsatı bulmaktadır. Bu perspektif değişikliği, insanların birinci doğayla yitmekte olan ilişkisi arasına yeniden köprü kurmayı amaçlamaktadır. Bu köprünün iki ayağı, canlı hayvan ve sanatçı arasındaki etkileşim sayılabilir.

İş birliğinin sınırlarını ya da sınırsızlığını belirlemek için her zaman türlerin birbirleriyle sözlü diyalogda olmasına gerek olmayabilir. Etken ve edilgene aynı yerden cevap alınabiliyorsa iş birliğinin sınırları çizilebilir. Ne de olsa edilgen sorunun cevabını almak mümkün değildir. Bu durumda Saraceno'nun eserinde canlının varlığına dair bir süreç gözlemlenmekle birlikte, örümcekler kavramın kendisini doğurmaktadır. Böylelikle merkezde canlı olduğu vurgusu yapılarak ekoeleştirelinin sorularına cevap bulunabilir. Örümceğin hikayesine görece sadık olan Saraceno'nun çalışması, yöntemi, kavramı ve sergilenme biçimiyle seçilen örnekler arasında insan merkezli tutuma en uzak olanıdır.

4. SONUÇ

Sanatta canlı hayvan kullanımı özelinde, yalnızca sanatın zorunluluğunu ya da sanatçının keyifliliğini düşünmek yerinde olmayacaktır. Bu çağda farklı disiplinlerin sanata dahil oluşu, imgelerin çeşitliliği ve sınırsızlığı tesadüf değildir. Çünkü her çağın ruhu kendi nesnesini sanata dahil eder. Bugün iletişim yolları, ağlar ve sürekli görsel veri akışıyla zaman hızlanmakta, insan ve doğa arasındaki dengeler geri dönülmez bir biçimde değişmektedir. Paralel olarak sanatta da çağın hızı ile izleyicinin katılımıyla deneyimlerini aktarım biçimi farklılık gösterir. Araştırmaya konu olarak seçilen canlı hayvanlarla çalışma yapan sanatçılardan Kounellis ile Saraceno'nun eserleri, iki farklı yaklaşım olarak konunun özünü oluşturur. Biri insan merkezci, diğeri canlılar arası 'eşitlik ilkesi' çerçevesinde değerlendirilebilir. Doğa ve içinde yaşayan insan dışındaki canlı türleri, artık sanatın ya da insan üretimi aracı olmanın yanında, canlıya dair kaygıların temel konu olmasına neden olmuştur. Esere konu olan canlılar, sanatçıların kendi çağlarının kaygılarının bir sonucu olmakla birlikte geçmişin kültürel, siyasi geleneksel anlayışlarıyla da bağlantılıdır. Sadece farklı disiplinlerle ortaklaşmak değil canlı hayvanlarla ortaklaşmak da çağın getirisi arasındadır. Ele alınan örnekler üzerinden, ortaklaşmanın varlığını tespit edebilmek için hayvan çalışmalarıyla ilgili etik konusunu açan, ekolojik sorular soran ve aslında edebi bir alan olan ekoeleştirelden yararlanılmıştır. Böylece, örneklenen çalışmalar arasındaki farklılığın, ekolojik ve hak odaklı bakış açıları temelinde değerlendirilebileceği düşünülmektedir. Ekoeleştirelinin sorularıyla düşünüldüğünde, sanatçı eğer iş birliği kurmak isteği canlının doğal döngüsüne gözlemci ama maddi olarak beklentisiz dahil olabiliyorsa burada bir döngüden bahsedilebilir. Yı'nın eserinde gözlemlendiği gibi kültürel ve insani problemleri karıncalar paylaşırsa da ekoeleştirel olarak insan merkezci-likten kurtulamamıştır. İş birliği için ne konuşma ne akıl ne de canlının duyumsadığı acı ya da korku gibi duygular baz alınabilir. Bunların hepsi canlı hayvanların dahil olduğu eserlerin okunmasında yetersiz kalacak ve yine insan merkezli okumadan öteye götüremeyecektir. Ekoeleştiriye göre bu durumun ilk sebebi, insan kültürünün, ait olduğu

doğadan daha üstün olan bakışla evrilmiş olmasıdır. Diğer insana ait duygu, düşünce, davranış gibi öğeleri hayvanlara atfetme eğiliminde olmaktır. Sonuncusu ise sanatçının, eserin kavramsal merkezine çalışılan türü koymamasıyla ilintilidir. Ekoeleştirici yoluyla, hayvanların ve ekosistemin kendi değerlerini göz önünde tutarak sanat üretimi gerçekleştirilebilmek tam olarak insan merkezlikten kurtulmayı vadetmese de bu tutumdan uzaklaşmayı hedeflemektedir. Bütün canlıların eşitlikçi var olma gerçeğini tartışabilmek, Lawrence'ın ilk kriteri olan, doğanın kapsayıcılığından temellenen, ekoeleştirici yaklaşımın sanat alanında da bir okuma oluşturabileceği düşüncesini desteklemektedir.

Teknolojinin ve biyolojinin de yer aldığı, canlı hayvanların dahil olduğu sanat örneklerine ekoeleştirici sorularla yaklaşmak, insan merkezci bakışı en aza indirmeyi ön görebilir. Konuşamayan bir türle iş birlikli sanatın olasılığı, ekoeleştiricinin soru ve sorunlarıyla ele alınmıştır. İnsan ve doğa arasındaki ilişkilerin hızla evrildiği bir dönemde, ekoeleştirici perspektif, sanatın canlı hayvanlarla olan etkileşimine ışık tutulabilmektedir.

KAYNAKLAR

- Aristoteles. (2021). Hayvanların Hareketleri Üzerine (Çev: F. Akderin). İstanbul: Say Yayınları.
- Berger, J. (2017). Hayvanlara Niçin Bakarız? (Çev: C. Çapan). İzmir: Tudem Yayın Grubu.
- Bollache, L. (2022). Hayvanlar Nasıl Düşünür İnsan Ne Görür (Çev: S. Sevinç) İstanbul: Timaş Yayınları.
- Bookchin, M. (2013). Ekolojik Bir Topluma Doğru (Çev: A. Yılmaz). İstanbul: Sümer Yayıncılık.
- Buell, L. (1996). The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing, and the Formation of American Culture. Londra: Belknap Press: An Imprint of Harvard University Press; Revised edition.
- Butler, J. (2018). Kırılgan Hayat (Çev: B. Ertür). İstanbul: Metis Yayınları.
- Descartes, R. (2013). Söylemler, Kurallar, Meditasyonlar. İstanbul: İdea Yayınevi.
- Dolcerocca, Ö. N. (2017). Bu Kadar Alegori Yeter! Hayvan, Dil ve Mülksüzlük Üzerine. İstanbul: Cogito.
- Doyle, R. (2007). The Transgenic Involution. E. Kac (Ed.), Signs of Life Bio Art and Beyond içinde (s. 75). İngiltere, Cambridge: The MIT Press .
- Garrard, G. (2017). Ekoeleştirir (Çev: E. Genç). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Kim, S. (2019). Anicka Yi's Ironic Scheme of Art. OMNES: The Journal of Multicultural Society, 9(1), 34-58). <https://doi.org/10.14431/omnes.2019.01.9.1.34>
- Özdoğan, K., Tatari, F. M., Bilgin, A. (2021). İnsan Hayvan ve Ötesi «Türkiye»de Hayvan Çalışmaları. İstanbul: Kolektif Kitap.
- Timofeeva, O. (2018). Hayvanların Tarihi Felsefi Bir Deneme (Çev: B. E. Aksoy). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Uslu, A. (2015). İnsanlar, Hayvanlar ve Taşlar Üzerine: Spinoza Felsefesinde Bireyselleşme ve Doğa Farkı. Ş. Öztürk (Ed.), Felsefede Hayvan Sorusu içinde (s. 98). İstanbul: Yapıkredi Yayınları.
- Ülgen, G. O. (2019). Aristoteles'te ve Derrida'da Hayvan Sorusu. Hacettepe Üniversitesi . Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı.

İnternet Kaynakları:

- http 1. <https://www.phaidon.com/resource/042-3-cavalli.jpg> (Erişim Tarihi: 12.11.2023)
- http 2. Martin Gayford. (Şubat, 2017). Everything Needs To Be Centred On Humanity. Web: <https://www.apollo-magazine.com/everything-needs-to-be-centred-on-humanity/> (Erişim: 05.12.2023).
- http 3. <https://www.xubing.com/en/work/details/395?year=1995&type=year#395> Erişim Tarihi: 10.01.2024).
- http 4. Xu Bing. (1993-1994,--). Aktarımla İlgili Bir Örnek Olay Yeri İncelemesi. Xu Bing Web Sitesi: <https://www.xubing.com/en/work/details/395?year=1995&type=year#395> (Erişim Tarihi: 10.01.2024).
- http 5. Artnews. (Mart, 2018). Guggenheim Acquiring Controversial Xu Bing Work Pulled from Recent 'China' Show. Web: <https://www.artnews.com/art-news/news/guggenheim-acquiring-controversial-xu-bing-work-pulled-recent-china-show-9944/> (Erişim Tarihi: 10.12.2023).
- http 6. Barbara Pollack. (Mart, 2018). Controversial Xu Bing Work Enter the Guggenheim Museum's Collection. Web: <https://www.nytimes.com/2018/03/13/arts/design/xu-bing-guggenheim-museum-collection.html> (Erişim:10.11.2023).
- http 7. <https://www.anickayistudio.biz/exhibitions/life-is-cheap> (Erişim Tarihi: 05.12.2023).
- http 8. Guggenheim Müzesi. (Nisan, 2017). The Hugo Boss Prize 2016: Anicka Yi, Life Is Cheap. Web: <https://www.guggenheim.org/exhibition/the-hugo-boss-prize-2016> (Erişim Tarihi:06.11.2023).
- http 9. <https://news.artnet.com/app/news-upload/2017/04/anicka-yi-lifestyle-wars-1.jpg> (Erişim Tarihi: 25.12.2023).
- http 10. <https://www.ekac.org/gfpbunny.html> (Erişim Tarihi:12.11.2023).
- http 11. <https://studiotomassaraceno.org/webs-of-at-tentsion/> (Erişim Tarihi: 11.01.2024).
- http 12. Kate Hennessy. (Aralık, 2022). The artist 'most likely to change the world'? Tomás Saraceno on making art from dust, webs and pollution. Web: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2022/dec/20/the-artist-most-likely-to-change-the-world-tomas-saraceno-on-making-art-from-dust-webs-and-pollution> (Erişim Tarihi: 11.11.2023).

SOSYAL MEDYADA SAVAŞIN İZLERİNİN SUNUMU: SAVAŞ PORNOGRAFİSİ

• Doç. Uğur Günay YAVUZ* • Öğr. Grv. Mehmet Uluç CEYLANİ**

ÖZET

İcadından kısa süre sonra Kırım Savaşı ile savaşların fotoğraflanmasına başlanmış, belge niteliği ve insanlar üzerindeki etkisi sayesinde propaganda amacıyla kullanma girişimleri, her zaman yaşanmıştır. Çağın getirdiği teknolojik gelişmeler ve toplumsal değişimler fotoğraf ve fotoğrafa bakışı değişime uğratmıştır. Bugün geline noktada sosyal medya ve bu mecraada savaş görüntülerinin pornografik boyuta getirilmesi de bu değişimlerin sonucudur. Savaş fotoğrafları son derece etkisi yüksek görsellerdir. Günümüzde sosyal medya aracılığı ile fotoğrafçı ve izleyici perspektifi bakımından sınırsız müdahalelere uygun hale gelmiştir. Araştırma, bu bağlamdan yola çıkarak savaş fotoğrafçılığının evrildiği nokta olan savaş pornografisi eylemlerinin sosyal medya ile birlikte gelmiş olduğu noktayı Susan Sontag ve Jean Baudrillard'ın tespitleri ekseninde ortaya koymayı amaçlamıştır. Konuya dair yapılan alan yazın araştırması sonrasında örneklem olarak seçilen Ukrayna-Rusya ve İsrail-Filistin arasında süregelen savaş görüntülerinden pornografik olarak nitelendirilebilecek, Twitter yeni adıyla X platformu üzerinden yapılan paylaşımlar incelenmiştir. Görülmektedir ki günümüzde sosyal medya platformlarında yapılan savaşa dair paylaşımlarda siyasetçiler, taraftarlarının sayısını, medya profesyonelleri reytinglerini arttırmak, sosyal medya kullanıcıları ise daha çok beğeni alma, takipçi kazanma gibi beklentileri ile savaşın pornografik görüntülerini çekmekte, var olan görüntülerden yararlanarak videolar hazırlamakta ve paylaşmaktadır. Başkalarının trajedileri, acıları üzerinden kişisel çıkar ve tatmin sağlama çabası sonucunda yapılan paylaşımlar ile toplumda şiddet görüntülerine yabancılaşma ve normalleştirme gibi sonuçları olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf, Savaş fotoğrafı, Savaş pornosu.

* Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü, ugurgunay@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3111-8277

** Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü, uluceylani@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1379-3452

PRESENTATION OF THE TRACES OF WAR ON SOCIAL MEDIA: WAR PORNOGRAPHY

• Assoc. Prof. Uğur Günay YAVUZ* • Lec. Mehmet Uluç CEYLANI**

ABSTRACT

Shortly after its invention, photography was used to document wars, including the Crimean War, and quickly became a tool for propaganda due to its documentary quality and emotional impact. Technological developments and social changes brought about by the age have changed photography and the view of photography. Today, social media and the pornographicisation of war images in this medium is the result of these changes. War photographs are highly influential images. It has also become suitable for unlimited interventions in terms of photographer and viewer perspective through social media. Based on this context, the research explores the evolution of war photography into acts of war pornography on social media, drawing on the theoretical insights of Susan Sontag and Jean Baudrillard. Following a literature review, this study analyzed Twitter (now X) posts featuring war imagery from the Ukraine-Russia and Israel-Palestine conflicts, focusing on content classified as pornographic. The analysis reveals that politicians repurpose war imagery to gain support, media professionals to boost ratings, and social media users to increase likes and followers. It has been observed that the posts made as a result of the effort to gain personal benefit and satisfaction through the tragedies and sufferings of others have consequences such as alienation and normalisation of images of violence in society.

Keywords: Photography, War photography, War porn.

* Akdeniz University, Faculty of Fine Art, Photography, e-mail, ugurgunay@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3111-8277

** Akdeniz University, Faculty of Fine Art, Photography, ulucceylani@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1379-3452

1. GİRİŞ

İnsanlık var olduğu andan itibaren şiddet de var olmuş, arena dövüşleri ile izleyenlere sunulmaya, 19.yüzyıl ile kaydedilmeye, 20. yüzyılda kitle iletişim araçları aracılığı ile izlenmeye, 21. yüzyıl ile birlikte ise izlenmenin ötesinde geniş kitlelerinin katılım sağlanarak yorumları aracılığı ile görüntülere dahil olduğu ve bireyler tarafından paylaşılan içeriklerden olmuştur. Yves Michaud şiddeti karşılıklı ilişkiler ortamında taraflardan biri veya birkaçının doğrudan veya dolaylı, toplu veya dağınık olarak, diğerlerinin bir veya birkaçının bedensel bütünlüğüne veya törel (ahlaki/moral/manevi) bütünlüğüne, mallarına veya simgesel, sembolik ve kültürel değerlerine, oranı ne olursa olsun zarar verecek şekilde davranması (Michaud, 1991: 8) olarak tanımlamaktadır. Şiddet; karşısındaki kişiye karşı güç, baskı ve zor kullanma yoluyla fiziksel, cinsel ve/veya psikolojik olarak zarar vermeyi hedefleyen tutum ve davranışlardır.

İnsanlarda her zaman şiddet sahnelerini izlemeye dair ilgi geçmişten bugüne süregelen bir merak olmuş, kitle iletişim araçları da şiddet sahnelerine yer vererek okuyucu/izleyici kitlesinin ilgisini çekme, tirajının veya izlenme oranının artırılması endişesiyle, bu merakı gideren içeriklere her zaman yayınlarında yer vermiştir. Bu noktada da görseller büyük önem taşımakta, orada olmayanlara sanki oradaymışçasına yaşananları en gerçekçi şekilde aktarma ve hissettirme endişesi ile içerikler oluşturulmaktadır. Bu amaçla gerek kurgusal görüntüler yaratılmakta gerekse gerçek şiddet sahneleri ekleme, çıkarma aracılığı ile daha etkili kılınmaya çalışılmaktadır.

Susan Sontag fotoğraflar olduğunda, bir savaş “gerçek” hale gelir (Sontag, 2002) sözleri ile foto muhabirlerinin çektikleri fotoğrafların insanların zihninde oluşacak gerçeklik imgesini arttırdığının altını çizmiştir. Reuters fotoğrafçılarından Damir Sagolj foto muhabirliğin ilgiyi tetiklemek, insanların daha fazla şey öğrenmesini sağlamak ve uzun vadede, dünyanın bir zamanlar ne kadar harika, acımasız, mutlu, üzgün ve adaletsiz olduğunun görsel bir hatırlatıcısı olmak için var olduğunu ifade etmiştir (http 1). Savaşın toplumlar üzerindeki yıkıcı etkisini yani acı ve ölümü, dehşet verici sonucunu en canlı ve gerçekçi bir dille belgelemesi özelliği nedeniyle icat edildiğinden kısa süre sonra fotoğraflar savaş alanlarında yer almıştır.

Bu çalışmanın amacı; savaş pornografisi kavramı ve sosyal medya aracılığı ile savaşın pornografik görüntülerinin nasıl paylaşıldığının ortaya konulmasıdır. Bu amaçla günümüzde yaşanmakta olan Ukrayna-Rusya ve İsrail-Filistin arasındaki savaşlar sırasında çekilen ve örneklem olarak seçilen Twitter yeni adıyla X platformu üzerinden yapılan paylaşımlar içerik analizi yöntemi ile incelenecektir. Susan Sontag ve Jean Baudrillard’ın tespitleri ekseninde değişen savaş fotoğrafı ve görüntülerinde gelinen nokta farklı bir

perspektiften ortaya konmuştur.

2. SAVAŞ FOTOĞRAFI

Savaş fotoğrafçısı Don McCullin, ne pahasına olursa olsun zamanın gaddarlıklarını göstermek için savaşı fotoğrafladığını belirtir (Franchon&Guerrin, 2018). Savaş fotoğrafı; savaş ve çatışmaların doğrudan askerler ve birlikler üzerinden olduğu gibi, siviller üzerindeki etkilerini ve sonuçlarını da yansıtan güçlü görsel öğeler, belgelerdir. Savaş fotoğrafçıları çektikleri fotoğraflar aracılığı ile kamuoyuna gerçekleri yansıtan görüntüler sunarak yaşananların anlaşılmasını sağlar.

Savaş fotoğrafları; çatışma görüntüleri, hareket halindeki askerler ve savaş bölgelerinin genel kaosu, savaştan etkilenen siviller ve askerler üzerindeki acıları, yaralanmaları, fiziksel ve ruhsal yıkımları gösteren belgelerdir. Örneğin çatışmalar nedeniyle evlerini terk etmek zorunda kalan, kamplara veya başka yerlere sığınan insanların görüntüleri veya savaşın altyapı, şehirler ve manzaralar üzerindeki etkisini gösteren fotoğraflar, yardım çabalarını, yardım dağıtımını ve çatışma bölgelerine yardım sağlayan kuruluşların çalışmalarını vurgulayan görüntülerden de oluşabilmektedir.

Savaş fotoğrafları yaşananlar hakkında kamu algısını şekillendirmede, kamuoyunu oluşturmada ve bu kamuoyu baskısı neticesinde ülkelerin politik kararlarını etkilemede ve tarihi belgeleme işlevi görmede çok önemli bir rol oynamaktadır. Bu nedenle de ülkeler nazarında sansür, savaş fotoğrafı tarihinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Susan Sontag, Amerika tarihi boyunca savaş fotoğraflarında ölen askerlerin ancak yüzükoyun fotoğraflarının yayınlanabilmesinden yola çıkarak savaşın geçtiği yer ne kadar uzak ya da egzotik olursa, ölüleri ve ölmekte olan kişileri tam cepheden gösteren fotoğrafları görme ihtimalinin o ölçüde artabildiğini vurgulamaktadır (Sontag, 2004: 71).

1.1. Savaş Fotoğrafı Tarihi

Susan Sontag, 1839 yılında fotoğrafın icadının duyurulmasından itibaren fotoğraf sanatının ölümle hep haşır neşir olduğundan bahsetmektedir (Sontag, 2004: 23). Savaş fotoğrafı tarihi, gerçeklik, etik gibi konular çerçevesinde çok tartışılan fotoğraflardan oluşmaktadır. 1853 yılında başlayan ve 3 yıl süren Kırım Savaşı kapsamlı bir şekilde fotoğraflanan ilk savaş olmuştur. Aslen avukat olan İngiliz Roger Fenton, bu savaş sırasında askerlerin, manzaraların ve cephe gerisinde kamp yaşamını yansıtan fotoğraflar çekmiştir. Ancak gerek erken dönem fotoğraf teknolojisinin gerekse çekim ve baskı teknolojisinin sınırlamaları ve Kraliçe'nin savaşın acı veren yüzünü göstermemesi şartıyla çekim yapmasına izin vermesi nedeniyle sıcak çatışma ve savaşın gerçekliğinden uzak

çekimler yapabilmıştır. Fenton'un çekmiş olduğu 360 tane fotoğraf sonrasında koleraya yakalanıp ülkesine dönmesinin ardından James Robertson ve Felice Beato da bu savaşta fotoğraf çekmiştir (Yavuz, 2012).

1861'de başlayan ve 4 yıl süren Amerikan İç Savaşı Mathew Brady tarafından fotoğraflanmış, savaş alanı, cephe gerisinde kamptaki askerler ve savaş sonrası da dahil olmak üzere savaşın yaşattığı sert gerçekleri yansıtmıştır. Brady dışında Alexander Gardner ve Timothy O'Sullivan da bu savaşta fotoğraf çekmiştir.

1914 ile 1918 yılları arasında gerçekleşen Birinci Dünya Savaşı'nda ise Frank Hurley gibi çok az sayıda izin alabilen fotoğrafçı, siperleri, gaz saldırılarını ve savaşın genel yıkımını belgelemiştir. İkinci Dünya Savaşı savaş fotoğrafçılığında önemli ve hala tartışılan bir uygulama olan iliştilirilmiş fotoğrafçılığın örnekleri ve çok sayıda fotoğrafçının görev aldığı bir savaş olmuştur. Aynı zamanda da Life dergisi bu savaş sürecini en etkili fotoğrafçılar aracılığı ile yansıtabilmiştir. Bu savaşta görev alan Robert Capa, Margaret Bourke White ve W. Eugene Smith gibi fotoğrafçıların fotoğrafları bu bağlamda değerlendirilebilir.

1955 yılında başlayan ve 20 yıl süren Vietnam Savaşı'nda Eddie Adams ve Nick Ut gibi fotoğrafçılar kamuoyunun savaş algısını etkilemiş ve Ronald L. Haeberle'nin My Lai Katliamı sırasında çekmiş olduğu fotoğraflarla savaş fotoğrafçılığında bir dönüm noktası olmuştur. Aynı zamanda Larry Burrows'un işkence gören Vietnamlı siviller ve yaralı Amerikalı asker fotoğrafları savaşın ve orada bulunmanın sorgulanabilir olmasını sağlamıştır. Bu fotoğraflar, fotoğrafın kamuoyu üzerindeki etkisi ve bu etki üzerine oluşan kamuoyu desteğinin zayıflaması neticesinde Amerika'nın Vietnam'daki varlığını sorgulatmıştır. Susan Sontag, Amerikan halkının Vietnam Savaşı'ndan on yıl önce, çok daha büyük bir çevre yıkımı ve soykırım yaşatılan düşmanın insanı yüzünün gösterilmediği Kore Savaşının fotografik kanıtlarıyla karşılaşmış olsalardı, Vietnam Savaşında bu denli suskun ve uyuşmuş olmayacaklarını ifade etmiştir (Sontag,1999: 35).

1990 yılında başlayan Körfez Savaşı ile teknolojinin ilerleyişi ve gelişmesi anlamında büyük bir değişim yaşanmıştır. Uydu görüntülerinin kullanımı ve canlı yayın da dahil olmak üzere teknolojiye gelişmeler Körfez Savaşı'nda savaş fotoğrafçılığında gerek teknolojinin gerekse sansürün yoğun olarak yaşandığı bir savaş olmuştur. Jean Baudrillard bu savaşın sadece televizyon ekranları aracılığı ile yansıtılması dolayısıyla bir simülasyon özelliği kazandığını söylemekte ve varlığının sadece görüntüler üzerinden kurulması nedeni ile aslında onun hiç yaşanmadığını eklemektedir (Baudrillard, 1995). Savaşın değişen medya sistemleri ve teknolojileri üzerinden oluşturulan görsel şov'unun sunulduğunun altını çizmektedir (Baudrillard, 2012: 89).

2003-2011 yılları arasında gerçekleşen Irak Savaşı, iliştilirilmiş gazetecilerin ve foto

muhabirlerin yoğun olarak yer aldığı, aynı zamanda da dijital fotoğrafçılığın hızlı gelişiminin yaşandığı bir savaş olmuştur. Bu savaş, Ebu Garib Cezaevinde görev yapan Amerikalı askerlerin Iraklı mahkumlara uyguladığı işkence ve şiddet görüntüleri nedeniyle de çok tartışılan bir savaştır.

Afganistan Savaşı, 11 Eylül Saldırıları olarak tanımlanan ve El Kaide'nin Amerika'da Dünya Ticaret Merkezi'nin İkiz Kuleleri, Pentagon ve Federal hükümet binasını hedef alan 4 ayrı etkin noktada eş zamanlı olarak gerçekleştirilen terör saldırılarının ardından 2001'de başlamıştır. Usame Bin Ladin'in yakalanması ile sona erdirilecek olan savaş, 2011'de Bin Ladin'in ölümünden sonra da devam etmiş, 2021 yılında son asker de Afganistan'dan çekilmiş, özellikle çok sayıda sivilin hayatını kaybetmesi nedeniyle ve 20 yıl süren yıkıcı ve dijital teknolojinin yanı sıra cep telefonları aracılığı ile de fotoğraf çekilen bir savaş olmuştur.

Rusya-Ukrayna Savaşı aslen 2014 yılında başlayan ve 2022 yılı Şubat ayında Rusya'nın Ukrayna'ya saldırması sonrasında şiddetlenen ve günümüzde devam eden bir savaştır. Bu savaş özellikle Rusya'nın hedef aldığı Ukraynalı sivil halkın yaşadıklarını gerek fotoğraf gerekse çektiği videolarla sosyal medya platformları aracılığı ile tüm dünya ile paylaşması açısından dönüm noktası özelliği göstermektedir. Bu paylaşımlar her ne kadar Rusya tarafından dezenformasyon olarak nitelendirilmekte ve hızlı bir şekilde yalanlanma yoluyla engellenme yoluna gidilse de sivil halkın içinde bulunduğu yaşam koşullarının sadece foto muhabirler aracılığı ile değil, vatandaşlar aracılığı ile de orada olmayanlara, tüm dünyaya ulaştırılması açısından önemlidir.

İsrail-Filistin Savaşı aslen kökeni 19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarına dayanan iki ülke arasında süregelen çatışma ve anlaşmalara rağmen günümüzde yeniden başlayan savaş durumu, özellikle İsrail'in sivilin bulunduğu okul, hastane gibi yerleri hedef almasıyla çok sayıda sivilin hayatını kaybettiği bir savaş haline gelmiştir. İsrail tarafından sosyal medya kullanılmasını engellemek amacıyla internet bağlantısı kesilen, çatışma bölgeleri görüntüleri her şeye rağmen özellikle sivil halktan çocukların yaralanma ve feci şekilde hayatlarını kaybettiğine dair görseller özellikle sosyal medyada sıklıkla yer almaktadır.

1.2. Savaş Fotoğrafı ve Etik Sorunsalı

Susan Sontag'a göre en büyük suç savaştır (Sontag, 2004: 37) ve sorumluluk sahibi olarak nitelendirdiği fotoğraf son yıllarda vicdanı uyandırdığı kadar öldürmüştür (Sontag, 1999: 37). Tarih boyunca savaşlar yaşanmış, yaşanmaya da devam etmektedir. Savaş fotoğrafçılığı da teknolojik ilerlemeler ve değişen toplumsal normlar çerçevesinde değişim göstermektedir. Savaşların seyrinin değişmesinde de etkili olabilen savaş fotoğrafı

geçmişten bugüne savaşın sert gerçeklerine dikkat çekerek etik konusunda da pek çok tartışmanın odak noktasında yer almaktadır.

Susan Sontag, 2003 yılında yayınlanan “Başkasının Acısına Bakmak” adlı kitabında, savaş ve şiddet görüntüleri nedeniyle ortaya çıkan karmaşık etik ve duygusal tepkileri ele alarak, bu tür görüntülerin kamu algısını şekillendirmedeki rolünü sorgulamıştır. “Böylesi görüntülere, devlet gibi yerleşik güçlerin yol açtığı kitlesel acılara karşı duyarlı olmak, bunlar üzerinde düşünmek, bunlardan ders çıkarmak ve bu haksızlıkları rasyo-nelleştirmeye yönelik çabaları irdelemek için çıkarılmış bir davetiye” (Sontag, 2004: 117) olarak nitelendirmektedir. Sontag, insanların savaş ve acı görüntülerini bir eğlence veya gösteri biçimi olarak tükettiklerinde ortaya çıkabilecek duyarsızlaştırma ve insanlıktan çıkarma konusundaki endişelerini dile getirmiştir. İzleyicinin fotoğraflarda tasvir edilen gerçek acı ve ıstıraba kayıtsız kaldığı, bu görüntülerin sıradanlaşması ile kişilerde bir uyuma etkisine yol açabileceğini savunmuştur. Belirli görüntülerin metalaştırılması, tüketilmesi ve hatta fetişleştirilmesini eleştirmiştir. Medyada acı görüntülerinin çoğalmasının, savaşın karmaşık gerçeklerinin tüm boyutlarıyla anlaşılmasına katkıda bulunup bulunmadığını ya da sadece izleyiciyi savaşa katılanların gerçek deneyimlerinden uzaklaştırmaya hizmet edip etmediğini sorgulamıştır. Sontag medyada savaşın tasvirinde, insani acıları bir eğlence ya da sansasyonelliğe indirgeyebilecek görüntülerin tüketimiyle ilgili etik zorlukların ve potansiyel tuzakların altını çizmektedir. Bir görüntünün onun kullanılış biçimine, nerede ve ne sıklıkta gösterildiğine bağlı olarak da gücünü kaybettiğini ifade eden Sontag, yoğun görüntü bombardımanı etkisi ile duyarsızlık, kayıtsızlık (Sontag, 2004: 106) duygusu geliştirdiğinden bahseder. Sontag’a göre televizyon, bilgisayar, (bugün bu sıralamaya cep telefonlarını da eklemek mümkündür) önüne park etmiş olan bizler, dünyanın dört bir tarafından felaketleri bildiren haber ve görüntüler arasında sörf yapmaktayız (Sontag, 2004: 116). Bu cümleler günümüzde sosyal medya aracılığı ile bu ve benzeri içeriklere maruz kalınma durumunu etkin bir şekilde ifade etmesi açısından önemlidir.

2. PORNO KAVRAMI

Porno kelimesi Nişanyan Sözlüğü’ne göre Eski Yunanca’da satılık kadın, fahişe karşılığı olan πόρνῃ, İngilizce’den ise fahişeliğe ilişkin yazı veya yayın anlamına gelen pornography kelimelerinden türetilmiştir (http 2). TDK’da; amacı cinsel dürtülere yönelik olan, ahlaki değerlere aykırı düşen yayın, resim vb.; pornografi olarak tanımlanmıştır (http 3). Pornografi genel olarak izleyiciyi, okuyucuyu veya tüketicuyu cinsel olarak uyandırmak, tatmin etmek amacıyla oluşturulan açık veya örtülü olarak cinsel içeriği

ifade eder. Bu içerik video, resim, fotoğraf, edebiyat veya diğer yazılı veya görsel olarak üretilebilmektedir. Cinsel eylemlerin veya açık cinsel içeriğin tasviri, pornografinin tanımlayıcı bir özelliğidir. Pornografiye yönelik tutumlar bireyler ve toplumlar arasında büyük farklılıklar göstermektedir. Bazı insanlar için kabul edilebilir bir eğlence veya kişisel ifade biçimi olarak görülebilirken, sakıncalı veya saldırgan bir eylem olarak da değerlendirilebilmektedir.

Pornografiyi sakıncalı bulan kişiler bu görüşlerini genellikle kültürel, dini, ahlaki veya etik inançlara dayandırmaktadır. Aynı zamanda pornografinin bireylerin, ilişkilerin nesneleştirilmesine ve erkek egemen toplumda kadın bedeninin ticari bir meta ve sömürü nesnesi haline dönüştürülmesine neden olduğu en çok tartışılan konulardır. Bireyde bağımlılık yapabilme ve küçük yaşta kişilerin maruz kalması durumu pornografi konusundaki tartışmaların diğer odak noktalarıdır. Diğer taraftan ise pornografi üretim ve tüketiminin, kişisel ifade biçimi, ifade özgürlüğü veya yaşam tarzı tercihi olduğunu bireysel haklara ve yaşam tarzına müdahale edilmemesi gerektiğine dair de görüşler bulunmaktadır.

Baudrillard'a göre porno cinsellikten daha gerçek hale gelmiştir (Baudrillard, 2003: 58). Slavoj Zizek'e göre pornografinin birincil özelliği göz ile bakış arasındaki ayrımı ortadan kaldırması ve ekranda gördüğü imgeler karşısında mihlanan seyirciyi, felce uğramış nesnel bir bakışa indirgemesidir. Pornografiyi cinsel ilişkiyi her tür ayrıntısıyla gösteren biçim olarak anlamlandırmayan Zizek, pornografik bakışın kişiye ait gözden hareketle arzu nesnesine yönelen bir bakış olmadığını, tam tersine pornografinin kendine ait gözü yitirmek ve ona bakmakta olan ötekinin bakışına indirgenmiş olmak anlamına geldiğini belirtir (Akt. Sayın, 2013: 8). Görsel imgenin özünde pornografik olup olmadığı sorusuna cevap arayan Zeynep Sayın'a göre ise pornografik imgelerin hepsi onlara çıplak bir bedene bakar gibi bakmamızı önermektedirler (Sayın, 2013: 7,12). Hasan Bülent Kahraman pornografinin gösterenin gizliliğinin açığa vurulması olmadığını, gösterilenin mahremiyetinin ihlali olduğunu ve bu yönü nedeniyle de bir tecavüz sorunu olduğundan bahseder (Kahraman, 2005: 195). Fakat tüm bunların yanı sıra günümüzde pornografinin geldiği boyutu Baudrillard, Marx'ın ele aldığı müstehcen meta çözümlemesini iletişim evreni üzerinden açıklamıştır (Baudrillard, 2011: 88). Bu duruma göre pornografide müstehcen olanın yalnızca cinsellik değil, günümüz haber ve iletişim, iletişim ağları ve devrelerinin de düğmesine basınca çalışan, her keseye uygun, kullanışlı, kolaylıkla ayarlanabilen, kendisinden değişik şekillerde yararlanabilen, değişik anlamlar yüklenebilen ve her biçime girebilen nesneler ve işlevleri ile pornografik bir görünüme sahip olduğunu ifade etmiştir.

3.1. Savaş Pornosu

Susan Sontag bir bedenın zedelenmesi, parçalanması ya da bozulmasını sergileyen bütün görüntülerin -belli bir dereceye kadar- pornografik olduğunu söyler (Sontag, 2004: 96). Savaş pornosu terimini; savaşın şiddet içeren ve yıkıcı yönlerini, şok, heyecan veya merak gibi duyguları uyandıracak şekilde tasvir eden görüntülerin, fotoğraf, video veya diğer medyalar aracılığı ile oluşturulması, olarak tanımlamak mümkündür. Bu görseller genellikle yaşananların acımasızlığına odaklanmakta, savaşın her çeşit vahşeti üzerine kurulmaktadır. Burada porno kelimesi sadece cinsellik ögesini içermemektedir, savaşta dair kişiler üzerinde en çok etkili olacak sansasyonel içeriğin eğlence, ajitasyon, kışkırtma vb. amaçlarla üretilmesi ve yayınlanarak veya paylaşılarak tüketime sunulması anlamında kullanılmaktadır. İnsanların cinsel aktivitelerinin gösterildiği film, fotoğraf, yazın gibi farklı türde araçlar aracılığı ile cinsel içerik için kullanılan bu terim, acı çeken, parçalanan insan bedenlerinin gösterilişi için de kullanılmaktadır. Bakan/okuyan kişide cinsel tatmini, haz duygusunu tatmasını sağlarken bu durumda şiddet mağduru bedenleri izleme merakı, isteği, ardından izlerken de ilgi, haz duyulmasına neden olmaktadır. Linfield pornografi terimini, kuşku verici derecede çeşitli ve çelişkili tepkiler barındırdığını, acıya dair oldukça az bir ilgi ve onunla narsist ölçüde bir özdeşlik, uygunsuz bir uyuşma ve yersiz bir heyecan, başkalarının acısına yönelik tembel bir vurdumduymazlık ve buna dair ürkütücü bir meşguliyet (Linfield, 2013: 55) olarak açıklamıştır.

Savaş pornosu anlayışı öznel dir yani bir kişinin savaş pornosu olarak gördüğü ve nitelendirdiği görüntü, başkaları tarafından aynı şekilde değerlendirilmeyebilir. Bu görüntüler, çatışmanın sert gerçekleri ve vahşetini aktarmak için savaş hakkında farkındalık yaratmanın, ilgi çekmenin etkili bir yolu olarak görülmektedir. Aynı zamanda da savaşın şiddet içeren ve yıkıcı yönlerine odaklanan sarsıcı görüntüler aracılığı ile duygusal sömürü noktasına vardığı örneklerine rastlamak mümkündür. Şiddet eylemlerini ve sonucunu vurgulayacak şekilde öne çıkaran veya savaşların acımasız ve kanlı sonuçlarını yakalayan, çatışmaya dair daha geniş bir bağlam veya anlayış sunmadan bireylerin acılarına, yaralanmalarına ve ölümlerine odaklanan, parçalanmış bedenlerin fotoğraf ve videoları kullanılabilir. Görüntüler adeta savaşın odak noktasında olduğu bir video oyunu sahnesi gibi kurgulanmakta, gerçeklikten uzak, ses, müzik, efektler de eklenebilmektedir. Bu içeriklere sahip görüntüler, insanların acısının eğlence veya sansasyonel amaçlarla potansiyel olarak sömürülmesini sağlamaktadır. Savaşın, insanlar üzerindeki şiddetli yıkımını sansasyonel bir şekilde tasvir edilmesinde, bir tür röntgencilik veya insani yaklaşımın ötesinde duygusal sömürü noktasına varmaktadır. Bu tür içerikler, savaşın gerçek ve yıkıcı sonuçları karşısında izleyiciyi duyarsızlaştırmaya veya bu durumu onların zihninde önemsizleştirmeye hizmet edebilmektedir. Şiddet ve yıkımı görsel

olarak heyecan verici bir şekilde sunarak, bu tasvirlerin savaşın insan yaşamları üzerindeki etkisine olan ilgiyi azaltabilmektedir. Bu tür görüntüler aracılığı ile halkın çatışmalara yönelik algı ve tutumlarını etkilemek ve yönlendirmek mümkündür.

3.2. Savaş Görüntülerinin Sosyal Medyada Sunumu

Fotoğrafın, çağın getirdiği teknolojik gelişmeler paralelinde teknik olanakları dönemsel olarak değişim göstermektedir. Analog fotoğraf makinasından dijital fotoğraf teknolojisine geçiş süreci, özellikle savaş fotoğrafı gibi çalışma alanlarında getirmiş olduğu hız avantajı nedeniyle büyük kolaylık sağlamıştır. Ardından cep telefonlarına kamera eklenmesi, daha sonrasında kameraların çözünürlüğünün artırılması sayesinde telefon sahibi olan herkes, her an her yerde görüntü kalitesi yüksek fotoğraf çekebilir hale gelmiştir. Bu telefonların herkesin ulaşabileceği ve kullanabileceği pratiklikte olması ve uzman bilgisine gerek duyulmaması sayesinde, foto muhabirin olmadığı veya girmesine izin verilmeyen her yerde “yurttaş foto muhabirler” her an her yerde çekim yapabilmektedir.

Günümüzde teknolojik gelişmeler ve çağın gerekleri paralelinde geleneksel kitle iletişim araçları da değişiklikler göstermiş, gazete, televizyon ve radyonun yanında internet ve sosyal medya platformları eklenmiştir. Sosyal medyanın diğer kitle iletişim araçları ile ortak ve farklı yönleri olmasının yanı sıra en önemli özelliği demokratik bir özelliğe sahip olması nedeniyle, herkesin kendini, görüşlerini ifade etmesine, paylaşmasına ve etkileşime geçmesine olanak tanınmasıdır. Platformdan platforma genel özellikleri değişiklik göstermekle birlikte, yazınsal ve/veya görsel olarak herkesin üretimde bulunması ve paylaşımında bulunması mümkün olmaktadır. Bu paylaşımlardan bazıları kullanıcıların gündelik hayatları olabilirken, ideolojik, siyasi ve kültürel görüşlere dair de içerikler oluşturulabilmektedir. Zaman zaman kendi çektiği ve yazdığı içerik paylaşılırken, zaman zaman ise başkalarının yazıları veya görüntüleri olduğu gibi veya o içeriklere eklemeler, değişiklikler yapılarak paylaşılmaktadır.

Bugün kişiler yaşadıkları, şahit oldukları hakkında cep telefonları aracılığı ile çekim yapabilmekte, bunları kendi sosyal medya hesaplarında paylaşabilmektedir. Veya çekimlerini geleneksel kitle iletişim araçlarına gönderebilmektedir. Bu sayede gerçek zamanlı bilgi paylaşımı mümkün olmakta, bilgi güncellemeleri, görüntüleri ve videoları anında paylaşarak olaylar hakkında daha hızlı ve doğrudan yaşayan kişilerden bilgi akışı sağlamak mümkün olmaktadır. Yani sosyal medya platformları sıradan vatandaşların gazeteci, kameraman, fotoğrafçı gibi hareket etmelerini, çatışmalar sırasında yaşadıkları deneyimleri belgelemelerine ve paylaşımlarına olanak tanımıştır. Bu sayede ana akım medyanın ötesinde doğrudan mağdurların bakış açısının da yansıtılmasına olanak tanınmaktadır.

Günümüz global dünyasında sosyal medya, bilginin hızla yayılmasını sağlayarak çatışmalara ilişkin küresel farkındalığın artmasına, dünyanın dört bir yanından insanların olayları takip edebilmesine ve uluslararası ilginin artmasına olanak sağlamaktadır. Diğer taraftan sosyal medya, gerçek kullanıcıların yanı sıra özel olarak açılan hesaplardan yapılan paylaşımlar aracılığı ile hükümetler, ideolojik gruplar ve çatışmalarda yer alan diğer aktörler tarafından da bir propaganda aracı olarak kullanılmaktadır. Bu sayede kamuoyu istenen şekilde bilgilendirilir, görüşler yönlendirilebilir ve özenle planlanan içeriklerle algı yönetimi sağlanabilmektedir. Bu noktada görüntü en önemli öge olma özelliğini halen korumaktadır. Bu nedenle hükümetler sosyal medya platformlarını gözetim ve sansür için kullanabilmektedir, çatışma zamanlarında bilgi akışını izleyebilmekte, kontrol edebilmekte ve kesme yoluna gidebilmektedir.

Sosyal medyada bilginin yayılma hızı, yanlış bilgi ve sahte haberlerin yayılmasına katkıda bulunabilmektedir. Bu, konunun gerçek durumu ile ilgili olarak bilgilendirilmeyi engellemekte ve kamuoyunun yanlış bilgilendirilmesine neden olmaktadır. Ayrıca hassas içeriklerin paylaşılması etik sorunları da gündeme getirmektedir.

Sonuç olarak, günümüzde sosyal medya aracılığı ile görüntülerin maksimum düzeyde çoğaltılmasına ve yayılmasına dayanan bir sisteme tanıklık edilmekte, yayılan bilgi ve görüntülerin savaş döneminde rolü çok büyük önem taşımaktadır. Bu süreçte yapılan paylaşımların içeriği, kamu algısını, aktivizmi ve hatta çatışmaların yürütülmesini bile etkileyebilmektedir. Bu nedenledir ki savaş anında ülkeler internet bağlantısını keserek, kontrolleri dışında paylaşım yapılabilen bu mecra aracılığı ile bilgi akışını engelleme yoluna gidebilmektedir.

3.3. Ukrayna-Rusya Savaşı'na Dair Savaş Pornosu Örnekleri

Aralarında uzun yıllar öncesine dayanan bir gerginlik olsa da 24 Şubat 2022 tarihinde Rusya'nın Ukrayna topraklarına saldırmasıyla başlayan yeni bir dönemece giren iki ülke arasındaki ilişkilerde, sıcak çatışmalar hala devam etmektedir. Özellikle can kaybı verilerinin ilgili ülkelere paylaşılmadığı bu savaşta ABD istihbarat raporu verilerine göre 2023 yılı Aralık ayına kadar 315 bin Rus askerinin ve 70 bin Ukraynalının hayatını kaybettiği açıklanmıştır (http 4). Rusya'nın hastane gibi sivil halkın sığındığı yerleri bombalaması nedeniyle sivil halkın çok fazla zarar gördüğü ve her iki ülke vatandaşlarının dünya genelinde farklı ülkelere göç ettiği bu sürecin, geleneksel ve sosyal medya aracılığı ile anbean tüm dünya ile paylaşıldığı bir savaş olmuştur. Paylaşımların özellikle her iki ülke tarafından da gerek hükümet eli ile gerekse sosyal medya kullanan vatandaşlar aracılığı ile yoğun bir şekilde yapıldığı görülmektedir.

3 Mart 2022 tarihinde X platformunda "Zona de Guerra-War Zone" (Savaş Bölgesi)

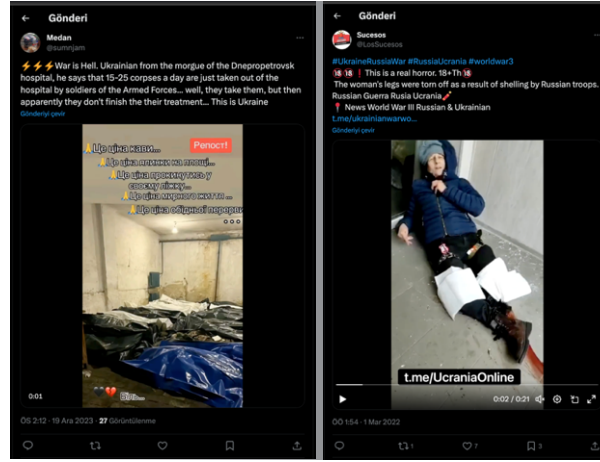
hesabından Ukrayna Rusya Savaşında yapılan saldırılardan olduğu iddia edilen bir video paylaşılmıştır. 1 dakikalık videoda patlama etkisiyle yanan bina, hala yanmakta olan bir ağaç ve yanmış bedenler gösterilmektedir. İtfaiye ve polisin de görüldüğü görüntüler “Kiev Kardeşler Eğlencesi: Başka bir gerçek olmayan video daha ortaya çıkıyor (Video 18+)” mesajı ile birlikte paylaşılmaktadır.



Görsel 1. 3 Mart 2022’de, X platformunda “Zona de Guerra-War Zone” hesabından yapılan paylaşım (http 5).

Aynı zamanda Facebook platformunda da aynı adla var olan hesaptan, 2 Mart 2022 tarihinde bu görüntülere dair bir açıklama metni yayınlanmıştır. İspanyolca yazılan metinde 1 Mart tarihinde Rusya Savunma Bakanlığı tarafından Kiev’deki çeşitli askeri tesislere hassas güdümlü silahlarla saldırı yapılacağı, siviller için Ukrayna Silahlı Kuvvetleri 72’nci Ana Bilgi ve Psikolojik Harekat Merkezi ve televizyon kuleleri, askeri tesislerinden uzak durmaları uyarısı yapılmıştır. Kısa süre sonra Kiev Belediye Başkanı Vitaliy Klichko, Kharkiv’deki televizyon kulelerinin vurulduğunu, Belediye Başkanı yoldan geçen sivillerin hayatını kaybettiğini açıklamış, İçişleri Bakanı danışmanı Anton Gerashchenko bölgeden ise video ve fotoğraflar paylaşmıştır. Videoların kısa sürede sosyal medyada yayılması sonrasında bazı kesimler görüntülerdeki yanan cesetlerin, ölümden en az 4-6 saat sonra olması gereken ölüm sertliği durumunda olduğunu ve patlamanın yaşandığı bölgede bulunan adli tıp kurumundan buraya ceset taşındığını ve ortamın kurgulandığını görüşüne yer vermektedir (http 6).

19 Aralık 2023 tarihinde X platformunda “Medan” hesabından Ukrayna Rusya Savaşından bir video, “Savaş cehennemdir. Dnepropetrovsk Hastanesinin morgundan Ukraynalı Silahlı Kuvvetler askeri tarafından her gün 15-25 ceset hastaneden çıkarılır... Yani alıyorlar ama görünüşe göre tedavilerini bitirmiyorlar. Burası Ukrayna” (http7) mesajı ile birlikte paylaşılmıştır. 15 saniyelik videoda çok sayıda ceset torbası gösterilmektedir. Fotoğrafın üzerinde yazılar ve emojiler dikkat çekmektedir. Şükran, siyah ve kırmızı kırık kalp ve en büyük olarak da ağlama emojisi, müzik eklenerek kullanılmıştır.



a)

b)

Görsel 2. a) 19 Aralık 2023 tarihinde X platformunda “Medan” hesabından yapılan paylaşım, (http 7), b) 1 Mart 2022 tarihinde X platformunda İspanyolca “Suceos” hesabından yapılan paylaşım, (http 8).

1 Mart 2022 tarihinde X platformunda İspanyolca “Suceos” (Olaylar) isimli güncel olaylara, haberlere dair paylaşımlar yapılan hesaptan “Bu gerçek bir dehşet. Rus birliklerinin bombardımanı sonucu kadının bacakları koptu” açıklaması ile bir video yer almaktadır. (+18 yaş) uyarısına yer verildiği 21 saniyelik videoda ortam sesi kullanılmış, Ukraynalı bir kadının düzenlenen hava saldırısı sırasında bacağının kopuşunun hemen sonrasında yapılan çekim görülmektedir. Yerde yatan kadından başlayan çekim, kopan bacağa doğru ilerlenmesi ve önce koparan bombanın ve sonrasında kopan bacak parçasının gösterilmesiyle sona ermektedir. Bacağın koptuğu yer beyaz bir kağıt havlu vb. ile kapanmış, yerde kan izleri görülebilmektedir.



a)

b)

Görsel 3. a) Esquire, 4 Nisan 2022, (http 9), b) Rada, (http 10).

4 Nisan 2022 tarihinde Esquire dergisinin web sayfasında Rusya tarafından Bucha'ya yapılan saldırıda çekilen fotoğraflardan biri yayınlanmıştır. Fotoğrafta bisiklete binerken hayatını kaybeden bir sivil görülmektedir. Haberde Bucha'nın Srebrenitsa, Nanking ve My Lai gibi katliamlardan biri olarak dünya barbarlığının kanlı atlasına katıldığı vurgulanmıştır (Pierce, 2022). Bir başka hayatını kaybeden kişinin fotoğrafı yüzü örtülerek çekilmiş Ukrayna'nın yasama organı olan meclisinin Ukrayna Yüksek Şurası'nın resmi web sayfasında paylaşılmıştır.



Görsel 4. ABS-CBN, 7 Nisan 2022 ([http 11](http://11)).

ABS-CBN yayın kuruluşunun 7 Nisan 2022 tarihli web sayfasında Bucha'da hayatını kaybedenlerin mezarlığa getirilen bedenlerinin kontrol edilerek gömülme sürecine dair Roman Pilipey tarafından çekilen bir fotoğraf yayınlanmıştır. Fotoğrafta açılan ceset torbaları içinde yanmış ve deforme olmuş beden parçaları vardır. Görülmektedir ki Ukrayna-Rusya arasında devam eden savaşa dair fotoğraf ve videolar gerek geleneksel medyada gerekse sosyal medyada yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Sosyal medyada yapılan paylaşımlar ile oluşan kamuoyu baskısı nedeniyle diğer taraftan iddiaları çürütme yoluna da gidilmektedir.

3.4. İsrail-Filistin Savaşı'na Dair Savaş Pornosu Örnekleri

İsrail ile Filistin arasında yaşanan, derin tarihi kökleri olan ve toprak, siyasi egemenlik ve ulusal kimlik üzerine uzun yıllardır süregelen çatışmalar en kanlı dönemecine girmiş bulunmaktadır. 7 Ekim 2023'te Hamas'ın İsrail'e yaptığı saldırıda kadın, çocuk, yaşlı ayrımı yapılmadan sivillerin rehine alınması ile savaş başlamıştır. İsrail Gazze üzerinde önce hava harekâtı düzenlemiş, ardından kara harekâtı ile saldırılarını özellikle okul, hastane gibi en çok sivillerin sığındığı yerlere yönelik olarak hala sürdürmektedir. Uluslararası Ceza Mahkemesi (UCM) ve Birleşmiş Milletler (BM) ortak bir açıklama yaparak

21. yüzyılın en yüksek sivil can kaybının yaşandığını, ilk günden itibaren bombardımanlarda yıkılan ve enkaz altında kalan ve öldüğü varsayılanlar da 2023 yılı Aralık ayına kadar 28 binden fazla Filistinlinin öldürüldüğünün tahmin edildiğini ve öldürülenlerin yüzde 70'ini kadın ve çocukların oluşturduğunu ifade etmiştir (http 12). 22 Kasım' 2023 tarihinde başlayan ve 7 gün süren insani ara sonrası esir takası, yardım ve tedavi hizmetine izin verilmiş ancak hemen sonrasında saldırılar halen devam etmektedir.

Hamas'ın bu çatışmaları başlatan saldırısını bir müzik festivaline yapması özellikle sivillerin bu saldırıda hayatını kaybetmesine neden olmuş ve o anda çekilen çok sayıda görüntü özellikle sosyal medya hesaplarında, haber kanallarında ve gazetelerde de yayınlanmıştır. Bunlardan biri de 7 Ekim'de saldırının yapıldığı müzik festivaline katılan Shani Louk adlı 22 yaşındaki dövme sanatçısı genç kadına dair görüntülerdir. Hamas'a ait bir kamyonetin arkasında hareketsiz bir şekilde yatan, eli silahlı Hamaslıların üzerine oturduğu ve sokaktaki kişilerin de ona tükürerek veya ellerine geçirdikleri sopa vb. aletlerle vurdukları görüntüler, kısa sürede pek çok kez paylaşılmıştır. Ailesinin saçları ve dövmelerinden tanıdığı kızlarının önce yaşadığı daha sonra ise kafasının kesilerek öldürüldüğü bilgisi açıklanmıştır. Genç kadının kesilmiş olan kafasına ulaşılmış ancak bedeni bulunamamıştır. Tüm sosyal medya platformlarında Louk'un çocukluğuna, hayatına ve saldırıdan hemen önce sosyal medya hesabında yapmış olduğu çekimlere dair festivalde eğlendiği, dans ettiği görüntüler ve kamyonet arkasında teşhir edilen video ve fotoğrafları birlikte paylaşılmıştır.

X platformunda 5 Aralık 2023 tarihinde Çince yazıların yer aldığı “海外爆料” (Yurt dışı son dakika haberleri) hesabından yapılan paylaşımda Louk'un gülümserken çekilmiş bir fotoğrafı ve Hamas tarafından kamyonet arkasında gezdirildiği ve teşhir edildiği 7 saniyelik video birlikte görülmektedir. Aynı zamanda festivalde bulunan Yoni Saadon'un Times'a anlattıklarına yer vermiştir. Saadon 8 veya 10 Hamas savaşçısının Louk'u dövdüğünü ve ardından genç kadına toplu tecavüz edildiğini ve sonra başından vurulduğunu ve kendisinin ölen kişilerin altına saklanarak, onların kanını üstüne sürerek hayatta kaldığını, her gece uyanıp kendisinden özür dilediğini anlatmaktadır. Hesap: “Hamas'ın kötülüğünü vicdan sahibi hiç kimsenin göz ardı etmemesinin gerektiği, Hamas'ın kadınlar, yaşlılar ve bebekler de dahil olmak üzere sıradan insanları katletmiş, tecavüz etmiş, cesetleri aşığılmış, kafalarını kesmiş ve diğer kötü eylemleri gerçekleştirmiştir!” görüşlerini paylaşmıştır (http 13).



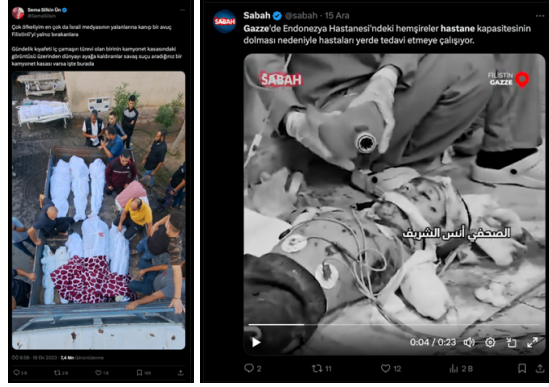
a)

b)

Görsel 5. a) 5 Aralık 2023 tarihinde X platformunda “海外爆料” hesabından yapılan paylaşım (http 13),
b) 16 Kasım 2023 tarihinde X platformunda “Imtiaz Mahmood” (http 14)

16 Kasım 2023 tarihinde X platformunda “Imtiaz Mahmood” hesabından Louk’un kamyonet arkasında üzerinde Hamaslıların oturduğu fotoğrafı paylaşmıştır. Louk’un cesedi ni sergileyen Hamaslının öldürüldüğünü, Louk’un Yahudi olmasını vurgulayarak Portland Oregon’daki ilerici Yahudi cemaatinde geçen çocukluğu ve yetişkinliği sürecinde Filistinlilerin yaşadığı yerleşim yerinden 5 kilometre uzakta düzenlenen aşk ve özgürlük festivalinde baştan çıkarıcı bir şekilde dans etmeye geleceğini söylediğini belirtmiş ve Louk’un ölümünden Gazze’deki vahşilerin mi yoksa Filistinlilerin doğasına, İslam’ın gerçek yüzüne göz yummuş yumuşak kafalı ilericilerin mi sorumlu olduğu sorusunu sormuştur (http 14). Görülmektedir ki farklı ideolojik görüşlere sahip kişiler de aynı görseli farklı mesajlar vermek amacıyla kullanmıştır.

Gelecek Partisi Denizli Milletvekili Sema Silkin Ün İsrail ve Filistin çatışmalarında ölen ve kamyonet arkasına koyulan bedenleri mukayese etmiş, “...Gündelik kıyafeti iç çamaşırı türevi olan birinin kamyonet kasasındaki görüntüsü üzerinden dünyayı ayağa kaldıranlar, savaş suçu aradığınız bir kamyonet kasası varsa işte burada” (http 15) mesajını paylaşmıştır. Fotoğrafta beyaz kefenle sarı büyüklü küçüklü kefenlerin bir kamyonet arkasına yerleştirilmesi görülmektedir. Louk’un fotoğrafını paylaşmasa da Ün’ün yapmış olduğu yorum nedeniyle takipçiler tarafından ayrımcılık yapıldığı düşüncesiyle eleştirilmiştir.



a)

b)

Görsel 6. a)18 Ekim 2023 tarihinde Sema Silkin Ün'nün hesabından yapılan paylaşım (http 15),
b)15 Aralık 2023 tarihinde Sabah gazetesi hesabından yapılan paylaşım (http 16).

Sabah gazetesi hesabından 15 Aralık 2023 tarihinde yapılan paylaşımda “Gazze’de Endonezya Hastanesi’ndeki hemşireler hastane kapasitesinin dolması nedeniyle hastaları yerde tedavi etmeye çalışıyor.” (http 16) mesajı ile birlikte 22 saniyelik bir video paylaşılmıştır. Videoda hastane zemininde yatmakta olan ve suni solunum destek cihazı ile nefes alabilen, bir kolu kopmuş ve bedeninin pek çok yerinden yaralanmış bir bebek görünmektedir. Ortam sesinin kullanıldığı video “Hassas Görüntü” uyarısı ile başlamaktadır.

19 Ekim 2023 tarihinde Mepa News’in web sayfasında yapılan haberde İsrail tarafından yapılan hava saldırısı sonrasında vurulan Avrupa Hastanesi müdürü basın açıklaması haberinde 2 fotoğraf kullanılmıştır. Bunlardan ilki yetkililerin açıklama sırasında önündeki sedyede bombardıman nedeniyle hayatını kaybeden bebeklerin bedenlerinin yan yana dizildiği bir fotoğraftır. Hastane müdürünün de görüldüğü diğer fotoğrafta bebeklerin yüzlerinin görünmesi engellenirken sadece bebeklerin görüldüğü fotoğrafta herhangi bir buzlama gibi bir müdahalede bulunulmamış, bebeklerin üst giysileri sıyrılarak bedenlerine yapıştırılan kağıda notlar alınması dikkat çekmiştir.



a)

b)

Görsel 7. a)-b)19 Ekim 2023 tarihinde Mepa News (http. 17).

4. SONUÇ

Şiddet sahneleri geçmişten bugüne seyir ve haz nesnesi olarak görülmüştür. Bu, geçmişte kurban ritüellerinden arena dövüşlerine, bugün ise savaş sahnelerinin mağdurlarının durumlarının ekranlarda izlenmesine evrilmiş durumdadır. Pornografik görüntüler gören kişilerin dikkatini çekmekte, şok etmekte, tiksindirmekte ve merak uyandırmakta ve aynı zamanda da katarsis etkisi göstermektedir. Diğer taraftan bu tür şiddet sahnelerinin yazılı, görsel ve/veya duysal öğeler aracılığı ile sosyal medya dili ile yeniden üretilmesi, şiddet sahnelerine alışma, olağanlaştırmak ve normalleştirme gibi yaklaşımların gelişmesine sanki gerçekten vahşet değillermiş, sıradan olabilecek durumlar gibi hissedilmesine neden olmaktadır. Susan Sontag bir kişinin ilk kez pornografik film seyrettiği zamanki şaşkınlığının birkaç film daha izledikten sonra yavaş yavaş yok olması gibi fotoğraflanmış gaddarlıkların yarattığı şokun da tekrarlanan izlemelerle hafiflediğini (Sontag, 1999: 37) belirtmiştir. Kitleler üzerinde etkili olması gereken savaşın gerçek vahşeti, olması gerektiği kadar ilgi uyandırmamakta ve verilmesi gereken kamuoyu tepkisinin verilmesini engellemektedir.

Sosyal medyada yer alan savaş fotoğrafı ve video görüntüleri manipülatif yaklaşımların son derece abartılı boyutlara ulaşması ile ölüm ve yıkım görüntüleri ile savaş pornografisi boyutuna ulaşmıştır. Çalışma kapsamında ele alınan gerek Ukrayna-Rusya gerekse İsrail-Filistin savaşlarında, sosyal medya savaşın sivil halkın üzerindeki en korkunç etkisine dair görüntülerin herhangi bir süzgeçten geçirilmeden en vurucu şekilde gösterildiği mecra olmuştur.

Bu iki savaşın bir başka ortak özelliği çağın vazgeçilmez iletişim aracı olan sosyal medya aracılığı ile sivil halka yaşatılan her türlü zulmün medya kanalları ve siyasi aktörler dışında doğrudan mağdurlar aracılığı ile de tüm dünya ile paylaşılabilmiş olmasıdır. Her iki savaşta da okul ve hastaneler gibi sivillerin savaş sırasında sığındıkları yerler doğrudan hedef alınmıştır. Ve bu bölgelerin bombalanması ve sonrasında hayatını kaybeden siviller de görüntülerini paylaşmıştır. Sosyal medya aracılığı ile izleyicilerin artık içerik üreticileri de olabilmelerine, her hesap sahibinin, yurttaş muhabir olarak fotoğraf ve video çekmesi veya çekilmiş olan görüntüleri paylaşmasına olanak tanımıştır. Bu yönü ile medya profesyonelleri ve siyasilerin değil aynı zamanda her sosyal medya kullanıcısının da kendi küçük medya patronu olabildiğini ve kendisini/görüşlerini ifade etme olanağı bulunduğunu söylemek mümkündür. Çekilen ve paylaşılan bu görüntüler aracılığı ile tüm dünya doğrudan yaşayanların bakış açısıyla görme şansına da sahip olmuştur. Bu görüntülerin propaganda amacıyla kullanılması da sıklıkla karşılaşılan bir durum haline gelmiştir. Özellikle sosyal medyada gerçek kimlikler dışında belli bir amaç doğrultusunda paylaşımlar yaparak, manipüle ederek hakaret eden, tartışma ve çatışma çıkarma

amacıyla açılan hesaplar olarak tanımlanabilecek olan troller tarafından da sıklıkla bu ve benzeri içerikler kullanılmaktadır.

Görüntülerin pek çoğunda buzlama gibi teknik uygulamalarla kopuk uzuv veya kanlı bölgeler, cesetler üzerinde herhangi bir oynama yapılmamış, tüm çıplaklığı ile gösterilmiştir. Günümüz sosyal medya çağında mağdurların yaşadıklarının dramatize edilerek tekrar tekrar seyir nesnesi haline getirilmesi, bir ‘reality şov’a dönüştürülmesi, savaş pornografisi kavramının giderek daha çok hayatlarımızın bir parçası haline gelmesine neden olmaktadır.

KAYNAKLAR

- Baudrillard, J. (1995). The Gulf War Did Not Take Place, Bloomington: Indiana University Press.
- Baudrillard, J. (2003). Simülakrlar ve Simülasyon, İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2010). Sanatın Komplosu, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). Çaresiz Stratejiler, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2012). Kusursuz Cinayet. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Franchon, A. & Guerrin, M. (2018, Ağustos15) Don McCullin: pourquoi photographier la guerre?, LeMonde, https://www.lemonde.fr/series-d-ete-2018-long-format/article/2018/08/15/don-mccullin-pourquoi-photographier-la-guerre_5342779_5325928.html
- Kahraman, H. B. (2005). Cinsellik, Görsellik, Pornografi, İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Linfield, S. (2013). Acımasız Aydınlik, İstanbul: Espas Sanat Kuram Yayınları.
- Michaud, Yves, (1991). Şiddet, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Pierce, C. P. (2022, Nisan 4). Bucha Dünya Barbarlığının Kanlı Atlasına Katıldı, Esquire, <https://www.esquire.com/news-politics/politics/a39628563/bucha-ukraine-russian-atrocities/>
- Sayın Z. (2003). İmgenin Pornografisi, İstanbul: Metis Yayınları.
- Sontag, S. (1999). Fotoğraf Üzerine, İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.
- Sontag, S. (2002, December 1). Looking at war, The Newyorker, <https://www.newyorker.com/magazine/2002/12/09/looking-at-war>
- Sontag, S. (2004). Başkalarının Acısına Bakmak, İstanbul: Agora.
- Yavuz, A.Y. (2017). Bir savaş suçu olarak kültürel miras niteliğindeki eserlere yönelik saldırı eylemi, Ankara Barosu Dergisi, 75, 161-196.
- Yavuz, U. G. (2012). Savaş fotoğrafı tarihinde dijitalleşme süreci ve fotografik etkisi, TOJDAC, 2, 79-88.

İnternet Kaynakları:

- http1. <https://widerimage.reuters.com/photographer/damir-sagolj> (Erişim tarihi: 12.12.2023)
- http 2. <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/porno> (Erişim tarihi: 20.12.2023)
- http 3. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 20.12.2023)
- http 4. <https://tr.euronews.com/2023/12/13/abd-istihbarat-raporu-ukrayna-savasinda-315-bin-rus-askeri-oldu-ya-da-yaralandi> (Erişim tarihi: 20.12.2023)
- http 5. https://twitter.com/war_zoneII/status/1499270070081572864?t=wmw0Z3H8s-HsmHNYMvw3rLQ&s=08 (Erişim tarihi: 12.12.2023)
- http 6. <https://www.facebook.com/107090600876380/posts/493761048875998/> (Erişim tarihi: 12.12.2023)
- http7. <https://twitter.com/sumnjam/status/1737068443155730643>(Erişim tarihi: 20.12.2023)
- http 8. <https://twitter.com/LosSucesos/status/1498431370913357826?t=LnUYcW-10DXtRy9MIogv8-A&s=08> (Erişim tarihi: 20.12.2023)
- http 9. <https://www.esquire.com/news-politics/politics/a39628563/bucha-ukraine-russian-atrocities/> (Erişim tarihi: 20.12.2023)
- http 10. <https://www.rada.gov.ua/en/news/News/221271.html> (Erişim tarihi: 24.12.2023)
- http 11. <https://news.abs-cbn.com/overseas/04/07/22/nato-chief-ukraine-war-could-last-months-even-years> (Erişim tarihi: 24.12.2023)
- http 12. <https://www.aa.com.tr/tr/dunya/euro-med-gaztede-israil-ordusunun-gercek-lestirdigi-infazlari-raporlayip-ucmye-gonderdi/3092501>(Erişim tarihi: 2.12.2023)
- http 13. <https://twitter.com/zhihui999/status/1731871348417343612> (Erişim tarihi: 24.12.2023)
- http 14. <https://twitter.com/ImtiazMadmood/status/1725071053389484273> (Erişim tarihi: 24.12.2023)
- http 15. <https://twitter.com/SemaSilkin/status/1714521437468279015/photo/1> (Erişim tarihi: 24.12.2023)
- http 16. <https://twitter.com/sabah/status/1735579195047383547> (Erişim tarihi: 24.12.2023)
- http 17. <https://www.mepanews.com/gazzedeki-hastane-mudur-dunyaya-seslendi-olenler-sadece-cocuk-63168h.htm> (Erişim tarihi: 28.12.2023).

FİZİKSEL ETKİLEŞİM İÇİN KURGULANAN BASILI ÇOKLU SAYFALARIN TASARIMI

• Öğr. Gör. Bengisu KELEŞOĞLU* • Dr. Öğr. Üyesi Mehtap UYGUNGÖZ**

ÖZET

Grafik tasarımın başlı başına etkileşimli bir alandır. Görsel elemanların tasarlanarak ve organize edilerek düzenlenmesiyle, iletilen mesaj ile okuyucusunu bilgilendirir ve harekete geçirir. Okuyucunun sadece bilgiyi alma eyleminin ötesine geçerek tasarımcı tarafından kurgulanan oyunun içine dahil edilmesi ile katılımcıya dönüşmesi teması bu makalenin ana fikrini oluşturmaktadır. Çalışmada, okuma–anlama–harekete geçme düzeyinde izleyicisi / okuyucusu ile fiziksel etkileşim üzerine kurgulanmış ve basılmış, çoklu sayfa tasarımlarından bazıları incelenmiş ve bu başlık altında derlenmiştir. Okuyucunun etkileşimiyle, biçimsel ve anlamsal değişimlere olanak tanıyan, yeni iletişim kanalları oluşturan eserlere yer verilmiştir. Kitap ve dergi gibi kâğıt üzerine basılmış ve seri üretilmiş çoklu sayfalar, tasarımcısının yaratıcı fikri sayesinde sadece okunmak için değil, “deneyimlenmek” için de tasarlanabilmektedir. Tasarımcı, dijital ortamların dışında, okuyucusuna yaşatmak istediği deneyimi basılı çoklu sayfalarda sunabilmektedir. Etkileşim, basılı sayfaların tasarımını görsel ya da anlamsal olarak yönlendirdiği, değiştirdiği kadar basılı sayfaların tasarımı da etkileşimi yönlendirmekte, kimi zaman bireyin hareketinin rotasını belirleyebilmektedir. Etkileşimin ve grafik tasarımın iç içe geçtiği bu sahada, içerik farklı bir düzende takip edilebilmekte ve yorumlanabilmektedir. Bu makalede ele alınan örnekler, okuma ve izleme pratiğine yönelik fiziksel deneyimlerin potansiyellerini öne çıkarmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım, Fiziksel etkileşim, Çoklu sayfa tasarımları, Basılı kitap.

* Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, Grafik Anasanat Dalı, bkelesoglu@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6435-4276

** Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, Grafik Anasanat Dalı, muyungoz@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0716-6372

DESIGN OF PRINTED MULTIPLE PAGES FOR PHYSICAL INTERACTION

• Lec. Bengisu KELEŞOĞLU* • Assist. Prof. Dr. Üyesi Mehtap UYGUNGÖZ**

ABSTRACT

Graphic design is inherently interactive. By organizing visual elements, it not only conveys messages but also engages and activates its audience. This article argues that the reader goes beyond the act of receiving information and becomes a participant by being included in the game created by the designer. In this study, some printed multiple page designs that incorporate physical interaction at a level of reading–understanding–acting are examined. A collection of designs is included to the article that may create new ways of communication with visual and semantic changes with the viewer’s contribution. Multi-page designs such as books and magazines which are printed on paper and mass-produced, can be designed not only to be read, but also to be “experienced” with the fiction of the designer. As much as interaction directs the design of printed pages visually or semantically, the design of printed pages also directs the interaction. In this field, where interaction and graphic design are intertwined, content can be followed and interpreted in a different order. The examples discussed in this article highlight the potential of physical experiences for reading and viewing practices.

Keywords: *Graphic design, Physical interaction, Multiple page designs, Printed book.*

* Anadolu University, Faculty of Fine Arts Department of Graphic Arts, Graduate School of Fine Arts Department of Graphic Arts, bkelesoglu@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6435-4276

** Anadolu University, Faculty of Fine Arts Department of Graphic Arts, Graduate School of Fine Arts Department of Graphic Arts, muyungoz@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0716-6372

1. GİRİŞ

“Duyarım ve unuturum; görürüm ve hatırlarım; yaparım ve anlarım” (Crawford, 2003, s. 15)

Çin atasözü

Yıllarca bilgiyi anlamanın, aktarmanın ve saklamanın yolunu arayan insanoğlunun tecrübelerini tek bir satırla dile getiren bu kadim ifade, çoğunlukla Çinli bir filozof olan Konfüçyüs’e atfedilmektedir. Çince yazılmış olan bazı kaynaklarda, bu alıntının Konfüçyüs ile ilgisi olmadığı ancak Konfüçyüsçü düşüncenin savunucusu olan ve “Xunzi” olarak da bilinen düşünür Xun Kuang’a ait olduğu belirtilmektedir. Kimi kaynaklarda ise, sözü Konfüçyüs’ün söylediği, ancak Xunzi’nin de sözü genişlettiğine değinilmektedir. “Bir şeyi duymamak, onu duymak kadar iyi değildir, duymak onu görmek kadar iyi değildir, görmek onu bilmek kadar iyi değil, onu bilmek yapmak kadar iyi değildir. Gerçek öğrenme eylemle ve aktif katılımı gerçekleştir” satırlarıyla ifadeye son biçimi verilmiştir (http 1). Milattan Önce 3. yüzyılda kısacık bir cümle ile özetlenen “anlamak için dahil ol, eylemi gerçekleştir, yap, uygula” bakış açısı etkileşimli olma kavramını doğasında barındırmaktadır. Bir şeyi duymanın ve dinlemenin bilgiyi uzun süreli saklamak için yeterli olmayabileceği, görmenin ve görselleştirmenin hafızada kalıcılığı desteklediği ve materyalle aktif olarak ilgilenmenin, deneyimlemenin başka bir deyişle katılımın gerçek ve kalıcı anlayışa, öğrenmeye ulaştıracağı vurgulanmaktadır.

Öğrenme stilleri birçok farklı biçimde belirtilmekte ve sınıflandırılmaktadır. Genel olarak öğrenme ve öğretmeye yön veren kalıplardır. Öğrenme stili, belirli bir durumda, bir birey için öğrenmeyi kolaylaştıran bir dizi faktör, davranış ve tutum olarak tanımlanmaktadır. Cortland Üniversitesi’nde eğitimsel psikoloji alanında dersler veren Margaret Anderson öğrenme stilleri konusundaki ders notlarında, eğitim danışmanı ve akademisyen Sandra Rief’in araştırmalarına yer vermiştir. Rief ve Anderson, etkili bir öğretimin çeşitli yaklaşımları ve çoklu duyuşsal eğitimi birleştirmesi gerektiğini savunmaktadırlar. Araştırma, öğrenirken birden fazla duyunun kullanılması halinde, beyinde yeni bilginin çeşitli kanallar oluşturarak depolandığını ortaya koymuştur. Sonuçlara göre, öğrenciler okuduklarının %10’unu, duyduklarının %20’sini, gördüklerinin %30’unu, gördükleri ve duyduklarının %50’sini, söylediklerinin %70’ini, söyledikleri ve yaptıklarının %90’nını hafızada muhafaza edebilmektedirler. Başka bir deyişle, verilen bilginin akılda kalıcılığını arttırmak için öğrenciyi uygulamaya davet etmek ve dahil etmek gereklidir (http 2). Bu konuda yapılan pek çok araştırmadan bir diğeri de Malta’da bulunan Chriswick House School St Martin’s Okulu’nda eğitim vermekte olan Audrey Fenech Adami’ye aittir. Adami, “Öğretme ve Öğrenmeye Yönelik Farklılaştırılmış Yaklaşımlar Yoluyla

Öğrencilerin Öğrenmelerinin Geliştirilmesi: Malta Perspektifi” başlıklı makalesinde yine Rief’in araştırma sonuçlarına yer vermektedir. Makalede ele alınan öğrencilerin sadece %15’inin işitsel olduğu ve sınırlı miktarda konuşmaya konsantre olabildikleri belirtilmektedir. İşbirlikli öğrenmenin tüm öğretim yöntemlerine oranla daha fazla başarıyı getirdiği ve öğrenmek için uygulamalı deneyime ihtiyaç duyulduğu vurgulanmaktadır (Adami, 2004, s. 94).

Amerikalı video oyun tasarımcısı ve yazar Chris Crawford etkileşim kavramına “The Art of Interactive Design / Etkileşimli Tasarım Sanatı” isimli eserinde değinmiştir. Etkileşimin, insana dair anlatım tarzlarının tamamından daha kuvvetli olduğunu ve akılları daha yoğun bir şekilde meşgul ettiğini belirtmiştir. Etkileşimin dokunaçlarının zihnin etrafını sararak, izleyiciyi ya da okuyucuyu pasif bir gözlemciden, duyuların tam merkezindeki aktif bir oyuncuya çevirdiğini anlatmıştır (Crawford, 2003, s. 16). Okumak, izlemek, dinlemek pasif bir eylem ise, etkileşime girerek kurguya dahil olmak, katılımcı olmak, aktif bir rol belirlemektedir.

2. ETKİLEŞİM

Günlük kullanım diline yerleşen “etkileşim” sözcüğü birbirini karşılıklı olarak etkileme işini veya etkisini ifade etmekte, etkileşimlilik ise etkileşimli olma durumu ya da interaktiflik olarak tanımlanmaktadır. Etkileşim insanlar arası iletişimde, insanın önce alet-e-devat, ardından makine ve bilgisayarla ilişkisinde, fiziksel düzenekler veya bilgisayar sistemleri gibi araçlarla ortaya çıkmaktadır. Etkileşimin pek çok unsuru insanla ilişkilendirildiğinden, insanlar arası iletişim, etkileşimin başlıca örneklerinden sayılmaktadır. İnsana ait eylemleri tarifleyerek kullanıcıdan gelen sorulara, emirlere cevap vermek için tasarlanmış, günümüzde geliştirilen yazılımlara da etkileşimli denilmektedir. İngilizce-deki kullanımı interactive olan bu kelime, temelde, insanların birbiri ile konuşmasını ve etkileşime girmesi kavramını barındırmaktadır. Etkileşimden bahsedebilmek için ya iki insana veya bir insan ve bir nesneye ya da bir insan ve bilgisayarın diyaloguna gereksinim duyulmaktadır. Öyleyse günlük yaşantımızın içinde sayısız kere diğer insanlarla ve nesnelerle etkileşime geçer, onlardan etkilenir ve etkileriz.

Etkileşim kavramını bir monologdan çok diyaloga benzetmek mümkündür. Chris Crawford, etkileşimi bir monologdan ziyade konuşan, soru soran, cevap veren, düşünen ve dinleyen iki kişi arasında geçen bir diyalog olarak tanımlamıştır. Fiziksel etkileşimin karşılıklı alma ve verme eylemini badırdırması gerektiğini belirtmiş ve film izlemek gibi bireysel bir aktiviteden çok, dans etmek gibi karşılıklı paslaşılan bir aktivite olarak algılanması gerektiğini savunmuştur. “Bir başkası ile dans etmek tıpkı diyalog kurmak gibi

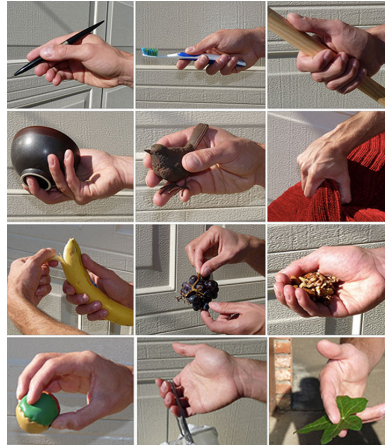
etkileşimi sağlarken, tek başına müzikle dans etmek etkileşim değil, katılımdır” diyerek etkileşim kelimesinin anlamını vurgulamıştır (Crawford, 2003, s. 9). Crawford bu bakış açısında yalnız değildir. Antik Yunanlılar ve Romalılar döneminde, Platon, Socrates’in fikir ve düşüncelerini kaleme aldığı mektuplarında, monolog biçiminde etkileşimli olmayan yazılı sözcükler ile etkileşimli olan konuşmanın farkını aktarmıştır. Yazıyı imal edilmiş bir ürüne ya da resme benzetmiş ve karşınızdaki her ne kadar canlı gibi görünse de sorularınıza asla cevap veremeyeceklerini belirtmiştir. Socrates, yazılı kelimelerin sanki akli varmış gibi konuştuklarını oysa sorgulandıklarında hep aynı ve tek cevabı verebileceğini anlatmıştır. Karşılıklı konuşmanın, bir diyalogun sorgulanabilir, geliştirilebilir hatta anlam ve gerçekle alay edilebilir yanını etkili bilgi aktarımı için önemli bulmaktadır. Palotun’un elinden çıkmış bu yazılı kayıtlar olmasa, Socrates’in yazıyı yetersiz bulması gibi pek çok düşüncesine, asla ulaşamayacağı gerçeği ise başka bir ironidir (University, 2023, s. 275). Alman bir sosyolog olan Michael Jäkel “Interaktion. Soziologische Anmerkungen Zu Einem Begriff / Etkileşim. Bir Kavram Üzerine Sosyolojik Notlar” başlıklı yazısında etkileşim kavramını genel olarak değiş-tokuş, karşılıklı etki-leme, birbirine tesir etme olarak tanımlamaktadır. Farklı disiplinlerde farklı anlamlara gelebilen bu sözcük; tıp biliminde aynı anda verilen iki ilaç arasındaki birbirini etkileme eylemini, mühendislik alanında baskı altındaki iki farklı malzemenin ilişkisi ve hareketini ifade edebilmektedir (Jensen, 1998, s. 188). Başka bir deyişle etkileşim kavramının anlamını bulunduğu bağlam belirlemekte ve farklı kullanımlara göre farklı çağrışımlar yaratmaktadır.

2.1. Fiziksel Etkileşim

Bu makalede etkileşim kavramı, grafik tasarım alanında izleyicinin / okuyucunun okumak ya da izlemek için eline aldığı basılı bir malzeme olan kitap ile karşılıklı fiziksel iletişim kurması ya da alışverişte bulunması başka bir deyişle diyalog kurması üzerine temellendirilmiştir. Socrates’in “yazı okuyucusuna hep aynı cevabı verir” cümlesi üzerine düşünülmüş ve araştırmalar yapılmıştır. Grafik tasarımcının elinde farklı cevaplar verebilen, okuyucunun kendi cevabını / görüntüsünü / cümlesini / hikayesini / sahnesini / kurgusunu seçebildiği veya değiştirebildiği basılı bir kitap ya da bir sayfa tasarlamak mümkün müdür? Günümüz teknoloji dünyasındaki yazılımlar sayesinde e-kitaplar okuyucuya sonsuz sayıda olanakla değişken cevapları zaten sunmaktadır. Peki geleneksel basılı kitaplar söz konusu olunca okuyucu pasif okuma eyleminden çıkarılabilir mi? Aktif bir rol verilirse, okuyucu bir oyuncu haline getirilebilir mi? Giriş cümlesindeki Çin atasözünde bahsedilen ancak dahil olursan, katılırsan anafikri kavrayabilirsin düşüncesi, mesajı alıcısına iletme için tasarlayan grafik tasarımcı için bir avantaj sağlayabilir mi? İletilecek mesajın akılda kalıcılığını arttırabilir mi? Makalede bu soruların cevaplarına

ulaşmak için, dijital evrenin seçenekleri, yapay zeka, sensor, projector, bilgisayar düzenekleri, arttırılmış gerçeklik ortamları gibi bir camının ardındaki tüm sanal teknoloji dünyası kapsam dışında bırakılmış ve fiziksel etkileşim unsurunu basılı kitaplara dahil eden tasarımcıların eserlerinden oluşan bir seçki sunulmuştur. Basılı kitap ve fiziksel etkileşimin sanat ve tasarım evreninde de izleyiciyi monologtan diyaloga geçirebildiği, oyuna dahil edebildiği ve karşılıklı dansa davet ettiği örneklerine yer verilerek konu incelenmiştir.

Arayüz tasarımcısı, bilgisayar ve elektrik mühendisi olan Bret Victor “A Brief Rant on the Future of Interaction Design / Geleceğin Etkileşim Tasarımı Üzerine Bir Özet” başlıklı makalesinde geleceğin teknolojik etkileşimine dair tüm senaryolarda gözardı edilen önemli bir faktörden, insan elinin yeteneklerinin ihmal edilışinden bahsetmiştir. Dokunma duyusu ile algılanabilen, kaydırılabilen, büyütülebilen ekranlar, kendi tabiriyle “camının altındaki resimler” aracılığıyla insan elinin yapabildiği pek çok marifet, günümüzde kullanılan sayısız araç gibi geride bırakılmış olacaktır. Oysa ki eller bir çiviye çekiçle duvara çakabilir, kağıdı katlayabilir, hatta sayfanın ağırlığını hissedebilir, bir bardağı kavrayabilir, limonun suyunu sıkarak çıkarabilir ve piyanonun tuşlarına uygun basınç ile basabilirken, sadece ekrandaki görüntülere tıklayarak her istediğini yapabilir olma halinin kalıcı bir uyuşma etkisi yarattığını ve bunun da, etkileşimin ortak değeri olduğunu belirtmiştir. Victor, etkileşimin geleceği sorusunu “ellerimiz” olarak cevaplamıştır. Cevabında ellerin bir işi hünerle yapma konusundaki hassasiyetine değinmiş ve statik bir aletin hissiyatsız ekranına hapsolmayı reddetmiştir (Victor, 2023). Bu bakış açısı, “etkileşimli olma” kavramını sadece teknolojik olana atfetmekten vazgeçerek, insana dair fiziksel hareketlerin desteklenmesi gerektiğini söyleyerek, tasarımcı ve sanatçılara da özgürlük alanı sağlamaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. Bret Victor, “Hands / Eller”, 2011 (<http> 3).

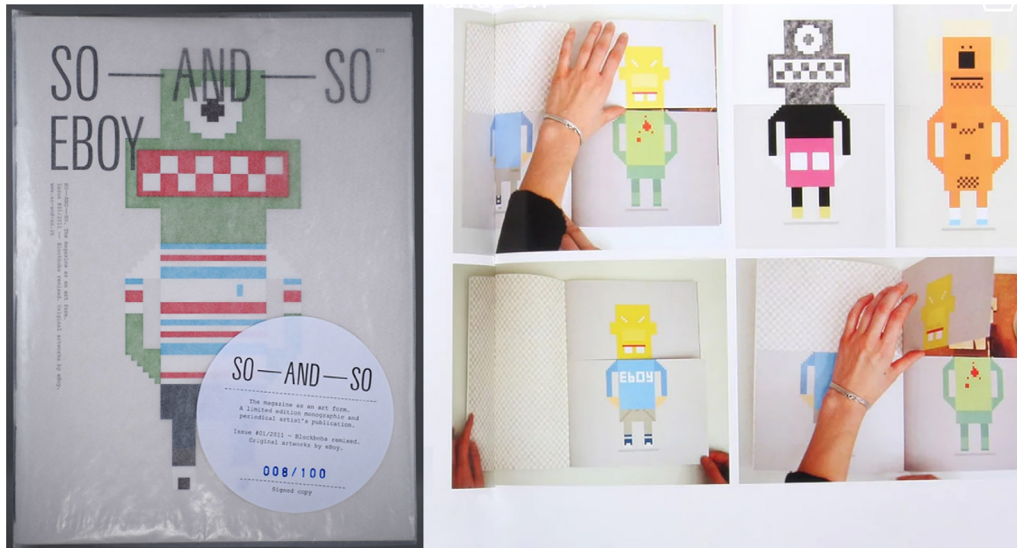
“İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar” başlıklı kitapta etkileşimli tasarımın tarihine uzanılmıştır. Yazar Oğuzhan Özcan, “etkileşimli tasarımı insanın bir nesneye mühadalesi ile bir enformasyona ulaşmayı ya da bir mekanizmayı hareket ettirmeyi sağlayan tasarımın kendisi olarak algılayacaksa, tekerleğin icadı ilk etkileşimli tasarımın ortaya çıkışıdır” demiştir (Özcan, 2008, s. 16). Öyleyse etkileşimin geçmişinde ve geleceğinde ellerin marifetine dair pek çok sahnenin varlığı söz konusu olmuştur ve olacaktır. Bir odanın penceresini açmak ya da cep telefonu ekranındaki bir pencereyi kapatmak için ellerin hareketi dünyayı deneyimlemeye yardımcı olacaktır. İnsan vücudundaki en yoğun sinir uçlarından bir kısmının parmaklarda yer almasının kazandırdığı dokunsal zenginlik sayesinde yüzeyleri, esneklikleri, sıcaklıkları, kenarları, eğrileri ve onları kullanırken hangi malzemenin nasıl tepki verdiğini hissederek deneyimlemek fiziksel etkileşimi zenginleştirmektedir. Bedenimizde bulunan 360 adet eklem ile 650 adet kas ise diğer pek çok harekete de imkan sağlamaktadır.

ABD hükümeti tarafından kurulmuş bir müze ve araştırma merkezi olan Smithsonian Enstitüsü tarafından hazırlanan “Developing Interactive Exhibitions at the Smithsonian / Smithsonian’de Etkileşimli Sergiler Geliştirmek” başlıklı rehberde göre etkileşimli bir sergi izleyicileri fiziksel bir eylemi gerçekleştirmeye teşvik etmelidir. Buradaki etkileşimden kasıt ses ya da video düzeneklerinden çok, izleyicinin kendi talebiyle sadece görmek ya da izlemenin ötesine geçerek, eserin bir parçası olmaya cesaret etmesi ya da deneyimlemeye yönlendiren fiziksel bir aktivitede bulunmasıdır. Rehberde, izleyiciye etkileşim fırsatı vermenin görsel bilgiyi sunmaktan daha etkili olduğuna, dokunarak, koklayarak, hissederek, duyarak, el ile değiştirerek, oynayarak kısaca bir biçimde hisleri uyandırarak edinilen bilginin kalıcılığına değinilmiştir (http 4). Etkileşimli sergi katılımcılarından bazıları etkileşim nedir sorusunun cevabı olarak “hands-on component / uygulamalı bileşen” tanımlamasını kullanmıştır. Fiziksel ve dokunsal etkileşimi aktaran bu tanımın açılımı; ziyaretçinin / izleyicinin katılımını teşvik eden ya da gerektiren bir sergi unsurunun kurgulanarak tasarlanmış olmasıdır. Rehberde, ziyaretçilerin katılımcı olduğu takdirde, deneyimleyerek, değiştirerek, dokunarak görsel bilgiden daha fazlasının elde edilebileceğine referans verilmektedir.

3. BASILI SAYFADA FİZİKSEL ETKİLEŞİM

Katılımcılar tarafından kullanılan tanımlama ile aynı ismi taşıyan “Hands On: Interactive Design in Print / Uygula: Baskıda Etkileşimli Tasarım” başlıklı eserde basılı malzeme ile tasarlanmış etkileşimli grafik tasarım örneklerine yer verilmiştir. Öncü tasarımların bir koleksiyonu niteliğindeki kitapta sunulan, hayal gücünü sürprizlerle birleştiren ve

monotonluğu oyuna dönüştüren baskılı tasarımlardan bir tanesi de SO-AND-SO isimli editoryal süreli yayın ve sanat kitabı serisidir. 2009 yılında New York'da başlayan ve Torino'da devam eden bu proje Nello Russo ve Anna Fellow'un eseridir. Tasarımcılar, derginin her sayısını birbirinden bağımsız birer sanat kitabı olarak ele almıştır. Okuyucuya sundukları içerik, etkileşimli olarak tasarlanan basılı sayfalar aracılığıyla benzersiz birer görsel deneyime dönüşmektedir. Her sayı editör olarak seçilmiş bir sanatçının katkısıyla sınırlı sayıda üretilmekte, numaralandırılarak ve imzalanarak okuyucusuna gönderilmektedir (<http> 5). İlk sayıda dijital sanat dünyasının yeni olanaklarını keşfederek, piksel eskizlerine dayalı modüler objeler, oyuncaklar, posterler üreten eBoy sanat stüdyosunun tasarımlarına yer verilmiştir. Müşterileri arasında Adidas, Coca-Cola, Pepsi, MTV ve New York Times gibi kuruluşların bulunduğu eBoy, piksel sanatının mucidi ve lideri sayılmaktadır. SO-AND-SO 1. sayısında, eBoy'un Blockbobs oyuncaklarının yeniden kullanılabilir, birleştirilip tekrar oluşturulabilir modüler yapısını kâğıt üzerinde de uygulamış ve sayfalarında oyuncakların bire bir boyutlardaki imajlarını kullanarak stüdyonun mantığını dergiye taşımıştır (Görsel 2). Böylece okuyucu istediği oyuncağın imajını bir diğeri ile birleştirerek kendi objesini oluşturabilmekte, kendi görüntüsünü yaratabilmekte ve sayfalar aracılığı ile kendi oyununu şekillendirebilmektedir.



Görsel 2. Nello Russo ve Anna Fellow, "SO-AND-SO eBoy Blockbobs Sayı:1", 2011, etkileşimli dergi tasarımı (<http> 6) (<http> 7).

SO-AND-SO sanat dergisi bir sonraki sayısını Hollandalı internet sanatçısı ve animatör Han Hoogerbrugge'ye ayırmış ve kendisini editör olarak seçmiştir. 1990'lardan itibaren internet üzerinden yayınladığı etkileşimli flash animasyonları ile tanınan Hoogerbrugge, ING Bank, MTV, Sony, Motorola, Mitsubishi gibi pek çok firma için tasarımlar yapmış, Dead Man Ray, Pet Shop Boys gibi gruplar için de müzik videoları, hareketli görüntüler üretmiştir. Animasyonlarında çağdaş insanın günümüz dünyasındaki durumunu, konumunu ele almış ve çoğunlukla gözlemlerini minimal illüstrasyon dilini kullanarak çizdiği monokrom, takım elbiseli bir figür ile yansıtmıştır. SO-AND-SO ilk sayısında olduğu gibi 2. sayısında da atıfta bulunduğu stüdyonun ya da sanatçının sanatsal görüşünü, tasarıma bakış açısını kâğıt üzerinden etkileşimli kurgular ile yansıtmaya devam etmiştir. Bu sayıya özel Hoogerbrugge tarafından üretilen animasyonun her bir karesi 3D anaglif efekti elde etmek için dışa aktarılmış ve dergi bir flip book olarak tasarlanmıştır (http 8). Dergi ile beraber gönderilen gözlükler ile okuyucu iki boyutlu görüntüyü zihninde üç boyutlu olarak canlandırabilecektir. Böylece okuyucuya keyifli bir seyir imkânı tanınmıştır. Sayfaların çevirme hızını ayarlamak ya da hikâyeye istediği kareden başlamak okuyucunun kararına bırakılmıştır (Görsel 3).



Görsel 3. Nello Russo ve Anna Fellow, "SO-AND-SO Han Hoogerbrugge Sayı:2", 2012, etkileşimli dergi tasarımı (http 9).

Şu noktada derginin her sayıya özel sanatçı seçkisi dikkat çekmektedir. Dergide konu olarak, dijital sanatın ya da üç boyutlu tasarımların yanısıra sanat dünyasının internet üzerinden popülarite kazanmış isimlerinin hareketli kareleri, farklı malzemelerle üretilmiş objeleri ele alınmıştır. Derginin tasarımcıları basılı, durağan, iki boyutlu sayfaları etkileşimli hale getirerek, ele alınan sanatçının fikrini bir kitabın içine sığdırmış ve

okuyucusunda aynı hissi, stili, görüşü yaratarak paylaşmayı başarmıştır. Dijital dünyanın uçsuz bucaksız topraklarında tasarımlar yapan sanatçıları geleneksel mecrada konuk etmekte ve alışılmış olanı fiziksel etkileşimle harmanlayarak yenilikler yaratmaktadır. Başka bir deyişle, sanatçının fikrini hayata geçirmek için okuyucuyu deneyimlemeye teşvik etmekte, onunla diyalog kurarak oyuna katılmaya ya da dansa davet etmektedir.

ABD’li yazar ve tasarımcı olan Steven Heller, 1990 yılında grafik tasarımın tarihinin önemli isimlerinden biri olan Paul Rand ile yaptığı “The Play Instinct / Oyun İçgüdüsü” konulu röportajında grafik tasarımda oyun unsuruna dikkat çekmektedir. Rand, oyun kavramını vurgulamış, biçim ve içeriğe dair sorunlarla uğraşmayı, görsel ilişkileri düzenleyerek, öncelikleri belirlemeyi amaçlamıştır. Düzen ve kural ihtiyacının temelde bir içgüdü olduğunu, yıkıldığı takdirde izleyicide belirsizlik ve kararsızlık yaratacağını vurgulamıştır. Ancak oyunun gerilimi ortaya çıkardığını ve tüm beceri oyunlarını yönetenin de gerilim ve çözüm unsuru olduğunu belirtmiştir (Heller, 2004, s. 27). “Oyun olmadan Picasso olmazdı, oyun olmadan deneme olmazdı. Deneme cevap arayışıdır. Oyunsuz bir tasarım fikirsiz bir tasarımdır” diyerek düşüncelerini sonraki nesillere aktarmıştır (Heller S., Pettit E., 1998).

Tasarımlarında hedef kitlesine oyun ve deneyimleme alanı yaratan ve bunu kendisine bir ilke haline getiren firmalarından biri de Hollanda’da bulunan Trapped in Suburbia’dır. Bugüne kadar pek çok ödüle layık görülen firma, bakış açılarını web sitelerinin giriş sayfasında şu tanıdık cümle ile açıklamışlardır. “Söyle ve unutayım, göster ve hatırlayayım, beni dahil et ve anlayayım.” Tasarımda esprili oyunculuğu ve deney yapma isteğini benimsediklerini, denerken etkileşimi tasarıma dahil ettiklerini, katılımın ve etkileşimin sayesinde de müşterileri ile gerçek bağ ve anlayışı yakalayabildiklerini belirtmişlerdir. Basılı sayfaları sadece bilgiyi aktaran ve taşıyan birer nesne olarak görmenin ötesine geçen firma, etkileşimin, tasarıma samimiyet getirdiğini dolayısıyla unutulmaz kıldığını vurgulamışlardır. Her müşteri için ayrı bir hikâye kurguladıklarını ve hedef kitleyi mutlaka oyuna davet ettiklerini, böylece hikâyenin tecrübe edilebilen bir deneyime dönüştüğünü kendilerini anlatan satırlarda aktarmışlardır (http 10).

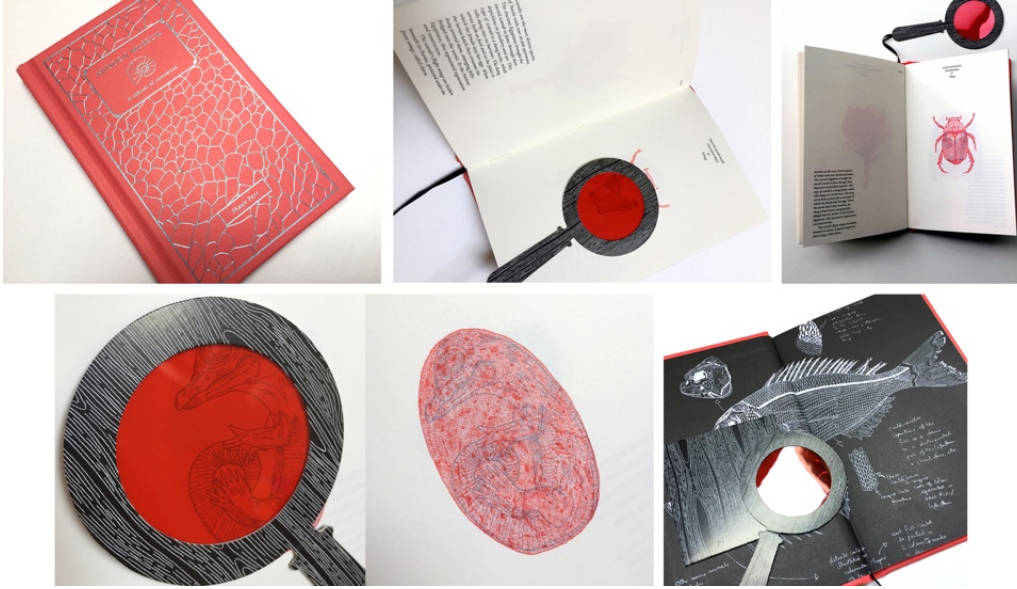
Trapped in Suburbia reklam ajansı tasarıma bakış açılarını yansıttıkları çalışma ile 2015’te Avrupa Tasarım Ödülünü almışlardır. “Work Less Play More / Daha Az Çalış Daha Çok Oyna” isimli not defteri tasarımları ile sıkıcı iş hayatına renk katılabileceği fikri verilmek istenmiştir (http 11). Gündelik notların tutulması için tasarlanan beyaz sayfalar, çöpe atılmak üzereyken bile kullanıcıyı oyuna çağırmaktadır. (Görsel 4). Bu tasarımda fikir son derece yalın bir biçimde ortaya konulmuştur. İşte çalışmaktan sıkılan herkesin kağıdı buruşturarak top yaptığı ve çöp sepetine basket attığı sahne göz önüne getirilmiş ve not defterinin arka yüzlerine basılan top imajları ile fikir görselleştirilmiştir. Çoklu

sayfalar, yoğun geçen her iş gününde kullanıcıyı kısa bir molaya, eğlenceye çağırmaktır. Bir not defterinin boş beyaz sayfaları bir anda hedef kitlesi ile iletişime geçerek, sessiz bir anlaşma ve deneyimleme hikayesi yaratmakta ve markayı unutulmaz kılabilmektedir.



Görsel 4. *Trapped in Suburbia Hollanda, “Work Less Play More / Daha Az Çalış Daha Çok Oyna”, 2015, etkileşimli not defteri tasarımı (http 12).*

Adrian Shaughnessy “Graphic Design: A User’s Manual / Grafik Tasarım: Kullanıcının El Kitabı” başlıklı eserinde, grafik tasarımın doğasında bulunan etkileşimden bahsetmiştir. El yazması sayfaların Orta Çağda duvarlara asılmasından bugüne kadar grafik tasarımcının ürettiği her ürünün içinde etkileşimin var olduğunu ifade etmiştir. Tasarımcının vermek istediği mesajı okuyucunun alabilmesi durumunda, tasarımcının hedef kitlesi ile hali hazırda etkileşime girdiğini savunmuştur. Yazar, görüşünü afiş tasarımları ile örneklemiştir. Afişi gören ve okuyan kişinin afişi boyamak, yırtmak ya da formunu değiştirmek gibi fiziki bir aksiyonu olmadığı sürece, okuduğu bilgiye göre eylemini belirlemesinin, etkileşimin varlığının ispatı olarak değerlendirmektedir. Ancak, afişin hedef kitlesine sadece belirli bir enformasyon vermesinin, pasif bir etkileşim türü olduğunu da ifade etmektedir. Aktif düzeyde bir etkileşimin dijitalleşme ile gerçekleşebileceğini, günümüz çağının getirisi teknolojik ürünlerin sadece tasarımcının tasarlama eylemine değil, izleyicinin davranış seçimine de özgürlük getirebileceğini savunmuştur



Görsel 5. Shaun Parr, “Hidden Museum A Cabinet of Curiosities / Gizli Müze Merak Dolabı”, 2017, etkileşimli kitap tasarımı (<http> 13).

“Hidden Museum A cabinet of Curiosities / Gizli Müze Merak Dolabı” başlıklı kitap, Ciciada Basımevi tarafından 2017 senesinde basılmıştır. Shaun Parr’ın tasarladığı sayfalarda kırmızı ile basılmış her illüstrasyonun gerisinde, bir de mavi renkte çizilmiş başka bir illüstrasyon saklanmıştır. Kitap, dünyamızın gizli kalmış hazinelerini içermekte ve sadece dikkatlice bakarsanız görebilirsiniz ön sözü ile okuyucularına keyifli bir seyahat vaat etmektedir (Parr, 2017). Antika sanat eserlerinden, doğal taşların içine hapsolmuş fosillere kadar pek çok merak unsuru bu kitapta bir araya getirilmiştir. Saklı bir müze gibi düşünülen kitabın sayfalarına aktarılan tüm çizimler, başka bir hazineyi gizlemekte ve merak edene sunmaktadır. İlk bakışta görünen ve gizlenen her çizim, bilimsel açıklaması ile birlikte sergilenmektedir. Kırmızı renkli transparan kâğıt ile hazırlanmış büyüteç, arzu eden okuyuculara, numunenin gerçek doğasını sunmaktadır. Tasarımcı kitabın her sayfasında okuyucusuna keşfetme duygusunu yaşatmayı planlamıştır. Böylece okuyucu bilimsel bir metninden bilgiyi alırken, gizleneni açığa çıkarmanın keyfini de yaşamaktadır (Görsel 5). “Printeractive” terimi İngilizcedeki “interactive”, “print” sözcüklerinin birleşiminden türetilmiştir. Basılı sayfalardaki etkileşimli örnekleri anlatmak için kullanılan bu sözcük, ilgi duyma ve tecrübe etme eylemlerini de beraberinde getirmektedir. Okuyucunun tasarımcının verdiği mesajı, bazen okuyup bilgi edinerek, bazen de sayfalar üzerinde büyüteçle gezinerek keşfedebilmesi ya da kâğıdı yırtıp parçalayarak ve yeniden bir araya getirerek bütünü oluşturmaya dahiliyet hissini de pekiştirebilmektedir. Bir

mesajı vermenin pek çok yaratıcı yolunu bulmaya çalışan tasarımcılar, yalnızca okutarak değil, merak ettirerek deneyim yaşatmayı da amaç edinmişlerdir. Tevfik Fikret Uçar “Görsel İletişim ve Grafik Tasarım” isimli kitabının giriş yazısında, merak duygusuyla hayata gelen insanoğlunun başlıca eylemini, etrafındakileri izlemek ve etkileşimde olduklarını anlamaya çalışmak olarak tarif etmiştir (Uçar, 2019, s. 13).

Philip Meggs “Meggs, History of Graphic Design / Meggs, Grafik Tasarım Tarihi” isimli kitabının dijital devrim başlıklı bölümünde etkileşimli medya ile geleneksel çoklu sayfa tasarımlarını ve filmleri karşılaştırmıştır. Etkileşimli medyayı, bilgiyi doğrusal dizelerde sunan kitap, dergi ya da filmlerin aksine tutarlı bir bilgi bütünü oluşturmak için birbirine bağlı sesli, görsel ve sinematik iletişimin birleşimi olarak tanımlamış, doğrusal olmayan kişisel seçkilerin bütünü olduğunu vurgulamıştır. Geleneksel basılı mecranın matbaadan çıktıktan sonra hiçbir değişikliğe izin vermediğini ve doğrusal bir yapıda tasarlandığını belirtmiştir. Tasarımcısına sınırsız revizyonları mümkün kılan, okuyucunun kendi seçkisini, hikayesini, yolunu belirleyebildiği, dijital ortamda sunulan etkileşimli mecra ise açık uçlu iletişim olarak açıklanmıştır (Meggs & Purvis, 2012, s. 550). Basılı mecrada kilitli olan içeriği açma, açık uçlu haline getirebilme konusu pek çok tasarımcının problemi ve dolayısıyla problemi çözme biçimi haline gelmiştir. Tasarımcı eğer fiziksel etkileşim olgusunu çalışma alanına taşıyabilirse iletişim kanallarının çoğalmasına, okuyucunun kendi yolunu seçebilmesine ve hikayesini oluşturabilmesine imkân tanıyabilecektir.

Grafik tasarımcı basılı ya da dijital ortamda ele aldığı konuyu çözmeye çalışırken hedef kitlesini görsel ve anlamsal olarak yönlendirebilmektedir. Tasarımı biçimlendirerek vermek istediği mesajı ilk saniyede okuyan kişiye iletebilmekte, tamamen değiştirip, gördüğü ve okuduğu arasında tezat yaratarak üzerinde düşündürebilmekte ya da esprili bir anlatımla kararı izleyiciye bırakabilmektedir. Farklı dilde yazılmış metnin yer aldığı bir afişte, izleyici kelimelerin anlamını bilmese bile, tasarımcı görsel olarak biçimlendirmekte ve kelimenin anlamını ona fısıldayabilmektedir. Tasarımcının elindeki bu güç onu adeta bir tercüman gibi iletişim kurmaya yetkin kılmaktadır. Etkileşimin dahil edildiği tasarımlar sadece anlamı tercüme etmek için değil, okuyucusuna tecrübe ettirmek için de tasarlanabilmektedir. Okuma–anlama–harekete geçme rotasında okuyucu biçimsel ve anlamsal olarak tasarımı şekillendirebilmektedir.

Açık uçlu iletişimi basılı mecraya uyarlayan tasarım ekiplerinden biri de Londra’da bulunan Sara De Bont Studio’dur (Görsel 6). Jonathan Safran Foer tarafından yazılan “Tree of Codes / Kod Ağacı” başlıklı kitabın üretimi 1 yıl sürmüş ve bu olağandışı eser, The Guardian gazetesinde çıkan bir makalede etkileşimli heykel-kitap olarak nitelendirilmiştir (http 14). Geleneksel bir kapak tasarımına sahip kitapta yar alan metin, Bruno Schulz’un

1934 senesinde yazdığı “The Street of Crocodiles / Timsahlar Sokağı” başlıklı öyküden alınmıştır. “The Street of Crocodiles” tanımlamasındaki bazı harfler çıkarıldığında “Tree of Codes” tanımlamasına erişilmiştir. Bu eksiltme ve yeniden oluşturma fikri, kitabın tüm sayfalarına genel görünümünü vermiştir. Tasarımcı eserini, görsel olarak iki öyküyü de okutacak ve okuyucunun yaratmasına izin verecek şekilde tasarlamıştır. Kitabın her bir sayfasında bazı kelimeler kesilmiş ve boşluklar yaratılmıştır. İlişkili değilmiş gibi görünse de üst üste gelen sayfalardaki kelimeler dizilerek cümleleri ve dolayısıyla yazarın hikayelerini meydana getirmektedir. Foer’in eseri, rastgele gibi görünen ancak düşünülmüş seçimlerle oluşturulan satırlardaki boşlukların ve dolulukların tasarlanmasıyla, okuyucusuna hem görsel hem de anlamsal keşifi ve seçme duygusunu yaşatmaktadır. Asıl metnin ortaya çıkış fikrini deneyimleme şansı veren eserde, her sayfa biçim ve içeriğin samimi diyaloguna sahne olmaktadır. Okuyucusuna istediği hikâyeyi seçebilme imkânı veren bu tasarımı, görsel değişimin yanı sıra anlamsal farklılaşmayı deneyimlemek mümkün kılınmıştır.



Görsel 6. Sara De Bont Studio, “Jonathan Safran Foer’s “Tree of Codes / Kod Ağacı”, 2008, etkileşimli kitap tasarımı (<http> 15) (<http> 16).

Okuma deneyimi üzerine kurgulanmış ve düşünülmüş eserlerden biri de Content Object Design Studio tarafından tasarlanan “Experience Book / Deneyim Kitabı”dır (Görsel 7). Okuyucu fiziksel olarak elinde tutabildiği, çoklu sayfalar aracılığı ile içeriği okumaya, sanatsal müdahaleleri yaşamaya ve estetiği deneyimlemeye davet edilmektedir. MIT Center for Art, Science, & Technology ve MIT Press tarafından 2016 yılında basılan kitap adeta bir deneyim nesnesi olarak tasarlanmıştır. Duyusal ve kültürel alandaki deneyimleri araştıran sanatçılar, müzisyenler, filozoflar antropologlar, tarihçiler ve sinir bilimcilerle yapılan bir sohbeti konu alan kitabın editörleri, çağdaş sanatçıları, okuyucunun kitap ile etkileşimi sırasında ortaya çıkabilecek deneyimleri üretmeye davet etmiştir. Olafur Eliasson tarafından tasarlanan ısıya duyarlı, siyah görünümlü, termal kapak hem dokunsal hem de kozmik kavramları bünyesinde barındırmaktadır.



Görsel 7. Content Object Design Studio: Kimberly Varella, Becca Lofchie,

Kapak tasarımı: Olafur Eliasson, Kimberly Varella

“Experience Book / Deneyim Kitabı”, 2016, etkileşimli kitap tasarımı (<http> 17) (<http> 18).

Dokunulduğunda ısıyla değişen mürekkep, siyah rengin altında gizlenen sözcükleri, güçlü renkleri ve çizimleri ortaya çıkarmaktadır. Carsten Höller tarafından tasarlanan giriş ve bitiş sayfaları, sentezlenmiş insan feromonları estratetraenol ve androstadienonun dikkatle kalibre edilmiş miktarlarını içeren mürekkeple basılmış ve insan arzusunun telkin edilebilirliğini çağrıştıran fikri üzerine kurgulanmıştır. Kitabın sırtı ve yüksekliği, kitap kaydırıldığında veya kapatıldığında dinamik olarak değişen bir etki yaratması

için tamamlayıcı renklerle Tauba Auerbach tarafından tasarlanmıştır. Deneysel besteci ve ses sanatçısı Alvin Lucier, bu kitap için orijinal bir beste yapmıştır. Okuyucusuna, kitap kapalıyken kitabın nesnesine belirli ritmik aralıklarla dokunarak kitabı bir enstrüman gibi “çalması” talimatını vermektedir. Renée Green, sanatsal sürecin bir keşfi olarak görülebilecek son derece renkli uzay şiirleri serisinden yansıtıcı bir tasarım ve görsel şiir tasarımı ile kitaba katkıda bulunmuştur. Tomás Saraceno’nun heykelsi, üç boyutlu müdahalesi, okuyucuyu, açıldığında, kitabın ortasından aşağıya doğru uzanan bir dizi mürekkepli iplik biçiminde düşünülmüş yer imiyle karşılamaktadır. Arjantinli çağdaş enstalasyon sanatçısı Saraceno, mürekkepli örümcek ağı baskısı yaratan bu ayraçlar ile kendisinin tasarladığı dinamik, etkileşimli, kolektif “social spiders / sosyal örümcekler” başlıklı yapıları ile görsel çağrışım yaratmakta ve konu üzerine okuyucuyu düşünmeye davet etmektedir (<http> 19).

Deneyimi bedenleştirmek kavramını ele alan bir dizi sanatçı ve tasarımcının eseri olan bu kitap, materyalin ve estetik biçimin sunduğu birçok deneyimi barındırmakta ve 352 sayfanın her birinde okuyucusuna yaşatmaktadır. Bill Moggridge “Designing Interactions / Etkileşimleri Tasarlamak” isimli eserinde, disiplinler arası, kolektif bir bilinçle, ekiple tasarlama becerisini deneyimlemek için yeterince gelişmiş bir yüzyılda yaşadığımızı vurgulamaktadır. Diğer bir ifadeyle, etkileşimli tasarımlar yaratmak, insanlara ve becerilere ihtiyaç duymaktadır (Moggridge, 2007, s. 655). Herhangi bir tasarımda, 2 boyutlu bir sayfada ya da 3 boyutlu bir ürün tasarımında, kısaca tasarımcının kullanıcıyı düşünerek tasarladığı her alanda geçerlidir.

Kore Cumhuriyeti’nin modern şairlerinden biri olan Kim Su-young, 1968’de genç yaşında vefat etmiş ve şiirleri ile Kore’nin demokratikleşmesi sırasında özgürlüğün ve devrimin sembolü haline gelmiştir. Ölümünden sonra yayınlanan son şiiri “Grass / Çimen” eleştirmenlerin bakış açılarına ve siyasi inançlarına bağlı olarak farklı biçimlerde analiz edilmiştir. Popülist taban hareketi, şiirin ana temasını rüzgârdan daha hızlı yükselmek, büyümek olarak yorumlamış ve kitlelerin azimli canlılığına bir işaret olarak benimsemiştir (<http> 20). Duyguları ve düşünceleri aktaran, sanatsal bir yazın biçimi olan şiiri tasarlayıp, görselleştiren ve “somut şiir” formuna dönüştüren tasarımcılardan biri de Xienlu Yi’dir. Şairin düşüncelerinin okuyucuya sadece duyarak değil, görerek de iletilmesini sağlamak ya da fikrini görünür kılmak şu noktada tasarımcının üstlendiği görevdir. Tolstoy “Sanat, insanın bir zamanlar yaşamış olduğu duyguyu, kendinde canlandırdıktan sonra, aynı duyguyu başkalarının da hissedebilmesi için hareket, ses, çizgi, renk veya kelimelerle belirlenen biçimlerle ifade etme ihtiyacından doğar” demiştir (Ertan & Sansarcı, 2017, s. 15). Öyleyse ilk aşamada şair Kim Su-young kelimelerle, ikinci aşamada ise tasarımcı Xienlu Yi şairin kelimeleri ve sayfalara uyguladığı tasarımla, okuyan ve

izleyen kişide aynı duyguyu, düşünceyi uyandırmak, fikri aktarmak için çabalamaktadır (Görsel 8). Sanat kitabı formunda ele alınan Grass şiiri, okuyucunun katılımı ile salınan ve özgürce büyüyen çimenler gibi hareket ettirilebilen kelimeler sayesinde izlenilebilir görünümüne kavuşturmuştur. Sadece 50 adet basılan eserde okuyucu sayfaları kontrol edebilmekte ve çimlerin büyüyüşünü, salınımını izleyerek metnin içeriğindeki bağımsızlık duygusu hissedebilmektedir (<http> 21).



Görsel 8. Xianlu Yi, “Kim Su-young’s poem Grass Book / Kim Su-young’un şiiri Çimen Kitabı”, 2019, etkileşimli kitap tasarımı (<http> 21).

4. SONUÇ

“Yaratıcı fikir yalnızca sanatçının yorumu ile sonuçlanmaz; izleyici yapıtı içsel niteliklerini deşifre ederek ve yorumlayarak dış dünya ile temas ettirir ve böylece yaratıcı edime katkısını ekler” sözleri ile Dada sanat akımının öncüsü Marcel Duchamp, bir eserin tamamlanması için hem sanatçının hem de izleyicinin varlığının gerekliliğini savunmuştur (Duchamp, 1975, s. 138). Günümüz sanat ve tasarım anlayışında, sanatı sadece bir izlenme noktası ya da izlendiğinde hedefine ulaşan bir alan olarak kabul etmeyen sanatçılar ve tasarımcılar sayesinde izleyiciyi keşfetmeye, oyuna, açığa çıkarmaya ve yeniden oluşturmaya davet eden tasarımlar ortaya çıkmıştır. Etkileşimi bir davetin ötesinde bir ihtiyaç gibi gören bu fikirler, izleyici ve tasarımcı arasındaki geleneksel algıyı kırmaya ve yeniden yapılandırmaya yönelik girişimlerdir.

Bu makalede ele alınan örneklerle belirlenen kurguya ve malzeme seçimine göre tasarımın etkileşimi yönlendirdiği, etkileşimin de tasarımı şekillendirdiği anlaşılmıştır. Fiziksel etkileşimin doğasına yönelik olarak olasılıkların tasarlandığı bu eserler, basılı sayfaların gelecekte daha serbest bir anlayışla tasarlanacağını göstermektedir.

KAYNAKLAR

- Fenech Adami, A. (2004). Enhancing Students Learning Through Differentiated Approaches to Teaching and Learning: A Maltese Perspective. *Journal of Research in Special Educational Needs*, 4(2), 91-97. Doi: 10.1111/J.1471-3802.2004.00023.x
- Crawford, C., (2003). Chris Crawford, *The Art of Interactive Design A Euphonious and Illuminating Guide to Building Successful Software*. California: No Starch Press.
- Duchamp, M., (1975). Marcel Duchamp, *The Creative Act in Salt Seller: The Essential Writings of Marcel Duchamp (Marchand du Sel)*. (E. Peterson, & M. Sanouillet, Dü) London: Thames and Hudson.
- Ertan, G., & Sansarcı, E., (2017). *Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı*. İstanbul: Alternatif Yayıncılık Ltd.
- Heller S., Pettit E., (1998). *Design Dialogues*. New York: Allworth Press.
- Heller, S., (2004). *The Education of a Typographer*. New York, NYC, USA: Allworth Press.
- Jensen, J. F., (1998). Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. *Nordicom Review*, 185-204.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W., (2012). *Type and Image*. New York: John Wiley & Sons.
- Moggridge, B., (2007). *Designing Interactions*. London: The MIT Press Cambridge.
- Parr, S., (2017). *Hidden Museum A Cabinet of Curiosities*. London: Ciciada Books Limited.
- Özcan, O., (2008). *İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Shaughnessy, A., (2009). *Graphic Design: A User's Manual*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Uçar, T. F., (2019). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitapevi.

İnternet Kaynakları

- http1. <https://www.learniture.co.uk/knowledge-hub/project-based-learning/>
(Erişim tarihi: 12.06.2023)
- http2:// <https://web.cortland.edu/andersmd/learning/Introduction.htm>
(Erişim tarihi: 29.05.2024)
- http3. <http://worrydream.com/ABriefRantOnTheFutureOfInteractionDesign/>
(Erişim tarihi: 13.07.2023)
- http4. [https://www.si.edu/content/opanda/docs/rpts2002/02.05.interactiveexhibitions.
final.pdf](https://www.si.edu/content/opanda/docs/rpts2002/02.05.interactiveexhibitions.final.pdf) (Erişim tarihi: 27.07.2023)
- http5. <https://so-and-so.nellorusso.com/site/about.html>
(Erişim tarihi: 10.08.2023)
- http6. <https://victionary.com/products/hands-on?variant=36738137227426>
(Erişim tarihi: 07.05.2023)
- http7. <https://so-and-so.nellorusso.com/site/eboy.html>
(Erişim tarihi: 08.05.2023)
- http8. <https://swayspace.com/blog/2012/09/so-and-so-comes-to-swayspace-in-3-d>
(Erişim tarihi: 08.05.2023)
- http9. <https://nellorusso.com/so-and-so/site/hoogerbrugge.html> (Erişim tarihi:
08.05.2023)
- http10. <https://trappedinsuburbia.com/about/> (Erişim tarihi: 11.08.2023)
- http11. <https://designyoutrust.com/2014/08/play-more-more-more-notepad/>
(Erişim tarihi: 11.08.2023)
- http12. https://avax.news/wow/play_more_more_more_notepad.html
(Erişim tarihi: 11.08.2023)
- http13. <http://www.shanparr.co.uk/> (Erişim tarihi: 24.08.2023)
- http14. [https://www.theguardian.com/books/2010/dec/18/tree-codes-safran-foer-re-
view](https://www.theguardian.com/books/2010/dec/18/tree-codes-safran-foer-re-view)
(Erişim tarihi: 12.05.2022)
- http15. <https://page-spread.com/tree-of-codes/> (Erişim tarihi: 31.01.2024)

- http16. <https://www.dandad.org/awards/professional/2011/book-design/18285/tre-e-of-codes/>
(Erişim tarihi: 31.01.2024)
- http17. <https://content-object.com/Experience-Culture-Cognition-and-the-Common-Sense/>
(Erişim tarihi: 17.05.2023)
- http18. <https://mitsap.medium.com/experience-the-mit-book-on-experience-thats-filled-with-actual-experiences-ab6a7c2491d4> (Erişim tarihi: 17.05.2023)
- http19. <https://arts.mit.edu/experience-culture-cognition-common-sense-words-editors/>
(Erişim tarihi: 17.05.2023)
- http20. digitalcommons.risd.edu/specialcollections_artistsbooks/187/
(Erişim tarihi: 30.08.2023)
- http21. <https://www.store.datzpress.kr/publications/grass> (Erişim tarihi: 07.05.2023)

VSEVOLOD MEYERHOLD TİYATROSUNDA TEMEL PRENSİPLER

• Dr. Öğr. Üyesi Arzu TURAN*

ÖZET

Bu makalede ünlü Rus tiyatro yönetmeni Vsevolod Meyerhold'un çalışmalarında, özellikle oyunculuk sanatına yaklaşımında etkili ve önemli olan prensipler temel kaynaklardan derlenerek bir araya getirilmiştir. Bu derlemenin amacı tiyatro alanında çalışanlara ve tiyatro öğrencilerine Vsevolod Meyerhold'un çalışmalarının temel prensipleri konusunda genel bilgi sunmaktır. Tiyatro sanatının performatif sürece evrilmesi ile sahnelemelerin madde-selliği önem kazanmış, bu doğrultuda bedensellik inceleme konusu edilmiştir. Bedensellik vurgusuyla vücuda getirme kavramı tarihsel olarak değişime uğramış ve oyuncunun sahne mevcudiyeti önem kazanmıştır. Oyuncuyu psikolojik yaklaşımdan ve sahnede gösterge-sel bir nesne konumuna indirgeyen görüşten kurtarmayı hedefleyen Vsevolod Meyerhold, oyuncunun sahne mevcudiyetini geliştirecek çalışmalar yapmıştır. Bu çalışmalarının sonu-cunda, Meyerhold biyomekanik olarak adlandırılacak oyunculuk yöntemini geliştirmiştir. Makalede öncelikle onun natüralizm karşıtlığı ele alınmıştır. Sonra sırasıyla stilizasyon, maske ve grotesk alt başlıkları ile Commedia dell'Arte üzerine görüşleri, eğitim anlayışı ve sonuçta biyomekanik oyunculuk yöntemine doğru adım adım gelişen çalışmaları ele alın-mıştır. Sonuç bölümünde ise Vsevolod Meyerhold'un tiyatro çalışmalarında bulguladıkla-rının günümüz tiyatrosunda etkisini sürdürdüğü görüşü ile çalışma tamamlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Meyerhold, Tiyatro, Oyunculuk.

* Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuarı, Sahne Sanatları Bölümü, Tiyatro Anasanat Dalı, aturan@anadolu.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-9481-9249

BASIC PRINCIPLES IN VSEVOLOD MEYERHOLD'S THEATER

• Assoc. Prof. Üyesi Arzu TURAN*

ABSTRACT

This article examines the key principles in the works of renowned theatre director Vsevolod Meyerhold, with a particular focus on his approach to the art of acting, as drawn from primary sources. The article aims to explore the foundational principles of Meyerhold's work and their relevance to the evolution of theatrical performance. With the evolution of theatre into the performative process, the materiality of stagings has gained importance, and corporeality has been the subject of examination in this direction. The concept of embodiment has evolved over time, with increasing emphasis on corporeality and the actor's stage presence. Aiming to save the actor from the psychological approach and the view that reduces them to a semiotic object on the stage, Meyerhold conducted studies to improve the actor's stage presence. As a result of these studies, Meyerhold developed the acting method called biomechanics. The article first examines Meyerhold's anti-naturalism, followed by his views on Commedia dell'arte, focusing on stylization, masks, and the grotesque. It also explores his educational philosophies and the development of his biomechanical acting method. Finally, the study concludes that what Meyerhold discovered in his theatre studies continues to have an impact on today's theatre.

Keywords: Meyerhold, Theatre, Acting.

* Anadolu University, School of Music and Drama, Department of Performing Arts, aturan@anadolu.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-9481-9249

1. GİRİŞ

1960'lı yıllarla birlikte tiyatro sanatı performatif bir sürece girmeye başlamıştır. Bu süreçte birlikte sahnelemelerin maddeselliği ön plana alınmış, bedensellik, mekânsallık ve sessellik gibi sahnelemenin maddeselliğine yönelik çalışmalar araştırma konusu edilmiştir. Bedenselliğe yönelik araştırmalarda tarihsel avangartların mirası kaynak görevi görmüş, avangart mirasın en önemli temsilcilerinden biri olan Vsevolod Meyerhold'un tiyatro alanındaki çalışmaları alana önemli kazanımlar sağlamıştır. Özellikle seyirciyle oyuncuyu sahneleme sürecine yaratıcı bir unsur olarak eklemesi ve geliştirdiği biyo-mekanik oyunculuk yöntemi ile Meyerhold'un çalışmalarının günümüz tiyatrosu için incelenmesi gereken önemli bir kaynak olduğu söylenebilir. Bu makale genel olarak Meyerhold'un oyunculuk sanatına yaklaşımında temel prensipleri ele alan bir derleme çalışmasıdır. Bu bağlamda Meyerhold'un oyuncu ile çalışma ilkeleri konuyla ilgili temel kaynaklar göz önüne alınarak derlenmiştir. Derlemenin amacı tiyatro alanında çalışanlara ve tiyatro öğrencilerine Meyerhold'un çalışmalarının temel prensipleri konusunda genel bilgi sunmaktır.

Tiyatro sanatının performatif bir sürece doğru evrilmeye başlamasıyla vücuda getirme, mevcudiyet gibi kavramlar sahnelemelerdeki performatif bedenselliğin yaratılması ve araştırılması için kullanılan kavramlar olarak öne çıkar. Fischer-Lichte vücuda getirme kavramını *Performatif Estetik* adlı kitabında ayrıntılı olarak inceler (Fischer-Lichte, 2016). Ona göre vücuda getirme kavramında ilk kırılmaya neden olan isim Meyerhold'dur. 18.yy'da ortaya çıkan bu kavram, Fischer-Lichte'ye göre Meyerhold bu kavramı ters yüz edene kadar, oyuncunun sadece oyun metninin taşıyıcısı olduğu bir kapsamda düşünülmekteydi (Fischer-Lichte, 2016: 140). Bir başka deyişle 18. yüzyılın vücuda getirme anlayışında; oyuncu/oyuncunun bedeni, oyun metninin içerdiği anlamların seyirciye eksiksiz aktarılması lehine bir göstergeye dönüşmeliydi.

Meyerhold'un yeni oyun sanatı ise daha sonra üzerinde duracağımız prensipler özelinde ele alındığında Batı tiyatrosunda 18. Yüzyılda kullanılan vücuda getirme kavramının karşısında durmaktadır. Meyerhold Halet-i ruhiye tiyatrosu karşısında takındığı sanatsal tavır ve tiyatro sanatının merkezine oyuncuyu yerleştirmesi ile vücuda getirme kavramını yeniden tanımlamıştır. Meyerhold'un yeni oyun sanatında oyuncu oyun metninin, dolayısıyla düşüncenin aktarılmasında bir araç konumunda değil, seyirciyle hem göstergesel hem de görüngüsel bedeni yoluyla iletişime geçen, seyirciyi uyaran etkin bir yaratıcı konumundadır. Aynı şekilde Barba da Meyerhold'un bu anlamda tiyatrodaki ilk bölünmeyi yaratan yönetmen olduğunu belirtir (Barba, 2017: 40). Meyerhold'un tiyatrosunda kırılma ya da bölünmeye neden olan en önemli etkenlerden biri dönemin mevcut natüralist tiyatro anlayışıdır.

2. TEMEL PRENSİPLER

2.1. Meyerhold'un Natüralizm Karşıtlığı

Meyerhold 1898 yılında Moskova Sanat Tiyatrosuna katılmış, burada Stanislavski ve Nemirovich-Dançenko ile beraber tiyatronun kurucu üyelerinden biri olmuştur. 1902 yılına kadar çalıştığı Moskova Sanat Tiyatrosunun natüralizm anlayışı Meiningen oyuncularından uyarlanan bir natüralizm anlayışdır ve ona göre bu anlayışın “*temel ilkesi, hayatın kusursuz temsidir*”. Sahne üstündeki her şey, gerçeğe olabildiğince yakın olmalıdır” (Meyerhold, 2014: 3). Bu anlayışa göre sahne üzerinde kullanılan her şey en ince ayrıntısına kadar oluşturulmaya çalışılır. Meyerhold natüralist anlayışla sahnelenen oyunları ve bu gerçekliği üretmek adına kullanılan oyunculuk yöntemini eleştirir. Ona göre natüralist tiyatrodaki vurgu önemsiz ayrıntılar üzerindedir. Yönetmen ve tasarımcılar sahnede yanılısamayı gerçekleştirmek için dekor ve kostümlerdeki ayrıntılarla uğraşırlarken oyunun özünü ve ritmik yapısını göz ardı ederler. Meyerhold’a göre natüralist tiyatronun yönetmeni “yapıtın ayırık parçalarını çözümleme derdine düşüp, resmi bütünüyle görme becerisini kaybeder” (Meyerhold, 2014: 9).

Meyerhold, natüralist tiyatronun oyuncusunu da gerçeğe benzerlik uğruna duygularını aktarmak için yalnızca yüzünü kullanması ve plastik hareket gücünü reddederek bedeni üzerinde bir çalışma yapmaması nedeniyle eleştirir. “Oyuncu günlük hayatın ayrıntılarını gözlemleyen bir fotoğrafçı duyarlılığındadır” (Meyerhold, 2014: 6). Bu yüzden de oyununda çağrışımın gücünü kullanmaz. Ona göre natüralist tiyatro oyuncusu gücünü reenkarnasyon sanatından alır. Jonathan Pitches bu oynanış biçiminin yani oyuncunun makyaj, kostüm ve ses kullanarak karaktere dönüştürülmesinin yöntem mırıldanma olarak adlandırıldığını aktarır. Bunu yaparken oyuncu, oynadığı kişiyi yakalamak için küçük ayrıntılara, gündelik hayatın önemsiz ayrıntılarına odaklanmaya teşvik edilir (Pitches, 2003: 48).

Natüralist tiyatro aynı zamanda yarattığı yanılısama ve kullandığı ayrıntı zenginliği ile seyirciyi edilgen konuma sokmaktadır. Ona göre natüralist tiyatro “bir insanın müzik dinlerken düş kurabilmesi gibi, seyircinin de imgelem gücüyle ayrıntıları doldurabilme yeteneğine inanmamaktadır” (Meyerhold, 2014: 7). Seyirci kendi imgelemiyi söyleyemeyeni yaratabilir, boşlukları hayal gücüyle doldurabilir. Bunun için yönetmenin yazar metninde araba geçiyor dediğinde sahneye araba koymasına ya da martılar ötüyor/ uçuyor dediğinde sahnede efekt kullanmasına onları uçarken göstermesine gereksinimi yoktur. Bu eksiklik ve boşluk durumunda seyirci kendi hayal dünyasının zenginliği ile sahneyi tasarlamayı becerebilir ve tiyatro sanatının yaratıcılarından birine dönüşebilir.

İçinde bulunduğu kurum Moskova Sanat Tiyatrosunu bu prensiplerle çalıştığı için

eleştiren Meyerhold 1902 yılında topluluktan ayrılıp kendi oyunculuk yöntemi ve sanat anlayışını gerçekleştirebileceği çalışmalara başlar. Ona göre tiyatrodaki gündelik yaşamın taklidini sunmak yerine teatrallik gizlenmeden uygulanmalıdır yani ne oyuncu ne de seyirci oyun oynandığını unutmamalıdır. Onun yukarıda sıraladığımız natüralist tiyatro uygulamalarına yönelik eleştirilerine karşılık olarak ilk başvurduğu ve önerdiği sahneleme biçimi ise stilizasyon olacaktır.

2.2. Stilizasyon

Meyerhold stilizasyon sözcüğü ile ne anlatmak istediğini Tiyatro-stüdyo makalesinde bir dipnotla açıklar (Meyerhold, 2014:30). Ona göre stilizasyon, bir fotoğrafçının yaptığı gibi bir dönem ya da olayın ayrıntılı kopyasını üretmek demek değildir ve bu kavram konvansiyon, genelleme ve simge gibi kavramlarla sıkı sıkıya bağlıdır (Berktaş, 1997: 111). Eğer bir dönem ya da olay stilize edilmek isteniyorsa bu dönem ya da olayın özüne inmek, derininde yatanı bulgulamak ve o sanat yapısının biçiminde saklanan gizli özellikleri ortaya çıkarmak için her türlü anlatım biçiminden yararlanılmalıdır. Bunun için Meyerhold işe öncelikle dekor uygulamalarında değişimle başlar. Dekor kullanımında natüralist yaklaşımdan vazgeçilecek, gerçekçiliği yaratacak ayrıntılarla uğraşmak yerine oyunun düşünsel alt yapısını ve yaratılmak istenen atmosferi oluşturacak sahne tekniği kullanılacak, vurgu minimal sahne malzemesi ve dekor ile çalışan aktör üzerinde olacaktır. Bunun için “oyunculardan, dekorda keşfedilen stilize ilkeyi takip etmeleri ve metnin gereksindiği duygu ve davranışları yalın-şiirsel tonlamalarla ve içeriği açığa vuran belirgin jest ve sahne duruşlarıyla ifade etmeleri istenir” (Karaboğa, 2010: 135-136). Meyerhold’a göre böylece anlatım biçimleri resimsel olmak yerine mimari bir görünüm kazanacağı için asal kaynağı oyuncu olan tiyatrodaki oyuncu ifadelerini oluşturacak kaynağı resim sanatında değil heykel plastikliği üzerinde çalışarak aramalıdır ve bu ifade gücünde yetkin olmalıdır. Meyerhold *Stilize Tiyatro Adına İlk Girişimler* adlı makalesinde plastik anlayışın sözcüklerin dışında bir plastiklik olduğunu belirtir ve bununla oyuncunun hareketlerinin sözlerin anlamı ile illa uyusmak zorunda olmadığı fikrini savunur (Meyerhold, 2014: 37). Ona göre eski tiyatronun oyuncusu sözcüklerin anlamını ortaya çıkaran, anlam üretici, göstergeden ibaret, görüngüsel bedenini sahnede temsil edeceği rol için yok edip oynadığı kurgusal karakteri vücuda getirmekle sorumlu olan bir oyuncudur. Üstelik bu oyuncu çalışmasında oynadığı kurgusal karaktere psikolojik, doğalcı bir üslupla yaklaşp bedensel ifade araçlarını değil sözel anlatım becerilerini kullanır. Kendi tiyatrosunu yeni tiyatro olarak tanımlayan Meyerhold, tiyatrosunda sözcüklerin ve plastikliğin kendilerine has ritimleri olduğunu belirtir. Bu nedenle oyuncular bunlar arasında uyum yakalamak zorunda değildir yani oyuncuların söylediği sözcükler ve bedensel ifadeleri farklı ritimlerde icra edilebilir. Barba, böyle bir bölünmeyi yaratan

ilk kişinin Meyerhold olduğunu ve tiyatrodaki bu şekilde bir çalışmanın hem icracılar hem de seyirciler için potansiyel enerjileri serbest bırakacağını aktarır (Barba, 2017: 40). Oyuncu böyle bir bölünmeyle çalışarak hem sözel hem de plastik davranış düzeyini bilinçli olarak nasıl biçimlendireceğini ve hareketleri sözleri tasvir etmek zorunda olmadan yeni bir mantıkla tasarlamayı öğrenir. Bu da oyuncunun yaratıcı süreçte etkin olması şeklinde düşünülebilir.

Oyunculukta kullanılan bu yöntemle seyirci de yüzey gerçekliği ile yetinmeyerek bireyin kendisi ve toplumla ilişkilerinin çeşitli gerçekliklerindeki farklı dinamiklerin farkına varabilecek ve böylece izleme biçiminde derinlik yaratılabilecektir. Barba bu sözel ve plastik bölünmüş oyunculuk biçiminin hem seyirci hem de icracıda keskin görüşlülük arayışı oluşturduğunu belirtir. “Bir oyuncu kendi anlam arayışını ve araştırmasını kendi beden- bilincinin mikro evreni içinde ve onunla birlikte uygulayabilir. Ancak bu anlam, gösterimi izleyen seyircinin gerçekleştirdiği araştırma ve algıladığı anlam ile olan ilişkisi bakımından bağımsızdır” (Barba, 2017: 40).

Barba’nın bulguları bizi Meyerhold’un tiyatro üçgeni ve doğrusal tiyatro görüşlerine götürür. Meyerhold yönetmen ve oyuncu arasındaki iletişimin iki farklı yöntemi olarak açıkladığı bu görüşlerde Tiyatro Üçgenini, “tepe açısında yönetmenin, diğer iki açıdaysa oyuncu ve yazarın yer aldığı bir üçgen” (Meyerhold, 2014: 39) olarak açıklar. Ona göre bu çalışma yönteminde seyirci anlamı yönetmenin tasarımı vasıtasıyla algılayacak ve yaratıcı sürecin dışında kalacaktır. Doğrusal Tiyatro yönteminde ise “yazarın fikirlerini özümseyen yönetmen kendi yorumunu oyuncuya aktarır. Yazarın yaratımını yönetmen aracılığıyla özümseyen oyuncu ise seyirci ile karşı karşıya kalınca, ruhunu özgürce seyirciye sunar ve tiyatronun en temel alışverişi olarak kabul edilen oyuncu-seyirci ilişkisi böylece güçlenmiş olur” (Meyerhold, 2014: 41). Dolayısıyla doğrusal tiyatro yöntemiyle seyircinin de yaratıcı sürecin bir parçası haline getirildiği söylenebilir.

Pitches’e göre Doğrusal Tiyatro yöntemi ile sahnede stilizasyonu yaratmak isteyen bir yönetmen de öncelikle metnin özünü oluşturacak yorumunda derinlemesine araştırması ile özgür olacak, metinde ekleme ve çıkarmalar yapma olanağına sahip olacak, eserin görünümünü bir resim çizer gibi özenle oluşturacaktır. Sahneyi biçim, çizgi ve renk açısından bilinçli bir gözle inşa edecek, her zaman ritme odaklanarak, icracıların fiziksel ifadelerinden yararlanacak, diyalogun ritmi, oyuncuların hareketlerinin ritmi, oyuncuların bir tabloda bir araya gelmesiyle oluşan şekillerin ritmini ayrıntılı olarak yaratmaya çabalayacaktır (Pitches, 2003: 53).

Meyerhold Stilize Tiyatro Adına *İlk Girişimler* adlı makalesinde tiyatro üçgeni ve doğrusal tiyatro yöntemi ile çalışan oyuncularla ilgili görüşlerine yine bir dipnotta yer verir.

Ona göre tiyatro üçgeni bireyselliği olmayan, aldığı eğitimle değil, oyunculuk tekniği ile göz dolduran oyunculara gereksinim duyarken, doğrusal tiyatroda bireysel yetenek çok önemlidir, çünkü bireysellik olmadan yaratıcılık ortaya çıkmaz. Özgür ve yaratıcı bir tiyatroyu doğurmak için ölmeyi göze alacak yepyeni bir okula ve eğitim sistemine ihtiyaç vardır (Meyerhold, 2014: 42). Eğitim sisteminin yenilenmesi ve değişmesi düşüncesinde olan Meyerhold yeni tiyatronun yetkin oyuncusunu yetiştirme amacıyla kendi adını alan stüdyo çalışmalarında sonrasında biyomekanik yöntemine evrilecek bir çalışma yöntemi uygulamaya başlar. Bu çalışmalarda öncelikle Antik Yunan tiyatrosu üzerine araştırmalar yapar. Sonrasında halk tiyatrosu geleneği, Commedia dell'Arte, doğu tiyatrosu vb. gibi tiyatronun gerçekten teatral olduğu dönemleri ayrıntılı olarak incelemeye ve çalışmalarında kullanmaya başlar. Çünkü ona göre stilize tiyatro her oyun biçiminde kullanılabilecek ve “zengin bir repertuarı barındırma kapasitesine sahip tek tiyatrodur” (Meyerhold, 2014: 57).

2.3. Commedia dell'Arte

Meyerhold yeni tiyatronun yeni oyuncusunun yeni bir eğitim sistemi ile çalışması gerektiğini belirtirken, bu eğitimin tiyatronun her şeyden önce teatral olduğu görüşüyle ve edebi ve toplumsal engellerden arındırılarak orijinal kaynaklarına geri dönülmesiyle yapılması gereğini savunur. Bu savı onu panayır tiyatrosu olarak adlandırdığı oyunculuk türlerini araştırmaya yöneltir. Ona göre “panayır tiyatrocusu gezici oyuncudur; panayır tiyatrocusu mimciler, sokak sanatçıları, jonglörler ailesinden gelir; teknik ustalığıyla harikalar yaratır” (Meyerhold, 2014: 113). Dönemin psikolojik gerçekçiliğe dayanan hâkim oyunculuk anlayışı maske, jest, hareket ve olay örgüsünün önemini göz ardı etmiş ve geçmişin donanımlı zanaatkar oyuncularının tekniğinden vazgeçmiştir. “Meyerhold bu çeşitli kaynakların tümünden hâkim edebiyat anlayışının ve “gerçek duyguların” karşısında kendi tiyatro anlayışını şekillendirmesini sağlayan mim, hareket ve ritim gibi fikirleri almıştı. Bu fikirlerden en önemlisi ve kalıcısı ise İtalyan Commedia dell'Arte'sidir” (Moody, 1978: 859).

Commedia dell'Arte kökeni 1500'lü yıllara dayanan bir İtalyan halk tiyatrosu geleneğidir. Commedia dell'Arte'nin sözlük anlamı “usta işi oyun”dur (Karaboğa-Özçıtak, 1994: 227). John Rudlin bu türü profesyonel kişilerin, maskeli ve öncelikle basit kostümlerle açık havada, geçici bir süre için kurulan platformlarda doğaçlamayla oynadıkları bir tür (Rudlin, 2000: 24) olarak tanımlar. Brockett ise türün iki temel özelliğinin doğaçlama ve kalıp karakterler olduğunu aktarır (Brockett, 2000: 160). Kabaca özelliklerini sıraladığımız bu tür Meyerhold'un sonraki çalışmalarında çok etkili olur. “Commedia dell'Arte unsurlarının teatral performansa eklenmesiyle belirlenmiş teatral devrimin amacı hem oyuncuyu hem de izleyiciyi kışkırtacak ve onlara meydan okuyacak, ikisini de teatral

deneyimin özü olan aralarındaki ilişkinin doğasını yeniden görmeye zorlayacak yeni bir tiyatroydu” (Clayton, 1993: 6). Bu nedenle Commedia dell’Arte’nin Meyerhold’un stilize tiyatrosu için merkezi bir unsur, bir katalizör ve bir metafor görevi gördüğü söylenebilir.

Meyerhold öncelikle Stanislavski’nin içsellik oyuncusu, iç duygucu oyuncu ya da ilham verici oyuncu olarak adlandırılan psikolojik gerçekçi yöntem ile çalışan oyuncusunun sahnede yaptığı doğaçlamanın teknik içermediğini aktarır:

“İç duygucu oyuncular, kendi ruh hallerini sahneye aktarmaktan onur duyarlar. Teknik disipline boyun eğmeyi reddederler. Bu oyuncu tiyatroda doğaçlamanın kıvılcımını çakmış olmaktan dolayı gurur içindedir. Bu masum sanatçı, doğaçlamalarının geleneksel İtalyan komedilerdeki doğaçlamalarla benzerlik taşıdığını düşünür. Fakat commedia dell’arte doğaçlamalarının temelinde kusursuz bir teknik olduğunun farkında değildir. İç duygucu oyuncu ise her türlü tekniği reddetmektedir. “Teknik, yaratıcı özgürlüğü kısıtlar”. Hep söylediği şey budur. O yalnızca duyguların açığa çıktığı bilinçsiz yaratım anına inanır. Böyle bir an gelirse, başarır; gelmezse, başaramaz” (Meyerhold, 2014: 122).

Bu eleştiriyi yaptıktan sonra tiyatro sanatı için çok kritik olan sorulardan birini sorar: “Sahnede yaşamda olduğu gibi görünen birine oyuncu denebilir mi?” (Berktaş, 1997: 261). Oyunculuk sanatının gündelik gerçekliğin bir tasviri olduğuna inanmayan Meyerhold, seyircinin de tiyatroya bunu izlemek için değil oyuncunun yeteneğini, dehasını ve hünerini görmek için geldiğini savunur. Oyuncu karakterinin maskesini özenle seçip becerilerini seyirciye kanıtlamaktan sorumludur.

2.3.1. Maske

Commedia dell’Arte’nin kişiselleştirilmiş hareket ve jest modellerinden oluşan maskelenmiş tipleri Meyerhold için kendi yönteminin temelini kuracağı araştırma alanını oluşturur. Maske ile yaptığı çalışmanın özünü Commedia dell’Arte maskeli tiplerinden biri olan Arlecchino’yu örnek göstererek açıklar. Arlecchino maskesi hem enayi hem de kurnaz bir uşak maskesidir. Bu özellikleri onun oyunundaki iki uç noktayı belirtir. Meyerhold bu iki uç durum arasında maskenin altında nelerin gizlendiği sorusunu sorar. Ona göre Arlecchino’nun bu iki uç arasındaki değişimleri seyirciye ancak maske yardımıyla sunulabilir. Oyuncunun bunu yaparken de jest ve hareket alanında ustalık kazanması gerektiğini savunur. Böylece seyirci bu ustalık karşısında izlediği karakterden şüphe duymayacağı bir hüner izler. Burada Meyerhold’un maske için kullandığı iki kritik yaklaşım vardır. İlki maskenin gizleme özelliği ikincisi ise açığa çıkarma özelliğidir. Maskeyle çalışan bir oyuncu bir yandan kullandığı maske ile karakterini ve kendini gizlerken rahatlayıp sahnede çekingenliğini bir kenara bırakır. Ancak diğer yandan maske ile çalışmak oyuncunun bedensel yetersizliğini açığa çıkarır. Çünkü oyuncu maske ile natüralist oyuncunun yaptığı gibi yüz ifadelerini kullanarak oyununu gösteremeyecek bunun için de bedensel anlatım kapasitesini geliştirmek zorunda kalacaktır. Ayrıca oyuncu maske kullanımından dolayı oyununu devamlı seyirciye açmak zorundadır. Bu

oynama biçimiyle seçtiği hareketlerde netlik ve temizlik önem kazanacaktır. Yüzünde kullandığı maskenin biçimine göre de bedensel formunu üretmek zorunda kalacaktır. Pitches, maske kullanımının seyirciden sürekli geri bildirim olmadan kullanılamayacağını aktardıktan sonra, Meyerhold'un stilizasyon tanımı için de uygun bir çalışma biçimi olduğunu belirtir (Pitches, 2003: 60). Böylece maske kullanımı seyircinin hayal gücü üzerinde yaptığı etkilerle onu yaratıcı bir konuma sokacaktır. Üstelik bu kullanım seyircinin karşısında tek bir karakter değil hayalinde yaşattığı pek çok karakteri görmesine neden olur. Oyuncunun karakterini maskeye dönüştürmesi "onu psikolojik bir Özne olarak ele almamak, onun kişiliğini sosyalleştirmek, onu nesnel, yadırgatıcı bir biçimde bir uzaklığa taşımak ve öte yanda, onu yaratıcı bir biçimde düşünsel ve fiziksel yönden bir uçtan diğer uca zenginleştirmek, boyutlandırmak demektir" (Karaboğa, 2014: 100).

Ancak Meyerhold'un maske ile çalışmasındaki kritik yaklaşım oyuncunun çalışırken illa yüzünde bir maske olması gerekmediğidir. Ona göre oyuncu ayrıntılı fiziksel ve vokal çalışması sırasında yüzünde karaktere ait maskeleri oluşturacak ve bu biçimlenmeyi tüm bedenine yansıtacak yetkinliğe ulaşacaktır. Jest ve hareketlerindeki yetkin kullanımıyla oyuncu seyirciyi bir andan diğer ana geçebileceği iki zıt kutup arasında gezdirme kabiliyetini elde edebilecektir. Bu fiziksel yaklaşım da bizi Meyerhold'un grotesk kavramı ile kurduğu ilişkiye götürür.

2.3.2. Grotesk

Meyerhold'un Commedia dell'Arte ile ilgili derinlemesine araştırmasında üzerinde durduğu diğer önemli kavram grotesk kavramıdır. Levent Süner, *Commedia Dell'Arte etki-sinde Üç Oyun Beş Yorum* makalesinde "Commedia dell'Arte dünyasında gevşek dokulu, her an her şeyin olabileceği, tekinsiz, sınırların kalktığı, her türlü aşırılığın, abartının mümkün olduğu, gülünç ve korkunçluk karşıtlığının bir arada olduğu grotesk bir zemin" olduğunu vurgular ve aynı makalede "Commedia dell'Arte oyuncularının sadece maske kullanımlarına bakmanın bile kaçınılmaz olarak grotesk ve karnaval dünyasına işaret ettiğini" belirtir (Süner, 2007: 148). Bu açıdan grotesk ve karnaval dünyasına ilişkin ayrıntılı çalışmaları *Rabelais ve Dünyası* kitabında inceleyen Bahtin'in de kavrama yönelik açıklamaları Meyerhold'un çalışmasının kavramsal yönünü algılamakta yardımcı olacağı söylenebilir. Bahtin bu çalışmasında grotesk gerçekliğin başlangıçta orta çağ halk mizah kültürünün yarattığı bir imgeler sistemiyle oluştuğunu ve Rönesans edebiyatıyla zirveye ulaştığını söyler. Bahtin grotesk teriminin ilk kez on beşinci yüzyılın sonunda bir Roma süslemesini tanımlamak için kullanıldığını belirtir. Bu süslemeler İtalyanca grotta (mağara) kelimesinden gelen grottesca olarak adlandırılmışlardır. Süslemelerin özellikleri

“bitki, hayvan ve insan biçimlerini son derece hayalci, özgür ve oyuncu bir tarzda ele almalarıydı. Biçimler sanki birbirlerini doğuruyormuş gibi örülüydüler. Bu süslemelerde doğanın krallıklarını ayıran sınırlar cesurca ihlal ediliyordu. Biçimlerde gerçekliğin alışlagelmiş durağan sunumları yoktu. Bu bir biçimden ötekine geçişlerle, varoluşun her daim yarım kalan karakteri ifadesini bulmuştu” (Bahtin, 2005: 60).

Ancak Bahtin terimin ortaya çıkış anlamının dar olduğu görüşünü savunur ve bu anlamın sadece bir Roma süsleme biçimini betimlediğini söyleyerek grotesk tanımını yeterince karşılamadığını belirtir. Ona göre grotesk terimin en iyi tanımını L.E. Pinsky yapmıştır:

“Groteskte hayat, en aşağı, hareketsiz, ilkelden, en üst, en hareketli ve ruhanileşmiş kadar tüm derecelerden geçer; bu çeşitli biçimlerden geçen çelenk, kendi biricikliğine tanık olur, birbirinden ayrı düşen şeyleri bir araya getirir, birbirini dışlayan unsurları birleştirir, geçerli olan tüm kavrayışlarla çelişkiye düşer. Sanatta grotesk, mantıkta paradoks ile ilintilidir. İlk bakışta grotesk sadece nükteli ve eğlenceli gibi görünür, hâlbuki çok büyük potansiyeller barındırır” (Bahtin, 2005: 60).

Bahtin’in Pinsky’den yaptığı bu alıntı Meyerhold’un sahne uygulamalarında groteski kullanma amacıyla koşutluk gösterir. Meyerhold sahnelemede stilizasyon kullanıp, gerçekliğin bütünselliğinde bir eksiklik oluşturarak, arındırılmış, özüne ulaşılmış bir uygulamanın çözümlenmesinin ikinci evresinin grotesk olarak ortaya çıktığını savunur. Meyerhold için groteskin sentetik bir yöntemi vardır ve bu yöntemle sahnedeki gereksiz ayrıntıları kullanmayıp stilize bir eksiklik ve imkansızlıkla hayatın bütünselliği yaratılır. Ona göre “grotesk tamamen itibarsızlaştırılmış ya da tamamen şişirilmiş olanı desteklemez. Grotesk zıtlıkları harmanlar, bilinçli olarak şiddetli aykırılıklar yaratır ve yalnızca kendi özgünlüğüne inanır” (Braun, 1988: 68). Ancak groteskin tek amacının zıtlıklar yaratıp bunları kalın çizgilerle göstermek demek olmadığını da belirten Meyerhold kavramın hayatın ve gerçekliğin ortaya çıkışında kendine özgü bir tutum geliştirdiğini savunur. Groteskle gündelik yaşamın gerçekleri ve oluşumu doğallığından uzaklaşacak bir konuma gelene kadar derinleştirilir.

Meyerhold’a göre “hayata bakışımızın ardında, derinliği idrak edilemeyen boşluklar vardır. Grotesk, doğaüstü arayışında, zıtlıkları sentezler, olağanüstü olanın bir resmi ni yapar ve seyirciyi bu akıl almaz bulmacayı çözmeye davet eder” (Meyerhold, 2014: 133). Bu kullanımıyla grotesk zıtlıkları kullanarak sahnede gerçekleştirilen eylemin seyirini aniden değiştirme potansiyeline sahiptir. Bu zıtlık biçim ve içerik arasındaki zıtlık üzerine kuruludur. Anlatım gücü dekoratif unsurlara dayanır, ancak bu dekoratif unsur yalnızca dekor ve sahne mimarisinde değil mim, hareketler, jestler, duruşlarda da bulunmalıdır. Ona göre “grotesk yaklaşımı dekoratif amaca bağımlı kılabilen tek şey dansdır” (Berktaş, 1997: 274). Bunun için de sahnesele hareketin ritmik unsuru çok önemlidir çünkü ona göre grotesk sanatta biçim içeriğe ağır bastığında tiyatro ve groteskin ruhu birleşecektir. Meyerhold terimin edebiyat, müzik ve plastik sanatlarda kaba komedi

olarak tanımlanmasına karşıdır. Groteskin komik olmak gibi bir amacı yoktur o içinde trajik öğeleri de beraberinde taşır. Ona göre grotesk sanatın kullanımıyla “fantastik olan, sahnedeki yerini alacaktır, hayat sevinci yalnızca komedide değil trajedide de kendini gösterecektir; en derin ironide şeytani bir yön, en basmakalıp olanda traji-komik bir durum görülecektir; stilize imkânsızlık, gizemli çağrışımlar, aldatmacalar ve dönüşümler aranacaktır; romantiğin içinden duygusallık silinecektir, uyumsuzluk müthiş bir uyum yaratacak, gündelik olanın sınırları aşılabilecektir” (Meyerhold, 2014: 136-137). Barba için bu biçimsel yaklaşımda grotesk kavramı ile yakalanmak istenen yapının ulaşmak isteği hedef seyircilerin duyularıdır. Çünkü “Meyerhold, seyircide mutlaka entelektüel kanallardan aktarılamayan, daha çok duymasal duyarlılığa, derin duyuma (kinestezi) dayanan etkili bir refleksi kışkırtmak istiyor. Bu etkiye yol açan sahne süreci, karşıtlıklara dayanan ve izleyici algısının sürekli yer değiştirmesini olanaklı kılan grotesktir” (Barba, 2017: 308). Seyircide bu kışkırtmayı sağlayacak olan oyuncu ise bunu disipline edilmiş, bedensel farkındalığa sahip, sahne hareketine hâkim, iyi eğitilmiş bedeniyle gerçekleştirebilir.

2.4. Eğitim

Meyerhold için tiyatro sanatının temeli oyunculuktur ve bu yüzden onun yeni tiyatrosunun oyuncusu teknik imkanlarının tümüne hâkim olmalıdır. Tiyatro bir sanattır, hayat ve tiyatro ayrı yasalara tabidir. Tiyatronun amacı gerçek hayatın fotografik bir tasvirini sunmak olmadığından bu sanatın kendi yasalarını ortaya çıkarmak için kapsamlı bir sisteme göre çalışması gerekir. Bu nedenle Meyerhold için sanatsal biçimin yasalarına bağlı olan hareket kavramı çok önemlidir. Ona göre sahnede diyalog, kostüm, makyaj, dekor, ışık olmayıp sadece oyuncu ve oyuncunun sahnesel hareketine, ustalığına bırakılan bir tiyatro yine de bir tiyatro olacaktır.

Oyuncusundan talep ettiği teknik donanımı gerçekleştirmek için kendi adını alan stüdyosunda öncelikle teatralliğin gerçek anlamda var olduğu dönemlere ait olan oyunculuk ilkeleri araştırılmaya başlanır. Stüdyo başta üç sınıfa ayrılır: Bunlardan biri Commedia dell’Arte, diğeri dramanın müzikal okuması ve üçüncüsü ise sahne hareketi derslerinin verildiği sınıflardır. Daha sonra bu sınıflara dans ve sirk performansları ile akrobasi dersleri de eklenir. Bu çalışmalar sonunda farklı teatral kültürlerden sentezlenerek 16 etüt ve pantomim serisi geliştirilir. Meyerhold bu 16 etütle bir oyuncunun sahnede karşılaşıacağı tüm temel ifade durumlarını içeren sınırlı ve kesin bir egzersiz sistemi yaratmaya çalışır. Mel Gordon’a göre bu on altı alıştırmadan her biri, öğrencilere sahne hareketinin bir dizi özel ilkesini öğretmek için tasarlanmıştır; örneğin oyuncunun daire, kare veya üçgen içindeki hareket biçimi, sahnede çift ve tek sayıların birbirini izlemesinin oyunculuk tarzına etkisi, hareket ve oyunculuk platformlarının şekli veya sahne önü sınırları arasındaki ilişkinin yaratacağı etki, sahnenin uzam-zaman gerçekleri ile yaşamın gerçekleri

arasındaki karşıtlığı içeren geleneksel tiyatroya uygun maskaralıkların kullanımı, hareketlerdeki esler de dahil müziğin ritmik temeli (müzikalite) ile hareket arasındaki ilişkinin araştırılması, sahne özelliklerine göre çalışma yöntemi geliştirmek ve genel olarak büyük ve küçük jestler arasındaki farklarla oyunculuğun izleyici üzerindeki etkilerini araştırmak için çalışmalar yapılmıştır (Zarilli, 2005: 106-107). Meyerhold'un stüdyosunda çalışma hakkı elde eden öğrenci oyuncular sahnedeki diğer partnerlerine karşı fiziksel olarak çevik olmalı, karşısındakine hemen yanıt verebileceği fiziksel yetkinliğe sahip olmalıdır.

Bu 16 etüdün başlıkları ele alındığında içeriğine yönelik bilgi verebilecektir: Sokak hokkabazları, 18.yy. sonları Venedik halk gösterileri türünde pantomim; Efendisine sadık bir uşak 17.yy. sonuna ait duygusal bir öykü; Hamlet'ten fare kapanı sahnesi ve Ophelia'nın delilik sahnesi; Leydi, Kedi, Kuş ve Sinek bir Çin oyunundan bölümler. Robert Leach'e göre "Kariyerinin bu döneminde (Bolşevik Devrimi'nin hemen öncesi) Meyerhold'un 'sahne hareketi' tüm bu denemeleri/deneyleri kapsar ve sahnede grotesk bir 'çokseslilik' yaratır" (Hodge, 2010: 30) ve bu çalışmalar devrim sonrası Biyomekanik oyunculuk yönteminin temelini oluşturan deneysel çalışmalardır.

2.5. Biyomekanik

Giriş bölümünde de belirtildiği gibi Meyerhold'un tiyatrosunda şimdiye kadar ele aldığımız temel prensiplerle yaptığı çalışmaları/uygulamaları, süreçte gelişmiş, değişmiş ve biyomekanik olarak adlandırılan yönteminin ortaya çıkmasına neden olmuştur. 1917 ye kadar yaptığı bu çalışmalar stüdyosundaki teatral arayışları içerirken 1917'den, Ekim devriminden sonra bu çalışmalarına endüstriyel ve bilimsel araştırmaların sonuçlarını da ekleyerek yöntemine biyomekanik adını vermiştir. "Bios yaşam demektir. Mekanik ise fiziğin cisimlerin denge ve hareketiyle ilgilenen koludur. Meyerhold'un biyomekanik dediği yaşam içindeki bedenin yaşamıdır" (Barba, 2017: 309). Barba'nın biyomekanik tanımını göz önünde bulundurduğumuzda Meyerhold'un Moskova Sanat Tiyatrosunda çalıştığı zamandan beri karşı olduğu tutumu gözlemleriz. Oyuncu mekaniğin yani hareketin yasalarına hâkim olmalıdır, psikolojik temeller üzerine kurulacak bir tiyatro ona göre kumdan bir kale gibi yıkılmaya mahkumdur. Sanatçı bilinçli bir yaratım süreci içinde çalışmalıdır. "Oyuncunun sanatı malzemesini düzenlenmesinde gizlidir; yani bedenin anlatım imkanlarını iyi kullanma yeteneğine bağlıdır" (Meyerhold, 2014: 181). Meyerhold, oyunculukta hem malzeme hem de malzemeyi düzenleyen kişinin aynı olduğunu belirterek oyunculuğu $N=A1+A2$ olarak formüle eder. Bu formülasyonda N oyuncu, A1 bir fikre sahip ve bu fikrin gerçekleşmesi için komutlar veren kişi, A2 ise bu komutları uygulayan kişiyi karşılar. Bu formülasyondaki işlevi yerine getirebilmesi için oyuncu bedenini bir makine gibi çalıştırabilmeli, verilen komutları anında yerine

getirecek bedensel hakimiyete sahip olmalıdır. Meyerhold için “oyuncunun işi belirli bir amaca yönelik olduğundan, anlatım araçları da ekonomik olmalı ve hedefine en kısa sürede ulaşmasını sağlayacak hareket kusursuzluğu sağlamalıdır” (Meyerhold, 2014: 181). Bu kusursuzluğu sağlamak için yapılan çalışmalarda Frederick Winslow Taylor’un görüşleri etkili olur. Taylor, Amerikalı bir endüstri mühendisidir ve fabrikalarda çalışma verimliliğinin artması için çalışmalar yapmaktadır. Bu çalışmaların sonuçları Meyerhold için oyunculukta uygulanacak çıkarımlara sahiptir. Meyerhold yetenekli bir işçi gözleendiğinde; üretimi engelleyen fazla hareketlerin bulunmadığını, bu hareketlerin ritmik olduklarını, bedenın ağırlık merkezini doğru kullandıklarını ve dayanıklı olduklarını belirtir (Meyerhold, 2016: 244). Çalışma süresini verimli bir şekilde kısaltan bu hareketlerin dansı çağrıştırdığını söyler. Tiyatronun Taylorizmin bu prensiplerine uygun bir model ile çalışmasıyla, prova ve oyun süreleri kısalacak, oyuncular anlatım araçlarını geliştirerek hedefe en kısa sürede ulaşmayı sağlayacak hareket kusursuzluğunu elde etmiş olacaktır. Yanı sıra William James, Ivan Pavlov, Vladimir Bekteriev gibi psikologların refleksoloji üzerine yaptıkları çalışmaları da tekniğin kavramsal araçları olarak kullanmaya başlar. Bu kavramlar tekniğe mekanik eleştiri yapanlara karşı bir savunı konumundadır. “James, duygusal bilinç ve onun geçici evrelerinin doğrudan fiziksel bedene bağlı olduğu sonucuna varmıştır. Aslında, bedenın uyarana otomatik tepkisi duygunun kendisidir ve duygunun zihinsel idrakından önce gelir” (Zarilli, 2005: 109-110).

Aynı dönemlerde Rusya’da Bekteriev’de James ve Pavlov gibi hayvanlar üzerinde şartlı refleks üzerine çalışmış, ortak motor refleksler üzerine teorisini geliştirerek tüm insan davranışlarının, bireyin sinir sisteminde çevre tarafından üretilen refleks modelleriyle açıklanabileceğini savunmuştur. Meyerhold’a göre de “bir dizi fiziksel konum ve durumdan, belirli duyguların oluştuğu uyarılma noktaları ortaya çıkar” (Meyerhold, 2016: 246). Eğer oyuncu sahnede ruh durumunu fiziksel olarak doğru bir şekilde gerçekleştirirse seyirciye ulaşır ve seyircide izlediği şeye kendine çeken uyarılma durumunu yaratmış olur. Ona göre bir oyuncunun oynarken esrimeye ihtiyacı yoktur, oyuncunun sanatı fiziksel temelde bir uyarılma durumudur ve eğer bir oyuncu tepkisel uyarılma yeteneğine sahip değilse oyuncu olamaz. Meyerhold’un birlikte çalıştığı aktörlerden Igor Ilmsky’nin yöneme yönelik aktardıkları bu anlamda ufuk açıcıcıdır:

“Meyerhold, el kol hareketlerimizin ve bedenlerimizin bükülmesinin çok kesin bir biçimi olmasını istiyordu. Eğer biçim doğruysa, tonlamalar ve duygular da doğru olacaktır, çünkü onları belirleyen, fiziksel duruşlardır, derdi... Biyomekanik araştırmalar gösterimde gösterilme amaçlı değildi. Amaç, sahne uzamında nasıl hareket edileceği konusunda bilinçli hareket duyumu vermektir” (Barba, 2017: 309).

Biyomekanikte her hareket üç andan oluşur: Niyet/Maksat, Denge/Gerçekleştirme, Uygulama/Tepki. Meyerhold biyomekanik yöntemle oyuncuda oyunculuk sanatı için temel olan becerileri kazandırmayı hedefler. Bunlar, kesinlik, denge, koordinasyon, verimlilik,

ritim, dışavurumculuk, tepki verme, oyunsuluk ve disiplin becerileridir. Bu beceriler, hangi tiyatrodaki hangi yöntemle çalışıyor olursa olsun oyuncunun yaratıcı faaliyetinin temel prensiplerini oluşturmaktadır. Beatrice Picon Vallin'in belirttiği gibi;

“Oyunculuğa biyomekanik yaklaşım, düşünülenin tersine, ne oyuncuyu makine durumuna indirger (ama kişilik içindeki makineyi ya da kuklayı göstermeyi sağlayabilir), ne de oyuncunun doğaçlama yeteneğini inkâr eder. Oyunculuğu montaj ilkesine açar, oyuncuya metni tarif işlevi olmayan, uzamsal-zamansal ritmik imgeler yaratma görevi verir, oyuncuyu uzam içinde çevresini ve kendini görmeye zorlar. Bu tip oyunculuk, oyuncunun, kendi bedeninin sahne üstündeki ve içindeki çizgilerinin bilincinde olmasına, beden mekaniğini bilmesine, hızlanma, direnç, frenleme gibi dinamik kavramlara, kendini sınırlama kavramına dayanır. Belli kurallara egemen olmak, düş gücünü özgürleştirir ve üretimi ütopyaların basitleştirici verimli makine adam sloganının ötesinde, oyuncuyu kendi bedenini kazandırır ve kendisinin sınırladığı minimal bir uzam içinde tam olarak kullanabileceği çok geniş bir özgürlük alanı verir. Kurallara egemen olmak, oyuncuya onları aşma olanağını da sağlar” (Berktaş, 1997: 331).

3. SONUÇ

Meyerhold yaşadığı dönemin toplumsal, ekonomik, politik, bilimsel, sanatsal, endüstriyel olaylarını yakından takip eden ve bu alanlardaki gelişimi sanatına aktaran öncülerden biriydi. Bu aktarımın asal hedefi tiyatronun özüne yönelik bir nedene bağlıydı: Tiyatronun seyircisi ile kuracağı ilişki biçimi. 1929 yılında tiyatronun yeniden yapılandırılması isimli konferanslar sırasında “Kökleri toplumumuza giderek yayılan Oblomovculuğun etkileriyle savaşmak için estetik algıya her zamankinden çok ihtiyacımız var” (Meyerhold, 2016: 336) diyor, değişen toplumsal koşullarla birlikte sanatsal algının da değişmesi gerektiğini savunuyordu. Bu anlamda çağdaş tiyatroyu ilgilendiren sorunları tek bir soruya indirgemişti: Seyircinin coşkusunu artıran kimdir ve ne tür araçlardan yararlanmalıdır? Onun cevabı belliydi, tiyatro oyunculuk sanatıydı. Bunun için de oyuncunun anlatım olanaklarını geliştirecek her türlü kaynağı derinlemesine araştırdı. Tiyatro elbette seyircisinin zihinsel etkinliğini harekete geçirecekti ama tek amacı bu olamazdı. O tiyatronun zihin kadar duyuları, duyguları da harekete geçiren bir etkisi olduğuna inanıyordu. Bu yüzden sohbet gruplarından farksız bir tiyatroyu reddettiğini açıklıyordu. Yüzyıl başında klasik Batı düşüncesinin zihnin bedenden üstün olduğunu savunan düalist düşüncesi geçerliğini yitirmeye başladı. Bunun asal nedenlerinden biri zihnin bedenin içinde olduğu görüşünün hâkim olması, diğeri ise bedenin maddeselliğinin akıl kadar anlam yaratma yetisine sahip olduğu düşüncelerinin kabul edilmesi idi. Meyerhold bu algısal değişimin sanatsal biçimini grotesk kavramında arıyor, yan yana gelemecek zıt kutupları, tuhaflıkları birleştiriyor, yüzey gerçekliğinin derininde olana ulaşmaya çalışıyordu. Grotesk ve stilize biçimlerin kaynaklarını arayışa başlamıştı. Commedia dell'Arte bu açıdan derinlemesine araştırılacak ancak bu araştırma sonucu gelenek olduğu gibi değil kendi hedefleri doğrultusunda geliştirilerek kullanılacaktı.

Sadece Commedia dell'Arte değil oyuncularının sahnesel hareket kabiliyetlerini geliştirecekleri stüdyo çalışmalarındaki araştırmalar onu biyomekanik yöntemini oluşturacak sonuçlara ulaştırmıştı. Oyuncu sanatının malzemesi olan bedenini düzenlemekte usta olmalıydı. Sahneye koymada ancak böyle bedenlere sahip oyuncular seyircinin coşkusunu artırabilirdi.

Çağdaş tiyatronun gelişimini etkileyen uygulamalara baktığımızda tarihsel avangartların uygulamalarının etkileri göz ardı edilemez. Meyerhold bu isimler arasında hem oyuncu çalışmasında hem de sahnelemelerinde radikal uygulamalara imza atmış önemli sanatçılardan biriydi. Meyerhold'un tiyatronun geleneksel biçimlerinde yakaladığı potansiyelin bir benzerini, bugünün uygulamacıları da onun çalışmalarında bulabilir. Giriş bölümünde bahsedildiği gibi 1960'lı yıllardan sonra tiyatro performatifleşme sürecine geçmeye başlamıştır. Bu performatif dönemeçle birlikte tiyatro o zamana kadar kabul edilen mevcudiyet ve temsiliyet karşıtlığını, oyuncu ve oyun kişisi arasındaki bütünlüğü kırmış, vücuda getirme kavramını yeniden tanımlamaya başlamış ve mevcudiyet kavramı ayrıntılı araştırma konusu edilmiştir. Bu açıdan Barba tiyatro antropoloji çalışmalarıyla oyun sanatının anlatım (expressive) ve anlatım öncesi (pre-expressive) boyutlarını birbirinden ayırmış, anlatım boyutunu temsille ilişkilendirirken, anlatım öncesi alanı mevcudiyet kavramı ile ele almıştır. Buna göre oyuncunun vücuda getirme süreçlerinde öncelikli olarak enerji üretmesi, yani bedenini enerjetik bir beden olarak meydana getirmesi gereklidir. "Oyuncu belli başlı vücuda getirme tekniklerini ve uygulamalarını kullanarak kendisiyle seyirciler arasında sürekli dolaşan ve seyircilere dolaysız bir şekilde etki eden enerjiler yaratmayı başarır" (Fischer-Lichte, 2016: 168). Barba, anlatım öncesi olarak tanımladığı bu sürecin temelinde bulunduğu ilkelerle Meyerhold'un biyomekanik tekniğinin temelindeki ilkelerin aynı olduğundan bahseder. "Meyerhold dengesiz duruşlardan, tehlikeli dengelerden karşıtlıkların hareket ilkesinden, enerjinin dansından söz ediyordu. Başka şeyler de kullandı "sanatta tahmin etmek bilmekten daha iyidir" diyordu" (Barba, 2017: 309). Barba'ya göre biyomekanik ilkeleri rastlantısal bir tahmin değildir ve Meyerhold'un çalışmaları anlatım öncesi ilkelerle ilgili duyarlı bir içgörüye sahiptir.

Meyerhold'un teatral uygulamalarının yönetmenden oyuncuya, oyuncudan seyirciye, tasarımcıya içinde bugünün performatif yaklaşımlarına kaynaklık edecek malzemelerle dolu olduğunu söylemek mümkündür. Elbette amaç çalışmalarını olduğu gibi alıp kopyalamak olmamalıdır. Kendisinin yaptığı gibi bu malzemenin temel prensiplerini bulgulayıp yeni alıştırma ve sahneleme biçimlerinde kullanmanın bugünün seyircisi için yeni etki ve uyarılma yollarını oluşturmada uygulamacılar için kılavuz vazifesi göreceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Bahtin, M. (2005). Rabelais ve Dünyası. (Çev: Öztekin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Barba, E. ve Savarese, N. (2017). Oyuncunun Gizli Sanatı: Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü. (Çev: A. Candan). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Braun, E. (1988). Meyerhold A Revolution in Theatre. London: Methuen Drama
- Berktaş, A. (1997). Tiyatro-Devrim ve Meyerhold. İstanbul: Mitos Boyut Yayıncılık
- Brockett, O. (2000). Tiyatro Tarihi. (Çev: S.Sokullu, S. Dinçel vd.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Clayton, D.J. (1993). Pierrot in Petrograd, The Commedia dell'Arte/Balaganin Twentieth-Century Russian Theatre and Drama. Canada: McGill-Queen's University Press
- Fischer-Lichte, E. (2016). Performatif Estetik. (Çev: T. Acil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hodge, A. (2010). Actor Training, London: Routledge
- Karaboğa, K ve Özçıtak, İ. (1994). Commedia Dell'Arte. Mimesis 5, (s.227-292.)
- Karaboğa, K. (2011). Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks. İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- Karaboğa, K. (2014). Copeau'dan Terzopoulos'a Oyuncu ve Maske. K. Karaboğa, O. Arıcı (Ed.) Maske Kitabı içinde (s. 94-107). İstanbul: Habitus Yayıncılık
- Meyerhold, V. (2014). Tiyatro Üzerine. (Çev: T. Kanbur). İstanbul: Mesele Kitapçısı.
- Meyerhold, V. (2016). On Theatre. (Çev: E. Braun) Bloomsbury.
- Moody, C. (1978). Vsevolod Meyerhold and the "Commedia dell'arte", The Modern Language Review, Vol. 73, No. 4 (Oct., 1978), pp. 859-869, Modern Humanities Research Association
- Pitches, J. (2003). Vsevolod Meyerhold. London and New York: Routledge.
- Rudlin, J. (1994). Commedia Dell'Arte Oyuncular için elkitabı. (Çev: E. İpekli). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Süner, L. (2007). Commedia dell'Arte Etkisinde Üç Oyun Beş Yorum. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Cilt.24, Sayı.24. (145-182)
- Zarrilli, P.B. (2005). Acting (Re)Considered: A Theoretical and Practical Guide, London: Routledge.

ANIT TASARIM DİLİ KURULUŞUNDA TEMSİLİN ARACI OLARAK BİÇİM VE BİÇİMSEL ÖRGÜTLENME DÜZENİ

• Dr. Öğr. Üyesi. Sevda Duygu KOLBAY

ÖZET

Anıtlar, ontolojik açıdan sanat ve mimarlık disiplininin arakesitinde yer almaktadır. Bir tasarım ürünü olarak anıt oluşumunda, öncelikli beklenti, doğrudan veya örtük yollarla anlamın aktarımıdır. Anıt ve anma temalı tasarım yarışmaları bu arayışın ön plana çıktığı fikir üretim süreçleridir. Nesnenin biçimlendirilişi, anlamın üretimi için etkin bir yol oluşturur. Manifestolarla yapılandırılan içerik biçim ile bağlama tutunur. Tasarımcı ile gözlemci arasındaki iletişim, imgelerin kolektif hafızadaki temsilleri üzerinden sağlanmaktadır. Çalışma kapsamında, yarışma projelerinde söylem üretme çabasında biçimi örgütleyen görece değişkenlerin tasarım dili üzerindeki etkisini ve biçim ile temsilde betimlenebilecek karşılığı araştırmak hedeflenmiştir. Bu doğrultuda, anıt ve anma temalı yarışma süreçlerinde sunulan fikir projesi önerileri üzerinden anlambilimsel çözümleme gerçekleştirilmiştir. İncelenecek örneklerin seçimi için, tasarımcının aynı oluşu, tasarımda benzer asal geometrilerin yer alışı bir ölçüt olarak kabul edilerek, biçim organizasyonlarında öğenin bağlamı içindeki yeri araştırılmıştır. Yazar tarafından, tasarım dili küp ve koni tabanlı biçimsel öğeler kullanılarak benzer yaklaşımla geliştirilmiş, İstanbul'un Mezarları Yarışması/Lefter Küçükandonyadis Anıt Mezarı, 1.Ödülü (2020) ve Kaş'ın Kahramanları Anıtı Yarışması/Mustafa Ertuğrul Aker ve Yusuf Ziya Erdil Anıtı, Eşdeğer Ödülü (2021) ve Efeler Belediyesi 100. Yıl Anıtı Önerisi (2023) anlambilimsel açılımında temsilin biçim ve biçimsel örgütlenme düzenine dayalı kökleri aranmıştır. Anımsatma değerinin, yapım nedeninin, yapılı çevre özelliklerinin farklılaştığı koşullarda, asal geometrilerden türetilebilecek benzer biçimsel öğelerin bağlam içinde kazanabileceği farklı temsiller irdelenmiştir. Tasarım dilinin kodlanması ve örüntü dizgelerinin algıdaki yansımaları biçim grameri açılımında tartışılmıştır. Elde edilen çıkarımlar, anlamın, nesnenin biçimi ile olduğu kadar bütündeki kurgusu üzerinden nasıl yakalanabildiğine yönelik imgesel referanslar sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Anıt, Tasarım, Biçim, Bağlam, Temsil.

* İstanbul Gedik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Mimarlık Anabilim Dalı, duygu.kolbay@gedik.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7558-7385

FORM AND FORMAL ORGANIZATION AS A TOOL OF EXPRESSION IN MONUMENT DESIGN LANGUAGE

• Assoc. Prof. Sevda Duygu KOLBAY

ABSTRACT

In ontological terms, the monuments are situated at the intersection of the art and architecture disciplines. In the formation of a monument, as a design object, the primary expectation is the conveyance of meaning through direct or implicit means. The monument and memorial themed design competitions are idea generation processes in which the referred pursuit comes into prominence. The form of the object constitutes an effective means for the generation of meaning. The content structured by the manifestos holds on to the context through form. Communication between the designer and the observer is ensured over the images' expression in collective memory. Within the scope of the study, it was intended to investigate the effect of relative features organizing the form generation, on design language and the reflection that conveyed through form. Accordingly, semantic analysis was performed on the concept project proposals presented in the monument and memorial themed competitions. The selection of the structures to be examined based on uniformity of the designer and the presence of similar fundamental geometries in design as criteria. The place of the element -within the context- in the form organizations was investigated. In consideration of semantic insight, through Istanbul's Tombs Competition/Lefter Küçükandonyadis Mausoleum, 1st Prize (2020) and Kaş's Heroes Monument Competition/Mustafa Ertuğrul Aker and Yusuf Ziya Erdil Monument, Equivalent Prize (2021) and Efeler Municipality Centenary Monument (2023) category, which were developed through similar approaches of author in design language using cube and cone-based formal elements, the roots of expression based on form and formal organization are analyzed. Under conditions in which the value of reminder, cause of construction, and built environment features differed, the different representations that similar formal elements, which may be derived from fundamental geometries, may possess within the context were addressed. The coding of the design language and the reflections of the shape pattern systems in perception were discussed in the insight into the grammar of form. The inferences present imaginary references regarding how the meaning is able to be conveyed through the form.

Keywords: Monument, Design, Form, Context, Expression.

* Istanbul Gedik University, Architecture and Design Faculty, Department of Architecture, duygu.kolbay@gedik.edu.tr,

ORCID: 0000-0001-7558-7385

1. GİRİŞ

Temel amacın anlamı aktarmak olduğu biçimsel dil örüntüsünde, temsildeki karşılığın nasıl yakalanabileceğine yönelik arayış bu çalışmanın çıkış noktasını oluşturur. Sanat ve mimarlık disiplinleri arakesitinde, anıt tasarımı, formu tanımlayan elementer geometrinin düzeni ve bu yolla taşınan sembolik değerler arasındaki bağ belirginleşir. Anıt ve anma temalı tasarım yarışmaları bu arayışın ön plana çıktığı fikir üretim süreçleridir. Çalışma kapsamında, yarışma projelerinde söylem üretme çabasında biçimi örgütleyen görece değişkenlerin tasarım dili üzerindeki etkisini ve biçim ile temsilde betimlenebilecek karşılığı araştırmak hedeflenmiştir. Eylem odağının ve çalışma alanının tanımlanmış olduğu bu süreç oluşumlarında, temsil, kolektif bellekteki yansımalar üzerinden tasarımcı ile gözlemci arası etkin iletişimi sağlayan araçtır. Diğer taraftan, anlamı taşıması hedeflenen biçimsel öğenin ifadesel karşılığı öznel bakış açısı ve yoruma bağlı olarak çeşitlenmektedir. Her tasar sürecinin uzam, zaman ve koşullar bağlamında farklılaşması kaçınılmazdır, ancak eşdeğer süreç girdilerinde değişkenlerin yorumlanması yolu ile ortaklıklar okunaklı kılınabilir. Çalışma kapsamında, yarışma projelerinde söylem üretme çabasında biçimi örgütleyen görece değişkenlerin tasarım dili üzerindeki etkisini ve biçim ile temsilde betimlenebilecek karşılığı araştırmak hedeflenmiştir. Bu doğrultuda, anıt ve anma temalı yarışma süreçlerinde sunulan fikir projesi önerileri üzerinden anlambilimsel çözümleme gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, öncelikle biçim grameri açılımında biçimsel öğelerin bilişsel açıdan algıda etkili karşılıklarına yönelik sınıflama düzeni kurmaya, ardından bu işleyişi sınamada kullanılacak örnek yapıların seçim ölçütünün oluşturulmasına, incelenmesine, ortaklıkların belirlenmesine dayalı bir yöntem benimsenmiştir. İncelenen örneklerin seçimi için, tasarımcının aynı oluşu, tasarımda benzer asal geometrilerin yer alışı bir ölçüt olarak kabul edilerek, biçim organizasyonlarında öğenin bağlamı içindeki yeri araştırılmıştır. Nitel karşılaştırmalı analizlerde nedenselliği en az üç örnek üzerinden sorgulamak sistematik veriler elde edebilmeyi sağlar (Neuman, 2006: 358). Bundan ötürü, yazar tarafından tasarım dili küp ve koni tabanlı biçimsel öğeler kullanılarak benzer yaklaşımla tasarlanmış üç adet anıt tasar önerisi ele alınmıştır. İstanbul'un Mezarları Yarışması/Lefter Küçükandonyadis Anıt Mezarı, 1.Ödülü (2020) ve Kaş'ın Kahramanları Anıtı Yarışması/Mustafa Ertuğrul Aker ve Yusuf Ziya Erdil Anıtı, Eşdeğer Ödülü (2021) ve Efeler Belediyesi 100. Yıl Anıtı Önerisi (2023) strüktürlerinin anlambilimsel açılımında temsilin biçim ve biçimsel örgütlenme düzenine dayalı kökleri aranmıştır. Anımsatma değerinin, yapım nedeninin, yapıyı çevre özelliklerinin farklılaştığı koşullarda, asal geometrilerden türetilebilecek benzer biçimsel öğelerin bağlam içinde kazanabileceği farklı temsiller irdelenmiştir.

Biçim, materyal seçenekleri, teknoloji olanakları ve toplumsal değerler etkisinde

şekillenen nesnenin, anıtın, semantik kökenine ilişkin geniş bir söz alanı tanımlar. Bir tasarda, öğelerin bir araya geliş düzenine bağlı olarak, duyusal ve deneyimsel açıdan farklı ifadesel karşılıklar oluşur. Tunalı'ya göre (1998: 33), biçimlerin özü duyum ile kavranır, sanat yapıtı bir duyumlar bütünüdür. Duygu ve düşünceler nesnede cisimleştirilir. Heidegger (2011: 113), nesnenin bir yapıt olarak biçimlendirilişini varlığın açığa çıkması olarak nitelendirir. Riegl (2015: 91), anıtlarda biçim ile tanımlanan öznel nitelikleri sürekli bir değişim içinde olan görece sanat değerleri olarak kabul eder. İmge, nesnel dünyadan öznel bilince aktarılırken anlamı taşıyacak şekilde örgütlenir. Bu noktada, biçimin imgelere, işaretlere, göstergelere ve dolayısıyla semantik karşılığına nasıl dönüştürülebileceğine yönelik örüntü dili çözümleme hermenötik açılımda mümkündür. Sayın ve Gorbon (2009: 74), bir tasarımın fenomenolojisinde dilsel ve varoluşsal iki eksenin ortaya çıktığını vurgular. Söylemin aktarımında, dilin yarattığı ortaklaşa kuralları temsil alanının belirleniş aracı olarak görür.

Mimari ürünlerin/sanat yapıtlarının karakteristik özellikleri tasarım dili oluşturmaktadır. Söylem kurgusunda dil, sözcüklerin söz öbekleri içindeki diziliminden oluşur. Tasarım, bileşenlerin kompozisyon içindeki organizasyonudur. Dolayısıyla, tasarımda anlam önermeleri için geometrik sözdizimine dayalı çözümlemelerin oluşturulması bir gerekliliktir. Biçim grameri ile topolojik kategorilere dayalı olarak kalıplar oluşturulabilmektedir. Biçim gramerinin kökeni dilbilimine dayalıdır. Chomsky (1956: 114), sonlu olan bir alfabe üzerinden çeşitlenen kombinasyonları sınıflayan kurallar dizisini biçimsel dil bilgisi olarak kabul eder. Bu yaklaşımda, biçim grameri kuruluşu yinelemeli ve analitik olarak iki ana kategoriye ayrılır. Yinelemeli dil bilgisinde, dizgi olasılıkları belirli bir başlangıç görüntüsü üzerinden art arda yeniden yazılarak kurallar dizisi üretilir. Böylece, biçimsel açıdan tekrarlar içeren bir algoritmanın kalıpları oluşturulur. Analitik dil bilgisinde ise gelişigüzel bir dizgenin girdi dizisi içindeki ayrıştırıcı öğeler kelime dağarcığını oluşturur. Analitik dil bilgisi biçimi okumaya odaklıyken üretken dil bilgisi biçimi kodlayarak türetmeyi sağlamaktadır. Bilginin kodlanış yolu üzerinden nesne içindeki yerleşik anlamı keşfetmek üzere okumalar yürütülebilmektedir. Dil örüntüsünde verilerin özne-yüklem-nesne ifadesinde kodlanmasıyla kelime dağarcığı kurulur. Algoritmalar semantik ağda muhakeme edilen kuralı açık belirtilerle tanımlamayı sağlar (Petrova ve Pauwels 2021). Anlambilimsel çözümlemede söz dizimi örtük tasarım alanını tanımlar.

Göstergebilim/Semiyolojinin amacı hem sözlü hem de sözsüz işaretleri yorumlamaktır. Dil bir göstergeler dizgisidir. Göstergelerin olduğu her yerde bir dizge vardır. Dizgeler örtük bilgiyi görünür kılmanın aracıdır. Saussure'e göre (1959:65), gösterge gösteren bir biçim ile gösterilen bir düşüncenin birleşmesidir. Anlambilimsel yaklaşımda üç temel gösterge sınıfı vardır: Görüntüsel gösterge, belirti, asıl gösterge. Tüm göstergeler

bir gösterenle gösterilen, bir biçim ve ilgili bir anlam ya da anlamlardan oluşur ama gösterenle gösterilen arasındaki ilişki bu üç tip gösterenin her biri için değişiktir. Görüntüsel göstergede, gösterenle gösterilen arasında gerçek bir benzerliği içerir. Belirtide, gösterenle gösterilen arasındaki bağıntı nedenseldir. Asıl göstergede ise, gösterilenle gösteren arasındaki bağıntı nedensiz ve uzlaşımsaldır (Culler, 1985:101). Semiyolojiyi terminolojiye kazandıran Saussure’ün çalışmalarından büyük ölçüde etkilenmiş olan Barthes (1986) tüm ontik sistemlerin birbiriyle ilişkili göstergelerden oluşan yeni bir mit/yan anlam oluşturacağı iddiasındadır. Güçlü yan anlamlar kazanabilen çağrışımsal bir sistemin önceden var olan bir gösterge sistemi üzerine inşa edilmiş semiyolojik sistem olduğunu savunmaktadır. Biçim, temsil ettiği ifade için betimleyicidir. Gösteren imge ve gösterilen kavram bir araya gelerek düz anlamlı bir gösterge oluşturur. Bu yan anlamsal geçiş nötr bir göstergeyi ideolojik bir araca dönüştürmenin anahtarıdır. Mevcut kullanım düz anlamsal sistemin göstergesini devralır ve onu ikincil/yan anlamsal bir çağrışımın göstereni haline getirir (Griffin, 2019). İşaretler teorisinin savunucusu Peirce ise, düşünceyi içselleştirilmiş söylem olarak tanımlayarak geliştirmiştir. Saussure ve Barthes’ın gösteren ve gösterilenden oluşan ikili gösterge anlayışını nesne, temsil eden ve yorumlayan şeklinde ayrıştırılmıştır (Short, 2007:21). Görüldüğü üzere, görüngüler arasındaki teorik neden-sonuç bağları birçok düşünür tarafından anlam üretim aracı olarak yapılandırılmıştır. Biçim grameri yöntemi aracılığıyla, ilk defa, Stiny ve Gips (1971: 127) tarafından sanat yapıtlarını sınıflamak amacıyla şekiller ve şekiller arasındaki uzamsal ilişkiler, şekilleri tanımlayan kelime öğeleri kabulünde noktalar, doğrular, düzlemler ve hacimler üzerinden ele alınmıştır.

Çalışmanın araştırma yöntemi göstergebilim ile kurgulanacak bu diyalektik döngü çerçevesinde tutulmuştur. Nesnenin biçiminin temsilde belirleyici olduğu argümanı üzerinden anıt örüntü dizgeleri kuruluşunda anlambilimsel karşılık tanımlı hale getirilmiştir. Bu amaçla, biçim grameri yöntemi kullanılarak veri toplama, verileri işleme, karşılaştırma ve bulguları elde etmeye dayalı bir araştırma yaklaşımı izlenmiştir. Çalışma, iki aşamalı olarak gerçekleştirilmiştir. “Gösteren” / “nesne” üzerinden biçimsel çeşitliliği belirleyip, bilişsel açıdan görsel algılamada oluşabilecek karşılıkların tespiti için literatür taraması yapılmıştır. Biçim dizgesi içindeki topoloji, biçim grameri açılımında morfolojik, sentaktik ve pragmatik açıdan tanımlanarak öğelerin oluşturabileceği farklı duyuşsal etkiler araştırılmıştır. Buradan elde edilen ölçütler üzerinden, biçim bağlamı içinde ele alınarak, “gösterilen” / “temsil edilen değer” açılımında ortaya çıkan sonuçlar irdelenmiştir. Kuramın geçerliliği ve biçimi örgütleyen değerlerin bağıntısı, nitel karşılaştırmalı analiz ile 3 ayrı anıt önerisi üzerinden sorgulanmıştır.

İstanbul’un Mezarları Yarışması/Lefter Küçükandonyadis Anıt Mezarı, 1.Ödülü (2020)

ve Kaş'ın Kahramanları Anıtı Yarışması/Mustafa Ertuğrul Aker ve Yusuf Ziya Erdil Anıtı, Eşdeğer Ödülü (2021) ve Efeler Belediyesi 100. Yıl Anıtı Önerisi (2023) bileşenleri biçim grameri açılımında, tasarım katmanları manifesto, kuruluş ve çevre koşullarıyla bütünleşme nitelikleri açısından değerlendirilmiştir. Öncelikle, uzamda tanımlanabilecek kompozisyon çeşitliliği ve örüntü dizgeleri üzerinden tasarım dilinin nasıl kodlanabileceği tartışılmıştır. Biçim grameri açılımında biçim olasılıklarının görsel algılamada farklı karşılıklar yakalayabileceği doğrulanmıştır. Ardından, işleyiş seçilen yapılar üzerinden ele alınarak biçim grameri dizilimi morfolojik düzeyde öğelerine ayrıştırılıp, sözdizimsel kuruluşu ile kesiştirilmesi yoluyla temsili karşılayan ifade karşılıkları betimlenmiştir. Elde edilen çıkarımlar, çalışma özelinde bir sonuç elde etme, başka anıtların ifade dilini okuma açısından biçim dizgesine dayalı bir öneri işleyiş sunmaktadır.

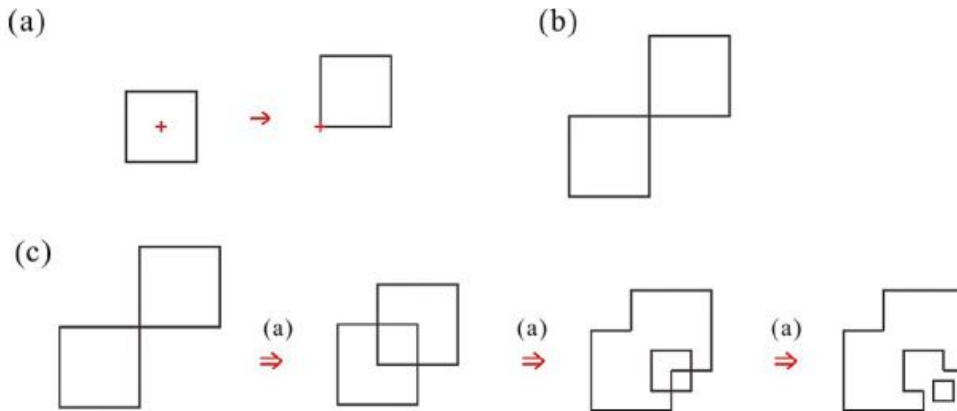
2. BİÇİM GRAMERİ AÇILIMINDA TASAR ÖĞELERİ DİZGESİ

Biçim olasılıkları dizgesi, bilişsel açıdan algıda etkili farklı karşılıklar oluşturabilmektedir. Bu başlık altında, tasar sürecinden bağımsız olarak uzamda tanımlanabilecek kompozisyon çeşitliliğinin ve örüntü dizgelerinin göstergebilimsel çözümlemesini oluşturmak amaçlanmıştır. Tasarım dili açılımında ele alınacak yapıları ayırt edici kılan, biçimi tanımlayan ölçütleri sınıflamak öncelikli hedeftir. Saussure (Culler 1985:52), tüm dil dizgesinin bir dizimsel ve dizisel bağıntılar kuramına indirgenip bu açıdan incelenebileceğini ve tüm dizisel olguların temelde özdeş olduklarını ileri sürer. Bu yapısalcı görüşün en açık savıdır. Tasarım dili çözümlemesi semantik ağda muhakeme edilen kuralı açık belirtilerle tanımlamayı sağlar. Verilerin kodlanmasıyla kelime dağarcığı kurulur (Petrova ve Pauwels 2021). Söz dizimi örtük tasarım alanını tanımlar. Bu bağlamda, tasarım dili içinde “gösteren” / “nesne” olarak anlam taşıma işlevini üstlenen biçim dizgesi topolojisi, biçim grameri açılımında morfolojik, sentaktik ve pragmatik düzeylerde bir içeriği karşılar. Morfolojik düzeyde nokta, çizgi, hacim ve espas/boşluk düzeni aracılığıyla sözcük kuruluşu sınıflanabilir. Sentaktik düzeyde sözdizimsel kuruluş, kompozisyonu meydana getiren tasar ilkelerini okunaklı kılar. Pragmatik düzeyde, fonksiyonel kuruluş ile öğelerin kompozisyon içindeki görevini tanımlamak mümkündür. Görsel algılama ve göstergebilim ile ilgili literatür veriler biçim ve biçimsel örgütlenme düzeninin nesneye anlam yükleme aracı olarak kullanılabileceğini göstermektedir.

Bir tasarda imgeye dair ipuçları nesnelerin uzamsal oryantasyonunda, elementer geometrinin şeklinde gizlidir. Tasarım, biçim ile bağlamın birbirine uyarlanması arayışıyla başlar (Alexander, 1964: 12). Güngör (2005: 6) bir düzenlemeye giren öğelerin kendi aralarında oluşan ya da başka bir öge grupları ile kurulan belirli ve etkili bağıntıyı anlam

olarak tanımlar. Buna göre bir tasarda bir araya gelen öğeler birbiri ile ilgisiz, gelişigüzel bir konumda ve düzensiz bir konumda olmaktan kurtarılıp; birbiriyle benzerlikler, yakınlıklar, amaç birliği bakımlarından kaynaştırılma yoluyla düzene sokulursa bu düzendeki yerleşme tarzı ve öğeler arasındaki birlik o tasarımın anlamı olur. Düzenlemeye egemen olan ana fikir farklı ifade biçimleri ile yakalanır. Üç boyutlu uzamda biçimsel öğelerin düzeni, çeşitliliği ve orantısal dengesi üzerinden soyutlama nosyonu sağlanır. Genç ve Sipahioğlu (1990: 54) biçimi/formu içeriğin görünen şekli olarak nitelendirir. Bir şekli algıladığımızda, onun bir şeyi temsil ettiğini ve böylece içeriğin bir formu olduğunu kabul etmiş sayılırız. Biçim; tüm duyular ile algılanabilir hacmi, nesnenin yapılı çevrede kaplayacağı yeri tanımlar.

Stiny ve Gips (1971: 127)'e göre biçim grameri ile oluşturulan algoritma, tasarımı yorumlarken öğeleri ayırt etmek veya birleştirmek için bir dizi dönüştürme kuralı sunar. Şekiller bir sözdiziminde şekil gramerinin kelime dağarcığıdır. Bir şekil gramerinin öncelikli amacı diyagramatik ve parametrik kuralların anlaşılmasıdır. Her şekil kuralı, öğelerin tümünü yorumlamak için parametrelili bir fonksiyon oluşturmayı sağlar. Parametrelerin kullanımına bağlı varyasyonlar, örneğin şekillerin çizgilerindeki ve açılarındaki değişiklikler kurallar tarafından oluşturulan yeni kelime dağarcığı tanımlamak amacıyla kullanılabilir. Analiz, bir ürünü incelemeyi, yapısını basit dilbilgisi kuralları olarak yakalamayı sağlar. İşleyiş, bilginin kolayca kodlanabilmesi için basit geometrik sınıflandırma tekniklerinin bulunması üzerinedir. Stiny, (2006: 134) şematik görüntüyü sonlu bir düzlemde tanımlanmış bir dizi talimat olarak nitelendirir. Şematik tanımlamanın merkezinde, sonlu çizgilerin örgütlenme düzeni bulunur. Herhangi bir şekil belirli özellikler ile karakterize edilir. Şematik kodlama Öklid dönüşümleri dizisi üzerinden gerçekleştirilir (Görsel 1).



Görsel 1. Başlangıç şekli ve ortaya çıkabilecek biçim olasılıkları (Yu ve diğerleri, 2021:4).

Biçim grameri çerçevesinde morfolojik, sözcüksel, sözdizimsel, anlamsal ve edimbilimsel düzeylerde analizler yapılabilmektedir (Kunkhet, 2015: 45). Stiny ve Gips (1971), Teboul (2011), Moussavi (2011), Kunkhet (2015) ve Wagner ve diğerlerinin (2020)'in literatüre sunduğu işleyişi referans alarak çalışmada anıt tasarlamada ve tasarlanmış olanı göstergebilimsel okumada kullanılabilecek 3 aşamalı kural tabanı oluşturulmuştur (Tablo 1).

Tablo 1. Tasarım dilini kural tabanına dönüştürmede kullanılabilecek algoritma.

BİÇİM GRAMERİ İLE TASARIM DİLİ KODLAMA	Morfolojik düzey/Sözcük kuruluşu	MS	olası ifadesel karşılıklar
	İki Boyutlu Öğeler	Mİ	
	Nokta	MN	odaklama, merkezileşme
	Çizgi	MÇ	süreklilik, yönsellik
	Düzlem	MD	sınırlar, kuşatma
	Üç Boyutlu Öğeler	MÜ	
	Hacim	MH	varlık, birlik
	Boşluk/Espas	MB	hafiflik, soyutlama, açıklık, biçimbozumu
	Sentaktik Düzey/Sözdizimsel kuruluş	SD	
	Üretim Kuralları	SÜ	
	Birleşme	SB	kesişme, kapsama, teğet geçme, örtüşme
	Parçalanma	SP	bölünme, kademelenme, derecelenme
	Ritim	SR	devingenlik, eşdeğerlik
	Simetri	SS	ağırlık merkezi, statik, durağan
	Asimetri	SA	bir tarafa yönlendirme, egemenlik
	Georeferanslar	SG	
	Konum	SK	içe dönük, dışa dönük
	Doku	SD	uyum, tezatlık
	Sistem Kartezyeni	SC	
	Taban	ST	oturma, zemin ile birleşme
	Gövde	SG	yükselme eğilimi
	Başlık	SB	vurgu, tamamlanış
	Pragmatik Düzey/Fonksiyonel kuruluş	PF	
	Öznitelikler	PÖ	
	Renk	PR	yanstıcılık, yutuculuk
	Doku	PD	zayıf, güçlü, seyrek, yoğun, gevşek, gergin
	Malzeme	PM	fiziksel, strüktürel, duyuşsal etki
	Taşıyıcılık	PT	
	Yapısal eleman	PY	rijit, elastik, plastik
	Destekleyici eleman	PD	alan kapatma, alan örtme
	Bağımsız eleman	PB	tekil, monolitik kütle etkisi
	Ayrıntılar	PA	
	Figüratif ifade	PF	detaylandırma
	Soyut ifade	PS	yorumlama
	Doku	PD	
	Rasyonel	PR	düzen
	Organik	PO	karmaşa

Morfolojik, boyutsal, uzamsal analizler ile algoritma kurulabilmektedir. Böylece, incelenen nesnenin biçimsel özelliklerini çeşitli kategoriler altında sınıflandırma olanağı oluşmaktadır. Öğeler düzeyinde veya ilişkiler düzeyinde karakteristikler belirginleşmektedir. Tasarımda çok sayıda biçim kombinasyonu ile karşılaşılır ancak hepsi anlam taşımayabilir. Bu noktada, biçim grameri, biçimi ortaya koyan öğelerin kompozisyon

içinde bir araya geliş ilkelerini tespit etmek için bir yol oluşturur. Biçim gramerine dayalı çözümlemede bileşenler arasındaki ilişkileri oluşturan merkezi kural belirlenebilmektedir. Bileşenlerin biçim özellikleri kadar arayüz ve ayrıntılar, boyutsal özelliklerin birliği oluşturduğu, tasarım dilini belirlediği görülür. Nesneyi nokta, çizgi ve yüzeylerden oluşan bir geometrik formda temsil eden en basit düzeyden karmaşık bir düzenlemeye doğru kompozisyonu sınıflayan hiyerarşik algoritma tanımlanabilmektedir.

2.1. Morfolojik Düzey/Sözcük Kuruluşu

Biçim, ortaya çıkacak mimari ürünün veya sanat yapısının karakteristik görünümünde ve algıda oluşacak karşılıklı -uygulamanın kolektif bellekte tutunacağı esas yerde- etkin olur. Biçimi morfolojik açıdan ortaya çıkaran bileşenler bulunmaktadır. Klee'ye (1961: 24) göre biçim, biçimsel devrimin kaynağı olan noktayla başlar. Noktanın etkisinin kaybolduğu yerde çizgi oluşur. Bu birinci boyuttur. Eğer, çizgi bir düzlem oluşturmak üzere ötelenirse iki boyutlu bir eleman elde edilir. Düzlemlerden uzama taşınan harekette, yüzeylerin kesişmesi nesneyi -üç boyutlu hacimleri- meydana getirir. Bu devingen işleyiş, noktayı bir çizgiye, çizgiyi de bir yüzeye dönüştüren kinetik düzen içindedir. Dolayısıyla, nokta yapıları çevrede bir konum belirlerken, çizgi bir sınır, şekil bir yüzey, hacim ise üçüncü boyutta nesneyi tanımlar.

Nokta uzamda bir koordinat belirler. Noktanın belli bir doğrultuda tekrarı ile çizgi veya şekil oluşabilir. Noktanın konumunun baskın bir merkeze yönlendiren etki oluşturmaması halinde bir odak noktası ortaya çıkar. Görsel denge içindeki düzenlemenin dayanak noktası, aynı zamanda, çekim merkezi-kaçışı, nesnede izdüşümleri bulunan projeksiyon merkezidir. İki çizginin kesişmesi bir nokta oluşturabilir. İmgelerin süperpozisyonlarında ipucu veren noktalar bunların konturlarının kesişme noktalarıdır (Genç ve Sipahioğlu, 1990: 69). Nokta, biçimsiz veya şekilsiz olmasına rağmen, bir alan içinde varlığını ortaya koyar. Nokta sabit bir merkez oluşturur, bulunduğu çevrede kendisiyle ilintili olan elemanları organize edip bu alana hükmeder. Diğer taraftan, merkezin dışına ötelendiğinde, nokta ve yüzey arasındaki dengeler değişir ve iki öğeden biri baskın olarak ön plana çıkar (Ching, 2016: 4). Nokta tek başına görsel algıda durağan merkezi bir etki oluştururken, sayısı düzenli olarak artan, uzamda dengeli dağılan nokta dizisi ritim, dengesiz dağılımda kaos etkisi meydana getirebilir.

Noktalar dizgesinin tek tek ayırt edilemediği durumda, noktalar birleşerek bir çizgi haline gelir. Noktadan farklı olarak çizgi durağan değildir, aksenel veya eğrisel bir doğrultudur. Bir biçim iki nedenden dolayı çizgi etkisiyle tanımlanır: genişliği oldukça dardır veya uzunluğu belirgindir. Uzunluk ve genişlik değerleri arasındaki oran biçime çizgisel bir görüntü kazandırır (Wong, 1972: 9). Genişliğinden ve uzunluğundan bağımsız

olarak, eğer bir öge çizgi etkisi oluşturuyorsa, çizgisel bir özellik taşıyorsa, tasar içinde düzlemsel rol oynar. Çizginin yatay, düşey, kavisli veya eğrisel oluşu çizgilerin ifade-sinde bir uyum veya zıtlık ortaya çıkarır (Güngör, 2005: 38). Çizginin sağladığı akış ve döngü kompozisyon içinde bir doğrultuda süreklilik etkisi oluşturabilir. Yatay bileşenler süreklilik hissini pekiştirirken düşey öğeler, bu doğrultuda yükselme eğilimini vurgular (Eco, 2019: 97). Zevi'ye (2015: 146) göre, bir çizgi zayıf ya da yoğun, gergin ya da gevşek, güçlü ya da akıcı olabilir. Bu durumu biçimin dural olmayışına, güneşin seyriyle bile hareket içinde oluşuna bağlar.

Sıralı olmayan en az üç nokta veya bir çizginin ötelenmesi bir yüzey alanı tanımlar. Yü-zeyler, bir koordinat düzleminde düşey veya yatay doğrultudadır. Düzlemin sınırlandı-rıldığı bir hatta şekil ortaya çıkar (Dondis, 1973: 45). Şekiller aracılığıyla, hacmin olduğu kadar boşluğun da sınırları tanımlanabilir. Her biçimin geometrik veya serbest düzende bir şekli bulunur. Şekiller sembol ve üslup oluşturmanın aracıdır. Arnheim'a göre (2007: 43), görsel algılamada biçimler şekil kategorilerini karşılayan kavramları oluşturur. Re-tinaya aktarılan optik imge, fiziksel görüntüsünün mekanik açıdan eksiksiz bir yansı-masıdır. Şekil ile onu kuşatan strüktür arasındaki ilişki, temel birime maddi özellikler (fiziksel, strüktürel, duyuşal ve etkisel) verir. Moussavi (2011: 28) biçimin işlevini ta-nımlarken şekli etrafıca ele alır. Buna göre, farklı alanlarda farklı şekil düzenleri sadece hafiflik, düşeylik, tinsellik gibi güçlü duyumsamaları değil; nervürleme, kademelenme, asimetri, kristallilik, hücrelilik ve yelpazelenme gibi pek çok duyuyu uyaran benzersiz biçimlenmeler de meydana getirebilir.

Kendi doğrultusundan farklı bir yönde ötelenen bir düzlem, bir hacme dönüşür. Doğ-rultunun getirisi bir konumu bulunur (Leborg, 2006: 13). Diğer tüm tasar öğeleri uzam-da bir iz bırakırken, hacim, üçüncü boyutta uzamın düzlemler tarafından sınırlandırıl-masıyla ortaya çıkar. Dolayısıyla, nesnenin tüm duyular ile algılanarak, yapıyı çevrede kaplayacağı yer hacim ile tanımlanır. Borie ve diğerlerine göre (2019: 37), tüm düzlem öğeleri, bilinçte alan kapatma ve bir alanın üzerini örtme diyalektiğine indirgenir. Orta-ya çıkan genel hacim, hacim öğelerine bölünebilir veya tanımlı bir düzlemsel öge biçi-minde algılanabilir.

Nesnenin sınırlarını belirleyerek, topolojinin çeşitliliğini görünür kılan boşluktur. Var-lık-yokluk, doluluk-boşluk tezatlığı, birçok düşünce akımı ve manifestoda yer almıştır. Her şeyin ancak boşlukta var olduğu yaklaşımda, boşluk, bir potansiyelin varlığına ve bitmediğine işaret eder. Doluluk-boşluk dengesinde bütün öğelerin bir yararı vardır ancak işlevi gören boşluktur (Kuban 2013: 80). Boşluk ve doluluk arasındaki tezatlığa karşın, kesişme biçimleri ve oranları bütünde etkin belli dengeleri yansıtır. Biçim ve içe-riğinin kendi içindeki dengesi nihai baskın karakter yoğunluğunu belirler. Boşluğun;

uzamın tanımladığı bir kütle etkisi oluşur. Boşluğun belli aralıklarla tekrarı kütleyle ve dolaylı yoldan anlama ritim kazandırır. Yüzeylerin dolu/masif olma hali ile sağlanan kütle kompozisyonu ifade açısından en az boşluk kurgusu kadar anlamlıdır. Uzamda boşluğun organizasyonu, dolu hacmin içinde yapılan düzenlemelerle karşımıza çıkmaktadır. Espas, nesnenin kurgusunda bilinçli olarak bırakılan anlamlı boşluktur. Onat (2020: 9), asal formların gövdesinden yanal veya üst yüzeylerden parçanın yontularak çıkartılmasını boşaltma olarak nitelendirir. Buna göre, yanal boşaltmada, yüzeylerdeki düşey ayrıtların varlığı formun karakterini korumasında etkili olur. Üstten boşaltmalar ise nesnenin içe dönük bir karakter kazanmasında etkili olur. İnsan ölçeği ile oranına bağlı olarak algılanmayabilir. Kitlenin sınırlarına hapsolan boşluğun yanı sıra, kitleyi saran boşluk da çevre ile oranları tanımlayarak biçimin algıdaki etkisini belirler. Kütlenin hacimsel kararlılığı dolu/boş oranlarına bağlıdır.

2.2. Sentaktik Düzey/Sözdizimsel Kuruluş

Tasar öğelerinin belirli ilkeler doğrultusunda birleşmesi kompozisyonu ortaya çıkarır. Kompozisyon, bir amaç için bir araya getirilen öğelerin oluşturduğu uyumlu bütündür. Her koşulda yeniden tanımlanan birleşim olasılıkları, öğelerin bir araya geliş düzeni ile noktasal, ışınsal ve yüzeysel etkiler oluşturarak çeşitlenir. Sonuç, asal geometrik biçimler tabanında yalın bir görünümde olabileceği gibi, biçimin deformasyonuna dayalı bir üretim içinde veya çoklu öğeler grubunun oluşturduğu karmaşık bir bütün içinde okunaklı olabilir. Neumeyer (1964: 57), bu çeşitliliği geometrik biçimler ve morfolojik biçimler olarak sınıflandırmakta, biçimlendirilmiş içerikte -formun bağlamında- her bir etkinin bağımsız fenomenler ürettiğini dile getirmektedir. Moussavi (2011: 24), asal geometrik biçimlere nazaran hibrit yapının karmaşık bir biçimlendirme meydana getirerek hem algısal hem de etkisel çeşitlilik sağladığına dikkat çekmektedir. Farklı etkiler değişik algılamalara yol açarak ve biçimin tek bir anlam veya anlamlandırmaya indirgenmesini önlemektedir. Wong'a göre (1969: 11), nihai biçimi oluşturmak için öğelerin bir araya getirilmesi farklı yüzey ilişkileri ortaya çıkarır. Teğet geçme, örtüşme, içe girme, keşişme, kapsama öğelerin birleşim yolları arasındadır. Bu şekilde öğeler, farklı hacim ve yüzey niteliklerinin oluşturacağı tesirin yansıtılabilmesi için birbiri içinde eritilebilir. Onat (2020: 54), yan yana gelen asal formların birbirlerine olan egemenlikleri azaldıkça ekleme etkisinin de kaybolacağına değinir. Bu kapsamda Borie ve diğerleri (2019: 46), formun deformasyonu konusunu etrafıca ele alarak, iki ayrı düzenin birbirlerinin varlığını etkilemeden bir arada var olabileceği gibi baskın olan öğenin diğerini deformasyona uğratabileceğini savunur. Her koşulda, basit hacimlerin bir araya getirilmesi ile tasarlanan nesne, yeni kavuştuğu biçim içinde ikinci defa okunduğunda ortaya çıkan hacimle bütünleşen bir etki bırakabilir. Bir öğeyle bu öğenin parçası olduğu nesne arasındaki

ilişki, bir bütün oluşturma yeterliliği açısından öğeler arasında tümleşmeye dayalı bir bağıntı oluşturur.

Nesnenin genişlik, uzunluk ve yükseklik ile tanımlanan ölçülerinden herhangi biri veya tamamı bu doğrultularda parçalara ayrıştırılabilir. Rasyonel geometrik bir düzende parçalanma olabileceği gibi çokgen bir düzenin de boyutlama arayışıyla birimlere ayrılması mümkündür. Arnheim (2007: 209), konik kesitler kuramında, bir koninin kesitinin paralelliği korunarak ya da kesme açısını değiştirerek dilimlenirse en baskın özelliklerinin ortaya çıkan parçalarda okunaklı olmayacağına değinir. Keza, eksene dik dilimlemelerde sonuç bütün ile bağıntılı niteliktedir. Daire, elips ve benzeri geometrik taban oturumlu biçimlerde de aynı durumun geçerlidir. Öğelerin birlikte okunuşunda, bütünlük etkisinin kurulması önemli olduğu kadar parçaların kendi içinde -bağımsız- olarak kazandığı özellikler de ifadede etkili olabilmektedir. Parçalar arasındaki mesafeye bağlı olarak derinlik etkisi oluşabilir. Parçalanma sonucu oluşan boşluğun tekrarlı aralıklar şeklinde olması ile bir ritim etkisi meydana gelebilir. Özdeş parçaların tanımladığı modüllerin veya öge gruplarının belli bir düzende uyumlu tekrarıyla ritim oluşur. Tekrarlanan öge veya boşluklar arasındaki mesafenin aynı olduğu durumlarda tanımlı tekrarın bir frekansı vardır. Bu mesafenin öge veya öğeler grubu arasında değişmesi halinde, belirli frekanslarda, tekrarın bir ritmi bulunur (Leborg, 2006: 40). Yaşamın özünde zaman dilimlerinden, müziğe kadar her alanda hissedilen bu işleyiş tekrar edilen öğelerin sayısı ve sürekliliği ile yinelenme etkisine dayalı bir düzende bütünü okunaklı kılar. Arnheim (2007: 207), dizilimin kesin evrelerinin, ara değerlerin saptığı ya da yöneldiği bir kompozisyonda benzer gönderme temelleri olarak hizmet ettiğini dile getirir. Wong (1968: 15), yinelenin birim formlar oluşturduğu kabulünde, ritmi sadece boyut ile bağıntılı görmez. Buna göre, şeklin, ölçünün, rengin, dokunun, yön ve pozisyonun tekrarı biçimi dinamik bir düzen içinde hareketlendirerek tekdüze bir nesne olmaktan uzaklaştırabileceği gibi unsurların sıkça tekrarlanması bütünde monoton bir etki bırakabilir.

Bir nokta, bir doğru veya düzlemin tanımladığı bir aks/eksen doğrultusundaki tarafların eşdeğer kuruluşu ile simetri ortaya çıkar. Düşey veya yatay bir eksene göre yüzeylerin alt-üst, sağ-sol doğrultusundaki gelişimi bu yönüyle okunaklı olabilir. Bu nitelik, nesnenin ağırlık merkezi ve denge durumu arasındaki bağıntıyı görünür kılar. Simetri, kuvvetleri karşılayan ilkel bir koşulda, nesnenin sahip olduğu doğal denge konumudur (Alexander, 1964: 127). Strüktürel zorunluluklarının kalktığı durumda bilinçli olarak aranmış olan simetrik düzen, bu defa, kompozisyondaki denge içinde belli arayışların karşılığını yakalar. Zevi (2015: 148), simetri ile sağlanan eşdeğerlik etkisini empati felsefesi doğrultusunda yorumlar. Aynı yaklaşımla asimetrik düzeni, ekseni olmayan kuruluştaki denge durumu olarak tanımlar. Buradaki dengenin bir başka öge ile karşılığının

sağlanabileceğini belirtip, aksi takdirde durumun, algıyı bir tarafa yönlendirerek koşuldan rahatsız olmamıza neden olabileceğini dile getirir. Bir kompozisyonda öğelerin kararlılığının sağlanamaması halinde oluşan etki tamamlanmamış, hareketli, devingenken, dengeli dağılımı durumunda statik, durağandır.

2.3. Pragmatik Düzey/Fonksiyonel Kuruluş

Bir tasar ürün olarak anıt, kompozisyonun tanımladığı bir nesne ve aynı zamanda anlamı taşıyan bir göstergedir. Bir göstergede mevcut anlam, gösterilenin mümkün kıldığı işlevdir (Eco, 2019: 269). Anıtın bir gösterge olduğu kabulünde, biçim özellikleri veri toplama ve verilerin bağlamda tutunduğu karşılığı sorgulayarak öze erişme amaçlarıyla kullanılabilir. Nesne içindeki yerleşik anlamı okumak bilginin kodlanması üzerinden mümkündür. Ancak bu noktada, yapısal öğelerin tekil olarak taşıdığı anlamların yanı sıra diğer öğeler ile etkileşimi de önem kazanır. Köksal'ın (2009: 97) altını çizdiği bir konu belirli bir bütünün içindeki parçayla ayrı bir bütünün içinde yer alan ya da tek başına var olan parça olarak ayrı anlamlar taşıyabileceği üzerinedir. Başka bir deyişle yapıt içerdiği öğeler toplamından farklı bir gerçekliktir ve hiçbir şekilde öğeler yığına indirgenemez. Öğelerin bir araya gelerek oluşturduğu bir kompozisyonda birliğin oluşabilmesi için denge gereklidir. Güngör (2005: 145), bir düzenlemedeki öğelerin renk, doku, yön, aralık, ölçü gibi niteliklerinin dengeyi ortaya koyduğu kabulünde bir denge-sizlik göze batmıyorsa dengenin sağlandığını savunur. Bu bağlamda, birlik, uygunluk yolu, egemenlik yolu veya zıtlık yoluyla sağlanır. İmgenin süjedeki karşılığı ile dengenin ve birliğin varlığı kabul edilir veya reddedilir. Oluşan kanı, her ne kadar bireysel olsa da insanın her şeyin ölçüsü olduğu yaklaşımında ölçek kavramını nesnel yargının özsel bir ögesi olarak değerlendirilebilir (Zevi 2015: 149). Dolayısıyla, biçimi meydana getiren kompozisyon öğelerinin kendi içinde olduğu kadar insan ölçeği ile oranı ifade olarak farklı tesirler oluşturabilmektedir. Bu noktada strüktürün öznelilikleri, ayrıntıları ve dokusu pragmatik açıdan algıda çeşitlenen ifadesel karşılıkları tanımlı kılar.

3. TASARIM DİLİ ÜZERİNDEN TEMSİLİN OKUNUŞU

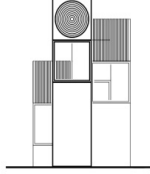
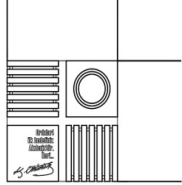
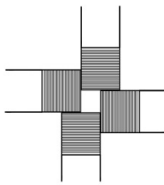
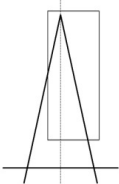
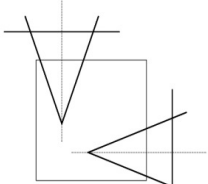
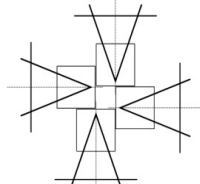
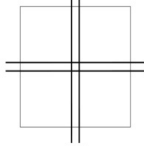
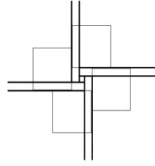
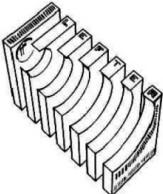
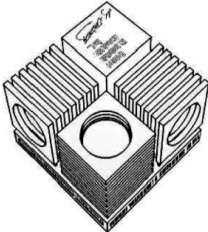
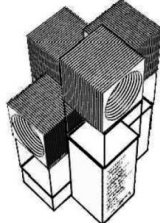
Anlam-tektonik ilişkisi biçim grameri açılımında tasar öğeleri ve öğelerin örgütlenme düzeni açısından ele alınmıştır. Elde edilen çıkarımlar her bir öğenin tekil olarak ve belli bir kompozisyon düzeni içerisindeki kullanımında görsel algılamada farklı ifadesel karşılıklar yakalanabileceği sonucuna ulaştırmıştır. Çalışmanın tasarım dili çözümlemeye dayalı metodolojisini içeren bu aşamada biçim bağlamı içinde ele alınarak, “gösterilen” / “temsilen edilen değer” açılımında ortaya çıkan bulgular irdelenmiştir. Barthes (1996:10), gösterilenin en belirgin tanımını Eiffel Kulesi üzerinden yapar; “Kule

merkezini oluşturduğu eksiksiz optik sistemin tek kör noktasıdır, Paris de bunun çevre çemberini oluşturur. Kule gören bir nesnedir, görülen bir bakıştır. Eksiksiz bir fiildir o, aynı zamanda hem etken hem de edilgendir.” Görüldüğü üzere, gösterilen, gösterenin bağlamı içinde yerini tariflemektedir.

Bu aşamada, farklı semantik karşılıkların nasıl yakalanabildiğine yönelik göstergebilimsel çözümlmeleri ortaya koyabilmek hedefiyle, anıt ve anma temalı yarışma süreçlerinde sunulan fikir projesi önerileri üzerinden biçimi örgütleyen görece değişkenlerin tasarım dili üzerindeki etkisini ve biçim ile temsilde betimlenebilecek karşılığı araştırmak hedeflenmiştir. İncelenecek örneklerin seçimi için, tasarımcının aynı oluşu, tasarımda benzer asal geometrilerin yer alışı bir ölçüt olarak kabul edilerek, biçim organizasyonlarında ögenin bağlamı içindeki yeri araştırılmıştır. İstanbul’un Mezarları Yarışması/Lefter Küçükandonyadis Anıt Mezarı, 1.Ödülü (2020) ve Kaş’ın Kahramanları Anıtı Yarışması/Mustafa Ertuğrul Aker ve Yusuf Ziya Erdil Anıtı, Eşdeğer Ödülü (2021) ve Efeler Belediyesi 100. Yıl Anıtı Önerisi (2023) karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Bu kapsamda yapıların seçiminde, tasarım sürecini yönlendiren koşulların farklı olması, diğer taraftan, asal geometrilerden türetilmiş benzer biçimsel öğelerin yer alması önemsenmiştir. Tasarım dili, küp ve koni tabanlı biçimsel öğeler kullanılarak geliştirilmiş bu üç proje topolojik açıdan benzer biçimsel öğeler içermek ile birlikte kompozisyon kuruluşu ve tasar öğeleri dizgesi ile bağlamı içinde karşılayacağı farklı temsiller görünür kılınarak irdelenmiştir. Biçim bileşenlerinin biçim grameri açılımında, tasarım katmanları manifesto, kuruluş ve çevre koşullarıyla bütünleşme nitelikleri açısından değerlendirilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde tanımlanan biçimsel öğelerin bilişsel açıdan algıda etkili karşılıkları bu aşamada yapıların biçim grameri açılımında incelenmesi için kullanılmıştır. Öncelikle, dizilimsel bağlantılar ile kuralları görünür kılmak hedeflenmiştir. Biçim ve biçimsel örgütlenme düzeni kuruluşu morfolojik, sentaktik düzeylerde biçim grameri açılımında sınıflandırılmıştır (Tablo 2). Ortaya çıkan özdeş değerlerin görüngüleri öne çıkarmak için kullanılması planlanmıştır. Benzer dizilimler, öteki oluşum olasılıkları bağlamında da yoruma açıktır. Bir biçim özelliği, bir anlama karşılık geliyorsa gösteren ile gösterilen arasındaki bağlantıların bu gösterge kuruluşu için ne şekilde bir ilişki içerdiği bulgulara dönüştürülerek sorgulanmıştır. Her yapı ile ilgili biçim grameri dizilimi morfolojik düzeyde öğelerine ayrıştırılıp, tablo içinde sözdizimsel kuruluşu ile kesiştirilmesi yoluyla incelenmiştir. Sonrasında, bu başlık altında yorumlanan veriler bulgulara dönüştürülerek çıkarımlar oluşturulmuştur.

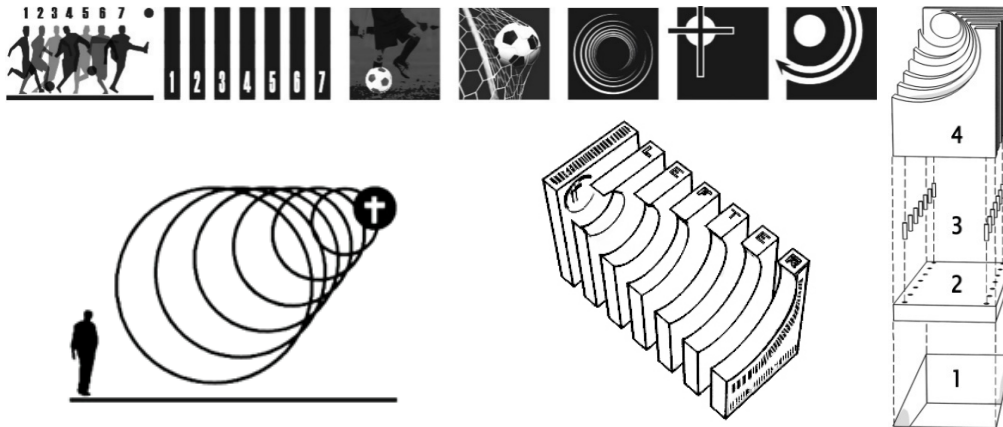
Tablo 2. İncelenen modellerin biçimsel öğelerinin biçim grameri açılımındaki yeri.

	LEFTER KÜÇÜKANDONYADİS ANITMEZARI	KAŞ'IN KAHRAMANLARI ANITI	EFELER BELEDİYESİ 100. YIL ANITI
MN-Nokta	 1 odak	 2 odak	 4 odak
MÇ-Çizgi	 1 doğrultu	 2 doğrultu	 4 doğrultu
MD-Düzlem	7 x 1 modül	7 x 4 modül	25 x 4 modül
SB-Birleşme	 prizma+koni	 küp+koni	 küp+koni
SP-Parçalanma	 paralel	 dik	 dik
Biçim			

3.1. Model A- Lefter Küçükandonyadis Anıtmezarı

Lefter Küçükandonyadis Anıtmezar önerisinde, ölüm ile yaşam arasındaki bağa sembolik atıflar yapmak amaçlanmıştır. Etkin metaforun karşılığı varlık/sonsuzluk ekseninde aranmıştır. Frankl (2009), tezat görünen ancak birbirini ortaya koyan bağıntıyı zaman ekseninde yorumlar. “Yaşamın geçici olan yönü potansiyellere dayalıdır ancak eylemler ile gerçekliğe dönüşür, korunur ve mutlak geçmişte asılı kalır ve burada geçicilikten kurtarılır. Çünkü yaşanmış olan her şey geri dönülmez bir şekilde kaydedilmiştir. Dolayısıyla, yaşamın kırılganlığı varoluşu geçici kılmaz. Bu bizi geleceğe bağlar ve bizi geçmişle ilişkilendirir. Zamanın kumları üzerindeki ayak izleri varoluşun anıtının nelere dayandığını belirler” (Frankl, 2009).

Lefter'in varoluşunu sonsuzluğa taşıyan yol asla "ışkalanmaması" gerekmiş merkezi bir hedefi içermektedir. Eylemler dizgisi ve yaşam döngüsünün safhaları bu öze odaklı tamamlanışın bir parçası niteliğindedir. Forvet mevkiinde hücum ile başlayan eylem, gol ile nihayetine kavuşur. Bu doğrultuda ilerleyiş hali okunaklıdır. "Futbolun Ordinaryüsü" çocukluğunda sokak aralarında, gençliğinde Taksimspor'da, erişkinlik döneminde ise Fenerbahçe ve Türk Milli Takım (Yücebulut, 2004) oyunculukları ile futbol merkezinde kesişen eksende kaderini ve dolayısıyla kendini bulmuştur. Anıt tasarımı futbolcunun yaşam döngüsündeki birbirini besleyen safhalar bütünde bir tamamlanış süreci olarak yorumlanmıştır (Görsel 2).

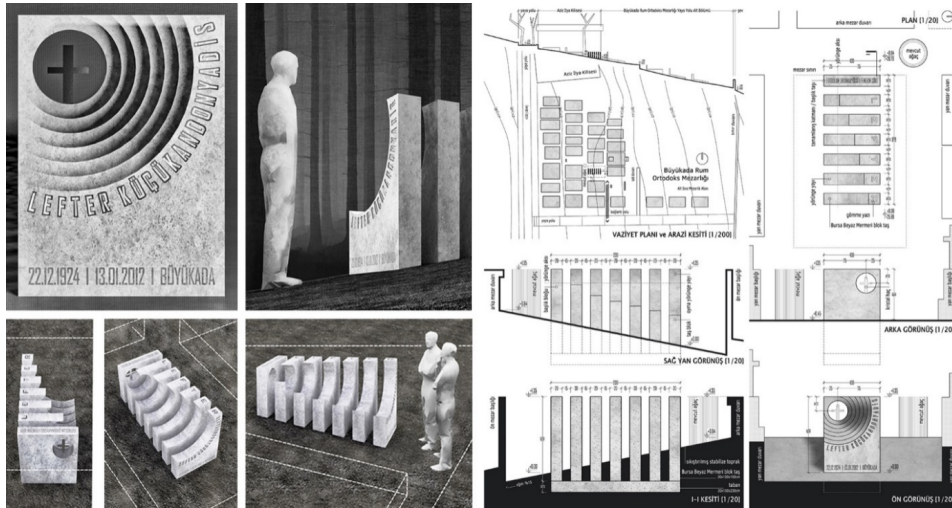


Görsel 2. *Lefter Küçükandonyadis Anıt Mezarı tasarımında metaforun kurgusu* (<http> 1).

İlerleyiş hali öneri tasarımıda çok katmanlı ve koşut bileşenlerden oluşan strüktürel kuruluş ile soyutlanmaktadır. Bu niteliği karşılamak için, ezoterik açıdan tamamlanmışlığı ve bütünlüğü temsil eden yedi katman tek bir izdüşümsel odakta birleşir. Kurgunun parçalı düzeni sonucu oluşan kademelenme ve hiyerarşi, zamanın akışkanlığına

ve nihayetinde her şeyin tekte birleşmesine gönderme yapar. Ziyaretçileri söz konusu kurgusal odağa taşımada bir geçit görevi gören kaçma merkezi sonsuzlukla bu şekilde özdeşleşir. Tüm bu değerleri kullanarak, öneri mezarın Lefter'in varoluşuna açılan geçit niteliğinde; yörünge yaylarının kaçma noktalarının toplandığı bir odak niteliğini kazanması hedeflenmiştir. Bu amaçla, yörünge yayları, prizmatik taş blokların her birinin, boşluğun tanımladığı bir koni ile kesiştiği varsayımında, farklı çaplarda oyulmasıyla oluşturulur. Tamamlanış noktası sayılan, yayların tam bir daireye dönüştüğü noktada, koninin tepe merkezinde, katmanın ortasında bağlamsal etkiyi güçlendiren kristal haç bulunur. Strüktür kuruluşunda, tüm bileşenleri taşıtmak amacıyla ilk olarak toprak altı kota taban oturtularak, düşey taş blokların ankrajlarla tespit edilmesi sonucunda anıt yapısal dengelerin sağlanması açısından da tamamlanmıştır.

Aynı malzeme kullanımı ve tek geometrik hareket ile ziyaretçilerin merkezi yörüngeye katılımı sağlanır. Benzer yaklaşımla, yalın peyzajın merkezi kaçma noktasını vurgulayacağı düşüncesiyle mezarın etrafını saran bölge de stabilize toprak olarak tutulmuştur. Mezarlık genelinde kullanımı yaygın olan Bursa beyaz mermerinin kullanımı ile mutlak tesirin sınırları genişletilmiştir. Söz konusu merkezi tutumun baskın biçimde ortaya çıkmayıp, yere ait bir parça olarak gelişebilmesi için yan ve üst mezar duvar bitiş hizaları, alt ve üst mezar haç aksı ve yüksekliği belirleyici olmuştur. Tüm bu veriler doğrultusunda önerilen tasarım, sıra düzeni koruyacak şekilde tutulmuş ancak boyutlandırma yanlarda geçişlere, ayakucu kısmında toplanmaya olanak tanıyacak şekilde düzenlenmiştir (Görsel 3). Tasar öğeleri ve üretim yöntemleri açısından bakıldığında bağlamda etkili karşılık okunaklıdır (Tablo 3).



Görsel 3. Lefter Küçükandonyadis Anıt Mezarı tasarımı (<http> 1).

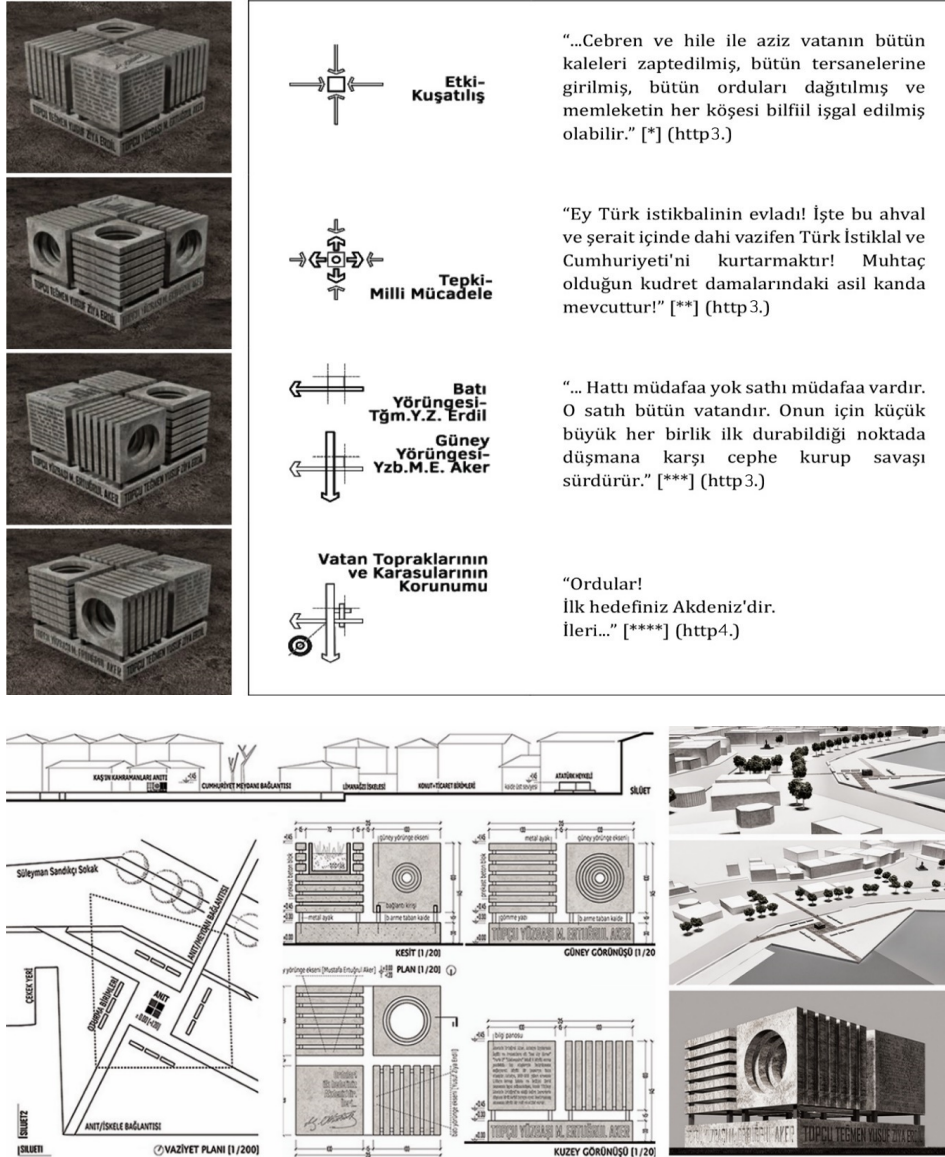
Tablo 3. *Lefter Küçükandonyadis Anıt Mezarında biçimsel değerlerin ifadesel karşılığı.*

MODEL A- Lefter Küçükandonyadis Anıtmezarı					
Biçim Bileşeni	Birleşme	Parçalanma	Ritim	Simetri	Asimetri
P1-Nokta	x odak oluşturma				x koordinat tanımlama
P2-Çizgi		x katmanlara ayırma	x döngüsel tekrar		x süreç farklılıkları
P3-Şekil					x sınırları belirleme
P4-Hacim		x dolu hacim ile varlığın tanımlanması			
P5-Boşluk		x espas ile varoluş/zaman kesişiminin vurgulanması			
P1-Nokta: Yörünge yayları merkezi bir kaçışta birleşerek kurgusal odak oluşturur. Her şeyin tekte birleştiği kaçış, sonsuzluk imgesinde bağlamsal etkiyi güçlendirmektedir. Noktasal merkezin hacim içindeki asimetrik konumu, bir koordinat tanımlayarak -futbol ekseninde kaleye giren bir top temsilinde- asla ıskalanmaması gerekmiş hedef ile özdeşleşmektedir. P2-Çizgi: Yanal yüzeylerde düşey, üst yüzeyde yatay çizgisel etki oluşturan yedi katman tamamlanmışlık ve bütünlük ifadesini taşımaktadır. Yaşamının her evresinde futbol ekseninde kendini bulma hali, ritim ile sağlanan döngüsel tekrar düzeniyle karşılanmıştır. P3-Şekil: Biçimde okunaklı baskın şekiller daire ve kare geometrik tabanlıdır. Dairenin boşlukla/sonsuzlukla özdeşleşmesi ve karenin dolu hacmi/yaşanmış olanı yansıtmaları biçimi yüzeylerin kesişiminde okunaklı kılmaktadır. P4-Hacim: Biçim, parçaların belli tekrarıyla bir araya gelerek oluşturduğu yeni bir düzen etkisinde olduğu kadar asal bir formun -prizmanın- belli aralıklarla deformasyonu ile oluşmuş bir görünümde birlik etkisini oluşturur. Hacmin kendi içindeki dengesi nihai baskın karakter yoğunluğunu belirlemektedir. Dolu hacmin karşılığı varlığı temsil eder. P5-Boşluk: Uzamın tanımladığı bir kütle etkisi oluşur. Boşluğun belli aralıklarla tekrarı kütleye ritim kazandırır. Yüzeylerin boşluk kurgusu, ifade açısından en az dolu/masif olma hali ile sağlanan kütle kompozisyonu kadar anlamlıdır. Varlık, sonsuzluk temsilindeki boşluk ile görünür kılınır.					

3.2. Model B- Kaş'ın Kahramanları Anıtı

Millî Mücadele'nin özünü oluşturan ilkeleri temel alarak geliştirilmiştir. “Yer”in toprak; toprağın da kahraman Türk Ordusu’nun başarıları ile vatana dönüştüğünü hatırlatmak için alana yaklaşılacak her doğrultuda gözlemciyi terrakota esaslı malzemeden olma bir yol karşılamaktadır. Tıpkı Millî Mücadele’de düşman askeriyle kuşatılan vatanını, satılık gözetmeden kollayan direniş cepheleri gibi burada da ziyaretçileri merkeze taşıyacak dört arter bulunmaktadır. Alana Batı istikametinden gelindiğinde anıta ulaşmadan önce Ulu Önder Atatürk’ün büstünün fark edilmesi için, öneri anıt bu büstün kaidesi yüksekliğinde tutulmuştur. Öneri anıtın konumu, proje alanın tam merkezinde bir pusulaya oturmuşçasına kurgulanmıştır. Bu bağlamda, güney ve batı doğrultuları, Topçu Yzb. M. Ertuğrul Aker’in, Topçu Tğm. Y. Ziya Erdil’in savunduğu cepheleri temsil etmektedir. Dört koldan savunma eylemi tasarımda doğrultu ve koordinatlar tanımlayan, koşut bileşenlerden oluşan strüktürel kuruluş ile karşılanmaktadır. Kurgunun işleyiş dengelerine

göre parçalanması sonucu oluşan kademelenme ve hiyerarşi Güney'de Topçu Yzb. M. Ertuğrul Aker'in, Batı'da Topçu Tğm. Y. Ziya Erdil'in kazanımlarına gönderme yapmaktadır. Vatan topraklarının ve karasularının top atışlarıyla korunuşunu temsil eden yörüngesel işleyiş savunma hattıyla bu şekilde özdeşleşir. Bu noktada, anıtın yörünge yaylarına ait kaçışların birleştiği bir odak niteliğini kazanması hedeflenmiştir (Görsel 4).



Görsel 4. Kaş'ın Kahramanları Anıtı tasarımı metaforun kurgusu (http 2). Atatürk'ün bu bağlamdaki sözleri (http 3) ve (http 4) içerik ve manifesto gelişiminde yorumlanmıştır.

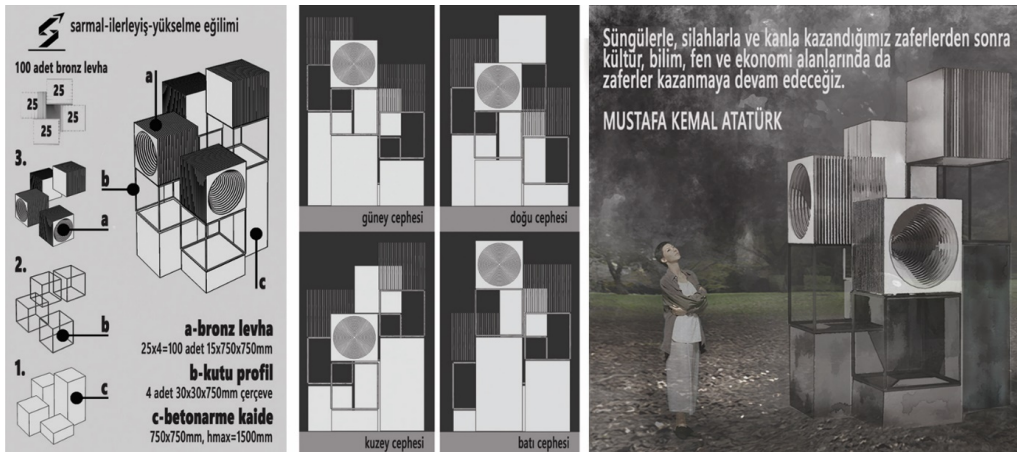
Böylece, her doğrultuda farklı karşılıklarla bu merkezi yörüngeye katılım sağlanabilmektedir. Gerekli açılarda, bağlamsal etkiyi güçlendiren gömme yazı bulunur. Anıtın kuruluşunda merkezdeki kaide ile taban oluşturulması planlanmıştır. Kaide içerisine ara kesiti oluşturan ankrajlar/bağlantı elemanları yerleştirilmektedir. Yörünge yayları kalıplanarak prekast beton olarak oluşturulmaktadır. Blokların stabilitesini sağlamak amacıyla ilk olarak toprak altı kota taban oturtulup, ardından bağlantı ayakları yerleştirilmesi ve blokların eklenmesiyle strüktür yapısal açıdan tamamlanacaktır. Tasarımın civarda yer alan diğer anıt ile bütünleşip yere ait bir parça olarak gelişebilmesi arayışında mevcut Atatürk büstünün kaide yüksekliği ve taban oturma alanı anıtın boyutsal kararlarında belirleyici olmuştur. Öneri anıtın, vatan temsiliinde olduğu yaklaşımda, bağlantı yollarında etkin yapı malzemesi olarak pişmiş toprak esaslı malzeme kullanımı ile mutlak tesirin sınırları genişletilmiştir. Yalın peyzajın merkezi kaçma noktasını vurgulayacağı düşüncesiyle anıtın etrafını saran beton platform mevcut haliyle korunmuştur. Alanın yarı mobil oturma birimleri ile çevrenmesi yoluyla kentin ve kentlinin gündelik yaşamına doğaçtan eklenerek dâhil olmak denenmiştir. Tüm bu kararlar bağlamda ifadesel karşılıklar yakalamak için aşağıdaki biçimde araç olmuştur (Tablo 4).

Tablo 4. *Kaş'ın Kahramanları Anıtında biçimsel değerlerin ifadesel karşılığı*

MODEL B- Kaş'ın Kahramanları Anıtı					
Biçim Bileşeni	Birleşme	Parçalanma	Ritim	Simetri	Asimetri
P1-Nokta	x konum belirleme			x örtüşme	x ağırlık merkezi
P2-Çizgi		x doğrultu oluşturma	x sınırlar kuşatılış		
P3-Şekil					x vurgulama
P4-Hacim	x birlik	x koşutluk	x süreklilik		
P5-Boşluk		x espas kurgusu ile merkeze yönlendirme			
P1-Nokta: Anıtın bir pusula misali olduğu kabulde, cepheler yönleri temsil etmektedir. Her cephede bulunan merkezi kaçış noktası yönlerle bağlantılı bir koordinat tanımlamaktadır. P2-Çizgi: Zemin ve cephelerde baskın olarak ortaya çıkan çizgisel etki bir doğrultu oluşturur. Anıtın vatanla özdeşleştirildiği bir temsilde yol her doğrultuda anıta açılmaktadır. P3-Şekil: Biçimde okunaklı baskın şekiller daire, kare ve dikdörtgen geometrik tabanlıdır. Daire, vatanın cephe doğrultularını ve bu doğrultudaki top atışlarına gönderme yapar. Daireyi fark ettiren espas kurgusudur. Kare ve dikdörtgen biçimli kare şekiller ise vatan toprakları kabulündedir. P4-Hacim: Kütlelinin işleyiş dengelerine göre parçalanması sonucu koşut bileşenler ile vatanın dört kıymetli cephesi vurgulanmıştır. Eğim ve radyal referansların yönlendiren, karşılayan bir eksen oluşturmanın ve gözlemciyi istenilen odağa çekmenin aracı olmuştur. P5-Boşluk: Espas kurgusu vatanın cephelerini ve bu cepheler doğrultusunda, Güney'de Topçu Yzb. M. Ertuğrul Aker'in, Batı'da Topçu Tğm. Y. Ziya Erdil'in vatanın Güney ve Batı cephelerinde top atışlarıyla savunmadaki kazanımlarını temsil eder.					

3.3. Model C- Efeler Belediyesi 100. Yıl Anıtı

Çağdaş uygarlığa erişme yolunda birçok engel XX. yüzyıl Türk toplumunda Atatürk'ün ilke ve inkılapları izinde aşılmıştır. Cumhuriyet'in 100.yılı, bu doğrultuda bir asrının tamamlanışıdır. Bu bağlamda Atatürk'ün "Süngülerle, silahlarla ve kanla kazandığımız zaferlerden sonra kültür, bilim, fen ve ekonomi alanlarında da zaferler kazanmaya devam edeceğiz" (http 5.) sözü ile günümüze taşınan ilkesel yaklaşımı bir manifesto olarak tasarıma yol göstermiştir. Çalışmada, devingen ilerleyiş hali yükselme eğilimindeki sarmal düzen içinde aktarılmıştır. Sarmal, tasarımda zaman dilimlerini birbirine bağlayarak, süreç ve gelişim açısından soyutlanmıştır. Bu noktada, yoktan var olarak ortaya çıkan helezonik hareketin ucu göğe dönük bitişi, aynı ivme ile ilerlendiğinin mesajını içerir (Görsel 5).



Görsel 5. Efeler Belediyesi 100. Yıl Anıtı (http 6).

Öneri anıt, benzer konstrüksiyon detayları içeren, farklı yüksekliklerdeki 4 birimin bir araya getirilmesi yoluyla oluşmaktadır. Her birimde 25 adet levha yer almakta, toplamda 100 adet levha bulunmaktadır. Beton kaide üzerinde -yükseltilen- bronz levhaların her biri bir yılı temsil etmektedir. Bu sayısal mevcudiyet ile Cumhuriyetin 100. Yılı vurgulanmaktadır. Strüktür kuruluşunun, 3 aşamada tamamlanması planlanmıştır. Öneri anıtın konumu, plan oturum alanında, bir pusula misali vatan topraklarının ve karasularının sınırıyla özdeşleşir. 4 birimin tanımladığı doğu, batı, kuzey ve güney cepheleleri, çok katmanlı ve koşut bileşenlerden oluşan strüktürel kuruluştaki, bronz levhalar içinde bırakılan yörünge yayları aracılığıyla bu doğrultularda etkili bir odağa dönüşür. İlk aşama, zemin ile arakesiti oluşturan taban kuruluşuna dayalıdır. Batı cephesinde yer alan birim Efeler'in konumu vurgusunda en yüksek modül olarak belirlenmiştir. Bu birimdeki kaide üzerinde Atatürk'ün İstiklal Savaşı'ndan sonraki süreçteki kültür, bilim,

fen ve ekonomi alanlarındaki gelişimin önemi gömme yazı ile işlenerek bağlamsal etki güçlendirilmiştir. Batı cephesinde bulunan en yüksek kaide üzerinde gömme yazı kalıplama yoluyla işlenmesiyle bağlamsal etkinin güçlendirilmesi hedeflenmiştir (Görsel 6). Kompozisyon içinde yer alan biçim bileşenlerinin gerek bağımsız kurgusu gerekse birbirleri ile olan doğrultu, yükseklik ilişkileri bu bağlamda anlam üretme arayışını içerir (Tablo 5).



Görsel 6. Efeler Belediyesi 100. Yıl Anıtı tasarımında biçimsel öğelerin farklı doğrultularda kullanımı (http 6).

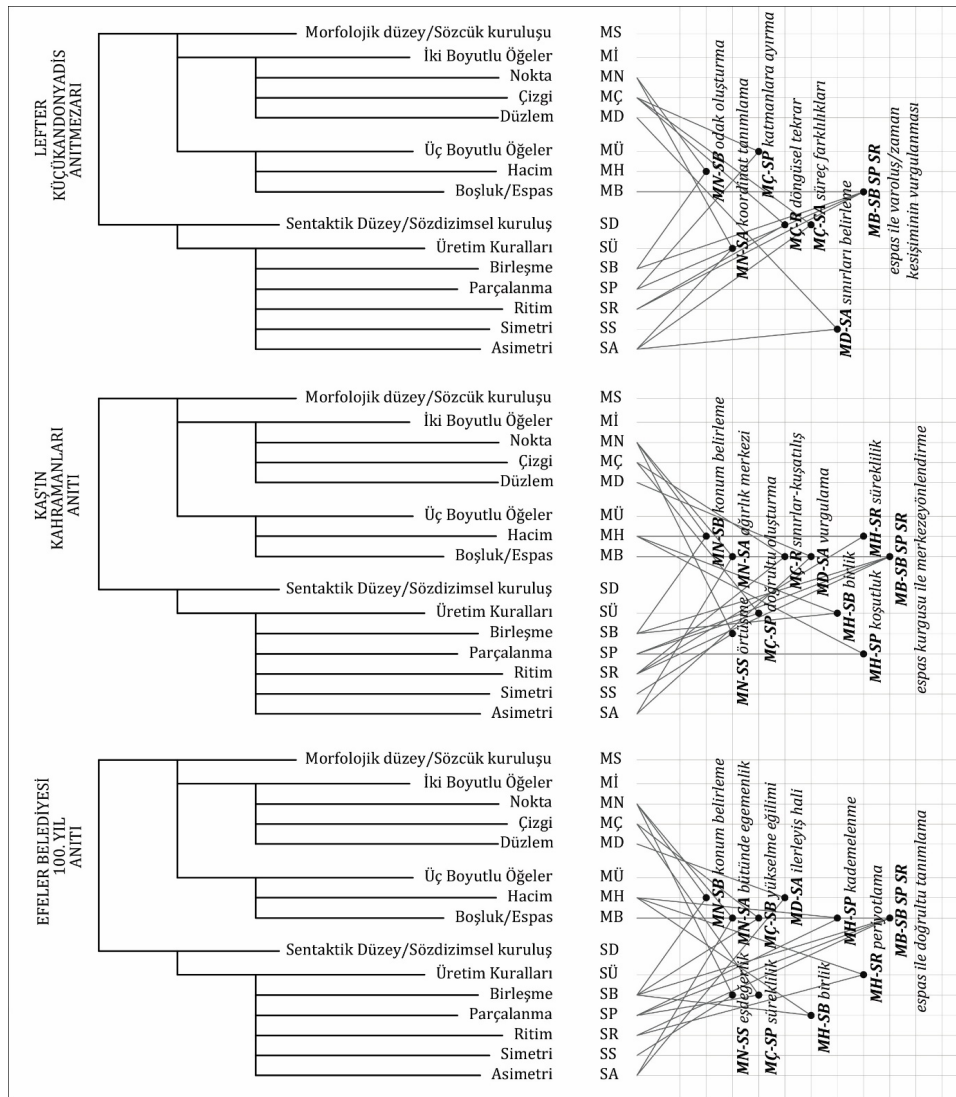
Tablo 5. Efeler Belediyesi 100. Yıl Anıtında biçimsel değerlerin ifadesel karşılığı.

MODEL C- Efeler Belediyesi 100. Yıl Anıtı					
Biçim Bileşeni	Birleşme	Parçalanma	Ritim	Simetri	Asimetri
P1-Nokta	x konum belirleme			x parçalarda eşdeğerlik	x bütünde egemenlik
P2-Çizgi	x yükselme eğilimi	x süreklilik yönsellik	x süreç tanımlama		
P3-Şekil					x ilerleyiş hali
P4-Hacim	x birlik	x kademelenme	x periyotlama		
P5-Boşluk		x espas ile doğrultu tanımlama			
P1-Nokta: Vatanın 4 cephesi olmasında yola çıkarak, 4 doğrultuda odak merkezi oluşturulmuştur. P2-Çizgi: Doğu, Batı, Kuzey ve Güney cephesi temsilinde dört doğrultu tanımlanmıştır. P3-Şekil: Biçimde okunaklı baskın şekiller daire, kare ve dikdörtgen geometrik tabanlıdır. Düşey ve yatay düzlemler doğrultusunda şekil etkisi okunaklıdır. P4-Hacim: 4 ayrı birimin birleşmesi ile tanımlanır. Her birim farklı yüksekliklerde tutulmuştur. Böylece kademelenme ve sarmal etkisi aranmıştır. Batı doğrultusundaki birimin en yüksek kotta bulunması anıtın Efeler'de oluşunu vurgulamaktadır. P5-Boşluk: Cumhuriyet'in 100. Yılı boyunca kültür, bilim, fen ve ekonomi alanlarında yayılarak genişleme eğiliminde olduğu çapı her katmanda genişleyen boşluk kurgusu ile ifade edilmiştir.					

4. BULGULAR VE TARTIŞMA

Bu çalışmada, anıt tasarım dili kuruluşunda, biçimin semantik karşılığına nasıl dönüştürülebileceğine yönelik literatür taraması yapılmış ve üç adet anıt denemesi bu bağlamda anlambilimsel olarak çözümlenmiştir. Bu bağlamda, seçilen yapıların tasarım dili kural tabanına dönüştürüldüğünde üç yapı özdeş biçimsel öğeler içermesi gereği morfolojik düzeyde nokta, çizgi, şekil, hacim ve boşluktan oluşan dizge üzerinden değerlendirilmiştir (Tablo 6).

Tablo 6. Biçim grameri çözümlemelerinde ortaya çıkan biçimsel değerlerin ifade karşılıklarının keştilirilmesi



Lefter Küçükandonyadis Anıtmezarı sözdizimsel kuruluşunda birleşme, parçalanma, ritim ve asimetri ile biçimlendirilmiştir. Tasarım dilinde anlam ve yan anlamlarıyla odak oluşturma, varlığın tanımlanması, varoluş/zaman kesişiminin tanımlanması vb. ifadesel karşılıklar yakalanmıştır. Kaşın Kahramanları Anıtı sözdizimsel kuruluşunda birleşme, parçalanma, ritim, simetri ve asimetri ile biçimlendirilmiştir. Tasarım dilinde konum belirleme, doğrultu oluşturma, merkeze yönlendirme vb. ifadesel karşılıklar okunaklıdır. Efeler Belediyesi 100. Yıl Anıtında ise sözdizimsel kuruluşunda birleşme, parçalanma, ritim, simetri ve asimetri ile biçimlendirilmiştir. Tasarım dilinde yükselme eğilimi, süreklilik, kademelenme, ilerleyiş hali vb. ifadesel karşılıklar ön plana çıkmaktadır. Tüm bu dizgesel açılımın öğretisi, formun tanımladığı biçimsel ve düşünsel değerlerin örtük anlamlar kazandığı üzerinedir. Biçim ile taşınan anlam, bu niteliğiyle çeşitlenerek, söylemler ile doğrulanabilen bir örüntü oluşturur.

5. SONUÇ

Çalışma, öznel bakış açısı ve bağlamları ile kurgulanan temsili içeriğin biçim grameri açılımında alt metinlerini okuyarak ve kodlayarak incelenmesini sağlama açısından alana katkıda bulunma arayışını içerir. Gösteren ve gösterilen arasındaki anlambilimsel bağlantıların çözümlenmesi çalışma metodolojisi içinde esas alınmıştır. Ortaya çıkan özdeş değerler görüngüleri öne çıkarmak için kullanılmıştır. Benzer dizilimler, öteki birleşim olasılıkları bağlamında da yoruma açıktır. Bir biçim özelliği, bir anlama karşılık geliyorsa gösteren ile gösterilen arasındaki bağlantılar bulgulara dönüştürülerek sorgulanmıştır. Böylece, nesnelerin işaret ettiği temsil değerlerini görmek ve onların anlamlı olmasını sağlayan kurallar ve bağlantılar dizgesine erişebilmek denenmiştir. Bu noktada çalışmadan elde edilen çıkarımlar, başka anıtların ifade dilini okuma açısından biçim dizgesine dayalı bir öneri işleyiş sunmaktadır;

- Biçim topolojisi çeşitliliği, morfolojik, sentaktik ve pragmatik boyutları anlambilimsel açılımı ile “gösteren” / “nesne” tanımlanabilmektedir.
- Morfolojik düzeyde nokta, çizgi, hacim ve espas/boşluk düzeni aracılığıyla sözcük kuruluşu, sentaktik düzeyde kompozisyonu meydana getiren tasar ilkeleri ile sözdizimsel kuruluş, pragmatik düzeyde öğelerin kompozisyon içindeki görevini tanımlayarak fonksiyonel kuruluş biçim grameri açılımında sınıflanabilir.
- “Gösterilen” / “temsil edilen değer” biçimin ve biçimsel örgütlenme düzeninin bağlam içinde kazanabileceği karşılıklar üzerinden okunaklıdır.
- Tasarım dilinin kodlanışına ve örüntü dizgelerinin algıdaki yansımalarına ulaşmak

için strüktür katmanlarının manifesto, kuruluş ve çevre koşulları ile bütünleşme nitelikleri biçim grameri açılımında incelenebilmektedir.

Tüm bu bulgular, yapısallığın, maddenin biçimlendirilmesi bağlamında temsil yolunu tanımladığını doğrulamaktadır. Formu tanımlayan elementer geometrinin düzeni ve bu yolla taşınan sembolik değerler arasındaki bağ, anlamın epistemik açıdan inşasına temel oluşturur. Biçim, anlamın bilinçli olarak üretilmesini veya anlamın tasarım eyleminin bir sonucu olarak ortaya çıkmasını sağlayan araçtır. Anlamı taşıyan tasarım değerlerinin kuramsal boyutu, strüktürü bir nesne olmaktan öteye taşıyarak, bütüncül bir düzende yorumlamak için bir söz alanı açmaktadır.

KAYNAKLAR

- Alexander, C. (1964). Notes on the Synthesis of Form. Massachusetts: Harvard University Press.
- Arnheim, R. (2007). Görsel Düşünme (Çev: R. Ögdül). İstanbul: Metis Yayınevi.
- Barthes, R. (1986). The Rustle of Language. New York : Hill and Wang.
- Barthes, R. (1996). Eiffel Kulesi (Çev. M. Rıfat, S. Rıfat). İstanbul: Deneme.
- Borie, A., Micheloni, P. ve Pinon, P. (2019). Form ve Deformasyon (Çev: A. Tümertekin). İstanbul: Janus Yayıncılık.
- Ching, F. (2016). Mimarlık: Biçim, Mekân ve Düzen (Çev: S. Lökçe). İstanbul: YEM.
- Chomsky, N. (1956). Three Models for the Description of Language. IRE Transactions on Information Theory, 2,113-124.
- Culler, J. (1985). Saussure (Çev: N. Akbulut). İstanbul: AFA Yayıncılık.
- Dondis A. D. (1973). A Primer of Visual Literacy. Massachusetts: The MIT Press.
- Eco, U. (2019). Mimarlık Göstergebilimi (Çev: F. Akerson). İstanbul: Daimon Yayınları.
- Frankl, V. (2009). İnsanın Anlam Arayışı (Çev: Ö. Yılmaz). İstanbul: Okuyanüs Yayınları.
- Genç, A. ve Sipahioğlu, A. (1990). Görsel Algılama-Sanatta Yaratıcı Süreç. İzmir: Sergi Yayınevi.
- Griffin, E.M. (2019). Semiotics of Roland Barthes. A First Look at Communication Theory içinde 320-331 (Ed. E.M. Griffin vd.). New York: McGraw-Hill Education.
- Güngör, H.İ. (2005). Temel Tasar. İstanbul: BDBR Yayınları.
- Heidegger, M. (2011). Sanat Eserinin Kökeni (Çev: F. Tepebaşılı). İstanbul: De Ki Basım Yayım.
- Klee, P. (1961). Notebooks Volume 1 The Thinking Eye. London: Lund Humphries Publishers.
- Köksal, A. (2009). Anlamların Sınırı. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Kuban, D. (2013). Lao Tzu. Tao Yolu Öğretisi. Tao Te Ching'in Yorumsal Çevirisi. İstanbul: YEM.
- Kunkhet, A. (2015). Harmonised Shape Grammar in Design Practice (Thesis for degree of doctor of philosophy). US: Staffordshire University.

- Leborg, C. (2006). Visual Grammar. New York: Princeton Architectural Press.
- Moussavi, F. (2011). Biçimin İşlevi (Çev: P. Derviş). İstanbul: YEM.
- Neuman, L.W. (2006). Toplumsal Araştırma Yöntemleri Nitel ve Nicel Yaklaşımlar (Çev: S. Özge). İstanbul: Yayınodası.
- Neumeyer, A. (1964). The Search for Meaning in Modern Art. Prentice-Hall.
- Onat, E. (2020). Mimarlık, Form ve Geometri. Ankara: Efil Yayınevi.
- Petrova, E. ve Pauwels, P. (2021). On The Meaning of All Things Built. Intervisie, 19, 16-19.
- Riegl, A. (2015). Modern Anıt Kültü (Çev: E. Ceylan). İstanbul: Daimon Yayınları.
- Saussure, F. (1959). Course in General Linguistics. New York: Mc Graw Hill.
- Sayın, T., Gorbon, F. (2009). Mimari Tasarım/Söylem Bütünün Hermenötikseliği. Tasarım Kuram Dergisi, 7, 69-81.
- Short, L. (2007). Peirce's Theory of Signs. Cambridge University Press.
- Stiny, G. (2006). Shape: Talking About Seeing and Doing. MIT Press.
- Stiny, G., Gips, J. (1971). Shape Grammars and the Generative Specification of Painting and Sculpture. IFIP Congress Proceedings, North-Holland, s.1460-1465.
- Teboul, O. (2011). Shape Grammar Parsing: Application to Image-Based Modeling (Thesis for degree of doctor of philosophy). Paris: Ecole Centrale.
- Tunalı, İ. (1998). Estetik. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Wong, W. (1972). Principles of Form and Design. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Yu, Y., Kurt Hong, T., Economou, A., Paulino, G. (2021). Rethinking Origami: A Generative Specification of Origami Patterns with Shape Grammars. Computer-Aided Design, 137 (2021) 103029, 1-14.
- Yücebulut, Z. (2004). Türk Futboluna Adını Yazdıranlar "Onlar"ın Hikayesi. İstanbul: Kelebek Matbaacılık.
- Zevi, B. (2015). Mimarlığı Görebilmek (Çev: A. Tümertekin). İstanbul: Daimon.

İnternet Kaynakları

- http 1. <https://konkur.istanbul/projeler/213-sira-numarali-proje-50738-lefter-kucukan-donyadis/> (Erişim tarihi: 19.02.2024).
- http 2. <https://www.yarismo.org/arsiv-detay.php?id=380&yarisma=-kas%E2%80%99in-kahramanlari-aniti-tasarim-yarismasi> (Erişim tarihi: 19.02.2024).
- http 3. <https://www.tdk.gov.tr/genel/ataturkun-genclige-hitabesi/> (Erişim tarihi: 10.01.2021).
- http 4. <https://www.atam.gov.tr/nutuk/savunma-hatti-yoktur-savunma-sathi-175-var-dir> (Erişim tarihi: 05.01.2021).
- http 5. <https://www.atam.gov.tr/duyurular/ekonomi-ve-kalkinma> (Erişim tarihi: 20.04.2023).
- http 6. <https://www.arkitera.com/proje/katilimci-efeler-belediyesi-cumhuriye-tin-100uncu-yili-anit-heykel-yarismasi-2023/> (Erişim tarihi: 19.02.2024).

EV YAPIMI OTOBİYOGRAFİ: HATIRLADIĞIM KADARIYLA DİJİTAL SANAT UYGULAMASI

• Arş.Gör. Cansu KARAMAN CENGİZ*

ÖZET

Hatırladığım Kadarıyla, birbirinden bağımsız iki bölümden oluşan dijital bellek uygulamasıdır. Uygulamanın ilk kısmı olan albüm, aile fotoğrafları üzerine foto-pentür tekniğiyle yapılmış dijital illüstrasyonları; ikinci kısmı olan vitrin ise, çeşitli nesnelerin üç boyutlu silüetlerini ve sulu boyayla yapılmış dijital versiyonlarını içermektedir. Çalışmada, fotoğraf ve illüstrasyon ile yapılan 'görüntü temelli araştırma' ve enformel sohbet ile yapılan 'nitel araştırma' yöntemleri kullanılmıştır. Çıktılarının Unity'de birleştirildiği uygulama, görsellerin yanı sıra, fotoğrafların çevrilmesi ve dolap/çekmece kapaklarının açılmasına izin veren 'etkileşimi'; ebeveynlerin ve televizyonun sesiyle beraber devreye giren 'işitsel unsurları' da barındırır. Bu haliyle ev ve merkezindeki eşyaların sahip olduğu maddi kültür hali bir seçki içinde toplanmış, evin 'mini müze' çağrışımı somutlanmıştır. Böylece sadece konuşulduğu ve bakıldığı için yeniden üretilebilen edimsel anılar, alternatif bir bilme ve hatırlama yolu ile sürekli deneyimlemeye açık bir alanda kurulmuştur. Bu kapsamda iki katmanlı uygulama projesi olan Hatırladığım Kadarıyla çalışması, fotoğraflardan/vitrin içi nesnelerden aileye, aileden etnik, sınıfsal, cinsiyet, dinsel kimliklere ve genişleyen tüm aidiyet gruplarına kadar, sesli/sessiz unsurlarla inşa edilen bireysel anlatıyı, yine aynı kolektif belleği beslemek üzere dönüştüren bir dijital otobiyografi denemesinden ibarettir.

Anahtar Kelimeler: Kolektif bellek, Dijital sanat, Maddi kültür, Aile fotoğrafı, Toplumsal cinsiyet.

* Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Film Tasarımı ve Yönetmenliği Bölümü, Canlandırma Filmi Tasarımı ve Yönetimi ASD, karamancengiz.cansu@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3053-2580

HOME-MADE AUTOBIOGRAPHY: AS I REMEMBER DIGITAL ART APPLICATION

• Res. Asst. Cansu KARAMAN CENGİZ*

ABSTRACT

As I Remember is a digital memory application consisting of two independent parts. The first part of the application, the album, contains digital illustrations made via photo-painting technique on family photographs; the second part, the display cabinet, contains of 3D silhouettes of various objects and their digital versions made via watercolor. The study utilizes 'image-based research' through photography, illustration and an informal interview as a 'qualitative research' technique. In addition to the visuals, the application, whose outputs are merged in Unity, includes 'interactivity' that allows photos to be turned and cabinet doors/drawers to be opened, and 'auditory elements' that are activated by the sound of the parents and television. This approach collects the material culture of household objects into a curated selection, embodying the connotation of a 'mini-museum'. Thus, performative memories—recreated through speaking and observing—are established in a space open to continuous experience, offering alternative ways of knowing and remembering. In this context, this two-layered application project, As I Remember is a digital autobiography experiment presented to feed the same collective memory with the narrative that created from different elements such as the sound/silent components, photographs/display cabinet objects and the other ethnic, class, gender and religious identities encompassing the family.

Keywords: Collective memory, Digital art, Material culture, Family photographs, Gender.

* Dokuz Eylül University, Faculty of Fine Arts, Department of Film Design and Directing, Animation Film Design and Directing Department, karamancengiz.cansu@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3053-2580

1. GİRİŞ

Bellek çalışmaları, genel olarak geçmişin nasıl yaratıldığıyla ve bugüne nasıl inşa edilerek taşındığı görüşleri doğrultusundaki sorularla ilerler. Bu kapsamda da onu, bireysel anılardan, küçük gruplarda (aile, cemaat... vb.) yapılan anımsatıcılara ve ulusal/uluslararası anma dinamiklerine kadar genişletmek mümkündür. Söz konusu alan genişledikçe ise, kategorik ayrımların net sınırları, yerini çoklu kesişimlerin muğlaklığına bırakır. Örneğin, sahip oldukları kesişim ağlarıyla bunlardan biri olan aile/ev, basitçe onu oluşturan bireylerin tekil hafızaları toplamı olarak mı, yoksa bundan fazlasını ifade eden kolektif bellek içine yerleştirilerek mi düşünülmesi gereken bir yapıdır? Halbwachs'a göre (1925/2016, s. 189-227), olayların hatırlanması, insanlarla dil, ritüel, kültür...vb. araçlarla kurulan iletişim ve deneyim ölçüsünde gerçekleşir. Aile ise, bahsi geçen iletişimin ve deneyimin kurulduğu ilk sosyal çevre olarak, bireysel anıların gruba göre şekillendiğine tanık olunabilecek ilk yerdir. Bununla birlikte Halbwachs, bireysel hatırlama ediminin de varlığına işaret eder, ancak aile gibi dâhil olunan her sosyal toplulukla beraber biçimlenen/dönüşen hatırlama deneyimiyle, onu temelde 'kolektif hafıza' başlığıyla değerlendirir. Yani, "Hafıza, geçmişini yeniden yaşatmaz, onu yeniden inşa eder" (Halbwachs, 1925/2016, s. 51) ve sosyal çevrelere dâhil olunmasıyla biçimlenen, gittikçe kurguya yaklaşan geçmişin özetini sunar. Bu yüzden, aile anılarına bakıldığında, her anlatan kişiyle (grup bağlılığı ve duyguya göre) ve zamanla (nesillerarasılık durumuna göre) bu anıların değiştiği, belirli bir aile/grup imajını korumakla birlikte, sabit kalmadığı ve daha büyük ölçekteki grubun (akraba, millet, cemaat...vb.) kolektif hafızasıyla 'bağlantı' işlevini sürdürdüğü görülmektedir. Assman (1997/2015, s. 46) bu durumu, "... Daha dar anlamda bireysel olan sadece algılardır, anılar değil. Çünkü algılar vücudumuzla sıkı ilişki içindedir, anılar ise kaçınılmaz olarak içine girdiğimiz çeşitli grupların düşüncesinden kaynaklanırlar" şeklinde açıklayarak, Halbwachs'tan devraldığı kolektif bellek kavramını, *iletişimsel bellek ve kültürel bellek* kavramlarına taşıdığı çalışma alanını genişletir.

Erll (2011, s. 310), ailenin daha büyük bir grubun hafızasına dâhil olduğu 'bağlantı grubu' ilişkisini 'millet' kavramıyla ele alarak, "Milleti hatırlamanın gerçek, çok sesli süreçleri, aile hafızasının incelenmesi (özellikle kültürlerarası, ulusötesi ve göçmen ailelerin) sayesinde" şeklinde açıklarken, oluşturulan büyük ölçekli resmî anlatı olan ulusal anlatının önemli, fakat yeterince kurumsal olmayan çekirdek parçası olarak aileyi konumlandırır. Bu iki farklı ölçekli anlatı, yer yer karşı anlatılar yaratsa da birbirlerine eklenerek büyüyen sosyal çevreleriyle, kolektif hafıza yaratma eğilimindedirler. Çocukluktan yetişkinliğe kadar her birey özelinde aile rutinine dâhil olan ulusal anmalar (ezbere okunan marşlar/şiiirler), kültürel (vedalaşılan kişinin arkasından su dökülmesi) ve dini ritüeller

(bayram sabahı ritüelleri) bunun somutlaşan örnekleri arasındadır. Assman (1997/2015, s. 46-47) bu durumu, ‘zamana ve mekâna bağlılık’ başlığında değerlendirir ve grup içi ortak yaşanan zamanın yansıtılması olarak yorumlar. Bunun yanı sıra, hafıza sembolü haline gelen ‘mekânlar’ ve oraya ‘yerleştirilen eşyalarla’ beraber kolektif hatırlamanın devamlılık kazanacağını da vurgular.

Hafıza mekânıyla maddi kültür nesnesi olmanın kesişiminde konumlanan aile fotoğraf albümü ve vitrin ise, zaman ve mekânın hem bireysel hem de kolektif düzeyde izlerini koruyan evin odak noktalarıdır. Çalışma kapsamında yaratılan görseller ve “bedenselleşen” (Rose, 2010, s. 19) bakma, dokunma, konuşma performanslarının hepsinde de bu izler yakalanmaya ve bunlar etkileşimli, görsel-işitsel, dijital sanat uygulamasında somutlanmaya çalışılmaktadır. Temelde, Prosser’in (1998) ortaya koyduğu “görüntü temelli araştırma” ve enformel görüşme çıktıları dijital sanat formlarına aktarılmaktadır. Başka bir deyişle, ana anlatıya ancak kaydetme görevleriyle veri taşıyan ve gerçeği çarpıtma potansiyelleriyle sınırlanan ‘fotoğraf, illüstrasyon ve ses kaydı’ araçlarının hepsi, bir ‘bilme yolu’ olarak kullanılarak, bu “düşük statülü” ve “metodolojik olarak kuramsallaştırılmamış” görsel araştırma biçimleri sahiplenilmektedir (Prosser, 1998, s. 98). Yani, Švaričková-Slabáková’nın da (2021, s. 2) önerdiği gibi, bellek çalışmaları sırasında geçmişe yöneltilen “teleskop”, daha küçük ölçekli bir yapıya yaklaşmak üzere “mikroskop”a çevrilmeye çalışılmaktadır (Švaričková-Slabáková, 2021, s. 2).

2. AİLE BELLEĞİNİ SOMUTLAŞTIRAN MADDİ KÜLTÜR VARLIKLARI: ‘DİŞİ KUŞ’UN BİRİKTİRDİKLERİ

Chambers’ın (2003, s. 97) aile albümleri hakkında dile getirdiği “kadınsı bir kültürel form” genel kanısına, çalışma odağındaki ev çekmecesinde de rastlanmıştır. Yani, fotoğrafları farklı albümlere çeşitli zaman ya da ilişkilendirme sırasıyla yerleştirme, bir kısmını sergilenmeye uygun olmayan zarf ya da poşetlerde muhafaza ederek önem sırası verme ve hepsini bir dolapta/çekmecedeki saklama görevinin ‘anne’ tarafından üstlenilmesi durumu, fotoğrafların kullanıldığı çalışmada yakından görülür bir hal almıştır. Bu evdeki anne de, benzer görev üstlenmiş diğer kadınlar gibi, toplumsal alanın kendisine ayrılan kadınsı özel alanında annelik, çocukların büyümesi, maddi başarılar ve bayram, tatil gibi bazı önemli tarihleri/etkinlikleri aile tarihine geçirerek, ailenin içeriden güçlendirilmesi ve duygusallaştırılması görevini uzun zamandır sürdürmektedir. Dolayısıyla ailenin tüm mahremiyetine rağmen, din, etnisite ve ulusal anlatılarla iç içe olan özel alanda, fotoğraflarla toplumsal belleğin izleklerini takip edilmesi de yine aynı ‘evdeki anne’ tarafından mümkün kılınmaktadır.

Kadınların bu failliğine rağmen, ailenin çocuk odağındaki imajları, küçük zaferleri, hepsi mutlu/gülümseyen yüzlerin yer aldığı ve bu haliyle de bir “eğlence birimi” (Chambers, 2003, s. 101) sayılabilecek ideal/arzu edilenin inşa edildiği evde, bitmeyen temizlik, yemek, bakım işlerini sürdürürken takınılan bıkmışlık duygusunun yeri yoktur; dolayısıyla işi yapan kadınların da hemfikir olduğu üzere ‘bu her yer her yerde’liği, ‘ev kıyafetli anları’ ve ‘mutluluk dışındaki duyguları’ fotoğraflamaya da gerek yoktur. Öte yandan gündeliğin fotoğraflardaki ‘yokluğunun’ da bir anlamı vardır ve Holland (2021, s. 43) bu gerçekliğin ters orantısını “toplum ne kadar fakirse, günlük aktiviteleri tuttukları resimlere o kadar az doğrudan yansıyor” ifadesiyle dile getirir. Tek tuşla gündelik işleri kaybedip yerine daha dekoratif mutlu sahneleri koyan Kodak kadınları ve ailenin diğer yetişkinleri “...ev fotoğrafçılığını tüm üzüntü ve ölüm izlerinden arındırmıştır” (West’ten akt. Holland, 2021, s. 5-39). Böylece aile yaşamının arzu edilen versiyonları, anlamı ve değeri sabitlenen görsel anlatı biçimiyle özel kutularda muhafaza edilmiştir. Marianne Hirsch’in (1997, s. 7) “...aile tarihindeki gerçek anları kaydediyormuş gibi görünerek aile mitlerini sürdürür” dediği bu yapıda anılar, mitlerin aile etkinliklerine uyarlanmış haliyle tekrar edilerek, özel alan içinde pekiştirildiği bir sabit haline gelir. Ancak özel olanla kamusal olanın zorunlu iç içeliği, evde geçirilen zamanın yerini alan ‘dışarı’ aktiviteleri ve bunun aile fotoğraflarına da yansıyan tanıklığıyla, bu ‘kadınsı form’ kendini kamusal alanda göstermenin de bir yolu haline gelir. Bu ihlal durumunu, aile fotoğraflarının ev içi alandan kamusala doğru dolaşımıyla gösteren Rose (2010, s. 7), içeri/dışarı ayrımının kaybını ‘toplumsal olanın kişiselleştirilmesi’ ve ‘duygusal olanın siyasallaşması’ yoluyla gerçekleştiğini savunur. Dahası fotoğraflarda benzerleşen ve dolayısıyla iyimserlikte eşitlenen ailelerde artan ev içi/ev dışı iş saatleri, çatışmalar ve ekonomik daralmalarla Kodak’ın talep ettiği mutlu anları yapma performansı giderek imkânsızlaşan bir hale de gelir. Üstelik, evsel mekânın arzulanan sıcaklık ve iyimserlik temsili, heteronormatif çekirdek aile yapısı dışındaki seçilmiş ailelerin de müzakeresi ile esnemeye/dönüşmeye başlar. Tüm bunlar ise, aileye yeniden bakma, onu yeniden tarihselleştirme ve görünmez kılınanı ortaya çıkarma imkânını ve gerekliliğini tetikler. Dijital sanat formları da bu noktada, söz konusu ikili alanın muğlaklığını ve iletişimini çoğaltıp somutlayarak daha da belirginleştirir.

2.1. Bir Buluşma Yeri Olarak Aile Fotoğrafları

Tarihsel bir süreklilik olarak, resim sanatında (özellikle portre) meydana gelen temsiliyet ve malzeme değişiminin devamında, 1900’lere doğru Kodak’ın kamera hamlesi, 2000’li yıllara doğru dijital fotoğrafçılık ve ilerleyen yıllarda ise Web 2.0’la başlayıp gelişen diğer web teknolojileri/çevrimiçi uygulamaları ve ağ paylaşım platformları yer almaktadır. Yer yer birbirinin içine de geçen bu iki görsel sanattaki (resim ve fotoğraf)

estetik ve hiyerarşi değişiminin karşılığı olarak aile albümlerine kadar giden üretimlerin, sıradan/gündelik hayattaki temsilcilerine ulaşması ve bunu çeşitli materyallerle çoğaltması, söz konusu görsel sanat alanlarının süreçlerini ortaklaştıran ana unsurdur. Bunun bellek bağlamındaki sonucu ise, daha önce sadece onaylanmış bir ‘büyük anlatı’nın parçası olarak kurulan tarih anlatısının ya da kolektif belleğin, artık ‘parçalanmış/arkada kalmış/görece küçük’ anlatıların da eklenmesiyle, değişme potansiyeli içeren bir eşğin içinde tanımlanıyor olmasıdır.

Kuhn ve McAllister’in (2006, s. 3-4) fotoğraflar hakkında dile getirdiği “...çoklu görme biçimlerini kabul etmemizi talep eden ve karşılığında kendi özne konumlarımızın ve sosyal düzenimizin temelini sorgulayan hikâyeler olarak bir potansiyeli var mı?” sorusu ise, devamında aile albümlerinin neler yapabileceğinin ipucunu vermektedir. Çünkü bir hafıza mekânı olarak fotoğraf albümü, kaçınılmaz olarak kişisel olanın da içinde bulunduğu, ancak “sosyal bir performansla” (Langford, 2006, s. 223), yani kolektif olarak okunabilen bir nesnedir. Erkonan (2014, s. 137), aile belleğini, kavramsal araçlardan ‘kolektif, kültürel ve iletişimsel bellek’ kategorileri kullanarak açıklar. Bu genel sınıflandırma, ailesel belleğin genel konumunu tayin etse de toplumsal hafızanın kanonik olmayan kanadında gezinen durumu, onu bir alt kategori olarak resmî hafıza-dışına da taşır. Aile hafızasının sürekli değişimini de meşru kılıp serbestiyet kazandıran bu kanonik olamama hali, albümü düzenleyenden, fotoğrafların arka yüzüne not düşene ve ön yüzünün çağrıştırdıklarını anlatana göre değişmesi durumunu da açıklar. Tüm bu süreçler, onun kolektif sürecini açığa çıkaran, özel alanı kamusal alana doğru açan yönlerini oluşturur. Bu fotografik, sözlü tarih ve düzenleme aşamaları dışında, aile fotoğraflarının ‘aşinalık’ hissettirme duygusu da özel/kamusal ayrımını sarsan, medyumun kendine has özelliklerinden biridir. Marianne Hirsch’in (1997, s. 11) “*ailesel bakış (familial gaze)*” da dediği, bireyleri ideal aile mitine yerleştiren bu kültürlerarası tanınırlık hali, aile kimliğini hem tanınabilir hem de karşı çıkılabilir kılan kavram setini de oluşturur. Oldukça tanıdık, neredeyse küçük değişikliklerle yeniden yaratılan, dolayısıyla hem albüm içi hem de farklı albümler arası tekrarları çağrıştıran bu düzenlemede, “katılım ve empati” esastır (Langford, 2006, s. 225). Böylece, aile albümünün sunduğu maddi kültür, yalnızca bu kolektif performansla canlanan bir “buluşma yeri” (Langford, 2006, s. 226) haline getirilir. Bu buluşma sırasında fotoğrafa bakma, parmaklarını yüzlerin üzerinde gezdirmeye, farklı duygulara sivrulma ve sessiz kalma performanslarının hepsi, onun edimsel bir süreç olduğunu da teyit eder. Ancak aile albümlerinde çarpışan bu görsel, sözlü ve performatif anlatılar, bir tür karnavalesk masumiyet belgesinden ziyade; aile mitini, içinde ‘olmayan’ unsurlarla görünür hale getiren bir yansıtıcı zemin sunar. Ev içi mekânın cinsiyetçi paylaşımı, sınıf ve ulusa dair ritüellerin ‘yuva’da kazandığı anlamların tümü, albüm

sayfaları arasında olanla olmayanın kesiştiği, ama mutlaka bir yerine sızdığı, kırılğan ilişkide kendini gösterir. Bu da Tuncer'in (2017, s. 9) dediği gibi bakını "sosyo-kültürel bir pratiğin ürünü olarak sahip oldukları görsel imgelerin karmaşık niteliği üzerine düşünmeye sevk eder".

Yansıtmanın yanı sıra yaratma özelliği, fotoğrafı tek taraflı bir güç oluşturmaktan ziyade, Carville'in (akt. Sandbye, 2014, s. 15) belirttiği "temas noktaları" (*contact zone*) ya da Hirsch ve Spitzer'in bahsettiği (2006, s. 358-360) "bellek noktaları"¹ kurarak toplulukla bütünleşme çalışmalarını duygu, ilişkisellik ve performatifliğiyle kuran, depolanabilir görsel imgeler olarak konumlandırmaktadır. Çünkü 'kamular' sadece ikna, tartışma... vb. yollarla değil, duygular (travmalar, ritüel, kutlama...vb.) üzerinden kurulan kolektiviteler ile de oluşmaktadır. Bu yapıyla aile fotoğrafı, stabil bir dizi görselden ziyade; sergilenen, vitrin rafında, duvarda konumlandırılan, özel günlerde gönderilen ya da cüzdan-da/telefonda taşınarak seyahat ettirilen, web sitelerinde, t-shirt/bardak üzeri baskılarda, telefon arka plan tasarımlarında paylaşılarak çoğaltılan varlıkların hepsidir. Yani, aile fotoğrafları pasif, bir yığın sayfalar toplamı değil; aksine, karmaşık bireysel/toplumsal katmanları içinde barındıran ve onlarla etkileşim içinde kalıp birbirini değiştirebilme ya da besleyebilme potansiyeli taşıyan araçlardır. Bu bağlamda da onu, içine barındırdığı tüm eşyalar ve mekânlarla beraber, önemli maddi kültür (*material culture*) varlığı olarak değerlendirmek kaçınılmazdır.

2.2. Bir Nadire Kabinesi Olarak Vitrin

Peki, genelde kullanılmayan 'ıvır zıvırların' depolandığı, seramik/cam objelerin, fotoğrafların ya da davetiyelerin sergilendiği, ortasında televizyon deliği olan tozlu raflar ailenin ya da aile üyelerinin otobiyografik benliğini nasıl inşa eder? Benzer dönemdeki her evin "odak noktası" (Hurley, 2013, s. 6) olan çok gözlü salon vitrini, barındırdığı küçük eşyalarla beraber, ailenin sıkıştırılmış maddi kültür nesnesi olmaya adaydır. Nerede oturulursa oturulsun herkesin bakmak zorunda olduğu bir merkez olan vitrin, evin kendisinin "mini müze" (Gillis, 1997, s. xvi) haline geldiği alanda, uyarlanmış bir nadire kabinesidir (*cabinet of curiosities*)². Çünkü bir toplumu anlamak için müzede sergilenen eserler gibi, evdeki irili ufaklı nesneler de onun hikâyesini yaratmak için kullanılır. Ev içindeki bu dönüşüm, bir zamanlar çöp olanın artık 'yadigâr', 'arşiv' ya da 'yapıt' olduğu benzer bir teşhir rafının sürecidir.

¹ Barthes'ın 'punctum' kavramından esinle, kişisel ve kültürel hatırlama anlarının kesiştiren tanıklık nesnelere 'bellek noktaları' (points of memory)' adını verir.

² Avrupalı yeni burjuvazi, ticaretin ve seyahatin arttığı 16.-17. yüzyılda, Wunderkammern veya Kunstkammern gibi isimlerle anılan 'merak dolaplarını' oluşturdu. Sadece bu dolaba koyulup sergilenmek için finanse edilen kaşifler, sınırların dışındaki öteki dünyalardan getirdikleri bazıları uydurma da olan 'fantastik' nesnelerle hem uluslarını, hem de neredeyse bunun metaforu olan evdeki özel dolabı kuruyorlardı (Rinehart ve Ippolito, 2014, s. 90; Zytaruk, 2011, s. 1-23).

Aile albümündeki pek çok fotoğrafın arka planında da yer alan bu kahverengi vitrin, hatırlama ve unutmamanın gündelikteki prototipi gibi bir anlam taşır. Geçici kiracı konumundan, kalıcı ev sahibi olmaya geçiş anlamına da gelen bu büyük, sağlam ve çok kapasiteli dolap içindekiler, sürekli temizlenmesi, saklanması ve düzenlenmesi gereken şeylerdir. Bu sürekli gündelik işler sırasında devam ettirilen düzen ve simetri, “versiz madde” olan kiri/tozu barındırmaz (Douglas’tan akt. Hurdley, 2013, s. 9). Bu haliyle de vitrin, yalnızca aileye ait tüketim nesneleriyle değil, aynı zamanda cinsiyet, sınıf ve kültür politikalarıyla da sarmalanmıştır. Dolayısıyla her bir rafı yalnız nesnelerle değil, bu kavramlarla da hınca hınç doludur. Söz konusu olan, vazoun içinde saklanan vergi iadesinde kullanılacak alışveriş fişleri, misafirlere çıkarılan kristal bardakların arkasına sıkıştırılan gazete kuponları, çekmecenin altında biriktirilen ödenmiş faturalar, günlük ilaçlar, bozuk paralar, kopan kolye zinciri gibi bağımsız ‘ıvır zıvırın’ da yer aldığı, merak uyandırıcı bir ‘ortaya karışık’ düzenlemedir. Vitrindekilerin gösterdiği mevcut stoklama durumu, bitenin yerine yenisinin konulmasıyla, tamir edilmesiyle ya da ikâmesiyle uzun vadeli ve sürekli bir planlamayı de barındıran “evin sürekli hizmet hali”nin ip uçlarını da sunar (Douglas, 1991, s. 295). Hepsinin altına serili beyaz kolalı danteller ise ipuçlarının takibini kolaylaştırır. Düğün, doğum, bayram gibi büyük ve ritüel işlevi olan kutlamlardan, gündeliğin daha spontane, küçük ritimlerine kadar çağrışım yaratan tüm maddi kültür nesneleri işte buradadır. Yalnız nesnelerin görüntüsü değil, aynı zamanda çıkardıkları ses, renk, tat, kokular da bu raftadır ve geçmiş deneyimler için hafıza tetikleyicisi maddi kültür ürünleri olarak sergilenmektedir. Özellikle ev söz konusu olduğunda, bu beş duyu birlikte oturulan sofralardan, yapılan temizlikte kullanılan ürünlere kadar evin her köşesinde kendini üretmektedir. Ebeveynlerle sohbet ise, sorana kadar üzerine düşünülme-yen tüm bu anlam paketlerini çekmecelerinden çekip çıkaran; böylece sabit, tüketim malı rollerinin yerini anıların inşasına bırakan bir görevi üstlenmektedir. Ortaya sıradan hikâyeler de çıkarsalar, genelde tesadüfi kararlarla da orada olsalar, seçme, eleme, yerleştirme, camlı rafa koyarak öne çıkarma ya da ahşap dolabın dibine koyarak yok etme ve en nihayetinde sergilemenin kendi sürecini, gündelik iktidar ilişkilerinin okunduğu kültürel materyaller olarak görünür kılmaktadırlar. Böylece evin odak noktasındaki salon vitrini, tüm bunlar için bir düşünme durağının da temsiliyetini üstlenmektedir.

Ev içi nesnelerin yalnızca faydacı yönleri yoktur; daha ziyade ailenin tüketim kültürü, yaşama biçimleri ve iş bölümleriyle ilgili de bir tür yansıtıcı işlev görürler. Dolayısıyla evi çevreleyen nesneler, özellikle ‘evin odak noktası’ haline gelen ve ilişkilerin kesişiminde yer alanlar, bir maddi kültür birimidir. Barthes’ın (akt. Berger, 2014, s. 51) işaret ettiği nesneleri deneyimleme şekli ve taşıdıkları anlamlar arasındaki paradoksta olduğu gibi “Onlar anlam aracı olarak işlev görür. Nesnenin kullanımını aşan bir anlam her zaman

vardır... anlamdan kaçan hiçbir nesne yoktur". Çünkü nesneler ve beraberinde onları kullanma biçimleri, hakkında hissedilenlerle değişen anlamlara sahiptir. Bu bir anlamda nesnelere, nostaljik hatırlamayla bakıldığına ön kabul olan masumluklarının kaybı anlamına da gelir.

Vitrindeki, önemli alanlardan biri de hediyelere ait olandır. Çoğunlukla ev görme, hastalık atlatma, okul/meslek başarısı, doğum, nişan, düğün, bayram, yıldönümleri gibi kutlamalarda; daha az olarak da spontane anlarda alınıp kullanılmayan bu hediyeler, başkaları için yapılacak benzer etkinliklerde vermek üzere saklanan eşyalardır. Büyük bölümü eve, ama aslında 'evin annesine' geldiği için Borcam, çerezlik, düzenleyici...vb. sergilenmeyen mutfak eşyalarıdır. Eşyaların kutuları, hışırtılı parlak hediye paketleri ve üzerindeki süsleri de ayrıca başka bir dolapta yer alır. Böylece hediyein sadece varlığı değil, etkinlik/verilecek kişinin önem derecesine göre çeşitli çaprazlamalarla uzun vadeli bir sosyallik planı da vardır. Aslında bu etkinliklerdeki hediyeleşmede nakit para da yer alır ama 'para' sergilenemeyeceği için yerine alınan eşyalar da hediye kategorisiyle, üst raflara yerleştirilmiştir. Kullanılmamış ama satın da alınmamış bir diğer hediye kategorisi olan "tersine yadigâr" (Hurdley, 2013, s. 121) ise, aile bireylerinden genç olanlara alınıp kullanılmadığı için geri getirilen, 'anne işi' hediyeleri kapsar. Çoğu karşılık bekleyen, yine de bir tür dostluk bağı da kuran bu hediyeler, evler arası kültürel ritüelin de varlığını gösterir. Öte yandan, hediye teslim alan, tasnif edip kaldıran, seçtiklerini sergileyen tek kişinin üstlendiği bu görev, Hurdley'in (2013, s. 128) şömine rafı üzerinden yaptığı bir analizde "analizleme süreci" dediği şeyi de kurar. Ancak bu etkinlik bir yandan da özneliği sürdürme biçimi olduğundan, fotoğraf albümünü düzenleme sırasında olduğu gibi, burada da aynı zamanda kadının failliği söz konusudur.

3. DİJİTAL SANAT VE HAFIZA

Aile anlatıları, 80'li yıllarda sözlü tarihin araştırma alanının, 90'lı yıllarda ise aile hafızası çalışmalarının genişlemesi ve ilerleyen yıllarda dijital araçların da devreye girmesiyle, disiplinlerarası çalışmaların yoğunlaştığı alanlardan biridir. Görüntülerin tek başına çoklu anlamları ortaya çıkarmadaki yetersizliği karşısında, dijitalin sözlü, yazılı ya da etkileşimli başka araçları yaratıcı şekilde bir araya getirme kapasitesi, bu alanda tercih edilme sebebini de oluşturur. Bu yanı sıra, bir teknik yardımdan ziyade, öznelararası kurduğu bağlarla, 'kişisel olanın' da tarihe dâhil edilebilirliğinin tartışıldığı 70'lerden beri devam eden aşağıdan tarih yazma hareketine alternatif yollar kazandırır. Bir dönemin kenara atılan anlık kişisel/aile fotoğrafları, dijital çağ ve barındırdığı sanat formlarıyla merkez hale gelmeye başlar. Dolayısıyla "...gücünü kendi bağlamına gömülü

toplumsal bir pratik olarak üstlendiği rolden” alan (Holland, 2021, s. 67) ve dijital uygulamalarla genişleyen aile albümleri ne imajın ne de kameranın merkezde olmadığı, daha çok kişisel olanın politik de olduğu başka bir tarih yazımını mümkün kılan iletişim biçimlerinden birine dönüşür. Çünkü artık ne ‘anın yapılması’, ne de onun dönüştürülerek sergilenmesi kısıtlı/ayrıcalıklı konumda değildir. Daha ziyade “iletişim sürekliliğinin bir parçası” haline gelen bu durum, resmi söylemi tersyüz eden mizah, tersine söylem, abartı gibi yeni anlatım unsurlarıyla da bezenerek, mahremiyetle umuminin sınırını bulanıklaştırır. Özellikle son yıllardaki pandemi, doğal afet gibi hareket kısıtı yaratan zorunlu koşullar nedeniyle aile hafızasını oluşturma uygulamalarının, “sohbete dayalı formlardan aracılı formlara” doğru yön değiştirmesi (Jones ve Ackerman’dan akt. Švaríčková-Slabáková, 2021, s. 7), hem tarihi demokratikleştirme ihtiyacını hem de bu mümkünlüğü oluşturan internet ve dijital teknolojilerin yükselişini işaret eder.

Bu noktada, Hoskins’in (2017, s. 136) “insanları ve makineleri birbirleriyle yeni ilişkiler içine sokan... dijitalin dolaysızlığı, hacmi ve yaygınlığının baş döndürücü kokteyli” olarak tanımladığı, güncel hafıza yaklaşımını teknolojik olanla insani olanın ilişkisel ortaklığı şeklinde ortaya koyan “bağlayıcı dönüş (*connective turn*)” tanımı, dijital sanat uygulamalarını da içeren ontolojik değişimin ateşleyicilerinden biridir. Kendini de ateşe atma paradoksunu barındıran dijitalin kalıcı, neredeyse sonsuzluğu çağrıştıran özgürlük ateşi, kolektif hafızanın sınırlarını kaldırıp yerine koyduğu “çok yönlü bellek” ile (Rothberg, 2009), yeni bir çokluk inşası için dönüşümü mümkün kılar. Böylece dijital ile çeşitlendirilen bilgi, bellek üzerindeki “örtülü otorite”yi de kaldırır ve hafızanın çokluk potansiyeline doğru hamle yapar (Hoskins, 2017, s. 122). Bu bağlamda, kayıt ve arşiv teknolojilerindeki dönüşümlerin sağladığı ulaşılabilirlikle bireysel anıların kendini kamusal olarak yeniden ürettiği girişimler ise, kuşkusuz kendini en çok gösteren alanlardan biridir. Yine de aileyi hem kolektivite yaratarak etrafında toplama hem de üyelerine bireysellik kazandırarak dağıtma rolünü üstlenen teknoloji araçlarının, çokluğu toplumsaldan bağımsız örebilen bir yanı yoktur. Dolayısıyla, ev içi dağılımındaki dijital öncesi cinsiyetlendirilmiş roller, Chambers’ın (2016, s. 53) belirttiği gibi başka biçimlerde yeniden üretilerek devam etmektedir. Hatta durum, aile bireylerinin günlük rutinlerine göre ayarlanmış televizyon programları, refakatçi dijital araçlar ve esnek çalışma süreçleriyle daha karmaşık bir hal almaktadır.

Hafızanın yeni taşıyıcılarından olan dijital sanat formları, hikâyenin anlatılma formundan dokümantasyonuna/depolanmasına olan tüm süreçlerde kullanımını genişlettiği için bir süredir hafızanın dijitalleşmesinden bahsedilmekte ve bunun olanakları denenerek genişletilmektedir. Bu noktada, Rinehart ve Ippolito’nun (2014, s. 98-100) “... ne kadar çok öykü toplarsak, örnekleme oranımız o kadar yüksek olur ve çözölen bir

sanat eserinden öyküden kayda ve geriye gitmemize izin verebilecek kültürel bir Nyquist-Shannon teoreminin eşiğini bulma şansımız da o kadar artar” diyerek kavramsallaştırdığı “bellek kuantizasyonu”³ tam da dijital uygulamalarla artan mikro anlatıların anlatıcıları ve dinleyicileri nereye götüreceğini işaret eder. Çoğunluğun bir tür ortalamasını oluşturmaktan ziyade, dijital sanat araçlarının ‘birlikte yapma’ imkânının ve yaratılan sonsuz temsillerinin “beyaz eldiven giymeyen” koruyucuları tarafından kendi evlerine götürülmesinin önünü açar. Çünkü, yeni dijital sanat da tıpkı hafıza gibi edimsel ve değişkendir. Bu nedenle her bir deneme hem tekniği hem de anlatımı karşılıklı üreten, yani yaparken inşa eden, önceki versiyonu da maruz bıraktığı kişilerle beraber değiştiren bir katkı sunma potansiyeli taşır.

3.1. Bellek ve Görsel Sanat Formlarının Kesiştiği Uygulama Örnekleri

Sözlü tarih anlatıları, yazılı anlatılar, hafıza mekânları, görseller, fotoğraflar, maddi kültür niteliği taşıyan eşyalar...vb. araçların tümü, bugün değişen teknoloji ve medya imkânlarıyla dönüşerek ya da melezleşerek, belleğin somut halde ortaya konmasına ve bu yeni yollar aracılığıyla başka ölçekteki topluluklarla etkileşim kurulmasına olanak sağlamaktadır. Kendini ‘bellek-sanat’ altında tanımlasa da tanımlamasa da bu içerikle üretilen her eser, bahsi geçen araçların en az birini farklı disiplinler kombinasyonu ile kullanarak, izleyeni şaşırtma, onunla özdeşlik kurma ya da başka ilişkileri çağrıştırmaya frekanslarından birini oluşturmaktadır.

Çalışma kapsamında oluşturulan uygulama ile amaçlanan odak: aile fotoğraflarından hareketle, çocukluk dönemine ait fotoğraflara dijital illüstrasyonla müdahale ederek, kişisel envanter düzeyiyle başlayan bir seriyi, izleyenle ilişki kurulabilecek kolektif bir kullanım alanına açmaktır. Bu kapsamda incelenen benzer tema, teknik ya da anlatılardan en az birini kullanan örnekler aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Gerhard Richter, çeşitli gazete ve aile albümlerinden aldığı fotoğrafları, tuvale yağlı boyayla aktarıp onları bulanıklaştırma, üstüne boyama...vb. biçimleriyle kurgulayarak ‘Foto Resim’ adını verdiği bir dizi oluşturur (akt. Dönmez, 2021). Bu anlamda çalışmalarının, belleğin aile fotoğrafları çerçevesinde temsilini, resim ve fotoğrafın birlikteliğiyle ve geleneksel araçlarla sunan örneklerden birini sunar.
- Eperjesi’nin aile albümü çalışması, büyükanne ve büyükbabasından başlayıp 18 yaşına kadarki dönemi kapsayan, fotoğraf üzeri yapılan illüstrasyon ve yazılardan oluşur. Başkasının albümünü incelerken herkese tanıdık gelen ortaklık ya da klişeler üzerinden birbirine atıfta bulunan görüntüleri, bir kolektif hatırlama deneyimi

³ Kuantizasyon, kaynaktan düzenli örnekler alarak ve bu örnekleri bütünü kaynağa benzeyecek şekilde birleştirerek analog bir kaynağın temsilini oluşturan bilgisayar işlemidir.

olarak sunmayı amaçlar. Aile albümleri, Eperjesi'nin aile fotoğraflarını geleneksel yöntemlerle dönüştürdüğü çalışmasında da belirttiği üzere “tamamen gerçek, kurgusal bir albüm”, yani kurgusal bir özel belge, ama aynı zamanda kurgusal olmayan bir söylemler bütünüdür (http 1).

- Fotoğrafı geleneksel tekniklerle dönüştüren sanatçılardan bir diğeri olan Şahin Kaygun ise, poloroid üzeri boyama, renklendirilmiş gümüş jelatin baskı, kazıma, foto-pentür...vb. tekniklerle müdahalelerde bulunarak, fotoğraf ve grafik sanatını birleştiren farklı kullanım imkânları yaratır. Eski Zaman Denizlerinde serisi (http 2) bu tekniklerin uygulandığı örneklerden biri olarak fotoğraf-resim-grafik sanatı kesişiminde üretilen fotoğraflardır.
- İsviçre, Kunstmuseum Basel'de 2020'de, sergilenmeye başlayan, 400 tarihi fotoğrafın yanı sıra, (Ruth ve Peter Herzog'un 14000 fotoğrafını da içeren) toplam 20000 dijital fotoğraf, yapay zekâ ile tasarlanan interaktif uygulamada sergilenmektedir (http 3). Bu uygulama kapsamında, ziyaretçilerden ikisi ayrı ekranlara biletlerini taratır ve arşiv içinden rastgele birer fotoğraf her biri için yapay zekâ algoritmaları tarafından seçilir. Devamında ilişkili fotoğraflar da eklenerek, iki ayrı fotoğraf kümesi oluşturulur. Final kısmında ise, bu iki bağımsız kümedeki fotoğraflar arasındaki tarihsel ve görsel boşluklar, eklenen fotoğraflarla doldurulur ve başta kurulan ayrık dünyaların, tarihsel bir bakışa çevrilmesine imkân yaratır. Her tarama da aynı işlemler ve bağlantılar, yapay zekâ-insan etkileşimiyle devam eder.
- 2011'de Kohl Galeride sergilenen Photography Exposed Interactive Photography Exhibit etkileşimli sergisi (http 4) ise izleyiciyi, sergilenen fotoğrafların altındaki QR kodun okutulmasıyla, fotoğraflarla ilişkilendirilen metin, video ve diğer multimedya araçlarına yönlendirip mekânı/zamanı genişleten bir seyir imkânı sunar. Son yıllarda popülerleşmiş bu tekniğin uygulandığı başka pek çok örneği görmek de mümkündür. Bunlardan bir diğeri, Artırılmış Gerçeklik kullanarak 20 adet hareketsiz fotoğraf ya da illüstrasyonlardan, animasyonları başlatma deneyimi sunan 2018'deki Viyana Tasarım Haftası Sergisi'dir (http 5).
- Fotoğrafçı Chino Otsuka'nın Imagine Finding Me (http 6) sergisi ve kitabı, göç ve seyahat nedenleriyle 70'lerdeki çocukluğundan itibaren bulunduğu farklı mekânları, 2000'lerdeki yetişkinlik döneminde tekrar deneyimlediği, sanatçının kişisel bellek projesidir. Otsuka, aynı mekânların, farklı zamanlarda çektiği fotoğraflarını dijital manipülasyonla birleştirerek, iki karakterin (çocuk ve yetişkin Otsuka) bir araya geldiği ihtimalde neler olabileceği hakkında bakını düşünmeye iter.

4. HATIRLADIĞIM KADARIYLA UYGULAMASI

Aile anlatılarının hepsi için söylemek zor olsa da, farklı aile fotoğraflarına bakmak çoğu zaman hem merak hem de keyif arttırıcı bir iletişim imkânı barındırır. Bu kapsamda bir uygulama yapma ve uygulamayı illüstrasyonla birleştirme fikri ise, son zamanlarda bellekle ilgili yapılan okumalar ve görülen örneklerle beraber şekillenmiştir. Bu nedenle, aile albümünde yer alan çocukluk fotoğraflarının bir kısmını, illüstrasyonla manipüle edip (bazen kapatmak, bazen büyütme ya da eklemek için) kullanıcıların bakışı yönünden sözlü anlatım da içeren bir seyir yaratılması amaçlanmıştır. Fotoğraflara bakan hemen her kişinin bireysel anılarında da yer alan, şehir, mekân, etkinlik, ilişki, kıyafet/saç, eşya...vb. unsurlar, fotoğrafta gösterilenle, hatırlanan arasında bağ kurarak, izleyene ait ve gösterilmeyenin de hikâyesini oluşturma potansiyelini barındırmaktadır. Bu anlamda yukarıda bahsedilen projelerden, herkese tanıdık gelecek klişelere atıfta bulunan kişisel görüntüleri, kolektif hatırlama deneyimi olarak sunma amacıyla sergilediği Eperjesi'nin çalışmasıyla anlatı yönünden ortaklık göstermektedir. Fotoğraf manipülasyonu sırasında, Richter ve Kaygun'un fotoğrafla illüstrasyonu buluşturduğu işler ilham kaynağı olurken, *Kunstmuseum Basel* ve Kohl Galerideki daha büyük ölçekli işlerde, nesne, ses ve imajların iç içe geçişi; fotoğraf albümünün içinde bulunduğu vitrin ve onu da kapsayan evin katmanlı hikâyesinin yaratımında referans olmuştur. Bunları aynı karede birleştirme fikri ise, *Imagine Finding Me* örneğinin çağrışımıyla hayata geçirilmiştir.



Görsel 1. Hatırladığım Kadariyla uygulamasından albüm görüntüleri.

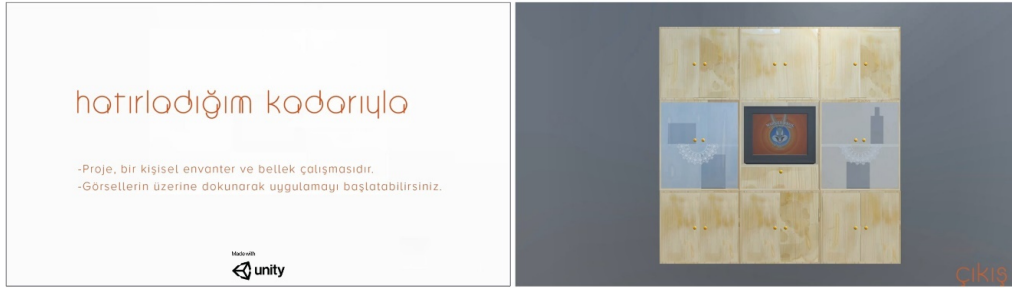
İllüstrasyonlar ve fotoğraflar kullanılarak, 'görüntü temelli araştırmanın' merkeze yerleştirildiği çalışmada, çeşitli anlatı ve performanslarla karşılıklı birbirlerini besleyen 'nitel araştırma yöntemi' de kullanılmıştır. Yapılan enformel görüşmenin arasından seçilen ses kaydı çıktılarıyla uygulamaya dâhil edilen bu kısım, fotoğraflar sabit olsa da hatırlattıklarının her seferinde nasıl dönüşüp yeniden üretildiğinin de ispatı niteliğindedir. İllüstrasyonla yapılan manipülasyonlar ise, fotoğrafı değişmez/kanıt niteliğinden sıyrarak, tam da bu tespiti vurgulayıp görselleştirmeyi amaçlamaktadır. Kişisel olanın peşine düşülse de beraberinde gelen ailesel, ulusal, kültürel ya da dinsel anlatılar, farklı katmanlarda var olan temas alanlarıyla yaratılan bellek noktalarını ve ancak bu noktalar birleştirildiğinde inşa edilebilecek hafıza fikrini öne çıkarmaktadır. Bu durum, kişisel olanla kamusal olanın birlikteliğini işaret ettiği kadar, 'içeriden bakan göz' değişikçe değişecek olan

farklılaşmayı da göstermektedir. Dolayısıyla, uygulama aracılığıyla her hatırlama, nostaljik bir esintiden ziyade, birbirine benzeyen hikâyelerin karşılıklı bozma ya da ekleme biçimlerinde barındırdıkları edimsellik potansiyelini, gündeliğin içinde görünür kılma-yı amaçlamaktadır.

Uygulamanın ilk kısmında, görselleştirme sürecinde dijital illüstrasyon, seslendirme sürecinde ise aile içi görüşmelerde alınan kayıtlar kullanılarak, Görsel 1'deki gibi etki-leşimle fotoğraf çevirmeye imkân sağlayan görsel-işitsel bir uygulama tasarlanmış ve Unity'de uygulama haline getirilmiştir. Çocukluk döneminin baz alındığı bir anlatıda, ona uygun karalamalar içeren bir stille, foto-pentür tekniği birleştirilerek oluşturulan görseller, fotoğrafa eklenmiştir. Üzerine bindirilen sesler ise, fotoğraftaki zamanı en ayrıntılı hatırlayanların, yani kişisel belleğin de çoğuna kaynaklık eden 'evdeki anne-baba' anlatılarından oluşturulmuştur. Arka fonda evde, bahçede, parkta...vb. görülen sessiz unsurlar ise, başka yerden anlatıcı olma görevini üstlenerek, aileyle bir üst grubun 'temas noktaları' hakkında ip ucu veren kendi hikâyelerini sergilemesi için, fotoğraftaki haliyle bırakılmıştır.

Çalışma kapsamında yapılan illüstratif manipülasyonlar, fotoğraflara yapılan müdahale incelemelerinin genelinde olduğu gibi, geçmişi silme, olumsuz duyguları uzaklaştırma ya da cezalandırma anlamlarıyla kullanılmamıştır. Aksine, çocukluk dönemlerine ait fotoğrafların *aurasıyla* örtüşen çocuksu neşeyi, bir maddi izle buluşturma amacıyla karalama tarzı seçilmiştir. Tüm bu illüstrasyonla kapatma sürecinde ise, fotoğraftaki çocukluk halinin dışında kalan yüzlerde bu yöntem tercih edilmiştir. Yani burada, pek çok fotoğrafta kullanılan, fakat daha çok ölüm, kayıp, uzaklaşma, ayrılma ya da temsil hiyerarşisini yeniden şekillendirmeye ilgili bir kapsamla sınırlanan "silme etiği (*ethics of erasure*)" (Grønstad, 2019, s. 111-120) tekniği, hem 'koruma' hem de 'hafızanın inşa şeklini somutlama' amacıyla kullanılmaktadır. Çünkü Berger'in dediği gibi (2016, s. 20) insanları gözlemlemek, kıyafetlerine, takılarına, hareketlerine bakmak, analiz etmek, sonsuz döngüde tekrarlanabilecek "röntgenci bir oyun biçimidir" ve bu oyundan onları çıkarmak tekniğin 'koruma/saklama' kısmına dayandırılmaktadır. Bunun yanı sıra hem hafızanın hem de fotoğrafın 'sorunlu' kanıt ya da doğrulama amaçlı kullanımının yerine, sürekli değişen potansiyellerini destekleyen bir unsur olarak 'illüstratif manipülasyon' ikâme edilmektedir. Fotoğrafla illüstrasyonun eklektik buluşması, dijital olanın kendiliğinden çağrıştırdığı yapaylıkla birleştiğinde, birbiriyle konuşan bir estetik de meydana getirmektedir. Dolayısıyla çalışma kapsamında her evde olan albüm biçimi, çeşitli çarpıtmalar, eksiltmeler ya da tamamlamalarla yeniden üretilmekte; bu da anılar üzerinde konuşmanın 'bahanesi' kılınmaktadır. Sonuç olarak ortaya çıkan ise, tıpkı Eperjesi'nin kendi albümü gibi, bu çalışmadaki albümü de başka biçimde "tamamen gerçek, kurgusal

bir albüm” formuna getirmektedir. Fotografik olanın taşıdığı varlık/yokluk, özel/kamusal, doğal/yapay ikiliklerine, fotografik olmayan görseller ekleyerek bakılmaktadır. Görülenin farklı da olabileceğini somutlayan bu ek katman, mutlak bir temsilin imkânsızlığının da bir parçası haline gelmektedir. Tam da bu nedenle, uygulamanın sonraki versiyonunda, albümlere bakarken, her başa dönüşte fotoğrafın biraz daha silinerek yerini benzer/farklı illüstrasyonların ve boşlukların yer alacağı şekilde güncellenmesi planlanmaktadır. Bu iyileştirici müdahalenin, hem hatırlama süreci metaforu olma durumunu, hem de tekrarın performatif yönünü güçlendireceği düşünülmektedir.



Görsel 2. Hatırladığım Kadarıyla uygulamasından vitrin görüntüleri.

Vitrin ise, uygulamanın ilk kısmında gösterilen albümle beraber başka tamamlayıcı eşyaları da çeşitli bölmelerinde taşıyan, tam kalbinde televizyonun olduğu bir dijital maddi kültür unsuru olarak Görsel 2'deki gibi oluşturulmuştur. Açılan her kapakta karşılaşılan, annenin sakladığı döneme ait eşyaların yalnızca silueti bile, tıpkı fotoğrafın yaptığı gibi bir sosyal performansın başlaması için yeterli çağrışımı ve aşinalığı sunmaktadır. Etkileşime geçildiğinde ilgili nesnenin yaklaşan sulu boya illüstrasyonları ve televizyondan gelen sesle başlayan hikâye ise yeni bir bağlantı katmanı sağlamaktadır. Vitrin rafındaki dekoratif öğelerden, içindeki demli çayın sürekli yenilendiği viski şişesi gibi, olanla görülenin sürekli yer değiştirdiği bu süreç, uygulamadaki nesneler vesilesiyle tekrar tekrar kurulmaya çalışılmaktadır.



Görsel 3. Hatırladığım Kadarıyla uygulamasından vitrin görüntüleri.

Vitrin dolabından ya da çekmecesinden çıkan her nesne, başka bir hikâyenin oluşturucusu ve tamamlayıcısıdır. Bu belli belirsiz anların akışkanlığı, buradaki nesnelerin illüstrasyonlarında Görsel 3'te gösterildiği gibi sulu boya tercih edilmesini sağlamıştır. Bazı yerleri opak, bazı yerlerin saydam bırakan bu teknik, eşyaların hafızadaki yerleriyle oldukça örtüşmektedir. Arka planda hep olan televizyon sesi ise, nesnelerin imajlarının birçoğuna da eşlik etmektedir. Kalan boşluklar, enformel sohbet ve fotoğraflarla kendi döngüsünde devam eden süreç böylece, kapağı her açıldığında farklı bir şey çıkan sihirbaz kutusuna dönüşmektedir. Tüm bu vesilelerle uygulama, görme duyusu dışındaki duyuların da katılımını teşvik etmektedir. Örneğin, Borcam'ın hatırlattığı altın günü pasta böreklerin kokusu, hediye paketlerinin hatırlattığı hışırtı sesleri, misketlerin hatırlattığı pürüzsüzlük hissi, eve taşınma ve Özal Dönemi Konut Edindirme Yardımı (KEY) haberleri, yurt dışından gelen hediyeler, akranlara hava atma ve babadan ayrı geçirilen birkaç yıl bunlardan bazılarıdır. Her biri özel alanda başlayan, ama kamusal alanda olandan bağımsız ilerleyemeyen bir dolap dolusu anı olarak yerli yerinde dönüşmeyi beklemektedir.

5. SONUÇ

Aile anlatısı odağındaki etkileşimli fotoğraf-illüstrasyon projesi için yukarıda sıralanan örnekler, ilgili literatürle beraber incelenmiştir. Bu kapsamda hepsine, 'çağrıştırmacı ana materyal + güzergahı kolaylaştırıcı teknik/yöntem + birleştirici nitelikteki hikâye (kurgu)' formülü odağında bakılarak belli ortak noktalara ulaşılabilmektedir. Ancak, aynı malzemeleri, teknikleri ya da kurguyu kullanmasına rağmen farklı olan; ya da bambaşka üçlü ana yapıya sahip olmalarına rağmen oldukça benzer düşen projelerin varlığı, bu şekilde bir formülasyonun katılığının geçerli olamayacağını da göstermektedir. Aslında bu da bellek anlatılarının kendisinde yer alan, 'inşa edilme', 'nesillerarasılık', 'gruba bağlılık', 'duygu', 'toplumsal çıkar ya da saygınlık beklentisi' nedenleriyle sabit olmama halinin, bellek-sanata olan tezahürüdür. Bu nedenle geleneksel/dijital, müzede sergilenen/online erişilen...vb. bir ayırım yapılmasından ziyade, kullanılan her araç, bellek anlatısının önünü açıp farklı yerden bakılma/düşünme imkânıyla onu başka kişi ve grupların kullanımına da açan kolektif bellek havuzuna katmaktadır. Bu da yukarıda bireysel anıların ve kişisel envanterlerin kabulüyle beraber değinilen, Halbwachs'ın 'sosyal çevreler ve kolektif bellek', Assman'ın 'iletişimsel ve kültürel bellek' yaklaşımlarıyla paralellik kuran bir alanı işaret etmektedir. Başka bir deyişle, her ölçekteki grubun 'temas noktasının', kolektiviteden beslenmeden ve aynı anda onu beslemeden hatırlanmasının imkânsızlığı, bellek-sanat odağında gösterilmektedir. Bu kapsamda iki katmanlı uygulama projesi olan *Hatırladığımı Kadarıyla* çalışması da fotoğraflardan/vitrin içi nesnelerden aileye, aileden

etnik, sınıfsal, cinsiyet ve dinsel kimliklere, kimliklerden yaşanan coğrafya ve zamana dair genişleyen tüm aidiyet gruplarına kadar, sesli ya da sessiz unsurlarla inşa edilen belleğin bireysel rotasıyla takip edilen anlatısının, kolektif belleği yeniden beslemek üzere oluşturulan, karşılıklı bir otobiyografi denemesinden ibarettir.

Yapılan dijital aile albümü uygulamasında, seçilen fotoğraflara enformel sohbet yöntemiyle ‘içeriden biri’ gözüyle bakılarak otobiyografik hafıza oluşturulmaya ya da basitçe kişisel alanla ilgili düşünölmeye çalışılmaktadır. Aile fotoğraflarını yalnız doğrusal bir literatür okumasıyla değil, ses, illüstrasyon ve fotoğrafla da birleştirilen bir çerçeveye ele alınması, daha içeriden bir ilişki kurulmasına; dolayısıyla nostalji temalı dönem değerlendirmesi yapmak ya da yüzeyden görmek yerine, tekrar tekrar dönüp bakılabilecek çeşitli ‘bellek noktaları’ kurulmasına sebep olmaktadır. Bu haliyle de *hatırlandığı kadarıyla* geçmişte var olan deneyimlerin, aile fotoğrafları aracılığıyla nasıl dönüştürölüp yeniden üretilebileceği üzerine düşünölmeye çalışılmaktadır.

Fotoğraflara birbirinden bağımsız bakıldığında da kişisel varoluşla ilgili bilinen özel bilgileri görüp onaylamak mümkündür. Ancak, enformel görüşme gibi nitel bir araştırma yöntemiyle imgelere bakıldığında, algılanan bu özel bilgilere yeni alternatifler eklenmekte, eş zamanlı olarak işitilen hikâyeler bellek hanesine yazılarak onu dönüştürmektedir. En nihayetinde görüntü temelli bir araştırma merkezinde sürdürölen görüşmeler, dijital sanat formlarıyla görüntü-söylem ortaklığı yaratarak, daha geniş bir çerçeveden bakışa imkân tanımaktadır. Bu haliyle çalışmanın oturtulduğu odak, tarihî dönüm noktalarına uzanan belirli vaka yansımaları olarak değil, sürekli ve gündelik olanda yaşayan bir aile hafızası çalışması olarak kurulmaktadır.

Hikâyenin bir kısmı fotoğraftan, daha büyük kısmı ise bedenselleşen bakma anı ve üzerinde konuşma sırasında tamamlanmıştır. Bir tür performans da üreten görüşme, üzerine konuşmadan önce ne fotoğrafların ne de nesnelerin, konuşma sırasında üretilen önemliliklerinin olmadığını da göstermektedir. Bu da hatırlama sürecinin hem edimselliğini hem de inşacı bir yapıda olduğunu tekrar ortaya koymaktadır. Burada, hem aynı fotoğraflar üzerinde farklı yaşlarda üretilen bireysel anlamın, hem de görüşme sırasında ve herhangi bir zaman diliminde sergilenirken yaratılan/performe edilen çoğul anlamın muğlaklığı söz konusudur. Ancak tam da bu muğlaklığın kendisi ve imgesel katmanın hatırlattığı gündeliğin görünmezliği, aileyle buna bağılı oluşturulan otobiyografiyi öz-düşünömsel olarak yeniden inşa eden bir hal almıştır. Kişisel fotoğrafların ve vitrinin sahip olduğu anlam kalabalığıyla zenginliği arasındaki karşıtlıkla dolu bu tuhaf çekicilikleri, onları otobiyografik hafızanın kapsama alanına dâhil eden önemli unsurlardan biridir. Hem muğlaklıklarında hem de ana anlatılarında birbirine benzeyen aile hikâyeleri aracılığıyla girilen her iletişimin, bir hikâyeyi tamamlarken, diğerini bozma ya da

genel olarak başka bir hikâyenin çağrıştıracısı olma potansiyeli taşıması ise, çalışmayı yönlendiren ana etkenlerden diğeridir. İşte, *Hatırladığım Kadarıyla* uygulaması da sosyo-kültürel motiflerle kurmaya çalıştığı otobiyografiyle beraber, bu sızma potansiyelini keşfetmeye çalışmaktadır. Böylece, başta sorulan “aile, basitçe onu oluşturan bireylerin tekil hafızaları toplamı kadar mı, yoksa bundan daha fazlası mı?” sorusu bu uygulamayla beraber ‘cevap toplama fazına’ geçmektedir. Sonuç itibariyle, ilişkili ama bağımsız çalışan bu ikili uygulama, çocukluğun bir bölümünün bile, hatırlanan bireysel anların toplamından daha büyük olmasının ve her bakanla daha büyüyecek ucu açık bir toplama imkân tanınmasının görece somut bir hâlini temsil etmektedir. Çünkü, dinlenen hikâyeler de en az anlatılanlar kadar ‘kişileri/grupları’ kurar.

KAYNAKLAR

- Assman, J. (1997/2015). Kültürel bellek eski yüksek kültürlerde yazı, hatırlama ve politik kimlik (A. Tekin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Berger, A. A. (2014). What objects mean. An introduction to material culture. Routledge.
- Chambers, D. (2003). Family as place: Family photograph albums and the domestication of public and private space. J. M. Schwartz ve J. R. Ryan (Ed.), Picturing place. Photography and the geographical imagination içinde, 96-114. Routledge.
- Chambers, D. (2016). Changing media, homes and households. Cultures, technologies and meanings. Routledge.
- Douglas, M. (1991). The idea of a home: A kind of space. Social Research, 58(1), 287-307.
- Dönmez, İ. (2021). Fotoğraf, bellek ve gerçekliğin temsili üçgeninde Gerhard Richter'in 'foto resim'leri. Sanat ve Tasarım Dergisi, 27, s. 171-195.
- Erkonan, Ş. (2014). Aile fotoğrafları: Aile belleğinin kurgulanmasında fotoğrafın rolünü etnografik yöntemle incelemek. Moment Dergi, 1(2), 122-147.
- Erl, A. (2011). Locating family in cultural memory studies. Journal of Comparative Family Studies, 42(3), 303-318.
- Gillis, R. J. (1997). A world of their own making. Myth, ritual, and the quest for family values. Harvard University Press.
- Grønstad, A. (2019). Invisibility and the ethics of erasure: Khaled Barakeh's the untitled images. A. Grønstad ve Ø. Vågnes (Eds), Invisibility in visual and material culture içinde, 111-125. Palgrave Macmillan.
- Halbwachs, M. (1925/2016). Hafızanın toplumsal çerçeveleri (B. Uçar, Çev.). Heretik Yayıncılık.
- Hirsch, M. (1997). Family frames. Photography, narrative and postmemory. Harvard University Press.
- Hirsch, M ve Spitzer, L. (2006). Testimonial objects: Memory, gender, and transmission. Poetics Today, 27(2), 353-38.
- Holland, P. (2021). 'Sweet it is to scan...': Personal photographs and popular photography. L. Wells, (Ed.) Photography a critical introduction içinde, 239-312. Routledge.
- Hoskins, A. (2017). Digital memory studies. Media pasts in transition. Routledge.

- Hurdley, R. (2013). Home, materiality, memory and belonging. Keeping culture. Palgrave Macmillan.
- Kuhn, A. ve McAllister, K. E. (Ed.). (2006). Locating memory: Photographic acts- An introduction. A. Kuhn ve K. E. McAllister (Ed.), Locating memory: Photographic acts içinde, 1-17. Berghahn Books.
- Langford, M. (2006). Speaking the album: An application of the oral-photographic framework. A. Kuhn ve K. E. McAllister (Ed.), Locating memory: Photographic acts içinde, 223-246. Berghahn Books.
- Prosser, J. (Ed.). (1998). Image-based research. A sourcebook for qualitative researchers. Routledge.
- Rinehart, R. ve Ippolito, J. (2014). Re-collection. Art, new media, and social memory. The MIT Press.
- Rothberg, M. (2009). Multidirectional memory: Remembering the Holocaust in the age of decolonization. Stanford University Press.
- Rose, G. (2010). Doing family photography. The domestic, the public and the politics of sentiment. Ashgate.
- Sandbye, M. (2014). Looking at the family photo album: A resumed theoretical discussion of why and how. Journal of Aesthetics & Culture, 6(1), 1-17.
- Švaríčková-Slabáková, R. (2021). Family memory. Practices, transmissions and uses in a global perspective. Routledge.
- Tuncer, S. (2017). Fotoğrafın gör dediği: Aile fotoğrafları üzerine bir analiz denemesi. Fe Dergi, 9(1), 1-11.
- Zytaruk, M. (2011). Cabinets of curiosities and the organization of knowledge. University of Toronto Quarterly, 80(1), 1-23.

İnternet Kaynakları:

- http 1. <http://www.eperjesi.hu/recycled/csaladi-album-family-album?id=51> (Eriřim tarihi: 25.05.2021)
- http 2. <https://www.gezginfoto.com.tr/makale/405-fotograf-sanatinda-sahin-kaygun.html> (Eriřim tarihi: 26.06.2021)
- http 3. <https://iart.ch/en/work/kunstmuseum-basel> (Eriřim tarihi: 25.05.2021)
- http 4. <https://www.youtube.com/watch?v=80E4FsQfTTA> (Eriřim tarihi: 25.05.2021)
- http 5. https://www.youtube.com/watch?v=_1uJjT4bRKI (Eriřim tarihi: 25.05.2021)
- http 6. <https://www.designboom.com/art/chino-otsuka-inserts-her-adult-self-into-photos-from-her-youth-01-13-2014/> (Eriřim tarihi: 25.05.2021)

BAUDRİLLARD'IN "SİMÜLASYON HİPERGERÇEKÇİLİĞİ" ÜZERİNDEN, HAKİKAT SONRASI ÇAĞDA DİJİTAL SANATI ANLAMAYA ÇALIŞMAK: BEEPLE ÖRNEĞİ

• Doç. Dr. Özlem TEKDEMİR DÖKEROĞLU* • Özcan TEKDEMİR**

ÖZET

Jean Baudrillard'ın simülasyon hipergerçekliği, modern toplumun gerçeklik algısını ve artan simülasyonun etkilerini inceleyerek, yaşadığımız çağın ruhunu öngerebilmiş olması açısından önemli bir kuramdır. Bu kurama göre, yeni medya, iletişim ve teknoloji araçları yoluyla oluşturulan simülasyonlar, insanların gerçekliği algılama şeklini değiştirir. Gerçekliğin yerini gösterge ve işaretlerin aldığı bu algı biçiminde, gerçeklik ve simülasyon arasındaki ilişki muğlaklaşır ve simülasyon bir süre sonra gerçeğin yerini alır. Bu bağlamda, simülasyon hipergerçekliği, gerçeklik ile temsil arasındaki karmaşık ilişkiye vurgu yaparak, günümüz toplumsal yapısını ve buna bağlı olarak değişen sanat yapıtı algısını özetler niteliktedir. Beeple adıyla tanınan Mike Winkelmann'ın NFT formatındaki işleri, bu bağlamda çağın ruhunu yansıtmaları açısından, Baudrillard'ın simülasyon hipergerçekliği kuramıyla paralellikler taşır. Araştırma bu paralellik üzerinden Beeple'in dijital işlerinden bazılarını anlamaya ve açıklamaya odaklanır. Politik, ironik, kışkırtıcı ve eleştirel içeriklerdeki bu işler, 21. yüzyılın simülatif gerçeklik algısı üzerine dikkat çekici çıkarımlar içermesi açısından önemli görülmüştür. Açıklayıcı nitelikteki araştırmada literatür taramasından sonra nitel araştırma tekniklerinden faydalanılmış ve amaçsal örneklem olarak, benzeşik örneklem, tipik durum örneklem yöntemlerinin yanı sıra görsel içerik analizi yöntemine de başvurulmuştur. Bu bağlamda araştırmada, sözel ve görsel disiplinler bağlamında alana katkı sağlayacak özgün bir metin oluşturmak amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Baudrillard, Simülasyon, Hipergerçek, Hakikat sonrası, Beeple.

* KTO Karatay Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, ozlem.tekdemir@karatay.edu.tr ,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2602-1059>

** Yeditepe Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Yeni Türk Edebiyatı Doktora Programı, tekdemirozcan@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-6400-386X>

TRYING TO UNDERSTAND DIGITAL ART IN THE POST-TRUTH ERA THROUGH BAUDRILLARD'S "SIMULATION HYPERREALISM": BEEPLE CASE

• Assoc. Prof. Özlem TEKDEMİR DÖKEROĞLU* • Özcan TEKDEMİR**

ABSTRACT

Jean Baudrillard's simulation hyperreality is an important theory in that it is able to foresee the spirit of the age we live in by examining the perception of reality of modern society and the effects of increasing simulation. According to this theory, simulations created through new media, communication and technology tools change the way people perceive reality. In this form of perception, where reality is replaced by signs and indicators, the relationship between reality and simulation becomes ambiguous and simulation replaces reality after a while. In this context, simulation hyperreality summarizes today's social structure and the changing perception of artworks by emphasizing the complex relationship between reality and representation. In this context, Mike Winkelmann's works in NFT format, known as Beeple, have parallels with Baudrillard's theory of simulation hyperreality in terms of reflecting the spirit of the age. The research focuses on understanding and explaining Beeple's digital works through this parallelism. These works, which have political, ironic, provocative and critical content, are considered important in terms of their remarkable implications on the simulative perception of reality in the 21st century. In this descriptive study, qualitative research techniques were utilized after the literature review and visual content analysis method was used as purposive sampling, as well as affinity sampling, typical case sampling methods. In this context, the research aims to create an original text that will contribute to the field in the context of verbal and visual disciplines.

Keywords: Baudrillard, Simulation, Hyperreal, Post-truth, Beeple.

* KTO Karatay University, Faculty of Fine Arts and Design. Graphic Design Department, ozlem.tekdemir@karatay.edu.tr ,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2602-1059>

** Yeditepe University, Department of Turkish Language and Literature, New Turkish Literature PhD Program,
tekdemirozcan@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-6400-386X>

1. GİRİŞ

Metne başlarken temel bir konuya dikkat çekmek ve bu konunun metnin genel okumasında bir çelişkiye yol açmasını ortadan kaldırabilmek adına, meseleyi açıklığa kavuşturarak gerekir. Bu çelişki Baudrillard çağdaş olarak nitelenebilecek sanat yapıtlarına duyduğu nefrettir. *Sanat Komplosu* metninde açıkça, “Sanat bayağıya atıklara, vasatlığa, değer ve ideoloji el koyuyor” diyerek çağdaş sanatın hükümsüzlüğünü hatta hiç olduğunu ilan etmiştir (Baudrillard,2010:10). Bu noktada konuyu kapatıp dağılmak mı gerekir? Baudrillard, ortaya koyduğu bu görüşte bir dönüm noktasından bahsederken, sanatın temsil biçiminin Duchap’la uğradığı kırılmayı odağına alır. Baudrillard’a göre “Duchamp, bir bakıma bütün temsil yapılarını ama özellikle anlatımsal özelliği, yanıl-sama tiyatrosunu iptal eder. Dünya bu noktadan sonra bir hazır nesnedir ve bu konuda yapabileceğimiz tek şey, içinde nesnelerin bağlam değiştirdiği uzam aracılığıyla sanat yanılmasını ya da hurafesini korumaktır” (Baudrillard,2010). Bu ifadesiyle Baudrillard, Duchamp’ın bir senaryoyu yürürlüğe soktuğunu fakat bu genelleşmiş estetik içinde, (yani şeylerin gayri resmi estetiği içinde) çok büyümlü şeylerinde meydana gelebileceğini söyler. Bu noktada Warhol’u örnek veren düşünür, onu da Duchamp gibi imgenin bağ-rına hiçliği sokan bir sanatçı olarak tanımlar. Bunun olağan üstü olduğunu söyleyen Baudrillard, ancak bu durumun sanat tarihi alanı dışında bir deneyim olarak kabul edilmesi gerekliliğinden bahseder (Baudrillard,2010). Günümüzden bakıldığında Duchapm ve Wrahol sanat tarihinde en oneli kırılma noktalarını temsil eden sanatçılardır. Baudrillard bu yönden bu iki sanatçıyı taktir etmiştir. “Çünkü onlar sanatı toptan reddederek, metayı bir sanat formuna dönüştürmüş ve sonunda bu işler bir sanat formu olarak yeniden metalaşmıştır. Elbette sermayenin herhangi bir şeyi olduğu gibi bırakması mümkün değildir” (Baudrillard, 2010: 22). Bu perspektiften hareketle belki de Beeple’in dijital resimlerini bu noktada ele almak gerekir. Baudrillard’ın yine *Sanat Komplosu* metninde değindiği, 20. yüzyılın ikinci yarısında, sanatın hayatı değiştirme iddiasından vazgeçerek hayatın kendisi olmak istemesi gibi. Bu açıdan, Beeple’in resimleri için de gerçeğin illüstratif temsilleri olarak, sanatın sonu düşüncesine hizmet ettiği ve yaşamın simülasyona dönüşmüş gerçekliğinin kendisi olduğu görüşüne varılabilir. Öte yandan bu resimlerin Baudrillard’ın simülasyon kuramıyla örtüştüğü pek çok nokta vardır. Baudrillard simülakrın gerçeklikle oynan bir oyun olduğunu söyler. Dünya’nın kelimenin gerçek anlamıyla ele alındığından, Disneyleştirildiğinden, gerçeğin Walt Disney gibi sıvılaştırılıp dondurulduğundan ve mühürlenip bu sanal gerçeklik içinde hapsedildiğinden söz eder. (Baudrillard, 2010). Beeple’in işleri tam da bu noktada durur. Disneyleşmiş bu sanal gerçeklik, mutasyona uğramış karakterler, Baudrillard’ın analiz ettiği simülasyon ve simülakrardan çok daha belirleyicidir. Bu durum Guy Debord’un *Gösteri Toplumu* kitabında

bahsettiği şeyin de ötesinde bir zamanı betimler. Baudrillard, bu durumu “Artık gösteri yok, gösteriye karşı mesafe alma imkânı yok” şeklinde yorumlar. (Baudrillard, 2010: 89).

“Artık her şeyi yapabilirsiniz, bu da bizi imgenin içine girebildiğimiz sanal gerçekliğe götürür. Yakın zamana kadar dışsal olan imgeler, videoyla birlikte içselleşti, artık onun içine sızmak, orada neredeyse moleküler düzeyde istediğiniz yerde gezmek ve her şeyi yapmak mümkün. Bu nedenle bu sanatın sonudur ve daha çok teknolojik bir faaliyete benzemektedir” (Baudrillard,2010). Düşününün sanat yapıtları üzerine yaptığı bu yorumlar Beeeple’in işleri de dahil olmak üzere, 60 sonrası tüm yapıtları sanat olmaktan çıkarmayı gerektirir. Ancak bu noktada şunu hatırlamakta fayda vardır; araştırma yeni bir bakış yaratarak, Beeeple’in dijital görsellerinin yeni bir perspektiften nasıl yorumlanabileceği ile ilgili subjektif bulgulara ulaşmaya çalışmaktadır. Bu noktada tüm bu paradoks kabul edilerek, metne konu olan görseller simülasyon hipergerçekliği açısından ele alınmaktadır.

Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* metninde simülasyon kuramını açıklarken Bourges’in öyküsünden yardım alarak, yok olmuş bir toprak parçasına ait harita örneğinden yola çıkar ve gerçek olarak algılanmak isteyen görünümü, yani ‘simulakr’ı da tanımlar (Baudrillard, 2021). Bu bağlamdan yola çıkan metin, hakikat sonrası çağda, yeni medya araçlarının açtığı sonsuz dolaşım alanı sayesinde, dijital sanatın hipergerçekliğinin vardığı son noktayı anlama amacı taşımaktadır.

Baudrillard’a göre “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin, modeller aracılığıyla türetilmesine hiper-gerçek, yani simülasyon denilmektedir” (Baudrillard, 2011: 14). Yine Baudrillard’a göre simüle etmek, gizlemenin zıddı olarak değerlendirilir. İlkinde mevcut olan şeyin varlığı inkâr edilmeye çalışılırken, diğerinde, yani simülasyonda, olmayanın varlığı iddia edilmektedir. Ancak simülasyonu -mış gibi yapmak olarak görmek de eksik bir değerlendirmeye yol açacaktır. Bu bağlamda Baudrillard, günlük bir durumdan -hastalık halinden- örnek vererek “Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp insanları, hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir” açıklamasını getirmiştir. Bir rol halinde olan ve bunun farkındalığıyla hareket eden (-mış gibi yapan) gerçeklik ilkesine zarar vermezken, simüle eden tarafın gerçekle-sahte arasındaki ilişkiyi tanımlanamaz kıldığı görülmektedir (Baudrillard, 2011: 13-14).

Gerçeğin dönüşümü ve yeni bir gerçeklik tanımı olarak hayatımıza dahil olan ‘Hakikat Sonrası’ nesnel hakikatlerin belirli bir konu üzerinde kamuoyu oluşturmada, duygular ve kişisel kanaatlerden daha az etkili olması durumu ve fiziksel gerçekliğinin ötesini ifade eden bir olgu olarak 2016’da Oxford sözlüğü tarafından yılın sözcüğü seçilir (<http>

1). Sözlük, kavramı “insanların gerçeklerden çok duygu ve inançlara tepki verdiği durumlarla ilgili” olarak açıklar (Tekdemir, 2023). Hakikat Sonrası, 2016’da popüleriteye kavuşmuş olsa da sözcüğün arkeoloğu ve en kapsamlı araştırmacısı olarak burada Ralph Keyes’in adını anmak gerekir. Keyes, bu sözcüğü 2004 yılında kitabının konusu haline getirerek, dürüstlüğü değer kaybı üzerinden, toplumda ve siyasette yalan kültürünü inceleyen en kapsamlı araştırmalardan birine imza atmıştır (Keyes, 2021).

Haris’in değişiyi dönemselleştirici bir kavram olan “hakikat sonrası” ilk olarak Amerika Birleşik Devletleri’nde popüler siyasetin anahtar kelimesi olarak “hakikat sonrası siyaset” veya “hakikat sonrası toplum” biçiminde ortaya çıktıysa da kısa sürede birçok dilde karşılık bulan bir kavrama dönüşür ve artan bilimsel ilginin ve kamusal tartışmanın hedefi haline gelir Bu bağlamda yazar, popüler ve akademik yaklaşımların, bazen anlamlarına göre farklılık gösterdiğini, ancak çoğu kişinin onu sahte veya yanlış haberler, söylentiler, aldatmacalar ve siyasi yalanlar gibi iletişim biçimleriyle ilişkilendirdiğini ifade eder. Ayrıca kavramı, kutuplaşma, etik olmayan politikacılar, düzenlenmemiş sosyal medya, yozlaşmış gazetecilik, ya da sadece dijital medya teknolojilerinin getirdiği kaçınılmaz kaosun nedeni olarak görür (Haris, 2018).

Hakikat Sonrası çağda, gerçekliğin kendisinin, hipergerçekliğin yerine geçtiği görülmektedir. Günümüzde toplumsal, tarihsel, politik, dini ve ekonomik gerçeklikler, nerede başlayıp bittiği bilinmeyen, yalnızca kendi kendini üreten hipergerçekliğin simülasyon boyutunu karşılar hale gelmiştir. Önceden yalnızca sanata ve yine sanattan aktarılan imgeler yoluyla üretilen gerçeküstücü alanlarda görünür olan simülasyonun, günümüzde yaşamın kendisinin estetize edildiği bir gerçeklik oyununa dönüştüğü söylenebilir. Elbette önceden var olan sanat eserleri de birer ‘simulakr’ olarak adlandırılabilirdi, ancak bu sanat eserlerinin, kendilerine ait bir var oluşları (oluşma biçimleri) olduğunu da göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Bu noktada sanatın alegorik varlığı görünür durumda olduğundan ve yaratımdan alınan hazzın, onun bir yansıması olduğundan söz edilebilir. Bu bizi sanat yapıtının ne olduğuna ve nasıl olması gerektiğine dair kadim felsefi sorulara götürmektedir. Bugünse sanat yapıtı ve gerçeklik arasında, estetik değerlendirme açısından ayırım yapılamamakta, reklamlar, eğlence merkezleri ve sinemalar uzun yıllardır süregelen simulakr yaratma görevlerini Hakikat Sonrası çağda bir üst aşamaya taşıyarak uygulamaktadır.

Kapitalizmin son çağında, birbirine temas edememeye başlayan, yalnızlığı, başa çıkılması ve katlanması gereken bir hal olarak gören insan türünün yardımına, *yitirilmiş toplumsallık simülasyonu* olarak sosyal medyayı yetiştirdiği görülür. Gerçekliğin etkili bir versiyonu olarak hayatımıza giren ve onun azımsanamayacak bir parçasını dönüştüren sosyal medya, Baudrillard’ın kastettiği simülasyon kavramının özü gibi düşünülebilir.

Harsin ‘Hakikat Sonrası Rejimler, Postpolitika ve Dikkat Ekonomileri’ metninde, hakikat sonrası rejimler olarak adlandırıldığı politik ve ekonomik sistemleri yorumlarken, (postfact society) hakikat sonrası toplumlarda, ‘popüler iddiaların’ ve ‘doğruluk’ gibi neolojizimlerin kültürel bir değişime yol açtığından söz eder. Foucault’dan alıntılıyarak, medya ve siyasi aygıtların, hakikat rejimlerinin dolaşımı ve sürdürülmesinde baskın olan son 30 yıl içinde bu rejimlerinin çöküşüne değil, daha çok işlevlerin daha karmaşık bir şekilde yeniden düzenlenmesine yol açtığını vurgular. (Harsin, 2015: 2)

En saf haline ulaşmaya gayret eden her kavramın, kendisinin zıddına dönüşerek yok oluşu gibi gerçek yaşam da simülasyonlarla örülü varlığını, sosyal medya simülasyonunun içinde bir simülakr haline getirerek görünemez hale gelmektedir. Bu bağlamda, ürettiği her türlü göstergeyle, insana dair varoluşsal durumların yıkımını ya da işlevsizleşmesini tetikleyen ekonomik sistemin, yarattığı bu amaçsızlık halinden yararlanmayı bildiği düşüncesi, bir çıkarım olarak ortaya koyulabilir. Burada, ortaya çıkan tüm karşıtlıklar arasındaki sınırları kaldırarak, değerler sistemini yok eden kapitalin, ilk defa kendi bütünlüğünü bozacak kadar soyutlayıcı bir hal aldığı görülmektedir. Bu noktada yine bir çıkarım olarak, gerçeklikle bağları zayıflayan bireyin, sahip olmak için mücadele etmesi gereken ‘şey’lerin ölçülemezliği karşısında, üretmek için gereken azmi duyamaz hale geldiği ve bu açıdan atıllaştığı söylenebilir. Bu bağlamda Bepple adıyla tanınan Michael Winkelmann’ın dijital sanat işleri, çağın ruhunu taşıyan hipergerçek simülasyonlar olarak incelemeye değer görülmüştür.

2. BEEPLE’İN GÖRSELLERİNDEN HAKİKAT SONRASINA BAKMAK

Hakikat Sonrası hakkında konuşmak, neredeyse dürüstlüğü yok oluşu hakkında konuşmak anlamına gelebilir. İnsanın fiziksel evrimi boyunca hayatta kalma güdüsüyle birlikte evrimleşen yalan söyleme dürtüsü, çağın ruhuna göre şekil almış, öyle ki bu konu, günümüzde bireysel ve toplumsal etik konusunda bir paradoks durumuna gelmiştir. Birleşik Krallık’ın en saygın siyasi gazetecilerinden biri olan Matthew D’ancona’ya göre; “Hakikat sonrası, siyasi yalan, abartı ve çarpıtma geleneğinden ayrılır. Güvenin buharlaştığı, komplo teorilerinin geliştiği, medyanın otoritesinin zayıfladığı ve duyguların gerçeklerden daha önemli olduğu bu yeni gerçeklik biçiminde yeni olan, politikacıların yalancılığı değil, halkın buna tepkisi ve yeni teknolojilerin ve sosyal medyanın fikirleri manipüle etme, kutuplaştırma ve sağlamlaştırma yeteneğidir (D’ancona, 2017). Bu bağlamda *Hakikat Sonrası*, (Post-Truth) yalanın kitlesel boyutta katılım sağlanmış ve inanırılık maskesi takmış hali olarak tanımlanabilir. Ralph Keyes, *Hakikat Sonrası Çağ* kitabında bu kavramı şöyle açıklar;

“Yalancılar her zaman var olmuş olsa da yalanlar genellikle tereddüt ederek, bol miktarda kaygıyla, bir parça suçlulukla, biraz utançla, en azından biraz mahcubiyetle söylenirdi. Şimdiyse, zeki insanlar olarak, suçluluk duymadan paçayı kurtarabilmek için gerçeği örtbas etmeye gerekçeler buluyoruz. Ben buna Hakikat Sonrası diyorum” (Keyes, 2021: 19).

Gerçeğin görmezden gelinmesi için uygun bir kılıf olan Hakikat Sonrası kavramı, kutsal kitapların ölümcül günah olarak yasakladığı yalanın, kutsanmış hali gibidir. Bugün dünyanın her yerinde yükselişte olan ve değerler kılıfına sokulmuş yalanlarla kitleleri peşinden sürükleyen politikacı tipinin, bu denli rağbet görmesi de hakikat sonrasının işini ne kadar iyi yaptığının kanıtı gibidir.

Haris, bu terimin en az iki önemli nedenden dolayı potansiyel olarak yanıltıcı olduğundan söz eder. Bunlardan birincisi, gerçeğin iki farklı ama ilişkili biçimiyle ilgilidir: bir yanda dürüstlük, diğer yanda olgusalılık ve bilgi (gerekçelendirilmiş inanç). İkincisi, hakikat sonrası diğer büyük dönemselleştirme kavramlarına (örneğin, modernite ve modernizm, postmodernite ve postmodernizm; endüstriyel ve post endüstriyel, geleneksel ve post-geleneksel) benzer tanımsal sorunlar sunar. Bazen hakikatten daha uzak olamayacak, hakikatin ötesinde, hakikatten sonra veya hakikatsiz bir zaman olarak yorumlanır. Böylece hakikat sonrası, değişen güç ilişkileri ve stratejileriyle ilgili tarihsel ve kültürel yönü, onu eleştirel iletişim çalışmaları için özellikle verimli bir konu haline gelir (Haris, 2018).

İçinde yuvarlandığımız bu gerçek sonrası dünyanın etkilerini, sosyal medya bağlamında da görmek kaçınılmazdır. Üstelik sosyal medya mecraları, Hakikat Sonrası olgusunun serpilip büyümesi için en elverişli ortamlar olarak hayatlarımıza dahil olmuştur. Bütün bunların ötesinde, sosyal medyanın yarattığı gerçek sonrası simülasyon ortamının sanatçılar açısından çeşitli stratejik avantajları da beraberinde getirdiğini söylemek doğru olacaktır. Bu boyutta bir disiplinler arası diyalog şansını kaçırmayan sanatçılar, bu simülasyon ortamını, üretimlerini ve kendiliklerini sergileyebilecekleri, artı değer kaygısı gütmeyen bir alana dönüştürürler. Artı değer kaygısı gütmemekle, günümüz reklam dünyasını domine eden sosyal medya kavramını aynı denklem içinde kullanmak anlamsız görünse de adaletsiz bir ekonomik hiyerarşide, sanatçıların görünürlük adına herhangi bir galerinin çatısı altına girebilmek için harcadıkları çabayla kıyaslandığında, kastedilen kavram kargaşası makul karşılanabilir. Bu açıdan bakıldığında, birçok disiplinden sanatçının, üretimlerini sergilerken herhangi bir sponsor desteğine ihtiyaç duymaksızın, bir ekran aracılığıyla da olsa geniş kitlelere ulaşabilmesi, daha önce karşılaşılmamış bir özgürlük ihtimalini mümkün kılmıştır.

Bu bağlamda Beeple, yaşadığımız çağda hakikat sonrası bağlamındaki hipergerçekliğe gönderme yapan ve bu içerikte imgeler üreten sanatçıların ilklerindedir. Dijital sanatın

ve NFT'lerin popülerleşmesine büyük katkı sağlayan ve Beeple adıyla tanınan Michael Winkelmann 'Beeple_crap' adındaki sosyal medya hesabını, etkileşimli bir galeri gibi kullanarak, platformun yarattığı simülasyonu tersine işleyen bir illüzyona dönüştürmüştür. Çağımızın etkili dijital sanatçılarından birisi olarak kabul edilen Beeple resimlerinde, dijital sanatın teknolojik gelişmelerle uyumlanışına ve potansiyeline dair düşünmemizi sağlarken, işlerinin bağlamı dolayısıyla içinde bulunduğu simülasyonun politik eleştirisini üretir. Sanatçının, çağın ruhunu simüle eden dijital formattaki bu resimleri, günlük tartışmalardan, teknolojik dönüşümden, toplumsal yozlaşmadan ve pop kültüründen referanslar içerir. Bu açıdan, Beeple'in yarattığı dijital evrenlerle, Baudrillard'ın simülasyon hipergerçekçiliği konsepti arasında ciddi benzerlikler bulunur.

Baudrillard'ın simülasyon hiper-gerçekçiliği teorisi, gerçeklikle (sunulan) temsil arasında giderek bulanıklaşan sınırları ele alırken, gerçekliğin simülasyonların içinde kaybolduğunu savunur. Bu düşünceye paralel olarak Beeple'in resimleri, dijital formatları gereği, NFT platformları ya da yeni medya mecraları aracılığıyla izleyiciyle buluşan sanatın, geleneksel gerçekliğinden uzaklaşarak, dijital simülasyonlar içindeki varlığını vurgular. Bu açıdan işler, dijital dünya ile gerçeklik arasındaki etkileşime ve bu etkileşimin insan algısına olan etkisine dair düşündürücü unsurlar barındırır. Bu bağlamda ilginç ve derinlikli anlamlar içeren Beeple'in NFT'leri, bu yeni yaklaşımın, modern dünya ile nedensel etkileşimde olduğunu gözler önüne sererken, dijital dünyanın yükselişiyle birlikte sanatın tüketimi ve değerlendirilmesi konusunda değişen fikirleri içeren birer örnek olarak öne çıkar. Çağa ait temaların, dijital simülasyonlar üzerinden nasıl sunulduğunu ve tüketildiğini gösteren bu resimlerin ironik dili, Baudrillard'ın simülasyon teorisi bağlamında ortaya koyduğu, yok olmaya yüz tutmuş toplumsal gerçekliğin ve Hakikat Sonrası Çağ'ın görüntüye dönüşmüş hali olarak nitelenebilir. Araştırma kapsamında ele alınan çalışmalar, Beeple'in Instagram hesabında yer alan ve kendi izni alınarak seçilmiş resimlerinin, bağlam kapsamındaki değerlendirmelerini içerir.

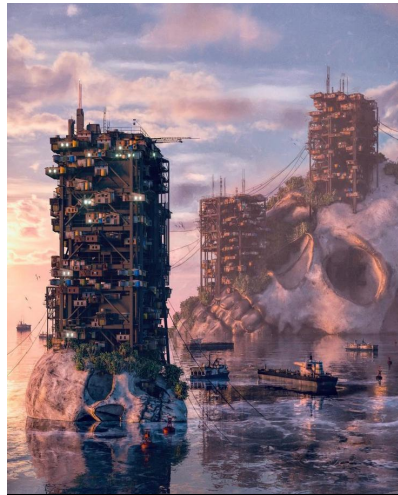
2.1. Beeple'in Görsel Simülasyonları Üzerine Açıklamalar

'At The Gate of Valhalla' *Valhalla Kapısında*, isimli işinde *Borede Ape Yacht Club*, NFT serisinin ulaştığı finansal değere gönderme yapan Beeple, askerlerin karşısına, tanrı-kral olarak yerleştirdiği primatın sunduğu kutsal varlığı, devasa bir dışkı emoji şeklinde gösterirken; hakikat sonrası çağının değerler karmaşasını, yine onun simülasyonunda, onun dijital biçimiyle eleştirir (Görsel 1). Hakikat sonrasının popülerize ettiği dil göstergelerinden olan ve antik dönemlerin resimli yazılarına çok benzeyen piktografik dilin yüceltildiği bir gerçekliği görünür hale getiren bu resim, yaşadığımız çağın politik ve simgesel göstergelerini ironik bir bakış açısıyla özetlemesi açısından önemli bulunmuştur.



Görsel 1: Michael Winkelmann, "At The Gate of Valhalla" Valhalla Kapısında, 2023 ([http 2](http://2)).

Aydınlanma Çağı ile belirli bir zümrenin katı ve kuralcı klasist dayatmacılığından kurtulmak isteyen sanatçılar, Romantizm akımının da etkisiyle, Alman liberal eğitim sisteminin insanı merkeze alan düşüncesi ışığında, klasik Hristiyan inanışındaki İsa anlayışını pasif ve kısıtlayıcı bulmuşlardır. O'nun yerine Werther gibi, romantik bir bakış açısıyla düzeltilmiş bir İsa figürünü, narsizm krizleri yaşayan ve insan olmanın tüm kusurlarını şehvetle kucaklayan bireyi koymuşlardır. 'We Used to Be Giants' *Bir Zamanlar Devdik*, işinde Beeple'ın, üzerine yapısal yığınlar yerleştirdiği kafatasları, belki de bireyin ve aklın merkeze alındığı o devirlerin kahramanlarına ait bir görsel olarak yorumlanabilir. (Görsel 2).



Görsel 2: Michael Winkelmann, "We Used to Be Giants" Eskiden Devdik, 2022 ([http 3](http://3)).

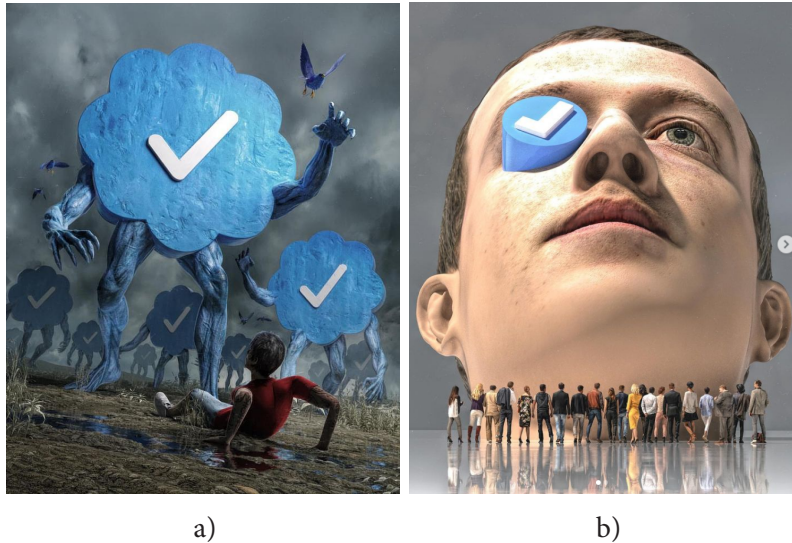
Şimdinin X'i olan Twitter, dünyaya tanıtılırken, platformun kuruluşunda gözetilen amaç, herkesin kendisine ait özgür bir ifade alanı bulabilmesi olduğu söylenmişti. Ancak bu özgür platformun kısa bir süre içinde, doğası itibariyle kendi simülasyonunu yarattığı görüldü. Giderek artan kullanıcı sayısı nedeniyle son derece yüksek tondan cıvıldaayan kuşların yarattığı kaos, hakikat sonraki çağın yönlendirici sesi haline geldi. Başlarda günlük dertlerini anlatan sıradan insanların gayri ciddi fikirleri olarak kabul edilen tweetler, simülasyonun nüfusu arttıkça reklam dünyası, sermaye ve politikacılar gibi büyük aktörlerin de ilgisini çekmeye başladı. Herhangi bir teyit mekanizmasının işlemediği platformda dolaşıma sokulan bilgi, tam da kendi çağına uygun biçimde gerçeklikle olan bağlantısı yok edilmiş olarak, kabul edilir hale geldi dolayısıyla her sistem gibi kendi zorbalarını üretti. Ancak tüm bu dezenformasyona rağmen platformu varoluş amacını unutmadan kullanan ve özgür ifadenin, haber alma özgürlüğünün merkezi olduğunu düşünen kullanıcı sayısı da azımsanmayacak kadar yüksekti. Tam bu noktada sistemin simülasyonunu şekillendirme niyetini gizlemeyen ve kendi benliğini de adeta bir 'bilim-kurgu süper kötüsü' (science fiction villan) gibi kurgulayan Ellon Musk Twitter'ı satın alarak, platforma demir yumruk yönetimi getirdi. Yüzlerce çalışanın işten çıkarıldığı ve sayısız kullanıcının cıvıltısının söndüğü bu eylem, özgür ifade alanı ümidi taşıyan güruhun, sisteme boyun eğmek zorunda olduğunun, son derece belirgin bir yöntemle hatırlatılışı olarak yorumlanabilir (Görsel 3).



Görsel 3: Michael Winkelmann, "Elon Cleaning House at Twitter" Elon Twitter'da Ev Temizliği Yapıyor, 2022 (http 4).

Bu açıdan bakıldığında, insanların kategorize edildiği, onaylandığı bir simülasyon ağı olan yeni medya ortamlarının başlı başına bir sisteme dönüştüğünü ve sistemin kendisinin bir onaylanma histerisi haline geldiği söylemek de abartılı bir ifade olmayacaktır (Görsel 4 a-b).

Görsel 4-b’de Bleeple, resimleri için bol bol malzeme bulduğu Mark Zuckerberg’ün, Instagram’ın takipçi sayısından bağımsız ‘mavi tik’ sahipliği duyurusunu gündeme taşır. Onaylanma histerisini ticari bir fırsat olarak gören Zuckerberg, bunu tescillenmiş bir hesap güvenliği olarak açıklarken, Instagram aboneliğini, ücretli sisteme bağlayarak kullanıcıların güvenliğini ancak bu şekilde sağlayacaklarını da duyurmuş olur. Facebook’un 2012’de Instagram’ı satın almasıyla başlayan Zuckerberg devri, bu mecranın da Metaverse evrenin bir parçası haline geleceğinin habercisi olmuştu. Bu bağlamda, Mark Zuckerberg’in Metaverse projesi, Baudrillard’ın simülasyon kuramı bağlamında ilginç bir değerlendirme zemini sunması açısından dikkat çekicidir. Baudrillard imgenin, bir yansıma ya da ayna işlevine sahip olmaktan çok, gerçek dünyanın bir boyutuna son verip, dünyanın gerçekliğinden soyutlanarak, illüzyon sahnesi yaratma gibi bir işleve sahip olduğunu söyler (Baudrillard, 1996). Metaverse’se, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik aracılığıyla kullanıcılarına alternatif bir dijital evren sunmayı amaçlar. Bu bağlamda Baudrillard’ın simülasyon hiper-gerçekçiliği teorisi, medyanın ve dijital platformların, bireylerin düşünsel altyapısını nasıl etkilediğini vurgularken, bu araçlarla oluşturulan simülasyonların, gerçekliğin algılanma şeklini değiştirdiği, bunun yerine gösterge ve işaretlerin dünyasının hâkim olduğu, bugünün dünyasını tarif eder gibidir.



Görsel 4: a) Michael Winkelmann, “Blue Check Invasion” Mavi Tik Daveti, 2022 (<http> 5a).

b) “Verified Human” Onaylanmış İnsan, 2023 (<http> 5b).

Bir teknoloji ürünü dünyayı değiştirebilir mi? Bu tasarım harikası ve ilerleme sembolü nesne, insanlığın iyiliği ve gelişimi için ortaya koyulan ileri teknoloji ürünlerinin karanlık yüzünün bir göstergesi olabilir mi? Apple ürünleri ve bu ürünlerin kullanıcıları bir noktadan sonra sosyal ve ekonomik adalet karşıtı bir tüketim kültürünün parçası ya da yandaşı olmak durumunda kalıyor olabilir mi? Baudrillard, “Saf ve temiz bir görünüme sahip olmak isteyen her şey karşıtına dönüşmektedir” (Baudrillard, 2011: 39) derken tam da böyle bir duruma gönderme yapar. ‘Users’ *Kullanıcılar* adlı görseli tasarlarlarken Beeple, Baudrillard’ın bu görüşüne paralel bir görüntü yaratır (Görsel 5a). Kullanıcıların gerçekliği, imajlar yoluyla simüle edilmiş bir evrende yaşamaya başlamasına gönderme yapan ve Baudrillard’ın tüketim kültürüne ilişkin görüşleriyle uyumlu olan bu görsel, insanların kimliklerini, simgeler ve markalarla inşa etmelerini vurgulaması açısından önemlidir. Apple ürünleri, teknolojik araçlar olmanın ötesinde, bir yaşam tarzının parçası olarak da algılandığı için iPhone kullanıcıları, bu ürünler aracılığıyla belirli bir sosyal imaj yaratma eğilimindedirler. Bu durum Baudrillard’ın gerçeğin yerini alan simülasyon teziyle oldukça uyumludur. Entropik bir sürece vurgu yapan pek çok Beeple görseli gibi bu görsel de değerlerin yerini nesnelerin aldığı, bağımlılık metasına dönüşen maddelerin ve markaların yarattığı çöpten bir simülasyon evrenini görünür kılar.



a)

b)

Görsel 5: a) Michael Winkelmann, “Users” *Kullanıcılar*, 2023 (<http> 6).

b) Michael Winkelmann “Influencers” 2023 (<http> 7).

Sanatçının buna benzer bir diğer görseli de nesneleşmiş ve markalaşmış insanlar üzerinedir (Görsel 5b). Harsin’ e göre hakikat sonrası aslında sosyal güvenin bozulmasıdır ve bu durum, eskiden en büyük kurumsal doğruyu söyleyen veya reklamcı olan haber medyasını da kapsar (Harsin 2018). Bu bağlamdan bakıldığında kültürün, etkilemek ve etkilenmek üstüne kurgulandığı bir reklam evrenine dönüştüğü günümüzde, meslek olarak kullanılan ‘Influencer’ *Etkileyen* terimi, evrensel literatüre yerleşmiş, marka deneyimleyicisi bireyleri ifade etmek için kullanılır. Bu görsel, imgelerin hakimiyetindeki yaşam tarzı ve simüle olmuş kültürün yarattığı yeni insan tipini destekleyen argümanlarla donatılmıştır. Popüler kültür ikonu haline gelmiş ve çeşitli roller, nedeniyle toplumsal olarak etki gücü yüksek figürlerin, siyah madde görünümündeki veri bulutunun etrafında toplandığı bu görsel, hakikat sonrası dünyanın dijital bir simülasyonu gibidir. Be-ple’in bu resmi, Baudrillard’ın teorisiyle uyumlu bir bakış açısıyla, yeni medya araçları yoluyla tekrarlanan görsel imajların, toplumsal yaşantıyı şekillendirdiği bir dönemde, simülasyonun giderek gerçeklikle örtüştüğü ve bu iki kavram arasındaki sınırın bulanıklaştığı bir evreni betimler.

Bu bağlamda simülasyonun bir parçası halin gelen dijital benlikler ve yinelenen göstergeleri, gerçek yaşam deneyimleri ile sanal deneyimler arasındaki sınırın zamanla silinmeye başlamasına neden olur. Baudrillard’ın dediği gibi, “gerçek sonuçlarıyla kimsenin ilgilenmediği olaylar, yalnızca bir yinelenmeye mahkûm edilmiş göstergeler bütününe dönüşmek zorundadır. Bir amaçtan yoksun hiper-gerçek ve birbirlerini doğurup, birbirlerine neden teşkil etmekten başka işe yaramayan olaylar, bir anlamda düzen tarafından denetlenebilmeleri imkânsız şeylere dönüşmektedir” (Baudrillard, 2011: 43).

“Hakikat sonrası, bariz yalanların toplum genelinde rutin hale gelmesi anlamına gelir ve bu, politikacıların kınanmadan yalan söyleyebileceği demektir” (Higgins, 2016).



a)

b)

Görsel 6: a) Michael Winkelmann, “Truth Social” Sosyal Gerçek, 2022 (<http> 8).

b) Michael Winkelmann, “Two Realities”, İki Gerçeklik, 2021 (<http> 9).

Bu, tüm politikacıların yalan söylediği ve tutmaya niyetli olmadıkları sözler verdikleri klişesinden farklıdır; bu hala dürüstlüğü varsayılan konum olmasını bekler. Hakikat sonrası bir dünyada bu beklenti artık geçerli değil.

Bu bağlamda kaçınılmaz olarak Donald Trump'dan bahsetme gerekliliği doğmasının nedeni, Trump'ın siyasi kariyerinin, medya üzerinde büyük bir simülatif etki yaratma yeteneğine dayanmasıdır. Baudrillard'ın perspektifinden bakıldığında, Trump'ın medya tarafından yaratılan bir imge olduğunu söylemek mümkündür (Görsel 6a). Onun kişiliği ve siyasi varlığı, büyük ölçüde televizyon dünyası ve şöhret kültürü tarafından şekillendirilmiştir. Bu bağlamda Trump, kendi yarattığı bir simülasyonun ana karakterine dönüşmüştür. Baudrillard'ın teorisine göre, simgesel değişimler toplumsal etkilerle birlikte gelir. Bu bağlamda, Trump'ın simgesel olarak yarattığı değişikliklerin, toplumun değerleri, inançları ve algıları üzerinde nasıl bir etki yarattığını anlamak önemlidir. Trump'ın siyasetindeki hakikat sonrası öğeler, Baudrillard'ın simülasyon kavramıyla oldukça uyumludur. Bu açıdan, gerçeğin önemini kaybetmesi, duygusal tepkilerin, imge ve sembollerin öne çıkması, hakikat sonrası çağının simülasyon teorisine paralel olarak işlediğinin bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Bu bağlamda Foucault, her toplumun kendi hakikat rejimi, kendi 'genel hakikat politikası' olduğunu iddia eder. Bu iddiasını şu şekilde açıklar, kişilerin kabul ettiği ve yaptığı söylem türleri, doğru olarak işlev görür; kişinin doğruyu ayırt etmesini sağlayan mekanizmalar ve örnekler ve yalan beyanlar, her birinin yaptırım araçları; hakikatin elde edilmesinde değer atfedilen teknikler ve suçlananların statüleri neyin doğru sayılacağını söylemekleedir (Foucault, 1976/2000). Trump, politik kariyeri boyunca kullandığı çeşitli argümanlarla, gerçeklikle simülasyon arasındaki sınırları bulanıklaştırmış, tıpkı Baudrillard'ın teorisinde olduğu gibi gerçeğe olan ihtiyacı ortadan kaldırarak, inanırlık manipülasyonuna dönüştürmüştür. Beeple bu durumu, yani Trump'ın (aslında dünyanın pek çok yerinde, özellikle otoriteye dayalı iktidarlarda rastlanan) kendi gerçekliğini yaratan politik simülasyonunu ele alırken, zenginlikle kutsanmış sahteliğin ve bu evrende yaratılan hiper-gerçekliğin yıkılışının resmi yapmıştır. Bu bakış açısından hareketle yaratılan diğer bir simülasyon, Beeple'in 'Two Realities' *İki Gerçeklik* resmindeki durumu ortaya çıkarır (Görsel 6b). Farklı ekonomik ve sosyal gerçekliklere sahip, izleyen ve izlenen olarak birbirinden kopuk iki toplumsal katmanın, kendi simülasyonunda betimlendiği bu görselde, ekonomik ve sosyal adaletin olmadığı bir evren tasarlayan Beeple, yarattığı bu peyzajla yaşadığımız çağın gerçekliğiyle uyumlu bir hipergerçeklik inşa etmiştir.

Varoluşunun bir parçası olan entropi yasası, dünya üzerindeki her şeyin kendini minimum enerji ve maksimum düzensizliğe çektiğini anlatan fiziksel bir gerçekliği açıklar (http 11). Termodinamik gibi fen bilimlerine ait bir yasanın, sosyal bilimler açısından

ortaya koyulmuş felsefi bir yorumu olan bu ifade, toplumsal bir çıkarım içermesi açısından önemlidir. Entropi, bir sistemdeki düzensizlik ve kaosu ölçüsüdür. Bu açıdan Baudrillard'ın simülasyon teorisine uyumlanan kavram, medya ve teknoloji gibi etmenlerle gerçekliğin simüle edildiği, daha karmaşık ve düzensiz hale geldiği bir süreci açıklar.



Görsel 7: Michael Winkelmann, OK Doomer, 2023 (<http> 10).

Bu durum doğal olarak entropi kavramıyla bağlantılıdır. Simülasyonların zamanla gerçeklikle daha az uyumlu hale gelmesi, bir tür düzensizlik ve kaos hali yaratır. Baudrillard'a göre, medya ve teknoloji, insanların gerçeklik algısını etkileyerek, gerçeği taklit eden bir simülasyonu oluşturur. Bu simülasyon, gerçekliğin yerini alır ve insanların gerçeklikle bağlarını zayıflatır. Beeple'in resimleri, bu simülasyonun bir yansıması olarak görülebilir; çünkü sanat eserleri, gerçekliği değil, onun simülasyonunu temsil eder. Bu açıdan bakıldığında, sanatta entropi, gerçekliğin ve simülasyonun birbirine karışması sonucu ortaya çıkan karmaşayı ifade etmek için bir araç olabilir. Bu perspektiften Görsel 7, toplumsal entropinin geldiği son noktanın resmi olarak değerlendirilebilir. Beeple'in bu resmi bir taraftan geçmişte kalmış bir teknolojinin ölümünü romantize ederken, diğer taraftan insan eliyle yaratılmış ve yine insan eliyle vahşice yok edilmiş, tüketilmiş bir sistemin çöküşünü betimlemesi açısından etkileyicidir.

Beeple'in bazı resimlerindeki karmaşık yapılar, düzensizlik ve rastgelelik hissi, entropinin

varlığını çağrıştırmaması açısından kavramla bağlantılı bulunmuştur. Baudrillard'ın ifade ettiği gibi, simülasyonun içinde kaybolundukça, düzen yerine kaos ve rastgelelik hakim olmaya başlar. Baudrillard'ın teorisi, simülasyonun içinde kaybolmanın, gerçekliğin özünü bulma potansiyeli içerdiğini ima eder. Bleep'in resimleri bu potansiyeli taşıyabilecek içeriklerle donatılmıştır. Elbette bu kaotik görsel hikayelerin altında, insanların gerçekliği yeniden keşfetme arzusu yattığı düşünülebilir. Bu bağlamda Bleep'in görselleri, biçim ve içerik açısından simülasyonun yarattığı kaosun ve rastgeleliğin göstergeleri olarak okunabilir.



Görsel 8: Michael Winkelmann, *Tecno-optimist*, 2023 (<http> 12).

Bleep'in teknoloji odaklı geleceğe dair iyimser denilebilecek bir vizyonunu temsil eden bu görsel, sanatçının diğer resimlerinin entropik atmosferinin aksine, geleceği farklı bir bakış açısıyla yorumlar (Görsel 8). Teknoloji odaklı sitemler bütünü tarafından oluşturulmuş plasentaya benzer bir küre içinde, doğuma hazır halde bekleyen bebek temsili, geleceğe dair başka bir tür simülasyonu betimler. Kendini doğuran bu simülasyon, bu noktadan sonra rasyonel gerçekliğe ihtiyaç duymayacaktır.

Baudrillard'ın dediği gibi simülasyon, gerçekle sahte ve gerçekle düşsel arasındaki farkı yok etmeye çalışır. Bu nedenle simülasyon, daima gerçeğe saldırmaktan yanadır. Çünkü kuşkunun yok olduğu yerde en emin yol budur. Bu ayırt edilemezlik, giderek içinden çıkılmaz bir duruma dönüşür çünkü simülasyon yalıtılması giderek güçleşen hatta imkansızlaşan bir olgu haline gelir. Simülasyonun bu başarısının temelinde, bizi çevreleyen

gerçeğin tepkisizliği yatar. Bu aşamadan sonra gerçeğin üretilişini ayırt edebilmek imkânsızlaştığı gibi gerçeği kanıtlayabilmek de imkansızlaşır (Baudrillard, 2011).

3. SONUÇ

“Hakikat sonrasının modern kökenleri, kitlesel temsili liberal demokrasinin kitle iletişim teknolojilerini organize etme ve uygulamaya koyma önerileriyle, elitlerin endişeli müzakerelerinde yatmaktadır” (Haris, 2018). Bu bağlamda Hakikat Sonrası Çağ kavramı, kaybolan gerçeklik yerine duygusal ve ideolojik temsillere dayalı bir dünya inşa eder. Bu çağda, özellikle sosyal medya platformları, haber kaynakları ve diğer iletişim araçları, gerçeğin yerine, belirli bir görüşü veya duyguyu temsil etme eğilimindedir. Bu kavram, gerçeklik algısının değişmesi ve yerine bir tür simülasyonun geçmesi açısından Baudrillard’ın simülasyon kuramıyla benzeşir. Her iki kavram da insanların gerçeklikle kurdukları bağı incelerken, bu bağın nasıl evrildiğini ve simülasyonun nasıl inanılır hale geldiğini, ortaya koymak için çalışır. Birlikte değerlendirildiklerinde, günümüzdeki bilgi ve iletişim çağının karmaşıklığını daha iyi anlamamıza yardımcı olabilecek bu kavramlar, gerçeklik algısının değişimini anlamada etkili teorik çerçeveler oluşturur. Baudrillard’ın simülasyon kavramı, gerçekliğin yerini simülasyonların alması ve insanların bu simülasyonlar içinde yaşamaya başlamasıyla ilgili bir perspektif sunar. Öyleyse sanat yapıtlarına bu perspektiften bakmak, eserlerin gerçeklikle bağını sorgulamak ve temsilin önemini vurgulamak anlamına gelebilir. Kuramcının açıkladığı gibi;

“Sorum simülasyonun sonsuza dek sürüp sürmeyeceğidir? Güncel sanatın büyük ölçüde imge ve düşselliğin ölümüne ağlayıp sızlama sürecine katılmayı sürdürdüğü görülmektedir. Çoğunlukla başarısız olan bu estetik yas tutuma sürecinin, resmi, estetik evrene özgü çok daha genel bir melankoli sürecine soktuğu söylenebilir. Bu arada sanatın olumsuz sona mahkûm olmuş tek alan olmadığı düşüncesiyle avunabilir. Çünkü politika, tarih ve ahlak konusunda da daha önceden yaşanmış şeyleri yeniden yaşamaya mahkûm edilmiş gibiyiz” (Baudrillard, 1996: 207-223).

Bu açıdan, Beppe’ın hipergerçeklik inşasına dayanan resimleri, dijital sanatın geleneksel sanat anlayışını nasıl dönüştürdüğü, sanatın dijital bir temsile dönüşmesinin ve sanat eserlerinin dijital platformlarda ticari birer meta haline gelmesinin insan algısını nasıl etkilediğini gösteren etkili örnekler olarak değerlendirilebilir. Teknik olarak melez dijital araçların kullanıldığı ve Instagram gibi sosyal medya araçları ve web portalı aracılığıyla görüntülenen Beppe’ın resimlerini, Baudrillard’ın simülasyon kuramı açısından değerlendirmek, eserlerin hakikat sonrasıyla ilişkisini anlamaya çalışmak anlamına gelir.

Hakikat sonrası, dönemselliğe vurgu yapan bir kavram olarak, çağın toplumsal nitelikler taşıyan ve hastalıklı sayılabilecek yeni davranış biçimi olarak açıklanabilir. Hakikat sonrası evrenlerin kurgusal dışavurumu olan bu resimler, genellikle dijital sanat, animasyon

ve görsel efektlerle düzensizliklerle dolu görsellerden oluşan bir dünyayı görünür hale getirir. Bu resimler, yaşadığımız dünyanın fiziksel gerçekliğinden uzak gibi görünen dijital bir dünyada geçse de metoforik ve ironik açıdan yaşadığımız dünyaya paralel bir evren yaratmaya odaklanmış gibi görünür. Bu açıdan Hakikat Sonrası Çağ'ın güçlü görsel temsilleri olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda Bleeple'in resimlerini bu çağın görsel çıktıları ve sanat yapıtları olarak okumak doğru olacaktır. Bu görseller varoluşları itibarıyla pervasız, dik başlı, temsili, karikatürist, illüstratif ve belki deneysel olarak nitelenebilir. Ancak bu resimler modernizmin kaynaklı sanat okumalarımızdaki ezberlenmiş dikey hiyerarşiye meydan okuyan yeni bir sanatsal varoluşun çıktıları olarak değerlendirilmedi.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı, gerçek ve taklit arasındaki sınırların kaybolduğunu iddia eder. Bleeple'in yarattığı görseller, gerçekle kurduğu bağ nedeniyle izleyeni, gerçeklik algısını sorgulamaya yönlendirebilir ve yine bu yönüyle simülasyonun güçlü örnekleri olarak değerlendirilebilir. Sanatın dolaşım ağları, mülkiyeti ve ekonomisi Baudrillard açısından önemlidir. Bu nedenle Bleeple'in çalışmaları Baudrillard'ın kuramının olumsuz anlamda örnekleri de olabilir. Elbette bu başka bir araştırmanın konusudur. Felsefe ve sanatın sorduğu sorular ve oraya koyduğu argümanlar, farklı perspektiflere açık olabildiği ölçüde bilgiyi ve algıyı genişletebilme imkânı sunar. Özet kısmında da belirtildiği gibi araştırma, Baudrillard'ın Simülasyon Hipergerçeliği Kuramı ile kurulan paralellik üzerinden Bleeple'in dijital işlerinden bazılarını anlamaya ve açıklamaya odaklanır. Birer araştırma bulgusu olarak ortaya koyulan bu açıklamalar elbette subjektif çıkarımlara dayalıdır ve belki de farklı görüşler çerçevesinde defalarca farklı yorumlara maruz kalacaktır. Sanat içerikli makaleler bu bağlamda yaşadığımız çağın araştırmacı ve yazarlarının görüşlerini belgelemek açısından önemlidir.

Baudrillard elbette bunun sanat için bir komplo olduğundan söz eder. Bleeple'in çalışmaları üzerine konuşması istense, bunların bayağı ve anlamsız olduğunu da ileri sürme ihtimali oldukça yüksektir. Ancak bu resimler yine kendisinin ortaya koyduğu simülasyon teorisinin metinden görsele dönüşmüş hali gibidir. Ayrıca giriş bölümünde de belirtildiği gibi Bleeple'in bu işleri yaparken, yüksek bir sanat ideali gütmeye çalıştığı açıktır. Onun yaptığı yaşadığı çağın politik eleştirisini dijital araçlar yoluyla görünür hale getirerek, hakikat sonrası çağın dilinde konuşan görsel simülasyonlar oluşturmaktır. Baudrillard bu işleri sanat tarihi dışında değerlendirilmesi gerektiğinden söz etse de dijital gerçekliğin sümülatif dışı vurumu olan bu görseller, sanat tarihçiler ve araştırmacılar tarafından tıpkı bu metinde olduğu gibi anlamlandırılıp yorumlanacak ve zaman akışı içinde kendi yerini bulacaktır.

Tüm bunlar düşünöldüğünde, dijitalin yarattığı bu katmanlı evrende, birbiri ardına sıralanan göstergelerin sarmalına kapılan simüle edilmiş gerçeklik algımız, bu yeni dilin veya üretimlerin varacağı yeri tahmin etmemizi engellese de sanatın ne'liğine dair kalıplaşmış düşüncelerin de ötesine geçerek bu resimleri, sanata dair haz ilkesinin yeni taşıyıcıları olarak kabul etmemize engel değil gibi görünüyor.

KAYNAKLAR

- Baudrillard, J. (1929-2007). Simülasyonun Hiper-gerçekliği. (Çev. Sabri Gürses). Sanat ve Kuram, 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi, İstanbul: Küre Yayınları.
- Baudrillard, J. (1996). İllüzyon, Yitirilen İllüzyon ve Esetik. Sans Oublier Baudrillard. (Çev. Oğuz Adanır). Brüksel: Edit. La Lettre Volée.
- Baudrillard, J. (2010). Sanat Komplosu. (Çev. Elçin Gen- Işık Ergüden). İstanbul: İletişim.
- Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve Simülasyon. (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2021). Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm. (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Block, D. (2019). Post-truth and political discourse. Cham: Palgrave Pivot.
- Debord G. (2010). Gösteri Toplumu ve Yorumlar. (Çev. Ayşe Ekmekçi ve Okşan Taşkent). İstanbul: Ayrıntı.
- D'Ancona, M. (2017). Post-truth: The new war on truth and how to fight back. Ebury Press.
- Fuller, S. (2018). Post-Truth: Knowledge as a Power Game. Anthem.
- Foucault, M. (1976/2000). Truth and power. In J. D. Faubion (Ed.), Power: Essential works of
- Harsin, J. (2015). Regimes of Post- Truth, Post- Politics, and Attention Economies, Communication, Culture & Critique, 8(2), 327-333.
- Harsin, J. (2018) Post-Truth and Critical Communication Studies, Oxford Research Encyclopedia of Communication. Oxford University Press. DOI: <http://dx.doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.757>
- Higgins, K. (2016). Post-truth: a guide for the perplexed, Nature 540, 9, (01 December 2016), DOI:10.1038/540009a
- Kalsın,B. (2018). Yeni Medya Sözlüğü, Terimler ve Kavramlar. Ankara: Gece Akademi.

- Keyes, R. (2021). Hakikat Sonrası Çağ, Günümüz Dünyasında Yalancılık ve Aldatma. (Çev. Deniz Özçetin). İzmir: Deli Dolu.
- Kuspit, D. (2006). Sanatın Sonu (Çev.Yasemin Tezgiden). İstanbul: Metis.
- Mcintyre L. (2022). Hakikat- Sonrası. (Çev. Mehmet Fahrettin Biçici). İstanbul: Tellekt.
- Tekdemir Dökeroğlu, Ö. (2023). Hakikat Sonrası Çağda Yeni Medya ve Tasarımı Yeniden İnşa Etmek. Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi, Yıl: 4, Sayı: 8, s. 74-87.

İnternet Kaynakları

- http1. <https://languages.oup.com/word-of-the-year/2016/> (Erişim: 01.01.2024).
- http 2. <https://www.instagram.com/p/CsaUMJiMwox/> (Erişim: 01.01. 2024).
- http 3. <https://www.instagram.com/p/CbOyezRAqZv/> (Erişim: 01.01. 2024).
- http 4. <https://www.instagram.com/p/Cj9hSsXMeX0/> (Erişim: 01.01. 2024).
- http 5. a. <https://www.instagram.com/p/CkzxNj4tswY/> (Erişim: 01.01.2024).
- http 5. b. https://www.instagram.com/p/Co3RROEptUD/?img_index=1 (Erişim: 12.01.2024)
- http 6. <https://www.instagram.com/p/CyhqEWPgDgF/> (Erişim: 12.01.2024).
- http 7. <https://www.instagram.com/p/CrkM-pPM-cz/> (Erişim: 20.01.2024).
- http 8. <https://www.instagram.com/p/CjuDp3xMKiy/> (Erişim: 24.01. 2024).
- http 9. <https://www.instagram.com/p/CUGFn0Sph1t/> (Erişim: 24.01. 2024).
- http 10. <https://www.instagram.com/p/CzktqiLgOd5/> (Erişim: 25.01. 2024).
- http 11. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Entropi> (Erişim: 25.01. 2024).
- http 12. <https://www.instagram.com/p/CyfFrnzAbjD/> (Erişim: 25.01. 2024).

KAPSAYICI MÜZE VE DİJİTAL DESTEKLİ KAPSAYICI PRATİKLER

• Dr. Öğr. Üyesi Gamze ERGİN*

ÖZET

Çağdaş müzeler sanatın ve kültürel paylaşımın mekânsal deneyimle iç içe geçtiği, çok katmanlı etkileşim alanları olarak işlev görmekte ve toplumun her kesimini bu etkileşime dahil etmeyi amaçlamaktadır. Dijitalleşme hayatın neredeyse her alanını etkilediği gibi müzecilik pratiklerini de dönüştürmektedir. Bu çalışmada 'yeni dijital teknolojik temsil biçimleri müzelerde kapsayıcılık pratiklerinin geliştirilmesine yönelik olanaklar sunar' hipotezinden hareketle, kapsayıcı müzelerin hangi kriterlerle şekillendiği ve bu kriterlerin sağlanmasında dijital teknolojilerin rolünün tespiti amaçlanmaktadır. Araştırma iki aşamalı olarak kurgulanmıştır. İlk aşamada kapsamlı bir literatür taraması ile dijitalleşme, kapsayıcılık, kapsayıcı tasarım, sosyal dışlanma kavramları ve müzecilikte dijitalleşme ve kapsayıcılık ilişkisi derinlemesine araştırılmış, müzelerde sosyal kapsayıcılığın sağlanması için yapılması gerekenler, kapsayıcılık süreci ve tipolojileri üzerinden belirlenmiştir. İkinci aşamada ise müzelerde kapsayıcılık süreci kriterleri doğrultusunda, dijital uygulamalarla desteklenen çağdaş müzecilik pratikleri nitel araştırma yöntemlerinden saha taraması ve literatür araştırması ile tespit edilerek irdelenmiştir. Elde edilen bulgular ışığında, müzelerde kapsayıcılığın bir süreç olduğu ve üç aşamalı kapsayıcı müzecilik sürecinin her aşamasında çeşitli dijital teknolojik uygulamalar kullanılarak müzecilik faaliyetlerine toplumsal katılımının desteklendiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Kapsayıcı müze, Sosyal kapsayıcılık, Sosyal dışlanma, Müzelerde dijitalleşme, Çağdaş müze.

* Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, gamze.ergin@msgsu.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-7874-4902

INCLUSIVE MUSEUM AND DIGITALLY SUPPORTED INCLUSIVE PRACTICES

• Assist. Prof. Dr. Gamze ERGİN*

ABSTRACT

Contemporary museums function as multi-layered interaction spaces where art and cultural exchange are intertwined with spatial experience and aim to include all segments of society in this interaction. As digitalization affects almost every aspect of life, it is also transforming museum practices. This study was conducted to determine the criteria for museum inclusion and the role of digital technologies in ensuring these criteria, based on the hypothesis that new digital technological representation forms offer opportunities for the development of inclusivity practices in museums. The research was structured in two stages. In the first stage, a comprehensive literature review was conducted to investigate the concepts of digitalization, inclusivity, inclusive design, and social exclusion. The inclusion process and typologies were determined based on this review. In the second stage, contemporary museology practices supported by digital applications were identified and examined through field research and a comprehensive literature review, according to museum inclusion process criteria. The findings indicate that inclusivity in museums is an ongoing process, and different stages of inclusivity using digital technological applications support user participation.

Keywords: Inclusive museum, Social inclusion, Social exclusion, Digitalization in museums, Contemporary museum.

* Mimar Sinan Fine Arts University, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture, gamze.ergin@msgsu.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-7874-4902

1. GİRİŞ

Dijital teknolojiler 21. Yüzyıl toplumunda üretim, tüketim ve davranış biçimlerimizi dönüştürerek yaşamın pek çok yönünü etkilemektedir. Kullanılan teknolojik ürünler, platformlar ve sunulan hizmetlerdeki dönüşümle sınırlı kalmayıp; erişim, zihniyet ve çalışma biçimlerinde yarattığı gelişmelerle de ön plana çıkmaktadır (http 1). Bu bağlamda dijital dönüşüm, toplumsal bir dönüşümü de beraberinde getirmektedir. Sosyal ve kültürel değişim, süregelen tanımları dönüştüren alternatif söylemlere yol açmaktadır (Marstine, 2011, s. 5). Uluslararası Müzeler Konseyi'nin (ICOM) müze tanımı da son yıllarda gerçekleşen gelişmeler doğrultusunda değiştirilmiş ve 2022 yılında güncellenmiştir:

“Müze, somut ve somut olmayan mirası araştıran, toplayan, muhafaza eden, yorumlayan ve sergileyen, toplumun hizmetinde olan, kâr amacı gütmeyen, kalıcı bir kurumdur. Kamuya açık, erişilebilir ve kapsayıcı müzeler, çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eder. Eğitim, keyif, düşünce ve bilgi paylaşımı için çeşitli deneyimler sunarak etik, profesyonel ve toplulukların katılımıyla çalışır ve iletişim kurarlar.” (http 2).

ICOM'un bu yeni *demokratik, şeffaf, kapsayıcı, çok sesli, katılımcı ve eşitlikçi* müze tanımı, bu sosyal kapsayıcı tutumun resmî olarak müze etiği haline geldiğini göstermektedir. Bu yaklaşımın topluma yansımaları için çağdaş müzeler eğitimi, karşılıklı bilgi paylaşımını ve iletişimi desteklemektedir. Bu noktada, bilgiye hızlı ve yaygın erişimde toplumsal eşitliğin sağlanması yönünde atılması gereken adımlardan biri de dijital dönüşüme uyum sağlayabilmektir. Bu bağlamda; sanata, kültürel etkinlik ve içeriklere erişimde ve gelecek nesillere aktarımda öncül kaynaklar olan müzelerde dijital teknolojilerle desteklenen kapsayıcılık pratikleri bu araştırmanın konusunu oluşturmaktadır. Araştırmada ‘Yeni dijital teknolojik temsil biçimleri müzelerde kapsayıcılık pratiklerinin geliştirilmesine yönelik olanaklar sunar’ hipotezinden hareketle, kapsayıcı müzelerin hangi kriterlerle şekillendiği ve bu kriterlerin sağlanmasında dijital teknolojilerin rolünün tespiti amaçlanmaktadır. Bu amaçla öncelikle kapsayıcılık ve sosyal dışlanma kavramlarının altını doldurmak hedeflenmiş, daha sonra ‘Müzeler nasıl kapsayıcı hale gelebilir?’, ‘Dijitalleşme ile müzelerde kapsayıcılığın sağlanması arasında nasıl bir ilişki vardır?’ soruları başlıca araştırma soruları olarak belirlenmiştir.

2. KULLANICI ODAKLI MÜZE: KAPSAYICI MÜZE

Kapsayıcılık oldukça sübjektif bir kavram olmakla birlikte, müzelerde kapsayıcılık pratikleri üzerine literatürdeki çalışmaların ağırlıklı olarak iki ekseninde dağıldığı görülmektedir. Sergi ve etkinlik içeriklerinin azınlıklara yönelik sosyal adalet ve çeşitliliği destekleyen niteliklere sahip olması yönünde araştırmaları kapsayan *sosyal kapsayıcılık* (social

inclusion) bu yaklaşımlardan ilkidir. Coleman (2018) müzelerde sosyal kapsayıcılığı “Müzelerin kültürel, sosyal, politik ve ekonomik yollarla sosyal dışlanmayla mücadele ettiği süreç.” olarak tanımlamaktadır. Diğer yaklaşım ise mekânsal kısıtlılıkların ve fiziksel engellerin kaldırılmasına yönelik yapılan çalışmalar ve uygulamaları tanımlayan mekânsal kapsayıcılıktır. Müze mekanlarında toplumun her kesimini ve tüm duyularını harekete geçiren fiziksel bir ortam yaratmanın önemi vurgulanmaktadır. Yapılı çevrenin herkesçe eş düzeyde erişimine imkan tanıyan, kapsayıcı bir yaklaşımla tasarlanması sosyal eşitsizliklerin azaltılması bağlamında oldukça önemlidir. Müze mekanlarında kapsayıcılığın artırılması, bireysel düzeyde yaratıcılığının desteklenmesine, bireyin kendini gerçekleştirme için özgüven kazanmasına olanak sağlarken, toplumsal düzeyde ise sosyal yenilenme, sağlık, toplumsal refah, sosyal yardımlaşma gibi alanlarda bireyler arası ve toplumsal birlikteliği artırmaktadır (Karadeniz, 2016, s. 152).

Eşitlik ve çeşitlilik uzun süredir müze çalışmalarının konusudur (Sandell, 2011, s. 138). Müzelerde kapsayıcılık kavramı İngiltere’de 1990’lı yıllarda devletin sosyal kapsayıcılık politikası gündemiyle yaygınlaşmıştır (http 3, http 4, http 5) Kavramın Amerika’daki müzecilerce değerlendirilmeye başlanması 21. Yüzyıl’ın başında olmuş, kavram ağırlıklı olarak çeşitlilik, ırkçılık karşıtlığı, eşitlik, tarafsızlık, sosyal adalet, çok kültürlülük gibi olgularla ilişkilendirilmiştir (Coleman, 2018, s. 11).

Kapsayıcılık kavramının Amerikan müze uygulamacılarının söylemlerinde resmi olarak ilk kullanımı ise oldukça geç bir tarihte, 2014 yılında, Amerikan Müzeler Birliği’nin (AAM) ‘Çeşitlilik ve Kapsayıcılık Politikası’nda olmuştur. AAM’nin raporunda “Müzeler çeşitliliği kucaklar, programlarını ve koleksiyonlarını tüm izleyicilere erişilebilir kılmaya çalışırlar. Çeşitliliği tanıyan, sürdüren ve destekleyen federal, eyalet ve yerel politikalara değer verirler” denilmektedir (http 6). Aynı zamanda eğitime vurgu yapılarak müzelerin her türlü ayrımcılığa karşı durması gerektiğine dikkat çekilmektedir. Rapora göre bu kapsayıcı ortamı yaratmak için müzeler; ücretsiz giriş, rehberli turlar, farkındalığı artırmaya yönelik ücretsiz topluluk programlarının yanı sıra, paylaşım alanları sunma gibi stratejiler geliştirmiştir. Örneğin İngiltere’deki devlet müzeleri ücretsiz olarak gezilebilir olmuş, maddi imkansızların ortak kültür miraslarına ve bilgiye erişime engel olmaması hedeflenmiştir. Ancak COVID-19 Pandemisi ile İngiltere’de de bazı müzelerin maddi imkansızlıklar sebebiyle yeniden ücretli hale geldiği bilinmektedir (http 7).

Kapsayıcılığın çok geniş bir spektrumda ele alınması gerektiği unutulmamalıdır. Literatürde, otizmli çocukların müzelerdeki etkinliklere katılımının artırılması yönünde çalışmalar olduğu gibi (Cho ve Jolley, 2016; Lurio, 2016), yeterli kapsayıcılığın sadece çocuklar için erişim imkanları sağlamakla olamayacağını (Edelstein, 2022) ifade eden çalışmalar da vardır. Kültürel mirasın daha geniş bir kapsamda yaygınlaşması ve

erişilebilir/demokratik kurumlar oluşturmak için farklı gruplarla iş birliği yapmanın önemini vurgulayan vaka çalışmaları bulunmaktadır (Aliseda vd., 2023). Örneğin; Çin'de seks işçileri için ve seks işçileri tarafından üretilen çok sayıda sanat eseri olmasına rağmen, onlara adanmış bir müze olmaması sebebiyle, seks işçilerine yönelik sanat müzelerini bütünsel bir bakış açısıyla inceleyen bir araştırma yapılmıştır (Dai, 2023, s. 19). Ötekileştirilen ya da dezavantajlı bireyleri müzelerde dönüşüm sürecine dahil ederek süreci katılımcı hale getirmenin önemli fırsatlar sağladığı, bağ kurmanın, yaratıcı olmanın ve yeni girişimler ve programlar denemenin önemi vurgulanmaktadır. Bununla birlikte, 2008 yılından bu yana *Kapsayıcı Müze Araştırma Ağı*, her yıl çeşitli temalarla bir konferans düzenleyerek müzenin gelecekteki rolü ve nasıl daha kapsayıcı olabileceği konusundaki çalışmaların paylaşılması amacıyla müze araştırmacılarını bir araya getirmektedir. Sonuncusu 2023 yılında Vancouver, Kanada'da gerçekleşen konferansta 'Müze Dönüşümleri: Toplumsal Katılıma Giden Yollar' konusu ana temayı oluşturmaktadır. Bu bağlamda kapsayıcı müzecilik pratiklerinin geliştirilmesinin güncel müzecilik araştırmalarında başı çektiği görülmektedir.

Kapsayıcılık kavramı sübjektif niteliğinin bir sonucu olarak zıttıyla tanımlanan bir kavram olagelmıştır. Müzecilikte kapsayıcılık kavramını derinleştirmek için *sosyal dışlanma* (social exclusion) kavramını tanımlamak yerinde olacaktır.

2.1. Sosyal Dışlanma Kavramı ve Müzecilikte Kapsayıcılık Süreci

Sosyal dışlanma kavramı ilk olarak 1970'lerde, Fransa'da, devletin sosyal sigortasının dışında kalan bir 'alt sınıfı' tanımlamak için ortaya çıkmıştır. Alt sınıf olarak kastedilen zihinsel ve fiziksel engelliler, intihara meyilli insanlar, yaşlı engelli bireyler, istismara uğramış çocuklar, madde kullanıcıları, suçlular, bekar ebeveynler, sorunlu aileler, marjinal/asosyal kişiler ve diğer 'sosyal uyumsuz' kişilerdir (Sandell, 1998). Sosyal dışlanma hem bireyin hem de toplumun sosyal, ekonomik, politik ve kültürel yaşamını olumsuz yönde etkileyen çok yönlü bir sorundur. Toplumun ekonomik, kültürel ve sosyal ağlarına ilişkin farkındalığın ve bunlara erişimin zayıf olmasını ifade etmektedir.

İngiltere Hükümet Kabine Ofisi'nin 'Sosyal Dışlanma Birimi' *sosyal dışlanmayı*; "İnsanlar veya bölgelerin işsizlik, yetersiz beceri, düşük gelir, yetersiz barınma olanakları, yüksek suç oranı olan ortamlar, kötü sağlık koşulları, yoksulluk gibi birbiriyle bağlantılı sorunların bir araya gelmesiyle oluşan bir terim" olarak tanımlamaktadır (http 3). Yeterli kaynaklara ve toplumsal desteğe sahip olmayan gruplar sosyal olarak dışlanmaya maruz kalmaktadır. Sosyal dışlanma *kültürel, ekonomik, sosyal ve politik olarak dört* ana başlıkta sınıflanmaktadır (Sandell, 1998). Birbiriyle ilişkili bu dört temel olgu müzelerde kapsayıcılığı şekillendirmektedir. Bireyin ekonomik durumu, çalışma saatleri, ulaşım

gibi kültürel aktivitelere erişim imkanlarının yanı sıra, müze mekanlarına erişimin ücretli oluşu da ekonomik ayrışmaya sebep olmaktadır. Dışlanmanın politik boyutu ise; *toplumsal temsiliyet, katılım ve demokratikleşme* ile ilişkilidir. Azınlıklar, ‘marjinal’ olarak tanımlanan gruplar ya da devlet politikalarınca görmezden gelinerek yok sayılan grupların kültür mekanlarında temsiliyetlerinin olmaması sosyal dışlanmada önemli bir etmendir. *Sosyal boyut* toplumsal sosyal ağ içerisinde yer bulmak ve dahil olabilmekle ilişkili iken, *kültürel boyut* diğer tüm bu boyutlara bağlı olarak ayrışmaya sebebiyet veren etmendir.

Kültürel kapsayıcılık sosyal eşitsizliği çok boyutlu olarak etkilemektedir. Kültürel etkinliklere erişim ve katılım bireyin özgüvenini artırdığı gibi, sosyal ilişkilerini yeniden düzenlemesi, iş hayatında başarılı olması gibi birbirini tetikleyici etkilere sebep olabilmektedir. Müzelerin sosyal dışlanmayla mücadeledeki rolü toplumun kültürel ve sosyal kalkınmasında önemli bir yer tutmaktadır. Bu bağlamda Sandell (1998) çalışmasında müzelerde kapsayıcılığı bir tipoloji ile tanımlamıştır. Bu tipoloji, “müzelerdeki değişimi, müzenin sosyal amacını ve çağdaş sosyal meseleleri ele alma konusunda sağladığı değeri netleştirmeye yönelik artan arzuyu” göstermek üzere tasarlanmıştır (Sandell 1998, s. 401-18; akt. Coleman, 2018, s. 41). Tipolojide yer alan üç kategori; *kapsayıcı müze, toplumsal yenilenmenin aracıları olarak müze ve geniş toplumsal değişimin aracıları olarak müzedir*. Bu müze türlerinin her birinin farklı amaçları, yöntemleri ve şeffaflık düzeyleri vardır (Tablo 1).

Tablo 1. Sosyal kapsayıcılığın aracıları olarak müzelerin tipolojisi (Sandell, 1998).

	Kapsayıcı Müze	Toplumsal Yenilenmenin Aracıları Olarak Müze	Geniş Toplumsal Değişimin Aracıları Olarak Müze
Amaç	Kültürel kapsayıcılık sağlamak	Bireylerin hayat kalitesini artırmak (Özgüvenin artırılması gibi)	Toplumu etkilemek/olumlu sosyal değişimi teşvik etmek (Azınlıklara yönelik hoşgörünün teşviki gibi)
Erişim Yolu	Dışlananların temsili, katılımı ve erişimi	Dezavantajları hafifletmeyi/kişisel gelişimi teşvik etmeyi amaçlayan (bireyler ve küçük gruplarla yönelik) girişimler	Kamusal tartışma, eğitim ve ikna için bir müzakere ortamı sağlamak
Dışlanmanın ele alınma biçimi	Kültürel boyut	-Ekonomik, sosyal, politik ve kültürel boyut	
Dışlanmayla ilişkili sosyal sorunlar	Dolaylı olarak işaret edilebilir	-girişimlerin ardındaki mantığa yönelik içerik sağlar -müzenin hedefleri dahilinde doğrudan ifade edilebilir	

Benzer şekilde, İngiltere'deki Kültür, Medya ve Spor Dairesi Başkanlığı (DCMS) müzelerin sosyal açıdan kapsayıcı kullanımının önündeki temel engelleri; *kurumsal, kişisel ve sosyal, algılar ve farkındalıkla ilişkili ve çevresel* olarak dört başlıkta sınıflandırmış ve müzelerin kapsayıcılık yolunda yapması gerekenleri üç aşamada tanımlamıştır. Birinci aşama: Erişim- kapsayıcı ve erişilebilir kuruluşlar haline gelmek. *İkinci aşama:* Kullanıcı kitlesini geliştirme- yeni kullanıcılara ulaşmak ve onlarla alakalı etkinlikler veya sergiler oluşturmak. *Üçüncü aşama:* Toplumsal değişimin aracıları olarak müzeler, galeriler ve arşivlerdir (http 3). Bu yolla, erişim ve kullanıcı gelişimi sosyal olarak dışlanan kişilerin yaşam kalitesini iyileştirme hedefine ulaşmayı sağlayacak bir süreç haline gelmektedir. Raporda bu aşamaları destekleyen faaliyetlerin birbirleriyle paralel olarak yürütülmesi önerilmektedir.

Coleman (2018) ise, müzecilikte kapsayıcılığın bir süreç olduğunu ifade etmekte ve bu süreci üç aşamada sınıflandırmaktadır. Ona göre, Amerikan müzelerinin büyük çoğunluğu kapsayıcılık spektrumunun alt ucunda yer alan birinci aşama kültürel olarak kapsayıcı müze sınıflandırmasındadır. Müzeler kapsayıcılık yelpazesinde ilerledikçe toplum üzerindeki etkileri artmaktadır. Birinci aşamada müzeler, bireyler ve toplumla ilişkisine odaklanmakta ve 'kişiselleşebilen', 'katılımcı' ve 'taşınabilir' olma özellikleri ile değerlendirilmektedir. *Kişisel bağlam* ziyaretçilerin müzede bilgiye erişim kolaylığı, müze mekanına erişim saatlerindeki esneklik, çeşitli etkinliklere ücretsiz erişim imkanı gibi konuları kapsamaktadır. Katılımcı bağlam, müze kullanıcılarını pasif ziyaretçiler olarak değil, aktif kullanıcılar haline getiren uygulamaları içermektedir. *Taşınabilirlik bağlamı* ise, kişiselleşebilen ve katılımcı deneyimler üretilen müzelerde kullanıcıların deneyimlerini gezi sonrasına da taşımalarını teşvik eden sergiler sunulmasıdır. *İkinci aşama kapsayıcı müzeler;* demokratik, toplum sağlığına önem veren ve küratöryal yetkiyi paylaşan uygulamalar yapan müzeler olarak sınıflandırılmaktadır. *Üçüncü aşama kapsayıcı müzeler* ise; birinci ve ikinci kademedeki özelliklerin yanı sıra toplumsal dışlanmaya karşı çalışmalar yaparak dışlanmayı dört boyutta (kültürel, ekonomik, sosyal ve politik) aynı anda ele alan müzelerdir.

Tüm bu çalışmalara bakıldığında; müzelerde sürece bağlı kapsayıcılığı geliştirme önerileri ile, bireyi ön plana alan, müze deneyimini herkese açan ve toplumun genel yargılarını dönüştürebilen uygulamalarla kapsayıcılığın hedeflendiği görülmektedir. Bu bağlamda incelenen diğer çalışmaları da içermesi ve güncelliğini koruması yönüyle Coleman'ın *müzelerde kapsayıcılık süreci aşamaları* araştırma bulgularının değerlendirilmesinde kullanılmak üzere seçilmiştir.

2.2. Müzecilikte Dijitalleşme ve Kapsayıcılık İlişkisi

Dijitalleşme yaşamın neredeyse her alanını etkilediği gibi müzecilik pratiklerini de dönüştürmektedir. Fiziksel müze mekanlarında dijital uygulamaların kullanımının yanı sıra, müzelerin çevrimiçi içerik sağlama yönünden oldukça etkin çalışmalar yürüttüğü bilinmektedir. Müzelere fiziksel olarak erişimin mümkün olmadığı durumlarda dijital erişim imkanlarından faydalanılabilmektedir. Birleşmiş Milletler Kalkınma Programı, ‘2022-2025 Dijital Strateji Raporu’nda *dijitali*; “Mobil teknolojiler, yapay zeka, makine öğrenimi, blockchain, Nesnelerin İnterneti (IoT) ve robotik gibi dünyamızın neredeyse tüm yönlerini etkileyen, sürekli gelişen bir dizi teknoloji, insanların ve kurumların yeni teknolojik üretimler yapmasına imkan sağlayan yeni bir çalışma biçimi, bir zihniyet” olarak tanımlamaktadır. Aynı raporda *dijital dönüşüm* ise; “Dijital teknolojilerin işin tüm alanlarına entegrasyonu, ekonomik ve sosyal faaliyetlerin gerçekleştirilme şeklini temelden değiştiren, aynı zamanda düzenlenmemiş olmaktan ziyade amaca yönelik olan ve kasıtlı olarak planlanması ve yürütülmesi gereken bir sosyal değişim süreci” olarak tanımlanmaktadır (http 8).

Diğer pek çok endüstri, işletme ve kurumda olduğu gibi müzecilik uygulamalarında da kapsayıcılığın artırılmasına yönelik dijital uygulamaların kullanımı gittikçe yaygınlaşmaktadır. Müzeler resmi internet siteleri üzerinden sanal sergiler düzenlemekte, kalıcı koleksiyonlarının yanı sıra geçmişte sergilenmiş geçici sergilerini de sanal olarak erişime açmaktadır. Bu sayede geçici sergiler dijital bir arşiv ile her yerden ve her zaman erişilebilir hale gelebilmektedir.

Dijitalleşme yoluyla kültürel mirasın korunması ve bu mirasa erişim, Avrupa’nın öncelikli gündemlerindendir. *Dijitalleşme* Avrupa 2020 Stratejisi’nde yer alan hedeflerden biridir (http 9). Kültürel içeriğin dijitalleştirilmesi yoluyla, daha iyi veri akışı ve daha fazla öğrenme fırsatının yanında erişilebilirlik de artırılabilir. Avrupa Komisyonu bunu, *Europeana* adı verilen dijital bir kütüphane aracılığıyla gerçekleştirmeyi hedeflemiştir. Bu dijital kütüphane aracılığıyla Avrupa kültürü gelecek nesillere aktarılabilir (Fanea-Ivanovici, ve Pană, 2020). *Europeana* adlı açık erişimli internet sitesi üzerinden Avrupa kültürüne ait milyonlarca eser ve sanatsal etkinlikler ve müze koleksiyonları internet erişimi olan herkesin her yerden erişebileceği şekilde sunulmaktadır (http 10).

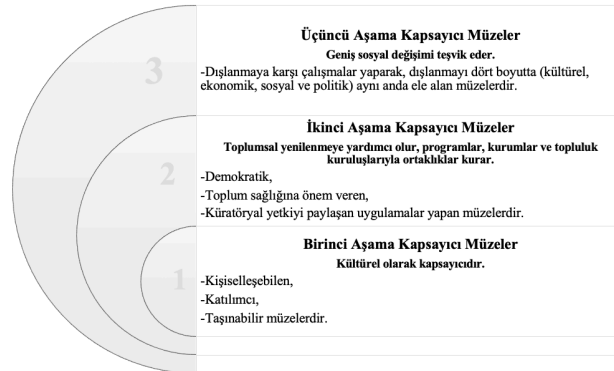
Müzecilikte dijital teknolojilerin uzaktan erişim imkanları ile katılımı sağlama amacıyla kullanımının önemi Covid-19 Pandemisi ile görülmüştür. Pandemi döneminde toplum sağlığının korunması için alınan önlemler doğrultusunda pek çok alanda olduğu gibi müzecilik de etkinliklerine uzaktan devam etmek durumunda kalmıştır. COVID-19 Pandemisi döneminde, pandemiden önce de uzaktan çalışan dezavantajlı bireylerin,

çalışma ortamlarında daha yüksek düzeyde kapsayıcılık deneyimlediğine, toplantılarda ve kararlarda eskisinden daha fazla yer alabildiklerine dair raporlar bulunmaktadır (Shew, 2020). Müzeler de benzer şekilde, sergilere artık şahsen katılamayacak olan ziyaretçilerin deneyimini zenginleştirici, etkileşimli ve teşvik edici çevrimiçi deneyimler sağlamak için üç boyutlu modeller, sesli açıklamalar ve erişilebilir sanal ve video turlar gibi kaynaklar kullanmıştır (Cecilia, 2021). Dijital erişimli bu uygulamalar hem toplum sağlığının korunmasına hem de müzecilik faaliyetlerinin demokratikleşmesine katkı sağlamaktadır.

Koleksiyonlara daha adil erişim sağlamak ve içeriklerin daha dinamik ve kapsayıcı yollarla iletilmesi hedefi, pek çok yeni sunum tekniği ve iletişim biçimini müze mekanlarına dahil eden dijital etkileşimli teknolojiler ile karşılık bulmaktadır. Projeksiyon haritalama, çeşitli ses sistemleri, dijital ekranlar, sensörler, kare kod uygulamaları, genişletilmiş gerçeklik uygulamaları (sanal, artırılmış, karma gerçeklik gibi), haptik teknolojiler ve yapay zekâ gibi müzecilikte kullanılan dijital teknolojileri anlatan çalışmalar bulunmaktadır (Karayılanoğlu ve Arabacıoğlu, 2020). Bu çalışmada ise, dijital teknolojilerin tanımlanıp incelenmesinden öte, kapsayıcılık süreci aşamalarında müzelerin bu teknolojilerden nasıl faydalandığının tespiti hedeflenmektedir.

3. METODOLOJİ

Araştırma iki aşamalı olarak kurgulanmıştır. İlk olarak kapsamlı bir literatür taraması ile dijitalleşme, kapsayıcılık, sosyal dışlanma kavramları ve müzecilikte dijitalleşme ve kapsayıcılık ilişkisi derinlemesine incelenmiştir. İkinci aşamada ise müzelerde sosyal kapsayıcılığın sağlanması için kullanılan dijital destekli müzecilik uygulamaları tespit edilmiş ve Coleman'ın (2018) müzecilikte kapsayıcılık süreci üzerinden sınıflandırılmıştır (Görsel1).



Görsel 1. Müzecilikte kapsayıcılık süreci (Coleman, 2018 üzerinden yazar tarafından oluşturulmuştur).

Bu bağlamda çalışmada; müzelerde çeşitliliği destekleyen, demokratikleşmeye katkı sağlayan, kapsayıcı bir ortam yaratmak için kişiselleşebilen, katılımı teşvik eden ve erişilebilirliği artıran, demokratik, toplum sağlığına önem veren, küratöryal yetkiyi paylaşarak dışlanmaya karşı kültürel, ekonomik, sosyal ve politik alanda etkin dijital destekli uygulamaların araştırılması amaçlanmıştır. Bu kapsamda incelenen müzecilik uygulamalarına ilişkin veriler literatür taraması, çevrimiçi haber kaynakları, müzelerin resmi internet sayfaları ve nitel araştırma yöntemlerinden saha taraması kullanılarak elde edilmiştir.

4. BULGULAR: DİJİTAL DESTEKLİ KAPSAYICI MÜZECİLİK PRATİKLERİ

Dijital etkileşimli teknolojilerle desteklenen kapsayıcı müzecilik örnekleri *müzecilikte kapsayıcılık süreci aşamalarına* göre sınıflandırılarak üç başlık altında incelenmiştir.

4.1. Birinci Aşama: Kültürel Olarak Kapsayıcı Müze

Birinci aşamadaki kapsayıcı müzelerde hedef; dışlanan grupları temsil eden, kültürel olarak onları kapsayan, kullanıcılarıyla ortaklıklar kurma odağındaki üç temel kıstasla tanımlanmaktadır. *Kişiselleşebilen, katılımcı ve taşınabilir* bir deneyim sunan müzeler birinci aşama kapsayıcı müze olarak tanımlanmaktadır. Bu bölümde örnekler verilerek bu uygulamaların müzelerde kullanım biçimleri açıklanacaktır.

Müzelerde eserler sıklıkla görme duyusuna hitap etmektedir. Buna karşılık kapsayıcılığı artırmaya yönelik olarak işitme ve dokunma duyularını devreye sokan uygulamalar yapılmaktadır. Bilgi iletişim teknolojileri desteğiyle müze mekanlarında katılımcılığı destekleyen bir örnek 'Synthaesthesia Projesi'dir. Smithsonian Enstitüsü Müzesi'nde 2021 yılında uygulanan projede, gözleri görmeyen ya da az gören ziyaretçilere sanat eserleri detaylı bir şekilde sesli olarak anlatan, klasik sesli rehberlerden farklı, dijital bir uygulama kullanılmıştır (http 11). Sistem, kullanıcının elle kavranan özel bir cihazla aktive olan dijital ekrandaki fare imleci ile katmanlarına ayrılmış ve bölgesel olarak farklı ses dosyaları çalabilen görseller üzerinde hareket etmesine imkan vermektedir. Böylece kullanıcı esere ait detaylı bilgiyi kontrol kendisinde olacak şekilde ve betimleyici olarak alabilmektedir (Ergin, 2022, s. 208).

Görme, işitme ve dokunma duyularının ötesine geçebilen diğer bir örnek, 2022 yılında Madrid'deki Prado Müzesi'nde uygulanmıştır. 'Koku Duyusu: Bir Koku Sergisi' adlı sergide yalnızca görülebilen değil, aynı zamanda koklanabilen tablolar yer almıştır. Jan Brueghel ve Peter Paul Rubens'i konu alan sergide Brueghel'in 'Koku Duyusu' (The Sense of Smell) adlı eseri 'AirParfum' teknolojisi kullanılarak sergilenmiştir. 17. yüzyılın başlarında Brüksel'de bulunan Isabel Clara Eugenia ve kocasına ait, 80'den fazla bitki ve

çiçek türünün yanı sıra çeşitli hayvanları tasvir eden bahçe resminden on farklı kokunun ziyaretçilerin kontrolünde deneyimlenmesine olanak sağlanmıştır. AirParfum dijital ortamda çalışacak şekilde tasarlanmış bir sistemdir. Kullanıcılar bir düğme, akıllı telefon ya da sensörler yardımıyla cihazla etkileşime girip, içeriğe eklenen kokular arasından seçim yapabilmektedir. Bir koku seçildiğinde difüzörden otomatik olarak hava akışı sağlanarak seçilen koku algılanabilmektedir (Görsel 2). Bu sayede, eserlerin hem farklı bir şekilde deneyimlenebilmesi hem de görme engelli veya az gören kişiler için eserlerin daha erişilebilir hale gelmesi sağlanabilmektedir.

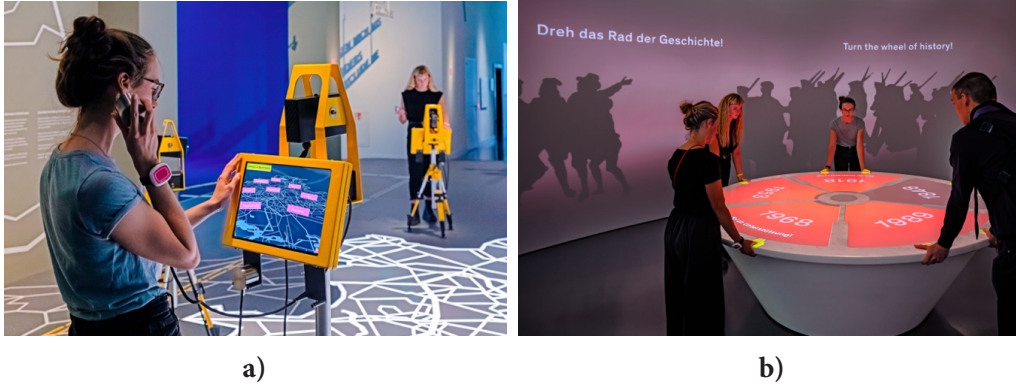


a)

b)

Görsel 2. Koku Duyusu, Peter Paul Rubens ve Jan Brueghel The Elder, Prado Müzesi, Madrid (a) ([http 12](http://12)), AirParfum teknolojinin kullanımı (b) ([http 13](http://13)).

Müze kullanıcılarının tercih ve ihtiyaçları doğrultusunda kişiselleşebilen başka bir dijital uygulama da 2021 yılında, Berlin'deki Humboldt Forum'da açılan ve Berlin'in tarihçesini oldukça kapsamlı ve etkileşimli bir şekilde anlatan 'Berlin Global' kalıcı sergisinde kullanılmıştır. Sergi, Almanca, Alman İşaret Dili, İngilizce, Türkçe, Arapça, Çince, Fransızca, İtalyanca, Japonca, Lehçe, Rusça ve İspanyolca dillerinden oluşan bir çoklu dil paketi ile sesli bilgilendirmeler sunulmaktadır. Bununla birlikte sergide, kullanıcıların kendi planladıkları rotayla, kendi dillerinde ve ihtiyaçlarına göre uyarlanmış kişiselleştirilmiş bir deneyim yaşamalarını sağlayan 'IAMU' adlı bir dijital asistan kullanılmaktadır. Girişte ziyaretçilere verilen bileklik şeklindeki verici artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanarak, sergi mekanında sabitlenen alıcıya kullanıcının sergi boyunca seçimlerini iletmektedir. Kullanıcının seçimleri doğrultusunda rotasının değişmesi sağlanmakta ve böylece müze ziyareti kişiselleştirilebilmektedir (Görsel 3).



Görsel 3. Berlin Global, IAMU dijital asistan bileklik (a), sergiden etkileşimli bir alan (b) (<http> 14).

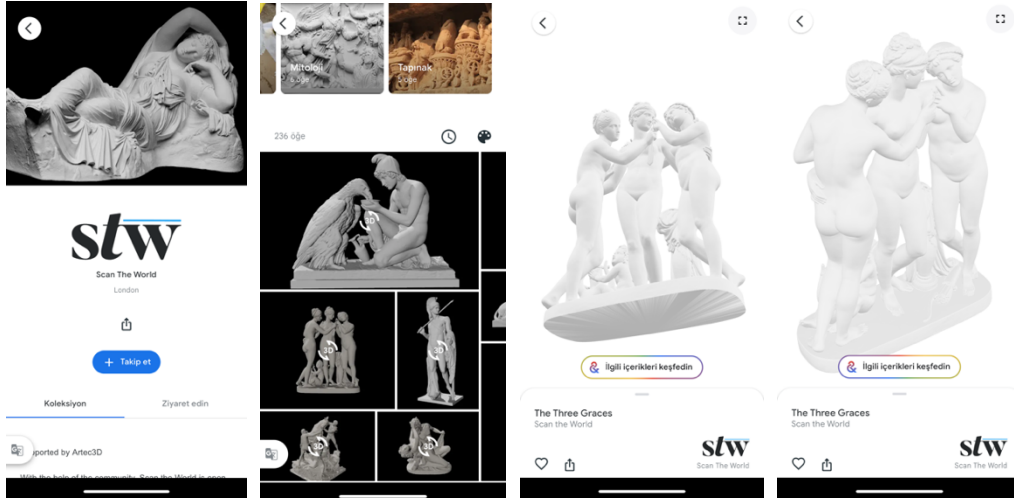
Müze deneyimini *taşınabilir* hale getiren, müzede edinilen bilginin müze ziyareti sonrasına da aktarımına imkan veren uygulamalardır. Bu amaçla, müzelerin akıllı telefon uygulamaları ve web siteleri aracılığıyla bilgi akışını devam ettirmeleri ve sergi deneyimini katmanlı olarak geliştiren dijital uygulamalar sunmaları taşınabilirliği desteklemektedir. Artık pek çok müze Android ve IOS tabanlı, resmi akıllı telefon uygulamaları üzerinden müze ziyaretini geliştiren programlara sahiptir. Bununla birlikte sergi deneyiminin sergi sonrası sürmesine ve sergi içerikleriyle ilgili düşünmeye teşvik eden uygulamalar da taşınabilirliğe örnek olarak gösterilebilir. Berlin Global sergisi sonunda ziyaretçilerin IAMU dijital asistanınca sergi boyu derlenen seçimleri, sergi sonunda basılı bir ‘iletişim bileti’ halinde kendilerine verilmektedir. Bu uygulama deneyimin müze mekanından ayrıldıktan sonra da devam etmesini ve sergi sırasında yapılan seçimlerin düşünülmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda Berlin Global sergisi hem mekan tasarımı hem de dijital destekli uygulamalarıyla kapsayıcı bir müzecilik örneği sergilemektedir.

4.2. İkinci Aşama: Toplumsal Yenilenmenin Aracısı Olarak Müze

Bu aşamadaki müze mekanları artık fiziksel erişim konusundaki bariyerleri aşmaya yönelik çalışmalar yapmış ve birinci aşama kapsayıcı müzecilik kriterlerini karşılamış durumdadır. Kişiselleşebilen, katılımcı ve taşınabilir olmanın yanında müze etkinliklerini herkesin erişimine açan *demokratik, toplum sağlığına önem veren ve küratöryal yetkiyi paylaştan* uygulamalar yapmaktadır.

Müze ve sergi içeriklerinin yaygınlığının artırılması demokratik uygulamalardır. Örneğin, Google’ın kâr amacı gütmeyen platformu Arts & Culture üzerinden yüzlerce müze koleksiyonlarındaki eserleri sanal galeriler üzerinden izleyiciye ücretsiz olarak sunmaktadır. Müzeler bu yolla sanal sergiler düzenleyerek koleksiyonlarına dünyanın her yerinden çevrimiçi erişim imkânı vermektedir. Arts & Culture içerisindeki uygulamalardan biri de ‘Scan the World’ adlı sergidir. Sergide üç boyutlu tarayıcılar kullanılarak sanat

eserlerinin dijital modelleri açık erişimle sanatseverlere sunulmaktadır. Bu modeller sayesinde müze mekanlarında dokunulmayan ve hatta yakınlasmayayan eserler, dokunmatik ekranlar aracılığıyla kullanıcı tarafından döndürülebilme ve yakınlasmayarak detaylarına bakılabilmektedir (Görsel 4). Örneğin, Stokholm'deki Ulusal Müze'de (Nationalmuseum) bulunan eserler geniş kitlelere ulaşabilmesi için üç boyutlu taranarak Arts & Culture uygulaması üzerinden sunulmuştur. Müze içeriklerine uzaktan erişim imkanı veren bu uygulamalar aynı zamanda birinci kademe kapsayıcı müzeciliğin katılımcılık ve taşınabilirlik özelliklerini de desteklemektedir.



Görsel 4. 'Scan the World' adlı dijital sergiden ekran görüntüleri (<http> 15).

Müzelerde çeşitliliği artırmak ve farklı topluluklara dair anlatıları sunabilmek için bu anlatıların oluşum sürecine halkın katılımı önemlidir. Çeşitlilik içeren ve kapsayıcı bir müzenin hangi özellikleri taşıdığına dair evrensel bir tanımın eksikliği, düzenli bir kullanıcı kitlesi geliştirme konusunda açıkça görülmektedir. Örneğin, *topluluk küratörleri* (community curators) kavramı hem bir veri toplama yöntemini hem de kullanıcı kitlesi geliştirme ve sosyal yardım stratejisini ifade etmektedir (Huang ve Liem, 2022, s. 7). Pek çok müze topluluk küratör programları ile sergi ve yayın programlarının oluşum sürecine halkı dahil etmeyi hedeflemektedir. Bu veri toplama yöntemi genellikle proje bazlı, topluluk odaklı bir yaklaşımdır. Küratöryal yetkiyi kullanıcıyla paylaşan bu yaklaşım ile yeterince temsil edilmeyen gruplarla ilişkiler kurulabilmektedir (Huang ve Liem, 2022, s. 7). Avrupa kültürüne dair kapsamlı bir dijital arşiv projesi olan Europeana buna örnektir. Proje, kuruluşların internet sitesine üye olarak içerik eklemesine imkan sağlamakla birlikte kullanıcıların da üyelik alarak bu içerikler ile kişisel ya da halka açık koleksiyonlar oluşturma imkanı tanımaktadır. Böylece dijital arşivin kürasyonu paylaşarak arşiv

sürdürülebilir hale gelmektedir.

Çevrimiçi topluluklar müzelerin göz ardı edilemeyecek paydaşlarıdır. Sosyal medya araçları üzerinden müze içeriklerine erişim müze mekanlarına erişimden hızlı ve yaygındır. Bu bağlamda müzelerin sosyal medya hesapları üzerinden aldıkları geribildirimler ile de sergi içeriklerini geliştirmeleri müzelerin demokratik, şeffaf tutumuna ve küratöryal yetkinin paylaşılmasına örnektir.

4.3. Üçüncü Aşama: Geniş Toplumsal Değişimin Aracısı Olarak Müze

Bu aşamada, müzelerin toplumsal kapsayıcılığı sağlamak adına dışlanmayı *kültürel, ekonomik, sosyal ve politik* boyutlarıyla, kapsamlı olarak ele alan uygulamalar yaptığı aşamadır. Özellikle toplumca ötekileştirilenler, azınlıklar ve diğer dezavantajlı toplulukları ele alan konularda farkındalık oluşturan, ekonomik, politik ve toplumsal etki yaratabilecek uygulamalar bu bağlamda değerlendirilmektedir.

Kapsamlı bir kapsayıcılığın sağlanmasında öncelikle müzelerin koleksiyon içeriklerinin bu yaklaşımla geliştirilmesi ve düzenlenmesi gerekmektedir. Müzeler koleksiyonları konusunda mümkün olduğunca şeffaf olmayı hedeflemelidir. Koleksiyon içerikleriyle ilgili bağlamsal ilişkiler hakkında açık bir yaklaşıma sahip olmak, paydaşlarla iletişim kurarak doğru bilgi aktarımında bulunmak önemlidir. Bu noktada dijitalleşmeden faydalanılabilir. Ancak dijitalleştirme başlı başına bir amaç değil, koleksiyona erişimini olabildiğince genişletmenin bir yoludur. Topluluklar, dezavantajlı bireyler gibi hassas konularda yapılan sergi içerikleri oluşturulurken ilgili topluluklarla iş birliği yapılmalıdır. Dijital materyalin sunulduğu formatın, örneğin birden fazla cihaz, uygulama ve platformda görüntülenebilmesini ve anlaşılabilmesini sağlamak için dikkatle değerlendirilmesi gerekmektedir (http 16). Koleksiyonların dijitalleşerek geniş kitlelerin erişimine sunumu sırasında farklı toplulukların hassasiyetlerine dikkat edilmeli ve buna yönelik araştırma ve geliştirme çalışmaları *topluluk küratörleri* ile gerçekleştirilmelidir.

Amsterdam'daki Rijksmuseum 2015 yılında 'Terminoloji Projesi' ile; dilin yaşayan bir şey olduğu ve zaman içerisinde kullanılan terminolojilerin eskiyerek anlamlarının dönüştüğüne atıfla, müzedeki sanat eserlerinin terminolojideki isimlerini yeniden ele alan bir çalışma başlatmıştır. Çalışmada ele alınan eserlerden biri Simon Maris'in 1906 tarihli bir tablosudur (Görsel 5). Eser 1922 yılında müze koleksiyonuna girdiğinde 'Doğu Hindistan tipi; koltukta oturan Oryantal kız' ismiyle anılmıştır. 1970'lerde müzenin küratörlerinden biri tabloya 'Küçük Zenci' ismini vermiş, 2015 yılında ise bu isim, müzelerin kullandığı terminoloji konusunda kamuoyunda bir tartışmaya yol açmıştır. Bu olay, Rijksmuseum'da kullanılan terminolojiyi inceleyecek bir ekibin kurulmasını sağlamış ve ekip Maris ailesi arşivindeki belge ve fotoğraflardan tablodaki kızın isminin 'Isabella'

olduğunu ortaya çıkarmıştır. Böylece Şubat 2020’den bu yana eser Isabella adıyla Rijksmuseum’daki kalıcı sergide sergilenmeye başlanmıştır (http 17). Bu yaklaşım geniş bir toplumsal değişimin aracı olma noktasında etkili bir örnektir. Toplumun değişen ve dönüşen yapısına yönelik kapsayıcı bir dilin sağlanmasında müzelerin kullandıkları terminolojiyi geliştirmelerini sağlayan tartışmaların yaygınlaşmasında sosyal medya ve dijitalleşmenin etkisi görülmektedir.



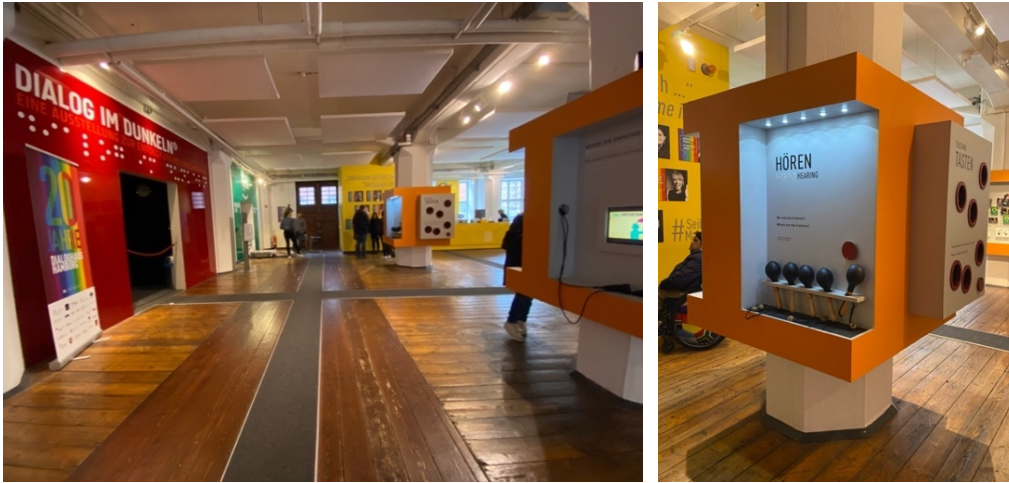
Görsel 5. ‘Isabella’, Simon Maris, Rijksmuseum, Amsterdam, Hollanda (http 18).

Müzecilikte bu gibi dönüşümler kolonyalist ülkelerin müzelerindeki eserlerin, köken ülkelere iadesi konusunu da gündeme getirmiştir. Fransa ve İngiltere’deki müzelerden bazıları talepte bulunan Afrika ülkelerine eser iadesinde bulunmuştur. 2021 yılında ise Nijerya Federal Bilgi ve Kültür Bakanlığı British Müzesi’nde yer alan Benin Bronzları’nın iadesini talep etmiş, ancak British Müzesi, Benin koleksiyonlarının pek çok başka ülkede de sergilendiğini belirterek iadeyi gerçekleştirmemiştir. Buna karşılık sergi içeriklerini çevrimiçi ortama alarak ‘Dijital Benin’ adlı bir web sitesi üzerinden tüm Benin koleksiyonlarını dijital yolla bir araya getirmişlerdir (http 19).

Koleksiyonların dijitalleşerek topluluk kürasyonuna açılmasının yanı sıra, yalnızca belirli bir dezavantajlı ya da toplum tarafından dışlanan gruba dikkat çeken ve farkındalık yaratmayı hedefleyen müzeler de bulunmaktadır. Londra’daki Vajina Müzesi bunlardan biridir. 2017 yılında kurulan ve “kimsenin bedeninden utanmadığı, herkesin bedensel özerkliğe sahip olduğu, tüm insanlığın özgür ve eşit bir toplum inşa etmek için birlikte çalıştığı bir dünya vizyonu” olan müzede “utanç verici olarak görülen jinekolojik anatomi algısını kırmak ve bedensel utanç yerine farklılıkların güzelliğine odaklanma

konusunda toplumsal geçişin parçası olmak” amaçlanmaktadır (http 20). Müze, anatomi, sağlık, vulva çeşitliliği ve aktivizm konularına odaklanan bir kalıcı serginin yanı sıra, endometriosis gibi çeşitli hastalıkları konu alan çevrimiçi ve geçici sergiler de sunmaktadır. Bu yolla yaygın toplumsal önyargıları kırarak geniş toplumsal bir değişimin aracısı haline gelmektedir.

Dezavantajlı gruplara yönelik farkındalık yaratılması adına tasarlanmış bir diğer örnek müze ise ‘Karanlıkta Diyalog’, ‘Sessizlikte Diyalog’ gibi İstanbul dahil pek çok dünya şehrinde yer alan deneyim müzeleridir. İlk olarak 1988 yılında geçici bir sergi olarak Frankfurt’ta sergilenen Karanlıkta Diyalog sergisi sonrası, ilk kalıcı sergi ve müze 2000 yılında Hamburg’da kurulmuş ve halen ‘Dialoghaus’ yani Diyalog Evi adıyla varlığını sürdürmektedir (http 21). Müze ziyaretçilerin mutlak karanlıkta, görme engelli rehberler tarafından yönlendirildiği karanlık odalarda parkta yürüyüş yapmak, tekne gezisine çıkmak veya bir kafeyi ziyaret etmek gibi günlük yaşamdan etkinlikleri diğer duyularla farklı bir açıdan deneyimleme imkanı sunmaktadır. Bununla birlikte, müze mekanı tarihi bir yapı içerisinde olmasına karşında girişindeki rampa, iç mekan döşemesindeki hissedilebilir yüzey kaplamaları, Braille alfabesi ile desteklenen açıklamalar, işitme, tat alma ve dokunma duyularını harekete geçiren dijital ve haptik sergi biçimleri ile kapsayıcılığı desteklemektedir (Görsel 6).



Görsel 6. Dialoghaus Hamburg iç mekan görselleri, Almanya, 2023 (Yazarın kişisel arşivinden).

5. SONUÇ

Bu çalışmada, toplumsal eşitlik ve farkındalığın sağlanmasında kapsayıcılık uygulamalarının müzecilik faaliyetlerine entegrasyonu dijitalleşme odağında incelenmiştir. Araştırmada kapsayıcılık, sosyal dışlanma, kapsayıcı müzecilik ve müzecilikte dijitalleşme ve kapsayıcılık ilişkisi kapsamlı bir literatür taraması ile incelenmiştir. Müzelerde kapsayıcılığın sağlanmasında kullanılan dijital destekli kapsayıcı pratikler hem literatürdeki çalışmalar hem de saha incelemeleriyle tespit edilmiş, müzecilikte kapsayıcılık süreci üzerinden sınıflandırılarak örneklerle açıklanmıştır.

Pek çok müze hala dijital dönüşüm sürecindedir. Elde edilen bulgular göstermektedir ki; kitle iletişim araçları, sosyal medya uygulamaları, genişletilmiş gerçeklik uygulamaları gibi dijital teknolojik imkanlar müzecilik faaliyetlerinin demokratik ve kapsayıcı hale gelmesinde etkin olarak kullanılan yöntemler sunmaktadır.

Araştırma sonucunda; sanal galeriler oluşturabilen, koleksiyonlarına ve sergi içeriklerine çevrimiçi erişim imkanı sunan, topluluk küratörleri ile iş birliği yaparak küratöryal yetkiyi toplumla paylaşan müzelerin sosyal kapsayıcılığı sağlama konusunda etkin olduğu görülmüştür. Kapsayıcılıkta öncelikli olarak kültürel kapsayıcılığın sağlanması gerektiği ve bunun için temel koşulların kişiselleşebilen, katılımcı ve taşınabilir uygulamalarla sağlanabileceği tespit edilmiştir. Dijital teknolojik imkanların bunu sağlama konusunda etkin yöntemler sunduğu görülmüştür. Müzelerdeki kapsayıcılığın geliştirilmesi için müze mekanlarına fiziksel erişimdeki sınırların aşılmasından öte, geniş sosyal değişimi teşvik eden, dışlanmayı kültürel, ekonomik, sosyal ve politik boyutlarıyla kapsamlı olarak ele alan uygulamalar yapılması gerektiği ve dijital teknolojilerin bunu sağlama yolunda kullanılabileceği görülmüştür.

Kültürel kapsayıcılığın sağlanması sonrası; demokratik, toplum sağlığına önem veren ve küratöryal yetkiyi toplumla paylaşan uygulamalar yapıldığında, müzelerin ikinci aşamaya geçerek toplumsal yenilenmenin aracı haline gelebildikleri görülmüştür. Bu noktada müzelerin toplumu etkin bir paydaş haline getirerek içerik üretim sürecine dahil etmesinin önemi vurgulanmaktadır. Toplumsal katılımın artmasında koleksiyonların toplumsal söyleme ve dijital olarak erişime açılmasının yanı sıra, sosyal medya uygulamaları ve internet sitelerinin yaygın kullanımının etkili olduğu görülmüştür.

Son olarak; dışlanmayı kültürel, ekonomik, sosyal ve politik boyutlarıyla kapsamlı olarak ele alan, geniş toplumsal değişime etki eden uygulamalar yapan müzelerin üçüncü aşama kapsayıcılığı sağladığı görülmüştür. Tüm bu veriler göstermektedir ki, müzelerin kapsayıcılık hedefi farkındalıkların artması ve nihayetinde toplumsal bir zihniyet değişikliği ile gerçekleşebilecektir. Müzelerde kapsayıcılık halen devam eden bir süreçtir ve

her geçen gün toplumsal ihtiyalar doėrultusunda geliştirilen dijital teknolojik imkanlar bu sürecin aşılmasına katkı sağlamaktadır. ICOM'un güncellenen müze tanımına karşın, müze mekanlarında ve müzecilik faaliyetlerinde katılımcı, demokratik ve kapsayıcı uygulamalar henüz yeterli düzeyde kurumsallaşmamıştır. Buna karşın bu araştırma göstermektedir ki; müze ve sergi içeriklerinin dijital yöntemlerle desteklenerek geniş kitlelere sunulması kapsayıcılığı artırmakta ve dijitalleşme pek çok yönden kapsayıcılık süreci aşamalarında kendisine yer bulmaktadır.

KAYNAKLAR

- Aliseda, N., Gibaja J. F., and Millán M. (2023). Let's make museums more accessible: Content and resources generated with users. *The International Journal of the Inclusive Museum* 17 (1): 49-61. doi:10.18848/1835-2014/CGP/v17i01/49-61.
- Cecilia, R.R. (2021). COVID-19 Pandemic: Threat or Opportunity for Blind and Partially Sighted Museum Visitors? *Journal of Conservation and Museum Studies*, 19(1): 5, 1–8. DOI: <https://doi.org/10.5334/jcms.200>
- Cho, H., and Jolley, A. (2016). Museum education for children with disabilities: Development of the nature senses traveling trunk. *Journal of Museum Education*, 41, no.3: (2016): 220–229. <https://doi.org/10.1080/10598650.2016.1193313>.
- Coleman, L.E. (2018). *Understanding and Implementing Inclusion in Museums*, Rowman & Littlefield, ISBN 1538110822, 9781538110829.
- Dai, H. (2023). Art Museums for and by Sex Workers: The Potential of Sex Workers' Art Museums in China." *The International Journal of the Inclusive Museum* 16 (2): 19-38. Doi:10.18848/1835-2014/CGP/v16i02/19-38.
- Edelstein, R. (2022). New Foundations: Principles for disability-inclusive museum practice. *Journal of Museum Education*. 2022, Vol. 47, NO. 2, 192–205. <https://doi.org/10.1080/10598650.2022.2073093>
- Ergin, G. (2022). Müze Deneyiminin Dijital Teknolojilerle Oyunlaştırılması, *IDA: International Design and Art Journal*, ISSN: 2687-5373, Volume: 4, Issue: 2/2022, 200-213.
- Fanea-Ivanovici, M., and Pană, M. C. (2020). From Culture to Smart Culture. How Digital Transformations Enhance Citizens' Well-Being Through Better Cultural Accessibility and Inclusion, *IEEE Access*, vol. 8, pp. 37988-38000, 2020. Doi: 10.1109/ACCESS.2020.2975542.
- Huang, H.Y., and Liem, C.C. (2022). Social Inclusion in Curated Contexts: Insights from Museum Practices. In *Proceedings of the 2022 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency* (300-309).
- Karadeniz, C. (2016). Müze Eğitiminde Çağdaş Yaklaşımlar: Kapsayıcı Müze ve Eğitim. 24. Müze Kurtarma Kazıları Sempozyumu ve 1. Uluslararası Müzecilik Çalıştayı. T.C. Kültür Ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları Ve Müzeler Genel Müdürlüğü, ISSN: 1300-5626, s. 149-156.

- Karayılanoğlu, G., and Arabacıoğlu, B.C. (2020). Digital Interactive Experiences in Contemporary Art Museums. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 10(4), 423-440.
- Lurio, A. (2016). Engaging Children with Autism at Historic Sites: Developing an Audience-Appropriate Curriculum. *Journal of Museum Education*. 41, no. 3 (2016): 165–173.
- Marstine, J. (2011). The contingent nature of the new museum ethics, Marstine, J. (Ed.), *The Routledge Companion to Museum Ethics: Redefining Ethics for the Twenty-First Century Museum içinde* (s. 3-15), Routledge.
- Sandell, R. (1998). Museums as Agents of Social Inclusion. *Museum Management and Curatorship* 17 (4): 401–18.
- Sandell, R. (2011). On Ethics, Activism and Human Rights, Marstine, J. (Ed.), *The Routledge Companion to Museum Ethics: Redefining Ethics for the Twenty-First Century Museum içinde* (s. 129-145), Routledge.
- Shew, A. (2020). Let COVID-19 Expand Awareness of Disability Tech, *Nature*, 581 (9). Doi: <https://doi.org/10.1038/d41586-020-01312-w>.

İnternet Kaynakları:

- http 1. <https://www.undp.org/publications/inclusive-design-accelerating-digital-transformation-global-goals> (Erişim tarihi: 01.03.2023)
- http 2. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> (Erişim tarihi: 01.03.2023)
- http 3. <https://archive.org/details/b32225386/page/6/mode/2up> (Erişim tarihi: 04.03.2023)
- http 4. <https://archive.org/details/b32225374/page/2/mode/2up> (Erişim tarihi: 06.03.2023)
- http 5. https://dera.ioe.ac.uk/id/eprint/4551/21/museum_vision_forward_Redacted.pdf (Erişim tarihi 06.03.2023)
- http 6. <https://www.aam-us.org/wp-content/uploads/2018/04/BRIEF-DIVERSITY-INCLUSION.pdf> (Erişim tarihi: 03.03.2023)
- http 7. <https://www.theartnewspaper.com/2023/06/13/previously-free-some-uk-museums-starting-to-charge-as-cost-of-living-crisis-bites> (Erişim tarihi: 06.11.2023)

- http 8. https://digitalstrategy.undp.org/documents/Digital-Strategy-2022-2025-Full-Documnt_ENG_Interactive.pdf (Erişim tarihi: 05.04.2023)
- http 9. ec.europa.eu/eu2020/pdf/COMPLET%20EN%20BARROSO%20%20%20007%20-%20Europe%202020%20-%20EN%20version.pdf (Erişim tarihi: 08.01.2024)
- http 10. <https://www.europeana.eu/en> (Erişim tarihi: 08.01.2024)
- http 11. <https://calvium.com/hybrid-museums-enhancing-visitor-experiences/> (Erişim tarihi: 13.01.2022)
- http 12. <https://www.museodelprado.es/en/whats-on/exhibition/the-essence-of-a-painting-an-olfactory-exhibition/07849a71-d9b0-faeb-94c1-689f2614f8d0> (Erişim tarihi: 23.01.2024)
- http 13. <https://airparfum.com/el-olfato/> (Erişim tarihi: 23.01.2024)
- http 14. <https://brand-ex.org/en/project2022/berlin-global/> (Erişim tarihi: 09.01.2024)
- http 15. <https://artsandculture.google.com/partner/scan-the-world> (Erişim tarihi: 11.01.2024)
- http 16. <https://www.artscouncil.org.uk/supporting-arts-museums-and-libraries/supporting-collections-and-cultural-property/restitution-and-repatriation-practical-guide-museums-england> (Erişim tarihi: 12.01.2024)
- http 17. <https://www.rijksmuseum.nl/en/research/our-research/overarching/terminology> (Erişim tarihi: 23.01.2024)
- http 18. https://en.wikipedia.org/wiki/Isabella_%28painting%29 (Erişim tarihi: 23.01.2024)
- http 19. <https://www.britishmuseum.org/about-us/british-museum-story/contested-objects-collection/benin-bronzes> (Erişim tarihi: 23.01.2024)
- http 20. <https://www.vaginamuseum.co.uk/ourstory> (Erişim tarihi: 24.01.2024)
- http 21. <https://www.dialogue-se.com/who-we-are/our-founder> (Erişim tarihi: 26.01.2024)

DONT BÖLGESİ ÇÖMLEKÇİ ÇAMURUNUN FARKLI PIŞIRIM KOŞULLARINDA İNCELENMESİ

• Doç. Dr. Erdal ÇETİNTAŞ*

ÖZET

Geleneksel çömlekçilik, insanların deneyim, bilgi gelişimi ve kültürel tercihlerinin sonucu ortaya çıkmış ve yüzyıllardır işlevsel bir sanat olarak varlığını sürdürmektedir. Günümüz koşulları gerek maliyet gerekse ürünlerin sürdürülebilirliği göz önünde bulundurularak dikkate alındığında; farklı pişirim ortamlarının deneysel olarak kıyaslanması önem arz etmektedir. Bu çalışmada, Muğla İli Seydikemer İlçesi Dont Mahallesi'ndeki yerel çömlek üretim merkezinden temin edilen çamur kullanılarak üretilen örnekler açık pişirim, Karacasu fırını (odunlu) ve elektrikli fırında (800°C) pişirilerek fırın koşullarının etkisine bağlı değişimlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Pişirimler sonrası örneklerin su emme, boyutça küçülme (pişme, toplam küçülme), kimyasal analiz (XRF), mineralojik analiz (XRD) ve renk ölçümleri yapılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre, D-Ham örneğinde tespit edilen kil minerallerinden kaolinitin farklı pişirim koşullarında faz dönüşümüne uğradığı, kuvars, illit ve mika minerallerinde ise faz değişiminin gerçekleşmediği gözlenmiştir. D-Açık Pişirim örneğinin su emme, pişme ve toplam küçülmesi yüksek iken, D-Karacasu fırın pişirim ve D-Elektrikli fırın pişirim örneklerinde bu değer azalmıştır. Farklı ortam pişirimleri sonucunda beyazlığın (L^*) ve kırmızılığın (a^*) arttığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çömlek, Açık pişirim, Elektrikli fırın, Karacasu fırın.

* Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, ecetintas@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9814-7574

INVESTIGATION OF CHANGES IN THE PROPERTIES OF DONT POTTERY CLAY IN DIFFERENT FIRING CONDITIONS

• Assoc. Prof. Erdal ÇETİNTAŞ*

ABSTRACT

Traditional pottery has endured for centuries, shaped by human experience, knowledge development, and cultural preferences, while maintaining its role as a functional art form. Considering today's conditions, including cost and the sustainability of products, it is important to experimentally compare different firing kilns. In this study, samples produced using mud obtained from the local pottery production center in Dont, Seydikemer District of Mugla Province, were fired in open firing, in a Karacasu kiln (wood-fired), and in an electric kiln (at 800°C) to determine the changes dependent on kiln conditions. After firing, the samples were analyzed for water absorption, shrinkage (both firing and total shrinkage), chemical composition (XRF), mineral composition (XRD), and color changes. According to the obtained results, it was noticed that the kaolinite clay mineral identified in the D-Raw sample underwent phase transformation under different firing conditions, while the quartz, illite, and mica minerals did not go through phase changes. The D-Open Firing sample showed high water absorption, firing shrinkage, and total shrinkage, whereas aforementioned values decreased in the D-Karacasu kiln firing and D-Electric kiln firing samples. It was determined that the whiteness (L^) and redness (a^*) increased as a result of firing in different kilns.*

Keywords: Pottery, Open firing, Electric kiln, Karacasu kiln.

* Akdeniz University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics, ecetintas@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9814-7574

1. GİRİŞ

Geleneksel çömlekçilik, insanların yenilikçi doğasından kaynaklı bireysel tercihlerinin uzun süreli gelişimi sonrası deneyim, bilgi ve kültürel tercihlerin sonucu ortaya çıkmış ve yüzyıllardır işlevsel bir sanat olarak varlığını sürdürmektedir. Yapılan incelemelerde; her çömleğin üretiminin, çömlekçinin alternatif teknikler arasındaki bir dizi kişisel tercihlerinin sonucu meydana geldiğini göstermektedir. Alternatif teknik seçimlerinin neden yapıldığı ve bunların hangi maddi ve sosyal etkilere sahip olduğunun ancak kaynakların kullanılabilirliği ve alternatif teknikleri etkileyen faktörlerle açıklanabileceği belirtilmiştir. Bu faktörler, çevresel ve teknolojik kısıtlamaları, ekonomik ve geçim temelini, sosyal ve politik organizasyonu ve seçim yapan insanların ideolojisini veya inanç sistemlerini kapsamaktadır (Sillar ve Tite, 2000: 4). Tarihsel süreçte yerel seramik üretiminin “erken dönemde Mezopotamya, Pers, Suriye, Anadolu, Mısır, Girit, İndus vadisi, Miken kültürü, Etrüsk kültürü, Yunanistan, Çin, Japonya, Kore, İspanya, İngiltere ve Amerika” gibi ülkelerde kendi kültürlerine özgü bir üslup ve teknik geliştirmiş oldukları görülmektedir (Özen, 2001: 4). Öyle ki; seramik üretimlerin günlük kaplar, inşaatlarda kullanılan tuğla ve kiremitler, kandiller, takı ve süs eşyaları, lahitlerin yanı sıra, çocuk oyuncaklarına kadar geniş bir ürün çeşitliliği sunduğu belirtilmiştir (Erman, 2012: 20).

Buna göre bir çömleğin üretim döngüsü, hammaddeler, aletler ve enerji kaynaklarının temininin yanı sıra hamur (çamur) işleme, biçimlendirme, kurutma ve pişirmede kullanılan tekniklerden oluşmaktadır (Rice, 1987: 3). Ayrıca, çömlek üretim yeri (ev, atölye) ve zanaat uzmanlığının önemli olduğu bilinmektedir (Sillar ve Tite, 2000: 5). Geleneksel çömlekçilikte kullanılan hammaddenin seçiminde bölgesel mevcut kil kaynakları kullanılmaktadır. Hatta bazı bölgelerde antik çağda kullanılan killi yataklar, en eski geleneklere göre günümüzde de kullanılmaktadır (Montana, 2020: 2).

Çömlek üretim sürecindeki bir diğer önemli unsur biçim verilen ürünün çok fazla küçülmeden kuruyabilecek plastiklik derecesine ulaşmasıdır. Aşırı nem kaybı, deformasyon riskini artırabilir. Şekillendirilen (biçimlendirilen) nesne önce deri sertliğine ulaşır, daha sonra kurur. Böylece pişirme sırasında çatlama riski olmadan fırına istiflenmeye hazır olur. Kurutma sırasında meydana gelen küçülme, seramik üretiminde (modern üretimde de) en önemli sorunlardan biridir ve sürecin etkili olabilmesi için çeşitli uygulamalar yapılmaktadır.

Çömlek üretiminin son aşaması ise pişirme sürecidir. Pişirme işlemi, kurutma işlemi sonrası üretilen formların ısı sayesinde reaksiyonlar geçirerek dayanıklılık kazanması için yapılmaktadır. Pişirim konusunda yapılan çalışmalar incelendiğinde; pişirimin açık pişirimle başladığı, tek odalı, ateşleme odalı, odunlu fırınların kullanıldığı görülmektedir.

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak günümüz de ise birçok alternatif pişirim tekniklerinin ve fırınların kullanıldığı belirlenmiştir (Sevim, 2017: 246-248).

Ülkemizde yaygın olarak bulunan yerel çömlek üretim merkezlerinde de farklı pişirim teknikleri ve fırınların kullanıldığı bilinmektedir. Ancak günümüz koşulları dikkate alındığında; maliyet ve sürdürülebilirlik bağlamında pişirim yöntemlerinin deneysel olarak kıyaslanması önem arz etmektedir. Bu amaçla; Muğla İli Seydikemer İlçesi Dont Mahallesi'ndeki yerel çömlek üretim merkezinden temin edilen çamur kullanılarak üretilen örnekler Açık pişirim, Karacasu fırını (odunlu) ve Elektrikli fırında pişirilerek ortam farklılıklarından oluşan değişimler incelenmiştir.

2. PİŞİRİM SÜRECİ VE FIRIN TÜRLERİ

Pişirme, çömlekçilik üretim sürecindeki önemli ve son adımdır. Pişirme işleminde, açık pişirim ürünlerin açık alanda yan yana ya da üst üste yerleştirildikten sonra çalı, odun ve tezek kullanılarak genellikle yaklaşık bir saatlik sürede ateş yakılarak yapılmaktadır. Günümüzde çoğu ülkede olduğu gibi Türkiye'de de geleneksel çömlekçilik yapan bazı merkezlerde hala açık ateşte pişirim yapılmaktadır. Açık havada yapılan pişirimde, rüzgâra maruz kalma ve seramik formlarla yakıt arasındaki temas, açık pişirimlerde sıcaklığın yanı sıra atmosferin de kontrol edilmesini zorlaştırır (Rice, 1987: 156). Açık pişirimde görülen sıcaklık kontrolünü sağlamak ve hava akışını korumak amacıyla çukur pişirimler yapılmıştır. Çukur pişirim uygulamasında hem çukurun tabanı hem de seramik ürünlerin çevresi ince odun parçaları gibi organik maddelerle doldurulur. Böylece, ısı kaybı olmadan seramiklerin pişirilmesi sağlanır.

Yapılan arkeometrik çalışmalar sonucunda, açık ve çukur pişiriminin yanı sıra seramik pişirimde kullanılan fırınların yapısı ve çeşitliliği hakkında önemli bilgiler ortaya çıkarılmıştır. Kazılarda bulunan fırınların son derece basit formda olmalarına karşın aralarında farklılıklar olduğu, dolayısıyla bunların seramik fırınlarının yapımında belirli standart teknik kurallara bağlı olunmadığının bir göstergesi olduğu ifade edilmektedir (Zengin, 2007: 43). Seramik fırınlar hakkında ilk sistematik yaklaşım ve çalışma Cuomo Di Caprio tarafından yapılmıştır. Fırın yanma odasının tasarımı ve destek sistemine bağlı seramik fırınların çeşitleri incelenmiştir (Hasaki, 2002: 140). Antik dönemden günümüze kadar seramik fırınlar kullanıldıkları bölgelerin sosyo-kültürel özelliklerine göre farklılıklar sergilese de fırın yapılarında temel bölümlerin benzer olduğu tespit edilmiştir. Çömlek ustalarının tecrübelerine göre fırınların boyutu ve tipi çeşitlilik göstermektedir. Seramik fırınlarının temel yapısını, ateşleme koridoru, ateşleme odası, ızgara, fırın içi destek, pişirme odası ve kubbe oluşturmaktadır (Çetintaş, 2016: 30).

Günümüz (Odunlu) seramik fırın yapıları, zamanla farklılıklar göstermekle beraber, benzer temel yapıya sahiptir. Bu yüzden her ne kadar yeni teknolojik gelişmeler etkili olsa da ilkel fırınlar günümüzde de yaygın olarak kullanılmaktadır. Türkiye’de çömlek üretimi yapan bölgelerde kullanılan fırın tipleri incelendiğinde, silindir, kubbeli ve üst kısmı yarı açık fırın yapılarının yaygın olarak kullanıldığı görülmektedir. En bilinen çömlek merkezlerinden biri olan Karacasu’da kullanılan fırınlar; ateşin yakıldığı bölüm, ürünlerin yerleştirilmesi ve ısının yayılmasını sağlamak için delikli bir taban ve silindir bir pişme odası ve kubbe şeklinde bir üst örtüden oluşur ve üstten çekişlidir.

Önemli bir çömlek merkezi olan Avanos ilçesinde kullanılan geleneksel fırın “kara fırın” olarak isimlendirilmiştir. Avanos fırını, altta ateşin yakıldığı bölüm, ürünlerin yerleştirildiği silindirik bir gövde ile kubbemsi bir üst kısımdan oluşur. Üst kısımda fırının boyutuna göre tasarlanan baca açıklığı mevcuttur. Yakma odası ile pişirme odası deliklerin yer aldığı bir tabanla birbirlerinden ayrılır. Bu fırındaki fark ürünlerin istiflendiği pişirme odasına açılan doldurma kapısı ve ateşleme odasına açılan küçük bir ateşleme kapısıdır (Aslan, 2012: 7-9).

Türkiye’deki geleneksel çömlekçiliği sürdüren bir diğer önemli ilçe Menemen’dir. Menemen çömlekçi ustalarının kullandığı fırınların eski çağlardan günümüze kadar herhangi bir değişim göstermeden devam ettiği yapılan çalışmalar da belirtilmiştir (Çizer, 1985: 91). Menemen’de çömlekçi fırınları diğer yerlerdeki fırınlar gibi silindir yapıda ve üstten çekişlidir. Fırının alt bölümü fırın büyüklüğüne göre sayısı değişen ve birbirine paralel kemerlerden yapılmıştır. Bu kemerlerden oluşan ve ateşlemenin yapıldığı bu bölümde bir kapı bulunmaktadır. Üst kısımda ise ateş deliklerinin yer aldığı ve seramik ürünlerin yerleştirildiği kubbeli bir bölüm bulunmaktadır. Bu bölüme toprak hizasında açılmış kapıdan girilerek ürünler yerleştirilmektedir. Kubbenin en tavanında büyükçe bir delik bulunmaktadır. Bu delikten ürünlerin pişirme süreci gözlenmektedir.

Son teknolojik gelişmelerle birlikte, odunlu seramik fırınların yerine endüstriyel fırınlar kullanılmaya başlanmıştır. Günümüzde kullanılan endüstriyel fırınlar elektrikli ve gazlı olarak üretilmektedir. Bu tür fırınlarda ısı kontrolü yapılabildiği için, pişirimler hatasız olarak gerçekleştirilmektedir. Bu nedenle özellikle seramik atölyelerinde ve okullarda sıklıkla kullanılmaktadır.

3. DENEYSEL ÇALIŞMALAR

Çalışmanın ilk aşamasında; yerel olarak çömlek üretimi yapılan Muğla İli Seydikemer İlçesine bağlı Dont mahallesindeki “Özen Çavdar” isimli çömlek ustasından üretim süreci hakkında bilgiler alınmıştır. Kişisel görüşmede ifade edilen açık pişirim yapmanın

zorluğu ve ürünlerin dayanıklılığı ile ilgili sorunlardan yola çıkılarak, farklı pişirimler sonucunda pişmiş bünyelerin özelliklerindeki farkların belirlenmesi amacıyla bu çalışmanın yapılması planlanmıştır. Çömlek üretiminde kullanılan çamurun hazırlanması (Görsel 1) ve çarkta elle şekillendirilmesi yapıldıktan sonra (Görsel 2), kurumaya bırakılan çömlerler daha sonra açık pişirim yöntemiyle pişirilmiştir (Görsel 3).



Görsel 1. Çamur hazırlama (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır/Yazarın kişisel arşivinden).



Görsel 2. Çarkta Elle Şekillendirme (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır/Yazarın kişisel arşivinden).



Görsel 3. Seydikemer İlçesi Dont Mahallesinde Uygulanan Açık Pişirim Yöntemi (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır/Yazarın kişisel arşivinden).

Farklı fırınlarda pişirim değişimlerinin belirlenmesi amacıyla, Dont yerleşkesinde yapılan açık pişiriminden sonra, yerel üreticiden alınan aynı çamur 30x5x1 cm boyutlarında hazırlanmıştır. Örnekler D-Karacasu Fırın ve D- Elektrikli fırın olarak isimlendirilmiştir. Geleneksel odunlu pişirim (Karacasu Fırın) ve elektrikli fırında seramik formların pişirimi gerçekleştirilmiştir (Görsel 4). Geleneksel odunlu pişirim için Karacasu'da faaliyet gösteren seramik ustası Ali Bardak'a ait geleneksel seramik fırın kullanılmıştır. Seramik formların doldurma işleminde fırın tabanında bulunan deliklerin ısı sirkülasyonunu sağlamak amacıyla kapatılmaması gerekmektedir. Ali Bardak Usta tarafından yapılan seramik kaplar ile birlikte çalışma için hazırlanan formlar aynı ortamda pişirilmek üzere yerleştirilmiştir. Pişirme işleminde fırın sıcaklığının 800 °C'ye kadar ulaştığı belirtilmiştir (Kişisel Görüşme). Pişirme işlemi yaklaşık 10 ile 12 saatte tamamlanmakta ve bu işlemin ardından fırının soğuması beklenmektedir. Elektrikli fırın pişirimi uygulamasında ise atölyelerde kullanılan elektrikli fırın kullanılmıştır. Seramik formlar fırın içerisinde yerleştirildikten sonra, fırın pişme sıcaklığı 800 °C olarak seçilmiştir.



Görsel 4. a-b) Karacasu Odunlu Fırın, c-d) Elektrikli Fırın
(Yazar tarafından fotoğraflanmıştır/Yazarın kişisel arşivinden).

Seramik örneklerinin karakterizasyonu; farklı fırın yapılarında ve ısı işlemler karşısında davranışını anlamak için gereklidir. Bu yüzden, seramik formları fırın pişirimleri sonrası özelliklerini incelemek için su emme, pişme küçülmesi, toplu küçülme, kimyasal analiz, mineralojik analiz ve renk ölçümü yapılmıştır. Karakterizasyon testleri için öncelikle yerel çamurun (pişmemiş) ve seramik örneklerinin kimyasal analizi XRF (X-ışını floresan spektrometrisi) kullanılarak yapılmıştır. Benzer şekilde, X-Işını Difraksiyonu (XRD) analizinde de örneklerden parça numuneler alınarak, bu örnekler -100 µm tane boyutuna öğütülmüştür. Örneklerin XRD analizleri Shimadzu marka XRD-6000 model cihazda ve renk ölçümleri CIELAB sistemini temel alan, bir kolorimetre kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Pişirme işleminden sonra L, a ve b renk ölçümleri kaydedilmiştir.

4. BULGULAR VE TARTIŞMA

Muğla İli Seydikemer İlçesi Dont Mahallesinde geleneksel olarak varlığını sürdüren açık pişirim ile günümüz koşullarında uygulanan geleneksel odunlu pişirim ve elektrikli fırında pişirimi sonrası pişirim yöntemine bağlı değişimler incelenmiştir. Elde edilen bulgular ve tartışmalar bu bölümde verilmiştir.

Bu çalışmada kullanılan örneklere ait su emme, pişme küçülmesi ve toplu küçülme Tablo 1'de verilmiştir. Açık pişirim örneğinde su emme değeri % 13,53 Karacasu Fırın örneğinde % 13,14 ve Elektrikli fırın örneğinde ise % 12,62 olduğu tespit edilmiştir. Su emme miktarı bünyede bulunan gözeneklerin miktarı ile doğru orantılıdır. Bu sonuçlara göre, açık pişirim örneğinin bünyesinde bulunan gözenek miktarına bağlı olarak su emme oranı yüksektir. Yine aynı şekilde pişme küçülmesi ve toplu küçülme testleri sonrası da benzer durum tespit edilmiştir. Killer kurutma aşamasında şekillendirme suyunu verirken küçülür, daha sonra ise pişirim aşamasında da küçülme devam eder. Küçülmenin nedeni, yapısındaki organik maddenin yanması, gazların uzaklaşması, kristal suyunun ayrılması ve kristal değişikliği olaylarıdır (Arcasoy 1983). Elde edilen sonuçlara göre, açık pişirim sonrası pişme ve toplam küçülme değerlerinin yüksek olması, seramik örneğinin yapısındaki kristal suyunun ayrılmasının ve/veya kristal değişikliğinin diğer pişirim ortamlarına göre tam olarak gerçekleşmediğini göstermektedir.

Tablo 1. Su Emme, Pişme Küçülmesi ve Toplu Küçülme değerleri.

Pişirim ortamı	Su Emme (%)	Pişme Küçülmesi (%)	Toplu Küçülme (%)
D-Açık Pişirim	13,53	3,02	9,27
D-Karacasu Fırın	13,14	2,73	9,00
D-Elektrikli Fırın	12,62	0,95	7,33

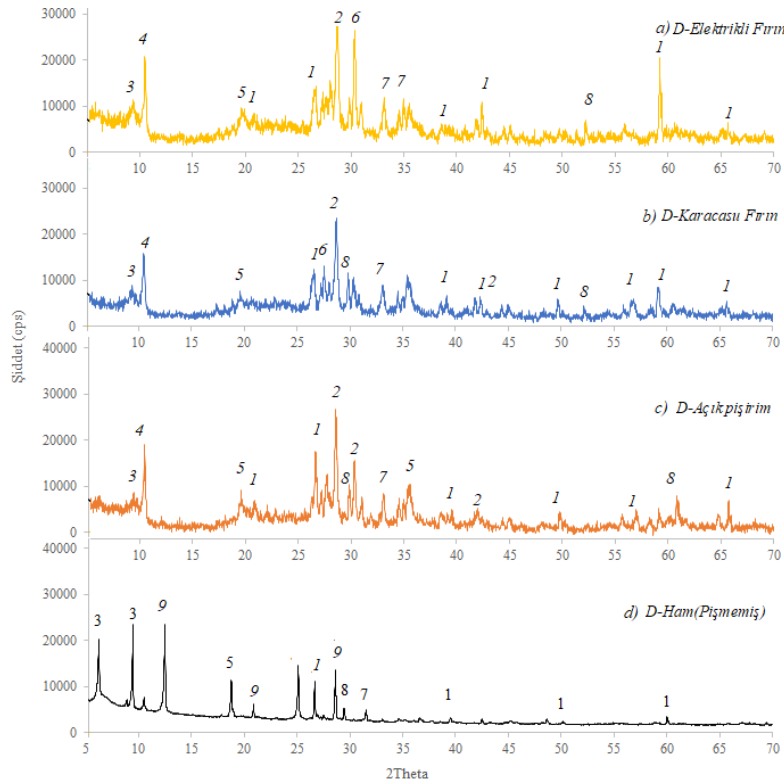
Seramik örneklerinin kimyasal analiz sonuçları büyük oranda mineralojik bileşimlerini yansıtmaktadır. Dont çömlekçi çamurunun pişmemiş (ham) ve pişirilmiş seramik örneklerine ait kimyasal analiz sonuçları Tablo 2’de verilmiştir. Örneklerinin farklı ortam pişirimleri sonrası ağırlıkça en yüksek kimyasal bileşimin SiO_2 olduğu tespit edilmiştir. SiO_2 oranları birbirine oldukça yakın olup, % 50,63 ile % 49,92 arasında değişmektedir (Tablo 2). Seramik örneklerde karbonatların (dolomit, kalsit) varlığına işaret eden MgO ve CaO oranları incelendiğinde, MgO ’ın D-Ham örneğinde % 9,76, D-Açık Pişirim örneğinde % 10,06, D-Elektrikli Fırın örneğinde % 10,44 ve D-Karacasu Fırın örneğinde maksimum % 11,04’e ulaştığı tespit edilmiştir. Tüm örneklerde CaO oranları birbirlerine oldukça yakın değerlere sahiptir. Ayrıca, seramik örneklerindeki Fe_2O_3 içeriği de hematit varlığını işaret etmektedir. Fe_2O_3 oranları birbirine oldukça yakın olup, % 10,66 ile % 11,35 arasında değişmektedir.

Tablo 2. Örneklerle ait kimyasal analiz (XRF) sonuçları.

Oksitler	Örneklerin Kimyasal Bileşimi (ağırlıkça %)			
	D-Ham Örnek	D-Açık Pişirim	D-Karacasu Fırın	D-Elektrikli Fırın
SiO_2	49,92	50,63	50,59	50,27
Al_2O_3	19,31	19,13	18,58	18,84
Fe_2O_3	11,97	10,95	10,66	11,35
MgO	9,76	10,06	11,04	10,44
CaO	7,51	7,55	7,55	7,53
K_2O	0,38	0,42	0,33	0,35
Na_2O	0,25	0,40	0,44	0,35
TiO_2	0,33	0,37	0,29	0,32
Cr_2O_3	0,26	0,21	0,25	0,25
MnO	0,21	0,19	0,19	0,21
P_2O_5	0,04	0,05	0,04	0,05
NiO	0,06	0,05	0,05	0,05

XRD analizi sonucu örneklerinin bünyelerinde tespit edilen fazlar Görsel 5’de numaralandırılarak verilmiştir. D-Ham örneğe ait XRD grafiği incelendiğinde, kil minerallerini olarak bilinen illit, mika, kaolinitin yanı sıra, kuvars, karbonat (kalsit/dolomit) ve hematit minerali tespit edilmiştir. Pişirim atmosferindeki farklılıklar dikkate alındığında ise, kuvars, plajiyoklas, illit, hornblent, mika, mikroklin, hematit ve karbonat mineraleri belirlenmiştir. Killer üzerinde yapılan deneysel pişirimlerde kaolinit, 400 ile 600 °C arasındaki geniş sıcaklık aralığında faz değişimine uğradığı ve bozunduğu belirtilmiştir

(Mangueira ve diğerleri, 2011). Çalışmada D-ham örneğinde yer alan kaolinitin farklı pişirim koşullarında faz değişimine uğradığı gözlenmiştir. Literatür bilgilerine göre, İllit ve Mika yapısının 900-1000 °C arasında bozunduğu bilinmektedir. Aynı zamanda Kuvars kararlılığını 1000°C kadar koruduğu literatürde yer almaktadır (Maritan et al. 2006). Çalışmada farklı pişirim ortamlarında örneklerin bünyesinde kil minerali illit fazının bulunması, kil mineralinin bozunumunun gerçekleşmediği için 600-800 °C arasında pişirildiklerinin doğrulamaktadır. Kuvars mineralinin varlığı, XRF analizinde de yüksek oranlarda olduğu tespit edilmiştir. Bu analizde elde edilen kuvars fazı da bunu doğrulamaktadır. XRD analizinde tespit edilen fazlar pişirim sıcaklığının yanı sıra pişirim atmosferi hakkında bilgiler verebilir (Özçatal 2013). Çalışmadaki örneklerde gözlenen hematit, pişirim atmosferinin oksidasyonlu pişirme koşullarında bitirildiğini göstermektedir. Yanma havası olarak çevreden emilen ve içinde oksijen bulunan hava, seramik çamuru içindeki Fe_2O_3 gibi renk veren oksitleri oksitleyerek, onların renk değişikliklerine uğramalarını sağlarlar.



Görsel 5. Örneklerle ait XRD sonuçları a) D-Elektrikli Fırın, b) D-Karacasu Fırın. c) D-Açık pişirim, d) D-Ham (1-Kuvars, 2-Plajiyoklas, 3-İllit, 4-Hornblent, 5-Mika, 6-Mikroclin, 7-Hematit, 8-Karbonatlar, 9-Kaolinit)

Seramik örneklerinin farklı ortam pişirimlerinden sonra elde edilen L, a ve b renk parametrelerine ait değerler Tablo 3’de verilmiştir. Renk ölçümünde kullanılan parametrelerden; L* değeri siyah-beyaz (0-100) aralığında olup, a* değeri kırmızı-yeşil ve b* değeri ise sarı-mavi skalayı göstermektedir.

Tablo 3. *Seramik Örneklerine ait elde edilen renk ölçüm değerleri.*

Renk Ölçüm Parametreleri	D-Açık Pişirim	D-Elektrikli Fırın	D-Karacasu Fırın
L*	39,67	42,46	44,52
a*	9,57	14,29	16,11
b*	17,00	20,43	22,64

Tablo 3 incelendiğinde, Elektrikli fırın pişiriminde ve Karacasu fırın pişirimlerinde L değerinin arttığı tespit edilmiştir. a ve b parametrelerinde de değerlerin arttığı belirlenmiştir. Buna göre, yapılan farklı pişirimler sonucunda beyazlığın (L) ve kırmızılığın (a) arttığı belirlenmiştir.

5. SONUÇ

Ülkemizde yaygın olarak yapılan yerel çömlek üretim merkezlerinde farklı pişirim teknikleri ve fırınların kullanıldığı bilinmektedir. Günümüz koşullarında gerek maliyet gerekse ürünlerin sürdürülebilirliği göz önüne alındığında pişirim koşullarının iyileştirilmesi önem kazanmaktadır. Bu çalışmada yerel bir çömlek üretim yeri olan Muğla İli Seydikemer İlçesi Dont mahallesinde yapılan açık pişirim ile geleneksel odunlu fırın pişirim ve elektrikli fırında pişirimin karşılaştırılması yapılmıştır.

Yapılan farklı ortam pişirimleri sonucunda, genel bir eğilim olarak, seramik örneklerinin pişirim sonrası birbirine oldukça yakın kimyasal ve mineral içeriklerine sahip olduğu belirlenmiştir. XRD analizlerinden elde edilen mineral fazlarının benzerliği pişirim sıcaklıklarının açık pişirimde ve Karacasu Fırın pişirimde yaklaşık 800 °C ulaşabildiklerini doğrular niteliktedir. Elektrikli fırın pişirimde de 800°C seçilmesiyle, bu ortamda da aynı faz minerallerinin bulunması bunu doğrulamaktadır. Pişirim sonrası; D-Açık Pişirim örneğinin su emme oranı yüksek iken, D-Karacasu fırın pişirim ve D-Elektrikli fırın pişirim örneklerinde bu değer azalmıştır. Benzer şekilde pişirme küçülmesi ve Toplu küçülmede de aynı durum söz konusudur. Elde edilen deneysel bulgular ışığında, renk ölçümlerinde açık pişirim örneğine göre, yapılan farklı pişirimler sonucunda beyazlığın (L^*) ve kırmızılığın (a^*) arttığı belirlenmiştir.

Sonuç olarak, pişirim ortamlarındaki değişimlerin belirlenmesiyle, Dont yerel üretim merkezinde üretilen çömleklerin açık pişirime alternatif olarak Elektrikli fırın pişirim yönteminin kullanılmasının daha verimli olacağı anlaşılmıştır. Kişisel görüşmede geleneksel pişirim uygulamalarında fırın sıcaklığının yaklaşık 800 °C bir sıcaklık değerine ulaştığı belirtildiği için, Elektrikli fırın pişirimi için belirlenen 800 °C sıcaklık değeri ile daha iyi pişme performansı göstermesi anlamında önem arz etmektedir. İleride yapılacak çalışmalarda, benzer bir çalışma yönteminin farklı sıcaklık aralıklarında yapılmasının yanısıra, özellikle enerji tüketimi ve üretim hızı açısından uygulamaların literatüre önemli yararlar sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

- Arcasoy, A. (1983). Seramik Teknolojisi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Yayını.
- Aslan, E. E. (2012). Avanos Çömlekçiliğinde Kaybolan Bir Değer: Kara Fırın. *İDİL*, 1(4): 1-13.
- Çetintaş, E. (2016). Rhodiapolis Hatalı Üretim Atığı Seramiklerinin Antik Fırın Yapısı Yardımıyla İncelenmesi, Doktora Tezi, Antalya: Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çizer, S. (2014). Terra Sigillate, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları.
- Çizer, S. (1985). Antik Çağdan Günümüze Batı Anadolu Çömlekçiliği, Yaşayana Uzan-tısı Menemen. 4. Ulusal El Sanatları Sempozyumu. İzmir. s.91.Erman, D.O. (2012). Türk Seramik Sanatının Gelişimi: Toprağın Ateşle Dansı. *Acta Turcica*, 4(1), 18-33.
- Fraser, H. (2010). Seramik hataları ve çözüm yöntemleri. (Çev. Z. Mete ve İ. Özkan). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Hasaki, E. (2002). Ceramic Kilns in Ancient Greece: Technology and Organization of Ceramic Workshops. Doctorate of Philosophy (Ph.D.). University Of Cincinnati
- Mangueira, G.M., Toledo, R., Teixeira, S., Franco, R.W.A., (2011). A study of the firing temperature of archeological pottery by X-ray diffraction and electron paramagne-tic resonance. *Journal of Physics and Chemistry of Solids*, 72(2), 90-96. <https://doi.org/10.1016/j.jpics.2010.11.005>
- Maritan, L., Nodari, L., Mazzoli, C., Milano, A., Russo, U. (2006). Influence of firing conditions on ceramic products: experimental study on clay rich in organic matter. *Applied Clay Science*, 31(1-2), 1-15. <https://doi.org/10.1016/j.clay.2005.08.007>
- Montana, G. (2020). Ceramic raw materials. How to recognize them and locate the supp-ly basins. Mineralogy, petrography. *Archaeological and Anthropological Sciences*, 18(8), <https://doi.org/10.1007/s12520-020-01130-1>
- Öney, D. (2015). Günümüzde Anadolu'da Kadınlar Tarafından Yapılan Çömlekçilik. Sa-natta Yeterlilik Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Özçatal, M. (2013) Seramik ve Metal buluntuların Arkeometrik Karakterizasyonu, Yük-sek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.Özen, A. (1992). Ege Bölgesindeki Bazı Çömlek Üretim Yerlerinde Çömlekçiliğimiz. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Özen, T. A. (2001). Geleneksel Çömlek Sanatı. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Peacock, D. P. S. (1982). Pottery in the Roman world: an ethnoarchaeological approach, London: Longman.
- Rice, P. M. (1987). Pottery analysis: a sourcebook. Univ. Chicago: Chicago Press.
- Sevim, S., Sevim, C., Martinez E. H. (2018). İspanya’da Geleneksel Quart Çömlekçiliği ve Siyah Pişirim. Sanat ve Tasarım Dergisi, 143-161.
- Sevim, C. (1990). İlkel Fırınlr. Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sevim, C. (2017). Geleneksel Çömlekçilikte Değişim ve Yüksek Pişirim Cazibesi. SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, 10(18).
- Sillar, B., Tite M. S. (2000). The Challenge of ‘Technological Choices’ for Materials Science Approaches in Archaeology. Archaeometry 42(1), DOI: 10.1111/j.1475-4754.2000.tb00863.x
- Zengin, F. E. (2007). Antik Yunan Seramiklerinde Çömlekçilik Konulu Sahneler. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ERKEN CUMHURİYET DÖNEMİNDE “SÜSLEME SANATI DÜŞÜ”: SANAYİ-İ NEFİSE MEKTEBİNDE TEZYİNİ SANATLAR EĞİTİMİNİN BAŞLAMASI*

• Dr. Özge GENÇEL**

ÖZET

Osmanlı İmparatorluğu’nda süsleme sanatları alanındaki köklü gelenek, 19. yüzyıldan itibaren endüstrileşme ve sanayileşmenin etkisiyle değişen tasarım, eğitim ve üretim anlayışlarına uyum sağlayamamış, bu alanda Cumhuriyetin ilk yıllarına kadar süren bir boşluk doğmuştur. Bu makalenin amacı, Osmanlı İmparatorluğu’ndan Türkiye Cumhuriyeti’ne uzanan dönemde, tezyini sanatlar / süsleme sanatları / dekoratif sanatlar eğitiminin başlatılmasını, süreci tetikleyen faktörler ve yönlendiren aktörlerle birlikte aydınlatmak, modernleşme döneminde atılan bu adımın geleneklerle kurduğu ilişkiyi sorgulamaktır. Bu kapsamda öncelikle 19. yüzyıldan itibaren Avrupa’da dekoratif sanatların yükselişine kısaca değinilmiş, Osmanlı İmparatorluğu’nda doğan ihtiyacın anlaşılması için, bu alanın nasıl temsil edildiği incelenmiştir. Ardından sürecin aktörleriyle birlikte dekoratif sanatlar eğitiminin kurumsallaşması takip edilmiştir. Konunun geniş bir perspektiften ele alınabilmesi için hem arşiv belgeleri ve süreli yayınlardan oluşan birincil kaynaklar analiz edilmiş hem de dönemin sanatına ve kültürel politikalarına dair bilgiler sunan araştırmalardan yararlanılmıştır. Hüseyin Avni Lifij, Namık İsmail ve Maarif Nazırı Mustafa Necati Bey’in çabalarıyla, dönemin tek resmî güzel sanatlar okulu olan Sanayi-i Nefise Mektebine / Güzel Sanatlar Akademisine eklenen tezyini sanatlar eğitimi, modernleşme hareketinin bir parçası olarak değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tezyini sanatlar, Süsleme sanatları, Dekoratif sanatlar, Sanayi-i Nefise Mektebi, Güzel Sanatlar Akademisi.

* Bu makale, Özge Gençel/ Hacettepe Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü/Sanat Tarihi Anabilim Dalı/ Doç. Dr. Zeynep Yasa Yaman/ “Sanayi-i Nefise Mektebi (1882-1928)” başlıklı yayınlanmamış doktora tezinden üretilmiştir.

** Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü, ozgegencel@comu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4365-5766

“THE DREAM OF DECORATIVE ARTS” IN THE EARLY REPUBLICAN PERIOD OF TÜRKİYE: THE BEGINNINGS OF DECORATIVE ARTS TRAINING AT THE SCHOOL OF FINE ARTS*

• Dr. Özge GENÇEL**

ABSTRACT

Beginning from the 19th century, the long-standing tradition of decorative arts of the Ottoman Empire failed to correspond to the changing concepts of design, education and production under the influence of industrialization, and a gap emerged in this field that lasted until the Early Republican Period. This paper aims to shed light on the beginnings of decorative arts training in Türkiye along with the dynamics behind the process, the actors of it, and the relationship established with traditions during the process. Within this scope, first the rise of the decorative arts in Europe since the 19th century is briefly explained, and the rising need for decorative arts in the Ottoman Empire is examined, then the institutionalization of decorative arts education is pursued. To discuss the subject in a broad perspective, primary sources composed of the archival documents and periodicals are analyzed and the researches on the art and cultural politics of the period are referred. Decorative arts education which was added to Academy of Fine Arts, the only official school of arts at the time in Türkiye, with the efforts of Hüseyin Avni Lifij, Namık İsmail and Mustafa Necati, is evaluated as a part of the modernisation process.

Keywords: Decorative arts, Academy of Fine Arts in İstanbul, Art education, Early republican period, Modernisation in arts in Türkiye.

* This article has been produced from the unpublished doctoral thesis “Özge Gençel” / “Hacettepe University” / “Graduate School of Social Sciences” / “Departement of Art History” / “Assoc. Prof. Dr. Zeynep Yasa Yaman” / “The Imperial School of Fine Arts (1882-1928)”.

** Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Humanities and Social Sciences, Department of Art History, ozgegencel@comu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4365-5766

1. GİRİŞ

19. yüzyılda, sanayileşme ve endüstrileşmenin de etkisiyle Avrupa ve Amerika'da sanat ve zanaatı bütünleştiren fikirler yükselişe geçmiş, bu fikirleri destekleyen birlikler, okullar kurulmuştur. Osmanlı İmparatorluğu'nda ise bu alanda eğitimin ya da üretimin kurumsallaşması için gerekli adımlar hızlı atılmamış, üretimde oluşan eksiklik özellikle uluslararası platformlardaki sergilere katılımı görünürleşmiştir. Osmanlı İmparatorluğu'nda tezyini sanatlar / süsleme sanatları / dekoratif sanatlar eğitiminin¹ formal eğitime eklenmesi için ilk adımlar 1910'larda atılsa da bu alanın ayrı bir sanat dalı olarak kurumsallaştırılması Cumhuriyetin ilk yıllarına denk gelmektedir. 1882'de kurulan ve İmparatorluktan Cumhuriyete uzanan süreçte ilk ve tek güzel sanatlar okulu olma özelliğini taşıyan Sanayi-i Nefise Mektebine / Güzel Sanatlar Akademisine², 1924'te eklenen Tezyini Sanatlar Şubesi 1930'lara dek oldukça dinamik bir yapılanma süreci geçirmiştir.

2. 19. YÜZYILDA VE 20. YÜZYILIN BAŞINDA AVRUPA ve AMERİKA'DA ENDÜSTRİYEL VE DEKORATİF SANAT EĞİTİMİ

“... Bu ülkede güzel sanatların desteklenişi aynı zamanda imalatçılarımızın faydasıdır. İmalatçılarımızın makina ile ilgili bütün konularda başka ülkelerdeki rakiplerinden üstün oldukları bilinmektedir, ancak endüstri ürünlerini alıcılara beğendirmekte çok önemli olan formel tasarlamada rakipleri kadar başarılı değildiler, bu yüzden rakipleriyle yarışmamaktadırlar” (Read, 1973:19).

Endüstri Devrimi'nin başladığı İngiltere'de 1832'de Sir Robert Peel tarafından sarf edilen bu sözler, sanat ve tasarım arasında kurulması zaruri olan ilişkinin özünü 19. yüzyılın daha ilk yarısında ortaya koymuştur. Hem endüstriyel üretimin önde gelen patronlarından hem de iki kez başbakanlık görevini yürütmüş olan Sir Robert Peel'in görüşlerinin paralelinde seri üretimle sanatsal tasarımı birleştirmek amacıyla 1847'de Art Manufactures kurulmuş ve uygulamalı güzel sanatlar eğitimi veren okullar açılmıştır. Ardından 1851'de Londra Crystal Palace'ta düzenlenen ilk evrensel sergide İngiltere'nin endüstriyel sanatları öne çıkarmasının da etkisiyle, endüstriyel ürünlerin tasarımını hedefleyen benzer yaklaşımlar kısa sürede tüm Avrupa'ya yayılmıştır (Giedion'dan akt., Bunulday, 2001: 4). 1852'de Alman mimar ve sanat eleştirmeni Gottfried Semper, *Bilim, Endüstri ve Sanat: Londra Endüstri Sergisi Kapanışında Sanat Konusunda Ulusal Bir Zevkin Gelişmesine İlişkin Öneriler* başlığıyla bir kitap yayımlayarak bu alandaki eğitimin iyileştirilmesine dair öneriler sunmuştur. Aynı yıl, bir grup Fransız sanatçı ve imalatçı da

¹ 20. yüzyılın başında tezyini sanatlar olarak yapılan adlandırma, güncel Türkçe sözlükte süsleme sanatlarına karşılık gelmektedir (http 1). Ayrıca makalenin ele aldığı dönemin kaynaklarında, yabancı dilden alıntılarda ya da çevirilerde dekoratif sanatlar isimlendirmesinin kullanıldığı da görülmektedir. Bu makalede terminolojik bir tartışma hedeflenmemektedir. Söz konusu üç isimlendirme dönemin anlayışı esas alınarak aralarında keskin bir farka işaret edilmeksizin kullanılmıştır.

² Sanayi-i Nefise Mektebi, Güzel Sanatlar Akademisi adını 1928'de almıştır.

İngiltere'yle rekabet edebilmek ve Fransa'nın ihracattaki yerini garantileyebilmek için harekete geçmiş, 1852'de III. Napoleon'a, bir endüstriyel sanatlar müzesinin ve endüstriyel sanat eğitimi verecek bir okulun kurulmasını, ayrıca bu alandaki üretim için her yıl bir salon sergisi yapılmasını önermiştir (Silverman, 1992: 109).

Bu dönemde bir taraftan makineleşmeyle sağlanan toplu üretime estetik değer kazandırmayı hedefleyen yaklaşımlar öne çıkarken bir taraftan da sanatla endüstrinin iş birliğine, insan gücünün ve elinin yerini makinelerin almasına tepki duyulmaya başlanmıştır. Arts and Crafts hareketi bu fikirlerle 19. yüzyılın ikinci yarısında İngiltere'de doğmuş, endüstriyel olanla ilişki kurmaktansa sanatın zanaatla bütünleşmesini teşvik etmiştir (Pevsner, 1977: 25). Hareketin lideri tasarımcı, ressam, şair ve sosyalist William Morris (1834-96) sanatın hem güzel hem işlevsel olması gerektiği fikrini savunmuştur. Benzer biçimde güzel sanatlarla uygulamalı sanatlar arasındaki ayrımı yok etmek isteyen Art Nouveau da Arts and Crafts'tan ilham alarak 1880'lerde Fransa'da doğmuş, tüm Avrupa ve Amerika'ya yayılarak I. Dünya Savaşı'na kadar etkilerini sürdürmüştür (Dempsey, 2010: 19-20, 35).

Aynı dönemde dekoratif sanatlar eğitimi de büyük bir dönüşüm geçirmiştir. 1766'da Paris'te École Royale Gratuite de Dessin adıyla kurulan, zanaatkârlara özellikle çizim alanında eğitim vermeyi hedefleyen okul, 19. yüzyılda endüstriyel pratikler ve pazarın ihtiyaçları doğrultusunda dönüştürülmüştür. 1874'te uygulamalı dekorasyon atölyesi kurulmuş, öğrenciler dekoratif panel, halı, seramik, duvar kağıdı gibi endüstriyel ürünler üzerine çalıştırılmaya başlanmış ve 1877'de de okulun adı ulusal dekoratif sanatlar okulu anlamına gelecek şekilde École Nationale des Arts Décoratifs olarak güncellenmiştir (Ballon ve Wittman, 1996: 85-87).

Almanya'da 1919'da Walter Gropius tarafından hem sanatsal hem ticari ürünler ortaya çıkarabilmek temel amacıyla bir güzel sanatlar okulu ile bir uygulamalı sanatlar okulunun birleştirilmesiyle kurulan Bauhaus ise bu alanın kilometre taşlarından olmuştur (Dempsey, 2010: 130-131). Gropius, 1919'da yayımladığı Bauhaus bildirgesinde sanat ve zanaat arasındaki sınıf ayrımının anlamlı olmadığını, yok edilmesi gerektiğini savunmuş ve tüm sanatçılara şu sözlerle seslenmiştir: "Tüm görsel sanatların en büyük amacı yapının bütünüdür. Yapıları süslemek bir zamanlar güzel sanatların en soylu işleviydi. Bugünse birbirinden kopmuş, ayrılmış durumda [...] Mimarlar, heykeltıraşlar, ressam-lar, hep birlikte zanaatlara geri dönmeliyiz!" (Conrads'tan akt., Bunulday, 2001: 6-7). Nitekim Bauhaus'ta eğitim, çeşitli kuramsal ve uygulamalı derslerin yanı sıra marangozluk, ahşap ve taş oyma, duvar resmi, metal işçiliği, seramik, dokuma, baskı ve tiyatro gibi atölyeleri de kapsamıştır (Dempsey, 2010: 132). Kısaca bahsedilen bu hareketler, üsluplar, örgütlenmeler ve eğitim kurumları, endüstrileşmeyle farklı açılardan ilişki kurup

farklı sanatsal yaklaşımları temsil etseler de her biri 19. yüzyıldan 20. yüzyıla uzanan bu süreçte hem resim, heykel gibi disiplinlerle arasındaki hiyerarşiyi yeniden düzenleyerek dekoratif sanatların konumunun değişmesine katkı sağlamış hem de uluslararası platformda bu alanda rekabetin doğmasına neden olmuştur.

3. 19. YÜZYILDA VE 20. YÜZYILIN BAŞINDA OSMANLI İMPARATORLUĞU’NDA DEKORATİF SANATLAR

3.1. İhtiyacın Görünürleşmesi

Sanayileşmenin, endüstriyelleşmenin, teknolojinin ve sanatın, modernlik ve gelişmişlikle ilişkilendirilerek sunulduğu, ziyaretçi sayıları milyonlarla ifade edilen evrensel sergiler, 19. yüzyılda uluslararası platformda oldukça prestijli etkinliklerdir. Osmanlı İmparatorluğu evrensel sergilerde, Selim Deringil’in (2014: 151, 167) ifadesiyle “otopotre”sini tasarlamak istemiş, Doğu’nun bilim, sanat ve ticaret gibi alanlarda geride kalmadığı yönünde bir anlatı kurmaya çalışmıştır.

Sanayileşmede öncü ülkeler arasında olmasa da Osmanlı İmparatorluğu süsleme sanatlarında köklü bir geleneğe sahiptir ve 1851 Londra Evrensel Sergisi’nden itibaren altın ve gümüş kakmalı silahlar, işlemeli kılıçlar, çiniler, halılar ve kumaşlar gibi süsleme sanatlarından örnekler evrensel sergilerde ziyaretçilerin bakışına sunulmuştur (Germaner, 1991; Germaner ve İnankur, 2002: 47). 1867 Paris Evrensel Sergisi için Salaheddin Bey’in kaleme aldığı *La Turquie l’Exposition Universelle de 1867 (1867 Dünya Fuarında Türkiye)* başlıklı kitapta da Osmanlılarda sanatın kendisini zanaatkarların işçilikleriyle meydana gelen binlerce günlük kullanım nesnesinde gösterdiği yazılmıştır. Bu anlatımla dekoratif sanatlar, hem Batılı formlardaki güzel sanatlar üretiminin hem de sanayi ve tasarımı birleştiren ürünlerin azlığına karşı İmparatorluğun güçlü yönlerinden biri olarak sunulmuştur (Gençel, 2021: 26).

Günlük kullanım nesnelerine dayalı bu üretim, Doğu kültürüne ilgi duyan Avrupalılara yabancı değildir. 15. yüzyıldan itibaren kimi zaman zenginlik ve prestij göstergesi olarak kimi zamansa eğlence için halılar, dokumalar, sedirler ya da kıyafetler Avrupa’ya ithal edilmiş, orjinallerden esinlenerek Avrupa’da yenileri üretilmiş, kimi evlerde şark odaları oluşturulmuş; Doğu’nun mimari öğelerinden bazıları Batı’nın mimarlığına taşınmıştır (Avcıoğlu, 2014; Williams, 2015). Öte yandan 19. yüzyılda sanayilerini geliştiren Avrupa ülkeleri, bu dönüşümü gerçekleştiremeyen ülkelerin pazarlarında hâkim güç haline gelmiş; Osmanlı-İngiliz Ticaret Antlaşması (1838) gibi anlaşmalar sonucunda ithal ürünler, Osmanlı İmparatorluğu’nda yerel üretimin yerini almıştır (Seyitdanlıoğlu, 2014: 713-714). Dolayısıyla sergilere taşınan, yüzyıllarca hayranlık uyandırmış üretim, sanayileşen

dünyada ne tasarım olarak ne de üretim hızı ve maliyeti olarak güncellendiği için, bu dönemde ihtişamını kaybetmiştir. Kaldı ki Çelik'in (2005: 11-12) belirttiği gibi, evrensel sergilerde sömürgeciliği meşrulaştırmaya hizmet eden bir anlatı kurulmuş; teknoloji, bilim ve sanatın yardımıyla Batılı devletler kendilerini ilerlemiş, gelişmiş medeniyetler olarak konumlandırmış, Batılı olmayan kültürler ise el yapımı ürünleri, gelenekleri, etnik kökenleri ile öne çıkarılmıştır. Bu durumda İmparatorlukta sanayileşmenin ve süsleme sanatları eğitiminin desteklenmesi hem iç pazarda hem de uluslararası platformda bir gereklilik halini almıştır.

Sanayileşmenin desteklenmesi için İmparatorluğun attığı önemli bir adım Islah-ı Sanayi Komisyonu'nun kurulmasıdır. 1864-1868 arasında faaliyetlerine başlayan ve 1873'te dağılan komisyonun tüzüğündeki bir madde üretimin beklentiyi karşılaması için hangi özellikleri taşıması gerektiğini özetlemiştir: "Sanayi mamullerinin sürümü ve değeri, gayet saf, halis, dayanıklı ve bununla beraber güzel ve gösterişli yapılmasına ve fiyatlarının da ucuz olmasına bağlıdır" (Giz, 1985: 1361). Tüm bu özellikleri bünyesinde barındıracak üretimi sağlamak için doğan kalifiye eleman gereksinimi ise Sanayi Mekteplerinin (ilki 1867) kurulmasıyla giderilmeye çalışılmıştır. Ancak dökümcülük, demircilik ya da marangozluk gibi alanları kapsayarak meslekî eğitim veren bu okullar, ürünün tasarimsal ve estetik boyutlarındansa, pratik işlevlerine odaklanmıştır (Küçükerman, 2015: 44-48; Semiz, 2004: 275-295). Nitekim atılan adımların doyurucu olmadığı, sanat/zanaat alanındaki eğitim ve üretim açığının basında yer bulan, gündemde tutulan konulardan biri olduğu 1876 yılında *Basiret* gazetesinde yer alan bir yazıdan anlaşılmaktadır. İmparatorlukta bu alanın gelişimi için gereken okul ve şirketlerin bulunmadığı, ustaların babalarından gördükleri "köhne" yollarla üretime devam ettikleri yönünde genel bir kanaat olduğu bu yazıda aktarılmıştır (Sanat, 20 Ocak 1876).

1870'lerin başından itibaren kurulması zaman zaman gündeme gelen güzel sanatlar okulunun³ kuruluş gerekçesini ifade eden metin de Osmanlı süsleme sanatlarında dinamik üretimin sürdürülemediğinin altını çizmektedir:

O eski kalıçlarımız (küçük halı), eski dokumalarımız, Kütahya'nın o güzel toprak eşyası, Üsküdar ve Bilecik çatmaları, ipekten yapılmış gayet nefis kumaşlarımız, ciltli kitaplarımız, abanos ve fildişinden kakma sandık ve eşyalarımız, altun ve gümüş ile süslü eski silâhlarımız velhasıl akıl ve irfan sahiplerinin hayretini celbeden ve hâlen parçaları altun bahasına satılmakta olan bunca eşi ve benzeri olmayan güzel şeyler, ne yazık ki artık yapılmamaktadır (BOA. İ.DH. 842:67709; Cezar, 1995: 458-459).

Aynı belgede, ilgili kurumlar olsaydı "millî sanatlarımız taze bir hayat bulmuş olurdu" (BOA. İ.DH. 842:67709; Cezar, 1995: 458-459) denilerek süsleme sanatları eğitiminin

³ Bu konuda detaylı bilgi için bkz. Ürekli, F. (1997). Sanayi-i Nefise Mektebi'nin Kuruluşu ve Türk Eğitim Tarihindeki Yeri. (Yayımlanmamış Doktora Tezi) İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü ve Gençel, Ö. (2021). Sanayi-i Nefise Mektebi (1882-1928). (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

kurumsallaştırılması gerektiği dile getirilse de İmparatorluğun ilk resmî güzel sanatlar okulu, Sanayi-i Nefise Mektebi, 1882 yılında süsleme sanatlarını dışarıda bırakarak resim, heykel, mimarlık ve hakkaklık (gravür) dallarını kapsayan bir akademi olarak kurulmuştur. Bu seçim, okulun kuruluş amacı ve Avrupa'daki muadil kurumların eğitim alanlarıyla uyumludur. Sanayi-i Nefise Mektebi, resim, heykel gibi sanatları, dekoratif sanatlara göre hiyerarşik olarak daha yukarıda tutan geleneği takip eden akademiler modelindedir (Gençel, 2021: 67-74). Bu dönemde Sanayi-i Nefise Mektebinin model aldığı Paris École nationale et spéciale des Beaux-Arts'da da dekoratif sanatlar şubesi yer almamaktadır. Öte yandan yukarıda bahsedildiği üzere yine Paris'te École Nationale des Arts Décoratifs adıyla bu alanda faaliyet gösteren ayrı bir okul bulunmaktadır. Dekoratif sanatların Avrupa ve Amerika'da yeniden konumlandığı, meslek örgütleriyle, eğitim kurumlarıyla hatta müzelerle kurumsallaştığı bu dönemde, İmparatorlukta dekoratif sanatlar ne yeni kurulan güzel sanatlar okulunun bünyesine dâhil edilmiş ne de bu alanda bir okul kurulmuştur.

Sanayi-i Nefise Mektebi kurulduktan sonra da dekoratif sanatların gerekliliği kimi zaman başlı başına konu edinilmiş kimi zamansa güzel sanatlar ile toplumun ilişkisini kurmak için tanınmış bir referans noktası olarak gösterilmiştir. Örneğin resim sanatının, farklı sanat/zanaat üretimini desteklediği, duvarlara ya da kumaşlara uygulanabileceği dile getirilmiştir (Bend-i Mahsus, 30 Kânunuevvel 1298 [11 Ocak 1882]; Gençel, 2021: 113). Eski modellerle yetinilmiş olması ve çağın üretim koşullarına uyum sağlanamaması nedeniyle Osmanlı halılarının özgünlüğünü ve kalitesini, dolayısıyla da prestijini kaybettiği, Avrupa'da ise bu alanda fabrikaların kurulmuş olduğu anlatılmıştır (Sanayi-i Nefise, 19 Eylül 1302 [1 Ekim 1886]; Gençel, 2021: 116). En temel günlük kullanım nesnesinden başlayarak tüm üretim için sanatın bir gereklilik olduğu vurgulanmıştır (Sanayi-i Nefise Mektebi'nin Tevsi, 1 Zilhicce 1308 [8 Temmuz 1891]).

Bir taraftan da İmparatorlukta fabrikalaşma süreciyle birlikte, üretime estetik değer katacak nitelikli sanatçı/zanaatçı açığı giderek görünürleşmiştir. Bu dönemde usta-çırak ilişkisi ile yetişenlerin yanı sıra yabancı uzmanların istihdam edildiği ya da bir kısmı Sanayi-i Nefise Mektebi mezunu Osmanlı sanatçıların, fabrikalarda desinatör ya da ressam olarak çalıştığı bilinmektedir. Hereke Fabrika-ı Hümayun'da baş ressamlık yapan Tomas Efendi, 1890'da Sanayi-i Nefise Mektebinden mezun olmuştur (Hüseyin Haşim, 1 Haziran 1330 [1914]/2007: 267-268.) 1840'larda kurulan Hereke Fabrikası 1891'de halı üretimine başladığında Gördes ve Demirci'den getirilen ustalar sarayda öğrenim süreci geçirdikten sonra Hereke'de işe başlamıştır (Toprak, 1985: 1346). Sevres'deki porsele fabrikasını model alan Yıldız Çini Fabrika-ı Hümayunu (1893) üretime geçirilirken doğrudan Sevres'den uzmanlar getirilmiştir (Serin, 2020: 150). İzleyen yıllarda heykel

bölümünden 1894'te mezun olan Mesrur İzzet ve 1898'de mezun olan İsa Behzat ile resim bölümünden Ömer Adil ve Halit Naci de Yıldız Çini Fabrika-ı Hümayun'da çalışmıştır (Aydın Altay, 2015: 82). Bu isimlerden Halit Naci, Sanayi-i Nefise Mektebinde üç yıl eğitim aldıktan sonra Paris'e gönderilmiş, porselen ve çini üzerine uzmanlaşması sağlanmıştır (İslimyeli, 1965: 69). Güzel sanatlar okulu mezunlarının bu alanlardaki istihdamı, hatta bu alanda uzmanlaşmaları için yurt dışına gönderilmeleri, fabrikalaşmanın yarattığı tasarımcı ihtiyacını ve sistematik eğitim verip düzenli olarak uzman yetiştirecek bir kuruma duyulan gereksinimi görünür kılmaktadır.

3.2. Sanayi-i Nefise Mektebinde Süsleme Sanatları İçin İlk Adım: Sanayi-i Tezyiniye Atölyesi

Süsleme sanatlarının akademide verilen eğitimin bir parçası olması, 1914 Kuşağı üyeleri olarak anılan, kabaca 1908-1914 tarihleri arasında Avrupada eğitim alan İbrahim Çallı, Hikmet Onat, Nazmi Ziya Güran gibi isimlerin okulun eğitim kadrosunda yer almasından sonra gerçekleşmiştir. 1917'de Müze-i Hümayun ile Sanayi-i Nefise Mektebinin yönetimlerinin ayrılmasının ardından okuldaki ağırlıkları artan genç kuşağın temel hedeflerinden biri, akademinin eğitimini yenilemek, okulu Avrupadaki güncel eğilimleri yakalayan daha canlı bir kurum haline getirmektir (Gençel, 2021: 138-141, 161-172). Paris'te eğitim alan sanatçılar, şüphesiz 1890-1910 yıllarında popüler olan Art Nouveau başta olmak üzere dünyada yükselen eğilimleri gözlemlemişlerdir. Süsleme sanatlarının okulun programına, Nazmi Ziya'nın müdürlüğü döneminde, 1919'da resim bölümünün atölyelerinden biri olarak dahil edilmesi de bu amacın iz düşümlerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak yönetmeliğin düzenlenme tarihinin, Kurtuluş Savaşı'nın başladığı yıla denk gelmesi tasarlanan yeniliklerin karşılığını tam olarak bulamamasına neden olmuştur (Gençel, 2021: 224-228).

Sınırlı da olsa veriler atölyenin hem Osmanlı geleneğini hem de dünyadaki farklı gelenekleri ve güncel eğilimleri kısmen de olsa kapsayacak şekilde tasarlandığını göstermektedir. Öğrencilerin, bu şubede sanat tarihi, mimarlık teorisi, estetik (mimarlık öğrencileriyle birlikte), çeşitli ekollerin süsleme düzenleri, yeni tarzda süsleme, İslam ve Osmanlı mimari süslemesi gibi sınavlara tabi tutulmaları planlanmıştır (BOA. MF.MKB 215/84; Gençel, 2021: 411-419). Osmanlıların Art Nouveau'nun çevirisi olarak "tarz-ı cedid" yani "yeni tarz"ı kullanması nedeniyle, öğrencilerin Art Nouveau ile tanıştırılmasının kararlaştırıldığı anlaşılmaktadır. Öte yandan çeşitli ekollerin süsleme düzenleri gibi derslerin hangi dönem, kültür, malzeme ve tekniklere ağırlık verecek şekilde tasarlanmış olduğu gibi bilgilere ulaşamamaktadır. Ancak atölyenin resim bölümüne bağlı olarak açılması ve öğrencilerin mimarlık teorisi, Osmanlı ve İslam mimari süslemesi gibi sınavlara tabi tutulması göz önünde bulundurulduğunda, bu atölyenin taş, ahşap, cam

ya da seramik eserlerin üretimini kapsamadığı, eğitimin desen ve resim çalışmaları ile mimari süslemelere temellendirilmiş olduğu çıkarımı yapılmaktadır.

4. ERKEN CUMHURİYET DÖNEMİNDE DEKORATİF SANATLAR

4.1. Sanayi-i Nefise Mektebinde Tezyini Sanatlar Şubesinin Kurulması

Cumhuriyetin kuruluş sürecinde, yeni devletin varlığının sağlam temellere oturması için ele alınan ilk alanlardan biri eğitim sistemidir. 16 Aralık 1920’de Maarif Vekilliği görevini üstlenen Hamdullah Suphi, millî duyguları kuvvetli nesiller yetiştirecek ve iktisadi kalkınmayı sağlayacak bir eğitim sistemi için Batı’nın tercih ettiği yolları işaret etmiştir (Serarslan, 1995: 35, 127, 264-270). Bu süreçte, güzel sanatlar eğitiminin desteklenmesi çoğunlukla Sanayi-i Nefise Mektebinin yapılandırılmasında karşılık bulmuştur. Tezyini sanatların bir sanat dalı olarak şubelendirilmesi de bu dönemde gerçekleşmiş, 18 Eylül 1924 tarihli yeni yönetmelikle süsleme sanatları dört yıllık bir programa kavuşmuştur.⁴ Sanayi-i Nefise Mektebi Müdürü Cemil Cem Bey döneminde gerçekleşen bu düzenleme, daha sonra kendisi tarafından Akademiye sunduğu katkılar arasında en önemlisi olarak anılmıştır (Cezar, 1973, s.y.).

Bu düzenlemeye göre süsleme sanatları öğrencilerinin ilk iki yıl genel eğitim derslerini alması planlanmıştır. Desen ve mekanik, süsleme resmi, hat, süsleme sanatları kuramları, süsleme sanatları tarihi gibi derslerle şekillenen iki yılın ardından, öğrencilerin belirli teknik ve üretim alanlarını seçerek uzmanlaşmaları tasarlanmıştır. Uzmanlık için sunulan dört seçenek şöyle özetlenebilir: afiş, ilan, kitap kapları gibi üretimleri kapsayan nakş-ı tezyini (süslemeci nakış); mobilya ya da döşeme gibi konulara eğilen tezyinat-ı dahiliye (iç süslemeler); halıcılık, çini, duvar kağıdı, sedef, cam işlerini bünyesinde barındıran ve sanayi ile sanatı buluşturmaya hedefleyen resm-i tezyini-i sınaî (sınai süsleme resmi) ile tavan ve kubbe tezyinatı ya da tiyatro dekorları gibi üretimleri hedefleyen fresk ve pano alanları (*Sanayi-i Nefise Mektebi Âlisi Talimatnamesi* 1340, 2011: 779; Genel, 2021: 423).

Tezyini sanat eğitiminin, 1919’da resimlemeye dayalı bir atölye olarak biçimlendirilmesi, beş yıl sonra ise tüm yaşam alanına uygulanabilecek ve günlük kullanım nesnelerinin üretimini içine alacak anlayış ve kapsamda bir şubeye dönüştürülmesi oldukça dikkat çekicidir. Dahası, 1924’te güzel sanatlar eğitiminin içinde başlı başına bir alan olarak yer bulmasını izleyen yaklaşık on yıllık sürede -aşağıda detaylandırılacağı üzere- şube, dinamik bir yapılanma süreci geçirmiştir. Bu süreç, modernleşme sürecinin bir parçası

⁴ Yönetmeliğin tam metni için bkz. Sanayi-i Nefise Mektebi Âlisi Talimatnamesi 1340. (2011). İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.

olarak, Avrupa'dakine muadil üretebilme fikriyle yakın ilişki içinde ve yurt dışında eğitim almış kimi sanatçıların yönlendirmesiyle ilerlemiştir.

4.2. Hüseyin Avni Lifij ve 1925 Uluslararası Modern Dekoratif ve Endüstriyel Sanatlar Sergisi

Bu yıllarda Tezyini Sanatlar Şubesinin tek hocası 1923'te göreve başlayan Hüseyin Avni Lifij'dir ve mimari ile ilişki kurarak alçı kabartma ve çinilerden desen çizimi üzerine eğitim vermektedir (Cezar, 1973, s.y.). Sanatçı, bu alanın gelişimi için her zaman çaba sarf etmiş ve konuyu gündemde tutan önemli isimlerden olmuştur. Lifij, süsleme sanatları eğitiminin daha çok önemsenmesi ve kurumsallaştırılması gerektiğini her fırsatta dile getirmiş, bu eğitimin Sanayi-i Nefise Mektebinin bir şubesiyle sınırlı tutulmasını eleştirmiştir. 1 Aralık 1924'te *Hakimiyet-i Milliye*'de "Harsımızın ve İktisadiyatımızın Yükselmesi İçin Sanayi-i Tezyiniyeye Ehemmiyet Vermeliyiz" başlığıyla kaleme aldığı yazısında sanatla endüstrinin buluşmasının önemini dile getirmiştir. Lifij'e göre Türk sanatı "her şeyden evvel tezyini ve endüstriyeldir" ve "fayda ile güzelliği en eski zamanlardan beri pek güzel" birleştirmiştir. Sanatçı bu geleneğin köklü geçmişini de şu sözlerle ifade eder: "Resim ve heykel memleketimizde hiç iken 'arts decoratifs' [dekoratif sanatlar] cidden münkeşif [keşfedilmiş] idi." Ancak, sanatçılar üslupları yeterince yenileyememiş, geleneksel üretime alternatif arayanlar Batılı üretimi tercih etmiştir. Bunu bir "rehavet" olarak değerlendiren sanatçı, "... üzerine titrediğimiz harsımıza, iktisadiyatımızın endüstriyel kısmına yeni bir hayat vermek ve bu sahalarda bir Rönesans husule getirmek istiyorsak her şeyden evvel sanayi-i tezyiniyemizi canlandırmalıyız" sözleriyle dekoratif sanatların maruz kaldığı ihmali telafi etmenin gerekliliğini dile getirmiştir. Lifij'in önerisi, Akademiye şube eklemek yerine bu alan için ayrı okullar açılmasıdır. Ülkenin kültürel zenginliğinden yararlanılmalı ve örneğin Kütahya'da açılacak bir okulla çinicilik eğitimi, Uşak'ta ise halıcılık eğitimi öne çıkarılmalıdır (Lifij'den akt., Şerifoğlu, 2019: 155-157). Bu stratejiyle hem sanat ve zanaat alanlarındaki geleneksel birikim günün gerekliliklerine uyarlanacak hem de yerel endüstrinin gelişimi desteklenecektir.

Aynı dönemde, dekoratif sanatların süregelen yükselişi bu alandaki üretim için uluslararası bir sergi düzenlenmesi fikrini getirmiş ve 1925 Paris Uluslararası Modern Dekoratif ve Endüstriyel Sanatlar Sergisi'nin (28 Nisan-25 Ekim 1925) hazırlıkları başlamıştır. Dünyada büyük bir etki yaratan ve sonradan Art Deco stiline adını veren bu sergi, Türkiye'de de Sanayi-i Nefise Mektebinin hocaları da olan sanatçılar arasında ilgi uyandırmış, konunun gündemde tutulmasına ve aciliyetinin vurgulanmasına alan açmıştır. Türkiye Cumhuriyeti'nin bu sergiye katılım kararını eleştiren Lifij, serginin / dönemin ruhuna uygun üretimlerinin olmadığını altını çizmiştir. Modern, dekoratif ve endüstriyel sanatı izleyicilerle buluşturarak ülkelerin bu yöndeki üretimlerine dair bir

profil sunacak, farklı ülkelerin üretimlerini karşılaştırma imkânını sağlayacak olan sergiye, bağlamına uygun bir seçki göndermek Lifij'e göre ihtimal dahilinde bile değildir. Lifij'in 12 Mart 1925 tarihli *İkdam* gazetesindeki yazısına göre, gönderilecek eserlerin ülkenin meşhur ve çağdaş binalarından bazılarının Sanayi-i Nefise Mektebinin hocaları tarafından yapılacak maketlerinden, okullardan toplanacak elişli çalışmalarla eski halı ve kumaşlardan oluşması planlanmıştır. Sanatçıya göre okulun hocalarının Maarif Vekaletinin isteğini karşılaması oldukça güçtür, çünkü ülkenin meşhur binaları “kadim camiler, türbeler, medreseler, çeşmeler”dir, ancak bunlar çağdaş değildir. Çağdaş sayılabilecek kimi saraylar ve camilerse meşhur değildir. Üstelik dekoratif sanatlar sergisinde sadece bina maketlerinin teşhir edilmesi de yeterli değildir. Lifij'in vurguladığı üzere artık binanın cephelerinde tercih edilen stilden, içinde kullanılacak eşyalara kadar her bir bileşenin üslup birliği içinde olması gerekmektedir. Maarif Vekaletinin izlediği yöntemle bu estetik bütünlüğün yansıtılması ise mümkün olmayacaktır (Lifij'den akt., Şerifoğlu, 2019: 185-189).

Serginin modern dünyada karşılık geldiği noktayı bilen Lifij, Sanayi-i Nefise Mektebinin tezyini sanat öğretmeni olması nedeniyle, savaş sonrası yenilenen görsel üretimi ve bu üretimi sağlayan eğitimi yerinde incelemek için sergiye gönderilmesini talep etmiştir. Yanıt olumsuz olunca kendi imkânlarıyla giderek bir buçuk ay Paris'te kalmıştır (Lifij'den akt., Şerifoğlu, 2019: 190-191). Ayrıca Mustafa Cezar'ın aktardığına göre (1973, s.y.), Lifij 1926'da Paris'te bir ay geçirmiş, bu süre içinde dekoratif sanat eğitimi veren hocalarla görüşmeler yapmış ve İstanbul'a döndüğünde Akademiye bu konuya odaklanan bir rapor sunmuştur.

Sergiyle aynı yıl Sanayi-i Nefise Mektebi Müdürü Nazmi Ziya da Maarif Vekâletine İtalya'daki bir dekoratif sanatlar okuluna ait yönetmeliği sunarak benzer bir kurumun İstanbul'da açılmasını önermiştir. Nazmi Ziya “Bu yoldaki mekteplerin son senelerde Avrupa ve Amerika'da ziyade menafî görüldüğünden her gün adetleri ziyadeleştirilmektedir. Böyle bir mektebin memleketimizde de tesis ve küşadî nazar-ı dikkati celp edecek bir yenilik olacağı ve pek büyük menfaatler temin” edeceğini söyleyerek konunun önemi belirtmiştir (BCA. 180-09-85-412-1:36). Ancak bu öneri hayata geçirilmemiş, Sanayi-i Nefise Mektebi tezyini sanatlar eğitimi veren tek okul olmaya devam etmiştir.

4.3. Maarif Vekili Mustafa Necati, 1927 Avrupa Gezisi ve “Süsleme Sanatı Düşü”

20. yüzyılın ilk çeyreğinde Avrupa ve Amerika'da dekoratif ve endüstriyel sanatlar giderek yükselirken, hatta 1926'da Paris'teki dekoratif sanatlar okulu yükseköğretim kurumu statüsüne taşınmışken, Türkiye Cumhuriyeti'nde bu alanlardaki üretimi yönlendirecek zanaatçı/sanatçıların yetişmesini sistematik olarak sağlayabilecek kurumların eksikliği

de giderek daha fazla hissedilmeye başlamıştır.

20 Aralık 1925'te göreve gelen Maarif Vekili Mustafa Necati'nin 1927'de eğitim-öğretim sistemlerini incelemek üzere gerçekleştirdiği Avrupa seyahati, süsleme sanatları eğitiminin gelişiminde ayrı bir öneme sahiptir. Bu seyahatte Mustafa Necati'ye eşlik eden iki isimden birinin Sanayi-i Nefise (Güzel Sanatlar) Müdürü Namık İsmail Bey olması (Maarif Vekilimizin Avrupa Seyahatine Hareketi, 14 Ocak 1927), güzel sanatlara verilen önemin bir göstergesidir. Prag, Berlin, Paris ve Londra gibi Avrupa başkentlerinde yapılan incelemelerin ardından Mustafa Necati'nin 3 Şubat 1927'de yaptığı açıklamadan süsleme sanatlarının, güzel sanatlar eğitiminde yapılacak revizyonun odak noktalarından biri olarak belirlendiği anlaşılmaktadır:

Güzel sanatın eşya üzerindeki uygulaması demek olan süsleme sanatına özellikle önem vereceğiz. Bu son nokta yalnız güzel sanatlar sorunu değildir. Genellikle okullardaki kimi sanatların gelişmesi için koşuldur. Kimi eski Türk sanatları ancak çağcılaştırılarak yaşayabilecektir. Bunun için süsleme, beze-me sanatlarının gelişmesi gerekir. Öte yandan yabancı yapımları yerine Türk yapımlarının konabilmesi için süsleme sanatı düşünün yurda girmesi gerekir. Yoksa, bir takım sanatlar Türkiye'ye giremez. Onun için bu süsleme sanatının yurtda kurulmasına çalışacağız. Bu nedenle şu iki nokta da incelenecektir:

1-Eski sanatlarımız nasıl çağcılaştırılabilir?

2-Türkiye'de bulunan eski sanatlardan hangileri süsleme sanatı uzmanlarını gereksinir?

Bu sorun üzerine yapılacak incelemelerin sonucuna göre, Güzel Sanatlar Okulu'ndaki Süsleme Sanatları Kolu'nu geliştireceğiz. İzleyeceğimiz yol bu kolu sanat ile yakından ilgilendirmektir. Bunun için dokuma ve tezgâhları, çini, toprak ve başka işlik sahipleri ile işbirliği edeceğiz. [...] Süsleme sanatları uzmanlarından yararlanmak için Güzel Sanatlar Müdürümüz gereken kişilerle görüşmüştür. Yakında bu uzmanları da getirmiş olacağız (İnan, 1980: 121-123).

Mustafa Necati'nin bu açıklamada kullandığı “süsleme sanatı düşü” hem bu konuya atfedilen önemi hem de mevcut durumda bu üretime uzaklığı başlı başına anlatabilecek kadar güçlü bir ifadedir. 12 Nisan 1927'de Türkiye Büyük Millet Meclisi'nde bütçe görüşmeleri esnasında sarf ettiği şu sözler de kendisinin bu konuyu oldukça önemseydiğini açıkça gösterir: “Ulusun varlığının önemli yapıtlarından biri güzel sanatlardır. Batı uygarlığı içinde bulunan uluslar arasında yazık ki, güzel sanatlar bakımından çok geri bulunduğumuza kuşku yoktur. Dahası, sanat tadının yetkinleşmemesi mimarlığımızın, süsleme sanatını gereksiyen halıcılığımızın, dokumalarımızın, çiniciliğimizin ilerlememesini de sonuçlandırmıştır” (İnan, 1980: 37). Mustafa Necati'nin Batılı ülkelerle karşılaştırmalı değerlendirmeler yapması ve süsleme sanatlarının gelişimini bir ihtiyaç olarak ortaya koyması, dekoratif sanatlar eğitiminin dönüşümü için alan açmış, yabancı uzmanların getirilmesi gibi bütçeye ihtiyaç duyulacak adımların hızlıca atılmasını, okulun bu alandaki yapılanmasının ivmelenmesini sağlamıştır.

4.4. Namık İsmail ve Güzel Sanatlar Akademisi

1926'da resim eğitimini denetlemek üzere müfettiş olarak atanan, 1927'de ise Güzel

Sanatlar Akademisinin müdürlüğüne getirilen Namık İsmail'in (Rona, 1992: 20) Avrupa seyahatini gerçekleştiren heyette yer alması, Akademi için çizilecek rotada son derece kritik bir etkidir. Sanatçı ilk yurtdışı eğitimini 1911-1914 arasında Paris'te önce Académie Julian'da, ardından École Nationale et spéciale des Beaux-Arts'da Fernand Cormon'un atölyesinde almıştır. 1917-1919 yılları arasında Berlin'de Lovis Corinth ve Max Libermann'ın atölyelerinde çalışmış, 1922'de tekrar Paris'e gidip dört yıl kalmıştır (Rona, 1992: 18-20). Bu dönemde Namık İsmail'in bir süre École Nationale des Arts Décoratifs'te eğitim aldığı, 1925'te Paris'te düzenlenen sergiyi gördüğü ve teşhirden etkilendiği de anlatılmaktadır (Cezar, 1973, s.y.).

Eğitim hayatının yanı sıra, sanatçının dekoratif sanatlarla kurduğu ilişkinin anlaşılmasına yardım edecek bir yönü de siyasi kimliğidir. Namık İsmail 1919'da, Almanya'da eğitim gören ve sosyalist eğilimlerden etkilenen Türk öğrencilerden oluşan Türk Kulübünün içinde yer almıştır. Aynı yıl bu topluluk Türkiye İşçi ve Çiftçi Partisine dönüşmüş, başkanlığını Mehmet Vehbi Sarıdal'dan sonra Namık İsmail üstlenmiştir. Partinin yayınladığı *Kurtuluş* dergisinde Namık İsmail'in "Sosyalizm ve Sanat" başlığıyla iki yazısı yer almıştır. Sanatçı, bu yazılarında 19. yüzyılda kapitalist sistemin yükselişinin, sanatta kuraklık yarattığı düşüncesini tartışmaktadır. Ona göre, endüstriyel üretim, süreçten el işçiliğini çıkartarak estetik değeri ihmal eden makine üretimini yükseltmiştir. Bek Arat'ın da belirttiği gibi (2016: 13-18), Namık İsmail'in bu görüşleri Arts and Crafts hareketinin felsefesini anımsatmaktadır. Namık İsmail'e göre sanatçı, toplumun isteklerini yerine getiren yaratıcı bir işçidir ve sanat topluma yararlı olmalıdır. Öyle ki ona göre "resim, duvardan, kubbeden, binadan ayrıldığı gün, dalından kopan bir yaprak gibi kurumaya" başlamıştır (Günay, 1937: 17). Namık İsmail ayrıca, endüstrileşme paralelinde, biçim, çizgi ve rengin hâkimiyetinin giderek daha çok hissedildiği süsleme sanatlarının günlük kullanım nesnelerinde aranmasının artacağını da ifade etmiştir (Bek Arat, 2016: 26). Nurullah Berk (1981: 55-57), Namık İsmail'in sanatını "çoğu zaman plastik - biçimsel nitelikteki resim anlayışıyla süslemeci bir karakter taşıyan çizgisel ve renksel tasarımı karıştırmak, 'dekoratif' sanatları ağır başlı, biçimsel araştırmalara tercih etmek eğilimini açığa vurmuştu" sözleriyle tarif etmiştir. Bu yaklaşımlarıyla tanınan Namık İsmail, Avrupa gezisinin ardından süsleme sanatları eğitiminin yapılandırılması için çizilen yol haritasında belirleyici bir role sahip olmuştur.

4.5. Tezyini Sanatlar Şubesinin Yapılandırılması

1926-1927 yıllarında,⁵ Sanayi-i Nefise Mektebinin Tezyini Sanatlar yani Süsleme Sanatları Şubesi yapılandırılmıştır. Olasılıkla 1927 Avrupa seyahatinden önce hazırlanan düzenlemeler, üç aşamada verilmesi planlanan bir süsleme sanatları eğitimine işaret etmektedir. Öğrencilerin önce bitki, hayvan, insan çalışmalarının yanı sıra manzara ve okul müzesinde yer alan süsleme örneklerinden resimler yapması tasarlanmıştır. Ardından teorik eğitime yoğunlaşılması, ünlü üslupların öğretilmesi ve uygulamalarının yapılması planlanmıştır. Bu aşamadan itibaren öğrencilerden tezyini resimler üretmeleri beklenmiştir. Eğitimlerinin son aşaması ise uygulama ve uzmanlaşmaya ayrılmıştır. Sunulan üç uzmanlaşma alanı şu şekildedir:

- 1- Ev eşyası, tahta ve marokeş işleri.
- 2- Cam, çini, yazma ve basma resimleri, duvar tezyinatı.
- 3- Her nevi madeniyat, demir, tunç, kemik, kuyumculuk işleri.

Öğrencilerin yöneleceği meslek gruplarına göre yaldız ve lake, işleme, halı, kuyumculuk gibi alanlarda atölyelerin açılmasına da karar verilmiştir. Ayrıca Avrupa müsabakasına katılıp birinci olan mezuna iki yıl Avrupada eğitim, ikinci olana altı ay Avrupa'ya seyahat bursu verilmesi kararlaştırılmıştır (BCA. 180-09-85-412-1/1-16; BCA. 180-09-84-409-1:8).

Süsleme Sanatları Şubesinin eğitim kadrosunun aralarında yabancıların da bulunduğu uzmanlarla zenginleştirilmesi ve içeriğinin güçlenmesi ise Avrupa seyahatinden sonra gerçekleşmiştir. Eğitim bu yıllara kadar Hüseyin Avni Lifij'in yanı sıra kaynaklarda Tito-laquier ya da Tito Laguier olarak anılan ve 1925'te kadroya dahil edilen İtalyan bir hoca ile sürdürülmüştür (Cezar, 1973, s.y.; Küçükerman, 2015: 108). O dönemin öğrencilerinden olup sonrasında eğitim kadrosuna katılan Sabih Gözen, hocanın öğrencilere sadece natüremort yaptırdığını anlatmaktadır (Gezgin, 2003: 23). 1924'te güncellenen yönetmelik, öğrencilerin iki sene genel dersleri takip etmesi, üçüncü yıl uzmanlıkları seçmesini gerektirdiğinden Avrupa gezisinin zamanlaması, süsleme sanatlarında uzmanlık atölyelerinin açılacağı döneme denk gelmiştir. Programın güncellenmesinin, ihtiyaçlarla uyumunu kanıtlayan gezinin ardından, yabancı uzmanların bu atölyelere davet edilmesiyle Süsleme Sanatları Şubesi, okulda eğitimin geri planda kalan bir parçası olmaktan çıkmış

⁵ Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Müdürlüğü Cumhuriyet Arşivi'nde 180-09-85-412-1/1-16 numarasıyla bulunan sanayi-i nefise mektebi talimatnamesinin ilk sayfasının ne yazık ki kayıp olması ve belgenin diğer sayfalarında tarih ya da imza bulunmaması nedeniyle kesin tarihi saptanamamaktadır. Öte yandan belge, 26 Ağustos 1926 tarihli bir başka belgeye referans vermektedir ayrıca Sanayi-i Nefise Mektebi ismini kullanmaktadır. 29 Ağustos 1927'den itibaren okulun Sanayi-i Nefise Akademisi olarak anılmaya başlanması göz önünde bulundurulduğunda, yönetmeliğin Ağustos 1926'dan Ağustos 1927'ye kadar olan bir yıllık süreçte kaleme alındığı anlaşılmaktadır.

ve ivme kazanmıştır.

2 Haziran 1927’de Hüseyin Avni Lifij’in ölümünün ardından Eylül ayında Akademi’de önce Fransız kökenli ve İstanbul doğumlu Albert Mille istihdam edilmiştir (BCA. 180-09-84-411-1:131). Ekim ayında ise Avusturya’dan “Viyana Sanayi-i Nefise Müzesi Sanayi-i Tezyiniye Mektebi çini işleri muallimi” olarak anılan Weber ile anlaşmaya varılmıştır (BCA. 180-09-84-409-1:60; BCA. 180-09-84-409-1:9). Afiş Atölyesi’ni kuran Weber, “genç, dinamik, bilgili” bir hoca olarak öğrencilere grafik çalışmayı öğretmiştir (Gezgin, 2003: 33).

Bu alanın yerleşmesi, sanatçıların sayıca arttırılması ve donanımlı uzmanlar olarak yetiştirilmesi için öğrencilere yurt dışı desteği de verilmiştir. Örneğin resim bölümünden birincilikle mezun olan Fahrettin Arkunlar, 1925’te önce Paris’te Académie Julian’da ve École Nationale des Arts Décoratifs’te eğitim görmüş, 1927’de Almanya Leipzig’e geçerek öğrenimini kitap ve ilan resimleri üzerine sürdürmüştür. Ayrıca kendi imkânlarıyla Paris’e gitmiş olan İsmail Hakkı Oygur da tezyini sanatları için burs programına dâhil edilmiştir (BCA. 180-09-84-411-1:97; Gençel, 2021: 259). 1927’de Paris’e gönderilen diğer isimler arasında 1925’te resim bölümünden mezun olan ve yurt dışı eğitimini afiş üzerine alan Mithat Özar ile 1927’de resim bölümü mezun olup fresk ve dekorasyon tekniklerine yoğunlaşan Edip Hakkı Köseoğlu bulunmaktadır. Ayrıca 1928 mezunu Vedat Ar da Paris’te endüstriyel sanat alanında çalışmıştır (Özsezgin, 2010: 58, 354, 402).

Yurda döndüğünde İsmail Hakkı Oygur, Weber’le birlikte çalışmak üzere yardımcı hoca olarak görevlendirilmiş ve 1929’da seramik atölyesinin kurulmasıyla birlikte burada ders vermeye başlamıştır. Aynı yıl Philip Ginther göreve başlayarak iç mimarlık atölyesini kurmuştur. 1938-1939’da vitrin ve tiyatro atölyesi, ardından fotoğraf atölyesinin kurulmasıyla Tezyini Sanatlar Şubesi genişlemeye devam etmiştir (Cezar, 1973, s.y.).

Açılan bu atölyelerin, 1924’te ya da 1926-1927’de yapılan düzenlemelerle uzmanlaşma alanları açısından örtüşmediği, miras alınan geleneksel sanatları kapsamadığı görülmektedir. Nitekim Mustafa Necati’nin Avrupa gezisi ardından yaptığı açıklamada kimi eski sanatların “ancak çağcılaştırılarak” yaşayabileceği, “Türkiye’de bulunan eski sanatlardan hangileri süsleme sanatı uzmanlarını gereksinir?” konusunun araştırılacağı açıklamaları göz önünde bulundurulduğunda miras alınan geleneklerle kurulan ilişkinin nasıl biçimlendiği sorusu gündeme gelmektedir.

Bu noktada bakışı 20 Mayıs 1915’te kurularak hat sanatı eğitimini kurumsallaştıran Medresetü’l Hattâtîne çevirmek gerekir. Okul, 3 Mart 1924’te çıkarılan Tevhid-i Tedrisat kanunun ardından lağv edildikten sekiz ay sonra Hattat Mektebi adıyla; 1 Kasım 1928 tarihli Harf İnkılabını takiben 1929’da ikinciye kapatıldıktan dört ay sonra ise Şark Tezyini

Sanatlar Mektebi olarak tekrar açılmıştır. Nihayet 1936'da Güzel Sanatlar Akademisinin bünyesine katılmış, ancak Tezyini Sanatlar Şubesinin bir parçası haline getirilmeden, Türk Tezyini Sanatları Şubesi adıyla ayrı bir alan olmuştur. Böylece Batılı yöntemlerle eğitim ve üretim hedefleyen Akademinin eğitimine tezhib, Türk ciltçiliği, Türk minyatürü, Türk tezyinatı ve çini nakışları, sedef kakmacılığı, lâke gibi alanlar eklenmiştir (Derman, 2015). Türk Tezyini Sanatlar Bölümü, zaman içinde önce Türk Süsleme Bölümü'ne dönüşmüş, ardından da Tezhip ve Minyatür ile Çini Atölyesi olarak bölüme entegre olmuştur (Cezar, 1973, s.y.).

Güzel Sanatlar Akademisi, 1957 yılında İstanbul Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu eğitim vermeye başlayana dek Türkiye'de süsleme sanatları / dekoratif sanatlar eğitimi sürdüren tek kurum olarak kalmıştır. On yıllara yayılan sürecin sonunda Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü, Seramik ve Cam Bölümü ile Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü gibi bölümler, zaman içinde Sanayi-i Nefise Mektebinin Tezyini Sanatlar Şubesinden ayrılarak ayrı bölümler haline gelmiştir.

5. SONUÇ

Osmanlı İmparatorluğu'ndan Türkiye Cumhuriyeti'ne uzanan süreçte süsleme sanatları eğitiminin kurumsallaşmasında birden fazla dinamiğin ve aktörün rolü olduğu görülmektedir. 19. yüzyıldan itibaren, endüstri devriminin etkisiyle Avrupa ve Amerika'da yükselişe geçen dekoratif sanat eğilimleri karşısında İmparatorlukta ve Cumhuriyetin erken döneminde hem iktisadi kalkınma için hem de “modernlik” ve “gelişmişlik” işareti olarak süsleme sanatları / dekoratif sanatlar eğitimi ve üretimi bir gerekliliğe dönüşmüş, modernleşme hareketlerinin bir parçası olarak ele alınmıştır.

Sanayi-i Nefise Mektebi kurulduğunda (1882), dekoratif sanatların eğitimi ve üretimindeki eksiklikler gündeme getirilen konular arasında olmasına rağmen, bu alan güzel sanatlar okulunda yer alacak bir dal olarak değerlendirilmemiştir. 1924'te Sanayi-i Nefise Mektebinde bu alanın ayrı bir bölüm olarak açılması ise geçen yaklaşık 40 yıllık süre içinde, sanat ve zanaatı birleştiren fikirlerin İmparatorluk / Cumhuriyet sanat ortamında da etkili olduğunu, önceki yüzyıllarda sanat dalları arasında kurulan hiyerarşik düzenin değiştiğini göstermektedir. Ayrıca bu adımla Sanayi-i Nefise Mektebinin çağın ruhuna uygun, modern yaklaşımlarla şekillenen güzel sanatlar eğitimi devlet teşkilatına katma işlevi yenilenmiştir. Tezyini Sanatlar Şubesi ile değişen dünyanın ihtiyaçlarıyla ortaya çıkan yeni eğilimler, kurumsal yapının içine katılarak okulun çağdaş ve güncel olmaya hizmet eden konumu korunmuştur.

Nazmi Ziya ve Cemil Cem Beyler tezyini sanatlar eğitiminin okula girişinde etkili

isimlerden olmakla beraber, Cumhuriyet döneminde bu yenilenmenin ve kurumsallaşmanın önde gelen aktörleri, okulun ikinci eğitim kuşağı olan 1914 Kuşağı'nın üyelerinden Namık İsmail ve Hüseyin Avni Lifij ile Maarif Bakanı Mustafa Necati'dir. Batıdaki gelişmeleri yakından takip eden bu üç ismin etkisiyle 1924'te kurulan ve sonraki on yıl boyunca dinamik bir yapılanma süreci geçiren Tezyini Sanatlar Şubesi için Batılı form ve tekniklerin esas alındığı, temel motivasyonun Avrupa ve Amerika'daki dekoratif sanat üretimine benzer bir anlayış yakalamak ve afiş, ilan, duvar kağıdı ya da mobilya tasarımı gibi modern dönemin ihtiyaçları doğrultusunda uzmanlaşma alanları sunmak olduğu anlaşılmaktadır. Nitekim Medresetü'l Hattâtîn adıyla kurulan okulun 21 yıllık varlığında iki kez kapatılıp yeniden açılması, okulun işlevinin görünürleşmesi ve miras alınan geleneksel sanatların modernleşme döneminde konumlandırılmasıyla ilgili güçlüğe işaret etmektedir. İmparatorluktan Cumhuriyete uzanan tüm bu süreç, modernleşme sürecinin kültürel alandaki bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır.

KAYNAKLAR

- Avcıoğlu, N. (2014). *Turquerie ve Temsil Politikası, 1728-1876* (Çev: R. Akman). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Aydın Altay, S. C. (2015). *Yıldız Çini Fabrika-i Hümayûnu Üretimi Art Nouveau Eserler*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ballon, F. ve Wittman R. (1996). *Teaching the Decorative Arts in the Nineteenth Century: The École Gratuite de Dessin, Paris*. *Studies in the Decorative Arts*, 3(2), 77-106.
- Bek Arat, G. (2016). Siyasi Parti Başkanı, “Sosyalizm ve Sanat” Makalelerinin Yazarı Resam Namık İsmail. *Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 33(1), 13-28.
- Bend-i Mahsus: Sanayi-i Nefise ve Tiyatro. (30 Kânunuevvel 1298 [11 Ocak 1882]). *Tercüman-ı Hakikat*, 2.
- Berk, N. (1981). Türk Resminde Modern Eğilimlere İlk Adımlar. N. Berk ve A. Turani (Ed.). *Başlangıcından Bugüne Çağdaş Türk Resim Sanatı Tarihi*, Cilt: 2 içinde (s.7-134). Tıglat Yayınları.
- Bunulday, S. (2001). *Bauhaus’un Türkiye’deki Sanat Eğitimine Etkileri ve Yansımaları*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Cezar, M. (1973). *Kuruluşundan Bugüne Akademi*. M. Cezar (Ed.). *Devlet Güzel Sanatlar Akademisi 90. Yıl içinde* (s.y.). Devlet Güzel Sanatlar Akademisi.
- Cezar, M. (1995). *Sanatta Batı’ya Açılış ve Osman Hamdi*. İstanbul: Erol Kerim Aksoy Kültür, Eğitim, Spor ve Sağlık Vakfı Yayını.
- Çelik, Z. (2005). *Şark’ın Sergilenişi: 19. Yüzyıl Dünya Fuarlarında İslam Mimarisi*. İstanbul: Tarih Vakfı Yayınları.
- Dempsey, A. (2010). *Styles, Schools & Movements: The Essential Encyclopaedic Guide to Modern Art*. Londra: Thames & Hudson.
- Deringil, S. (2014). *İktidarın Sembolleri ve İdeoloji: II. Abdülhamid Dönemi (1876-1909)* (Çev: G. Çağalı Güven). İstanbul: Doğan Kitap.
- Derman, M. U (2015). *Medresetü’l Hattâtîn Yüz Yaşında* (2. Bs.). İstanbul: Kubbealtı Yayınları.

- Gençel, Ö. (2021). Sanayi-i Nefise Mektebi (1882-1928). (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Germaner, S. (1991) Osmanlı İmparatorluğu'nun Uluslararası Sergilere Katılımı ve Kültürel Sonuçları. Tarih ve Toplum, 95, 33-40.
- Germaner, S. ve İnankur, Z. (2002) Oryantalistlerin İstanbul'u. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Gezgin, A. Ö. (Ed.). (2003). Akademi'ye Tanıklık 3: Güzel Sanatlar Akademisi'ne Bakışlar: Dekoratif Sanatlar. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Giz, A. (1985) Islah-ı Sanayi-i Komisyonu. H. İnalcık ve M. Seyitdanlıoğlu (Ed.). Tanzimat içinde (s. 1360-1362). İş Bankası Kültür Yayınları.
- Günay, İ. S. (1937). İdeal Sanatkar Namık İsmail: Büyük Türk Sanatkârı Namık İsmail'in Hayatı ve Eserleri. İstanbul: Babok Basımevi.
- Hüseyin Haşim. (1 Haziran 1330 [1914]/2007). Tomas Efendi. Y. Zihnioğlu (Der.) Osmanlı Ressamlar Cemiyeti Gazetesi içinde (s. 267-268). İstanbul: Kitap Yayınevi.
- İnan, M. R. (1980). Mustafa Necati. Ankara: İş Bankası Yayınları.
- İslimyeli, N. (1965). Asker Ressamlar ve Ekoller. Ankara: Asker Ressamlar Sanat Derneği.
- Küçükerman, Ö. (2015). Sanayi-i Nefise Mektebi'nden Endüstri Tasarımına Mobilya. Ankara: Orta Anadolu İhracatçıları Birlikleri, Ankara.
- Maarif Vekilimizin Avrupa Seyahatine Hareketi. (14 Ocak 1927). Hakimiyet-i Milliye, 1.
- Özsezgin, K. (2010). Görsel Sanatçılar Ansikopedisi (3. Bs.). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Pevsner, N. (1977). Pioneers of Modern Design: From William Morris to Walter Gropius. Londra: Penguin Books.
- Read, H. (1973). Sanat ve Endüstri: Endüstriyel Tasarımın İlkeleri (Çev: N. Bayazıt). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Matbaası.
- Rona, Z. (Ed.). (1992). Namık İsmail: Yaşamı ve Sanatı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Salahaddin Bey. (1867). La Turquie l'Exposition Universelle de 1867. Paris: Librairie Hachette.
- Sanat. (20 Ocak 1876). Basiret, 1.
- Sanayi-i Nefise. (19 Eylül 1302 [1 Ekim 1886]). Tercüman-ı Hakikat, 3.

- Sanayi-i Nefise Mektebi Âlisi Talimatnamesi 1340. (2011). İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.
- Sanayi-i Nefise Mektebi'nin Tevsi'. (1 Zilhicce 1308 [8 Temmuz 1891]). Tercüman-ı Hakikat, 2.
- Semper, G. (2019). Bilim, Endüstri ve Sanat: Londra Endüstri Sergisi Kapanışında Sanat Konusunda Ulusal Bir Zevkin Gelişmesine İlişkin Öneriler (1852) (Çev: A. Tümertekin ve N. Ülner). İstanbul: Janus Yayıncılık.
- Serarslan, H. (1995). Hamdullah Suphi Tanrıöver. Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü.
- Semiz, Y. (2004). Osmanlıda Mesleki Teknik Eğitim İstanbul Sanayi Mektebi (1869-1930). Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi, 15, 275-295.
- Serin, S. (2020). Yıldız Porcelain Factory: The Heart of Production in the Palace Garden with Its Establishment and Operation. Turkish Journal of History, 72, 139-166.
- Seyitdanlıoğlu, M. (2014) Tanzimat Dönemi Osmanlı Sanayii (1839-1876), H. İnalcık ve M. Seyitdanlıoğlu (Ed.). Tanzimat içinde (s. 711-728). İş Bankası Kültür Yayınları.
- Silverman, D. L. (1992). Art Nouveau in Fin-de-siecle France: Politics, Psychology, and Style Studies On the History of Society and Culture. California: University of California Press.
- Şerifoğlu, Ö. F. (2019). Avni Lifij Sanat Yazıları. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Toprak, Z. (1985). Tanzimat'ta Osmanlı Sanayii. M. Belge (Ed.) Tanzimat'tan Cumhuriyet'e Türkiye Ansiklopedisi, c.5, içinde (s. 1345-1347). İletişim Yayınları.
- Ürekli, F. (1997) Sanayi-i Nefise Mektebi'nin Kuruluşu ve Türk Eğitim Tarihindeki Yeri. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Williams, H. (2015). Turquerie – 18. Yüzyılda Avrupada Türk Modası (Çev: N. Elhüseyni). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Arşiv Kaynakları
- T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı Osmanlı Arşivi (BOA)
- İrade-i Dâhiliye (İ.DH.) 842:67709, 20 Kânunuevvel 1297 (1 Ocak 1882).
- Maarif Nezareti Meclis-i Kebir-i Maarif (MF.MKB.) 215/84, 5 Teşrinisani 1335 [5 Kasım 1919]).

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı Cumhuriyet Arşivi (BCA)

180-09-84-409-1:8 Kânunuevvel [Aralık] 1927.

180-09-84-409-1:9, 25 Teşrinievvel [Ekim] 1927.

180-09-84-411-1:131, 25 Eylül 1927.

180-09-84-409-1:60, 20 Ağustos 1927.

180-09-84-411-1:97, 30 Nisan 1927.

180-09-85-412-1:36, 27 Ağustos 1925.

180-09-85-412-1:1-16, t.y.

İnternet Kaynakları

http 1. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 03.07.2023)

A REVIEW OF THE VISUAL COMMUNICATION DESIGNS OF DOODLES CREATED BY GOOGLE FOR TÜRKİYE

• Dr. İbrahim YILDIZ* • Assoc. Prof. Dr. Engin UĞUR**

ABSTRACT

Google Doodles, which are brief, playful, and spontaneous alterations to the Google logo, have emerged as a globally recognized visual communication phenomenon. These Doodles are incorporated into the Google logo and serve as visual communication elements designed to infuse the search engine's users with a sense of joy and celebration on special days, events, and other noteworthy occasions. From a visual communication design perspective, Google Doodles aim to convey a unique and meaningful message to their users. Although they are commonly referred to as Google Doodles, these designs, which are primarily illustrations, adhere to the tenets of visual communication design. A review of the literature reveals that no study has been conducted on Google Doodle designs in terms of visual communication design. This article is a unique contribution to the field, as it addresses a gap in the literature by conducting a study on visual communication design. The primary objective of this study is to evaluate the doodle examples designed by Google for Türkiye in terms of their visual communication design performance. A descriptive analysis of the Google Doodles created for Türkiye was conducted through a document analysis method. The findings indicated that the doodles were successful in terms of visual communication design, but there were significant deficiencies in reflecting the characteristic features of the people depicted in the doodles.

Keywords: Visual communication, Communication design, Design principles, Doodle.

* The Directorate of State Archives of the Presidency of the Republic of Türkiye, ibrahim.yildiz@devletarsivleri.gov.tr, ORCID: 0000-0002-2542-389X

** Bolu Abant İzzet Baysal University, Faculty of Fine Arts, Department of Graphics, engin.ugur@ibu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7831-5449

GOOGLE'IN TÜRKİYE İÇİN TASARLADIĞI DOODLELARIN GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

• Dr. İbrahim YILDIZ* • Doç. Dr. Engin UĞUR**

ÖZET

Google logosunda yapılan eğlenceli, şaşırtıcı ve bazen de doğaçlama değişiklikler anlamına gelen Doodle'lar tüm dünyada ilgiyle takip edilen bir görsel iletişim klasiğine dönüşmüştür. Doodlelar, Google logosunun bir parçası olarak kullanılır ve arama motorunun kullanıcılarına özel günlerde, etkinliklerde ve diğer özel olaylarda eğlenceli bir dokunuş eklemek amacıyla tasarlanmış görsel iletişim elemanlarıdır. Doodlelar, görsel iletişim tasarımı açısından değerlendirildiğinde kullanıcılarına yönelik özel bir mesaj verme amacı taşımaktadır. Google Doodle olarak tanımlanmış olsa da ağırlıklı olarak birer illüstrasyon çalışmaları ifade eden bu tasarımlar, görsel iletişim açısından tasarım ilkelerine göre bir performans ortaya koymaktadır. Literatür incelendiğinde, Google Doodle tasarımları üzerine görsel iletişim tasarımı açısından herhangi bir çalışma yapılmadığı görülmektedir. Bu makale, görsel iletişim tasarımı üzerine bir çalışma yürüterek literatürdeki bir boşluğu gidermesi açısından alana özgün bir katkı niteliğindedir. Bu çalışmanın temel amacı Google'ın Türkiye için tasarladığı doodle örneklerinin görsel iletişim tasarımı performansı açısından değerlendirilmesidir. Bu amaçla çalışmada Google tarafından Türkiye için hazırlanan doodle örneklerinin tasarım ilkeleri ve görsel içerik gücü açısından doküman incelemesi yöntemiyle betimsel analizi yapılmıştır. Elde edilen bulgulara göre, Türkiye'ye özel hazırlanan doodle görsellerinin görsel iletişim tasarımı açısından başarılı olduğu ancak doodle görseline konu olan kişilerin karakteristik özelliklerinin tasarımlara yansıtılmasında önemli eksikler bulunduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Görsel iletişim, İletişim tasarımı, Tasarım ilkeleri, Doodle.

* T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı, ibrahim.yildiz@devletarsivleri.gov.tr, ORCID: 0000-0002-2542-389X

** Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, engin.ugur@ibu.edu.tr,

ORCID: 0000-0001-7831-5449

1. INTRODUCTION

Visual communication designs are a pervasive feature of contemporary society, where information is transmitted at an astonishingly rapid pace. In addition to the speed with which visual communication can be conveyed, the ability to attract and hold the attention of the audience is a significant advantage. This is particularly relevant in the context of modern communication, where the ability to capture and hold the audience's attention is crucial. The logo of the world-famous search engine Google is published with special designs called "doodles" to commemorate some important days or people at the national or global level. These special designs, which are prepared for important days or persons of a country, are also prepared for Türkiye. Doodles prepared for people, days, and events that have a special place in our country are visual communication works of Google that reflect a special interest to users in Türkiye.

Google Doodles are designs that result from immense imagination and creativity, allowing for the conveyance of detailed narratives through still images or brief videos. These visual content pieces are simultaneously entertaining and informative. Google Doodles, which are prepared on significant days for countries, historical figures, scientific success stories, and numerous other subjects, exemplify a distinct form of visual communication design in the modern communication age (Belova, 2021: 13). A visual communication design that appeals to a vast audience must meet expectations in terms of both content and design. As is the case with most works of visual communication design, the primary objective is to achieve a high level of visual perception. The distinctive form, size, and color structure of a doodle serve as the criteria for determining the level of visual perception. For instance, a doodle can be created with hundreds of different drawings, ranging from a simple bird drawing to a highly detailed bird drawing. In terms of visual perception, it is crucial that the drawing falls within the limits of real bird perception. Given that the simplicity of the drawing facilitates perception in doodle-type works, it can be argued that this is a more accurate design approach. The designs used in visual communication have diversified and become widespread with the possibilities of the digital world. The emergence of new designs has opened up new avenues for analysis in terms of visual communication. The doodles published by the world-famous search engine Google represent a novel and engaging approach to visual communication. The doodles designed by Google for Türkiye can be evaluated in terms of visual communication design.

The digital world is replete with a plethora of visual elements. When preparing such elements, it is of the utmost importance to ascertain the extent to which design principles have been considered. Google doodles represent a particularly prevalent and widely

disseminated form of visual element, reaching a vast audience on an international scale. This study aims to analyze Google Doodles as a visual element in the context of design principles as a form of visual communication. In this context, Google Doodle examples prepared for Türkiye were analyzed in terms of visual communication design. In the study, it was tried to reveal the importance of design principles and visual content elements in the creation of doodle designs. To this end, the concept of doodle was initially defined, and the factors influencing design performance in visual communication studies were discussed. Subsequently, Google Doodle examples designed for Türkiye were evaluated in terms of their visual communication performance through the lens of design principles.

To the best of our knowledge, no previous study has evaluated doodle designs in this manner. As there is no evaluation of doodle design examples in terms of design principles in the literature, this article is a unique contribution to the field in terms of filling a gap in the literature by conducting a study on visual communication design. Furthermore, the study is expected to present a general profile of doodle designs and provide a perspective for future studies.

2. WHAT IS DOODLE?

The term “doodle” is defined as “aimless or random scribbling, design, or sketch” (Belova, 2021: 13-14). The term “doodle,” or “simple doodle,” is used to describe the drawings created by an individual without raising their hand. When individuals are mentally occupied, they can produce intricate drawings through various forms of doodling. Since scribbles are drawings made with incomplete attention, they can produce fascinating results because they are formed by the emergence of things that are behind the human mind ([http 1](#)).

The logo on Google’s search engine page is published with special designs called doodles to celebrate significant days or commemorate notable individuals. Initially, doodles were created as fixed images comprising simple doodles. However, over time, they were designed as animations, videos, and interactive content (Coupé and Shmueli, 2021: 2). Google doodles are drawings surrounding the Google logo. Doodles are defined as “fun, surprising, and sometimes spontaneous changes made to the Google logo to celebrate holidays and anniversaries, and to commemorate famous artists, explorers, and scientists.” They are added to the archive after being published online for 24 hours. (Elali, Keiser and Odag, 2013: 189; [http 2](#)).

The practice of creating doodles on the Google logo originated in 1998 with the

introduction of a new logo designed by Google's founders to indicate their participation in the "Burning Man" festival. The first doodle design was created with a stickman image placed behind the second "o" letter in the Google logo (Figure 1). Despite its simplicity, this design marked the beginning of Google's practice of embellishing the logo to celebrate important events. While doodles were initially prepared solely for significant days, over time they were created for a multitude of special occasions, including birthdays, events, and anniversaries of notable discoveries (Scott, 2008: 64). Doodles can be broadly classified into two categories. The first category encompasses notable achievements and the individuals who achieve them, while the second category encompasses significant days. From this perspective, doodle types represent two crucial aspects of the global and glocal nature of the phenomenon (Rogers, 2018: 2).



Figure 1. *First Doodle Example (1998) ([http3](#)).*

Google Doodles are creative versions of the Google logo in terms of visual design. They are designed to highlight special days and tell detailed stories in an image or video (Belova, 2021: 14; Ryan, 2015: 79). Doodles, which serve as a design that replaces the Google logo on special occasions, are the combined form of the six letters and four colors of the Google logo, visualized in a way that evokes the original image (Britten, 2020: 338). Doodles can be designed in several different ways as a visual reference to the special day. In some instances, the designs are limited to an arrangement of the letter "o" within the logo (Figure 2a). In other instances, the designs encompass the entire logo (Figure 2b).



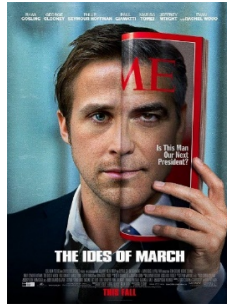
Figure 2. *a) Doodle Example (2022) ([http4](#)), b) Doodle Example (2021) ([http5](#)).*

In the contemporary era, where the prevalence of visual excess has reached unprecedented levels, the use of simple illustrations or doodle-like images may prove to be a more effective means of conveying a targeted message to the recipient, transforming an abstract concept into a tangible and easily comprehensible product. In this context, the visual designs that emerge from creative ideas are of significant importance in the transmission of messages.

3. VISUAL COMMUNICATION DESIGN

Visual communication design is a discipline that brings together visual elements to convey a message. These designed messages are conveyed through advertisements, posters, logos, and other visual elements in the environments people encounter in their daily lives. The key objective in visual communication design is to convey the message correctly and attract the attention of the audience. For this reason, visual communication designers utilize design tools such as typography, color and visual elements in the most appropriate manner while preparing a design. Furthermore, they consider the time and circumstances under which the target audience will encounter the design. One of the crucial elements in visual communication design is the use of illustrations. Illustrations serve to facilitate comprehension and interpretation of the information presented. In this regard, illustrations can be created in a variety of formats, including character and conceptual designs in vector format or graphic illustrations (Akbal, and Taşova, 2018: 25).

Visual communication design is employed in a multitude of fields and encompasses a diverse array of media. Product packaging designers, for instance, utilize their expertise to create designs that influence consumers' purchasing decisions. Similarly, web designers are tasked with creating designs that encourage users to spend more time on a website.



a)



b)

Figure 3. a) Visual Communication Design Examples (<http6>), b) Visual Communication Design Examples (<http7>).

The creation of an effective design necessitates the management of visual elements and communication goals in unison. A packaging represents the product within, while a logo reflects the image of the institution. In this regard, it is the communication purpose for the target audience that guides the design decisions (Evans and Thomas, 2013: 210-211). The primary objective of communication design is to convey a specific message to the target audience and to achieve the desired outcome. Consequently, the determining factor in the quality of communication design is the effectiveness of the communication design in conjunction with visuality. In visual communication, design should be regarded as an action in which the target audience interacts with the design. Visual composition is crucial in the creation of the design, but the objective of communication design is to be efficacious in influencing the knowledge, attitudes, and behaviors of the target audience (Frascara, 2004: 12-13).

4. CRITERIA DETERMINING THE USE PERFORMANCE OF DOODLES IN VISUAL COMMUNICATION DESIGN

4.1. Form and Shape

Form, as the element that expresses the properties and shape of an object, defines the appearance and form of the object, as well as affects how this object is perceived. Form or shape comes to the fore in space with the effect of elements such as a defined border, value, color, and texture (Graves, 1951). Form is important for emphasizing the meanings of objects. Form can interact with other design elements such as color, light, and shadow. By modifying the anatomical structure of an object in specific proportions, its mnemonic and effect can be altered. Furthermore, diverse interactions in the perception of form can be achieved by applying color and texture to the surface or background (ground) of an object.

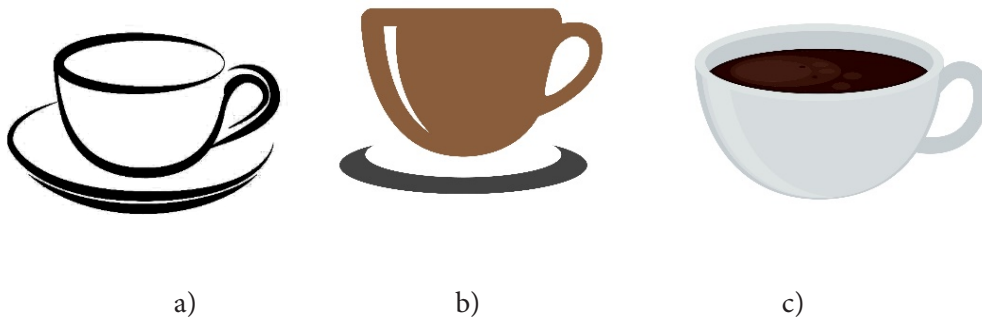


Figure 4. a) *Different Form Instances of the Same Object* (<http8>), b) (<http9>), c) (<http10>).

The two primary categories of shapes are those that express the general outline of an object and those that are geometric. The former are referred to as natural shapes and include animals, trees, plants, stones, rocks, and clouds. Geometric shapes, on the other hand, are defined by specific shapes such as triangles, squares, rectangles, and circles. It is noteworthy that some geometric shapes can be found in nature, such as a honeycomb or a seashell. Form, in turn, refers to the three-dimensional equivalent of shapes. For example, while the cube represents the three-dimensional equivalent of the square, the sphere represents the three-dimensional equivalent of the circle (Figure 5) (Hurwitz and Day, 2007: 186).

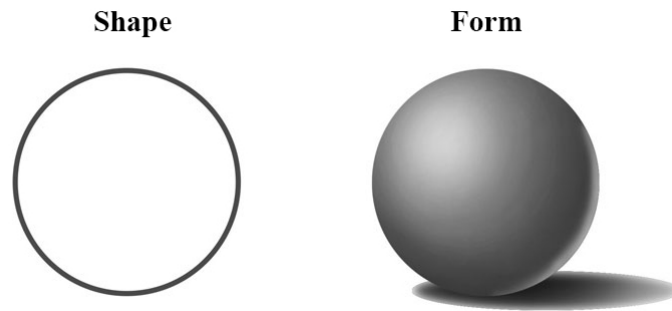


Figure 5. *Examples of Shapes and Forms* (<http11>).

4.2. Composition

In the field of visual communication design, composition is defined as the arrangement of visual elements in a two-dimensional design. This arrangement is intended to create an impression on the audience. The elements included in composition are the arrangement of the middle ground, depth, cropping, and movement, in addition to the foreground and background (Day, 2013: 40). Composition is a fundamental concept in the field of design, as it determines the manner in which visual elements are brought together to create a unified visual effect. Composition is employed to organize elements such as the placement of visual elements, their size, colors, and properties. The relationship between these elements is regulated by the designer, ensuring that the work is conveyed in a manner that aligns with its intended purpose. Composition represents the most crucial instrument employed by designers in visual communication, enabling the effective and appropriate expression of a given work.



a)



b)

Figure 6. a) Composition Usage Examples in Visual Communication Design Studies (<http12>),
b) Composition Usage Examples in Visual Communication Design Studies (<http13>).

The composition process involves the use of a multitude of techniques and principles to bring together visual elements. These include techniques such as symmetrical or asymmetrical arrangement of visual elements, close or distant visual elements, parallel or perpendicular to each other, contrast and alignments ([http 14](http14)). Additionally, the use of colors, grouping and combining visual elements are crucial principles related to composition.

4.3. Color

Color is one of the most powerful and technically sophisticated elements in visual communication design. Color has the capacity to influence perceptions and reactions at various levels, as well as intensifying emotional and psychological responses in individuals (Evans and Thomas, 2013: 123). Colors that accentuate the interdependence of design elements operate at two distinct levels, the cognitive and the emotional. At the cognitive level, colors function to convey information in descriptive terms, such as the color change of leaves in autumn, and in symbolic terms, such as in flags. On the emotional level, the function of colors is to create psychological associations. Colors are used to create a mood or emotions (Hurwitz and Day, 2007: 186). Colors evoke different emotions on the audience, some of which are personal and others which are generalizable. Warm and cool colors can be considered examples of generalizable colors. Warm colors are associated with generalizable emotions, such as stimulation, while cold colors are associated with relaxation (Becer, 2015: 56).



a)



b)

Figure 7. a) Color Usage Examples in Visual Communication Design Studies (<http15>),

b) Color Usage Examples in Visual Communication Design Studies (<http16>).

Color is a fundamental element in the creation of visual integrity in graphic design, as well as in the generation of visual effects. Colors can be employed to emphasize a message or convey an emotion, as well as to differentiate the visual elements of a design. For instance, the use of contrasting colors in graphic design may be intended to separate visual elements and attract attention.

4.4. Size and Visual Hierarchy

In graphic design, the concept of size encompasses the manner in which visual elements are utilized and structured. Size serves to determine the significance and function of visual elements, as well as to establish a visual hierarchy. This hierarchy, in turn, delineates the relative importance and responsibilities of visual elements within a given graphic design work. For instance, the inclusion of a larger image within a design indicates that the image is of greater importance and is intended to capture attention.



Figure 8. a) Examples of Use of Visual Hierarchy in Visual Design Studies (<http17>), b) Examples of Use of Visual Hierarchy in Visual Design Studies (<http18>).

The elements of a design that are to be highlighted are created using various design techniques, such as contrast, color, and sizing. Visual hierarchy is the order that the human eye naturally follows when viewing an image. Visual hierarchy is used to enable the eye to perceive the presented information in the intended order for a specific purpose of a design. Visual hierarchy performs a similar function in the organization of a design, just as grammar functions in the organization of a text (Eldesouky, 2013: 148).

The visual hierarchy affords designers the opportunity to direct the viewer's perception of the design (Becer, 2015: 70). The imaging model is driven by two distinct cognitive processes: searching and scanning. The search process, which constitutes the initial stage, is the viewer's effort to identify an entry point within the design. The second stage, the scanning process, refers to the viewer's subsequent behavior once an entry point has been found. The imaging model posits that the qualities of the elements comprising a design can be effective in both stages. While qualities such as color, location, writing style, and photographs are effective in the search process, the order, size, and proximity of design elements can be effective in the scanning process. These qualities collectively constitute the visual hierarchy that guides the audience's perception of the design. It is possible to affect the cognitive processes of the viewer by making changes to the design elements, such as sizing, color, or positioning (Djamasbi, Siegel and Tullis, 2011: 332).

5. METHOD

The primary objective of this study is to assess Google's doodle examples, which were specifically designed for Türkiye, in terms of their visual communication design performance. To this end, Google's doodle examples for Türkiye were analyzed in terms of their adherence to design principles and the visual impact of their content.

The following questions were posed to guide the study:

1. Which elements are most prominent in terms of graphic design principles in Google Doodle designs produced for Türkiye?
2. What is the level of visual design and content power in Google Doodle designs produced for Türkiye?

In this study, the document analysis method, one of the descriptive analysis methods, was employed. In the document analysis method, documents containing information about the researched topic are analyzed in a systematic manner. As is the case with other analytical methods in qualitative research, in document analysis, data must be analyzed and interpreted in order to reveal meaning and develop empirical knowledge (Bowen,

2009: 27; Yıldırım and Şimşek, 2003).

The population of the study is comprised of Google Doodle designs. This study is limited to doodle designs that have been specially produced by Google for Türkiye. Doodles are images prepared by the search engine Google about important personalities in various fields and significant days in countries around the world. These images can be published either country-specific or on a global scale. In the study, 10 studies selected from the Google Doodle archive (<https://www.google.com/doodles>) were evaluated in a mixed design with the purposive sampling method. In the selection of doodle examples, an equal number of design examples prepared for national days, culture, art, literature, and important names of the world of science were included to enable the representation of the designs made for Türkiye as a whole. By employing this methodology, a diverse array of doodle designs were subjected to analysis and evaluation, with each design representing a distinct content element. In the study, doodle examples produced for Türkiye were analyzed according to the criteria of form, composition, color, and visual hierarchy as visual communication design principles. The findings were analyzed in two dimensions in terms of design principles and visual content performance for the purpose of the study.

6. EVALUATION OF TÜRKİYE DOODLES IN TERMS OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN

The ten doodle design studies selected for analysis within the scope of the research were subjected to a detailed examination, and the findings obtained were evaluated in terms of design principles and visual content power.

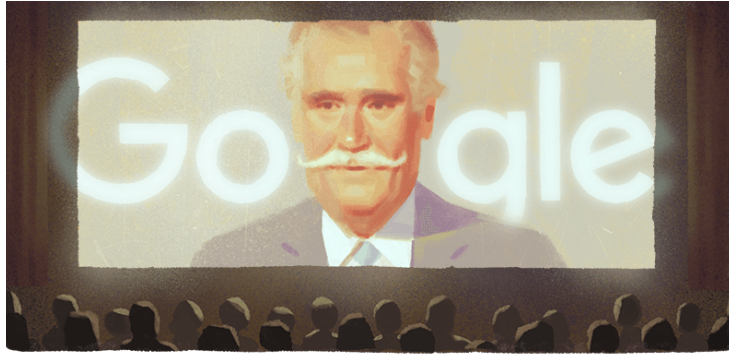


Figure 9. Hulusi Kentmen Doodle (Google, 2022) (<http>19).

In Figure 9, there is a doodle of Hulusi Kentmen, a prominent figure in the Turkish film industry during the “Yeşilçam” period, published on the Google Türkiye home page on November 1, 2022.

Design: In the work produced in a quadrangular form, a composition representing Kentmen's photograph projected on the movie screen and the audience watching him in the movie theater was created. The prominent element in the design is Kentmen's image projected on the screen. The design employs pastel and closely related color tones, and exhibits an extremely simple visual structure.

Visual Content: The design does not include any elements that reflect the various roles that Kentmen assumes in the movies. He plays both paternal and authoritarian roles, as well as the image of his father, who was an authoritarian figure. In the design, the visuals are used to emphasize the day of remembrance, rather than reflecting Kentmen's roles in cinema.



Figure 10. Aysel Gürel's 89th Birthday (Google, 2018) (<http20>).

Figure 10 presents an example of a doodle published to commemorate the 89th birthday of Turkish songwriter Aysel Gürel.

Design: The doodle employs a variety of free drawing forms and vibrant colors, which serve to draw attention. Gürel's face is placed at the center of the Google logo, creating a composition. The use of colors serves to emphasize Gürel's colorful and active personality. Furthermore, the drawings of the hairstyle and glasses are designed to reflect the individual's unique image. In the design, glasses are a prominent element in terms of both drawing and color usage.

Visual Content: While content on Gürel's colorful personality was preferred, her contribution to music was ignored. Indeed, it is evident that the design lacks any representation of Aysel Gürel's significant contributions to the music industry. As a prolific and influential figure in Turkish pop music, Gürel's role as a songwriter merits greater visual representation in the design. The absence of such an element is a notable omission.



Figure 11. *National Sovereignty and Children's Day (Google, 2022) (<http21>).*

Figure 11 presents an example of a doodle created for April 23rd National Sovereignty and Children's Day, published by Google.

Design: The design, presented in a quadrangular form, incorporates a balloon with a Turkish flag pattern in the sky. The visuals, utilizing Google's logo colors, are integrated with the Turkish flag-patterned balloon image. It can be argued that the Turkish flag-patterned balloon is not as prominent in the design as it could be, given that the colours used are somewhat faded. This weakens the visual impact of the design.

Visual Content: The fact that there are no figures related to children other than the balloon image in the design of a holiday gifted to children by Atatürk is not appropriate for the meaning of this special day. This weakens the visual impact of the work. When considering the figures that were not utilized in the design, rather than those that were, it is challenging to ascertain whether the significance and import of the day are adequately reflected in the content. It can be posited that the design is deficient in terms of content.



Figure 12. *Türkiye National Day (Google, 2022) (<http22>).*

Figure 12 shows the doodle prepared for October 29th Republic Day, published by Google.

Design: A simple composition in which the illustration of the parliament building is framed by a red line stands out. In the design, “Google” is written in plain text instead of the Google logo. The Google text is used in a red band to emphasize the red and white colors of the Turkish flag. The use of the Google logo in the form of a red line surrounding the Parliament building serves to diminish the visual impact of the design and fails to contribute to its semantic value. The design appears to be static in its current form. It can be argued that the Google logo is more prominent than other elements within the design. This is at odds with the content of the design in terms of visual hierarchy, given that the Republic Day is expected to be at the forefront. Another noteworthy aspect of the design is the incorporation of the Google logo. A design in which the Google logo is intertwined with the visual, a common feature of doodle designs, is not optimal in this instance. Additionally, in contrast to many other doodle designs, the Google logo is employed in a relatively simplistic manner outside of its corporate colors and fonts.

Visual Content: With regard to the Republic Day celebrations on October 29th, it can be argued that the omission of the parliament building from the doodle visual is a deficiency in terms of the visual content of the design. In fact, the parliament building is employed as a visual that also evokes April 23rd National Sovereignty and Children’s Day. In terms of the strength of the visual content, the use of different contents that make October 29th distinctive can create a stronger design in terms of content.



Figure 13. *Barış Manço's 70th Birthday (Google, 2013) ([http23](http://23)).*

Figure 13 shows a doodle created for Barış Manço, an artist who gained the admiration of people of all ages, from seven to seventy, due to his vibrant personality.

Design: A symmetrical composition, comprising single color tones, was created. Barış Manço's face is depicted in a simple form, with a successful resemblance. The artist himself is represented as a visually prominent element in the design. The expression of the doodle with a color limited to monochromatic tones was not deemed suitable for the artist's colorful personality. Instead of monochromatic tones, it is thought that a more

appropriate approach would be to utilize a greater number of vibrant colors that reflect the artist's colorful personality. The fact that the illustration is symmetrical in form has also created a contrast in terms of the artist's personality and the art he practiced. Symmetry in design is often associated with stasis, monotony, and authority. However, it is reasonable to posit that a dynamic design would be expected in the doodle design prepared for an artist with a colorful and versatile personality.

Visual Content: The fact that the plant motifs and patterns in the background are randomly selected and do not define the artist significantly impacts the graphic design performance of the doodle. The artist's identity is not solely conveyed by his long hair and moustache; it is also reflected in the rings on his fingers and hand movements (gestures). The omission of this artist-specific detail is a significant deficiency in terms of content. Instead of the guitar visual, elements depicting the artist's hand gestures and rings could have created a more structured and meaningful design. Furthermore, given the artist's significant cultural influence on our nation, the design falls short in this regard.



Figure 14. Kemal Sunal's 70th Birthday (Google, 2014) (<http://24>).

Figure 14 shows a doodle commemorating the 70th birthday of Kemal Sunal, a prominent figure in Turkish cinema and one of the most significant actors in the field of comedy.

Design: The doodle features images of Kemal Sunal's costumes, reflecting his diverse roles in various movies. It can be observed that the drawings portraying the artist in different roles are relatively simple in terms of design, with a lack of intricate details. In the design where the Google logo is aesthetically weak, it is evident that a narrative cannot be constructed in terms of composition. It cannot be asserted that there is a dominant visual element in the design where colors compatible with the logo are utilized. In this regard, it can be posited that the anticipation of a work with a higher design caliber has not been met.

Visual Content: In consideration of the artist's multifaceted roles within Turkish cinema,

it can be posited that the doodle work represents him with as much content as possible. His facial expressions and attire, as associated with his various roles, contribute to the visual content's richness. It can be argued that the study is successful in terms of visual content.

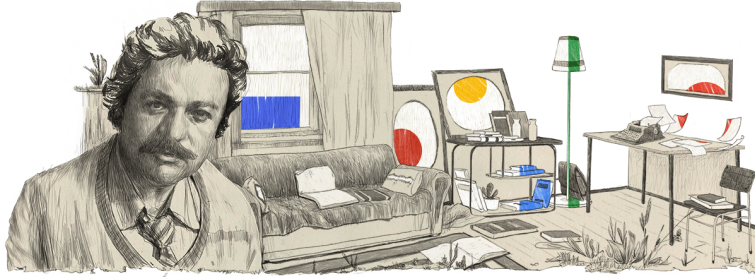


Figure 15. Oğuz Atay's 86th Birthday (Google, 2020) (<http25>).

Figure 15 presents an example of a doodle published to commemorate the 86th birthday of Turkish novel, short story, and play writer Oğuz Atay.

Design: A composition was created with Oğuz Atay's picture and a pencil drawing of his room. The composition reflects a bohemian atmosphere evoking the atmosphere in the author's works. It features reflections using the colors of the Google logo in some objects. In a sense, the logo is concealed in accordance with the atmosphere reflected in the composition. In this respect, it draws attention as a different design. The use of color in the work was limited to the Google logo. It is evident that Atay's image is more emphasized in the design.

Visual Content: There is a one-way emphasis in terms of visual content in the design. It can be argued that the representation of Atay, a prominent figure in Turkish literature, is primarily limited to the typewriter on the desk and the books, notebooks, and papers scattered throughout the room.



Figure 16. Safiye Ali's 127th birthday (Google, 2021) (<http26>).

Figure 16 shows a doodle commemorating Safiye Ali, the inaugural female medical doctor and the first woman to teach medicine in the Republic of Türkiye.

Design: The letters of the Google logo are represented by medical materials in quadrilateral forms. In the study, an illustration of Safiye Ali is positioned in the center, with each quadrilateral shape comprising a composition using the colors of the Google logo. In the design where Safiye Ali is visually at the forefront, it is evident that the colors of the Google logo have been successfully integrated with the design.

Visual Content: Safiye Ali is a prominent figure in the field of medicine, having made significant contributions to the understanding of the importance of breast milk in nutrition in child health, child care, and health protection (Konya, 2018). However, there is no visual representation in the doodle design to highlight the contributions of Safiye Ali. Consequently, it can be argued that the significance of her work in the field of medicine was not fully considered during the design process.

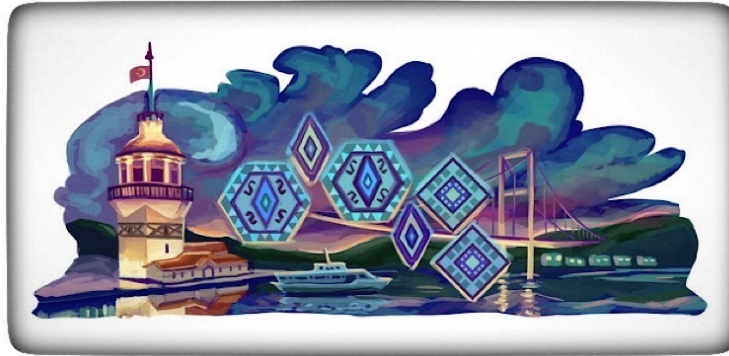


Figure 17. *İstanbul 2010 European Capital of Culture (Google, 2010) ([http27](http://27)).*

Figure 17 shows the doodle created for the occasion of İstanbul's designation as the European Capital of Culture.

Design: A composition depicting the Bosphorus was preferred. The design, in which free-form drawings are used, is predominantly dominated by blue and green colors. Visually, it is seen that the Maiden's Tower and some motifs are at the forefront. A complex image has emerged in the composition where cold colors are used.

Visual Content: The selection of only the Maiden's Tower and the Bosphorus Bridge among the many historical and cultural elements symbolizing İstanbul has led to a narrow visual content. In a design where the Bosphorus is the preferred subject, it is evident that even the symbols of the Bosphorus are not taken into consideration. Indeed, the most significant representation of the Bosphorus is known as the Istanbul silhouette.

Consequently, it can be argued that the visual content is incomplete. Upon examination of the visual content utilized in the current study, it becomes evident that the ferry is not illuminated, despite the illumination of the Maiden's Tower and the Bosphorus Bridge in the structure representing evening time. While the Maiden's Tower is depicted with a detailed illustration, the shack-like structures beneath the Bosphorus Bridge, which are difficult to identify, are not among the symbols of İstanbul. A more appropriate content would have been the İstanbul skyline. The purpose of the carpet-rug motifs scattered in the center of the Doodle is also unclear. İstanbul is not a city that has come to the forefront with weaving handicrafts such as carpets and rugs.



Figure 18. Aliye Berger's 117th birthday (Google, 2020) ([http28](http://28)).

Figure 18 shows a doodle created to commemorate the 117th birthday of Turkish engraver and graphic artist Aliye Berger.

Design: The doodle employs a design based on quadrilateral forms, which serves to draw attention. In the design, Aliye Berger's illustration image is highlighted and positioned in the center. The letters of the Google logo are designed to emphasize Aliye Berger's artistic works in a table in the background. The design presents a holistic composition that reflects Aliye Berger's art. The design features an artistic depiction dominated by pastel tones.

Visual Content: The visual content is enhanced by the inclusion of the artist's hair and accessories. The design incorporates content related to the artist's art and works. Additionally, it lacks any other content or message. In terms of content, the design is deemed a successful and appropriate choice for a doodle.

7. CONCLUSION

The term "doodle" has emerged as a prominent visual design element in various forms of visual communication design in recent years. While the initial examples of doodles

were typically limited to simple drawings of repetitive objects and primarily utilized in decorative works, it has evolved over time to become a standalone structure that conveys a message. Doodles have also been utilized by the renowned search engine Google as special designs related to significant days, individuals, and events. In the current communication landscape, where visual communication studies have gained prominence, it is implausible for a company like Google to eschew this avenue. The doodle designs, which are generated in vast numbers at both the national and global levels, have been the subject of this study in terms of visual communication design. To this end, the doodle samples designed by Google for Türkiye were analyzed in two dimensions: design principles and visual content in terms of visual communication design performance.

Upon holistic evaluation of the doodle examples in terms of design principles, it becomes evident that they exhibit a composite structure of illustration and caricature. The doodles designed for Türkiye can be defined as simple versions of illustration works. While some doodles have visual details that facilitate the perception of the message on special occasions, others have a very simple drawing structure that fails to meet the expectations of the viewer's perception. In light of the technological possibilities and the abundance of human resources engaged in graphic design, it is reasonable to expect a higher level of performance in visual communication design. It is crucial to emphasise the anatomical details that distinguish the drawings of animate and inanimate objects from others. These details need not be complex; a simple and straightforward structure is sufficient. In the doodle examples of prominent figures from our country, a predominantly pictorial structure was favored over straightforward compositions that highlight specific details. Additionally, it was observed that the compositions were designed to accentuate a singular aspect of the subject matter. Upon examination of the doodles designed by Google for Türkiye within the context of this study, it becomes evident that insufficient attention has been paid to the use of color, which is the fundamental design element and technical tool of visual communication design. The contemporary daily life, commercial, and industrial production structure is entirely dependent on colors. The study revealed that a limited number of studies have demonstrated the requisite attention to color preferences that are compatible with the visual or that will enhance the visual's distinctive expression.

Upon analysis of the doodle examples included in the study, it was observed that the visual content was limited, with the exception of a few studies. The most notable deficiency in the designs in terms of visual content is the inability to transfer the abundant content related to important days and people to the design. This is evident in the doodle examples for national days. A similar situation is also valid for other examples. It is

challenging to assert that the visual content of the designs created for prominent figures in the art and literary worlds fully encapsulates the essence of these individuals. It was observed that the designs predominantly emphasized a single aspect of these figures. Consequently, it can be posited that the visual impact is limited due to a lack of comprehensive representation. While the outcomes in terms of visual content varied across the examples, it was evident that they were generally incomplete. With the exception of a few studies, it was determined that the visual content was not utilized to its full potential.

In conclusion, the doodles designed by Google for Türkiye aim to convey a specific message to Turkish users. While there are some deficiencies in terms of design principles in the doodle examples analyzed, it is evident that they are generally successful designs. However, it cannot be said that the same level of success was achieved in terms of visual content. This deficiency has negatively affected the visual design power. In the doodle examples prepared for Türkiye, it was determined that the characteristics of notable individuals were not meticulously considered when reflected in the design, resulting in significant shortcomings. It is hypothesized that enhancing the visual content in doodle designs will reveal designs with heightened representation power pertaining to significant days or individuals.

The findings of the study demonstrate the significance of design principles and visual content elements in the creation of a design. As this study represents the inaugural investigation into Google doodle designs, it will serve as a foundation for future studies, aiming to address the existing gaps in the field. It is anticipated that the insights gained from this study will inform future studies on doodle designs in this field.

REFERENCES

- Akbal, B. and Taşova, N. K. (2018) Mimari Mekân Tasarımlarında Yer Alan Grafik Tasarım Öğelerinin Anlamsal Analizi, İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi, Cilt 10, Sayı 2, 21-38. doi: 10.17932/IAU.IAUD.m.13091352.2018.2/38.21-38
- Becer, E. (2015). İletişim ve Grafik Tasarım, 10. Baskı, Ankara: Dost Kitabevi.
- Belova, A. D. (2021). Google Doodles As Multimodal Storytelling, Cognition, Communication, Discourse, 23: 13-29. doi: 10.26565/2218-2926-2021-23-01
- Bowen, G. A. (2009). Document Analysis As A Qualitative Research Method, Qualitative Research Journal, Vol. 9, No 2, 27-40. doi: 10.3316/QRJ0902027
- Britten, B. (2020). Google Doodles and Collective Memory-Making, S. Josephson, J. D. Kelly & K. Smith (Ed), Handbook of Visual Communication, (pp. 334-348), Second Edition, New York: Routledge.
- Coupé, T. and Shmueli, B. (2021). Google Doodles and Covid-19, Working Papers in Economics 21/07, University of Canterbury, Department of Economics and Finance, New Zealand.
- Day, J. (2013). Line Color Form The Language of Art and Design, Allworth Press.
- Djamasbi, S., Siegel, M. and Tullis, T. (2011). Visual Hierarchy and Viewing Behavior: An Eye Tracking Study, J.A. Jacko (Ed), Human-Computer Interaction, (pp. 331-340), Part I, HCII 2011, LNCS 6761.
- Elali, L.A., Keiser, D. I. and Odag, Ö. (2012). Logomorphism and Liquid Logos: An Analysis Of Google Doodles, G. Gonçalves (Ed), The Dialogue Imperative Trends and Challenges in Strategic and Organisational Communication, (pp. 183-206), LabCom Books.
- Eldesouky, D. F. B. (2013). Visual Hierarchy and Mind Motion in Advertising Design, Journal of Arts and Humanities, Vol. 2 No. 2, 148-162, doi: 10.18533/journal.v2i2.78.
- Evans, P. and Thomas, M. A. (2013). Exploring The Elements Of Design, Third Edition, Delmar, Cengage Learning.
- Frascara, J. (2004). Communication Design: Principles, Methods and Practice, New York: Allworth Press.
- Graves, M. (1951). The Art Of Color and Design, Second Edition, New York: McGraw-Hill.
- Hurwitz, A. and Day, M. (2007). Children and Their Art: Methods For The Elementary School, Eighth Edition, Thomson Wadsworth.

- Konya, D. (2018). Türkiye'nin İlk Türk Kadın Doktoru: Safiye Ali ve Çalışmaları, Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Dergisi, Kadın Çalışmaları Özel Sayısı, Cilt: 19, Sayı 42, 35-54.
- Rogers, R. (2018). Aestheticizing Google Critique: A 20-Year Retrospective, Big Data & Society, January–June, 1–13. doi: 10.1177/2053951718768626.
- Ryan, D. (2015) Google Doodles: Evidence Of How Graphemes' Colour, Shape, Size and Position Can Interact To Make Writing Multidimensional, Writing Systems Research, 7:1, 79-96, doi: 10.1080/17586801.2014.912578.
- Scott, V. (2008). Google, Westport: Greenwood Press.
- Yıldırım, A. and Şimşek, H. (2003). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Ankara: Seçkin Yayınları.

Internet References:

- http 1. <https://hcagla.com/doodle-nedir-nasil-cizilir/>, (accessed Mar 10, 2023)
- http 2. <https://www.google.com/doodles/about> (accessed Feb 21, 2023)
- http 3. <https://www.google.com/doodles/burning-man-festival> (accessed Mar 12, 2023)
- http 4. <https://www.google.com/doodles/new-years-day-2022> (accessed Mar 12, 2023)
- http 5. <https://www.google.com/doodles/sadri-alsks-96th-birthday> (accessed Mar 12, 2023)
- http 6. <https://www.starstills.com/ides-of-march-original-movie-poster-double-sided-regular/> (accessed Mar 16, 2023)
- http 7. <https://www.canyayinlari.com/1984-9789750718533> (accessed Mar 19, 2023)
- http 8. <https://www.vecteezy.com/vector-art/585652-coffee-cup-logo-template-vector-icon-design> (accessed 17 Mar, 2023)
- http 9. https://www.clipartmax.com/middle/m2i8K9H7i8G6K9G6_coffee-cup-tea-cafe-clip-art-cup-coffee-vector-png/ (accessed 17 Mar, 2023)
- http 10. <https://www.vecteezy.com/vector-art/10966518-coffee-cup-icon> (accessed 17 Mar, 2023)
- http 11. <https://thevirtualinstructor.com/shapes-into-forms.html> (accessed 19 Mar, 2023)

- http 12. https://www.freepik.com/free-vector/organic-flat-international-jazz-day-vertical-poster-template_12979119.htm?query=music%20festival%20poster&collectionId=1860244&&position=1&from_view=collections (accessed 4 April, 2023)
- http 13. <https://www.google.com/doodles/international-womens-day-2019> (accessed 20 Mar, 2023)
- http 14. <https://procomm.ieee.org/elements-of-visual-communication/> (accessed Mar 25, 2023)
- http 15. <https://fixthephoto.com/graphic-design-ideas.html> (accessed 18 Mar, 2023)
- http 16. <https://www.google.com/doodles/akira-yoshizawas-101st-birthday> (accessed 20 Mar, 2023)
- http 17. <https://www.fildisiart.com/grafik-tasarim/> (accessed 17 Mar, 2023)
- http 18. <https://www.google.com/doodles/44th-anniversary-of-the-birth-of-hip-hop> (accessed 20 Mar, 2023)
- http 19. <https://www.google.com/doodles/celebrating-hulusi-kentmen?hl=en> (accessed 9 April, 2023)
- http 20. <https://www.google.com/doodles/ayse-gurels-89th-birthday> (accessed 9 April, 2023)
- http 21. <https://www.google.com/doodles/national-sovereignty-and-childrens-day-2022> (accessed 5 April, 2023)
- http 22. <https://www.google.com/doodles/turkey-national-day-2022> (accessed 5 April, 2023)
- http 23. <https://www.google.com/doodles/bars-mancos-70th-birthday> (accessed 11 April, 2023)
- http 24. <https://www.google.com/doodles/kemal-sunals-70th-birthday> (accessed 9 April, 2023)
- http 25. <https://www.google.com/doodles/oguz-atays-86th-birthday> (accessed 9 April, 2023)
- http 26. <https://www.google.com/doodles/safiye-alis-127th-birthday> (accessed 9 April, 2023)
- http 27. <https://www.google.com/doodles/istanbul-2010-european-capital-of-culture> (accessed 9 April, 2023)
- http 28. <https://www.google.com/doodles/aliye-bergers-117th-birthday> (accessed 9 April, 2023)

EXPLORING ARTISTIC FRONTIERS IN THE ERA OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

• Assoc. Prof. Vildan IŞIK*

ABSTRACT

Artificial Intelligence (AI) has emerged as a groundbreaking force in the world of art, re-defining the boundaries of creativity and offering new experiences. This article focuses on exploring the impressive realm of artistic endeavors shaped by AI and how it has changed the traditional art paradigm. The materials and techniques used in artworks produced by AI surpass traditional boundaries, incorporating elements such as virtual and augmented reality, robot technologies, and 3D printing. These approaches make significant contributions to the art world, expanding the boundaries of artistic expression and supporting the creative process for artists. Additionally, AI makes art more accessible to a broader audience, promoting inclusivity. However, these innovations also lead to significant debates in the art world. Questions about the reality of AI-generated art, the role of the artist in this process, and the future of art in the age of AI are prominent. AI-supported or AI-generated art redraws boundaries across a spectrum ranging from complex digital landscapes to interactive installations. The impact and future trajectory of these approaches depend on evolving values in the art world and society at large, holding the potential to transform artistic paradigms at the intersection of technological innovation and creative expression.

Keywords: Artificial intelligence art, Generative art, Deep learning art, Data-Driven art, Creativity.

* Düzce University, Faculty of Art Design and Architecture, Department of Basic Art Sciences, vildani@duzce.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-7794-9263

YAPAY ZEKÂ ÇAĞINDA SANATSAL SINIRLARI KEŞFETMEK

• Doç. Dr. Vildan IŞIK*

ÖZET

Yapay Zekâ (YZ), sanat dünyasında çığır açan bir güç olarak belirginleşmiş, yaratıcılığın sınırlarını yeniden tanımlayarak ve yeni deneyimler sunarak öne çıkmıştır. Bu makale, YZ'nin şekillendirdiği sanatsal çabaların etkileyici dünyasını araştırarak, geleneksel sanat paradigmasını nasıl değiştirdiğine odaklanmaktadır. YZ tarafından üretilen sanat eserlerinde kullanılan malzeme ve teknikler, geleneksel sınırları aşmakta sanal ve artırılmış gerçeklik, robot teknolojileri ve 3D baskı gibi unsurları içermektedir. Bu yaklaşımlar, sanat dünyasına önemli katkılar sunmakta, sanatsal ifadenin sınırlarını genişletmekte ve sanatçılar için yaratıcı süreci desteklemektedir. Ayrıca, YZ sanatı daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşılabilir kılarak kapsayıcılığı teşvik etmektedir. Ancak, bu yenilikler aynı zamanda sanat dünyasında önemli tartışmalara da yol açmaktadır. YZ tarafından üretilen sanatın gerçekliği, sanatçının bu süreçteki rolü ve YZ çağında sanatın geleceği üzerine sorular ön plandadır. YZ destekli veya YZ tarafından üretilen sanat, karmaşık dijital manzaralardan interaktif yerleştirmelere kadar uzanan bir yelpazede, sınırları yeniden çizmektedir. Bu yaklaşımların etkisi ve gelecekteki seyri, sanat dünyasındaki ve toplumun genelinin evrilen değerlerine bağlıdır ve teknolojik yenilik ile yaratıcı ifadenin kesişiminde sanatsal paradigmalarda dönüşüme neden olma potansiyeline sahiptir.

Anahtar Kelimeler: *Yapay zekâ sanatı, Üretken sanat, Derin öğrenme sanatı, Veri odaklı sanat, Sanatsal yaratıcılık.*

* Düzce Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Temel Sanat Bilimleri Bölümü, vildani@duzce.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-7794-9263

1. INTRODUCTION: A PARADIGMATIC SHIFT UNVEILED BY ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN ARTISTIC EXPRESSION

Artificial intelligence is not merely a tool; it represents a paradigmatic shift in the very fabric of artistic expression (López de Mántaras, 2017; Akten, 2021; Epstein et al., 2023, Atwater, 2023). This essay presents a meticulous exploration of this evolving landscape, delving into the intricacies of how AI's innovative tendrils are redefining the creative process. We shall weave a nuanced narrative, tracing the evolutionary trajectory from the nascent brushstrokes of generative art to the intricate tapestry of deep learning artistry. Furthermore, we shall examine the expanded repertoire of materials and techniques, setting the stage for an in-depth examination of AI's profound contributions to the art world. Furthermore, we shall scrutinise the contours of the ongoing debates that reverberate within the artistic community, examining the concerns and potential surrounding this paradigm shift. The compelling influence of AI becomes palpable when we consider its role as a transformative catalyst. It challenges the very foundation of traditional artistic norms, unfurling new dimensions of creative exploration. As we navigate this intricate landscape, the focal point crystallises around the symbiotic relationship between AI and artistic expression. We shall shed light on the evolutionary trajectory from the nascent experiments of generative art to the intricacies inherent in the realm of deep learning art. This investigation will reveal the ways in which AI enhances human creativity, expanding the boundaries of what is possible and redefining the essence of artistic expression. However, this journey is not without its complexities. Questions regarding the authenticity of AI-generated art and the potential obsolescence of the artist will be examined. This investigation will examine the ethical implications of AI in art, striving for a balanced and nuanced examination of this complex topic.

In order to demonstrate the transformative potential of AI in the artistic realm, it is necessary to conceptualise the future of artistic expression in an age that is increasingly intertwined with technology. This is not merely a theoretical discussion; it represents a paradigm shift with real-world implications for artists, audiences, and the very definition of art itself.

Scope and Methodology

This review article aims to comprehensively understand the impact of artificial intelligence (AI) on art through an extensive literature review. The study encompasses academic articles, books, conference proceedings, and industry reports published between 2010 and 2024. The literature review and source selection were conducted based on specific criteria:

1. Databases and Sources: The study utilized academic databases such as *Google Scholar*, *JSTOR*, *PubMed*, *arXiv*, *ResearchGate*, and *SpringerLink*. These databases provided access to the most current and comprehensive studies at the intersection of AI and art. Additionally, significant projects like Refik Anadol's works and "The Next Rembrandt" were examined.

2. Source Selection Criteria: The selected sources focused on the role of AI in artistic creation processes, including *generative art*, *deep learning art*, *data-driven art*, and *AI-supported creative processes*. The selection criteria emphasized innovative studies that deeply explore AI's impact on art and the interaction between artists and algorithms.

3. Language Preference: Only English-language sources were used in this study. The primary reason for this choice is that the most up-to-date and comprehensive studies on AI and art are predominantly published in English. Additionally, accessing international literature and ensuring it is understandable to a broader audience supports the use of English sources.

4. Analysis and Classification of Sources: The reviewed sources were categorized within a thematic framework to identify current trends and gaps in the research field. This analysis covered topics such as the impact of AI on artistic creation processes, issues of artistic authenticity and ownership, the evolving role of the artist, and the future of art in the age of AI. These themes highlight the key discussions at the intersection of AI and art. Furthermore, this analysis allowed us to identify areas that are either under-researched or inadequately explored, thereby pinpointing potential topics for future research.

This method helps in understanding the transformations brought about by AI in the art world and its future potential. The literature review and source selection in this study were meticulously conducted to provide a comprehensive analysis at the convergence of AI and art.

2. GENERATIVE ART: PUSHING THE BOUNDARIES

The burgeoning field of generative art, which is driven by the interplay between human intention and algorithmic exploration, represents a vanguard in the contemporary artistic landscape (Akten, 2021; Tatar et al., 2024). This innovative form of artistic expression, which defies predictability through its use of random or rule-based algorithms, extends the boundaries of traditional art and leads creators into new, unexplored territories (Herman, 2022). Our investigation explores the complex interplay at the heart of generative art, where the intentional strokes of human creativity merge with the spontaneous

movements of algorithms. This pivotal moment represents a significant shift in the very definition of art, challenging long-held ideas about artistic creation and authorship (Cheng, 2022).

The deliberate strokes of human intention meet the serendipitous dance of algorithms, giving birth to a unique artistic language that transcends traditional mediums. These algorithms act as mischievous muses, offering suggestions that drive the creative process towards unexpected vistas, challenging preconceived notions of artistic expression. The human artist becomes a conductor, guiding the symphony of algorithms and infusing the emergent forms with their own artistic vision (http 1). This collaborative process results in a kaleidoscope of artistic expressions that defy predictability and convention (Herman, 2022; Epstein et al., 2023).

Consider the captivating works of Anna Ridler (b. 1985), whose mesmerizing Biotopes series (Fig. 1) exemplifies the transformative power of this artistic alchemy (Ridler & Carey, 2021; http 2). Through intricate algorithms, Ridler cultivates digital landscapes that flourish with organic forms and vibrant hues. Her unique artistic touch curates the palette, bringing balance and harmony to the algorithmic chaos. This careful intervention transforms the generated data into coherent and aesthetically pleasing compositions, highlighting the role of human creativity in the age of AI. The result is a breathtaking tapestry where the natural and the digital converge, blurring the lines between human agency and algorithmic influence (Raley & Rhee, 2023).

Ridler's Biotopes series stands out not only for its visual appeal but also for its commentary on the interplay between technology and nature. By using machine learning to generate the initial forms and then refining them through her artistic sensibility, Ridler creates a dialogue between the organic and the artificial (Raley & Rhee, 2023). This process underscores the evolving role of artists who harness digital tools to push the boundaries of traditional art forms, creating works that are both technologically sophisticated and deeply human (Wu et al., 2024).

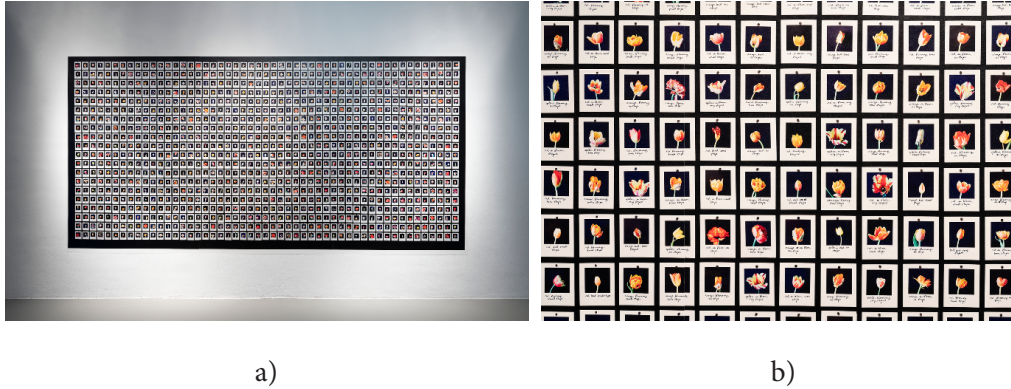


Figure 1. a) Anna Ridler, “Myriad (Tulips)”, 2018, C-type digital prints with handwritten annotations, magnetic paint, magnets. “Myriad (Tulips)” is an installation comprising thousands of hand-labeled photographs of tulips ([http 3](http://3)). The detail can be seen here ([http 3](http://3)).

In addition to Ridler’s evocative creations, generative art manifests in a multitude of diverse forms, each pushing the boundaries of artistic expression in its unique way. For instance, Mario Klingemann’s (b. 1970) mesmerizing Emergent series employs complex algorithms to generate intricate, dreamlike landscapes that shift and morph with each iteration ([http 4](http://4); [http 5](http://5)). Conversely, Casey Reas’s (b. 1972) data-driven sculptures utilize algorithms to translate real-time data into captivating physical forms, blurring the lines between the digital and the tangible ([http 6](http://6)). One notable piece by Reas, KNBC, created in December 2015, is characterized by its dynamic and ever-changing nature, informed by real-time data and audience interaction, resulting in unique experiences (Cangiano & Casey, 2016).

These examples provide insight into the vast realm of generative art, where the potential for innovation is limitless as algorithms evolve and artistic collaborations deepen. One can envision AI-powered installations that respond to viewers’ emotions in real-time (Chen & Ibrahim, 2023), or generative music or video that adapts to the listener’s mood, indicating the future of this artistic frontier (Madhok, et al. 2018; Tatar, 2024). The future of art, inextricably linked with AI advances, promises to be a rich tapestry of human creativity and algorithmic ingenuity (Esser et al., 2023). This investigation invites further engagement with this nascent field, encourages critical consideration of its impact on artistic expression, and embraces the transformative potential of this unique artistic language.

3. DEEP LEARNING¹ ART: CRAFTING REALISM AND DETAIL

In the domain of deep learning, a significant force within the continuously evolving realm of AI-driven art, a novel canvas is being painted that is distinct from any previously seen. The artist's meticulously detailed and eerily lifelike creations transcend mere imitation, blurring the lines between human conception and algorithmic intervention (Güçlütürk, 2016; Elsdén, 2019; Mazzone, & Elgammal, 2019).

These algorithms are driven by vast datasets processed by advanced neural networks, and they actively participate in the artistic process, resulting in artworks that challenge our understanding of artistic realism and redefine the boundaries of creative complexity (Elgammal et al., 2017; McCormack, Gifford, & Hutchings, 2019). Deep learning algorithms operate as sophisticated art historians, dissecting and absorbing the nuances of artistic styles and techniques gleaned from their training data (Saleh & Elgammal, 2015; Gatys et al., 2016). In possession of this extensive knowledge, they embark on a creative journey, not merely replicating, but reinterpreting and reimagining familiar forms. The result is a new form of artistic expression that challenges our understanding of artistic realism and redefines the boundaries of creative complexity (Akten, 2021). Artworks that challenge the boundaries of realism exist in a liminal space where the human touch and algorithmic ingenuity intertwine.

One might consider, for instance, the haunting dreamscape of *Memories of Passbyers I* (Fig. 2), a collaborative project born from the synergy between Mario Klingemann and a deep learning algorithm. Each figure in this evocative scene displays a combination of subtle human-made marks and algorithmic ingenuity, creating a captivating new visual reality that transcends mere mimicry (Cetinić & She, 2022: 10-11).

¹ The rapidly advancing subfields of machine learning and deep learning within the domain of artificial intelligence have matured into influential tools, finding applications across various sectors, including image and speech recognition, natural language processing, and healthcare. Their profound impact is evident in their adeptness at tasks such as predictive modelling, the thorough analysis of extensive datasets, and the revelation of previously concealed patterns. Machine learning, a fundamental component of this paradigm, operates by automating the construction of models, enabling computers to iteratively learn and improve performance through experiential data without explicit programming. Simultaneously, deep learning, characterised as a subset of machine learning inspired by neurobiological structures, addresses complex issues through the utilisation of sophisticated neural networks. Significantly, these networks possess the exceptional ability to extract insights from unstructured and unlabeled data, rendering them particularly formidable in diverse applications. See: (Sharifani & Amini, 2023).

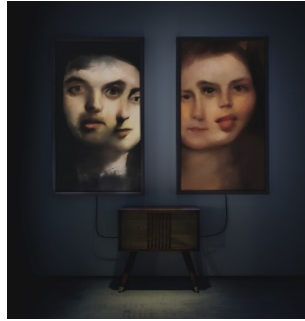


Figure 2. Mario Klingemann, “Memories of Passersby I”, by Quasimondo, 2018, wood console: 70 by 70 by 40 cm, each screen: 145 by 82.9 by 3.8 cm, this work is number 2 from an edition of 3, plus 2 artist’s proofs (<http> 8).

The Next Rembrandt project (Fig. 3), beyond *Memories of Passers-by*, provides further evidence of the transformative potential of deep learning art (<http> 9). This initiative has engaged the expertise of individuals from a range of disciplines, including data scientists, developers, engineers, and art historians, who are affiliated with prominent institutions such as *Microsoft*, *Delft University of Technology*, the *Mauritshuis* in The Hague, and the *Rembrandt House Museum* in Amsterdam (Brown, 2016). The objective of this collaborative endeavour was to create a new Rembrandt painting utilising deep learning techniques. The resulting work, which meticulously captures the artist’s style and technique, prompts debates about authenticity and the blurring boundaries between human and machine creation (Elgammal et al., 2017; <http> 9). Some observers may regard this as a mere copy, whereas others view it as an exemplar of the AI’s capacity to comprehend and reinterpret the artistic legacy of a master.²



Figure 3. a) *The Next Rembrandt* project, 2016, involved the creation of a three-dimensional printed artwork, synthesised from the extensive dataset encompassing the entirety of Rembrandt’s artistic repertoire. This was achieved through the application of advanced deep learning algorithms and facial recognition methodologies (<http> 10). b) *The Next Rembrandt* is currently on display in the gallery (<http> 11).

² For some of the criticisms of the Next Rembrandt Project, please see: 1) “The Next Rembrandt: Is this art or just a clever trick?” by Jonathan Jones (Jones, 2016). 2) “The Next Rembrandt: Bringing the Old Master Back to Life” by Nicole Pickett-Groen (Pickett-Groen, 2016). 3) “What ‘The Next Rembrandt’ Tells Us About Art and AI” by Alice Cattley (Cattley, 2020).

Nevertheless, the advent of deep learning art has given rise to a complex debate about authorship. In this collaborative endeavour, it is necessary to determine who, or what, is the true artist. The question thus arises as to whether it is the human who sets the initial parameters and curates the creative direction, or the algorithm that meticulously translates this vision into intricate pixels. This question compels us to confront the evolving nature of art in the digital age, where the lines between human imagination and machine intelligence are increasingly blurred (Epstein et al., 2023; Mitra & Das, 2024).

The answer to this question may not lie in the singular authorship of an individual artist but rather in recognizing the symbiotic relationship between the artist and the algorithm. This collaboration allows each participant to contribute unique elements to the final creation. Deep learning art significantly challenges our traditional understanding of artistic complexity. While previous artistic movements often prioritized emotional expression and subjective interpretation, deep learning art is characterized by the meticulous rendering of details and intricate textures. Elgammal et al. (2017) discuss how Creative Adversarial Networks (CAN) generate art by learning and deviating from traditional style norms, emphasizing the detailed textures produced by deep learning models. In their foundational paper on Generative Adversarial Networks (GANs), Goodfellow et al. (2014) explain the technology behind deep learning art and its capability to render intricate details. CANs represent a shift from traditional generative models to more innovative and stylistically ambiguous art forms. They are designed to deviate from established styles to create novel and intriguing pieces, challenging our conventional perceptions of creativity and artistic complexity. GANs, as originally proposed by Goodfellow et al., consist of two neural networks—the generator and the discriminator—that work together to produce realistic images. However, GANs typically generate art that mimics existing styles rather than creating something novel. This limitation prompted the development of CANs, which incorporate mechanisms to push the boundaries of creativity by generating art that confuses and challenges traditional style norms (Elgammal et al., 2017; Goodfellow et al., 2014). Elgammal and his colleagues designed CANs to receive two signals: one to ensure the generated image is recognized as art and another to increase stylistic ambiguity. This dual feedback mechanism enables CANs to produce art that is not easily classified into existing styles, thereby fostering a more creative output that stands apart from traditional GAN-generated images (Elgammal et al., 2017).

This approach highlights the symbiotic relationship between artists and algorithms and underscores the potential of deep learning to transform the landscape of art by introducing new levels of detail, texture, and complexity. The intricate renderings produced by these models represent a significant departure from the emotional and subjective

interpretations often prioritized in previous artistic movements. This shift presents both opportunities and challenges. On the one hand, the technology allows for the creation of artworks that are breathtakingly realistic and which captivate the viewer with their hyperrealism. Conversely, there is a risk that the emphasis on technical precision may result in a loss of emotional depth and subjective interpretation, leading to a homogenisation of artistic expression.

The long-term impact of deep learning art on the broader artistic landscape remains to be seen. Nevertheless, the potential of deep learning art to expand the boundaries of artistic expression, challenge our understanding of authorship, and redefine artistic complexity is irrefutable. This artistic movement serves as a potent reminder that the future of art is not a solitary path, but rather a rich and evolving tapestry woven from the threads of human imagination and the ever-evolving capabilities of machine intelligence.

4. DIVERSIFICATION OF ARTISTIC MATERIALS: BEYOND TRADITIONAL BOUNDARIES

The influence of AI on the arts extends beyond the boundaries of traditional mediums such as painting and sculpture, ushering in a new era of materials and techniques. This section examines the ways in which virtual and augmented reality, robotic advancements, and 3D printing, which are enabled by AI, expand the artistic palette, diversify expression, and redefine audience engagement (Cossich et al., 2023; Liu et al., 2023; Coronado et al., 2023).

The viewer's role shifts from that of a passive observer to an active participant within the artistic narrative. Virtual reality, previously the exclusive domain of science fiction, has become a powerful tool for artistic expression due to the advent of AI, which enables the creation of immersive and interactive experiences (Cossich et al., 2023; EMB Blogs, 2024). In 2018, *Marina Abramović's* (b. 1946) *Rising*, a VR installation where viewers navigate a digital dreamscape alongside the artist's virtual avatar, exemplifies this transformative potential. The installation dismantles the physical barriers of traditional art, allowing viewers to enter the artist's vision and engage with the artwork on a deeply personal level. In contrast, augmented reality superimposes digital elements onto the physical world, thereby blurring the distinction between reality and artistic expression (http 12).

In *Refik Anadol's* (b. 1985) 2023 installation, entitled *Machine Hallucinations*, the artist presents a series of digital sculptures that evoke the phenomenon of hallucination (Anadol et al., 2021). *The Sphere* (Fig. 4) represents the blurring of boundaries between

physical and digital art forms, facilitated by the transformative power of artificial intelligence (http 13). This installation represents a departure from the conventional use of AI solely for content generation, instead exploring the potential for material diversification. The application of reflective materials to ordinary spheres transforms them into dynamic canvases for AI-generated landscapes of light and data. The landscapes in question evolve in real-time, responding to audience interaction. This further blurs the lines between participant and artwork. *Machine Hallucinations: The Sphere* serves as an illustrative example of the manner in which AI enables artists to not only generate novel content but also to imbue existing materials with new expressive capabilities, thereby enriching the artistic landscape in previously unimagined ways (Dager, 2023).

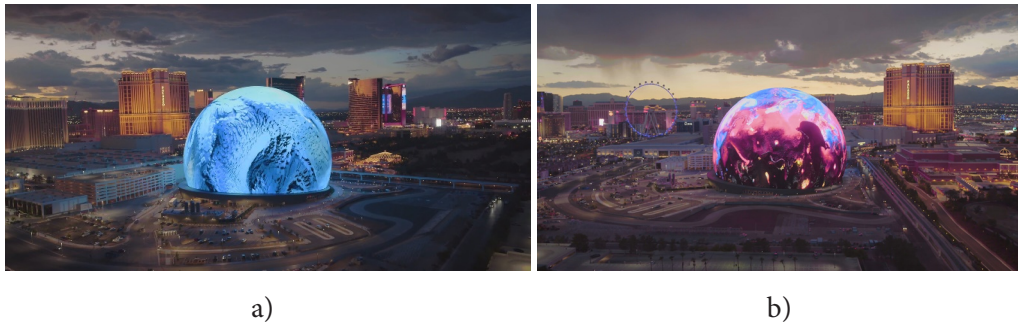


Figure 4. a), b) Refik Anadol, “Machine Hallucinations: The Sphere”, 2023, is an ongoing AI data sculpture project initiated by Refik Anadol during his 2016 Google AMI Residency. It explores the aesthetic dimensions of data through the lens of collective memories of space, nature, and urban settings. By leveraging DCGAN, PGAN, StyleGAN, and generative AI algorithms on vast datasets, Anadol reveals previously unseen layers in our external realities (http 15).

Contemporary art installations, such as the ‘not real’ hyper-reality project, employ AI algorithms to project dynamic digital artwork onto physical surfaces. This process effectively transforms previously ordinary spaces into interactive galleries. This interplay between the physical and virtual realms engenders a sense of wonder and discovery among viewers (Hurst et al., 2023; Epstein et al., 2023; Liu et al., 2023). Moreover, the interactive nature of the installations encourages viewers to actively engage with the artwork, thereby fostering a sense of co-creation and a unique artistic experience (Hurst et al., 2023).

Robotic technologies, which are often associated with industrial applications, are being introduced into the artistic sphere as a result of the guidance provided by AI (Liu et al., 2023). Robots equipped with AI algorithms are now capable of acting as artistic collaborators, with the potential to engage in activities such as painting, sculpting, film and even composing music (Subačiūtė-Žemaitienė et al., 2022). For example, the collaborative

project The Next Rembrandt employed AI-driven robots to create a new painting in the style of the Dutch master ([http 16](http://16)). This project not only challenges the boundaries of artistic creation but also prompts crucial discussions about authorship and the role of AI in the art world.

3D printing, previously employed solely for the purpose of prototyping, has evolved into a highly effective tool for artists to translate their digital visions into tangible forms. Artists can now utilise AI algorithms to design complex 3D models, enabling them to create intricate sculptures, architectural installations, and even functional objects that defy the limitations of traditional materials (Anderson & Kim, 2021; Martinez & Lee, 2023) . Joris Laarman (b. 1979) employs AI-driven 3D printing to create his captivating *Bone Furniture* series (Fig. 5), which blurs the boundaries between art, design, and technology ([http 17](http://17)).

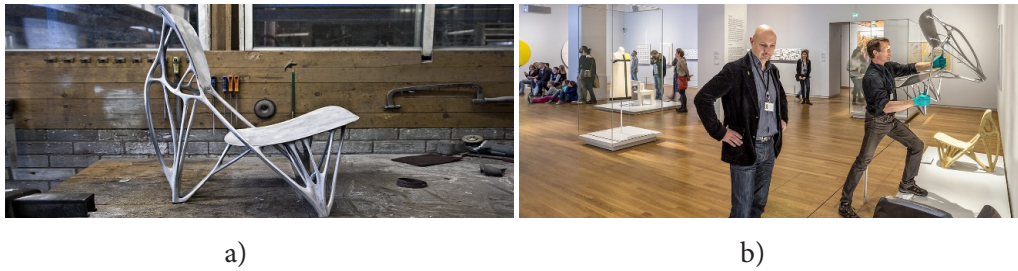


Figure 5. a) Joris Laarman, “Bone Chair,” 2006, aluminum b) “Bone Chair” in the gallery ([http 18](http://18)).

The following examples illustrate the ways in which AI is transforming the artistic landscape through the diversification of materials. As AI algorithms continue to evolve and technological advancements accelerate, the potential for artistic expression appears limitless. The future holds the promise of a rich tapestry woven from the threads of human imagination, cutting-edge technology, and the transformative power of AI, which will irrevocably alter the way we create, experience, and engage with art.

5. SIGNIFICANT CONTRIBUTIONS AND ENHANCEMENTS IN ART

The impact of AI on artistic expression extends beyond mere boundary expansion, acting as a transformative catalyst that amplifies the creative process, broadens accessibility, and potentially rewrites the very fabric of the art world. The multifaceted ways in which AI empowers creators, enriches artistic engagement, and potentially reconfigures the landscape of the art world serve to highlight its transformative influence.

In the context of the artist's studio, AI tools become collaborators, rather than mere

instruments. One can envision platforms such as *Midjourney* and *Leonardo.ai* assisting artists in exploring hitherto uncharted aesthetic frontiers. Midjourney, with its distinctive text-to-image functionality, enables artists to create entire universes based on minimal textual descriptions (http 19). In contrast, Leonardo.ai provides a comprehensive array of AI models specialising in diverse artistic styles and forms (http 20).

These tools, in conjunction with others such as *StyleGAN3* and *StyleTransfer4*, facilitate accelerated creative exploration, thereby amplifying artistic voices across a diverse range of disciplines. Nevertheless, the impact of AI extends beyond established artists, enabling individuals with limited experience to embark on artistic journeys. Platforms such as *Deep Dream Generator* (http 21), *Artbreeder* (http 22), and *Google's Magenta Studio* (http 23) function as artistic springboards, fostering inclusivity and expanding the definition of 'artist'.

One can envisage a future in which music is composed with the assistance of AI through platforms such as *Amper Music* (http 24) or in which AI is employed to collaborate with humans in the production of unique paintings through the use of platforms such as *AICAN* (http 25). This has the potential to result in a more vibrant and diverse artistic landscape, in which any individual can contribute their unique perspective and actively participate in the creative process.

The influence of AI extends to the realm of art appreciation and consumption. Personalised recommendations facilitate the discovery of artists and styles that might otherwise be overlooked. Platforms such as *Sotheby's Metaverse* (http 26) and *Acute Art* (http 27) employ augmented reality to superimpose digital artworks onto physical spaces, creating immersive experiences even for geographically isolated audiences.

Virtual tours offered by renowned museums such as *the Louvre* (http 28) and the *British Museum* (http 29) facilitate the dissemination of art exhibitions to a wider audience, thereby fostering deeper engagement and appreciation across diverse communities. One

³ The StyleGAN framework has the capacity to generate novel facial images. This technology has applications beyond the generation of faces, with potential for the creation of distinctive artworks, often presented as non-fungible tokens (NFTs) in collections. The creative potential of the StyleGAN architecture is contingent upon the diversity and quality of the dataset employed during the training process. For further details, please refer to Melnik et al. (2022).

⁴ Style Transfer, within the domains of computer vision and graphics, is a methodology focused on producing a novel image through the amalgamation of one image's content with the style inherent in another image. The primary objective of style transfer is the creation of an image that retains the content of the original while incorporating the visual style elements from a distinct source (http 16).

In 2015, Leon A. Gatys, Alexander S. Ecker, and Matthias Bethge developed the Style Transfer (ST) technique with their study titled "A Neural Algorithm of Artistic Style", and they published this work on arXiv in August 2015 (Gatys et al., 2015). The technique was further presented and demonstrated in more detail at the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR) in 2016 (Gatys et al., 2016).

may, for instance, envisage exploring the *Van Gogh exhibit* in Amsterdam from the comfort of one's own home or interacting with a digital sculpture in a public park (http 30). These novel forms of engagement have the potential to expand access to art and facilitate a more profound comprehension and appreciation of artistic expression.

A comprehensive understanding of the transformative potential of AI in art necessitates acknowledging the inherent challenges. Issues surrounding the evaluation of artistic merit, the concept of originality in AI-generated art, and the evolving role of the artist in an AI-driven creative process demand rigorous examination and sustained dialogue within the art community (Cetinic & She, 2021). Furthermore, the potential for bias embedded within AI algorithms necessitates the development and implementation of responsible AI practices that ensure equitable access and inclusive representation within the art world (Epstein et al., 2023).

The influence of AI on the artistic landscape extends beyond simply expanding the boundaries of artistic expression. AI presents itself as a potent tool capable of amplifying creative potential, enriching artistic engagement, and potentially reconfiguring the very dynamics of the art world (Cetinic & She, 2021). However, it is crucial to acknowledge that challenges do exist alongside these possibilities. Recognizing the potential of AI to empower creators, enhance audience engagement, and transform the art world is of paramount importance (Epstein et al., 2023).

The integration of AI into artistic creation necessitates a focus on responsible AI development (Cetinic & She, 2021; Epstein et al., 2023). This requires open dialogue among artists, technologists, and ethicists to ensure that AI acts as an augmentative tool, fostering human creativity rather than supplanting it. By harnessing the potential of AI responsibly, we can cultivate a future where art flourishes in novel and continually evolving forms, fostering accessibility and engagement for a wider audience (Cetinic & She, 2021; Epstein et al., 2023).

6. CRUCIAL DEBATES IN THE ART COMMUNITY

The ascendance of AI in artistic expression has ignited a vibrant and multifaceted discourse within the artistic community. While the innovative capabilities of AI tools engender excitement and empowerment among artists, this integration also necessitates a series of critical conversations that resonate deeply with the very foundations of artistic creation (Cetinic & She, 2021; Epstein et al., 2023).

This investigation delves deeply into the core of these discussions, analyzing the

contested notions of authenticity in AI-generated art, the evolving role of the artist in this collaborative process, and the trajectory of art itself in the face of this transformative technology. One of the most contentious issues concerns the very essence of artistic authenticity in the age of AI (Cetinic & She, 2021).

The traditional notions of originality and authorship are being challenged by the collaborative nature of AI-assisted creation. It is unclear whether the artist who provides the initial prompt or curates the AI's output retains sole ownership of the final piece. Alternatively, should the AI itself, through its intricate algorithms and creative processes, be accorded a share of the credit? (Epstein et al., 2023).

This debate finds a powerful illustration in the contentious auction of *Portrait of Edmond de Belamy*, created by *Obvious*, described as “a collective of researchers, artists, and friends” (http 31) (Fig. 6). The artwork, generated using a GAN, ignited heated discourse concerning its artistic merit and the role of the human element in its creation. This painting, which sold for an astonishing \$432,500 at Christie's, challenged traditional notions of authorship and creativity, highlighting the complex interplay between human creativity and machine learning algorithms (Cohn, 2018). Additionally, the evolving definition of the artist's role further complicates the landscape (Browne, 2022). Studies have shown that AI-generated art, such as Edmond de Belamy, blurs the lines between human and machine creativity, raising profound questions about the essence of artistic creation and the core capabilities of artists (Lyu et al., 2022). Further analysis critiques the contemporary AI art movement and delves into the impact of such works on the art world, questioning the evolving role of the artist in the context of AI-generated art (Arbiza Goenaga, 2018).



Figure 6. a) Obvious, “Portrait of Edmond de Belamy”, GANs Algorithm, inkjet printed on canvas, 70x70 cm (http 32). b) “Portrait of Edmond de Belamy” in the gallery (http 32).

In an artistic ecosystem that is becoming increasingly intertwined with AI, the artist's role is evolving beyond the mere technical execution of their work (Browne, 2022). In this context, artists become curators of algorithms, interpreters of data, and navigators of a vast, ever-evolving creative landscape. This shift necessitates a redefinition of artistic practice, where technical proficiency is integrated with conceptual understanding and the ability to harness the power of AI as a collaborative tool (Filimowicz, 2020). This evolution is exemplified by the work of artists such as Sofia Crespo (b. 1991), who employs AI to generate abstract landscapes that examine the interrelationship between human and machine creativity ([http 32](http://32)) (Fig. 7). In addition to the immediate concerns of authenticity and artistic agency, a broader conversation emerges about the trajectory of art itself in the age of AI.

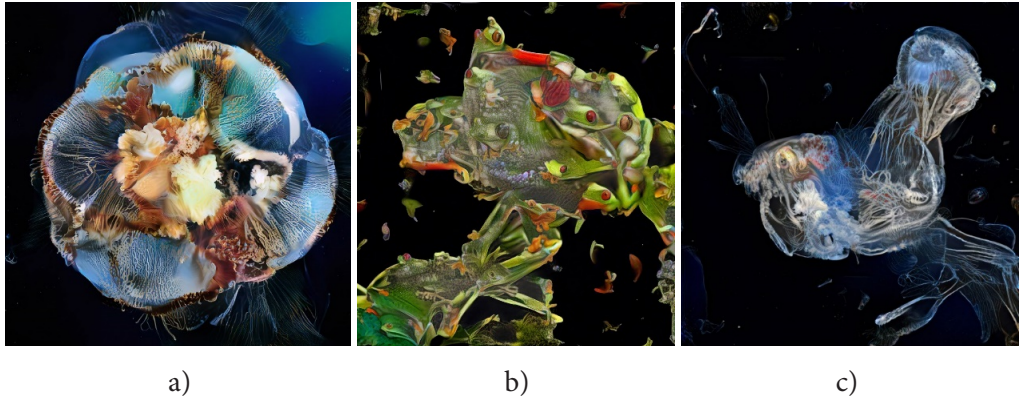


Figure 7. a), b), and c) are from Sofia Crespo's series "Neural Zoo," created between 2018 and 2020 ([http 33](http://33)).

The integration of AI into artistic creation raises a number of critical questions regarding its impact on the future of artistic expression. Does the advent of AI herald a paradigm shift, ushering in a new era for artistic exploration? An alternative hypothesis is that it represents a mere transient phase within the ever-evolving narrative of human creativity (Haase et al., 2023). Furthermore, it remains to be seen whether AI will evolve into a coequal partner in the artistic process, or whether it will remain a sophisticated tool wielded by human creators. These fundamental inquiries have influenced the discourse within the art community, influencing the future direction of artistic expression. The convergence of technology and creativity will transform the landscape of artistic expression, challenging traditional notions of authorship, creativity, and the role of the artist (Haase et al., 2023). As AI-driven tools continue to evolve, they offer unprecedented opportunities for artists to push the boundaries of their craft, creating works that were previously unimaginable. This intersection of AI and art not only broadens the scope of what can be achieved but also prompts a reevaluation of the very essence of art in the

digital age.

This exploration serves as an invitation to engage with the multifaceted debates surrounding AI in art. It invites us to grapple with the complexities of the subject and to envision a future where artistic expression evolves in tandem with the transformative capabilities of technology. As we navigate this uncharted territory, the art community finds itself at a crossroads where innovation and tradition converge, collectively shaping the future of art in the age of AI.

7. DISCUSSION

The integration of AI into artistic creation processes has sparked significant debates within the art world. These debates encompass issues of authenticity, the evolving role of the artist, and the impact of AI on creative processes. Each question presented below can be considered as a separate research topic. For example, one could investigate the authenticity of AI-generated art, examining whether these works hold the same value and meaning as human-made works. Another research area could focus on how AI is redefining the role and identity of the artist, exploring the shifting boundaries between human and machine creativity. Additionally, one could study the broader implications of AI on creativity and innovation in art, analyzing how AI influences artistic expression and the creation of new art forms.

1) *Artistic Authenticity and Ownership:*

- The authenticity and ownership of AI-generated artworks are under scrutiny. The “The Next Rembrandt” project raises crucial questions about how AI affects the value and originality of art.
- How should the originality of AI-generated works be compared to traditional art pieces?
- How should copyright for AI-generated works be regulated?
- In such projects, who owns the artwork - the engineers who designed the algorithm or the artists who directed the process?
- How should AI-generated artworks be evaluated in the art market?

2) *The Evolving Role of the Artist:*

- AI's integration into artistic processes is changing the artist's role, turning them into curators of algorithms. Examples like Sofia Crespo's work illustrate how AI affects an

artist's creative control.

- How can artists maintain their creative freedom while collaborating with AI?
- How can the balance between algorithmic suggestions and the artist's vision be achieved?
- How does AI influence artists' individual styles and modes of expression?
- How are artists' processes of accepting or rejecting creative suggestions from AI evolving?

3) *AI and the Future of Art:*

- AI provides artists with new tools, transforming their creative processes. However, how does this affect the originality and value of art?
- How does the unpredictable nature of generative art change traditional artistic concepts and shape future artistic directions?
- What will be the impact of AI-supported art on traditional art education and the training of artists?
- What insights does AI's use in artistic creation processes offer about the future evolution of art?
- What are the long-term effects of AI on enhancing artistic creativity and forming new artistic forms?

4) *Ethics and Responsible AI Development:*

- The use of AI in art brings ethical responsibilities.
- How should copyright for AI-generated works be regulated?
- What kind of collaboration model should be developed between artists and AI engineers?
- What are the cultural and societal impacts of AI?
- What ethical responsibilities are required regarding cultural representation and diversity in AI's artistic creation processes?
- How does the public perception and acceptance of AI-generated works differ from those created by human hands?

These discussions highlight the complexities of integrating AI into artistic creation processes and the significant issues of ethics, authenticity, and the artist's role that arise in

this context. The use of AI as a creative tool in art could introduce new standards and practices in the art world, profoundly influencing the future of art.

8. CONCLUSION

As we stand on the threshold of a new era in artistic expression, driven by the transformative forces of artificial intelligence, it is imperative to navigate this uncharted landscape with both awe and discernment. This concluding section presents a synthesis of the key insights gained throughout this exploration, offering reflections on the evolving intersection of technology and creativity.

The impact of AI on the artistic landscape is not a linear process; rather, it is a dynamic interplay between tradition and innovation. The generative artistry that emerges from the interplay of human intention and algorithmic serendipity challenges conventional norms, ushering in a new era of creative exploration. Deep learning art, which is characterised by an intricate fusion of human-inspired parameters and algorithmic ingenuity, produces hyperrealistic and detailed masterpieces that challenge the boundaries between human and machine creation.

This transformative journey transcends the limitations of conventional artistic media, encompassing the emerging frontiers of virtual and augmented reality, robotic technologies, and 3D printing. The artistic spectrum expands as AI empowers creators to emancipate themselves from the confines of traditional materials, fostering the exploration of novel avenues for immersive and interactive artistic experiences.

The influence of AI on artistic creation transcends the concept of simply expanding boundaries. It permeates the foundational core of artistic practice, empowering artists with a novel toolkit for exploration. Furthermore, AI fosters a democratization of artistic expression, dismantling barriers to entry and fostering inclusivity. Consequently, the art world transforms into a more accessible landscape, enabling individuals, irrespective of their artistic background, to actively participate in the creative process.

However, the emergence of these transformative possibilities is not without its attendant challenges and ongoing discourse. Issues surrounding authenticity, authorship, and the future trajectory of art in the age of AI illuminate the intrinsic complexities of this paradigm shift. The art community is currently engaged in a process of critical reflection and adaptation as it grapples with the evolving role of the artist in a landscape increasingly influenced by intelligent algorithms. This process necessitates navigating the nuanced distinction between collaboration and co-creation with these algorithmic tools.

As we consider the future of the artistic landscape, it becomes apparent that AI is not a replacement for human creativity but a powerful amplifier. In order to ensure that AI serves as a tool for artistic enhancement rather than a threat to the authenticity of human expression, it is essential to develop AI responsibly, consider ethical considerations, and engage in open dialogues. The intersection of AI and art marks a pivotal juncture in the evolution of creativity. This journey into uncharted territories is not a destination but an ongoing exploration, guided by the collective imagination of artists, the transformative capabilities of AI, and the ever-evolving values of the art world and society at large. The future of artistic expression lies on the horizon, beckoning artists, technologists, and enthusiasts alike to collaboratively contribute to the ever-expanding tapestry of creativity in the age of artificial intelligence.

RESOURCES

- Alice Cattle. (2020, August 26). What ‘The Next Rembrandt’ Tells Us About Art and AI. UX Connections. <https://www.uxconnections.com/what-the-next-rembrandt-tells-us-about-art-and-ai/>
- Akten, M. S. (2021). Deep visual instruments: Realtime continuous, meaningful human control over deep neural networks for creative expression [Unpublished doctoral dissertation]. Goldsmiths, University of London Department of Computing. https://research.gold.ac.uk/id/eprint/30191/1/COM_thesis_AktenM_2021.pdf
- Anadol, R., Reas, C., Kuo, M., & Antonelli, P. (2021, November 15). Modern dream: How Refik Anadol is using machine learning and NFTs to interpret MoMA’s collection. MoMA Magazine. <https://www.moma.org/magazine/articles/658>
- Anderson, T., & Kim, N. (2021). 3D printing and AI: Revolutionizing modern art. *Contemporary Art and Design*, 12(1), 45-61. <https://doi.org/10.3141/cad.v12i1.4151>
- Arbiza Goenaga, M. (2020). A critique of contemporary artificial intelligence art: Who is ‘Edmond de Belamy’?. *AusArt*, 8(1). <https://ojs.ehu.eus/index.php/ausart/article/view/21490/19682>
- Atwater, C. (2023, December 10). The future of creativity: How generative AI is transforming art, music, and design. Robots.net. Retrieved from <https://robots.net/ai/the-future-of-creativity-how-generative-ai-is-transforming-art-music-and-design/>
- Brown, M. (2016, April 5). “New Rembrandt’ to be unveiled in Amsterdam.” *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/apr/05/new-rembrandt-to-be-unveiled-in-amsterdam>
- Browne, K. (2022). Who (or what) is an AI artist? *Leonardo*, 55(2), 130-134. Preprint. Retrieved from Kieranbrowne.com. https://storage.googleapis.com/kieranbrowne-public-files/preprints/who_or_what_is_an_ai_artist.pdf
- Cangiano, S., & Casey, R. (2016, December 5). Coding as a way of thinking: Interview with Casey Reas. Medium. <https://medium.com/progetto-grafico/coding-as-a-way-of-thinking-interview-with-casey-reas-cbb9ecdbb980>
- Cetinic, E., & She, J. (2021). Understanding and creating art with AI: Review and outlook. arXiv. <https://arxiv.org/pdf/2102.09109.pdf>

- Chen, X., & Ibrahim, Z. (2023). A comprehensive study of emotional responses in AI-enhanced interactive installation art. *Sustainability*, 15(22), 15830. <https://doi.org/10.3390/su152215830>
- Cheng, M. (2022). The creativity of artificial intelligence in art. *Proceedings*, 81(1), 110. <https://www.mdpi.com/2504-3900/81/1/110>
- Cohn, G. (2018, October 22). Up for bid, AI art signed ‘algorithm’. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2018/10/22/arts/design/christies-art-artificial-intelligence-obvious.html>.
- Coronado, E., Itadera, S., & Ramirez-Alpizar, I. G. (2023). Integrating virtual, mixed, and augmented reality to human–robot interaction applications using game engines: A brief review of accessible software tools and frameworks. *Applied Sciences*, 13(3), 1292. <https://doi.org/10.3390/app13031292>
- Cossich, V. R. A., Carlgren, D., Holash, R. J., & Katz, L. (2023). Technological breakthroughs in sport: Current practice and future potential of artificial intelligence, virtual reality, augmented reality, and modern data visualization in performance analysis. *Applied Sciences*, 13(23), 12965. <https://doi.org/10.3390/app132312965>
- Dager, N. (2023, August 31). Sphere Entertainment to unveil Machine Hallucinations: Sphere. *Digital Cinema Report*. <https://www.digitalcinemareport.com/news/sphere-entertainment-unveil-machine-hallucinations-sphere>
- Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). CAN: Creative adversarial networks, generating “art” by learning about styles and deviating from style norms. *arXiv [preprint] arXiv:1706.07068*. <https://arxiv.org/abs/1706.07068>
- Elsden, C. (2019). AI and art: New prompts for creativity. In C. Elsden (Ed.), *Philosophy and the digital turn* (pp. 253-273). Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-13417-4_13
- EMB Blogs. (2024, January 17). The intersection of art and technology in interactive installations. *EMB Global*. <https://blog.emb.global/art-and-technology-in-interactive-installations/>
- Epstein, Z., Epstein, Z., Hertzmann, A., Herman, L., Mahari, R., Frank, M. R., Groh, M., Schroeder, H., Smith, A., Akten, M., Fjeld, J., Farid, H., Leach, N., Pentland, A. S., & Russakovsky, O. (2023). Art and the science of generative AI: A deeper dive [Preprint]. *arXiv*. <https://ar5iv.labs.arxiv.org/html/2306.04141>

- Esser, P., Chiu, J., Atighehchian, P., Granskog, J., & Germanidis, A. (2023). Structure and content-guided video synthesis with diffusion models [Unpublished manuscript]. <https://www.scribd.com/document/646864840/2302-03011-ai-video-creation>
- Filimowicz, M. (2020). Creative collaboration: How artists and AI can work together. Higher Neurons. Retrieved from <https://medium.com/higher-neurons/creative-collaboration-how-artists-and-ai-can-work-together-187502fd8fdb>
- Gatys, L. A., Ecker, A. S., & Bethge, M. (2016). Image style transfer using convolutional neural networks. In Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR) (pp. 2414-2423). <https://doi.org/10.1109/CVPR.2016.265>
- Gatys, L. A., Ecker, A. S., & Bethge, M. (2016). Image style transfer using convolutional neural networks. Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR), 2414-2423. https://www.cv-foundation.org/openaccess/content_cvpr_2016/papers/Gatys_Image_Style_Transfer_CVPR_2016_paper.pdf
- Gatys, L. A., Ecker, A. S., & Bethge, M. (2015). A Neural Algorithm of Artistic Style. arXiv. <https://arxiv.org/abs/1508.06576>
- Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., & Bengio, Y. (2014). Generative adversarial nets. Advances in Neural Information Processing Systems, 27, 2672-2680. <https://papers.nips.cc/paper/5423-generative-adversarial-nets.pdf>
- Güçlütürk, Y., Güçlü, U., van Lier, R., van Gerven, M. A. J. (2016). Convolutional sketch inversion. Computer Vision–ECCV 2016 Workshops: Amsterdam, The Netherlands, October 8-10. arXiv. <https://arxiv.org/pdf/1606.03073>
- Haase, J., Djurica, D., & Mendling, J. (2023). The art of inspiring creativity: Exploring the unique impact of AI-generated images. In Proceedings of the 29th Americas Conference on Information Systems AMCIS 2023, Panama, August 10-12. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/371874578_The_Art_of_Inspiring_Creativity_Exploring_the_Unique_Impact_of_AI-generated_Images
- Herman, L. (2022, December 8). As algorithms infiltrate our visual culture, what impact do they have on how audiences perceive creative content? University of Oxford researchers question the role of algorithmic curation in a forthcoming London exhibit. University of Oxford. <https://www.oii.ox.ac.uk/news-events/art-algorithms-new-exhibit-highlights-differences-between-algorithmic-and-human-curation/>

- Hurst, W., Spyrou, O., Tekinerdogan, B., & Krampe, C. (2023). Digital art and the metaverse: Benefits and challenges. *Future Internet*, 15(6), 188. <https://www.mdpi.com/1999-5903/15/6/188/pdf>
- Jones, J. (2016, April 6). The Next Rembrandt: Is this art or just a clever trick? *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2016/apr/06/digital-rembrandt-mock-art-fools>
- López de Mántaras, R. (2017). Artificial intelligence and the arts: Toward computational creativity. In *The Next Step: Exponential Life*. BBVA OpenMind. <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/artificial-intelligence-and-the-arts-toward-computational-creativity/>
- Liu, Q., Iovene, E., Ferrigno, G., & De Momi, E. (2023). Recent advancements in augmented reality for robotic applications: A survey. *Actuators*, 12(8), 323. <https://doi.org/10.3390/act12080323>
- Lyu, Y., Wang, X., Lin, R., & Wu, J. (2022). Communication in human-AI co-creation: Perceptual analysis of paintings generated by text-to-image system. *Applied Sciences*, 12(22), 11312. <https://doi.org/10.3390/app122211312>
- Madhok, R., et al. (2018). AI-based affective music generation systems: A review of methods, and challenges. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2301.06890>
- Martinez, R., & Lee, K. (2023). Integrating AI in 3D model creation for artistic purposes. *International Journal of 3D Printing*, 5(6), 23-39. <https://doi.org/10.1121/ij3dp.v5i6.3141>
- Mazzone, M., & Elgammal, A. (2019). Art, creativity, and the potential of artificial intelligence. *Arts*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.3390/arts8010026>
- McCormack, J., Gifford, T., & Hutchings, P. (2019). Autonomy, authenticity, authorship and intention in computer generated art. In *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-12). ACM. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300377>
- Melnik, A., Miasayedzenkau, M., Makaravets, D., Pirshtuk, D., Akbulut, E., Holzmann, D., Renusch, T., Reichert, G., & Ritter, H. (2024). Face generation and editing with StyleGAN: A survey. *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 46(5). <https://www.computer.org/csdl/journal/tp/2024/05/10399793/1TJtkO7xtss>

- Mitra, A., & Das, S. (2024). Artificial intelligence and the evolution of creativity: An in-depth analysis of AI's role in modern content creation. *J.U. Journal for Communication, Society and Outreach*, 1(1), 21-36. https://jadavpuruniversity.in/?jet_download=18473
- Pickett-Groen, N. (2016). The Next Rembrandt: bringing the Old Master back to life. Medium. <https://medium.com/@DutchDigital/the-next-rembrandt-bringing-the-old-master-back-to-life-35dfb1653597>
- Raley, R., & Rhee, J. (2023). Critical AI: A field in formation. *American Literature*, 95(2), 185-208. <https://doi.org/10.1215/00029831-10575021>
- Ridler, A., & Carey, J. M. (2021). Interview with Anna Ridler. *Antennae: The Journal of Nature in Visual Culture*, (53), 53-65. Edited by G. Aloï. <https://uis.brage.unit.no/uis-xmlui/bitstream/handle/11250/3053499/carey.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Saleh, B., & Elgammal, A. (2015). Large-scale classification of fine-art paintings: Learning the right metric on the right feature. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/1505.00855>
- Sharifani, K., & Amini, M. (2023). Machine learning and deep learning: A review of methods and applications. *World Information Technology and Engineering Journal*, 10(7), 3897-3904. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4458723
- Stevens, A. (2021, August 5). How VR and AR are changing the world of immersive theater. Carnegie Mellon University Arts Management & Technology Laboratory. <https://amt-lab.org/blog/2021/8/how-vr-and-ar-are-changing-the-world-of-immersive-theater>
- Subačiūtė-Žemaitienė, J., Šutinys, E., Samukaitė-Bubnienė, U., & Bučinskas, V. (2022). Advanced applications of industrial robotics: New trends and possibilities. *Applied Sciences*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.3390/app12010135>
- Tatar, K., Ericson, P., Cotton, K., Torres Núñez del Prado, P., Battle-Roca, R., Cabrerro-Daniel, B., Ljungblad, S., Diapoulis, G., & Hussain, J. (2024). A shift in artistic practices through artificial intelligence. *Leonardo*, 57(3), 293–297. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/2306.10054>
- Wu, Z., Qu, H., Zhang, K. (2024). A survey of recent practice of artificial life in visual art. *Artificial Life* (2024) 30 (1): 106–135. doi: https://doi.org/10.1162/artl_a_00433

Internet Resources:

- http 1. <https://ikestevens27.medium.com/visualized-best-picture-nominations-exploring-data-driven-art-64471dc7b9d0> (Access: 02.01.2024)
- http 2. <https://annaridler.com/works> (Access: 02.02.2024)
- http 3. a) <https://annaridler.com/myriad-tulips> b) <https://annaridler.com/myriad-tulips> (Access: 05.01.2024)
- http 4. <https://underdestruction.com/category/work/> (Access: 02.02.2024)
- http 5. <https://vimeo.com/298000366> (Access: 02.02.2024)
- http 6. <https://reas.com/> (Access: 13.01.2024)
- http 7. <https://vimeo.com/153406220> (Access: 13.01.2024)
- http8. <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2019/contemporary-art-day-auction-119021/lot.109.html?locale=tr> (Access: 01.01.2024)
- http 9. <https://www.vml.com/work/next-rembrandt> (Access: 05.01.2024)
- http 10. <https://www.youtube.com/watch?v=luygOYZ1Ngo> (Access: 05.01.2024)
- http 11. <https://www.vml.com/work/next-rembrandt> (Access: 01.01.2024)
- http 12. http 8. <https://www.youtube.com/watch?v=lQ3Yxi6pCvc> (Access: 27.01.2024)
- http 13. <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/> (Access: 16.01.2024)
- http 14. <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/> (Access: 16.01.2024)
- http 15. <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-sphere/> (Access: 16.01.2024)
- http 16. <https://www.vml.com/work/next-rembrandt> (Access: 05.01.2024)
- http 17. <https://www.jorislaarman.com/work/bone-chair/> (Access: 11.01.2024)
- http 18. <https://www.jorislaarman.com/work/bone-chair/> (Access: 11.01.2024)
- http 19. <https://www.midjourney.com/home?callbackUrl=%2Fexplore> (Access: 07.11.2023)
- http 20. <https://leonardo.ai/> (Access: 11.12.2023)
- http 21. <https://deepdreamgenerator.com/> (Access: 13.12.2023)

- http 22. <https://www.artbreeder.com/> (Access: 02.01.2024)
- http 23. <https://magenta.tensorflow.org/studio> (Access: 05.01.2024)
- http 24. <https://welcome.ai/solution/amper> (Access: 16.11.2023)
- http 25. <https://www.aican.io/> (Access: 03.01.2024)
- http 26. <https://metaverse.sothebys.com/> (Access: 14.12.2023)
- http 27. <https://acuteart.com/> (Access: 18.12.2023)
- http 28. <https://www.louvre.fr/en/online-tours> (Access: 10.12.2023)
- http 29. <https://www.britishmuseum.org/blog/how-explore-british-museum-home>
(Date of access: 11.12.2023)
- http 30. <https://www.vangoghmuseum.nl/en> (Access: 13.12.2023)
- http 31. <https://obvious-art.com/portfolio/edmond-de-belamy/> (Access: 07.12.2023)
- http 32. <https://sofiacrespo.com/> (Access: 01.02.2024)
- http 33. a) <https://www.artnews.com/gallery/art-in-america/aia-photos/sofia-c-respo-neural-zoo-1234614514/> b) https://www.artnews.com/gallery/art-in-america/aia-photos/sofia-crespo-neural-zoo-1234614514/web-morphing_3234/ c) https://www.artnews.com/gallery/art-in-america/aia-photos/sofia-crespo-neural-zoo-1234614514/web-entangled_5586/ (Access: 06.01.2024)

SAVAŞIN GÖRÜNEN YÜZÜ OLARAK ASKERİ KAMUFLAJIN SANATTA DEĞİŞEN ANLAMI*

• Arş. Gör. İrem AKDEMİR** • Prof. F. Deniz KORKMAZ***

ÖZET

Bu çalışmada, askeri kamuflajın savaş meydanlarında oluşturduğu göz aldatmacasının ötesinde, bir sanat formuna nasıl dönüştüğü ve savaş sonrası dönemde sanat pratiklerinde nasıl kavramsal bir ifade biçimi haline geldiği incelenmiştir. Askeri kamuflaj, başlangıçta askeri personeli ve ekipmanı korumak için görsel bir taktik olarak geliştirilmiştir. Sanatçılar, dünya savaşları sırasında, nesnelerin çevre ile uyum sağlayarak yanılsama oluşturabilmesi için renk ve desen bilgilerini kullanmış ve gelişiminde önemli bir rol oynamıştır. Kamuflajın modern sanat akımları ile olan etkileşimi de militarizm ve kültürel dinamikler arasındaki ilişkisini pekiştirmiştir. 1960'lardan itibaren sanatta gizleme, yanılsama ve illüzyon etkilerinden yararlanan bir ifade biçimine dönüşmüştür. Çalışmada, askeri kamuflaj kullanılarak üretilen güncel sanat eserleri araştırılmıştır. Bu kapsamda, askeri kamuflajın ilişkilendirildiği kavramlar sorgulanmış, eserlerin bağlamı ve içerdiği mesajlar betimsel analiz yöntemi ile çözümlenmeye çalışılmıştır. Ele alınan eserlerde, savaşın görünen yüzü olarak bilinen askeri kamuflajın savaşın görünmeyen yüzüne ait acıyı, güç ve şiddet unsurlarını, travma ve kayıpları yansıtan sembolik bir unsur olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kamuflaj sanatı, Askeri kamuflaj, Savaş.

* Bu makale, İrem Akdemir/ Eskişehir Osmangazi Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü/ Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı/ Prof. F. Deniz Korkmaz/ "Liderlik Göstergesi Olarak Üniformaların Oluşturduğu Mitlerin Sanat Pratiklerine Yansıması" başlıklı yayınlanmamış sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.

** Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, iakkus@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3529-6513

*** Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel Sanatlar Bölümü, Resim Anasanat Dalı, fdenizkorkmaz@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2201-5070

THE ALTERING MEANING OF MILITARY CAMOUFLAGE IN ART AS THE APPEARANCE OF WAR*

• Res. Asst. İrem AKDEMİR** • Prof. F. Deniz KORKMAZ***

ABSTRACT

In this study, beyond the visual deception created by military camouflage on battlefields, it is researched how it has transformed into an art form and has become a conceptual form of expression in post-war art practices. Originally, military camouflage was developed as a visual tactic to protect military personnel and equipment. During the World Wars, artists played a significant role in the advancement of camouflage, utilizing their knowledge of color and pattern to allow objects to blend harmoniously with the environment creating an illusion. Camouflage's interaction with modern art movements also reinforced the relationship between militarism and cultural dynamics. Since the 1960s, it has transformed into a form of expression that utilizes the effects of concealing, illusion and deception in art. In the study, it is researched contemporary artworks created using military camouflage. In this context, the concepts associated with military camouflage were questioned, and the context and messages of the artworks were analyzed through the descriptive analysis method. In the artworks analyzed, it was concluded that military camouflage, often known as the appearance of war, is a symbolic element that reflects the pain, power and violence, trauma and losses belonging to the unseen aspects of war.

Keywords: Camouflage art, Military camouflage, War.

* This article has been produced from the unpublished proficiency in art "İrem Akdemir" / "Eskisehir Osmangazi University/ Institute of Social Sciences" / "Department of Art and Design" / "Prof. F. Deniz Korkmaz" "The Reflection of the Myhts Created by the Uniforms as a Leadership Indicator on Art Practices".

** Eskisehir Osmangazi University, Institute of Social Sciences, Department of Art and Design, iakkus@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3529-6513

*** Eskisehir Osmangazi University, Faculty of Art and Design, Department of Visual Arts, Art Painting Department, fdenizkorkmaz@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2201-5070

1. GİRİŞ

Kamufraj, optik yanılsamayı ve görsel algının bilinçli manipülasyonunu içeren bir olgudur (Pettersson, 2018). Gizleme veya açığa çıkarma gayesi taşımaktadır. Canlıların algısal ve bilişsel mekanizmalarını etkileyen görsel bir strateji olarak öne çıkması farklı disiplinlerin araştırma konusu haline gelmesini sağlamıştır. Kamufraj, terim olarak ilk kez Fransa'da Birinci Dünya Savaşı zamanında ortaya çıkmış olsa da sosyal, biyolojik ve sanat alanı gibi farklı bağlamlarda da karşımıza çıkmaktadır. Bu bakımdan sadece hayvan ve bitkilerin adaptasyonları ve savaş stratejileri ile sınırlı değildir, aynı zamanda görsel etkileşim, değişen kimlikler, çevreye uyum sağlama, görünenin ötesindeki keşfetme ve gözetleme yöntemlerini açığa çıkarma veya karşı koyma gibi konuları da kapsamaktadır (Elias, 2013: 16).

Kamufrajın görsel olarak geliştirilmesi büyük ölçüde sanatın ve sanatçıların katkılarıyla mümkün olmuştur (Baumbach, 2012: 79). İki büyük dünya savaşı süresince kamufraj, sanatçılar tarafından görsel olarak ordu yararına geliştirilmiştir. Sanatçılar Kübizm ve Sürrealizm gibi modern sanat akımlarının da etkisi ile nesnelerin manipüle edilmesini görsel algı üzerinden sorgulamış, böylelikle kamufraj tasarımında özgün ve yenilikçi yaklaşımların geliştirilmesinde öncü olmuşlardır (Kavky, 2018). Sanat akımlarının askeri gereksinimleri karşılamak amacıyla kamufraj stratejileriyle bütünleştirilmesi, militarizm ve kültürel dinamikler arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmıştır (Forsyth, 2013: 1040). Nitekim bu ilişki, 1960'lardan itibaren kamufrajın görsel olarak yarattığı yanılsama ve illüzyon efektlerinden yararlanılarak izleyicilerin algısı üzerine üretilmiş eserlerin çoğalmasını sağlamış (Uçar, 2019), ayrıca sanat dünyasında askeri kamufrajın çeşitli kavramlar ve temalar üzerinden kurgulanmış eserlerde de yer bulmasına ön ayak olmuştur.

Bu çalışmada, askeri kamufrajın stratejik amaçlarla kullanılan bir savaş aracıyken, işlevinden ayrılarak güncel sanatta nasıl bir ifade aracına dönüştüğü incelenmiştir. Geçmişte ve günümüzde gündemde olan savaş sahnelerinin gerek sanatçılar gerekse toplumların belleğinde yer eden iz düşümlerinin askeri kamufraj ile nasıl ilişkilendirildiğinin ortaya konması önemli görülmektedir. Bu kapsamda, sanat alanında konumlandırılan askeri kamufrajın ilişkilendirildiği kavramların, konu ve temaların sorgulanması amaçlanmaktadır. Çalışmada, askeri kamufrajı eserlerinde kullanan güncel sanatçılar tespit edilmiş, ele alınan sanatçılar ve eserleri amaçlı örneklem yöntemi ile seçilmiş ve betimsel analiz yöntemi ile çözümlenmiştir. Bu doğrultuda, literatür taraması ile kamufrajın savaştaki rolü ve sanat ile ilişkisi ele alınmış, güncel sanatçıların askeri kamufrajı kullanarak ürettikleri eserlerdeki yaklaşımların açıklanması hedeflenmiştir.

2. KAMUFLAJIN SAVAŞTAKİ ROLÜ

Kamuflaj kelimesinin kökeni, gizlemek veya saklamak anlamına gelen Fransızca “camoufler” kelimesine dayanmaktadır. Kamuflajın askeri anlamda kullanımı ile kamuflaja bürünen askerin veya askeri ekipmanların havadan veya yerden, görsel veya fotoğrafik olarak gözlenmesi engellenerek, bir nevi karşıdaki kişinin görüşü manipüle edilmeye/aldatılmaya çalışılmaktadır. Bir şeklin ya da görüntünün kamuflaj edilmesi/gizlenmesi, o şeklin veya görüntünün arka planı ile harmanlanmasıyla sağlanmaktadır. Bu da arka plan ile kamuflaj edilen şeyin ton, doku, düzen ve renk uyumu sağlanarak gerçekleştirilmektedir (Lowry, 2023).

Kamuflajın ordu yararına kullanımı Birinci Dünya Savaşı'na kadar gündeme gelmemiş, ancak askeri ekipmanlardaki yeniliklerin bir sonucu olarak gelişmeye başlamıştır (Forsyth, 2014: 249). Buna bağlı olarak modern kamuflajın doğuşu uçağın icadı ile ilişkilendirilmektedir. Birinci Dünya Savaşı'nda havadan keşiflerin artması, tarafların asker ve topçularını gizlemek için kamuflaj stratejilerine başvurmalarına neden olmuştur. Başlangıçta büyük silahların boyanması ya da üzerlerinin boyalı branda veya ağlarla örtülmesi gibi yöntemlerle kamuflaj olmaya çalışılmış, ardından renk kullanımında yapılan düzenlemeler ile görsel olarak bozma etkisi keşfedilmiştir. Bu durum kamuflajın savaş alanında avantaj yaratmasını sağlamış ve kamuflaj savaş için önemli bir faktör haline gelmiştir (Newark, 2007: 54).

Askeri teçhizatın kamuflaj edilme çabası, Birinci Dünya Savaşı'nda kitlesel kayıpların yaşanması ile askerlerin giydiği üniformalarda da kamuflaj kullanımını gerekli kılmıştır. Askeri daha fazla koruma ve bulunduğu ortamda arka plan ile bir uyum içinde olmasını sağlamak amacıyla kamuflaj üniformalar geliştirilmeye başlanmıştır. Böylelikle askerin görüntüsü ile bulunduğu çevrede askeri arka plan ile bütünleştirmek ve hedef olmasını önleyerek görünürliğini azaltmak amaçlanmıştır (Harris ve Brown, 2003: 23).

Tarihte yaşanan büyük savaşlar sonucunda bir gereklilik olarak gelişen askeri kamuflaj günümüzde de operasyonların vazgeçilmez unsurlarından birisidir. Kamuflaj tekniklerinin sürekli olarak yenilenmesi ve geliştirilmesi, askerlerin güvenliği üzerinde önemli etkilere sahiptir ve savaşın sonucunu belirlemede kritik bir rol oynamaktadır. Bu nedenle, kamuflajın savaş alanındaki önemi her zaman var olacak ve askeri stratejilerin temel taşlarından biri olarak yerini koruyacaktır (Forsyth, 2014).

3. SANAT VE KAMUFLAJ İLİŞKİSİ

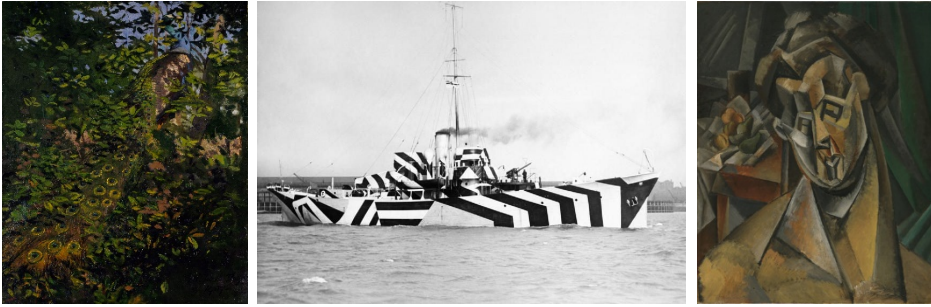
Sanat ve kamuflaj arasındaki ilişki zıtlıkları ve ikilikleri içerisinde barındırmaktadır. Aralarındaki fark ise biri açığa çıkarma amacındayken diğeri gizleme çabasıdır. Sanatçı bir biçimi görünür kılmak için basmakalıp olduğu düşünülen kısımları gizler veya atlar iken, kamuflajcı bir biçimi gizlemek için alakasız, yabancı ve önemsiz olanı vurgulayarak gözü şaşırtmaktadır (Harlan, 1970 Akt. Behrens, 1977: 91). Sanatçı soyut sanat söz konusu olduğunda bile gerçek olmayan bir şeyi tanınabilir kılarken, kamuflajcı gerçek olan bir şeyi tanınamaz hale getirmektedir (Portmann, 1959 Akt. Behrens, 1977: 91). Nitekim her ikisini ortak noktada buluşturan göze hitap eden bir yaklaşım sergilemeleri ve Gestalt Teorisi olarak bilinen görsel düzenleme ilkeleri çerçevesinde oluşturulmalarıdır (Behrens, 1977: 91). Gestalt Teorisi ve kamuflaj arasındaki ilişkiyi, Köhler “Gestalt Psikolojisi” isimli kitabında açık bir şekilde ortaya koymuştur. Köhler (1947: 158), kamuflajı “zor bir sanat” olarak tanımlamış ve “modern savaşlarda, silah, araba, gemi vb. gibi nesnelerin üzerine, parçaları çevrelerindeki parçalarla birimler oluşturması muhtemel düzensiz tasarımlar yaparak ortadan kaldırmanın gerçek bir sanat” haline geldiğini belirtmiştir (1947: 157).

Henüz terim olarak kullanılmaya başlamadan önceki dönemde kamuflajın sanat ile ilişkili olduğu ilk olarak 1890’larda Amerikalı ressam Abbott H. Thayer tarafından ön görülmüştür (Behrens, 1998: 111). Thayer, doğanın bir sanatçı gibi davrandığına inanmış, hayvanların tüyleri, pulları ya da kürklerindeki renk ve tonlarla kendilerini nasıl koruduklarını ve çevreleri tarafından nasıl kamufle edildiklerini araştırmıştır (Görsel 1) (Behrens, 2005). Thayer, göz yanılsaması oluşturmak için gerekli olan sanat bilgisi ve becerisinin altını çizmiş, kamuflajın oluşturulabilmesi için bir ressamdan yararlanılması gerektiğine inanmıştır (Behrens, 1977: 92). Bu düşüncesiyle, sanat ve kamuflaj ilişkisine vurgu yapmıştır. Thayer’in askeri kamuflaj üzerindeki etkisi dolaylı yoldan olsa da geliştirilmesine katkıları değerli görülmektedir. Modern askeri kamuflajın geliştirilmesinde önemli rol oynayan William Dakin, Graham Kerr ve Hugh Cott gibi zoolog ve sanatçıların da Thayer gibi doğanın ve hayvanların kamuflaj yöntemlerini anlamayı amaçlayan araştırmaları (Elias, 2008; Forsyth: 2013), bu görüşü desteklemektedir.

Kamuflaj; ordu, sanat hareketleri, psikolojik teori ve özellikle de Gestalt Teorisi arasındaki etkileşimlerle şekillenen bir kavram ve uygulamadır (Wadham ve Hamilton, 2009: 5). Aynı zamanda, stratejik amaçlar için tasarlanmış kültürel bir formdur. Düşmanın saldırıya isteyeceği her şeyi gizlemek için geliştirilmiştir (Tynan, 2016: 309). Kamuflajın askeri amaçlarla ordu yararına geliştirilmesini teşvik eden şey dünya savaşları olmuştur. Birinci Dünya Savaşı sırasında kamuflaj, askeri ekipmanların ve savunma pozisyonunda kalan birliklerin kayıplarını en aza indirmek amacıyla kritik bir önem taşıyor hale

gelmiştir (Bouchet, 2016: 167). Bu sebeple ordularda kamuflaj birimleri kurulmaya başlanmıştır. Bu birimler sivil hayatta ressam, heykeltıraş, baskıcı, grafik tasarımcı, illüstratör, mimar ve sahne tasarımcısı gibi meslekleri icra eden kişilerden oluşturulmuştur (Behrens, 1997: 99). Hartcup'ın da (1980: 9) belirttiği üzere renk, ton ve dokunun inceliklerine dair anlayışları ve görsel hafızadan yararlanma becerileri sebebiyle sanatçılar, askeri kamuflajın geliştirilmesinde en büyük katkıyı sağlayan kişiler olmuşlardır.

Alman sanatçı Franz Marc ve Fransız sanatçı Lucien Victor Guirand de Scevolas gibi pek çok modernist sanatçı askeri ekipmanların ve teçhizatın çevredeki manzaraya, suya veya gökyüzüne karışacak nitelikte kamufle olabilmesi için desenler geliştirmişlerdir. İnsan silüetinin veya askeri teçhizatın keskin kenarlarını kırılmaya uğratabilecek nitelikte desenler ve arka plan ile aradaki sınırların bulanıklaşmasını sağlayarak görsel bir yanılgı oluşturmuşlardır. Bu sayede karşı taraftan görünürlük engellenmiş olmaktadır (Hansson, 2005: 137). “Dazzle” olarak adlandırılan kamuflaj tekniğinin fikir babası Norman Wilkinson, Birinci Dünya Savaşı'nda gemilere uygulanan en ünlü kamuflajın elde edilmesinde öncü olmuştur (Görsel 2) (Newark, 2007: 74). Sanatçıların dâhiyane yaklaşımlarından birisi olan bu teknik ile denizde seyir halinde olan gemileri denizaltı filolarından korumak adına göz kamaştırıcı şekilde boyama yöntemi geliştirilmiştir. Bu teknik diğer kamuflaj türlerinden farklı olarak hedefin menzilini, hızını ve yönünü tayin etmeyi zorlaştırmayla ayrılmaktadır (Behrens, 1997: 107).



Görsel 1. Abbott Thayer, “Ormandaki Tavus Kuşu / Peacock in the Woods, 1907 (Forbes, 2011: xiv).

Görsel 2. Dazzle Olarak Adlandırılan Kamuflaj Tekniğiyle Boyanan Bir Gemi (Forbes, 2011: xiv).

Görsel 3. Pablo Picasso, “Armutlu Kadın / Woman with Pears, 1909 (Forbes, 2011: xv).

Askeri kamuflajın görsel olarak şekillendirilmesi hayvanların doğadaki gizlenme stratejilerinden esinlenilerek başlamış ve sonraki süreçte modern sanat akımları ile ilişkilendirilerek geliştirilmiştir. Tarihsel olarak incelendiklerinde kamuflajın ve Kübizmin ortaya çıkışı eş zamanlı bir döneme denk gelmektedir. Bu bakımdan Birinci Dünya Savaşı sırasında tüm ordular tarafından kullanılmaya başlanan askeri kamuflajın Kübist yöntemlere dayandığı iddiası bir tesadüf olarak görülmemektedir (Baiges, 2016: 57). Hem

Kübizm hem de kamuflaj teknikleri, figür ve zemin arasındaki ayrımı ortadan kaldırıp, üç boyutlu mekânsal ilişkileri iki boyutlu desene dönüştürerek geleneksel teknikleri tersine çevirmesi bakımından benzer yaklaşımları içermektedir (Görsel 3) (Kavky, 2018). Nitekim Lucien Victor Guirand de Scevolas'ın, "Nesnenin görünümünü tamamen deforme etmek için Kübistlerin onu temsil etmek için kullandıkları araçları kullanmak zorundayım" (Forbes, 2011: 101), ifadesi bunu doğrulamaktadır.

Sanat ve kamuflaj arasındaki ilişkinin varlığını ilk fark eden yine sanatçılar olmuştur. Henüz ilk kamuflaj birimi kurulmadan önce cephede bulunan Guillaume Apollinaire'e mektup yazan Picasso, mektubunda Kübist resimlerde uygulanan yöntemlerin askeri kamuflajda nasıl uygulanacağına dair tavsiyede bulunmuştur (Baiges, 2016: 57). Nitekim bir gün Paris'te caddede namluları boyalı bir konvoy yanından geçerken "Bunu biz icat ettik! Bu Kübizmdir" (Stein, 1939 Akt. Behrens, 1977: 91), söyleminde bulunan Picasso, Kübizm ve kamuflaj arasındaki ilişkiyi vurgulamıştır. Benzer şekilde George Braque, Kübizmin kamuflajın şekillenmesinde etkili bir unsur olduğunu söylediği bir konuşmasında bunun tesadüf olduğunu söyleyen kişiye karşılık olarak, "Kübizmden önce Empresyonizm vardı ve ordu soluk mavi üniformalar, ufuk mavisi, atmosferik kamuflaj kullanıyordu" (Lieberman, 1969 Akt. Behrens, 1977: 92), diyerek hem Kübizmin hem de dönemin sanat anlayışlarının kamuflaj ile ilişkili olduğuna dikkat çekmiştir.

Picasso ve Braque'a benzer şekilde Salvador Dali de kamuflajı Sürrealizm akımı ile ilişkilendirmiştir. Dali (1942: 66), kamuflajın en büyük sorununun topların ve tankların sabit olmaması olduğunu, dolayısıyla çevreleriyle bütünleşerek görünmez hale getirmenin yeterli olmayacağı görüşündedir. Her duruma ve ortama uyum sağlayan bir kamuflajın bulunması gerektiği görüşünde olan Dali, bunu Sürrealizmin ilkeleriyle de örtüşen psikolojik kamuflaj ile yapılabileceği iddiasındadır. Nitekim, kamuflajın Birinci Dünya Savaşı'nda ne kadar Kübist ise İkinci Dünya Savaşı'nda bir o kadar Sürrealist olması gerektiğini savunmuş ve bunun fiziksel değil psikolojik olması gerektiğini öne sürmüştür (Elias, 2012: 18 Akt. Uçar, 2019: 2585). Kübizm ve Sürrealizmin yanı sıra Soyut Sanat ile biçimin bozulması, Dadaizm ile kolaj tekniğinin kullanılması ve perspektifin yönünü değiştirmesi gibi unsurlarda askeri kamuflajın gelişimini destekleyen yaklaşımlar olmuştur (Elias, 2013: 18).

Sanatçılar, başlangıçta savunma ve saldırı amacıyla kara, hava ve deniz savaşları için kamuflajı geliştirmeye çalışırken, yüzyılın ikinci yarısından itibaren kamuflaj tekniklerinin çağdaş sanatta kullanıldığı bir anlayış oluşmaya başlamıştır. Bu dönemde doğrudan kamuflaj kavramı üzerine sergiler açılmıştır. Andy Warhol, "Kamuflaj" serisini (Görsel 4), Pierre Buraglio, Mondrian'ın çizgilerle bölünmüş kompozisyonlarından ilhamla "Ag-rafages, Camouflages, Châssis" isimli serisini (Görsel 5), Alain Jacquet ise Henri Matisse

ve Roy Lichtentein'in eserlerinde kullandıkları yaklaşımlardan yola çıkarak "Kamuflaj" serisini üretmiştir (Görsel 6) (Bouchet, 2016: 167). Bu çalışmalarda sanatçıların askeri kamuflajın biçimsel özelliklerini eserlerini oluşturmada kullandıkları görülmektedir.



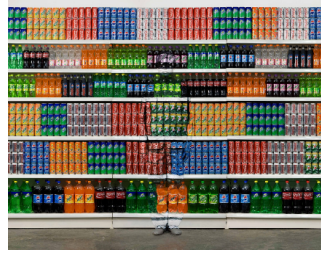
Görsel 4. Andy Warhol, "Kamuflaj 412 / Camouflage 412", 1987 (<http 1>).

Görsel 5. Pierre Buraglio, "Agrafages, Camouflages, Châssis", 1966 (<http 2>).

Görsel 6. Alain Jacquet, "Michelangelo Kamuflajı, Sistine Şapeli, Génie II / Camouflage Michel Ange, Chapelle Sixtine, Génie II", 1962-63 (<http 3>).

Sanatçılar kamuflaj tekniği ile sadece biçimsel temsile değil, algısal farklılıkların oluşturacağı yeni anlamlara da odaklanmaya başlamışlardır (Uçar, 2019: 2586). Sürrealist René Magritte bunun sebebinin görünenin ardında yatanı bilme arzusundan ileri geldiğini öne sürmüştür (Elias, 2013: 22). Birçok sanatçı gerçeklik, gizlenme, yanılsama ve illüzyon bağlamında farklı kavramsal temeller üzerinden kamuflajı fiziksel, görsel ve psikolojik açıdan yorumlayarak resim, video sanatı, yerleştirme, performans sanatı ve heykel gibi farklı mecralarda kullanmışlardır. Emma Hack, "Duvar Kâğıdı, Daireler ve Kareler" isimli çalışması ile (Görsel 7), Liu Bolin ise "Şehirde Saklanmak No. 93 – Süpermarket No. 2" isimli performans resimleri ile (Görsel 8) varlıkları, düşünceleri ve nesneleri içeren gerçekliği maskelemekte ve kamuflajın gizleme unsurundan yararlanarak onları görünmez hale getirmektedir. Hack, çalışmasında cinsiyet ve kimlik meselelerine dikkat çekerken, Bolin tüketim nesneleri önünde kendini kamufle ederek maddi kültür ile bütünleşmektedir. Jan Howlin, "Tools of Engagement" isimli yerleştirmesinde seramikten yapılmış çeşitli mutfak aletlerini askeri kamuflaj biçiminde boyayarak eril ve dişil roller arasındaki çatışmayı gözler önüne sermektedir (Görsel 9). Bunların yanı sıra Cecilia Paredes, Veruschka, Lee Yong Back, Xing Junqin, Mateo Maté ve Alighiero Boetti gibi birçok sanatçı kamuflajı bir üslup ve bir dizi estetik strateji olarak ele almıştır. Kamuflajın kendilerine sundukları olanakları araç olarak kullanarak, izleyiciyi ortaya konulan işin ardındakini sorgulatma eğilimi taşımışlardır. Öznenin varlığını gizleyerek, öznenin mekâna veya mekânın özne yerine geçtiği çalışmalarda var olan yeni gerçeklik üzerinden eserlerin kavramsal temelleri ile izleyiciyi baş başa bırakmışlardır (Uçar, 2019). Bu doğrultuda, güncel sanatta kamuflajın bir strateji olarak kullanıldığı

çalışmalarda küresel sorunların günümüz manzaraları ve günlük yaşam görselleri üzerinden yansıtıldığı görülmektedir.



Görsel 7. Emma Hack, “Duvar Kâğıdı, Daireler ve Kareler / Wallpaper Circles and Squares”, 2008 (<http> 4).

Görsel 8. Liu Bolin, “Şehirde Saklanmak No. 93 – Süpermarket No. 2 / Hiding in the City No. 93 - Supermarket No. 2”, 2010 (<http> 5).

Görsel 9. Jan Howlin, “Tools of Engagement”, 2011 (<http> 6).

Görüldüğü üzere zaman içinde kamuflajın sanattaki kullanım olanakları askeri amaçların ötesine geçmiş ve sağladığı görsel olanaklar ile sanatın her alanında çeşitli konu ve kavramlar ile ilişkilendirilerek konumlandırılmıştır. Tüm bunlarla birlikte, bu süreçte askeri kamuflaj desenlerinden yararlanılarak veya doğrudan askeri kamuflaja bürünmüş nesneler aracılığıyla da çeşitli söylemler geliştirilmiştir. Bu bağlamda askeri kamuflaj ve savaş ilişkisini yansıtan eserler, bir sonraki başlıkta ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir.

4. SAVAŞIN BİR TEMSİLİ OLARAK ASKERİ KAMUFLAJIN SANATTA İFADE OLANAKLARI

Kamuflajın görünürlüğü ve tanınırlığı savaşlar nedeniyle olmuştur. Günümüzde hala devam eden ve toplumsal gündemi etkileyen bir mesele olması sebebiyle askeri kamuflajın toplumdaki önemini ve yerini koruduğu görülmektedir.

Wolf’un (2001: 6) da belirttiği üzere savaş, insan doğasından gelmektedir. Geçmişten günümüze küresel bir sorun olarak toplumların yaşamını etkilediğinden askeri kamuflaj insan zihninde savaş olgusu ile özdeşleşen imajlar oluşturmaktadır. Günümüzde her yaşta insan askeri yapı ile doğrudan ilişkili olsun ya da olmasın, kitle iletişim araçları aracılığıyla ordunun müdahil olduğu ortamlara veya savaş görüntülerine maruz kalmaktadır. Öyle ki, “artık savaşlar hepimizin oturma odalarında sükûnet içinde seyredilip dinlenen görüntü ve seslere dönüşmüş” bir hale gelmiştir (Sontag, 2004: 17). Bu durum, askeri kamuflajın bireylerin ve toplumun kolektif belleğinde sıklıkla savaş ile ilişkilendirilmesine neden olmaktadır. Çünkü “savaş, dahil olan her bir bireyin öznelliğini aşan bir olaydır ve bir ülkenin, bir kültürün kolektif hafızasına gömülüdür” (Crespo Zaporta, 2021: 135).

Askeri kamuflajı kullanarak eserlerini üreten sanatçılar savaş ve savaş ile ilişkili pek çok

kavramı eserlerinde ele almışlardır. Sanatçılar, askeri kamuflaj desenlerini, nesneleri ve eserlerindeki bağlam ile ilişkili tamamlayıcı öğeleri ve teknikleri kullanarak kavramsal nitelikte eserler üretmiştir. Bu bağlamda dikkat çeken sanatçılardan biri olan Barb Hunt, yıpranmış/kullanılmış kamuflaj üniformaları ve kumaşları kullanarak savaşın yıkımını sorguladığı altı parçalık bir “Kamuflaj” serisi üretmiştir (http 7). Kullanılmış kamuflaj üniformaları bağlamından kopararak bir müzede sergileyen sanatçı, üniformadan bedeni soyutlayarak, izleyicileri kamuflajın yaygın görsel imgelerinden farklı olarak savaşla ilişkisini yeniden düşünmeye teşvik etmektedir. Hunt, serinin bir parçası olan “Fodder” ismini verdiği çalışması ile çeşitli üniforma parçalarının duvara asılı olduğu bir yerleştirme gerçekleştirmiştir (Görsel 10). İzleyicisine askeri kamuflaj ile fiziksel bir yüzleşme yaşatan sanatçı, savaşın sebep olduğu insan kaybına ışık tutarken üniformaları giyen kişilerin anonimliğini ve kayıp bedenlerini vurgulamaktadır (Cahill, 2017: 647). Wadham ve Hamilton (2009: 4), kamuflajın pek çok toplumda ordunun düalist karakterini paylaştığını, varlık ve yokluk ilişkilerini ifade ettiğini belirtmektedir. Bu perspektiften kamuflaj, gözle görünür ile görünmez arasındaki ince çizgiyi temsil etmekte, dolayısıyla yaşam ve ölüm arasındaki kırılgan ilişkiyi vurgulamaktadır. Hunt, üniformalar üzerinden gerçekleştirdiği yerleştirmesi ile bu ikiliğin yanı sıra savaş eylemlerinin doğasını sorgulatmakta, savaşın insani etkilerini yeniden değerlendirmeye teşvik etmektedir. Bununla birlikte bireysel varoluşun politik ve toplumsal bağlamını gözler önüne sermektedir.



Görsel 10. Barb Hunt, “Yem / Fodder”, 2004 (http 7).

Görsel 11. a) Barb Hunt, “Incarnate”, 2001-04, b) Incarnate’den Detay Görüntü (http 7).

Harvey, (2000: 15) “toplumsal ve siyasi hayatı anlamak için spektrumun zıt uçlarında” beden ve küreselleşme kavramlarının yer aldığını belirtmektedir. Ona göre beden, toplumun işleyişini anlamak için en mikro unsur iken, küreselleşme en makro unsurdur. Hunt, eserleri aracılığıyla askeri çatışmalardaki ince detaylara, özellikle de askeri kamuflaj üzerinden bedene odaklanarak, izleyicilerin küresel savaş stratejilerinin politik bağlamı içinde kendilerini konumlandıkları eserler üretmektedir. Askerlerin görünmez

olması amacıyla tasarlanan kamuflaj üniformayı tek bir parça halinde fakat yine bedenin görünmez kılınan varlığına dikkat çekerek sergilediği “Incarnate” isimli çalışmasında (Görsel 11a-b) sanatçı, kamuflajın desenlerini parlak renkteki pembe bir iple öne çıkararak bu kıyafeti giyen bedeni görünür hale getirmiştir. Eserde küresel olarak savaşların işleyişinde araçsallaştırılan bedenlerin varlığı ile cinsiyetlendirilmiş unsurlara da vurgu yapılmaktadır. Bu noktada, geleneksel olarak dişil olanla ilişkilendirilen tekstil ürünleri, eril olanla ilişkilendirilen savaş eylemleri, saldırganlık ve silahlanmaya meydan okumak için bir strateji olarak kullanılmıştır (Cahill, 2017: 640). Benzer bir yaklaşımla eril ve dişil unsurları bir araya getiren sanatçı Severija Inčirauskaitė-Kriaunevičienė, “Barış için Öldürün” isimli çalışmasında farklı dönemlere ve ülkelere ait savaş ortamlarından miğferleri toplayarak üzerine çiçek nakışları işlemiştir (Görsel 12). Sanatçının nakış işlerini gerçekleştirebilmek amacıyla miğferleri delme sürecinde bazılarının kolay, bazılarının zor delinmesine dikkat çekmesi, farklı ülkelerin askerlerine yönelik tutumlar arasındaki farklılıkları vurgulamaktadır (http 8). Bu durum, Harvey’in (2000: 15), beden ve küreselleşme üzerine yaptığı açıklamalarla paralellik gösterirken, aynı zamanda küresel savaş stratejilerinin askerin yaşamı ve ölümüne atfettiği önemi de ortaya koymaktadır. Sanatçı Kee-Sook Lee ise “Yeşil Hamak” isimli eseri ile askeri sistemde baskın olan eril yapının dışındaki dişil kuvvetlerin ordu içindeki rolünü ve varlığını, ABD ordusuna ait Vietnam’da giyilmiş bir hemşire üniforması ile görünür kılmıştır (Görsel 13) (http 9). Sanatçı bireysel olarak da deneyimlediği Kore Savaşı’nın travmatik izlerini yapı bozuma uğrattığı form ile yansıtırken, aynı zamanda savaşın arka planında kalan hemşirelerin ve onların tanık olduğu bedeni ve ruhu parçalanmış askerlere gönderme yapmaktadır.



Görsel 12. Severija Inčirauskaitė-Kriaunevičienė, “Barış için Öldürün / Kill for Peace”, 2016 (http 10).

Görsel 13. Kee-Sook Lee, “Yeşil Hamak / Green Hammock”, 2010 (http 9).

Askeri kamuflaj ve savaş arasındaki ilişki tarih boyunca ölüm, yıkım ve çatışmanın göstergesi olarak kültürel belleğimizde derin bir kök salmıştır (Crespo Zaporta, 2021). Günümüzde ise medyada yer alan şiddet görüntüleri bu ilişkiyi destekler niteliktedir (Sontag, 2004). Bu görüntülerden etkilendiğini iddia edebileceğimiz sanatçı Fiona Hall,

“Kralın Tüm Adamları” isimli yerleştirmesinde savaşın evrenselliğine dikkat çekmiş ve dünyanın dört bir kıtasında yer alan ülkelere ait askeri kamuflaj parçalarını örerek şekilsiz örme bedenler oluşturmuştur (Görsel 14). Bedenlerin en görünür yeri olarak baş kısmına odaklanan sanatçı, çökmüş, şişmiş, delinmiş yüzleri, dalgaların karaya attığı kemik, odun, şişe ve zar gibi insana ait nesneleri kullanarak tamamlamıştır (Johnston, 2016: 89). Sanatçı bir yandan “savaşın yol açtığı manzarayı” açığa çıkarırken (Sontag, 2004: 6), bir yandan da güç dinamikleri içerisinde otoritenin emri altındaki askerlerin kaybına vurgu yapmaktadır. Hall’un yerleştirmesine benzer bir yaklaşımla Franziska Lantz, Thames Nehri kenarında suların çekilmesiyle kıyıya vuran metal, ahşap, kemik, kaya ve üniforma gibi atık malzemelerden oluşturduğu “Kurak Bölgelerden Geçiş” isimli yerleştirmesinde (Görsel 15), figüratiflikten uzak doğrudan insana ait nesneler üzerinden varlık ve yokluk ilişkilerini sorgulamıştır. Her iki sanatçı da kaybolan hayatların ve unutulmuş hikayelerin altını çizerek, savaşın sadece fiziksel bir yıkım olmadığını, aynı zamanda kültürel ve duygusal bellek üzerinde de derin izler bıraktığını vurgulamaktadır.



Görsel 14. Fiona Hall, “Kralın Tüm Adamları / All the King’s Men”, 2014-15 (<http> 11).

Görsel 15. Franziska Lantz, “Kurak Bölgelerden Geçiş / Crossing Arid Zones”, 2017 (<http> 12).

Askeri kamuflajı merkezine alarak bir dizi eser üreten sanatçı grubu Guerra de la Paz, Alain Guerra ve Neraldo de le Paz isimli iki sanatçının iş birliği içerisinde üretimler gerçekleştirdiği bir gruptur. 2003-2008 yılları arasında üretilen “Camo” isimli seride yer alan 11 çalışmada, farklı konular askeri kamuflaj üzerinden ele alınmıştır. Bu çalışmalarda, klasik heykel ve Rönesans resimleri, dini gelenekler, mitoloji, çocuk tekerlemeleri ve popüler sözler, popüler kültür ve güncel haberler gibi çeşitli temalar yorumlanmıştır (<http> 13). Sontag (2004: 39-40), sanatta tarih boyunca acının temsiline ilahi güçlerin veya insanlığın sebep olduğu bir gazabın sonucu olduğunu, doğal süreçlerden kaynaklanan acıların işlenmediğini, genellikle Yunan mitolojisi, Hristiyan ikonografisi ve şehitlerinin betimlendiği eserlerin ele alındığını belirtmektedir. Nitekim Guerra de le Paz grubu da Sontag’ın görüşünü destekleyen bir yaklaşımla serisini üretmiştir. “Şehit” isimli çalışmalarında İsa’nın çarmıha geriliş sahnesini (Görsel 16a), Michelangelo’nun “Pieta” isimli heykelinden ilhamla İsa’nın Meryem Ana’nın kucagında bulunduğu pozunu (Görsel

16b), “Güllerin Etrafında Halka” isimli çalışmalarında bir bomba etrafında oyun oynayan çocukları tasvir etmişlerdir (Görsel 16c). Sanatçıların askeri kamuflajı odak alan bu eserleri, acının temsili olduğu gibi çekilen acıların bir protestosu ve aynı zamanda küresel olarak acıya sebep olan savaş ve din politikalarına bir gönderme niteliğindedir. Sontag (2004: 40), bu ve benzeri eserler ile amaçlanan şeyin insanları etkileyerek harekete geçirmek, duygusal tepki uyandırmak ve örnek oluşturmak olduğunu, izleyicilerin acıyı paylaşma, içselleştirme ve empati kurmalarına olanak sağladığının altını çizmektedir. Savaşa ve ölümlere göz yumulan durumlarda bireyler, toplumlar ve devletlerin sessiz kalmasına bir eleştiri olarak görülebilecek eserler, izleyicileri empati yapmaya ve özündeki kavramları düşünmeye teşvik etmektedir. Bu bakımdan gizleme işlevi ile öne çıkan askeri kamuflajın, Guerra de le Paz’ın çalışmalarında karşıt bir şekilde hiç tanınmayan, anonim kimliği ile öne çıkan sayısız masum insanın savaşlardaki ölümünü toplumlara duyurmak, görünür kılmak ve hatta toplumsal tepkiler doğurarak savaş karşıtı görüşlerin çoğalarak artması için bir ortam sağlamak amacıyla kullanıldığı söylenebilmektedir. Nitekim, “Guerra de le Paz için savaş herkese dokunan bir meseledir” (Cochran, 2011: 29).



Görsel 16. a) Guerra De Le Paz, “Şehit / Martyr”, 2007, b) “Pieta”, 2006, c) “Güllerin Etrafında Halka / Ring Around The Rosy”, 2006 (<http> 13).

Sontag’ın acının temsiline sanatçı işlenmesi üzerine düşüncesini destekleyen başka bir çalışma, Tayland’lı sanatçı Jakkai Siributr’un “Soyunma Odası” isimli interaktif yerleş-tirmesidir (Görsel 17). Asya popüler kültürü, politika, tüketim toplumu, tarih, mitoloji, seküler ve kutsal geleneklerden referanslarla eserlerini üreten sanatçı bu çalışmasında, Müslüman-Budist mezhep çatışmalarına odaklanmıştır. Kamuflaj ceketler ve Müslüman-Malay başlıklarından oluşan yerleştirme, sergilenen ürünleri denemeye davet ederek, adeta bir oyun oynar gibi izleyiciyi gözlemciden aktöre dönüştürmekte ve gizlenen unsurların keşfedilmesine teşvik etmektedir. Lenzi’nin (2017: 7) ifade ettiği gibi izleyiciler bu yolla “oyunun ardındaki vahşeti özümsemektedirler”. Kamuflaj ceketlerdeki

el dikişi nakışlar, sanatçının Güneyli Müslüman çocukların çizimlerinden aldığı güney yaşamının mutlu, iyimser görüntülerini yansıtırken, kamuflajla astarlanmış beyaz başlıkların içerisine de medyada yer alan ve haber değeri taşıyan fotoğraflardaki sahneler işlenmiştir. Sergide kamuflaj ceketleri giyen sanat eleştirmeni Bharti Lalwani, aynada kendine baktığında gördüklerinin kendisini ürküttüğünü, vücudunun üzerinde Müslüman kadın ve çocukların milisler tarafından kuşatıldığı sahnelerin yer aldığını, “varlıklarının bu topluluğa güvence mi verdiği yoksa onları tehdit mi ettiğinin” (2017: 102) belli olmadığını altını çizerek, askeri kamuflaj üzerinden askerlik hizmetine ve orduya gönderme yapmıştır. Lalwani’nin gerek bireysel deneyimi sonucu hissettikleri gerekse sanatçının askeri kamuflaj üzerine işlediği sahneler, “ordunun normalleştirilmiş görünmezliğini tehdit eder, kamuflajları bozulur ve toplumdaki imajları ve yerleri sorgulanır” (Wadham ve Hamilton: 2009: 5), bir pozisyona sokmaktadır. Bu durum Sanatçı Jean Shin’in de görüşüyle uyumaktadır. Shin, ABD’nin askeri varlığının görünürlikle ilgili olduğunu fakat kamuflajın işlevinin buna ters düştüğü görüşündedir. Çünkü ona göre, üniformalı bir asker vatansever ve fedakâr gibi olumlu bir imaja sahip olabildiği gibi bir başkası için güç, korku ve dehşet çağrışımları yapabilmektedir (http 14). Sanatçı, “Armed” isimli yerleştirmesinde ABD ordusunda görev yapan asker ve gazilerden topladığı üniformaları kesip parçalarına ayırmış ve duvar resmi olarak düzenlemiştir (Görsel 18). Bir tuval olarak görebileceğimiz bu düzenlemede, izleyiciyi ordunun görünen yüzü ile yüzleştirerek ardındaki gerçekleri sorgulamak üzere baş başa bırakmaktadır.



Görsel 17. Jakkai Siributr, “Soyunma Odası / Changing Room”, 2017 (http 15).

Görsel 18. Jean Shin, “Armed”, 2005-09 (http 16).

Görüleceği üzere askeri kamuflaj bireysel olarak kişiler üzerinde olumlu ya da olumsuz çağrışımlar oluşturabilmektedir. Bu çağrışımlar gerek deneyim ile gerekse görsel kültür aracılığıyla imajlara dönüşmekte ve kişilerin duyarlılıklarını tetiklemektedir. Apel (2012), popüler kültürde çok sayıda yer alan imgelerin savaşı normalleştirdiğini savunmaktadır. Bu düşünceyi destekleyen bir çerçevedeki eseriyle Chris Dacre, “Savaş Eğlencelidir” isimli yerleştirmesinde çocukluktan yetişkinliğe kadar neden savaş oyunları oynandığını sorgulamıştır (Görsel 19). Çoğunlukla masum olarak görülen oyuncak

tabancalar, şiddet içeren video oyunları ve filmlerin insanları duyarsızlaştırdığı düşüncesindedir (http 17). Tynan (2016: 309), “Savaşın nasıl somutlaştırıldığı, insanlar üzerindeki etkisini anlama anahtarıdır” der. Bu düşünce çerçevesinde popüler kültürün oyun kurgusu üzerinden insanların algı mekanizmaları üzerine çalıştığını söylemek yanlış olmayacaktır. Svay Sareth, doldurulmuş kamuflajlardan ürettiği “Oyuncak” isimli çalışmasında bunu gerçeklikle ilişkilendirmiştir (Görsel 20). Çalışma, her ne kadar bir Hindu efsanesine dayansa da sanatçı eseri günümüzle ilişkilendirerek savaşı çağdaş bağlamıyla yorumlamıştır. Savaşın gerçek bir oyun olduğunu bu yüzden bir oyuncak yaptığını belirtmektedir (Wolfarth, 2016: 426). Sanatçının dikkat çektiği şey güçlü ve güçsüz ikileminde gücü elinde bulunduranların savaşı bir oyun gibi gördükleri ve güçsüzlerin bu oyundaki kurbanlar olduğudur. Bu noktada, kamuflajın eserlerdeki etkin rolü, güç ilişkilerini belirleyen otoritelere atıfta bulunarak oluşturulmuştur.



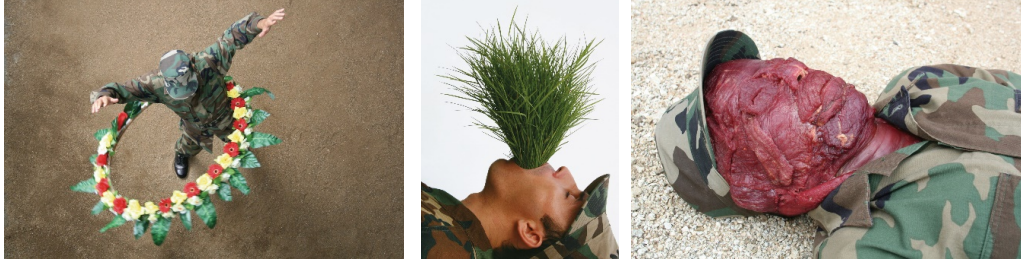
Görsel 19. Chris Dacre, “Savaş Eğlencelidir / War is Fun” (http 18).



Görsel 20. Svay Sareth, “Oyuncak / Toy (Churning of the Sea of Milk)”, 2013 (http 19).

Leach (2005: 40), kamuflajı “bireyi verili bir kültürel sahnenin içine yerleştiren bir mekanizma” olarak ifade etmektedir. Bu ifade ile sivil yaşamdan ayrılarak askerlik hizmetine başlayan bireylerin orduda yeni bir kimlik edindiği ve bunun görsel olarak kamuflaj ile özdeşleştiği anlaşılmaktadır. Sanatçı Adonis Flores fotoğraf ve performanslardan oluşan “Kamuflaj” serisinde, askeri kamuflaj içerisindeki bedenini, savaş deneyimini anlatmanın bir aracı olarak kullanmıştır. “Honras Fúnebres” isimli çalışmasında çiçeklerden oluşan bir dairenin içinde hulahop ile dans ettiği performansı (Görsel 21a), “Aliento” isimli çalışmasında yerde yatar pozisyonda ağzından çıkan yabancı otlar ile olan fotoğrafı (Görsel 21b), “Carne de Cañón” isimli çalışmasında ise yine yerde yatar pozisyonda kimliği belli olmayan, et yığınınından oluşan bir yüz fotoğrafı ile (Görsel 21c) Flores, genel anlamda savaşın sebep olduğu ölümleri ve travmaları düşündürmektedir. Sanatçı, bir oyun gibi sürekli ölümle yüzleşmenin verdiği acı deneyimi, öldüğünde ise toprağın ve doğanın bir parçası olunacağı gerçeğini ve nihayetinde savaş alanında yaşanan ölümlerin askeri kimlikten öte bedenin parçalanarak yok olması sonucu ile izleyiciyi

yüzleştirmektedir. Crespo Zaporta, (2021: 146), acı deneyimlerin veya ölümlerin sonucunda en büyük travmaları ailelerin yaşadığını belirtmektedir. Bu bakış açısıyla bakıldığında, kolektif kimliğin doğrudan ve dolaylı olarak bireysel kimlikler üzerindeki etkisi öne çıkmaktadır. Bu da askeri kamuflaj imgelerine ve dolayısıyla orduya dair hâkim kültürel algılarda olumsuz rollerin yüklenmesine sebep olmaktadır.



Görsel 21. a) Adonis Flores, “Honras Fúnebres”, 2007, b) “Aliento”, 2006, c) “Carne de Cañón”, 2007 (Crespo Zaporta, 2021: 135-146).

Leach (2005: 40), kamuflajın sadece bir savaş giysisi olmadığını, aynı zamanda giysinin kendisinin de bir tür kamuflaj olabileceğini iddia etmektedir. Ona göre kamuflaj sadece görsel uyum sağlamaktan ibaret değildir. Kişilerin benliği de var olan ortamda kaybolmaktadır. Bu anlamda kamuflajın rolü kendini gizlemek değil, ötekiyle ilişki kurmak için bir araç sunmakta, sembolik bir biçim oluşturmaktadır. Guda Koster, “Stadsguerilla” isimli çalışmasında askeri kamuflaja bürünmüş bir sahnenin önünde kamuflajlar içerisinde poz veren aile tablosu ile kişilerin bulundukları ortamda kendilerini nasıl gördüğünü ve etrafındaki dünyayla nasıl bir ilişki kurduğunu aktarırken, savaşın olduğu bir toplumda kişilerin psikolojisine ve benlik algılarına ayna tutmaktadır (Görsel 22). Lacan’ın da ifade ettiği gibi “Mesele arka plana uyum sağlamak değil, benekli arka plana karşı benekli hale gelmektir – tıpkı insan savaşlarında uygulanan kamuflaj tekniği gibi” (Lacan, 2004: 99). Lacan’ın bakış açısından da anlaşılacağı üzere toplumların sürekli maruz kaldığı durum ve olaylar sosyal etkileşim yoluyla algı mekanizmalarını tetiklemekte ve bu da kişilerin benlik ve kimlik kavrayışını etkilemektedir. Koster, savaşın günlük hayatın bir parçası haline gelmesini, neredeyse rutin aktiviteler ve etkinlikler kadar olağan bir yere sahip olduğunu imleyerek, kişilerin bunu kabullenişini, uyum sağladığını ve sosyal yaşamlarındaki rolünü gözler önüne sermektedir. Bu anlamda kamuflaj, benliğin çevreyle olan ilişkisini öne çıkartmakta ve kimliğin temsil araçları aracılığıyla oluşmasına yönelik bir mekanizma olarak işlev görmektedir (Leach, 2005: 40).



Görsel 22. Guda Koster, "Stadsguerrilla", 2005 (<http> 20).

5. SONUÇ

Kamuflaj, savaşın temel unsurlarından biri olarak geliştirilmiş olsa da günümüzde bireysel ve toplumsal anlamda derin kaygıları yansıtan dinamik bir olguya dönüşmüştür. Sosyal ve politik yaşam içerisindeki güç dinamikleri, toplumların bireysel ve kolektif kimliklerini şekillendirir hale gelmiştir. Bu durum, toplumların kendi var oluşlarını koruma ve sürdürme mücadelesini gösterirken, dahil oldukları sisteme uyum sağlama çabaları kamuflajı bir gereklilik olarak ortaya çıkarmaktadır. Bu noktada kamuflajın hem sanatçılar hem de birey ve toplumlar için mecazen bir savunma mekanizması olarak işlev gördüğü bununla birlikte etkileşimi şekillendiren bir strateji olarak ön plana çıktığı görülmektedir.

Kamuflaj, günümüz sanat eserlerinde göz aldatmacası oluşturmak amacıyla gizleme, yanılsama ve illüzyon etkilerinin biçimsel özelliklerinden yararlanılarak kullanılmakta, güncel konularla ilişkilendirilerek farklı kavram ve anlamları açığa çıkarmak için sanatçılara özgün bir yaklaşım imkânı sağlamaktadır. Bu bağlamda kamuflajın sanatta alternatif ifade biçimlerinden birine dönüştüğü dikkat çekmektedir. Askeri kamuflajı odak alan bu çalışmada ise kamuflaj, sanat eserlerinde stratejik amaçlarla kullanılan görsel bir uygulamanın ötesinde, savaşın gerçek yüzünü ve insanlık üzerindeki etkilerini açığa çıkarmak amacıyla kullanılmıştır. Toplumların küresel savaş stratejileri, beden ve genellikle savaşın eril yapısı ile ilişkilendirilerek yansıtılmıştır. Ordunun düalist yapısının izleyici ve dolayısıyla toplumun üzerinde oluşturduğu olumlu ve olumsuz imajlar askeri kamuflaj aracılığıyla vurgulanmıştır. Ele alınan eserlerde sanatçılar savaşın yarattığı acıyı, travma ve kayıpları, güç ve şiddet unsurlarını somut bir kanıt haline getirmişlerdir. Bununla birlikte bireyin kamuflaj altında silinip giden kimliğine, savaşın bedensel ve psikolojik hasarlarına atıfta bulunmuşlardır. Bir bakıma savaşın insan ruhu ve toplumsal yapılar üzerindeki derin ve uzun süreli etkilerini görselleştirmişlerdir.

Askeri kamuflaj estetik sınırları aşarak eleştirel bir söylem için katalizör görevi görmüştür. İzleyicileri, görünen ve görünmeyen arasındaki kesişimde savaşın insani sonuçları ile karşı karşıya getirmiştir. Eserlerde asker ve sivil, bireysel ve kolektif, varlık ve yokluk, yaşam ve ölüm, oyun ve gerçek arasındaki çizgiler bulanıklaştırılmıştır. Bu bağlamda kamuflaj, izleyicinin mevcut askeri yapı ve otoriteler hakkında yeniden düşünmesini teşvik ederek, algısını kendi içsel dünyasına ve toplumsal gerçeklere yönlendirmek için bir araç olarak kullanılmıştır. Aynı zamanda tarihin bir parçası olarak toplumdaki rollerimizi sorgulamamız konusunda, bireysel ve kolektif açıdan geçmiş, şimdiyi ve geleceği yeniden değerlendirmek üzere izleyiciye yeni bir bakış açısı sunmuştur. Genel anlamda ele alınan eserlerin izleyiciyi empati yaparak duygularını açığa çıkarma ve duyarsız kalmamaya davet ederek, aktif bir düşünce sürecine davet ettiğini söylemek mümkündür. Sonuç olarak, askeri kamuflajın sanat içindeki yeri ve işlevi sadece estetik ve görsel bir boyut taşımamakta, aynı zamanda toplumsal, politik ve tarihsel kavrayışa derinlemesine katkı sağlamaktadır.

KAYNAKLAR

- Apel, D. (2012). *War Culture and the Contest of Images*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Baiges, M. M. (2016). Camouflage Mimetico e il Problema Della Rappresentazione Pittorica. *Piano b. Arti e Culture Visive*, 1(2), 54-65.
- Baumbach, J. (2012). *Colour and Camouflage: Design Issues in Military Clothing*. Emma Sparks (Ed.), *Advances in Military Textiles and Personal Equipment içinde* (s. 79-102). Woodhead Publishing.
- Behrens, R. R. (1977). Camouflage, Cubism, and Creativity: The Dissolution of Boundaries. *The Journal of Creative Behavior*, 11(2), 91-97.
- Behrens, R. R. (1987). The Art of Dazzle Camouflage. *Defense Analysis*, 3(3), 233-243.
- Behrens, R. R. (1997). Iowa's Contribution to Camouflage. *Iowa Heritage Illustrated*, 78(3), 98-110.
- Behrens, R. R. (1998). On Max Wertheimer and Pablo Picasso: Gestalt Theory, Cubism and Camouflage. *Gestalt Theory*, 20, 111-118.
- Behrens, R. R. (2005). *Art, Culture and Camouflage*. Tate Etc. (4).
- Bouchet, R. (2016). Mémoires du Camouflage de la Grande Guerre Dans l'art Contemporain. *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest*. Anjou. Maine. Poitou-Charente. Touraine, (123-3), 167-185.
- Cahill, S. (2017). The Elsewhere War: Art, Embodiment, and the Spaces of Military Engagement. *Journal of Canadian Studies*, 51(3), 636-664.
- Cochran, R. D. (2011). Re-fabricating Fashion-Guerre de la Paz. *Sculpture*, 30(1), 25-29.
- Crespo Zaporta, D. (2021). La Huella de la Experiencia Militar Sobre el Cuerpo Uniformado. A Propósito de la Serie "Camuflajes" (2003) Del Artista Visual Cubano Adonis Flores, *Nierika Revista Arte Ibero*, 10(20), 107-151.
- Dali, S. (1942). Total Camouflage for Total War. *Esquire*, 64-67.
- Elias, A. (2008). William Dakin on Camouflage in Nature and War. *Journal of Australian Studies*, 32(2), 251-263.
- Elias, A. (2012). Camouflage and Surrealism. *War, Literature and the Arts (WLA)*, 24, 1-25.

- Elias, A. (2013). A Background to Camouflage. Ann Elias and Nicholas Tsoutas (Ed.), *Camouflage Cultures: Surveillance, Communities, Aesthetics & Animals* içinde (s. 15-23). Sydney: Sydney College of the Arts The University of Sydney.
- Forbes, P. (2011). *Dazzled and Deceived: Mimicry and Camouflage*. London: Yale University Press.
- Forsyth, I. (2013). Subversive Patterning: The Surficial Qualities of Camouflage. *Environment and Planning A*, 45(5), 1037-1052.
- Forsyth, I. (2014). Designs on the Desert: Camouflage, Deception and the Militarization of Space. *Cultural geographies*, 21(2), 247-265.
- Hansson, K. (2005). Camouflage. *Ethnologia Europaea*, 35(1), 136-140.
- Harlan, C. (1970). *Vision and Invention*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Harris, C. ve Brown, M. (2003). *Military Uniforms*. New York: Mason Crest Publishers.
- Hartcup G. (1980), *Camouflage: A History of Concealment and Deception in War*. New York: Charles Scribner's Sons
- Johnston, R. (2016). Fiona Hall: Out of History: All the King's Men. Lisa Slade (Ed.), *Sapper & Shrapnel: Contemporary Art and the Art of the Trenches* içinde (s. 88-103). Adelaide: Art Gallery of South Australia.
- Kavky, S. (2018). Surrealism, War and the Art of Camouflage. *Space between: Literature & Culture, 1914-1945*.
- Köhler, W. (1947). *Gestalt Psychology: An Introduction to New Concepts in Modern Psychology*. New York: Liveright Publishing.
- Lacan, J. (2004). *The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis*. London: Karnac Books.
- Lalwani, B. (2017). Subversions of Faith & Truth. *Take on India*, 3(2), 102-104.
- Leach, N. (2005). C(amo)uflaje. 47 al Fonfo, 9(12), 38-41.
- Lenzi, I. (2017). Jakkai Siributr's Aesthetics of Contestation: A view of Minority Muslims in Buddhist Southeast Asia. Tayland: Bangkok Art and Culture Centre.
- Lieberman, A. (1969). *The Artist in His Studio*. New York: Viking Press.
- Lowry, B. (2023). *Military Camouflage*. Gloucester: Amberley Publishing Limited.
- Newark, T. (2007). *Camouflage*. London: Thames & Hudson.

- Pettersson, R. (2018). Visual Camouflage. *Journal of Visual Literacy*, 37(3), 181-194.
- Portmann, A. (1959). *Animal Camouflage*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Sontag, S. (2004). *Başkalarının Acısına Bakmak* (Çev. O. Akınhay). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Stein, G. (1939). *Picasso*. London: Batsford.
- Tynan, J. (2016). A Visual and Material Culture Approach to Researching War and Conflict. Alison J. Williams, K. Neil Jenkins, Matthew F. Rech and Rachel Woodward (Ed.), *The Routledge companion to military research methods* içinde (s. 301-316). London: Routledge.
- Uçar, M. (2019). Çağdaş Sanatta Kamuflaj Stratejileri. *Turkish Studies Social Sciences*, 14(5), 2579-2596.
- Wadham, B., & Hamilton, A. (2009). *Camouflage: Using Visual Arts and Sociology to Understand the Military*. TASA Conference Proceedings, Canberra: ANU.
- Wolf, W. (2001). *Three Guineas*. New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Wolfarth, J. (2016). Addressing the Contemporary: Recent Trends and Debates in Cambodian Visual Art. Katherine Brickell and Simon Springer (Ed.), *The Handbook of Contemporary Cambodia*, içinde (s. 420-431). London: Routledge.

İnternet Kaynakları:

- http 1. <https://www.masterworksfineart.com/artists/andy-warhol/screen-print/camouflage-1987-fs-ii-412/id/w-7148> (Erişim tarihi: 25.04.2024)
- http 2. <https://www.pierreburaglio.com/agrafages-et-camouflages-chassis/> (Erişim tarihi: 25.04.2024)
- http 3. <https://alainjacquet.com/artworks-2/camouflages/> (Erişim tarihi: 25.04.2024)
- http 4. https://www.emmahackartist.com.au/emma_art/emma_wallpaper08.html (Erişim tarihi: 25.04.2024)
- http 5. <https://www.artsy.net/artwork/liu-bolin-hiding-in-the-city-no-93-supermarket-no-2> (Erişim tarihi: 25.04.2024)
- http 6. <http://www.janhowlin-ceramics.com/portfolio/#/tools-of-engagement/> (Erişim tarihi: 25.04.2024)

- http 7. <https://barbhunt.ca/2021/01/12/camouflage/> (Erişim tarihi: 09.12.2023)
- http 8. <https://zoneonearts.com.au/severija-incirauskaite-kriauneviciene/> (Erişim tarihi: 27.04.2024)
- http 9. <https://www.ke-sooklee.com/work/hammock/hammock.html> (Erişim tarihi: 10.12.2023)
- http 10. <https://rb.gy/yufhrw> (Erişim tarihi: 27.04.2024)
- http 11. <https://www.roslynnoxley9.com.au/artwork/fiona-hall-all-the-kings-men-2014-15/32:4181> (Erişim tarihi: 30.04.2024)
- http 12. <http://thisistomorrow.info/articles/franziska-lantz-expanding-arid-zones> (Erişim tarihi: 09.12.2023)
- http 13. <https://recyclenation.com/2011/07/iconic-depictions-recycling-human-suffering-camouflage-gear/> (Erişim tarihi: 09.12.2023)
- http 14. https://static1.squarespace.com/static/5a203ad3ccc5c5b77e959bd5/t/605d2808c3696e42133d61d5/1616717839953/Heyoka-Mag_final_small.pdf (Erişim tarihi: 10.12.2023)
- http 15. <https://artandmarket.net/reviews/2020/7/9/we-certainly-shall-not-forget-jakkai-siributr> (Erişim tarihi: 30.04.2024)
- http 16. <https://jeanshin.com/armed> (Erişim tarihi: 10.12.2023)
- http 17. <https://www.ydr.com/story/news/2017/11/24/man-up-art-exhibit-york-families-talking-violence-artist-chris-dacre-marketview-arts/886709001/> (Erişim tarihi: 30.04.2024)
- http 18. <https://chrisdacre.com/> (Erişim tarihi: 30.04.2024)
- http 19. <https://www.artsy.net/artwork/svay-sareth-toy-churning-of-the-sea-of-milk> (Erişim tarihi: 30.04.2024)
- http 20. <https://gudakoster.nl/portfolio/stadsguerrilla/> (Erişim tarihi: 02.05.2024)

GERONTEKNOLOJİK AÇIDAN KONUT MEKÂNLARINDA AKILLI TASARIMIN ÖNEMİ

• Doç. Dr. Sibel DEMİRARSLAN* • Prof. Dr. Deniz DEMİRARSLAN**

ÖZET

Yaşlılık, genellikle kültürel, tıbbi, sosyal faktörlere bağlı olarak değişen bir kavramdır. Yaşlılık, yaşlı bireylerin günlük yaşamlarını etkileyen çeşitli zorlukları beraberinde getirebilir. Teknolojinin gelişimi, akıllı mekân uygulamalarıyla da birleşerek, 'geronteknoloji' olarak adlandırılan yaklaşımla yaşlı bireylerin günlük yaşamını kolaylaştırmada kullanılmaktadır. Geronteknoloji, yaşlanan bireylerin istek ve ihtiyaçlarına odaklanan, yaşam boyunca canlılığı ve yaşam kalitesini artırmayı amaçlayan bir teknoloji alanıdır. Günümüzde geronteknolojinin bir aracı olan akıllı konutlar sayesinde yaşlı bireylerin yaşam alanlarının düzenlenmesi ve 'Yerinde Yaşlanma' olgusunun sağlanması söz konusu olmuştur. Bu çalışma, geronteknolojik yaklaşımın akıllı konut tasarımıyla birleştirilmesinin yaşlı bireylerin yaşam alanlarını daha konforlu hale getirmesi üzerine odaklanmaktadır. Çalışma kapsamında literatür araştırmalarına dayalı olarak Hollanda, İspanya, İrlanda, Japonya, Güney Kore, Singapur ve ABD ülkelerinden örnekler incelenmiş elde edilen bulgular ile sonuçlar verilmiştir. Çalışmanın disiplinler arası bir yaklaşımla yaşlılar için tasarlanacak yaşam mekânlarında akıllı sistemlerin kullanımı ve bu sistemlerin geliştirilmesinin öneminin vurgulanması amaçlanmıştır ve bu konuda yapılacak gelecek çalışmalara yazılı bir kaynak teşkil etmesi hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Akıllı konut, Evrensel tasarım, Yaşlı dostu tasarım, Yaşlılık, Yaşlı.

* Kocaeli Üniversitesi, Kocaeli Meslek Yüksekokulu, İnşaat Programı, Anasanat/Anabilim Dalı, sdarslan@kocaeli.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-6979-5150

** Kocaeli Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü denizd@kocaeli.edu.tr ORCID: 0000 0002 7817 5893

THE IMPORTANCE OF SMART DESIGN IN RESIDENTIAL SPACES FROM A GERONTECHNOLOGICAL PERSPECTIVE

• Assoc. Prof. Sibel DEMİRARSLAN* • Prof. Dr. Deniz DEMİRARSLAN**

ABSTRACT

Aging is a concept that varies depending on cultural, medical, and social factors. Aging can bring various challenges that affect the daily lives of elderly individuals. With the development of technology and the integration of smart space applications, an approach called 'gerontechnology' is being used to facilitate the daily lives of elderly individuals. Gerontechnology is a field of technology focused on the desires and needs of aging individuals, aiming to enhance vitality and quality of life throughout the lifespan. Today, thanks to smart homes, a tool of gerontechnology, it has become possible to organize the living spaces and lives of elderly individuals and to achieve the phenomenon of "Aging in Place." This study focuses on how the combination of the gerontechnological approach with smart home design can make the living spaces of elderly individuals more comfortable. Within the scope of the study, examples from countries such as the Netherlands, Spain, Ireland, Japan, South Korea, Singapore, and the United States were examined based on literature research, and findings and results were presented. The study aims to emphasize the importance of using and developing smart systems in living spaces designed for the elderly through an interdisciplinary approach and to serve as a written source for future research in this area.

Keywords: Smart home, Universal design, Elderly friendly design, Aging, Elderly care.

* Kocaeli University, Kocaeli Vocational School, Department of Construction, sdarslan@kocaeli.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-6979-5150

** Kocaeli University, Architecture and Design Faculty, Department of Interior Architecture, denizd@kocaeli.edu.tr, ORCID: 0000 0002 7817 5893

1. GİRİŞ

Yaşlılık, fiziksel, bilişsel ve duyuşsal yeteneklerde azalmalarla karakterize edilen bir dönemdir. Bu değişiklikler, yaşlı bireylerin konut kullanımını zorlaştırabilmektedir. 21. yüzyılda gelişen akıllı tasarım uygulamaları, 'geronteknoloji' ile yaşlı bireylerin yaşamlarını kolaylaştırmayı amaçlamaktadır. Geronteknoloji, insan sağlığını teşvik eden bir araç olarak kabul edilmekte ve yaşam boyunca canlılığı ve yaşam kalitesini artırmayı hedeflemektedir. İleri yaşlarda dinamik bir yaşam sürdürme ve bakım maliyetlerini azaltma amacı güden (Huang and Oteng, 2023: 27) geronteknoloji, yaşlanan ve yaşlı bireylerin istek ve ihtiyaçlarına odaklanarak mevcut ve gelişen teknolojilerle bağlantı kuran bir alandır. Bu teknoloji, yaşlı bireylerin sosyal sürdürülebilirliğini artırmayı amaçlayarak teknoloji temelli ürünler, hizmetler ve ortamlara odaklanmaktadır. Geronteknoloji, günlük aktiviteler için işlevsel ve yaşam kalitesini artırıcı bir yaklaşım sunar. Bu teknolojinin etkili bir şekilde uygulanmasıyla, kronik durumlarda büyük bir azalma olduğu gözlemlenmiştir. Örneğin, uygun yaşam tarzını teşvik eden koçluk hizmetleri veya iç mekân çevre kontrolü ile alerjilerin ve hassasiyetlerin azaltılması gibi uygulamalar, yaşlı bireylerin sağlığını olumlu yönde etkilemektedir. Hollanda'da yapılan bilimsel çalışmalar, geronteknolojinin yaşlı birey ölümünü %20 oranında azalttığını göstermektedir (Bronswijk, vd., 2009: 1-10). Günümüzde, geronteknolojinin hedeflerini gerçekleştirmede akıllı konut uygulamaları önemli bir rol oynamaktadır. Akıllı konut tasarımı, konut birimlerini modern teknolojik sistemlerle bütünleştirerek bireyler için daha konforlu, güvenli, enerji verimli ve kullanıcı dostu hale getirme amacını taşımaktadır. Bu tasarım yaklaşımı, çeşitli akıllı cihazlar, otomasyon sistemleri ve internet bağlantılı teknolojileri içermektedir (Kadam, vd., 2015: 81-86). Bu çalışmada, geronteknolojik açıdan yaşlı bireylerin yaşam alanlarının daha konforlu hale getirilmesinde konutlarda akıllı tasarım teknolojilerinin kullanımı incelenmektedir.

2. ÇALIŞMA YÖNTEMİ ve KAPSAM

Bu çalışma, yaşlı bireylerin yaşam alanlarında akıllı konut teknolojilerinin kullanımını ve geronteknolojik yaklaşımların bu alanlara uyumunu incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma yöntemi nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi, örnek inceleme, veri analizi ve bulguların değerlendirilmesi şeklinde adımlardan oluşmaktadır. Bu çalışma adımları ve kapsamı Tablo-1'de açıklanmıştır.

Tablo 1. Çalışmanın Yöntemi ve Kapsamı.

Çalışma Adımları	Açıklama
Doküman Analizi	Yaşlılık, geronteknoloji ve akıllı konut tasarımı konularında mevcut literatür incelenmiş, özellikle akademik makaleler, kitaplar, araştırma raporları, çevrimiçi ve diğer bilimsel kaynaklar kullanılmıştır. İncelenen ve çalışmada yararlanılan kaynaklar kaynakçada belirtilmiştir. Doküman analizinde yaşlı bakımı, yaşlı dostu tasarım, geronteknoloji ve akıllı tasarım anahtar sözcükleri üzerinden doküman analizi başlatılmıştır.
Örnek İncelemeleri	Doküman analizi sonucunda belirlenen ve Dünyada bu konuda önem arz eden örnekler (Hollanda, İspanya, İrlanda, Japonya, Güney Kore, Singapur ve ABD) incelenmiş, geronteknolojik yaklaşımlar ve akıllı konut ve akıllı tasarım teknolojilerinin yaşlı bireylerin yaşam kalitesini artırmadaki rolü analiz edilmiştir.
Veri Analizi	Elde edilen veriler, yaşlı bireylerin yaşam alanlarının daha konforlu, güvenli ve bağımsız hale getirilmesi amacıyla nitel veri analiz yöntemleri kullanılarak analiz edilmiştir. Veriler kategoriler ve temalar halinde organize edilmiştir. Veriler arasındaki ilişkiler incelenerek ana temalar ve kategoriler bulgular halinde belirlenmiştir.
Bulguların Elde Edilmesi	Çalışma bulguları tablolastırılmış ve analitik bir şekilde tartışmaya sunulmuştur. Yaşlı bireylerin yaşam alanlarında akıllı konut ve tasarım teknolojilerinin ve geronteknolojik yaklaşımların kullanımının önemi vurgulanmıştır. Gelecekteki araştırmalar ve uygulamalar için öneriler sunulmuştur.
Çalışma Kapsamı	Açıklama
Yaşlılık ve Yaşlı Bireylerin Özellikleri	Yaşlılık kavramı, yaşlı bireylerin fiziksel, psikolojik, sosyal vb. özellikleri incelenmiştir.
Geronteknoloji	Geronteknolojinin tanımı, tarihsel gelişimi, amaçları ve araçları detaylı bir şekilde ele alınmıştır.
Akıllı Konut Teknolojileri	Akıllı konutların tanımı, özellikleri ve yaşlı bireyler için sağladığı faydalar incelenmiştir. Akıllı konut tasarımında kullanılan teknolojiler ve sistemler detaylandırılmıştır.
Örnek Uygulamalar	Hollanda, İspanya, İrlanda, Japonya, Güney Kore, Singapur ve ABD'den seçilen örnekler üzerinden geronteknoloji ve akıllı konut uygulamaları analiz edilmiştir. Bu örnekler, farklı kültürel ve sosyal bağlamlarda geronteknolojinin nasıl uygulandığını göstermektedir.

3.YAŞLILIK VE YAŞLI BİREYLERİN ÖZELLİKLERİ

Yaşlılık, fizyolojik ve biyolojik değişiklikler nedeniyle bireyin günlük yaşam eylemlerini gerçekleştirmede zorluk yaşadığı ve bu nedenle başkalarına bağımlı olduğu bir dönem olarak tanımlanır (Tereci, vd. 2016: 85). Dünya genelinde ve Türkiye’de 65 yaş ve üzeri bireyler için kullanılan yaşlılık kavramı (http 1), biyolojik yaşlanma, kronolojik yaşlanma, sosyolojik ve psikolojik yaşlanma boyutlarına ayrılarak incelenmektedir. Bu boyutlar, genetik faktörlerin yanı sıra yaşam tarzı, çevresel etkenler ve genetik dışı faktörlerin etkileşimine bağlı olarak bireyden bireye değişir. Biyolojik yaşlanma, genetik faktörler ile yaşam tarzı ve çevresel etkenlerin etkisiyle bireyden bireye farklılık gösterirken kronolojik yaşlanma, doğum tarihinden itibaren geçen süreyi, sosyolojik yaşlanma ise bireyin toplumdaki konumunu ve ilişkilerini temsil etmektedir. Psikolojik yaşlanma ise bireyin zihinsel ve duygusal açıdan nasıl değiştiğini açıklamaktadır (Yerli, 2017: 1278). 2020’de dünya genelinde yaşlı nüfusun 729.887.660, Türkiye’de ise 7.953.555 kişi olduğu belirlenmiştir (http 1; http 2). Artan yaşlı nüfus, yaşlı bireylerin yaşamsal ihtiyaçlarının belirlenmesi ve yaşam alanlarının konforlu hale getirilmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır. Yaşlı bireylerin genel özellikleri ve olası sorunlar Tablo-2’de özetlenmiştir (Tereci,

vd., 2016: 84-116). Tablo-2'deki özellikler ve yaşanılması olası sorunlar göz önünde bulundurulduğunda yaşlı bireylerin yaşam kalitesini artırmak için yaşlı dostu mekânlar tasarlamak, sosyal etkileşimi teşvik etmek ve sağlık hizmetlerine kolay erişim sağlamak önemlidir. Bu şekilde yaşlılar, toplum içinde daha bağımsız ve desteklenmiş bir şekilde yaşayabilirler.

Tablo 2. Yaşlı Bireylerin Genel Özellikleri ve Bu Özelliklere İlişkin Yaşanması Olası Sorunlar (Kumari, Nagale vd.,2019: 1212; Swift, Steeden vd., 2020: 11-12; Tereci, vd., 2016: 84-116).*

Özellik	
Fiziksel Değişiklikler	Kas kaybı, kemik yoğunluğunda azalma, görme ve işitme kayıpları gibi fiziksel değişiklikler yaşanabilir.
Sağlık Durumu	Sağlık durumları büyük ölçüde değişebilir, bazıları aktif ve sağlıklıken diğerleri kronik sağlık sorunlarına sahip olabilir.
Sosyal Bağlantılar	Genellikle güçlü sosyal bağlantılara sahiptirler ancak sosyal izolasyonla karşılaşabilirler.
Duygusal ve Bilişsel Sağlık	Duygusal sağlık durumu önemlidir ve bilişsel işlevler yaşa bağlı olarak değişebilir
Deneyim Birikimi	Hayatta karşılaştıkları deneyimler yaşamlarına zenginlik katar.
Kişilik Özellikleri	Bireyin kişiliği, genetik faktörler, çevresel etkenler ve yaşam deneyimleri tarafından etkilenebilir.
Yaşanması Olası Sorunlar	
Fiziksel Sağlık Sorunları	Kemik erimesi, eklem ağrıları gibi sorunlar yaşam kalitesini düşürebilir.
Hareket Kabiliyetinde Azalma	Kas kaybı nedeniyle günlük aktivitelerde zorluk yaşanabilir.
Zihinsel Sağlık Sorunları	Alzheimer, demans gibi rahatsızlıklar yaşlı bireylerin bağımsızlığını etkileyebilir.
Sosyal İzolasyon	Eş veya arkadaş kaybı, emeklilik gibi faktörler sosyal izolasyona neden olabilir.
Mekânsal Sorunlar	Yaşlı dostu olmayan mekân tasarımı yaşlılar için tehlikeli olabilir.
Ulaşım Zorlukları	Toplu taşıma erişimi sınırlı olabilir.
Ekonomik Sorunlar	Gelir kaybı, ekonomik sıkıntılar yaşlı bireylerin yaşam kalitesini etkileyebilir.
Bakım Sorunu	Öz bakım aktivitelerini yerine getirmede zorluk yaşanabilir.
Güvenlik Sorunu	Yalnız yaşayan yaşlılar evlerinde güvende hissetmeyebilir.

*Tablo belirtilen kaynaklardan yararlanılarak yazarlar tarafından oluşturulmuştur.

4. GERONTEKNOLOJİ KAVRAMININ GELİŞİMİ

Gerontoloji, yaşlılık olgusunu sosyal, psikolojik ve biyolojik yönlerden inceleyen bir bilim dalıdır ve yaşlıların hastalıklarını ve bakımını inceleyen geriatriden farklıdır (Onyemezu ve Olumati, 2013: 151). Bu disiplin, yaşlanma sürecinin etkilerini anlamak, yaşlı bireylerin ihtiyaçlarını belirlemek ve destek sağlamak için çeşitli bilim dallarını birleştirmektedir. 1988'de ortaya çıkan 'Geronteknoloji' kavramı, yaşlanan insanların sorunlarına çözüm odaklı teknoloji geliştirmeyi ve hizmet sağlamayı amaçlayan disiplinler arası bir alandır (Çavuşoğlu ve Yılmaz, 2021: 446). Geronteknoloji, gerontolojinin fiziksel, psikolojik ve sosyal işlevlerine atıfta bulunurken, teknoloji tarafı endüstriyel tasarım ve

mühendislik gelişmelerine odaklanmaktadır.

4.1. Geronteknolojinin Amaçları ve Uygulama Alanları

Geronteknolojinin temel amacı ‘başarılı yaşlanma’yı uygulamaktır. Bu kavram; başarılı yaşlanma sürecinde, sürdürülebilir bir sağlık değerlendirmesi, sosyal destek, iş, çocuklar, akrabalar ve arkadaşlarla sosyal bağlantıların kurulması, hobiler, toplum hizmeti faaliyetleri, din ve rekreasyon ile spor gibi alanları kapsayan yaşam memnuniyeti, devam eden mental sağlık, konforlu bir yaşam amaçlarını kapsamaktadır (Bronswijk vd., 2009: 5). Geronteknolojinin günlük yaşamdaki uygulama alanları ise çok çeşitlidir. Geronteknolojinin amaçları ve uygulama alanları Tablo-3’de kısaca özetlenmiştir.

Tablo 3. Geronteknolojinin Amaçları ve Uygulama Alanları (Çavuşoğlu ve Yılmaz, 2021: 447; Kalıncara, vd., 2016: 6).

Amaç	Görevler	Uygulamalar
Önleme ve Eğitim	Yaşlılara sağlığı ve alışkanlıkları öğretmek, gözlemek, izlemek	Düşmelerin önlenmesi, beslenme, güçlendirme
İyileştirme ve memnuniyet	Yaşlılara hobi kazandırmak, destek faaliyetleri sağlamak	Sanal dünyayla iletişimi geliştirmek
Destek ve yardım	Güç kaybını telafi etmek, motor aktiviteleri desteklemek	Hareket, robotik ekipman ve yardımcı teknoloji desteği
Sağlık- bakım desteği ve organizasyonu	Hareket ve kaldırma için destek sağlamak	Ergonomik olarak tasarlanmış ekipmanlar
Klinik takip ve değerlendirme	İlaçlarını takip etmek ve yönetmek, Ölçme ve analiz etme, fizyolojik değişiklikler	Tıbbi görüntüleme, noninvaziv teknikleri
Günlük Yaşamda Uygulama Alanları	Uygulamaların Amaçları	
Sağlık ve kendini gerçekleştirme	Fiziksel, bilişsel ve destekleyici koruma duygusal işlevlerin korunması ve bağımsızlık	
Konut ve günlük yaşam	Ergonomik ve konforlu mekân tasarımları, rutin ve günlük işlerin uygun, güvenli ve bağımsız bir şekilde sürdürülmesi amacıyla mimarlık bilgisi ve düzenlemelerinin kullanımı	
Kişisel hareketlilik ve toplu taşıma	Merdiven korkulukları, yürüteçler, tekerlekli sandalyeler gibi taşımayı ve hareketi kolaylaştıran uygulamalar ve engelsiz ortamlar	
İletişim ve yönetmek	Gençlerle iletişim kurmak İnsanlar ve akranlar ile sosyal etkileşim ve sağlığın uzaktan izlenmesi	
Çalışma ve boş zaman faaliyetler	Güvenli ortamda çalışma, evde çalışma veya yarı zamanlı uygulamalar Öğrenmeye katılma, yaratıcı olma ve eğlenceli aktiviteler	

4.2. Geronteknoloji Araçları

Geronteknoloji, ‘aktif yaşlanma’ya olanak tanır. ‘Aktif yaşlanma’ kavramı, 1990’larda Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) tarafından desteklenmiş ve yaşlandıkça yaşam kalitesini artırmak için sağlık, katılım ve güvenlik fırsatlarını optimize etme süreci olarak tanımlanmıştır. Aktif yaşlanmanın temel amaçları şunlardır (http 3): Sağlıklı yaşam beklentisi ve yaşam kalitesini sağlamak, yaşlıların bağımsızlık, özerklik, katılım ve saygınlık kazanmasına izin vermek, ekonomik, sosyal, kültürel ve politik katılımı teşvik etmek. ‘Yerinde yaşlanma’, yaşlı bireyin kendi evinde, tanıdık çevresinde ve toplum içinde bağımsız yaşamasını ifade eder. Bu bağlamda, yaşlı bireyin bağımsızlığı, azalan yetilerin geri kazanılması veya telafi edilmesi ile mümkündür. Geronteknolojik araçlar, bu hedefe ulaşmada önemli rol oynar (Kalinkara, vd. 2016:7). Sağlık izleme cihazları, güvenliği artıran teknolojiler, mobil uygulamalar, robotlar ve ergonomik gereçler gibi çözümler, yaşlı bireylerin sağlığını izlemeye, güvenliği sağlamaya, günlük yaşamı kolaylaştırmaya ve toplumsal bağlantıları sürdürmeye yardımcı olur (Görsel-1). Bu nedenle, geronteknoloji, yaşlı bireylerin yaşam kalitesini artırmak ve bağımsızlıklarını korumak için çok yönlü araçlar sunar. Bu teknolojik gelişmeler, yaşlı bireylerin daha uzun süre kendi evlerinde ve toplumla etkileşim içinde kalmalarına katkıda bulunabilir. Geronteknoloji araçları, çeşitli ülkelerdeki farklı şirketler tarafından üç şekilde sınıflandırılmış olup (Çavuşoğlu ve Yılmaz, 2021: 448) bu sınıflandırma Tablo-4’de özetlenmiştir. Teknolojinin ilerlemesiyle bu araçların gelişmesi, sınıflandırmaların ve çeşitlerin artması mümkündür.



a)



b)

Görsel 1. Geronteknoloji Araçlarından Örnekler, a) Yataktan Kalkmak İçin Geliştirilen Robot ve Akıllı- Çok İşlevli/ Hareketli Yatak (http 4), b) Yaşlılara Yardımcı Robot Teknolojisi (http 5).

Tablo 4. Geronteknoloji Araçları ve Kullanım Alanları (Çavuşoğlu ve Yılmaz, 2021: 448) *.

Alan	Araç
Giyilebilir teknolojiler alanı	Yaşlıların yürümesini kolaylaştıran giysiler, akıllı giysiler, kendini dengeleyen ayakkabılar, akıllı saatler, robotik yürüme, yaşlıların kaybolmamasını sağlayan QR kod rozetleri vb.
İç ve dış mekân teknolojileri	Akıllı evler, kablosuz iletişim sensörleri, kişisel acil durum müdahalesi sistemleri, otomatik ilaç verme süresinin ayarlanması, hatırlatıcılar, ev temizlik robotları, sosyal etkileşimli robotlar vb.
Bilgi ve iletişim teknolojileri	Telefon, internet, televizyon, telesağlık, telefon zinciri- iletişim grupları, sanal gerçeklik teknolojisi, mobil uygulamalar vb.

**Tablo yazarlar tarafından güncellenmiştir.*

5. AKILLI KONUT KAVRAMI VE ÖZELLİKLERİ

Akıllı konutlar, internete bağlı cihazları kullanarak ısıtma, aydınlatma, havalandırma gibi sistemleri uzaktan izleyip yöneten konut türleridir. Li, vd. (2018: 394) tarafından akıllı konut, ileri teknolojiler ve IoT aracılığıyla ev yaşamının çeşitli alt sistemlerinin birleşimi olarak tanımlanır. Harper (2003: 13) ise akıllı konutu, ihtiyaçları öngören, cevaplayan bilgisayar ve bilgi teknolojisi ile donatılmış bir ev olarak tanımlar. Akıllı konut, kullanıcıların yaşamlarını kolaylaştıran veya eksik işlevleri sağlayan bir yaşam mekanıdır (Mennincken, vd., 2014: 106). Akıllı tasarımın yanı sıra, akıllı konutlar modülerlik, standardizasyon, esneklik, kolay üretim ve montaj, çok işlevlilik, uzun kullanım ömrü, geri dönüşüm gibi özellikleri de içeren akıllı mekân elemanları tasarımına odaklanır (Demirarslan, 2022: 21). Akıllı konutların temel amacı, insanlara bütünleşmiş bir yaşam ortamı sunarak verimli, konforlu, güvenli, kullanışlı ve çevre dostu bir yaşam alanı sağlamaktır. Güçlü (2020: 44- 48) tarafından akıllı konutların sahip olduğu tasarım özellikleri erişilebilirlik, kullanılabilirlik, entegrasyon ve uyum, sürdürülebilirlik, güvenlik ve gizlilik şeklinde belirtilmiştir. Erişilebilirlik, sistemlerle uzaktan etkileşim, konut içindeki mekân ve ekipmanların daha işlevsel olmasını ve enerji kontrolünü sağlar. Teknolojinin kullanıcı dostu ve etkili olma yeteneği, akıllı konut sistemlerinde önemli bir tasarım özelliğidir. Menüler, kontroller ve uygulamalar, kullanıcılar için anlaşılır ve kullanılabilir olmalıdır. Entegrasyon ve uyum konusunda akıllı konut sistemleri, farklı üreticilerden ve cihazlardan gelen bileşenleri sorunsuz bir şekilde birleştirebilmelidir. Sürdürülebilirlik özelliği ise akıllı konutlarda çevresel etkileri en aza indirmeyi ve enerji, su gibi kaynakları verimli kullanmayı hedefleyen bir odak noktasıdır. Akıllı konut sistemleri, kullanıcı verilerini koruma, cihaz güvenliğini sağlama ve izinsiz erişimlere karşı güçlü önlemler alma konularında özel önem vermelidir. Bu tasarım özellikleri, akıllı konutların teknolojik gelişmelere paralel olarak çeşitlenip artmasına olanak tanımaktadır.

6. YAŞLILAR İÇİN TASARLANMIŞ MEKÂN VE EKİPMAN TASARIMLARINDA TEKNOLOJİK GELİŞMELERE İLİŞKİN UYGULAMA ÖRNEKLERİ

Geronteknoloji ve akıllı konut özelliklerinin uygulandığı yaşlılar için tasarlanmış evler, yaşlanan nüfusun artmasıyla giderek popüler hale gelmektedir. Bu evler, yaşlı bireylerin yaşam kalitesini artırmak, bağımsızlıklarını korumak ve güvenli bir ortam sağlamak için tasarlanmıştır. Ayrıca, bu teknolojiler, yaşlıların günlük yaşamlarını kolaylaştırırken bakım verenlerin ve aile üyelerinin uzaktan izleme ve destek sağlama imkânını artırmaktadır. Dünyadaki örneklerin incelenmesi bu konuda yapılacak tasarımlara yön verecektir. “The Smartest House of the Netherlands” (TSHN) uygulaması, Hollanda Akıllı Evler Vakfı’nın önemli bir geronteknoloji uygulamasıdır (Berlo, 2002: 85). Bu ev, akıllı teknolojiyi enerji tasarrufu ve sürdürülebilir enerji kaynaklarıyla birleştirmektedir. Esnek ve sökülebilir şekilde tasarlanan ev, her yaş grubu ve sağlık durumundaki kullanıcıların rahatça yaşayabileceği bir engelsiz konut özelliği taşımaktadır. Ev, aynı zamanda akıllı konut uygulamalarında iş birliği yapan şirketler için bir geliştirme platformu olarak hizmet vermektedir. Konut kullanıcıları, teknolojik yenilikleri kısa süreli deneyerek geri bildirimde bulunmaktadır. Tasarımında geronteknolojik özelliklerin yanı sıra evrensel tasarım ilkeleri de bulunmaktadır (Berlo, 2002: 77-85). Hollanda’da yaşlı bireylerin gereksinimlerinin teknolojiden faydalanılarak giderildiği konut tasarımı örneklerinden biri de “Polder Hofje” (PH) projesidir. Polder Hofje, eski bir sağlık teknisyeni olan Jennifer Hofmeijer tarafından devlet kredisi yardımıyla inşa edilen ve bir avlu etrafında çevrelenen konut birimlerinden oluşmaktadır. Bu modern iki katlı evler, çatı güneş panelleri, tavan pencereleri ve cam asansörlerle donatılarak erişilebilir ve sürdürülebilir tasarım özelliklerini sağlamaktadır (http 6, http 7). Tam anlamıyla geronteknolojik özellikler içermemekle birlikte yaşlı konut kullanıcılarının sağlık birimleri ve bakım merkezine direkt bağlantısını sağlayan akıllı konut özelliklerini barındırmaktadır (Görsel-2a ve 2b).



a)



b)

Görsel 2. Hollanda Polder Hofje Yerleşimi a) Konutlardan Genel Görünüm b) İç Mekânda Şeffaf Asansör Uygulaması (http 6).

Lahey'deki bir pilot program uygulaması, yaşlı elçilerin 'iZi' adı verilen ve uluslararası ödül kazanmış bir deneyim konutunda en yeni teknolojik ürünleri tanıttığı önemli bir örnektir (Görsel-3a ve 3b). Bu ürünler arasında kalp atışını ve hareketleri izleyen sensörler, harekete tepki veren ışıklar, uzaktan kumandalı pencereler, kaymayı önleyen duş kaplamaları, robot kedi arkadaşlar, bakım robotu ve akıllı kapı zili gibi teknolojiler bulunmaktadır. Yaşlılar, bu ürünleri test edip geliştiricilere geri bildirim sağlarlar. Teknolojik ürünler, adım adım öğretilerek yaşlılara 'akıllı ve sıcak' bir ev konsepti sunar. Yerel yönetimler, iZi'yi finanse ederek ihtiyaç durumuna göre bireylerin teknolojiyi kullanmalarına yardımcı olur. Bu çalışmalar sayesinde Lahey, Dünya Sağlık Örgütü tarafından 'yaşlı dostu' unvanını kazanan ilk şehir olmuştur ve şehirde yaşlılar için dost canlısı donatılar bulunmaktadır (http 8; http 9).



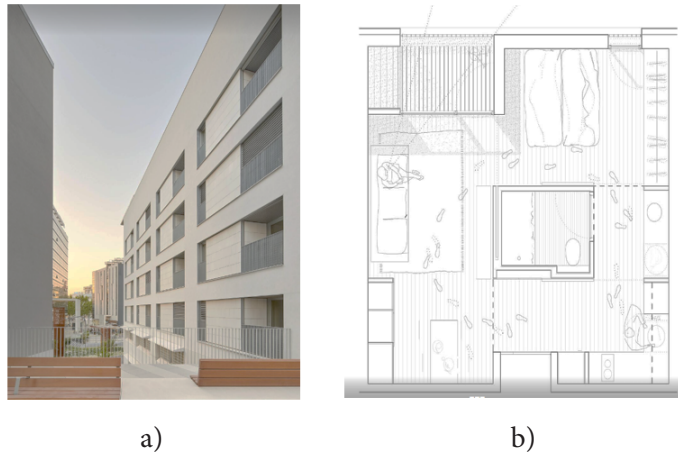
a)

b)

Görsel 3. iZi Deneyim Konutunda Robot Kedi ve Robot Saksı Eşliğinde Yaşam Deneyimi a) Konutun Yatak Odası (http 8) b) Konutun Yaşama Mekânı (http 9).

Barselona'da teknoloji ve akıllı tasarım uygulamaları (BAŞP) yaşlı bireylerin yaşamlarını kolaylaştırmak amacıyla kent ölçeğinden konut içine kadar geniş bir ölçekte ele alınmaktadır. Barselona'nın akıllı şehir olma başarısı, teknolojiyi sürdürülebilirlik ve yaşanabilirlik ile birleştirmesinden kaynaklanmaktadır. Bu kapsamda birkaç uygulama öne çıkmaktadır. 'RADARS' projesi, her mahallede sosyal hizmet birimi tarafından yönetilen ve yaşlıların yalnız kalma, sosyal izolasyon ve dışlanma riskini azaltmayı amaçlayan bir topluluk eylem projesidir. 'Ev Yenileme Programı', yaşlı ve engelli bireylerin evlerindeki onarımların yapılmasını, enerji verimliliğinin artırılmasını ve yaşamı kolaylaştırıcı teknolojilerin sunulmasını kapsamaktadır. 'Vincles Programı' ise yalnız yaşayan yaşlılara tablet, telefon gibi mobil cihazlar ve internet hizmeti sunarak sanal olarak bağlanabilecekleri bir ağ oluşturmayı hedeflemektedir (Erbaş, 2023: 15). İspanya'dan bir diğer önemli örnek de 'Vivienda de Integración para la Autonomía y Salud' uygulamasıdır. Bu proje, yaşlı bireylerin evde bağımsız yaşamlarını desteklemek için akıllı sensörler ve

teknolojik çözümler kullanarak güvenlik ve sağlık izleme hizmeti sağlamaktadır. Barse-lonadaki bir diğer örnek de yaşlılar için tasarlanmış 105 konutluk apartman projesidir (Görsel-4a). Bu projede, esnek mekân anlayışı ile sabit duvarlar yerine hareketli bölücü pano sistemleri ve sürme kapılar kullanılmıştır. Konut içinde yalnızca banyo bölümü sa-bit ve kapalı bir mekân olarak tasarlanmıştır (Görsel-4b). Ayrıca, 'Districlima' adlı şehir içi ısıtma-soğutma dağıtım ağı ile binanın sürdürülebilirliği sağlanmaktadır (http 10). Bir kaza durumunda uyarı vermek için banyoda ve yatak odasında merkezi alarm ve tele- bakım hizmeti ile 65 yaş üstü kullanıcılara akıllı konut özelliği ile geronteknolojik bir yaklaşım da içermektedir.



Görsel 4. Yaşlılar İçin Konut, Barcelona, a) Genel Görünüm b) Plan (http 10).

İrlanda'daki Dundalk GHN Konutları Projesi, yaşlıların ikamet edebileceği 16 adet akıllı konut uygulamasını içerir. Bu konutlar, AAL'yi (Ambient Assisted Living/Ortam Destekli Yaşam) destekleyen etkileşimli teknoloji ve sensör kombinasyonları ile donatılmıştır. 16 konutun 15'inde bireyler ikamet etmekte, konutların biri ise test amaçlı kullanılmaktadır. Ortam sensörleri bireylerin davranış kalıplarını izleyerek, konut özelliklerini kişiye özel hale getirir. Akıllı teknoloji, günlük yaşam eylemleri ve sağlık takipleri için kullanılmaktadır. Konutlarda 2240 sensör ve aktüatör (Aktüatörler bir sistemi kontrol eden ve onu hareket ettiren elemanlara verilen genel addır.) bulunmaktadır. Sensörler, pencere ve kapıların otomatik açılımı, perde ve panjur kontrolü, aydınlatma ve iklimlendirme kontrolü sağlar. Tüm işlemler uzaktan kumanda ile yapılabilir ve kişiye özel hale getirilebilir. Konutlardaki sensörler, yaşlı bireylerin konut içi hareketlerini gözlemler ve hareketsizlik tespitinde ilgili kişilere bilgi verir. Sensörler, bireyin uyku performansını da kaydetmekte ve sağlık açısından değerlendirmektedir. Elektrik kullanımı sürekli olarak kaydedilen konutlarda bilgilendirme sistemleri, hava durumu, sıcaklık ve nem seviyelerini bildirmektedir. Kilo kontrolü, tansiyon ve insülin düzeyi kontrolleri akıllı

cihazlarla yapılmakta ve sağlık birimleriyle paylaşılmaktadır. Musluk, ocak ve fırınların durumu hakkında yaşlı bireyler akıllı sistemler tarafından uyarılmaktadır (Doyle, vd., 2014: 360). Tekerlekli sandalye kullananlar için mutfak tezgâhlarının, lavaboların ve ocakların yüksekliği ayarlanabilir. Geniş kapılar, acil servisleri bilgilendiren alarmlar ve demans dostu eski tip radyo gibi öğeler iç mekânda kullanılmıştır. Kullanıcılar, tablet (iPad) kullanımı konusunda eğitilmektedir. ‘Akıllı saatler’ gibi giyilebilir teknoloji ürünleri, egzersiz ve uyku düzenlerini izlemektedir (Görsel-5a ve 5b). Her dairede, yaşlıların yaşam düzenlerini izleyen ve geri bildirim sağlayan sensörler mevcuttur.



a) b)

Görsel 5. Dundalk GNH Konutlarına Dair Görseller a) Dundalk GNH Konutlarında Yaşayan Bir Birey b) Bu Konutlarda Kullanılan Akıllı İzleme Gereçleri (<http> 11).

Japonya'da SoftBank Robotics tarafından geliştirilen 'Pepper' insansı robot (PR), özellikle yaşlı bakım evlerinde eğitimler vermek için kullanılmaktadır. Robot, spor egzersizleri yaptırmak ve bireylerle duyuşal iletişim kurmak amacıyla kullanılmaktadır. Elektronik sesiyle katılımcılara kibarca talimatlar vermekte ve onlarla konuşmaktadır. Norveç başta olmak üzere diğerk ölkelerde de Pepper ve benzeri robotlar, yaşlı bireyler, engelliler ve çocuklar için kullanılmaktadır (Görsel-6a) ([http 12](http://12)). Japonya'da bir diğerk önemli uygulama, Riken Mimaki ve Komatsu firmalarıış birliğıyle geliştirilen 'robear' isimli robotlardır. Bu robotlar, destekli bir akıllı evde bakım konseptinde ev sakinlerine destek sağlamakta, düşmeleri algılamakta ve çeşitli ev içi görevleri yerine getirmektedir. Robear robotlar, hastayı yataktan kaldırıp tekerlekli sandalyeye oturtabilir, ayağı kalkmasına yardımcı olabilir ve yatak yaralarını önlemek için döndürebilir (Görsel-6b).



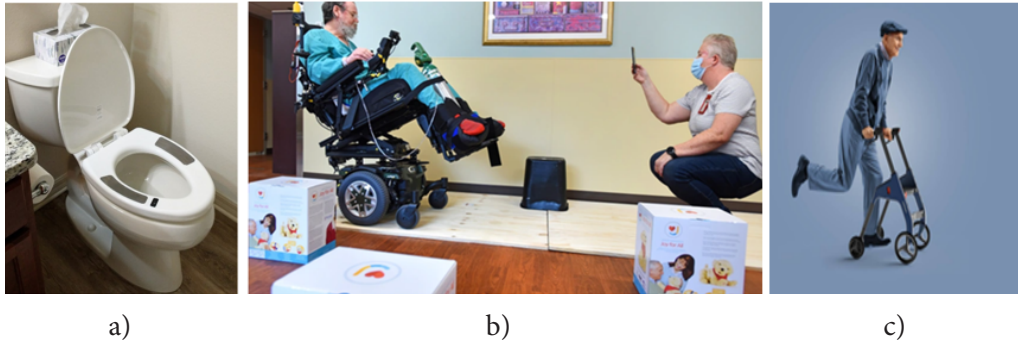
Görsel 6. a) Robot Pepper ve Yaşlılara Bakım Uygulaması (<http> 12), b) Robear İsimli Robot ile Yaşlı Bakımı (<http> 13) c) HDB Akıllı Konut Projesi Singapur (<http> 14).

Asya'dan bir diğer önemli örnek de Singapur Hükümetine aittir. Singapur Hükümeti, Housing and Development Board (HDB) konutlarını akıllı hale getirme çalışmalarını sürdürmektedir. Şimdilik 12 adet deneme konutu üzerinde proje yürütülmektedir. Akıllı HDB evleri, enerji tasarrufu, otomatik aydınlatma, sağlık izleme sistemleri ve acil durum bildirimleri gibi özellikleri içermektedir. Sistem, hareket sensörleri yardımıyla yaşlıların günlük alışkanlıklarını öğrenerek, ihtiyaç anında veya davranışta düzensizlikler tespit edildiğinde (örneğin belirli bir süre hareket algılanmazsa) yaşlıların yakınlarını veya bakıcıları uyarmaktadır (<http> 15). Kişinin mevcut konumunu, uyku düzenini ve hatta tuvalette geçirdiği süreyi bile not edebilmektedir (Görsel- 6c). Örneğin, yalnız yaşayan yaşlı bir kişi, tuvalette çok uzun süre kalmak gibi tipik davranışlarından saptığında, bir uyarı sistemi bakıcısına SMS göndermektedir. Ayrıca yaşlıların acil durumlarda bakıcılarına uyarı gönderebilmeleri için bir panik butonu da bulunmaktadır (<http> 16).

Güney Kore'de Samsung Electronics firmasının C-Lab Inside programı kapsamında geliştirilen akıllı ev konseptleri (SEDC), yaşlıların konforunu ve bağımsızlığını artırmak amacıyla tasarlanmıştır. Bu konseptler, ev içindeki aydınlatma, sıcaklık kontrolü, güvenlik ve sağlık izleme gibi unsurları içermektedir. Samsung Electronics, aralarında buzdolabı, çamaşır makinesi, kurutucu ve organik ışık yayan diyot ekran televizyonun da bulunduğu 15 çeşit bağlantılı ev aletiyle donatılmış 56 akıllı evden oluşan bir akıllı konut yerleşimi projesini hayata geçirmektedir. Akıllı ev merkezi sistemini kullanan bireyler, ev aletlerini kablosuz olarak kontrol edebilmekte ve ortak bildirimler alabilmektedir. 11,8 km2 genişliğinde ve yaklaşık bir buçuk futbol sahası büyüklüğünde inşa edilecek akıllı ev kenti 'Eco-Delta City' olarak isimlendirilmiştir. Bu akıllı ev yerleşkesinin, Samsung şirketinin akıllı ev ağ sistemi olan 'SmartThings' kullanılarak birbirine bağlanması ve gelecekte 30.000 akıllı eve ev sahipliği yapacak şekilde planlanması amaçlanmıştır. Yerleşim sağlık hizmeti, robotlar, yaşam ortamı, yaşlı verilerinin kaydı, su temini ve arıtılması gibi temel beş alanda yenilikçi teknolojiler sunmaktadır. Bu yenilikçi teknolojilerin, beş yıl boyunca kullanıcıların gerçek hayatta yaşarken akıllı ev deneyimini yaşayabilecekleri

bir ‘Yaşayan Laboratuvar’ şeklinde faaliyet göstermesi hedeflenmektedir (<http> 17).

ABD’deki örnekler, akıllı konutlardan ziyade eylemleri kolaylaştıran uygulamalar sunmaktadır. AARP Yenilik Laboratuvarı, yaşlı bireylerin yaşamlarını iyileştiren akıllı ev teknolojileri, sağlık izleme cihazları ve dijital hizmetler sunarak gerontechnoloji alanında fayda sağlamaktadır. AARP, finansal getiri yanı sıra, yaşlı yetişkinlere modern ve erişilebilir ürünler sunmayı amaçlamaktadır. Bu projelerden ‘Beeyonder’ uygulaması, dünya çapındaki popüler destinasyonlara sanal turlar sağlayarak yaşlılar için sosyal yaşama katılımı artırmaya yardımcı olmayı hedeflemektedir. ‘Casana’, kan basıncı, oksijen ve kalp atış hızını ölçen bir klozet kapağıdır (Görsel-7a). ‘Flowly’, doğa sesleri ve nefes egzersizleri ile sakinleşmeyi sağlayan bir kulaklık sistemidir. ‘Goalsetter’, kullanıcı gizliliğini koruyan ve yaşlılar için kolaylık sağlayan bir finansal platformdur. ‘Mighty Health’, yaşlı yetişkinler için geliştirilen egzersiz ve sağlıklı yaşam programıdır (<http> 18). ‘XRHealth’ programı, tele-sağlık hizmeti sunarak sanal gerçeklik ortamında egzersiz ve etkileşimli oyunlar sağlamaktadır. Bu program yardımıyla tedavi planı için doktorla görüntülü görüşmeler yapılabilmektedir. ‘Chappaqua’, Alzheimer ve demans hastalarına yardımcı olmak için yapay zekâ kullanırken; ‘Braze Mobility’, tekerlekli sandalye kullananlar için akıllı araba teknolojisi sunarak engellerden kaçınmayı sağlamaktadır (Görsel-7b). ‘Camino Robotics’, yapay zekâ ile yürüyüşü izleyen bir yürüteçtir (Görsel-7c). ‘Care.coach’, sosyal izolasyonla mücadele için avatarlar kullanan bir uygulamadır. ‘Kinoo’, büyükanne ve torunların etkileşimde kalmalarına yardımcı olurken ‘Tellus You Care’, kullanıcıların alışkanlıklarını ve sağlıklarını izlemek için radarlı sensörler kullanmaktadır (<http> 19). ABD’deki örnekler akıllı konut uygulamaları olmamakla birlikte, gerontechnolojinin gelişimine katkıda bulunan ve akıllı konutlara uygulanabilecek örnekler olmaları açısından önemlidir.



Görsel 7. a) ‘Casana’ (<http> 20) b) ‘Braze Mobility’ (<http> 21), c) ‘Camino Robotics’ (<http> 22).

Bu örnekler, dünya genelinde yaşlılar için tasarlanmış akıllı konut ve akıllı tasarım uygulamalarının sadece birkaçını temsil etmektedir. Bu alanda sürekli olarak yeni inovasyonlar ve projeler geliştirilmekte, yaşlı bireylerin daha sağlıklı, güvenli ve bağımsız bir yaşam sürmelerini desteklemek adına çalışmalar yapılmaktadır. Türkiye’de akıllı konut projeleri olsa da bu projeler gerontechnolojik olarak düşünülmemiştir. Özellikle yaşlı bireyler için tasarlanan ve uygulanan akıllı konut projeleri bulunmamaktadır. Akıllı ev sistemleri daha küçük ölçeklerde münferit olarak konutlara uyarlanabilecek şekilde piyasada yer almaktadır. Ayrıca Sağlık Bakanlığı, Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı, yerel yönetimler, TOKİ ve Türk Geriatri Vakfı gibi kurum ve kuruluşların ‘evde bakım hizmeti’, ‘kurumda bakım hizmeti’, ‘İkinci Bahar Köyleri’, ‘Yaşlılar için Konut Projeleri’ gibi çalışmaları bulunmakla birlikte direk olarak gerontechnoloji ya da akıllı konut tasarımı ile ilgili olmalarına ilişkin bir projeye rastlanmamıştır.İncelenen örneklerin özellikleri Tablo 5’de özetlenmiş ve yorumlanmıştır.

Tablo 5. Yaşlılar İçin Tasarlanmış Mekân ve Ekipman Tasarımlarında Teknolojik Gelişmelere İlişkin Uygulama Örneklerinin Özellikleri

PROJE ADI	ÖZELLİK					
	Erişilebilirlik	Sürdürülebilirlik	Esnek Kullanım	Sosyalleşme	Akıllı Konut Özellikleri	Gerontechnolojik Araç Kullanımı
TSHN	Evet	Evet	Evet	Hayır	Evet	Evet
PH	Evet	Evet	Hayır	Evet	Evet	Hayır
iZi	Evet	Hayır	Hayır	Evet	Evet	Evet
BAŞP	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet
GHN	Evet	Evet	Evet	Hayır	Evet	Evet
PR	Evet	Hayır	Hayır	Evet	Evet	Evet
HDB	Evet	Evet	Hayır	Hayır	Evet	Evet
SEDC	Evet	Evet	Evet	Hayır	Evet	Evet
AARP	Evet	Hayır	Hayır	Evet	Hayır	Evet
TSHN: The Smartest House of the Netherlands, PH: Polder Hofje, iZi: iZi Deneyim Konutu (Lahey), BAŞP: Barcelona Akıllı Şehir Projeleri, GHN: Dundalk GHN Konutları (İrlanda), PR:Pepper Robot, HDB: HDB Akıllı Evler, SEDC: Samsung Eco- delta City, AARP: AARP Yenilik Laboratuvarı						

The Smartest House of the Netherlands projesi erişilebilirlik, sürdürülebilirlik ve esnek kullanım açısından güçlüdür. Ancak sosyalleşme özellikleri eksiktir. Polder Hofje projesi, erişilebilirlik ve sürdürülebilirlik açısından olumlu özelliklere sahiptir. Ancak esnek kullanım ve geronteknolojik araç kullanımı sınırlıdır. iZi, sosyalleşme ve akıllı konut özellikleri bakımından iyidir, ancak sürdürülebilirlik ve esnek kullanımda eksiklikler mevcuttur. Barselona Akıllı Şehir projeleri kapsamında geliştirilen örnekler tüm özellikleri karşılayan kapsamlı bir projedir ve çok yönlü bir yaklaşıma sahiptir. Dundalk Projesi erişilebilirlik ve sürdürülebilirlik açısından güçlüdür, ancak sosyalleşme özelliklerinde eksiklikler bulunmaktadır. Japonya'daki uygulamalar sosyalleşme ve geronteknolojik araç kullanımı açısından güçlüdür, ancak sürdürülebilirlik ve esnek kullanımda eksiklikler mevcuttur. HDB Akıllı Evler Projesi, erişilebilirlik ve sürdürülebilirlik açısından iyidir, ancak sosyalleşme ve esnek kullanım yönünden yetersizdir. SEDC Projesi, erişilebilirlik, sürdürülebilirlik ve esnek kullanım açısından olumlu özelliklere sahiptir, ancak sosyalleşme özelliklerinde eksiklikler vardır. ABD'deki uygulamalar ise sosyalleşme ve geronteknolojik araç kullanımı açısından iyidir, ancak sürdürülebilirlik ve akıllı konut özelliklerinde eksiklikler bulunmaktadır. Yapılan incelemelerde geronteknolojik uygulamaların akıllı konut uygulamaları ile birlikte ele alındığında yaşlı bireylerin gereksinimlerine daha iyi hizmet edeceği görülmektedir. Ayrıca Barselona ve Lahey'deki örnekler konunun sadece konut mekânları kapsamında değil; şehir ölçeğinden itibaren ele alınması gerektiğini vurgulamaktadır.

7.BULGULAR

İncelenen örnekler sonucunda elde edilen bulgular Tablo-6'da şöyle özetlenebilir:

Tablo 6. Örneklerin İncelenmesi Sonucu Elde Edilen Bulgular.

BULGULAR	
- Geronteknoloji ve akıllı konutlar, yaşlanan nüfusun artmasıyla dünya genelinde popüler hale gelmektedir. -Günümüzde özellikle gelişmiş ülkelerde geronteknoloji ve akıllı konutların bir arada düşünülmesiyle yaşlı bireylerin yaşam alanlarının ve yaşamlarının düzenlenmesi çalışmaları başlamış bulunmaktadır. -Yaşlı bireylerin yaşamlarının düzenlenmesi ve yaşam alanlarının güvenli, sağlıklı ve sosyal ortamlar olabilmesi amacıyla geronteknolojik araçlar ve bu araçlar içinde akıllı konutlar önemli çözüm kaynaklarıdır. Bu evler, yaşlı bireylerin yaşam kalitesini artırmayı, bağımsızlıklarını korumayı ve güvenli bir ortam sağlamayı amaçlar. -Hollanda'nın En Akıllı Evi projesi gibi örnekler enerji tasarrufu ve sürdürülebilir enerji kaynaklarını akıllı teknolojiyle birleştirmektedir. Ev, engelsiz konut özelliğine sahiptir ve akıllı konut uygulamalarında iş birliği yapmak üzere bir geliştirme platformu olarak hizmet vermektedir. -Hollanda'daki diğer örnekler yaşlılar için çağın teknolojilerini tanıtarak ve test ederek yaşlı dostu bir konut ve sonrasında şehir olma hedefini benimsemiştir.	-Barcelona'da yaşlılar için sosyal hizmet birimi tarafından yönetilen RADARS projesi gibi örnekler, yaşlı bireylerin güvenliği ve sosyal izolasyon riskini azaltmayı amaçlamaktadır. Yine Barcelona'da uygulanan 'Ev Yenileme Programı', yaşlıların mevcut içinde yaşadıkları evlerini düzenlemeyi ve teknoloji ile desteklemeyi amaçlamaktadır. Böylece 'Yerinde Yaşlanma' imkânına olanak sağlanmış olmaktadır. Barcelona'daki diğer örnekler akıllı tasarım kavramını oluşturan esneklik, modülerlik, çok işlevlilik gibi özelliklerini taşımaktadır. -Dundalk GHN Konutları Projesi gibi örnekler yaşlıların bağımsız yaşamlarını desteklemek için akıllı teknoloji ve sensörlerle donatılmış akıllı konut çözümleridir. -Singapur ve Japonya'da geronteknolojik açıdan üretilmiş robotlar ile yaşlılara kendi mekânlarında sağlık ve bakım hizmeti sağlanırken; Güney Kore'de akıllı konut çözümlerine yönelik çalışmalar ağırlık kazanmıştır. -ABD'deki çalışmalar ise yaşlı bireyler için akıllı ev teknolojileri ve sağlık izleme cihazları gibi inovasyonlar sunmaya yöneliktir. Çeşitli uygulamalar, yaşlıların sağlık takipleri, iletişim, egzersiz ve günlük aktiviteleri için çeşitli çözümler sunmaktadır. Dünya genelinde devam eden inovasyonlar ve projeler, yaşlı bireylerin daha sağlıklı, güvenli ve bağımsız bir yaşam sürmelerini desteklemeyi amaçlamaktadır.

8. SONUÇ

Yaşlılık dönemi fiziksel, zihinsel ve sosyal zorlukları beraberinde getirebilir. Ancak geronteknoloji ile gelişen akıllı konut uygulamaları, yaşlı bireylerin yaşam kalitesini artırmak ve günlük yaşamlarını kolaylaştırmak adına önemli bir rol oynamaktadır. Geronteknoloji, yaşlıların sosyal sürdürülebilirliğini destekleyerek yaşam kalitelerini artırmaktadır. Akıllı konutların geronteknolojik yaklaşımla birleştirilmesi, yaşlıların konforlu, güvenli ve bağımsız bir yaşam sürmelerine yardımcı olabilir. Bu teknolojiler, yaşlı bireylerin fiziksel sağlık sorunlarından sosyal izolasyona kadar birçok sorunla başa çıkmalarına yardımcı olarak bağımsız yaşam alternatifi sunmaktadır. Sağlık birimi ve evde kurulu cihazlar aracılığıyla bilgi aktarımı ve sesli/görüntülü iletişim sağlanmaktadır. Akıllı evler, kullanıcı hareketlerine dayalı kontrol algoritmalarıyla optimize edilmelidir. Çok

işlevlilik, modülerlik ve esneklik gibi tasarım özellikleri de önemlidir.

Geronteknolojik akıllı evler, yaşlı bireylerin günlük yaşam aktivitelerini bağımsız bir şekilde gerçekleştirmelerine yardımcı olurken, sesli komutlarla çalışan cihazlar, hareket sensörleri ve otomatik aydınlatma sistemleri sayesinde ev içinde daha rahat hareket etmelerini sağlar. Akıllı telefonlar ve tabletler aracılığıyla evdeki cihazların uzaktan kontrol edilebilmesi, yaşlıların evde yalnız olduklarında bile güvende hissetmelerine yardımcı olur. Sensörler, düşme gibi acil durumları algılayarak anında bildirim gönderir ve panik butonları acil durumlarda hızlı yardım çağırmasını sağlar. Giyilebilir teknolojiler, kalp atış hızı, kan basıncı ve uyku düzeni gibi sağlık verilerini sürekli izleyerek gerektiğinde sağlık profesyonellerine iletilmesine olanak tanır. Uzaktan sağlık hizmetleri ise yaşlıların doktor kontrollerini evlerinden çıkmadan gerçekleştirmelerine yardımcı olur. Akıllı evler, sosyal izolasyonu azaltma konusunda da büyük faydalar sağlar. Aile ve arkadaşlarla görüntülü görüşme yaparak sosyal bağları güçlendirir. Sanal gerçeklik ve etkileşimli teknolojiler, yaşlı bireylerin sanal turlar, çevrimiçi oyunlar ve diğer interaktif faaliyetlerle meşgul olmalarına imkân tanır. Ayrıca, akıllı enerji yönetimi ve otomatik sistemler sayesinde enerji verimliliği sağlanır ve maliyet tasarrufu elde edilir. Güneş panelleri, enerji tasarruflu aydınlatma sistemleri ve akıllı termostatlar enerji tüketimini optimize eder. Tüm bu özellikler, yaşlı bireylerin yaşamlarını daha güvenli, rahat ve bağımsız kılar (Tablo- 7).

Tablo 7. Yaşlılar İçin Akıllı Konut ve Sağlıklı Yaşam Tasarımı.

YAŞLILAR İÇİN AKILLI KONUT VE SAĞLIKLI YAŞAM TASARIMI		
	BİLEŞENLER	
	AKILLI SAĞLIK SİSTEMİ	
	IoT ve TEKNOLOJİ + GERONTEKNOLOJİK ARAÇLAR= AKILLI SAĞLIK SİSTEMİ	
BAĞLANTI	Bilgi işlem ve internet ağı	
SİSTEM VE GEREÇLER	-Akıllı telefon, tablet, gözlük ve akıllı saatler ve cihazlar ile sağlık kontrolü ve takibinin yapılması (Giyilebilir Teknolojiler) -Kalp ritmini ve kan basıncını ölçen ve kaydeden cihazlar -Kilo ölçümü ve kontrolü yapan cihazlar -Uyku analizi ve kaydını yapan cihazlar	-Şeker ve oksijen ölçümü ve kaydını yapan cihazlar -Uzaktan medikal tanı ve bakım sistemleri - Robotlar ile bakım ve kontrol sistemleri
UYGULAMA	-Bakım evleri ve sağlık merkezlerinde kullanımı	
GEREKLER	-Yaşlı bireyler için fiziksel, psikolojik, sosyolojik, ergonomik ve diğer gereksinimlerin detaylı analiz edilerek geoteknolojik alt yapının hazırlanmasında kullanımı gereklidir.	- Yaşlı bireylerin ya da bakım hizmetini sağlayanların geoteknolojik araçları kullanımı için eğitilmeleri gereklidir.
	AKILLI KONUT TEKNOLOJİSİ	
	IoT+ TEKNOLOJİ+ MEKAN TASARIMI = AKILLI KONUT TEKNOLOJİSİ	
BAĞLANTI	Bilgi işlem ve internet ağı	
SİSTEM VE GEREÇLER	-Bilgisayar -İklimlendirme kontrolü - Gözlem ve izleme (Güvenlik kameraları, sensörler vb.) -Aydınlatma kontrolü (Doğal ve yapay aydınlatma kontrolü)	-Mutfak ekipmanlarının kontrolü -TV, sinema, ses sistemlerinin kontrolü - Diğer kontrol sistemleri
UYGULAMA	-Bakım evleri ve sağlık merkezlerinde kullanımı	
GEREKLER	-Yaşlı bireyler için fiziksel, psikolojik, sosyolojik, ergonomik ve diğer gereksinimlerin detaylı analiz edilerek mimari alt yapının hazırlanmasında kullanımı gereklidir. -Yaşlı bireylerin ya da bakım hizmetini sağlayanların akıllı araçları kullanımı için eğitilmeleri gereklidir.	- Mimari tasarımdan kaynaklı esneklik, modülerlik, çok işlevlilik gibi özellikler de akıllı konutlarda geronteknolojik yaklaşıma destek olmaktadır.

Son olarak, akıllı ev sistemleri ısıtma, soğutma, aydınlatma, iletişim ve eğlence sistemlerinin otomatik olarak kontrol edilmesini sağlayarak geronteknolojik araçlardan da yararlanarak yaşlıların günlük yaşam konforunu artırır. Esnek kullanım alanları ve hareketli bölücü paneller, yaşlıların ihtiyaçlarına göre ev ortamını kolayca değiştirebilmelerine olanak tanırken geronteknolojik akıllı evler, yaşlı bireylerin bağımsızlıklarını koruyarak, güvenliklerini sağlamakta ve sağlıklarını izleyerek yaşam kalitelerini önemli ölçüde artırmaktadır. Ayrıca, enerji verimliliği sağlayarak ve sosyal bağlantıları teşvik ederek, daha sürdürülebilir ve tatmin edici bir yaşam sunmaktadır.

KAYNAKLAR

- Berlo, A. (2002). Smart Home Technology: Have older people paved the way?. *Gerontechnology*. 2. 77-87.
- Bronswijk, J., Bouma, H., Fozard, J., Kearnes, W., Davison, G. (2009). Defining Gerontechnology for R&D Purposes. *Rehabilitation and Mental Health Counseling Faculty Publications*. 8(1), s. 1-10.
- Çavuşoğlu, M., Yılmaz, M. (2021). Health Reflections of Gerontechnology. *Journal of Education and Research in Nursing*.18(4), s. 446-450.
- Demirarslan, D. (2022). Akıllı Teknolojilerin Merdiven Tasarımında Kullanımı. *Güncel Multidisipliner Teknik Araştırmalar*, Ed.Ali Öz, Klaipeda: SRA Academic Publishing, 21-43l
- Doyle, J., Kealy, A., Loane, J., Walsh, L., O'Mullane, B., Flynn, C., Bond, R. (2014). An Integrated Home-Based Self-Management System to Support the Wellbeing of Older Adults. *Journal of Ambient Intelligence and Smart Environments*., 6, 359-383.
- Erbaş, N. (2023). Yaşlı Dostu Akıllı Kentler Barcelona Örneği. Konya: Koski Genel Müdürlüğü Bilgi İşlem Dairesi Başkanlığı.
- Güçlü, N. (2020). Akıllı Ev Teknolojisinde Mekân Çözümlemelerinin İrdelenmesi ve Bir Model Önerisi. *Istanbul: Maltepe University Postgraduate Training Institute*,
- Harper, R. (2003). *Inside the Smart Home*. Springer.
- Huang, G., Oteng, S. A. (2023). Gerontechnology For Better Elderly Care And Life Quality: A Systematic Literature Review. *Eur J Ageing*, 20(1), s. 27.
- Kadam, R., Mahamuni, P., Parikh, Y. (2015). Smart Home. *International Journal of Innovative Research in Advanced Engineering (IJIRAE)*. 2(1), s. 81-86.
- Kalınkara, V., Başbüyük, G. Ö., Ay, F. (2016). Yaşlıların Geronteknolojik Ürünleri Kabul Yönelik Tutumları. *Yaşlı Sorunları Araştırma Dergisi*. 9(2), s. 1-19.
- Kumari,A., Nagrale, T., Mohapatra, T., Rajan A. (2019). Old Age People Problems nnd Their Importance in Everyone's Life. *International Journal of Advance Research, Ideas and Innovations in Technology*. 5(2), s.1211-1216.
- Li, M., Gu, W., Chein, W., He, Y., Wu, Y., Zang, Y. (2018). Smart Home: Architecture, Technologies and Systems. *Procedia* (13), s. 393-400.

- Mennincken, S., Vermeulen, J., Huang, E. M.(2014). From Today's Augmented Houses To Tomorrow's Smart Homes: New Directions For Home Automation Research. UbiComp '14: Proceedings of the 2014 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous, s.-105115.
- Onyenemezu, E. C., Olumati, E. S. (2013). Gerontology: Meaning, Scope and Implications for Adult Education. Journal of Education and Practice, 4(2), s. 151-156.
- Swift, H. Steeden B., (2020). Exploring Representations of Old Age and Ageing. Centre for Ageing Better. The National Lottery Community Fund.
- Tereci, D., Turan, G., Kasa, N., Öncel, T., Arslansoyu , N. (2016). Yaşlılık Kavramına Bir Bakış. Ufku Ötesi Bilim Dergisi.16(1), s. 84-116.
- Yerli, G. (2017). Yaşlılık Dönemi Özellikleri ve Yaşlılara Yönelik Sosyal Hizmetler. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 10(52), s. 1278-1287.

İnternet Kaynakları

- http 1. 2020 Yılı Yaşlı Nüfus İstatistik Bülteni. Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı Engelli ve Yaşlı Hizmetleri Müdürlüğü: <https://www.aile.gov.tr/eyhgm/haberler/2020-yili-yasli-nufus-istatistik-bulteni-yayinlandi/>, Erişim Tarihi: 28.01.2024.
- http 2. Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi Sonuçları, 2020. TÜİK: <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Adrese-Dayali-Nufus-Kayit-Sistemi-Sonuclari-2020-37210>, Erişim Tarihi: 28.01.2024.
- http 3. <https://cuideo.com/blog/envejecimiento-activo-compromiso-rol-sociedad/>, Erişim Tarihi: 28.01.2024.
- http 4. <https://www.hkhselderly.com/en/%E6%96%B0%E7%A9%8E%E9%9B%B%E5%8B%95%E5%BA%8A/>, Erişim Tarihi: 26.01.2024.
- http 5. <https://techhq.com/2022/07/assisted-living-technology-ageing-robots-iot/>, Erişim Tarihi: 26.01.2024.
- http 6. <https://www.bostonglobe.com/2022/08/18/world/netherlands-national-plan-makes-aging-long-term-care-priority/>, Erişim Tarihi: 26.01.2024.
- http 7. <https://www.polderhofje.nl/>, Erişim tarihi: 28.06.2024.
- http 8. <https://technologievoorthuis.nl/tr/izi-woning/>, Erişim tarihi: 28.06.2024.

- http 9. <https://www.dialog-health.com/ixi-home-experience-netherlands-assistive-technologies-elderly>, Erişim Tarihi: 26.01.2024.
- http 10. <https://archello.com/project/105-apartments-for-the-elderly>, Erişim Tarihi: 26.01.2024.
- http 11. <https://www.independent.ie/irish-news/oaps-get-smarts-as-ipads-offer-them-new-lease-of-life/37113098>, Erişim Tarihi: 26.01.2024.
- http 12. <https://norwegianscitechnews.com/2020/08/children-think-robots-can-help-the-elderly-but-not-their-own-grandparents/>, Erişim Tarihi: 26.01.2024.
- http 13. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2016-03-17/europe-bets-on-robots-to-help-care-for-seniors?embedded-checkout=true>, Erişim Tarihi: 26.01.2024.
- http 14. <https://newatlas.com/robear-riken/36219/>, Erişim Tarihi: 26.01.2024.
- http 15. <https://www.smartnation.gov.sg/initiatives/urban-living/ems/>, Erişim Tarihi: 26.01.2024.
- http 16. <https://www.todayonline.com/singapore/hdb-completes-semas-test-bed>, Erişim tarihi: 28.06.2024
- http 17. <https://www.sammyfans.com/2021/12/27/samsung-building-a-futuristic-home-in-korean-smart-city/>, Erişim tarihi: 28.06.2024.
- http 18. <https://mightyhealth.com/>, Erişim tarihi: 28.06.2024.
- http 19. <https://www.aarp.org/home-family/personal-technology/info-2022/aarp-innovation-labs.html>, Erişim tarihi: 28.06.2024.
- http 20. https://mlmlovevs.live/product_details/31257447.html, Erişim Tarihi: 26.01.2024.
- http 21. <https://brazemobility.com/central-arkansas-va-to-be-flagship-for-mobility-safety-program/>, Erişim Tarihi: 26.01.2024.
- http 22. <https://emag.medicalexpo.com/rehacare-2023-when-robotics-transforms-rehabilitation/>, Erişim Tarihi: 26.01.2024.

YENİDEN İŞLEVLENDİRME KAPSAMINDA İSMAİL DALGIÇ KONAĞI

• Doç. Hülya YAVUZ ÖDEN*

ÖZET

Tarihi alanlar içinde sürdürülebilirliğin sağlanması kentler için önemli bir olgu olmakla birlikte, bu yapılara uygulanacak koruma kurallarına uygun yaklaşımlar ile yapılar özgün değerlerini devam ettirebilmektedir. Çalışmanın örneklem alanını oluşturan yapı olan İsmail Dalgıç Konağı; Söke ilçesinde Kemalpaşa Mahallesi'nde yer almaktadır. Çalışmanın amacı, Kemalpaşa Mahallesi'nde yer alan tarihi yapıların restorasyonu ve yeniden işlevlendirilmesi ile tarihi yapıların özelliklerine göre müdahalelerin ve işlev değişikliklerinin mimari ve kültürel uyumluluğuna dikkat çekmek, konu ile ilgili yeni araştırmalara ışık tutabilmektir. Çalışma kapsamında bu yapının seçilmesinin nedeni yeni işlevi ile farklı kullanım amaçlarına hizmet etmeye başlayan yapının kent ile kültürel anlamda ilişkisini belgelemektir. Bu bağlamda "İsmail Dalgıç Konağı" yapısının çalışma kapsamında incelenmesinde temel neden, yapının konut işlevinden farklı işleve dönüştürülmüş olmasıdır. Yöntem olarak nitel araştırma yöntemi kullanılarak veriler; gözlem, doküman analizi, yerinde belgeleme ile toplanmış, elde edilen bilgiler ışığında yapının günümüz kullanımına ilişkin kültürel anlamda katkıları ile ilgili bulgular oluşturulmuştur. Kat planlarının yeni işlev ile kullanımı ve restorasyon raporları incelenmiştir. Tarihi yapının mekânsal özelliklerinin az müdahale uygulanarak yeni işleve uyum sağladığı, Kemalpaşa Mahallesi'nde restore edilen diğer yapılarla birlikte kent kimliğine kazandırıldığı görülmüştür. Buradan hareketle yapının değişimi incelendiğinde ise, yapısal özelliklerin günümüze taşındığı, güncel ihtiyaçları karşılayabilen fonksiyonlar yönünde değişiminin olumlu sonuçlar getirdiği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tarihi yapılar, Söke mimarlık tarihi, Yeniden işlevlendirme.

* Yalova Üniversitesi, Sanat ve tasarım fakültesi, İç mimarlık bölümü, hulyavuz11@gmail.com,
ORCID: 0000-0002-5598-8162

İSMAİL DALGIÇ MANSION IN THE SCOPE OF RE-FUNCTIONALIZATION

• Assoc. Prof. Hülya YAVUZ ÖDEN*

ABSTRACT

While ensuring sustainability in historical areas is an important phenomenon for cities, the buildings can continue their original values with approaches in compliance with the protection rules to be applied to these buildings. Unrestored buildings are worn out in the city and unless they are given current functions, they cannot interact with today's users and thus cannot provide a sense of belonging. When the building is put into use, it is remembered and protected. İsmail Dalgıç Mansion, which constitutes the study's sample area, is located in Kemalpaşa Neighborhood in Söke district of Aydın province. The study aims to examine the historical mansion re-functionalized in the Kemalpaşa Neighborhood, which is in the protection process of historical buildings, and to examine it in the context of historical environmental protection. In this context, the main reason for analyzing the structure of "İsmail Dalgıç House" is that the building has been transformed from a residential function to a different function. The article aims to provide a new opening to the field and shed light on new evaluations by examining the issue of re-functionalization in Kemalpaşa Neighborhood. As a method, literature research was conducted, written and visual sources were accessed and on-site documentation was carried out. As a result, as a result of these examinations, it is seen that İsmail Dalgıç Mansion, which has been transformed from a residential function into a cultural building function, is one of the buildings that have been brought to the city identity within the scope of re-functioning. The transformation of the Dalgıç Mansion, a historically significant building, into a cultural and art space in the district, makes its role in transferring culture to new generations even more important.

Keywords: Historical buildings, Söke architecture history, Re-functionalization.

* Yalova University, Art and Design Faculty, Interior Design Department, hulyavuz11@gmail.com,
ORCID: 0000-0002-5598-8162

1. GİRİŞ

Tarihsel süreç ile birlikte toplumlarda değişimler görülmekte ve bu durum kullanıcının ihtiyaçlarını değiştirmektedir (Öztürk, 2023:565). Bu nedenle bazı yapılar işlev değiştirerek, bazıları ise ihtiyaçları karşılayamamasından ötürü belirsiz durumda kalmaktadır. Korumacı bakış açısı ile bu yapıların günümüz ihtiyaçlarını karşılayan şekilde dönüştürülmesi yapının da yeniden hayat bulmasını sağlamaktadır (Selçuk, 2006:11). Kültürel mirasımızı temsil etmekte olan tarihi yapılar, milletin geçmişine ait bilimsel, sanatsal ve kültürel özelliklerini taşımakta olan kültürel kimlik unsurlarıdır. Bu yapıların korunması, geçmiş ile gelecek arasında bağlantı kurulması ve bölgeye aidiyet duygusunun da artmasına destek olacaktır (Kutlu ve Ergün 2021:178). Tarihi yapıların mevcut durumlarıyla topluma yeniden kazandırılması, kültürel ve tarihi sürdürülebilirliğin sağlanması amacıyla yapıların bakımı ve onarımının yapılması gereklidir. Binalarda bakım ve onarım çalışmalarından söz edildiğinde restorasyon kavramı karşımıza çıkmaktadır (Bahar, ve Açıcı 2021,s.72). Restorasyon; kavram olarak, tarihi ve kültürel miras yapılarının korunması, aslına uygun biçimde güncellenmesi ve gelecek nesillere aktarılması olarak ifade edilebilir (Frampton, 1983,s.50). Restorasyonun temel amacı, mümkün olduğunca tarihi yapıları koruyabilmektir. Aynı zamanda yapının tarihi değerini en az müdahale ile koruyarak muhafaza etmektir. Restorasyonun türleri; Sağlamaştırma, Bütünleme, Yenileme, Yeniden İşlevlendirme, Yeniden Yapım (Rekonstrüksiyon), Temizleme, Taşıma olarak tanımlanmaktadır(Kocabıyık, 2014; Kurak Açıcı ve Konakoğlu, 2019,s.220). Tarihi yapıların koruma türlerinden biri olan yeniden işlevlendirme süreci, zamanla çeşitlenen gereksinimlerine bağlı kalarak, asıl işlevini kaybetmiş mimari mirasların yeniden kullanımı olarak ifade edilir (Turanlı ve Satıcı, 2021,s.76). Bu anlamda tarihi yapılar yeniden kullanıma kazandırılırken yapının eski kimliğinin göz önünde bulundurulması gerekmekte, bu durum da işlevlendirmenin daha verimli olmasını sağlamaktadır. Yeniden işlevlendirmenin başarılı olması, çevrede yaşamını sürdüren insanların tarihi yapıyı kabullenme sürecini hızlandırmakta ve kabul gören yapı kullanılmaya, korunmaya ve yaşatılmaya başlanmaktadır (Tanrıseven, Saraç, Aydoğdu, 2016,s.1071). Tarihi yapılar, toplumların geçmişi hakkında bilgi edinilmesini sağlayan, kültürü yansıtan ve döneminin mimari üslubu hakkında izlerin okunabildiği eserlerdir (Aydın ve Yıldız, 2010,s.11). Tarihi yapıya yapılan yeni işlev vermede müdahalelerin amacı, tarihi yapının değerini koruma amaçlı olmalıdır. Yapılacak uygulamalar öncesinde müdahalenin belli sınırları olması gerekmektedir(Özcan, 2021,s.235). Yapının estetik özellikleri ve mimari niteliklerini değiştirecek uygulamalar yapılmamalıdır. Yapının özgün niteliğinden en verimli şekilde yararlanılmalıdır (Turanlı ve Satıcı, 2021,s. 80).

Bu çalışmanın kapsamını oluşturan Aydın iline bağlı Söke ilçesinde yer alan Kemalpaşa

Mahallesindeki sivil mimari örnekleri de farklı işlevlerle varlığını sürdürmektedir. Kemalpaşa Mahallesi'nde yeniden işlevlendirilen yapılardan olan ve çalışmanın örneklemini oluşturan yapı, koruma bağlamında incelenmektedir. Yapıda uygulanan yeniden işlevlendirme, yapının tarihçesi ve dönüşüm süreçleri bakımından incelenecek, elde edilen bulgular ile sonuç kısmıyla sonuçlanacaktır. Çalışma kapsamında incelenen yapı olan İsmail Dalgıç Konağı, tarihi yapıların gelecek nesillere aktarılması için günümüzün ihtiyaçlarına uygun şekilde cevap verebilecek işlevler ile yeniden işlevlendirilmiştir. Bu çalışmada seçilen yapının mekânsal kurgusunda bir değişiklik yapılmamış, ancak işlev olarak farklılıklar oluşturularak çözümlenmiştir. Araştırmada Rum ve Türk mübadelesi sonucunda Müslüman Türk halkı ile Hristiyan Yunan halkının yer değiştirmesi sonucunda etkilenen bölgelerden olan Söke ve çevresindeki yerleşim yerlerinde yer alan mekânların yeni işlevler sonucunda yeniden halk ile buluşturulması durumu incelenmektedir. Bu doğrultuda örneklem olarak seçilen yapıda yeni işlevden kaynaklanan değişimler incelenmiş ve fotoğraflarla belgelenmiştir. Tespit-gözlem çalışması yapılarak ilgili kurumlardan elde edilen verilerin karşılaştırılması ve değerlendirilmesi ile incelemesi yapılmıştır. Günümüzde kültürel yönde hizmet veren yapı olarak kullanılan İsmail Dalgıç Konağının literatürde bulunan fotoğrafları, Söke Belediyesi arşivinden alınan dosyalardan dönem fotoğrafları, rölöve, restitüsyon ve restorasyon projeleri ile diğer dokümanlar incelenmiş bulunmaktadır. Kemalpaşa Mahallesi'ndeki sivil mimari örnekleri de farklı işlevlerle varlığını sürdürmektedir. Kemalpaşa Mahallesi'nde yeniden işlevlendirilen yapılardan seçilen yapı, koruma ve sürdürülebilirlik bağlamında değerlendirilerek, yapıda uygulanan yeniden işlevlendirme, yapının tarihçesi ve dönüşüm süreçleri bakımından incelenecek, makale değerlendirme ve sonuç kısmıyla sonuçlanacaktır. İncelenen yapıda tarihi yapıların gelecek nesillere aktarılması için günümüzün ihtiyaçlarına uygun şekilde cevap verebilecek işlevler ile düzenlenmesini içeren koruma yöntemi de incelenecektir. Çalışmanın amacı, Kemalpaşa Mahallesi bölgesinde yeniden işlevlendirilen tarihi konağı inceleyerek tarihi çevre koruma bağlamında irdelemektir. Çalışma kapsamında bu yapının seçilmesinin nedeni yeni işlevi ile farklı kullanım amaçlarına hizmet etmeye başlayan bu yapının iç mekân düzenlemeleri ve kentin tarihi dokusu ile olan ilişkisini belgelemektir. Bu bağlamda "İsmail Dalgıç Evi" yapısının incelenmesinde temel neden, yapının konut işlevinden farklı işleve dönüştürülmüş olması olmuştur. Yöntem olarak çalışmada verilerin toplanması amacıyla literatür araştırması yapılmış, yazılı ve görsel kaynaklara ulaşılmış ve yapının ulaşılan raporları incelenmiş ve yerinde belgeleme çalışması yapılmıştır. Tarihi yapılarda yeniden işlevlendirme ile ilgili tezler, makale, dergi, internet ortamı, taranmıştır. Sonuç olarak İsmail Dalgıç konağında olduğu gibi mimari yapı tekniği ve yapının mimari stili göz önünde bulundurularak ele alınan yapının restore edilmesi kararları, yapının özgünlüğünü yitirmeden gelecek

nesillere aktarılmasını sağlar. İncelemeler neticesinde konut işlevinden kültürel bir yapı işlevine dönüşen İsmail Dalgıç Konağı da yeniden işlevlendirme kapsamında duyarlı bir yaklaşım ile kent kimliğine kazandırılmış yapılardan olduğu görülmektedir. Buradan hareketle elde edilen bulgular ise mekânsal ve tarihsel değerlerin korunması bilinciyle yapının güncel ihtiyaçları karşılayabilen fonksiyonları yönünde değişiminin yapı ve günümüz kullanıcıları için olumlu sonuçlar getirdiği olmuştur.

2.YENİDEN İŞLEVLENDİRME

Kültürel olarak değerli olan anıtsal yapıların uluslararası standartlarda korunabilmesi için uluslararası tüzükler kullanılmaktadır. Güncel restorasyon ilkelerinin gelişmesi açısından değerli olan Venedik Tüzüğü, özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası tarihi yapıların ve kentlerin korunmasının ve yenilenmesinin gündeme gelmesiyle daha da önemli hale gelmiştir. Güncel restorasyon ilkelerinin gelişmesi açısından oldukça değerli olan Venedik Tüzüğü, özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası tarihi yapıların ve kentlerin korunmasının ve yenilenmesinin gündeme gelmesiyle daha da önemli hale gelmiştir (Venedik Tüzüğü,1964,s.2). 1964 Venedik Kongresinin ve 1965 yılında Anıtlar ve Sitler Konseyi'nin (ICOMOS) oluşturulmasının ardından Türkiye, Gayrimenkul Eski Eserler ve Anıtlar Yüksek Kurulu'nun (GEEAYK) 24 Eylül 1967 tarih ve 3674 sayılı kararı ile Venedik Tüzüğü'nü kabul etmiştir. Tanımı, amacı, korunması, onarımı, ören yerleri, kazılar ve yayın alt başlıklarını içeren tüzük, mimari eserlerin korunmasının yanı sıra kentsel ve kırsal yerleşimlerin korunması konularını da kapsamaktadır. Tüzükte korunması gerekli değerlerin tanımı genişletilerek “büyük eserlerin” yanı sıra “kültürel öneme sahip daha basit eserler” de Tüzük kapsamı içine alınmıştır (http2). Yeniden işlevlendirme, 18. yüzyıldan günümüze gelen bir kavram olmakla birlikte “Carta Del Restauro” bildirgesi ile ilk olarak ifade edilmiştir. Bu bildirge 1931 yılında yayımlanmış, koruma için temel söylemler ile anıtsal yapılara gerekli uyarlamaların yapıda hasara neden olmayacak şekilde yapılabileceği belirtilmiştir. 1964 yılında tekrar ele alınan bildirmede anıtsal yapıların yerinde korunması, özgün malzeme ile onarım sürecinin tamamlanması, onarımların da özgün yapıdan ayırt edilmesine değinilmiştir. Venedik tüzüğünde tarihi yapılarda yeni işlev verilecek ise değişikliklerin kurallara uygun olması gerektiği, plan şeması ve süslemelerin değiştirilmemesi gerektiği bildirilmiştir. Türkiye’de bu süreç “Tarihi ve Kültürel Varlıkların Yenilenerek Korunması ve Yaşatılarak Kullanılması” hakkındaki kanunlarla korunmaktadır. Bu süreçte temel kural olarak geriye dönülebilir nitelikte müdahalenin olması gerektiğidir. Cephe düzeni, plan şeması, süsleme detayları da bu bağlamda sadık kalınması gereken özelliklerdir (Turanlı ve Satıcı, 2021,s.78).

Tarihi yapılarda bozulmaya neden olan etkenlerin araştırılması ile restorasyon süreci-ne başlanmaktadır. Kültürel önemi dolayısı ile korunmasına karar verilen ve yeniden değerlendirilen yapılar, çevresel iyileştirmeye katkı sağlamakta, yeni kullanımlara yer verilmekte, bu sayede bölgenin canlandırılmasına ve sürdürülebilir fayda sağlanmasına neden olmaktadır. Bu yapılar eğitim yapısı, konut ya da kültürel amaçla kullanılabil-mektedir (Yüceer, 2010,s.195). Anıtsal yapılarda uygun bir işlevi oluşturmak için bazı faktörler dikkate alınmaktadır. Yapının korunması gereken anıt özelliği, işlevsel ilişkiler kurgusu, yapının bulunduğu konum, mekânsal kurgusu, hacimsel boyutu gibi faktörler bunları oluşturmaktadır (Yaldız, 2003,s.32) Yeniden işlev verme günümüzde, Feshâne-i Âmire gibi fabrika işlevinden sanat merkezine dönüşmesi ya da uzun yıllardır kullanıl-mayan Bağlarbaşı Elektrik Fabrikasının kitap kafe ve sergi mekânı olarak kullanılması veya İstanbul Üsküdar'da bulunan Selimiye Hamamında olduğu gibi hamam niteliğinde bir yapının restore işleminden sonra sergi mekânı ve kitap kafe olarak kullanılması gibi farklı işlevlerle karşımıza çıkmaktadır. Geçmişte ahır olarak kullanılan Beykoz Billur ve Cam Müzesi, ya da kasır işlevinde olan Adile Sultan Kasrı'nın öğretmenleri restorasyonu ve müze olarak kullanılması da günümüz kullanıcısı ile geçmişin bir araya gelmesi olarak tanımlanabilmektedir. Bazı durumlarda da Söke'de yer alan Fatma Suat Orhon Müze Evinde olduğu gibi kentin kültürel simgelerinin sergilendiği, zanaatkarların tanıtıldığı bir müze ev olarak da kullanılabilir. Söke'de yer alan tarihi nitelikte olan tren garının bir bölümünde ise yapının özgün mimarisinin korunarak kütüphane kafe olarak kullanıldığı görülmektedir. Araştırmamızın konusunu oluşturan Söke ilçesi, Kemalpaşa Mahallesi'ndeki tarihi konut, yeni işlevi ile incelenmektedir. Araştırmada literatür taraması yapılmış, yazılı kaynaklara ulaşılmıştır. Alan çalışması olarak fotoğrafçılık, Söke Belediyesi arşivinden veri toplama, yapının restorasyonunu yapan Mimar Mine Şavkay ile görüşme ve yerinde tespit uygulanmıştır. Yeniden işlev verilen tarihi yapıların fiziksel koşulları değerlendirilmiştir.

3. SÖKE'NİN TARİHSEL GELİŞİMİ VE KEMALPAŞA MAHALLESİ TARİHİ YAPILARI

Söke ilçesi Aydın ve İzmir illeri arasındadır ve geçmişten günümüze farklı kültürleri içerisinde barındırmış bir yerleşim yeri olmuştur. Ekonomisi genellikle tarıma dayalı olmuş ve birçok antik kentin kesişiminde bulunan bir yerleşim yeridir. Milet ve Prienne antik kentinin de olduğu bölgededir ve Kurtuluş Savaşı döneminde işgallere uğramıştır. Bu işgallerden 6 Eylül 1922'de kurtulmuştur (Göven, 2019,s.40). Verimli araziden dolayı antik dönemlere kadar geçmişi uzanmaktadır. Milet kalıntılarından getirilen mermer ve beyaz taşlarla İlyas Bey camii, evler, han ve hamamlar yapılmıştır. Bu beyaz taşlardan

dolayı Söke'nin adı bir süre "Akçaşehir" olarak anılmıştır. Söke 1855 ile 1865 yılları arasında Aydın eyaletine bağlı olan Sığla sancağında kaza olmaya devam etmiştir. 1867'de ilçe olmuştur ve yoğun olarak bir dönem Rum yerleşimi olduğu bilinmektedir. Söke'nin merkezi ve çevresinde tarihi yapılar, sanayi ve tarımsal ürünlerin yer aldığı bir kültürel geçmişi bulunmaktadır (Görsel 1). 1868 yılından itibaren ise Aydın Sancağına bağlı bir kaza olmuş, 1924'ten sonra Cumhuriyet döneminde Aydın'ın ilçesi olmuştur (Savran, 2022,s.45). Konak Mahallesi kentin varlıklı kesiminin, Kemalpaşa Mahallesi'nin olduğu kısım ise esnaf ve işçilerin yerleşim yeri olduğu anlaşılmaktadır. Kentin tarihine bakıldığında ise; Osmanlı Devleti yıkılıp Türkiye Cumhuriyeti kurulduktan sonra yeni bir ulus oluşturulmaya başlanmıştır. Anadolu'da bulunan Rum Hristiyan topluluklar Yunanistan'a, Yunanistan'daki Müslüman topluluklar da Türkiye'ye göçleri planlararak gerçekleştirilmiştir (Öztürk, 2001,s.65). 1923 yılında imzalanan Lozan Barış Antlaşması ile göç hareketi başlamasıyla Söke'nin demografik yapısı da değişmiştir. (Savran, 2022,s.45). Balkanlardan gelen göç toplulukları Batı Anadolu bölgelerinde iskan etmeye başlamıştır. Söke'de bu Anadolu kasabalarından yoğun göç alan yerleşim yerlerinden olmuştur. 1930'lu yıllara gelindiğinde Rum nüfus azalmaya ve Türk nüfus Söke'de de yoğunlaşmaya başlamıştır. Yeni yerleşimler de bu dönemde oluşmaya başlamıştır. Rumlardan kalan yapılara Türk nüfus yerleştirilmiştir. Rumların dönemindekine benzer şekilde Konak Mahallesi'ne varlıklı kesim, esnaf ve toprakla uğraşanlar ise Kemalpaşa Mahallesi'ne yerleşmiştir (Güner, 2010,s.12). Konak Mahallesi'nde yer alan Fatma Suat Orhon Evi konut mimarisi olarak geleneksel özellikleri plan şemasında görülmekte ve yapı, Kent Müzesi olarak kullanılmaktadır. Aynı şekilde Hacı Halil Paşa Kütüphanesi olarak kullanılan yapı da ilk işlev olarak konut olarak kullanılmış olan tarihi yapılardandır (Çakmak, 2014,s.25).



Görsel 1. Söke haritası illüstrasyonu (<http1>).

Söke'deki anıtsal yapılara bakıldığında; İlyas Ağa Camisi, Hacı Ziya Bey Camisi, İlyas Bey Camisi, Fatma Suat Orhon Müze ve Sanat Evi, Hacı Halil Paşa Halk Kütüphanesi, Marsilya Otel-Efes Otel ve Sineması görülmektedir. Koca Camii, 1812 yılında Sancak Valisi İlyas Ağa tarafından yaptırılmıştır. (Görsel 2).



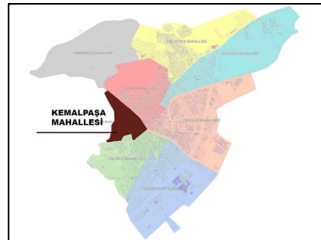
Görsel 2. İlyas Ağa Camii, Söke, Yazar arşivi.

Hacı Ziya Bey camii avlusunda sekizgen bir şadırvan bulunmaktadır. Cami 1896 yılında yaptırılmıştır. Osmanlı mimarisinin son devrinde eklektik üslupta inşa edilmiştir (Görsel 3). Cami avlu içerisinde ve caminin giriş cephesi, kubbesi ve iç mekânı barok üslupta tasarlanmış ve camide kare plan uygulanmıştır (Atıcı,2018,s.238). Cephelerinde ise barok detaylı iki rozet pencere bulunmakta ve cephesinde üçer pencere bulunmaktadır.



Görsel 3. Hacı Ziya bey Camii, Söke, Yazar arşivi.

Çalışma kapsamında incelenen, 2001 yılında kentsel sit alanı ilan edilmiş olan Kemalpaşa Mahallesi, konut dokusunun tarihi niteliklerini koruması nedeni ile kültürel miras bakımından önemli yerdedir. Gayrimüslimlerin mübadele öncesi dönemde ikamet ettiği bölge olan Kemalpaşa Mahallesi merkezi konumdadır. Yeni yerleşim yerleri ise Yenikent Mahallesi içerisinde yer almaya başlamıştır. Tarihi konut dokusu bu yeni yapılaşmanın farklı yönde ilerlemesi nedeniyle Kemalpaşa Mahallesi'nde korunabilmiştir (Güner, 2010,s.25). Kemalpaşa Mahallesi; Rum yerleşimi olup eski adı ile “Patriaris İyokamis” olarak bilinmektedir. Kurtuluş savaşından sonra Rum mahallesinin ismi Kemalpaşa Mahallesi olarak değişmiştir. Eski Rum mahallesi içinde kalan yapılar Söke kentsel sit alanı içinde yer almaktadır (Savran, 2022,s.45). Cumhuriyet öncesi dönemde Kemalpaşa mahallesi, Rum mahallesi olarak bilinmekteyken Cumhuriyet sonrasında varlıklı Türk ve orta tabaka Türk ailelerin kullandığı bir alan olmuştur. Rum aileler bu mahallede 1770’li yıllardan itibaren ikamet etmiştir. Bugün Rumların inşa ettirdiği yapılardan 54 konut koruma altına alınmıştır. 2004 yılından itibaren bu mahallede koruma ve yaşatmayı hedefleyen çalışmalar yapılmıştır. Kemalpaşa Mahallesi'nin kent merkezine yakınlığı, mimari ve mekân kalitesinin yüksek olması nedeniyle, aynı zamanda Cumhuriyet öncesinin büyük ölçüde yansıtan bir kesimi olmasından dolayı da korunması gerekmektedir. Kemalpaşa Mahallesi evleri için yapılacak olan çalışmada mevcut değerlerin yaygın kitleye tanıtılması, bu çevreye verilen önemin de artırılması önemlidir (Vardar, 2000: 40). Bununla birlikte, yerleşim yerinde bulunan tarihi yapıların korunması gerekliliği de bulunmaktadır. Bu koruma, kapsamlı onarım gerektiren müstakil yapıların restorasyonunun yapılmasının yanı sıra dokusal bağlamda cephelerin restorasyonunu da içermektedir (Akyüz Levi, Karatosun,2001,s.45). 2001 yılında bu mahalledeki yapıları korumak için kentsel sit alanı ilan edilmiş ve koruma ve yaşatma süreci “İzmir II Numaralı Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu” ile korunmaya başlanmıştır. Söke Kemalpaşa Mahallesi'ndeki konutlar incelendiğinde yapıların teknik, yapı malzemesi, süslemeler ve cephe özellikleri olarak Selçuk Şirince’de ve Aydın merkezde bulunan yapılarla benzerlik göstermektedir (Daşdağ, 2017,s.308). Bu mahallede günümüze ulaşan sivil mimari örnekleri Rum mimarisi özelliklerini taşımaktadır (Görsel 4).



Görsel 4. Söke haritası ve Kemalpaşa Mahallesi, Söke Belediyesi Faaliyet Raporu.

Bu mahallede yer alan yapıların girişleri üzerinde 1831, 1887 ve 1897 yılları yer alan kitabeler bulunmaktadır. 2004 yılından itibaren Kemalpaşa Mahallesi'ndeki tarihi konutları koruma ve yaşatma çalışmaları sürmektedir. Bu bağlamda Kemalpaşa Mahallesi'nde yer alan Dalgıç evi yapısı bu çalışmada incelenmek üzere seçilmiştir. Kullanım amaçları eğitim, kültür ve sanat olarak devam ettirilmekte olan yapı, günümüzde farklı bir işlev ile sürdürülebilirliğinin sağlanması bakımından önemlidir.

Kemalpaşa Mahallesi yapılarının özellikleri

Araştırmaya konu olan konağın bulunduğu mahalle Söke'nin en iyi muhafaza edilmiş mahallesi olan ve Cumhuriyet'in ilanının ardından Atatürk'ün yerleşimi ziyaret etmesinin ardından şu anki adını alan, geçmişin Rum Mahallesi olan Kemalpaşa Mahallesi'dir. Mahallede yapıların çoğu bodrum katlı ve bodrum kat üzerinde iki kat olarak inşa edilmiştir. Yapılarda kagir yapı tekniği kullanılmıştır. Ön cepheleri sokağa bakmakta olan ve arka cephede ise avluya açılan yapılardır. Cephe duvarları bazı yapılarda sıvanmış olabilmekte veya zemin kat kesme taş olabilmektedir. Ahşap ve cam ya da dökme demir ana giriş kapılarında uygulanmıştır. Kapılardaki camların üst bölümünde motifli dökme demir kapı kanatları bulunur (Görsel 5). Renkli karoların mekâna estetik görünüm vermesi ahşap ve doğal taşlarla uygun görünüm vermesi dönemin estetik zevkini de göstermektedir (Göven, 2019,s.198).



Görsel 5. Kemalpaşa Mahallesi'nde tarihi yapılar, Yazar arşivi.

Çalışma kapsamında incelenen İsmail Dalgıç Konağı, barınma işlevinden sonra günümüzde eğitim, kültür, sanat amaçlı kullanılmaktadır. Bozdoğanlı Manol'un evi olarak bilinen yapının mülkiyeti daha sonra Lütfiye Dalgıç ve İsmail Dalgıç'a geçmiştir. Yapı, 2001 yılında mahallenin sit alanı ilan edilmesinin ardından Söke Belediyesi tarafından

satın alınmıştır. Kitabesi mevcut olmadığı için banisi, yaptıranı ve inşa edildiği tarih kesin olarak bilinmemektedir. Söke Belediyesi tarafından restorasyonu tamamlanan Dalgıç konağı, 20.11.2023 tarihinden itibaren “Zeytinoğlu Satranç ve Gençlik Spor Kulübü Derneği” ile ortak proje hazırlanarak satranç ve zeka oyunları evi olarak kullanılmaya başlanmıştır. Dalgıç evi gibi yapılarda olduğu gibi yapının tekrar inşası yerine tekrar kullanıma sunulması, kente ekonomik fayda, yeniden işlevlendirme gibi koruma yaklaşımları ile kentin turizm ve kültürel değerlerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır (Erarslan ve Koç, 2022,s.210).

4. İSMAİL DALGIÇ KONAĞI

Çalışmanın örneklem alanını oluşturan İsmail Dalgıç Konağı, Kemalpaşa Mahallesi Alay Sokak'ta bulunmakta olan ve Bozdoğanlı Manol'un evi olarak bilinen bir yapıdır (-Görsel 6). Büyük ve nitelikli yapının iki katlı bir hizmetli evi de bulunmaktadır (Göven, 2019,s.98).



Görsel 6. İsmail Dalgıç Konağı vaziyet planı.

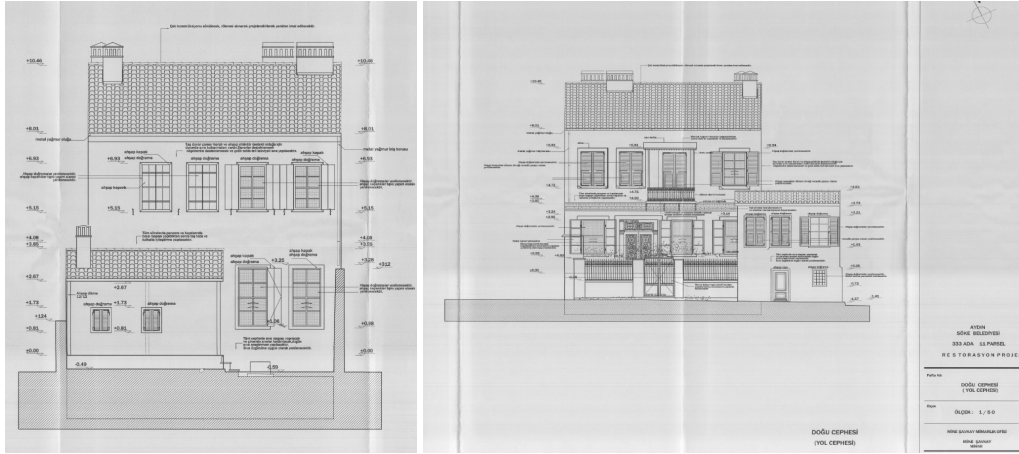
Ana yapı ve hizmetli yapısından oluşan bu yapı topluluğu tescillidir. Ana binayı zemin ve bir kat oluşturmakta, hizmetli evinde ise zemin ve bir kat görülmektedir(Görsel 7). Dalgıç Konağı mimari raporuna göre; Söke ilçesinde 333 ada, 11 parselde kayıtlı, Alay Sokak'ta yer alan yapının mülkiyeti Söke Belediyesi'ne ait ve 2001 yılında kültür varlığı olarak tescil edilmiş bir yapıdır. Konut, sonradan yapılan ek bölüm, arka cephede ve girişte yer alan küçük bahçeden oluşmaktadır.



Görsel 7. Giriş cephe görünümü, Yazar arşivi, 2023.

Yapı, bodrum kat üzerinde iki katlıdır ve ana yapı kâgirdir. Ek bina ise ana yapıya bahçeden bitişmekte ve betonarmedir. Sokağa bakan cephede iki kanatlı demir bahçe kapısı bulunmaktadır. Yapının ana giriş kapısına kadar olan bahçede çok renkli karo kullanılmıştır. Karo döşemede stilize tek çiçek motifi bulunmaktadır. Bodrum zemininde taş kaplama kullanılmış, tavanında ahşap kirişleme kullanılmıştır. Bodrumdan zemin kata ulaşım ahşap merdivenle sağlanmaktadır (http3).

Cephe Özellikleri: Yapının cephesine bakıldığında giriş cephesinde yatay kornişlerle hareketlendirildiği görülmektedir. Zemin katta giriş kapısı doğuya yakın kesimde bulunur ve taş söveli kapı iki yanda profilli başlıklı gömme plasterler yer almaktadır. Cephe de kapının doğusunda bir adet, batısında iki adet dikdörtgen pencere sövesi bulunmaktadır. Giriş cephesinde üst kata bakıldığında simetrik uygulama görülmemekte, balkon bölümü görülmekte ve iki adet dikdörtgen formlu pencere sövesi yer almaktadır (Görsel 8). Giriş cephesindeki gibi söveler ve kornişler arka cephede bulunmamaktadır. Yapının yan cepheleri sağırdır ve doğu yan cephede 104 mekânının ahşap söveli penceresi görülmektedir. Ana bina kırma çatı alaturka kiremitle kaplıdır. İnşa tekniğine bakıldığında kesme taştan yığma teknikli duvar örtüsü görülmüştür (http3). Yalnızca bodrum kat birimlerinde içte sıvasız yüzeylerde kesme taştan yığma teknikli duvar örgüsü görülebilmektedir.



Görsel 8. Cephe görünümü, Mine Şavkay arşivi, 2023.

Ana binaya sokağa bakan yöndeki bahçe içinden girilmekte, hizmetli evine ise sokaktan ve ön bahçeden girilmektedir. Yapının arka bölümünde de bahçe yer almaktadır. Mutfak ise yapıya, arka bahçe kısmına sonradan eklenmiştir. Ön bahçe girişinden sonra ana binanın zemin katına çıkarken altı basamak mozaik kullanılmıştır. Gömme plasterlerle sınırlandırılan ahşap kapı iki kanat ve biniden oluşmakta ve iki panoya bölünmüş durumdadır. Panolardan birinde ahşap çerçeve cam kanat ve demir ferforje kullanılmıştır. Ferforjelerde dairesel formlar yer almakta, ahşap binide süsleme yer almamaktadır.

Plan özellikleri: Ana yapı, yan sofalı plan şemasındadır. Sofanın sağında bir oda bulunmakta ve odanın yanında merdiven ile üst kata çıkılmaktadır. Sofanın karşısında bir oda daha bulunmakta, koridorla diğer odalara geçilmektedir. Bu koridorun sonunda mutfak bulunmaktadır. Yapının arka bahçesine ek bölüm yapılarak mutfak olarak kullanılmıştır. Üst katta beş oda bulunmakta ön cepheye bakan bir balkon koridora açılmaktadır (Dalgıç, 2003,s.20). Alt katında yan sofalı, üst katında ise iç sofalı plan şeması görülmektedir. Ön ve arka avlusu bulunmaktadır. Bodrum katında taş malzeme kullanılmış, diğer iki katı taş, ahşap ve kerpiç dolgulu kagir tekniği uygulanmıştır (Gürsoy, 2022,s.157). Hamam, mutfak gibi ıslak hacimlerin de yaşam birimine koridor ya da mekânla bağlandığı görülmüştür. Alt katında yan sofa ve bu sofaya bağlanan üç oda yer almakta, üst katta orta sofa ve beş oda bulunmaktadır. Ek yapıda ise mutfak ve mutfaka bitişik hamam odası bulunmaktadır(Görsel 9).Ek yapıda mutfak, hamam ve hamamın önünde geçiş birimi bulunur. Mutfakta ocak ve ocağın iki yanında ocak nişi yer almaktadır. Mutfak ile hamam arasındaki duvar diğerlerine göre kalındır. Dalgıçlar evindeki hamamda Roma ve Türk mimarisinde hamamlarda görülen cehennemlik bölümü küçük bir alanda yansıtmıştır. Bu hamam 19. ve 20. yüzyıl konutlarında uygulanan hamam odası uygulamalarına da örnek teşkil etmektedir. Aydın ilinde 1923 ile 1950 yılları arasında inşa edilen

konutlarda duvarlarla çevrilmiş avlu içerisinde yaşam birimi bulunmakta, bu birimin bitişiğinde yıkanma ve mutfak mekânı yer almaktadır (Gürsoy, 2022,s.165).



Görsel 9. Hamam ve bitişiğindeki mutfak görünümü, Yazar arşivi, 2023.

Yapının girişinde geniş bir hol bulunmakta, giriş kapısının sağındaki oda derslik olarak kullanılmakta, onun yanında üst kata çıkan bir ahşap merdiven yer almaktadır. Bu merdivenin yanında bir oda bulunmakta, onun karşısında bir derslik daha yer almaktadır. Bu iki dersliğin arasında bulunan koridordan geçildiğinde karşıda mutfak ve mutfaka gelmeden önceki girişte eskiden hamamın yer aldığı tuvalet bölümü bulunur(Görsel 10).

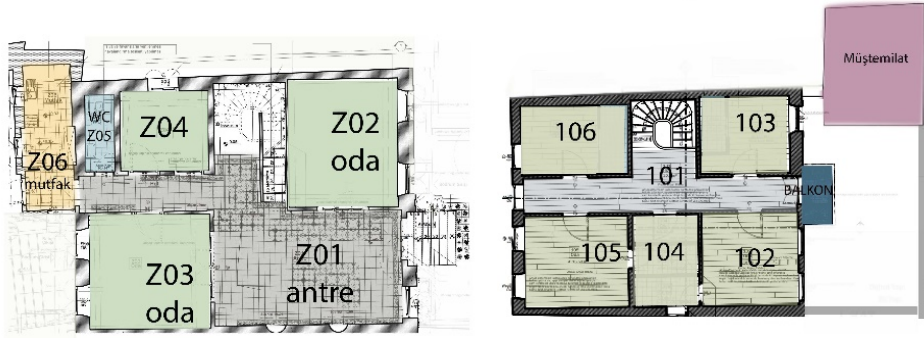


Görsel 10. İsmail Dalgıç evi giriş holü ve derslik, Yazar arşivi, 2023.

Mutfaktan avlu içindeki bahçeye çıkış bulunmaktadır. Birinci kata çıkıldığında ise odalar, resim atölyesi, İngilizce ve satranç atölyesi olarak ayrılmış durumdadır. Bu alanda koridorun sonunda bir balkon bulunmaktadır. Dalgıç konağında yapının bodrum katında yığma moloz taş, zeminde ve birinci katta ise kesme taş kullanılmış, ahşap bölücü duvar uygulanmıştır. Ahşap malzeme ise odaların kapılarında ve bölücü duvarlarda, pencere ve kapılarda, zeminde, merdivende kullanılmıştır.

Zemin katta yer alan holden diğer mekânlara geçiş sağlanmaktadır. Holün tavanında

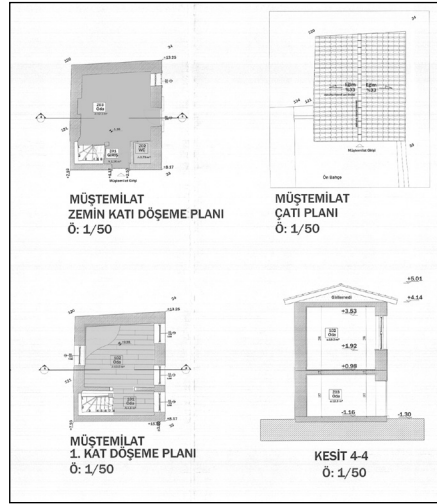
ahşap, zemininde ise karo kaplama uygulanmıştır. Zeminde merkezsel sekiz kollu yıldız süslemeli karo döşeme bulunmakta, karo, bordürle çerçevenmiş durumdadır. Süpürge-liklerde aynı malzemeden benzer renkte ve farklı desende süsleme kullanılmıştır. Holde yer alan iki niş bulunmakta, ahşap profille çevrili nişlerin içinde mermer denizlik bulun- maktadır. Holün batısında bir oda ve üst kata çıkış merdiveni bulunur. Mutfak mekânı- na devam eden koridorda tavan kaplaması ahşaptır. Üst kata çıkış bölümünde gömme plasterler yer almaktadır. Giriş kapısının karşısındaki mekâna üç kanatlı ahşap kapı ile girilmektedir. Kapı kanatlarında iki pano kullanılmış ve üst panolarda cam yer almakta- dır. Bu mekânda tavan ve zemin ahşap malzemedendir. Z4 mekânı ise kare formudur ve ahşap tavan kornişi bulunmamaktadır. Koridordan bu mekâna tek kanatlı ve tablalı kapı ile girilmektedir. Batı yönünde küçük pencere bulunmaktadır. Holün sonunda yer alan Z05 ve Z06 mekânları banyo, wc olarak düzenlenmiş ve holün sonundaki ek yapıda ise mutfak yer almaktadır. Zeminde mutfak mekânının girişine kadar bordür ve süpürgelik devam etmektedir. Z06 mekânı ise arka bahçeye çıkış kapısının simetrigindedir. Z07 mekânı mutfak mekânı olmakla birlikte yapıya sonradan bitştirilmiştir(Görsel 11).



Görsel 11. Ana bina ve müstemilat binası planı,Söke Belediyesi ve Mimar Mine Şavkay arşivi üzerinden hazırlanmıştır.

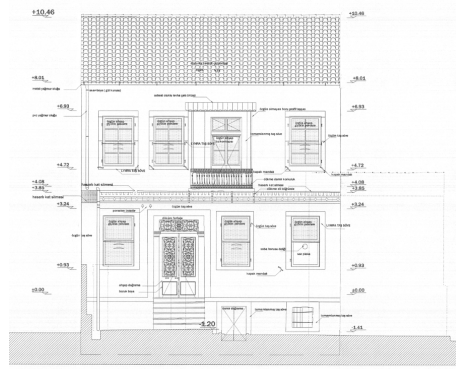
Z01 dağılım holünde yer alan ahşap merdivenle birinci kat koridoru olan 101 mekânına ulaşılmakta, bu katta 5 adet oda yer almaktadır. Bu koridorun kuzey ucunda balkona çıkış kapısı bulunmakta ve güney ucunda ise ahşap giyotin pencere bulunmaktadır. Bal- kona çıkış kapısı iki kanatlıdır beton balkon zemini üzerinde merkezde dairesel formlu ve çok renkli karo kaplamalı zemin bulunmaktadır (Görsel 6). Birinci katta yer alan 102 mekânı kare planlıdır, tek kanatlı kapı bulunmaktadır ve bu kapı dört tablalıdır.102 mekânında taş söveli ve dikdörtgen formlu pencere açıklığı içte kayıtlarla dört bölüme ayrılan giyotin pencereyi bulundurmaktadır. Tavan ve tabanında ahşap kullanılmıştır ve bu odada ahşap tavan silmesi bulunmaktadır.103 mekânında da ahşap tavan ve taban döşemesi bulunmaktadır.102 mekânında iki adet giyotin pencere yer almaktadır.104

mekânında da zemin ve tavan ahşap malzemeden uygulanmış, üst seviyede iki kanatlı pencere ile aydınlatılmakta, altında iki bölümlü ahşap dolap bulunmaktadır.104 mekânında da zemin ve taban döşemesi ve süpürgelikler ahşap malzemeden olup 102 ve 103 mekânlarındaki ile aynı form ve niteliktedir. Yalnızca doğu cephesinde yer alan üst seviyedeki iki kanatlı pencere ile aydınlatılan mekânda pencere altında iki bölümlü ahşap dolap yer almaktadır. 105 mekânında da diğer odalara benzer şekilde döşemeler uygulanmış ve pencereler de diğer odalarla benzer niteliktedir. Birinci katta yer alan diğer bir mekân olan 106 mekânında birinci kattaki diğer mekânlarda olduğu gibi ahşap döşeme, ahşap kapı ve pencereler kullanılmış, mekândaki tek pencere de arka bahçeye açılan ahşap söveli penceredir. Konağın müstemilat binası giriş ve girişin üzerinde bir kattan oluşmaktadır. Bu yapının giriş bölümünde mutfak, üst katında ise restorasyon ekibinin kullanmakta olduğu çalışma ofisi yer almaktadır(Görsel 12).



Görsel 12. Müstemilat plan ve kesitleri, Mine Şavkay arşivi, 2023.

Dalgıç Konağı örneğindeki gibi, yapının yeni işlevi ile eski işlevi arasındaki farklılığın bir sonucu olarak, kullanıcı ve iç mekân arasında uyum sağlanması için çalışmalar gerektirmektedir. Bu bağlamda analiz edildiğinde, yeniden işlevlendirme günümüzde bir koruma yöntemi olarak sıklıkla kullanılmakta ve yapıların ömrünü uzatabilmektedir. Restorasyon sonrası bazı işlev değişikliklerinin tarihi yapılar üzerindeki olumsuz etkilerini sorunlar ve eksiklikler kapsamında önlemek aşağıdaki tabloda yer aldığı gibi sınıflandırmalar yapılmıştır. İşlevsel, kültürel ve teknik özellikleri yapının gönümüne ulaşması ve güncel olarak kullanımının önemine işaret etmektedir (Tablo 1).



Söke Belediyesi-Mimar Mine Şavkay arşivi		
İşlevsel yön	Kültürel yön	Malzeme
Dalgıç konağı barınma işlevinden sonra kültür evi olarak kullanılmaktadır. 2023 yılından itibaren Satranç ve zeka oyunları evi olarak kullanılmaya başlanmıştır.	Yapının mülkiyeti Söke Belediyesi'ne ait olan tarihi konut yapısı, kültür varlığı olarak tescil edilmiştir.	Kesme taştan yığma teknikli duvar örgüsü görülebilmektedir. Yapı bodrum kat üzerinde iki katlıdır ve ana yapı kâgirdir.

Tablo1. Dalgıç evi özellikleri (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

5. SONUÇ

Tarihi yapılar ve çevreleri, bir kültürün parçası olarak, toplumun sahip olduğu sosyal, kültürel birikimi simgelemektedir. Bu yapılar inşa edildikleri dönemin mimari özelliklerini, ekonomik, kültürel birikimlerini yansıtan önemli belgelerdir. Kültürel bir mirasın yok olması, toplum için geri dönüşü olmayan bir kayıptır. Bu nedenle, öncelikle yapılması gereken, önemli bir rol oynayan bu binaların yıkılmasını önlemektir. Ardından belgelemek, kayıt altına almak ve sürdürülebilir bir koruma politikası geliştirmek gerekir. Toplu göçler ile nüfus artışından dolayı geleneksel yapılar özgünlüğünü yitirmeye başlamıştır. Bunun bir sonucu olarak yaşanan değişim ve dönüşüm, yıpranma geleneksel yapılarda görülmekte ve yeni işlev ile tarihi yapılar yok olmaktan kurtarılmaktadır. Çalışmanın örneklemine oluşturan Kemalpaşa Mahallesi'nde yer alan İsmail Dalgıç Konağı'nda görüldüğü üzere aslen konut olan yapı, farklı işlevler gerektiren bir eğitim mekânı fonksiyonuna dönüştürülmüştür. Yeni işleve yapının mevcut mimari özellikleri dikkate

alınarak karar verildiği görülmektedir. Kemalpaşa Mahallesiindeki koruma projelerinin izinde Söke’de kültürel, ekonomik ve sosyal yönden gelişme yaşanacağı düşünülmektedir. Bölgenin ulusal ve uluslararası olarak tanınması yönünde bilimsel etkinlikler, çalıştayların düzenlenmesi ile bu yapıların tanınırlığı sağlanmalıdır. Söke çevresinde yer alan Eski Doğanbey Köyünde olduğu gibi tarihi yerleşim yerinin sinema sektöründe film platosu olarak kullanılması yönünde, Kemalpaşa Mahallesi’nde de sanatsal çalışmaların, resim ve heykel sempozyumlarının yapılması da bölgenin tanınırlığına katkı sağlayacaktır. Dalgıç Konağı eğitim merkezi işlevi ile kullanılarak geçmişten günümüze olan kültürel değerleri günümüze aktarmaya devam etmektedir. İlk yapılış amacı olan barınma işlevine devam edememesine rağmen, o günün koşullarının ve donatılarının incelenmesine olanak sağlamaktadır. Çalışma kapsamında tarihi konağın dönüşümü kültürel katkı bağlamında analiz edilmiştir ve bu analiz neticesinde aşağıdaki bulgular elde edilmiştir:

- Bodrum kat üzerine iki katlı kagir ana binanın giriş ve birinci katında sanat, bilim atölyeleri yer almaktadır. Bu mekanda genç yaştan itibaren verilen eğitimin mekana ve bölgeye aidiyetin oluşmasını desteklemektedir. Yapının giriş katında koridorun sonunda yer alan betonarme ek yapının mutfak olarak kullanılması işlevi devam etmektedir. İşlevini yitirmiş olan avlu ve caddeden girişi bulunan müstemilat konağı günümüzde restorasyon ofisi olarak kullanılarak çevredeki diğer tarihi yapıların da yaşatılması sürecini destekleyen bir işleve bürünmüştür.
- Konutun giriş katında bulunan hamam, 19. ve 20. yüzyıl konutlarındaki hamam uygulamalarının yanı sıra çarşı hamamlarının küçültülmüş bir örneğine de örnek teşkil etmektedir. Yapının tesisatı, ısıtma sistemi ve hamamla ilgili bölümün cehennemlik düzeninin ölçeği küçültülmüş bir tekrarı olması önemli görünmektedir.
- Söke Kemalpaşa Mahallesi’nde yer alan Dalgıç Konağının ilçedeki kültür ve eğitim mekânına dönüştürülmüş tarihi yapı olması, geçmiş kültürlerin aktarılmasındaki rolünü daha da önemli kılmaktadır.
- Dalgıç Konağı’nın şu anki işlevine yönelik web sitesinin oluşturularak mekânın yapım, onarım sürecinin, yapılan etkinliklerin ve eğitimi bünyesinde yer alan haberlerin sistemli olarak paylaşılması yapının tanıtımı bakımından önemlidir.
- Yeniden işlevlendirilerek eğitim mekânı olan konak, kültürel mirasın korunması ve yeni kuşaklara aktarılmasında önemli üstlenmekte, konakta; satranç, akıl ve zeka oyunlarının yanında, yabancı dil, robotik kodlama, resim gibi branşlarda eğitim verilmektedir. Yapının tekrar kullanılması enerji tasarrufu ile ekonomiye de katkı sağlamaktadır. Binanın mimari planı ve mekânsal işleyişi korunmuştur.
- Yoğun eklentilere maruz kalmadan yapının giriş ve birinci katta yer alan odalarında

eğitim amaçlı donatılar kullanılarak yapının özgün kimliği korunmuştur ve yaşayan mekan olarak yaşamın içinde kalması sağlanmıştır.

Sonuç olarak incelemeler neticesinde konut işlevinden eğitim yapısı işlevine dönüşen İsmail Dalgıç Konağı'nın yeniden işlevlendirme kapsamında duyarlı bir yaklaşım ile kent kimliğine kazandırılmış yapılardan olduğu görülmektedir. Yapının merkezi ve kolay ulaşılabilir bir noktada olması çalışanlar, öğrenci ve aileleri için olumludur. İsmail Dalgıç Konağında olduğu gibi yapının korunması açısından sosyal kullanım önemli ve değerlidir.

KAYNAKLAR

- Akyüz Levi, E., Karatosun, M. (2000). Tarihi Dokuda Sağıklaştırma. Yapı Dergisi, 40–48. <https://yapidergisi.com/tarihi-dokuda-sagliklastirma/>
- Atıcı, A. (2018). Söke’de Türk mimarisi. Yüksek Lisans Tezi. Denizli: Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aydın, D., & Yıldız, E. (2010). Yeniden kullanıma adaptasyonda bina performansının kullanıcılar üzerinden değerlendirilmesi. METU Journal of the Faculty of Architecture 27(1):1-22
- Bahar, Z., & Kurak Açııcı, F. (2021). Tarihi Yapıların Yeniden İşlevlendirilmesi: Kayseri Lisesi. Artium, 9(2), 68-78. <https://doi.org/10.51664/artium.880347>
- Çakmak, S. (2014). Söke 1930. İstanbul: Kerasus Yayınları.
- Cengizkan, N. M. (2006). “Endüstri Yapılarında Yeniden İşlevlendirme: “İş”iBiten Endüstri Yapıları Ne “İş”e Yarar?” Dosya 03, Bülten 45, 9-13.
- Daşdağ, Evren. (2017). Görsel İletişimin Tarihi, Kültürel Ve Estetik Nesnesi Olan Diyarbakır Surları Ve Sembolik Motifleri. Dicle Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Dergisi, 17, 308-309.
- Frampton, K., 1983. Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance, in The AntiAesthetic: Essays on Post-Modern Culture, 50-51, Hal Foster Ed. Port Townsend, Washington.
- Doğtekin, A. (2021). Söke’nin İşgali ve İşgal Döneminde Rum Faaliyetleri”. Osmanlı Medeniyeti Araştırmaları Dergisi, 143–168.
- Göven, Seçil. (2019). “Söke’deki 19. Yüzyıldan Kalan Gayrimüslim Konutlarının Plan Tipleri Açısından Değerlendirilmesi; Kemalpaşa Örneği. Yüksek Lisans Tezi. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gülen, Ö. (2006). Şehir Coğrafyası Açısından Söke Şehri. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Güner, Z. (2010). Söke Kemalpaşa Mahallesi Sit Koruma Projesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kurak Açııcı, F., & Konakoğlu, Z. N. (2019). Tarihi Yapıların Yeniden İşlevlendirilmesi: Trabzon Mimarlar Odası Örneği. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 28(2), 214-224. <https://doi.org/10.35379/cusosbil.587899>

- Kutlu, İ., & Ergün, R. (2021). Tarihi Yapılarda Yeniden İşlevlendirme Süreçlerine Sistemik Bir Yaklaşım; Atik Valide Külliyesi Örneği. *Avrupa Bilim Ve Teknoloji Dergisi*(25), 172-184. <https://doi.org/10.31590/ejosat.889402>
- Özcan, Koray. (2021). Küçük Tarihi Kentler için Canlandırma Stratejisi: Doğanbey (Domatia). *International Journal of Geography and Geography Education*, 43, 235-251.
- Öztürk, A., 2001. Cumhuriyet Döneminde Söke'ye Yapılan Göçler (1923-1989), Birinci Uluslar Arası Aşağı Menderes Havzası Tarih, Arkeoloji Ve Sanat Tarihi Sempozyumu, Söke.
- Öztürk, G. B., Onaran, B. S., & Hersek, C. M. (2022). Yeniden İşlevlendirme Kapsamında Tarihi Merinos İstasyonu. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (29), 247-263.
- Öztürk, V.(2023)Tarihi Yapıların Yükseköğretim Yapısı Olarak İşlevlendirilmesi: Frej Apartmanı. *İdealkent*, 15(41), 558-575.
- Savran, M. (2022). 19. Yüzyılda Söke Kazası'nın Sosyo-Ekonomik Ve İdari Yapısı (Yüksek Lisans tezi). Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.
- Söke Belediyesi. (2010). 21 K4 Pafta, 333 Ada, 11 Parsel, Söke Evi Rölöve, Restitüsyon Ve Restorasyonu Proje Raporu.
- Selçuk, M. (2006). Binaların yeniden işlevlendirilmesinde mekânsal kurgunun değerlendirilmesi, Yüksek lisans tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Tanrısever, C., Saraç, Ö., & Aydoğdu, A. (2016). Yeniden İşlevlendirilen Tarihi Yapıların Sürdürülebilirliği. *Akademik Bakış Dergisi*, 54, 1068-1082.
- Turanlı, A. (2022). İstanbul Sur içi Bölgesindeki Tarihi Yapıların Korunmasında Yeniden İşlevlendirme İle Oluşan Sorunlar. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Ticaret Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Turanlı, B. ve A. Satıcı. (2021). Tarihi Yapıların Yeniden İşlevlendirilmesi: Hayriye Hanım Konağı Örneği. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Teknoloji ve Uygulamalı Bilimler Dergisi*, 4, 73-95.
- Vardar, A. (2000). Söke Kemalpaşa mahallesi. *Ege Mimarlık Dergisi*, 40-48.
- Venedik Tüzüğü (1964), Uluslararası Tarihi Anıtları Koruma Kuralları. https://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tr0243603001536681730.pdf
- Yaldız, E. (2003). Konya'da ki Medrese Yapılarının Yeniden kullanım Koşullarına Göre Değerlendirilmesi (Yüksek Lisans tezi). Konya: Selçuk Üniversitesi.

Yüceer, H. (2010). Tarihi Yapıların yeniden Kullanımı ve Kültür Turizmi. Nuray Özasan, Deniz Özkut (Ed.), *Kamusal Alan* içinde (s. 689-713). Anadolu Üniversitesi Yayınları.

İnternet Kaynakları

- http1. <https://view.publitas.com/mbt/soke-tanitim-rehberi-soke-ticaret-odasi/page/2> (Erişim tarihi: 03.05.2024)
- http 2 .<https://anabilgi.anadolu.edu.tr/?contentId=95899> (Erişim tarihi: 01.06.2024)
- http 3. http://www.sp.gov.tr/upload/xSPRapor/files/BGuQa+2010_FR_Soke.pdf (Erişim tarihi: 10.06.2024)

DEVİSE TİYATRO VE BİR ÖRNEK OLARAK THE WOOSTER GROUP

• Dr. Öğr. Üyesi Ece ÇELİKÇAPA ÖZİNAN*

ÖZET

II. Dünya Savaşı sonrası İngiltere ve Amerika'da sıklıkla uygulandığı gözlemlenen Devise tiyatronun, bu anlayışla çalışan tiyatro gruplarına sanatsal üretim konusunda özgürlük sağladığı görülmektedir. Anlayışın uygulanmaya başlanması ile ilgili kesin bir dönem bulunmamakla birlikte, günümüzde popülerleşen bir çalışma yöntemi olmuş ve Türkiye'de de çeşitli tiyatro gruplarında uygulanmaya başlanmıştır. Bu çalışma yönteminin ilerleyiş biçiminin, tiyatro grubunu oluşturan ve rejisi, oyunculuk, tasarım, dramaturji gibi farklı alanlarda çalışan üyeler tarafından belirlendiği anlaşılmaktadır. Ancak yöntemi uygulayan tiyatro grupları açısından ortaklaşılacak çıkış noktasının, çoğunlukla mevcut bir kurgusal hikaye seçilerek başlanması ve grup üyelerinin otobiyografik bilgileriyle harmanlanması olduğu görülmektedir. Devise tiyatro anlayışıyla yapılan tiyatro çalışmalarında, kurgu ile gerçeğin bir araya getirilmesi değişkenlik göstermektedir. Uygulanış şekli tiyatro grupları arasında farklılık gösterdiği için, bu çalışmada pratik anlamda somutlaştırılması açısından The Wooster Group adlı tiyatro grubunun çalışmasına odaklanılmıştır. Bu makalede, Devise tiyatronun özellikleri üzerinde durulmuş ve tiyatrodaki uygulanaşına yönelik özgün bir örnek olarak The Wooster Group hakkında bilgi verilmiş ve grubun Brace Up! adlı oyunu incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Devise Tiyatro, The Wooster Group, Brace Up!.

* Haliç Üniversitesi, Konservatuvar, Tiyatro, Tiyatro Anasanat Dalı, eceozinan@halic.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3911-7148

DEVISE THEATRE AND THE WOOSTER GROUP AS AN EXAMPLE

• Asist. Prof. Dr. Ece ÇELİKÇAPA ÖZİNAN*

ABSTRACT

It is seen that the Devise theater, which was observed to be frequently applied after World War II in England and America, provided freedom in artistic production to theatre groups working with this understanding. Although there is no specific period when this understanding began to be implemented, it has become a popular working method today and has started to be implemented in various theatre groups in Turkey. It is understood that the way the working method progresses is determined by the members who make up the theatre group and work in different fields such as direction, acting, design and dramaturgy. However, it seems that the common starting point for theatre groups applying the understanding is to start by choosing an existing fictional story and blending it with the autobiographical information of the group members. In theatre works performed with the Devise theatre, the combination of fiction and reality varies. Since the application of the understanding varies between theatre groups, this study focused on the work of the theatre group called The Wooster Group in terms of concretizing it in a practical sense. In this article, the features of the Devise theatre emphasized and information has been given about The Wooster Group as a unique example of its application in theatre and the play named Brace Up! examined.

Keywords: Devise Theatre, The Wooster Group, Brace Up!.

* Haliç University, Conservatory, Theatre, eceozinan@halic.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3911-7148

1. GİRİŞ

II. Dünya Savaşı sonrasında sanatsal anlayışların değişimiyle birlikte popülerleşen ve *devised theatre veya devising performance* olarak anılan tiyatro çalışma yöntemi, kelime anlamı olarak planlama ve tasarlamaya¹ karşılık gelmesi nedeniyle çoğulcu bir yaklaşım içeren ortaklaşa yaratım sürecini içermektedir. Bu anlayış bir araştırmada² *ortaklaşa yaratım süreci* olarak dilimize çevrilmiştir ancak devise, bazen tek bir performans sanatçısının üretimine de dayanabilmektedir. Bir çalışma biçimi olarak araştırılmaya devam eden bu anlayış, bu makalede herhangi bir Türkçe karşılık bulunmadan “devise tiyatro ve anlayışı” olarak adlandırılacaktır. İlk bakışta kelimenin tam karşılığı olan planlama ve tasarlama, bir tiyatro çalışmasında kendiliğinden mevcut olduğu için bu anlayışın yeni bir yaklaşım olmadığı görüşünü doğurabilmektedir. Heddon and Milling'e göre; (2006: 2) “Devise tiyatro, mevcut koşullar dahilinde sanat icra etmeyi, plan yapmayı, icat etmeyi ve yüzeysel olarak keşfetmeyi ifade eder”.

Devise tiyatronun ortaya çıkış nedenleri ve kısa tarihi ile ilgili bilgiler sunan Heddon ve Milling'e göre (2006: 10-19) Devise tiyatronun başlangıcı olarak, düşünsel olarak alt yapısının oluşturulması ve pratik olarak uygulanmaya başlanması konusunda belli bir döneme işaret etmek mümkün görünmemektedir. Devise tiyatronun aslında yeni bir anlayış olmadığı, Antik Yunan tiyatrosu ve Commedia dell'Arte ile görülmeye başlandığı ileri sürülmüş olsa da (Heddon and Milling, 2006: 11), “miras aldığımız birçok ortak kavram ve/veya mit, Batıdaki 1950'li ve 1960'lı yılların spesifik siyasi ve kültürel koşullarından kaynaklanmaktadır” (2006: 3). Devise, başlangıçta Birleşik Krallık'a ait bir terim olmasına rağmen, tiyatroyu daha geniş Batılı karşı-kültürel hareketin bir parçası olarak, egemen tiyatroya bir meydan okuma olarak gören bir tarihin izini sürmektedir. Devise tiyatro, genel olarak savaş sonrası İngiltere ve Amerika kültürünün etkileri altında gelişmiştir (2006: 1-2).

Devise, ticari amaçlar üzerine inşa edilen ana akım tiyatronun karşısına bir alternatif olarak çıkmıştır. Tiyatroda merkezi bir güç haline gelme olasılığını taşıyan yönetmen, yazar veya oyuncu bakış açısının tekelinden kurtulmayı ve tiyatral amaçlarla bir araya gelen her çalışanın yaratıcı vizyonunu içermeyi amaçlamıştır (Oddey, 1994: 4-6). Devise tiyatro, ana akım tiyatronun oyun düşüncesine hizmet etmek gerekçesiyle oyun yazarı ve yönetmeni ön plana yerleştiren hiyerarşik yapıyı değiştirdiği için kimi zaman marjinallikle anılmıştır. Bu tiyatro anlayışı ile birlikte anılan gruplar genel olarak; DV8,

¹ Bkz. <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/devise> (Erişim Tarihi: 20.04.2024)

² Sözü edilen araştırmadan yararlanılmıştır. Uğurlu, G. (2014). Tiyatro'da Ortaklaşa Yaratım ve Türkiye'deki Yansımaları (Devising Theatre). Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Complicite, Forced Entertainment, Robert Lepage, Goat Island, Pina Bausch ve Amerika'da The Living Theatre, The Open Theatre, ve bu makalenin de araştırma konusu olan, önce The Performance Group olarak anılan sonra ise adını The Wooster Group şeklinde değiştiren tiyatro grubudur (Govan, Nicholson and Normington, 2007: 12-13). Bu makalede, devise tiyatronun temel özellikleri üzerinde durulmuş ve bir örnek olarak The Wooster Group ve bu grubun oyunu Brace Up! (1991) incelenmiştir.

2. DEVİSE TİYATRO

1980'lerin ortasından başlayıp 20. yüzyıla kadar devam eden anlatı krizi nedeniyle tiyatro grupları kendi hikayelerini, deneyimlerini kendi dünya görüşleri ve sanat anlayışlarıyla bütünleştirerek sunmaya başlamıştır. Çok katmanlı, çok sesli ve farklı vizyonları bir arada içeren gösterimler, oyuncularını yeniden yazmaya ve performanslarını yeniden düzenlemeye itmiş, seyircileri ise performansı izlemeleri konusunda kendi yollarını bulmak için motive etmiştir (Heddon and Milling, 2006: 218). Devise tiyatronun uygulama alanı, disiplinlerarası bilgiyle beslenmektedir ve uygulamanın çıktılarıyla, uygulayıcılar arasındaki diyalog kurularak performans zenginleştirilmektedir. Devise, sanatsal üretimin bağlamı ve gerçekleştiği anla yakından bağlantılıdır ve günümüzde performansın ne olabileceğine dair çağdaş kavramları genişletmek için yeni uygulamalar icat edilmektedir. Bu nedenle devise, tiyatro uygulayıcılarının kişisel ilgi alanlarını ele almalarını, dünyadaki güncel konuları sorgulamalarını ve performansın estetiğini ve algılanışını genişletmelerini sağlayacak esnekliğe sahiptir.

Ancak Devise çalışan tiyatroların birbirlerinden farklı yaklaşımlar sunmaları, uygulama biçimleri konusunda ortaklaşamamaları nedeniyle, devise tiyatronun çok yeni bir yaklaşım olmadığı ve belli bir sistematik bakış yaratamadığı düşünülmeye başlanmıştır. Devise tiyatro çalışması bazen bir metin veya performans üzerinden yapılabilir. Metin bir başlangıç noktası olarak kullanılabilir veya hiç tercih edilmeyebilir. Aslında Devise tiyatro ile bir yaratım sürecine başlarken birkaç anlatı seçeneği bulunmaktadır. Örneğin bir grup, genel bir konu veya tema, var olan bir hikaye ya da otobiyografik bir bilgi ile başlanabilir. Otobiyografik çalışmalarda, oyuncular kendi hayatlarından olayları alarak bu bilgileri kurgusal eserin anlatısına dahil edebilir. Otobiyografik performans *rol yapılmayan* bir performans türü olarak sınıflandırılmıştır, gerçek hayat ile kurgu arasında ince bir çizgi olduğunda, oyuncu kendisini canlandırıyor gibi görünmeye başlar. Zaten çoğu zaman, gerçek hikayeler ve kurgu birbirine karışır ve bu karışıklık da seyircinin neyin gerçek, neyin gerçek olmadığı konusunda onu yanıltarak, oyuncunun içinde bulunduğu durumu sorgulamasına neden olur.

Önceden var olan kurgusal bir hikayeyi uyarlamak ise, yaratım sürecine başlamanın bir başka yoludur. Oyuncular zaten bildikleri bir hikayeyle başlarlar ve olay örgüsünü yeniden düzenlerler veya hikayeye karşı kendi bakış açılarını değiştirirler. Ortaya çıkan performans, izleyicinin aşına olduğu bir eserdir, ancak yine de sürecin işleyişi ve sonlandırılma şekli, şaşırtıcı etkiler uyandırabilir. Devise tiyatroyla çalışan gruplarda, kurgusal bir hikayeden yola çıkarak çalışmaya başlamak yaygındır. İyi bilinen hikayeler, hem geniş izleyici kitlesini garanti ederken, hem de önceden var olan materyalle çalışma pratiği yapma, oyunculara ve yaratıcı gruba denemeler yapma ve kendi estetik, kültürel veya politik amaçlarını yerine getirme olanağı sunmaktadır.

Devise tiyatronun çalışma yöntemlerinden biri de, oyuncunun eğitim çalışmalarında kullanılan oyunların, egzersizlerin ve doğaçlamaların oyuna dahil edilmesidir. Bu şekilde çalışan tiyatrolar arasında, *The Living Theatre* ve *Open Theatre* gibi Amerikalı gruplar ön plana çıkmaktadır (Heddon and Milling, 2006: 35). Çünkü aslında prova sürecinde kullanılması beklenen bu alıştırmalar, devise tiyatronun da önceliklerinden olan grup üyelerinin farklı etkinliklerde sorumluluk almalarını ve aralarında güçlü kolektif yaratıcılık bağlarının kurulmasını sağlayarak performansın gelişim potansiyelini arttırmaktadır.

Asal olarak Devise tiyatronun farkı, bütün alanlarda eş zamanlı çalışan tüm üyelerin kolektif bir çalışmaya girmeleridir. Gruptaki katılımcıların çalışılacak kaynak malzeme-yeye yönelik farklı derecelerde sorumluluk sahibi olup kolektif grup kimliğini yansıtmaları beklenmektedir. Bu kolektif ruhun yansıtılabilmesi için tiyatro grubunun kendi içinde birbirlerine güven ilişkisiyle bağlı olmaları, iletişimlerinin sağlanması gerekmektedir. Kurgusal bir hikaye anlatımı üzerine yoğunlaşan bir tiyatro grubundan biraz daha farklı olarak, birlik ve bütünlüğün önemli olduğu görülmektedir. Amaç, performansın içerdiği bir anlamı iletmek değil, katılımcıların oluşturdukları bilgiyle meşgul olduğu bir süreci seyirciye sunmaktır. Oddey, Devise tiyatro örneğini şu şekilde tanımlamaktadır;

“Her şeyden başlanabilir. Fikirleri, görüntüleri, kavramları, temaları veya müzik, metin, nesneler, resimler veya hareketleri içerebilecek belirli uyaranları keşfetmek ve bunlarla deneyler yapmak, bir başlangıç çerçevesi veya yapısı oluşturan bir grup insan tarafından belirlenir ve tanımlanır. Devise tiyatro ürünü, işbirliği içinde çalışan bir grup insan tarafından ortaya çıkan ve birlikte üretilen çalışmalardır” (Oddey, 1994: 1).

Weber (2010), Devise tiyatronun kolektif çalışma biçimleri arasındaki farklılıklar nedeniyle, bu çalışma biçimlerinin kolektif işbirliği, rehberli işbirliği ve uzmanlaşmış işbirliği şeklinde üç ayrı başlıkta toplanmasını gerekli görmüştür. Grotowski'nin Para Tiyatro döneminin kolektif işbirliğine saf bir örnek oluşturduğunu belirtmektedir. Grup üyeleri, belirli etkinliklerde eşit sorumluluklar alarak süreci yürütmektedir. Rehberli işbirliği, bir sınıftaki eğitmenin işlevine benzer bir şekilde, liderin karar verici olduğu bir sürece

işaret etmekte ve onun öncülüğünde yaratıcı malzemenin toplanması, organize edilmesi anlamına gelmektedir. Katılımcılar, liderin izin verdiği ölçüde üretime geçebilmektedir. Son olarak uzmanlaşmış işbirliğinde ise, tiyatro alanlarından herhangi birinde uzmanlığına başvurulmuş çalışanlarla birlikte girilen bir işbirliği söz konusudur. Kolektif yaratım aşamasında otoriteye teslimiyet açısından karışıklık yaşanmaması açısından, hangi modelleme ile çalışmaya başlanıldığının bilinmesi ve benimsenmesi, sağlıklı bir grup çalışması için önceliklidir.

Tiyatro gruplarının, bir tiyatro metni ve onun ekseninde toplanan konvansiyonel tiyatro anlayışından vazgeçip, kolektif yaratım sürecine geçmelerinin nedenleri üzerinde durmak gerekirse, Oddey bu durumu şu şekilde aktarmaktadır;

“Bence asıl çekici olan, grup bağlamında kişisel bir açıklama yapabilmek, kişinin halihazırda yazılmış bir şeyin yorumcusu değil, tiyatral bir deneyim oluşumunun parçası olduğunu hissetmesidir. Orijinal bir eser yaratma arzusu, aynı zamanda hem korkutucu hem de özgürleştirici olan muazzam bir özgürlüğü beraberinde getiriyor” (Oddey, 1994: 27).

Grup oluşturulduktan sonra oyunu tasarlama, grubun üyeleri ile seçilen bir başlangıç noktası veya uyaran arasındaki etkileşimle başlamaktadır. Grup, kaynak materyali özümser, ona yanıt vermeye başlar ve ardından grubun ve projenin başlangıçtaki hedeflerine uygun bir çalışma yöntemi üretir. Kaynak materyali seçmek konusundaki raslantısallık ve grup tarafından kesinleştirilmesine neden olan sonrasında gelen doğruluk hissi, çağdaş devise tiyatro örnekleri sunmaktadır (Heddon and Milling, 2006: 191). Materyaller üzerinde birlikte çalışmaya başlayan grup üyelerinin birlikte imajları dönüştürmeleri, onların bazılarının vazgeçip bazılarının geliştirmeleri uzun süren kolektif çalışmanın ürünleridir. Tasarlama süreci, her grup üyesini ortaya çıkan ürünle yüzleşmeye, bireysel olarak onunla ilgilenmeye, grup işbirliği, bağlılık ve birlik duygusunu geliştirmeye zorlamaktadır.

“Tasarlanan performans, bireysel olarak katılımcıları başkalarıyla bağlantı kurarak deneyimleri üzerinde düşünmeye teşvik ederek, sürece katkıda bulunan kültürel stratejilerden biridir; yeni sosyal kimlikler inşa etmeyi ve toplulukları yeniden canlandırmayı amaçlayan bir süreçtir” (Govan, Nicholson and Normington, 2007: 77).

Devise tiyatro ile çalışan gruptaki oyuncuların kişisel/toplumsal yaşamlarından yüzleşmeleri de içermesi nedeniyle, ortaya çıkacak olan oyunun Brechtien bir oyunculuk üslubunu taşıdığı söylenebilir. Bu yaklaşımda seyirciler, izledikleri şeyin eleştirel bir değerlendirmesini yapmaları için aksiyondan uzaklaşabilir veya yabancılaştırılabilir. Amaç bazen seyircinin duygusal olarak dahil olması yerine, oyunun oluşturduğu yanılsamadan biraz daha bağımsız bir şekilde kalmasını ve objektif olmasını sağlamaktır. Bu tür tiyatro biçimi, seyircileri eyleme geçirmeyi ve bunun da belli toplumsal/sosyal çözümlere yol açmasını beklemektedir. Seyirciler, oyuncularla arasındaki mekan ve etkileşimi

sorgulayarak mevcut hiyerarşik ilişki normlarını yapışöküme uğratmaktadır, oyuncular da alışık olunan natüralist oyunculuk tarzından uzaklaşmaya başlamaktadır. Devise tiyatronun önemli farkı, belirli bir mesajının ve rasyonel bir anlatı çizgisinin olmamasıdır. Devise tiyatro, seyirci ile performans arasındaki diyalogu başlatabilir ve seyircilerin bilincini uyandırabilir, ancak her seyirci performanstan kendi sonuçlarını çıkarmakla baş başa kalacaktır.

Devise tiyatro ile konvansiyonel tiyatro süreci ve performansı arasındaki temel fark, tiyatronun her yerden ve her şeyden başlama özgürlüğüdür. Bu özgürleştirici düşünce, İngiliz grup *The Frantic Assembly*'nin çalışma yöntemini aktardıkları kitapta da yer almaktadır:

“Kendi deneyimlerimize göre, hem başlangıç hem de kalkış noktalarını belirlemek önemliydi... kabul edilebilir ve edilemez işaretler, düşünceler, düşünceler arasında sağlıklı bir denge. Egzersizler ve öneriler. Okuyucuyu tiyatro performansı yaratmanın yeni yollarını aramaya teşvik etme girişimidir” (Graham and Hoggett, 2009: 3).

Devise tiyatro ile çalışan tiyatro gruplarında bazen, yönlendiricinin belirsizliği ve materyalin gereğinden fazla toplanması ve kullanılacak olan materyalin de organize edilmesi konusunda çok vakit kaybedilebilir. Bu yüzden grubun yola çıkış motivasyonu unutulmamalı ve bu doğrultuda yapılan düzenlemelerin dikkatlice yapılması gerekmektedir.

“Bir performans yaratma süreci bir paragrafta şu şekilde özetlenebilir: Başlamak için öncelikle bir fikir bulun. Bir fikir veya görsel ilginizi çektiğinde onu daha fazla araştırın. Bir dosya açın. Malzeme toplayın. Bir şeyi deneyin, tartışın, neyi beğendiğinize karar verin ve ona sorular sorun. Daha sonra başka bir şey daha deneyin. Fırsat buldukça yapı, eylem sıralaması, biçim, tür, uzam ve zaman tasarımına karar verin veya parçayı oluşturun. Çalışmanızı derinleştirmek için her seferinde tek bir öge içeren yaratıcı süreci kullanın. Kaybolduğunuzda ya da sıkışıp kaldığınızda, konuyu değiştirin, orijinal fikrinize geri dönün ya da netlik kazanmak için merkezi unsurlardan biri üzerinde çalışın. Son olarak, çok fazla şey yarattığınızda kesme cesaretine sahip olun” (Kerrigan, 2001: 80).

Devise tiyatro ile performans düzenleme, bir tiyatro grubunun çalışmak istedikleri konu hakkındaki tercihlerini göstermektedir. Her bir üyenin bilgi alışverişine katılması, konuyu araştırması ve eleştirel yaklaşması önemlidir. Oddey, Devise tiyatro çalışacak bir grubun temel kaygılarını ortaya koymaları gerektiğinden söz etmektedir. Geliştirilecek projeye ilgili tiyatral form, içerik veya seyirci kitlesi bakımından yapılması gereken tercihler varsa tartışılmasının önemli olduğunu belirtmektedir. Her performansta seyirci ve oyuncu birlikteliğinin değişime uğrayacağını hesaba katarak planlama yapılmasının da, ayrıca altını çizmektedir (Oddey, 1994: 27-33).

3. THE WOOSTER GROUP

Amerika'da Off-Off-Broadway hareketi, 1960'larda ana akım tiyatroya alternatifler sunmaya başlamıştır. Julian Beck ve Judith Malina yönetimindeki *The Living Theatre*, Joseph Chaikin yönetimindeki *The Open Theatre* bu hareketin öncülerindendir. Amerikan avangard tiyatrosunun sonraki temsilcilerinden, Richard Schechner tarafından kurulan *The Performance Group*, Elizabeth LeCompte'un yöneticiliğine geçmesiyle *The Wooster Group* olarak anılmaya başlanır. LeCompte'un yöneticiliğinde The Wooster Group, Schechner'in doğalcı oyunculuk tarzından uzaklaşarak tiyatral dil arayışlarına başlar ve teknolojiyi merkeze almayı tercih eder. LeCompte, Schechner performanslarının fazlasıyla sembolik, ritüelistik olduğunu ve tehlikeli bir şekilde psikanalitik olana öykündüğünü düşünmektedir (Savran, 1988: 300). Dunkelberg'e göre (2005: 44) The Wooster Group'un tiyatro anlayışı, Grotowski'nin yoksul tiyatrosunun bir reddi gibidir. Oyuncuyu merkeze yerleştiren yoksul tiyatronun aksine, LeCompte "oyuncu neden merkezde?" sorusunu sormuştur. Hatta bu merkezizetçi algıyı eleştirmek için, Grotowski'nin yoksul tiyatro dönemine ait video görüntülerinin yer aldığı *A Series of Simulacra* oyununu sahnelemiştir.

The Wooster Group savaş sonrası Amerikan tiyatrosunun etkileri altında gelişmiştir, oyun metinlerinin, imajların ve seslerin kesilip montajlanması, yeniden düzenlenmesi ve mekanı, zamanı ve anlamı yeniden düşünmenin yeni bir tasarımı üzerine yoğunlaşmışlardır. "Tek bir metin veya perspektif, The Wooster Group için fazla kısıtlayıcı ve klostrofobiktir. Diğer metinler ve diğer medya yoluyla konuyu giderek daha fazla karmaşık hale getirerek, başka bir çıkış yoluna işaret ediyorlar" (Marranca, 2003: 5). LeCompte'a göre bir oyunda, materyallerin bir araya getirilmesi konusunda raslantısallık büyük öneme sahiptir. "LeCompte'un çalışması, hepsi eşit öneme sahip bir seri materyali bir araya getiriyor. The Wooster Group'un çalışmaları, Roland Barthes'ın ortaya attığı 'yazarın ölümü' kavramını yansıtıyor" (Govan, Nicholson and Normington, 2007: 95).

Amerika'nın ilk ve en tanınmış tiyatro topluluklarından biri olan The Wooster Group'un yapımları çoğunlukla yöneticisi olan Elizabeth LeCompte ile birlikte anılmaktadır. Grup çalışmaları sırasında özgürlük ortamı hakim olsa da, LeCompte'un son aşamada performans materyaline karar veren konumunda olduğu görülmektedir. Bu sebeple The Wooster Group'un devise tiyatrodaki rehberli işbirliği çalışma yöntemi kapsamına girdiği söylenebilir. LeCompte, kendi rolünü oyuncuların yaşamları etrafında bir çerçeve oluşturmayı üstlenmek olarak tanımlamıştır (Etchells, 1999: 55). Çerçeve oluşturmak, LeCompte'un sahneyi bir tablo olarak görmesinden kaynaklanmaktadır. Oyuncunun canlı görüntüsü ve teknoloji desteğiyle üretilen diğer görüntüler bu tablonun parçaları gibidir. Oyunlar, portreler ve manzara görünümünün arasında geçişler yapılarak devam eder,

bu tabloya oyuncuların ayaklarının temas ettiği zemin de dahildir. Oyuncuların ayaklarının hareket görüntüleri *Route 1 and 9*, *Brace Up!* ve *Dr. Faustus Lights and the Lights* oyunlarında, mekanın hissiyatını pekiştirmek bazen vakit öldürmek, bazen de sahnenin temposunu arttırmak için kullanılmıştır (Marranca, 2003: 7).

Farklı gerçeklikleri çerçevelemeyi içeren bu tiyatral/performatif/medyatik estetik, oyunculuk açısından da yeniliklere neden olmuştur. The Wooster Group'un kurucu ve oyuncularından Spalding Gray bu durumu şöyle değerlendirmektedir;

“Bu, daha ilginç bulduğum ve hemen çözüm bulmam gereken bir oyun tarzıydı çünkü zaman işliyordu. Sadece zamanı durdurmak zorundayım, böylece birçok tiyatral durum kendisini gösterecekti. Bu gerçekliği çerçevelemeyi öğrenmek demektir. Bu eylemi bir kompozisyon oluşturmak gibi gördüm. Kendimi icracı/besteci olarak gördüm çünkü bu eylemler dizisinin büyüdüğü etkileşim mutlaka bir metin biçimini almak zorunda değildi, daha çok görüntülerin, seslerin, renklerin veya hareketlerin bir araya toplandığı bir formdu. Bu şekilde çalışmayı ben seçmedim. Çalışabilmenin tek yolunun bu olduğunu düşündüm” (Bierman, 1979: 22).

Performans anındaki oyuncu, daha önceden veya performansın hemen öncesinde kaydedilmiş görüntülerle, seslerle diyalog kurabilmektedir. Aynı diyaloglar, eş zamanlı olarak farklı kayıtlardan verilebilir ve bu durumda oyuncunun devam eden performansı esnasında mevcudiyetini sorgulaması beklenir. Örneğin grubun ilk oyunlarından olan *Rumstick Road* (1977) oyununda Spalding Gray intihar etmiş olan annesinin ses kayıtlarını dinleyerek intiharın sebepleri üzerine düşünmeye başlamaktadır. The Wooster Group, canlı ve medyatik diyalogları bir araya getirmektedir. Bu tutum, tiyatral bir performansla belgeseli yan yana getirmek gibi bir bakış açısı sunmaktadır.

3.1. Brace Up! Oyunu

Brace Up!, The Wooster Group'un Devise tiyatro anlayışıyla Anton Çehov'un Üç Kızkardeş oyunundan oluşturduğu bir performanstır. Paul Schmidt'in grup için yeniden çevirdiği oyun metni üzerinden ilerlenmiştir. The Wooster Group'un Thornton Wilder *Kasabamız* ve Arthur Miller'ın *Cadı Kazanı* oyunları dışında sahneledikleri tek klasik oyundur. The Wooster Group (sanatçılar, yönetmen, yönetmen yardımcısı, ses teknisyenleri, video mühendisleri, set ve ışık tasarımcıları ve tüm ekip üyeleri) bu oyunda vücut bulmuş gibidir. Bu yüzden de Devise tiyatronun önemli örneklerinden sayılabilir. Grup üyesi Kate Valk'ın dediği gibi, “Biz bir grup gibiyiz; her birimizin diğeri hakkında, ne zaman öne çıkıp ne zaman geri çekileceği konusunda altıncı hisleri var” (Mee, 1992: 145).

Oyun fikrinin ortaya çıkışı, grubun uzun zaman Japon dramaları Noh ve Kyogen çalıştıktan ve Japon Samuray filmlerini yoğun bir şekilde izledikten sonra, bir metin arayışına girmeleri ve Paul Schmidt'in Üç Kız Kardeş'in yeni çevirisini getirmesiyle yön değiştirerek başlamıştır. Kaynak materyal olarak Üç Kız Kardeş oyun metninin yeni bir

uyarlamasını yaparak başlamak, devise tiyatro süreci için radikal bir seçim olarak görülebilir (Heddon and Milling, 2006: 203). Dramaturg Marianne Weems'e göre; Brace Up! çeşitli materyallerin bir araya getirildiği bir devise tiyatro örneği olmaktan ziyade, sadece Üç Kız Kardeş metnine iki yıl boyunca odaklanılmış bir devise performansına dönüşmüştür (2006: 203). LeCompte ise, Brace Up! Oyununun bir uyarlama olduğunu kabul etmemektedir. "Brace Up'ı Çehov'un bir uyarlaması olarak düşünmüyorum! Bunu Çehov ve Wooster Grubu'nun ikili portresi olarak düşünüyorum. Onu yorumlamıyoruz. Onu yapıyoruz. Biz onun içinde yaşıyoruz" (Mee, 1992: 147).

Metin odaklı çalışmalar yürütülmesine rağmen, Japon tiyatrosuyla birleşen bir yorum, performans sürecinde kendiliğinden gelişmiştir. Örneğin oyunda gerçekleşen eylemleri, olayları anlatan ve Kate Valk tarafından canlandırılan bir anlatıcı-oyuncu bulunmaktadır. Bu anlatıcı figürü, oyun metnindeki uzun monologların aktarıldığı bir gerçek kişi olarak da kullanılmıştır. Bu düşünce Japon geleneğindeki Benji anlatıcısından kaynaklanmaktadır. Sahneye giriş ve çıkışlar da performansa dahil edilmiştir, bu konuda Japon tiyatrosundan esinlenilmiştir. Sahnenin girişindeki uzun rampalar ve oradan geçen oyuncuların uzun yürüyüşleri de, Noh tiyatrosunun öğelerindendir. Televizyonlarda görüntü olarak, Japon filmlerinden de yararlanılmıştır. Godzilla filminin görüntüleri ekrana yansıtılırken anlatıcı, Japonca konuşmaları fonetik olarak mikrofonla taklit eder. Ayrıca Japon filmleri, oyuna "Brace Up!" (Neşelen!) isminin verilmesine neden olmuştur. Japon filmlerinde ana karakterin, çoğunlukla bir samurayın, düşman tarafından yenilgiye uğratıldığı derin üzüntüye neden olan o an, "neşelen!" denilerek tersine çevrilmektedir. Ancak Japon sanatsal geleneğindeki formların bir replikasını üretmek, grubun hedefleri arasında bulunmamaktadır.

Ayrıca The Wooster Group kendisini çok Amerikan şeklinde tanımlayarak, Schmidt'in çevirisinin yanı sıra provalar sırasında tekrar metin düzenlemeleri yaptıkları Çehovyen bir Amerikalı tarz benimsediklerini aktarmaktadır. Dramaturg Marianne Weems, oyun çalışmasında Stanislavski'nin sistematik oyunculuk tekniğinin de yeniden değerlendirildiğini aktarmaktadır. LeCompte ile Stanislavski arasında detaycı olmaları konusunda bir benzerlik olduğunu ancak Stanislavski'nin metindeki her sözcüğe psikolojik anlam üreten bir jest saptaması konusunda birbirlerinden ayrıldıklarını ifade etmektedir. The Wooster Group oyun çalışmasında, Stanislavski yorumuyla da bir mücadeleye girmiş gözükmektedir (Mee, 1992: 151-152).

LeCompte, Schmidt'in yeni çevirisiyle daha akıcı ve gündelik bir dil yakaladıklarından söz etmektedir. Bunun yanı sıra LeCompte, televizyonları ekleyerek oyunun bir pembe dizi yapısında olmasını istediğinden bahsetmektedir.

“Provalar sırasında iki tür performans kapsamlı bir şekilde araştırılıyor. Biri pembe dizi oyunculuğunu taklit ediyor. (“Tüm Çocuklarım” gibi gerçek pembe dizilerin görüntüleri monitörlerde gösteriliyor). Diğeri ise ilkinden daha az duygusal yatırım yapılan bir sunum tarzıdır. Bu iki stil, aradaki diğer birçok stil ile birlikte bir sürekliliğin iki ucunu oluşturur. Pembe dizi oyunculuğu çoğunlukla performansın geçiş kısımlarında yapılıyor; monitörlerde abartılı yakın çekimler gösteriyor, pembe dizi görüntüleri çerçeveleniyor” (Arratia, 1992: 134).

Bu görüntülere dahil edilen oyuncuların görüntülerinin ise, sahne giriş çıkışlarına ve oyuncuların sahnedeki konumlarına göre kararlaştırıldığı aktarılmaktadır (Mee, 1992: 146-147). Bazı karakterlerin görüntüleri ise, karakterler arasında bir zaman ve yaş farkı olduğunun gösterilmesi için kullanılmıştır. Örneğin Anfisa karakterinin yaşlı olması sebebiyle bir televizyon ekranından gösterilmesinin nostaljik bir atmosfer yarattığı düşünülmektedir. Anfisa’yı oynayan kişi, ekip üyelerinden birinin büyük annesidir, profesyonel oyuncu olmaması, yaşlı olmasıyla bağlantılı olarak karaktere unutkanlık özelliği kazandırmıştır. Üç kız kardeş Sonya, İrina ve Maşa karakterlerini oynamaları için yaşça büyük oyuncular tercih edilmiştir. Oyun metninde genç kızlar olarak aktarılan karakterleri oynayan oyuncuların orta yaşlı olmalarının izleyiciye bir mesafe kazandırdığı düşünülmektedir. LeCompte bu oyunda diğer oyunlardan farklı olarak, The Wooster Group dışından oyuncuları da davet etmiştir.

Oyunda oyuncuların hareket prensiplerini oluşturan birtakım oyunlar oynandığından bahsedilmektedir. Bu oyunlar, karakter psikolojisini yansıtmayan içerik sunmaktadır, seyirci açısından oyuncunun gizlenmiş kurallar etrafında hareket ettiklerini algıladığı ancak tam ne olduğunu kavrayamadığı oyunun hareket tempolarını oluşturmaktadır. LeCompte’un deyiimiyle oyunlar, oyuncuların natüralizmin tuzaklarına düşmesine engel olmaktadır (Arratia, 1992: 128). Bir başka örnek olarak, Maşa ve Irina gözleri bağlı bir şekilde oynamaktadırlar. Aksiyonun başlaması için gözleri bağlı bir oyuncunun, sahneye yerleştirilen siyah banttan yapılmış “x”in üzerine basması gerekmektedir. Ayrıca Kuligin ve Maşa’nın öpücük sahnesi için LeCompte, Kuligin’in ağzında metal bir para ile Maşa’yı öpmesini, sonra da parayı kulağına götürmesini istemiştir. Bu aksiyon da yine öpücükü doğal yaklaşım sunmadan, absürd bir gerçeklik yaratmak amacıyla yerleştirilmiştir. Bu tür oyunlar arasında, bir oyuncunun hareket etmeye başladığında, diğerlerinin de hareket etmesini sağlayan veya durduğunda, onları da durduran basit oyunlar yer almaktadır.

Hareket dışında oyuncuların aralarındaki diyalogu da kesintiye uğrattıkları anlar olmaktadır. LeCompte, oyuncuların bilinçli bir şekilde unutmalarını istemektedir, çünkü oyunun akışını yeniden sağlamakla görevli olan anlatıcıya alan açılacaktır. Oyun metninde bulunan uzun monologların, anlatıcı Kate Valk’un oyunculara sorular yönelterek bir diyaloga dönüştürmesi de bu nedenledir. Örneğin, oyunun başında yer alan Sonya

karakterinin babasının ölümünü hatırladığı monolog, Kate Valk'un yönlendirmesiyle kesintiye uğratılmaktadır. Böylelikle oyundan alıntılar yapan ve oyundaki sahneleri canlandıran oyuncu arasındaki fark daha da açılmaktadır. LeCompte, oyunda vokal aksiyonlar ve ses efektleriyle de bir atmosfer yaratmayı hedeflemiştir, yine bu kullanımlar da oldukça gerçek dışı düzlemde icra edilmektedir. Kapı çalma sesleri efekt olarak yüksek bir şekilde verilir. Anlatıcının votka içtiği bir sahnede, bardağı koyduğu ve elini aşağıya doğru bıraktığı kısımda yüksek sesli bir cam kırılması efekti verilmektedir. Dolayısıyla oyuncular gerçekleştirdikleri fiziksel ve vokal aksiyonlara daha fazla odaklanarak ve ses efektleriyle kurulan atmosfere hizmet ederek, karakterle özdeşlik kurma gerekliliğini ortadan kaldırmış olurlar. Üç Kız Kardeş metnine çoğunlukla sadık kalınarak çalışılan oyun, televizyon görüntüleri ve ses efektleri kullanılarak icracıların ontolojik sorununu tartışmaya açar. Canlı ve medyatik arasında kalan performans, postmodernizmin melezleştirilmiş kimliğini de ortaya koymaktadır. Oyun, canlı ve medyatik performansın iç içe geçmesiyle, yani oyuncu mevcudiyeti ile ses ve görüntülerin birlikte skorlanmasıyla sahneye taşınmıştır. Ancak LeCompte'un kendi aktarımıyla The Wooster Group herhangi bir sınırlamanın baskısı altında değildir, "her şey oluverir" (Arratia, 1992: 127).

"Kendi metinleri de dahil olmak üzere herhangi bir metnin otoritesini kabul etmeyen birçok çağdaş devise tiyatro eseri, kasıtlı olarak verili olanın ontolojik statüsünü karıştırır; gerçeği kurgudan, oyuncuyu karakterden, oyunculuk yapmayı oyunculuk yapmamaktan ayırmak zorlaşır" (Heddon and Milling, 2006: 209).

LeCompte, Devise tiyatronun neredeyse gerekliliklerinden sayılabilecek otobiyografik bilgi kullanımını, oyuncuların yakınlarını görüntüsü veya sesiyle oyuna dahil ederek, onların mesleki vasıflarını ve becerilerini oyuna katarak sağlamıştır. Örneğin, Kate Valk'un daha önce hemşire olarak çalıştığı hatırlanarak oyuna tekerlekli sandalyeler dahil edilmiştir. Bu sandalyeler üç kız kardeşin hapsolup kaldıklarını sembolik olarak göstermektedir (Arratia, 1992: 124). Bir başka örnek de, Kate Valk'un Güney Pasifik dansları festivaline katılması ve video görüntüleri getirmesiyle, oyunun içerisine dans hareket sekanslarının eklenmesidir. Oyuncular, kadın ve erkeklerin dans figürlerini, sopa ile yapılan hareketlerini izleyerek öğrenmiş ve oyunda uygulamışlardır.

Brace Up! oyunu; Üç Kız Kardeş metnine odaklanıldığı için yazar söyleminin hakimiyeti altında geliştiği düşünülebilir. Ancak Devise tiyatro çalışma yöntemlerinden biri olan bilindik bir kurgusal hikaye seçilerek, ona yönelik sürdürülen sorgulama süreci deneyimlenmiştir. Oyun metninin uzun süre çalışılması, sonuç odaklı çalışmaya engel olmuş, metinde var olan veya olmayan alt katmanlar keşfedilmiştir. Grup üyelerinin hali hazırda mevcut olan çalışmaları oyuna dahil edilmiştir. Oyun seçilmeden önce Japon tiyatrosu çalışıldığı için temel prensipleri oyuna yerleştirilmiştir. Sadece oyuncuların hareket kalitelerinde bulunmamakla beraber, oyunda kullanılan görüntüler Japon geleneğinden

esintiler sunmayı hedeflemiştir. Devise tiyatro örneklerinde karşılaşıldığı tespit edilen oyunlar ve doğaçlamalar, oyuncuların ekip ruhunu korumaları ve aralarındaki enerjiyi seyirciyle paylaşımları konusunda etkili olmuştur. Video görüntüleri ve ses efektleri kullanımı, konvansiyonel tiyatroda bulunan karakterle özdeşlik tutumuna karşı çıkan Devise tiyatro yaklaşımının bir uzantısıdır. Oyuncunun sahne mevcudiyeti, medyatikleştirilmiş öğelerle sekteye uğratılmaktadır. Ayrıca oyuncuların biyografik bilgileri ve becerileri gibi kendi yaşamlarından kattıkları malzemeler, bu oyunun yalnızca bu grupla yapılabileceğini göstererek özgün ve yaratıcı bir Devise tiyatro çalışması meydana getirmektedir. “Neşelen! grubun daha önceki çalışma yapısıyla ilişkili olarak, bir yaşam biçimi haline gelen, devam eden bir projeye derin güvene dayanan, ortak çalışmaya kendini adanmış bir grup insanın ürünü olarak görülmelidir” (Arratia, 1992: 141).

4. SONUÇ

Devise tiyatro, tiyatro gruplarında hem kişisel olarak kendini ifade etmenin, hem de örgütlenmiş veya sivil aktivizmin bir aracıdır ve anlayışın bu bakış açısı, kültürel alışverişin teşvik edilebileceği bir olanak sunmaktadır. Bir oyun tasarlama ve planlama, her zaman diyalojik bir süreçtir ve işbirliğiyle ilişkili uygulamaların ve kişisel paylaşımın yanı sıra, ne ölçüde ve hangi yollarla kültürel müdahale eylemleri olduğuna ilişkin sorular, performans dayalı yaratıcılığın kalıcı temalarından biri olmaya devam etmektedir. Devise tiyatro ile çalışan icracılar, performans estetiğini yeniden değerlendirmiş ve bunun sonucunda performansın fizikselliği yeniden kavramsallaştırılmış ve revize edilmiştir. Bir tiyatro oyunu için temel gereklilikler olarak sayılabilecek olan kurgusal hikaye, yönetmenin vizyonu, oyuncuların belli bir düşünceye hizmet etmeleri, tasarımın belirgin bir estetiğe yoğunlaşması ve bu bağlamdaki dramaturji çalışmaları, merkeziyetçi yanılsamaların uzantısı olarak kabul edilmiştir.

Performans planlaması yapılırken dinamik kalan, kültürel değişim ve alışveriş sürecini değişkenliğe açan bakış açısı, kişilerin sabit konumlarının bir buluşma noktası olarak değil, yeni kimliklerin oluşabileceği estetik bir alan olarak tanıma potansiyeli sunmaktadır. Devise tiyatro ile çalışılan bir performans, o performans meydana getiren kişilerin öznel ve kolektif özelliklerini taşıyarak bir başkasının yaratıcı zekasını içeren kurgusal hikayenin arkasına sığınmaktan vazgeçmiştir. Performansın her alanında baş gösteren bu aktif yaklaşım, onu meydana getiren grup üyelerini özgün kılmaktadır. Etkinlik ile edilgenlik arasında dengede duran edimsellik, yeni toplumsal yazılara, mekan ve mekanda devinen bedenlerin anlatılarını kavramsallaştırmanın farklı yollarına olanak tanımaktadır.

Devise tiyatronun uygulanma biçimleri farklılık gösterdiği için bu makalede anlayışı pratik açıdan açıklayabilmek amacıyla, kendi çalışma yöntemini oluşturan ve birlikte çalıştığı grup üyelerine göre değişiklikler yapan Amerikalı The Wooster Group örnek gösterilmiştir. The Wooster Group, yaratıcı grubun başında bulunan Elizabeth LeCompte'un da etkisiyle, yazarsız ve rotasız bir tiyatro anlayışının izini sürmektedir. Kaynak malzeme olarak oyun metinlerini raslantısal olarak tercih eden, grubun ihtiyaçlarına öncelik veren, teknolojiyi, imaj, görüntü ve sesleri performansa yerleştiren bir şekilde ilerlemektedir. The Wooster Group, Devise tiyatroyu, bir performans planlama sürecine başladığında, grup üyelerinin istekleri ve becerileri doğrultusunda düzenleyen, disiplinlerarası düzlemde malzemeyi bir araya getiren öncü tiyatro grubu örneklerinden biridir.

KAYNAKLAR

- Arratia, E. (1992). Island Hopping Rehearsing the Wooster Group's Brace up!! TDR, 36 (4), 121-142.
- Barton, B. (Ed.) (2008). Collective Creation, Collaboration, and Devising, Canada: Playwrights Canada Press.
- Bicat, T. and Baldwin, C. (2012). Devised and Collaborative Theatre A Practical Guide, UK: The Crowood Press.
- Bierman, J. (1979). Three Places in Rhode Island. TDR, 23 (1), 13-30.
- Dunkelberg, K. (2005). Confrontation, Simulation, Admiration: The Wooster Group's Poor Theater, TDR, 49 (3), 43-57.
- Etchells, T. (1999). Certain Fragments: Contemporary Performance and Forced Entertainment, UK: Routledge.
- Govan, E. Nicholson, H. and Normington, K. (2007). Making a Performance: Devising Histories and Contemporary Practices, UK: Routledge.
- Graham, S. and Hoggeth, S. (2009). The Frantic Assembly, Book of Devising Theatre, UK: Routledge.
- Heddon, D. and Milling, J. (2006). Devising Performance: A Critical History, London: Palgrave Macmillan.
- Kerrigan, S. (2001). The Performer's Guide to the Collaborative Process, Portsmouth: Heinemann.
- Marranca, B. (2003). The Wooster Group: A Dictionary of Ideas, PAJ: A Journal of Performance and Art, 25 (2), 1-18.
- Mee, S. (1992). Chekhov's "Three Sisters" and the Wooster Group's "Brace up!", TDR, 36 (4), 143-153.
- Mermikides, A. and Smart, J. (2010). Devising in Process, London: Palgrave Macmillan.
- Mia, P. (2011). Theatre and Knowing: Considering the Pedagogical Spaces in Devised Theatre, Youth Theatre Journal, 25 (1), 63-74.
- Oddey, A. (1994). Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook, UK: Routledge.
- Savran, D. (1988). Breaking the Rules: The Wooster Group, New York: Theatre Communications Group.

- Uğurlu, G. (2014). Tiyatro'da Ortaklaşa Yaratım ve Türkiye'deki Yansımaları (Devising Theatre). Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Weber, J. E. (2010). Defining Approaches to Collaboratively – Generated Devised Theatre, Boston: Emerson College.

İnternet Kaynakları

- http 1. <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/devise> (Erişim Tarihi: 20.04.2024)

ENDÜSTRİYEL TASARIMDA SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK GİRDİSİNİN MOBİLYA ENDÜSTRİSİ ÜZERİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

• Dr. Öğr. Üyesi Deniz EKMEKÇİOĞLU*

ÖZET

Sürdürülebilirlik kavramı, sorumsuz tüketim ile öne çıkan ekolojik sorumluluk ve uzun vadede doğal kaynakların yönetilme ihtiyacının giderek artması gibi birçok alanı kapsayan kritik bir durum olarak ortaya çıkmıştır. Sürdürülebilirlik için tasarım ise bu eko sistem çerçevesinde hem tasarım literatüründe ve hem de tasarım eğitiminde önemli bir pozisyonda konumlanmaktadır. Sürdürülebilirlik ve sürdürülebilirlik için tasarım kavramları birçok sektörlerde olduğu gibi mobilya endüstrisinin de gündeminde bulunmaktadır. Mobilya günümüzde hızlı tüketim ürünlerinden biri olmakla birlikte, tüketim davranışlarından dolayı çevresel sorunlara da yol açmaktadır. Fakat sürdürülebilir tasarım uygulamalarının önemi birçok akademik yayında vurgulanmasına rağmen sınırlı olarak uygulanması ve endüstride bu yaklaşımın karşılığının sınırlı olması bir problem olarak tanımlanmaktadır. Bu çerçevede araştırmada, Doğanlar Mobilya Grubu Tasarım Merkezi örneği ele alınarak, mobilya sektöründe sürdürülebilirlik yaklaşımlarının endüstriyel tasarım literatürü altında değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Çalışma, mobilya sektöründe en az beş yıllık deneyime sahip endüstriyel tasarımcılardan oluşan odak grup çalışması ile gerçekleştirilmiştir. Nitel bir yaklaşımla ele alınan araştırmada, odak grup tartışması tematik ve tümevarım bir yaklaşım kullanılarak analiz edilmiş ve veriler sistematik olarak SWOT kategorilerine göre sınıflandırılmıştır. Ayrıca, çalışmanın tasarımda sürdürülebilirlik ilkelerine yaptığı vurgu, mobilya endüstrisinde sürdürülebilir tasarım uygulamalarının sınırlı bir şekilde uygulanmasına yönelik küresel eleştirilerle de uyumlu olarak ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik için tasarım, Mobilya tasarımı, Endüstriyel tasarım.

* Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, deniz.ekmekcioglu@omu.edu.tr,
ORCID: 0000-0003-2772-5784

EVALUATION OF SUSTAINABILITY INPUT IN INDUSTRIAL DESIGN THROUGH THE FURNITURE INDUSTRY

• Asist. Prof. Dr. Deniz EKMEKÇİOĞLU*

ABSTRACT

The concept of sustainability has become a critical issue covering various areas, including ecological responsibility and the need to manage natural resources in the long term. Design for sustainability holds a significant position in design literature and education within this ecosystem. The furniture industry, like many other sectors, is currently focused on sustainability and design for sustainability. Despite being one of the fastest consuming products, furniture also contributes to environmental problems due to this consumption behavior. Although sustainable design practices are emphasised in many academic publications, their limited global implementation, the need for more research and practical application, and the lack of response from the industry present significant problems. This study aims to evaluate the sustainability of the furniture sector, specifically focusing on Doğanlar Furniture Group Design Center, within the context of industrial design literature. The study analysed a focus group of industrial designers with at least five years of experience in the furniture industry. A qualitative approach was used to analyse the focus group discussion thematically and inductively. The data was systematically classified according to SWOT categories. The aim of this approach was to gain a comprehensive understanding of the participants' perspectives and experiences and facilitate a holistic assessment of sustainability-oriented design in the furniture industry. Additionally, the study's emphasis on sustainability principles in design aligns with global criticism of the limited implementation of sustainable design practices in the furniture industry.

Keywords: Design for Sustainability, Furniture Design, Industrial Design.

* Ondokuz Mayıs University, Faculty of Fine Arts, Department of Industrial Design, deniz.ekmekcioglu@omu.edu.tr,
ORCID: 0000-0003-2772-5784

1. GİRİŞ

Ekonomik büyüme çerçevesinde tüketilen kaynaklar ile dünyanın mevcut kaynaklarının kapasitesi aşarak ciddi bir ekolojik problem ortaya çıkmıştır (Wu ve Bai, 2022: 2). Ortaya çıkan tahribatlar sonucunda küresel anlamda iklim değişikliği, insanların refah seviyesinde azalma, çevresel sorunlar, güvenlik tehditleri gibi problemlerle karşı karşıya kalınmıştır (Ali vd., 2023). Tüm bu durumlar beraberinde çeşitli aşamalar sonucunda sürdürülebilirlik kavramını ortaya çıkarmıştır.

Sürdürülebilirlik, ekolojik sorumluluk ve uzun vadeli kaynak yönetimi ihtiyacının giderek daha fazla kabul görmesini önceleyen, birçok alanı kapsayan kritik bir durum olarak ortaya çıkmıştır (Kennedy, 2003: 1861). Bu durum, ekolojik sınırların belirlenmesi ve kurumsal sürdürülebilirlik ihtiyacı da dahil olmak üzere çevresel, sosyal ve ekonomik birçok faktörden etkilenmiştir. Ayrıca, sürdürülebilirlik kavramının yatırımcılar tarafından kabul görmesi ve sürdürülebilir tedarik zinciri göstergelerinin değerlendirilmesi, sürdürülebilirliğin temel bir iş ilkesi olarak gelişmesine katkıda bulunmuştur (Whiteman vd., 2012: 309). Bu durum sadece ekolojik alanları değil iş dünyası ve sektörleri de etkileyen bir yapıya dönüşmesini sağlamıştır.

Sürdürülebilirlik kavramı farklı sektörlerde olduğu gibi günümüzde mobilya endüstrisinde de öne çıkmaktadır. Mobilya, günümüzde hızlı tüketim ürünlerinden biri haline gelmekle birlikte bu tüketim davranışından dolayı çevresel sorunlara da yol açmaktadır (Roy vd., 2023). Bu anlamda sürdürülebilirliğin mobilya endüstrisiyle ilişkisinin artması ve bilinç düzeyinin geliştirilmesi gerekmektedir. Sürdürülebilir tasarım uygulamalarının önemi birçok akademik yayında vurgulanmasına rağmen küresel olarak sınırlı bir şekilde uygulanması, uygulama ve araştırma açısından daha fazla adım atılması ve endüstride kısıtlı karşılık bulması önemli bir problem olarak karşımıza çıkmaktadır (Ceschin ve Gaziulusoy, 2016: 120). Son yıllarda sürdürülebilirliğe yönelik artan ilgi, aynı zamanda sürdürülebilir tasarım alanında pratik uygulama ve araştırma konusunda daha fazla çaba gösterilmesi gerektiğini de göstermektedir (Şahin ve Dostoğlu, 2015).

Bu bağlamda, çalışmanın amacı, mobilya endüstrisi çerçevesinde endüstriyel tasarımda sürdürülebilirlik girdisinin değerlendirilmesidir. Çalışmada Doğtaş Mobilya, Kelebek Mobilya gibi markaları bünyesinde bulunduran Doğanlar Mobilya Grubu'nun Doğanlar Mobilya Grubu Tasarım Merkezi örneğine odaklanarak, mobilya sektöründe sürdürülebilirlik odaklı tasarımı değerlendirmek için nitel bir yaklaşım kullanılmaktadır. Araştırma, mobilya sektöründe en az beş yıllık deneyime sahip endüstriyel tasarımcılardan oluşan bir odak grupla gerçekleştirilmiştir. Odak grup tartışmaları tematik ve tümevarım bir yaklaşım kullanılarak analiz edilmiş ve veriler sistematik olarak SWOT

kategorilerine göre sınıflandırılmıştır.

2. SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Sürdürülebilirlik, kaynakların verimli kullanılmasını sağlayan, bugünün yanında gelecek nesillerin de ihtiyaçlarının karşılanmasını hedefleyen ve sürdürülebilir kalkınma ile nesiller boyunca insanlık ve doğa arasında dengeyi destekleyen bir stratejidir (Brundtland vd., 1987: 11). Sürdürülebilirlik, çeşitli disiplinler ve bağlamlarda gelişen geniş ve çok yönlü bir kavramdır. Sürdürülebilirliğin ortaya çıkışı tarihsel, ekolojik ve ekonomik faktörlerden etkilenmiş, farklı alanlarda temel bir ilke olarak kabul edilmesine yol açmıştır. Sürdürülebilirlik kavramı, sorumlu kaynak yönetimi ve ekolojik denge ihtiyacına ilişkin artan farkındalığı yansıtan ekolojik ve çevresel hareketler tarafından şekillendirilmiştir (Rogers, 2022: 20). Ayrıca, sürdürülebilirliğin ortaya çıkışı kurumsal sosyal sorumluluk, uluslararası iş dünyası ve sürdürülebilir kalkınma girişimlerinin evrimiyle yakından bağlantılıdır ve kurumsal bağlamlarda etik ve sorumlu uygulamalara duyulan ihtiyacı da vurgulamaktadır (Gomez-Trujillo ve Gonzalez-Perez, 2020; Yang ve Yan, 2020).

Sürdürülebilirlik gezegenimizdeki hayattan oluşan entegre doğal sistemlerin geliştirilmesi ve iyileştirilmesiyle ilgilidir ve ekolojik sistemler bir denge içinde gelecek nesillere de bir zarar vermeden kullanılmasıdır. (Egger, 2006; Brundtland vd., 1987). Sürdürülebilirlik araştırmaların ve tanımların eşliğinde üç boyut üzerinden incelenmektedir. Bunlar ekolojik, ekonomik ve sosyal sürdürülebilirliktir. Sürdürülebilirliği başarmak için bu üç ölçü üzerinde çalışmak gerekmektedir (Hassan and Lee, 2014: 1269). Çevresel sürdürülebilirlik, bugünün ve gelecek nesillerin kaynak ve hizmet ihtiyaçlarını, bunları sağlayan ekosistemin sağlığından taviz vermeden sağlanmasıdır (Morelli, 2011: 2). Ekonomik sürdürülebilirlik, bugünün tüketim seviyelerini geleceğin ihtiyaçlarını yok saymadan karşılayan üretim sistemidir. Ekonomik sistemin kendi sürdürülebilirliğidir (Basiago, 1999: 148). Sosyal sürdürülebilirlik, sosyal sermayenin sürdürülmesidir (Godland, 2002: 483) ve sosyal sermaye ise toplum için temel çerçeveyi oluşturan yatırım ve hizmetlerdir. Sosyal sürdürülebilirlik, insan ihtiyaçlarının anlaşılması, refahın sağlanması sürecidir (Woodcraft vd., 2011). Bu çerçevede sürdürülebilirlik için tasarım değerlendirildiğinde çok boyutlu bir yapı ortaya çıkmaktadır.

2.1. Sürdürülebilirlik için Tasarım

Kitlesel aşırı tüketim, finansal kriz, küresel iklim krizi etkisiyle de birlikte tasarımcıların her geçen gün toplum için iyi olanı yapma motivasyonları artmaktadır. Geleneksel çevresel yönetimin kirlilik kontrolünden önleyici ve daha temiz üretim stratejilerine döndüğü dünyada, artık tasarımcılar da daha çevre dostu ürünler ve sürdürülebilir bir

dünya için çözümler geliştirme noktasında daha çok sorumluluk taşımaktadır (Allameh ve Haydari, 2020).

Sürdürülebilirlik için tasarım, ekonomik uygulanabilirliği sağlarken çevre ve toplum üzerindeki olumsuz etkileri en aza indirmeyi amaçlayan çevresel, sosyal ve ekonomik hususları ürün, hizmet ve sistem çerçevesinde tasarım sürecine entegre etme yaklaşımını ifade etmektedir (Yan vd., 2012: 1637). Bu kavram, eko tasarım veya çevre için tasarım uygulamalarından, ürünlerin sosyal ve etik yönleri de dahil olmak üzere daha geniş etkileri kapsayacak şekilde genişlemiştir (Jelena & Sidorenko, 2022). Ekolojik tasarım stratejileri artık sürdürülebilirlik için tasarım sosyal, ekonomik ve kurumsal bakış açılarına entegre olurken, standardize edilmiş seri üretimlerin ötesinde kendi kimliğine sahip olmak adına fırsatlar da sunmaktadır. Bu anlamda, üretim ile birlikte tüketimin de eko-verimliliği ve sürdürülebilir tüketim olduğuyla ilgili tipik bir kazan-kazan durumunu öne sürmektedir (Spangenberg, 2013: 548). Sürdürülebilir tasarım, bir ürünün genel sürdürülebilirlik etkilerinin azaltılmasında çok önemli olmak ile birlikte ürün tasarım süreci, bir ürünün sürdürülebilirlik etkilerinin önemli bir kısmını belirleyebilmektedir (Delaney and Liu, 2022). Kullanım yoğunluğunun iyileştirilmesi gibi tekniklerden ziyade sosyo-kültürel iyileştirme olanaklarının tespit edilmesi, eko-tasarımda daha iyi sonuçlara yol açmakta ve sürdürülebilirlik için tasarım için doğru bir adım olarak kurgulanmaktadır (Allameh ve Heidari, 2018).

Sürdürülebilirlik, konunun önemi nedeniyle ürün inovasyonu ile de bağlantılıdır. Tasarım odaklı inovasyonun birçok başarılı uygulaması ve ürün inovasyonunda sürdürülebilirliğin uygulanmasına yönelik yöntemler bulunmaktadır (Schulte ve Hallstedt, 2018; Villamil, ve Hallstedt, 2018). Tasarımcıların sürdürülebilir bir toplum geliştirmedeki rolü sadece sürdürülebilir ürünler yaratmakla sınırlı değil, aynı zamanda sürdürülebilirliği teşvik eden ve toplumun daha geniş bir kesimi tarafından kabul görecektür ürünler, süreçler ve hizmetler tasarlamayı da içerir (Stegall 2006; Buchanan 1989). Tasarım alanlarında sürdürülebilirlik yaklaşımları tasarlanan ürünün sürdürülebilir yapıda olması ile birlikte kullanıcıların ürün aracılığı ile sürdürülebilir davranış sergilemesi olarak iki farklı şekilde ele alınmaktadır. Bu çerçevede kullanıcı davranışı ve sürdürülebilirliği de tasarım çerçevesinde de tartışmak gerekmektedir.

2.2. Kullanıcı Davranışları ve Sürdürülebilirlik

Kullanıcı davranışı, sürdürülebilirlik ve tasarım arasındaki ilişki karmaşık ve çok boyutlu bir etkileşimdir. Sürdürülebilir davranış için tasarım (DfSB), ürünlerin, sistemlerin ve müdahalelerin tasarımı yoluyla sürdürülebilir davranışları etkilemeye ve teşvik etmeye yönelik kasıtlı çabaları içerir (Lockton vd., 2010: 384). Ürün yaşam döngüsü boyunca

çevresel, ekonomik ve sosyal etkileri dikkate alan stratejileri ve algıları kapsar ve kullanıcı davranış değişikliğini desteklemek için ürün tasarımı yoluyla çevresel bilgileri bilgilendirmeyi amaçlar (Lilley, 2009; Tunprawat vd., 2017).

Sürdürülebilir davranış ihtiyacı, sürdürülebilir kalkınma konusundaki küresel tartışmaya nispeten yeni bir konu getirirken, sürdürülebilir davranış, yalnızca ürün ve hizmetleri değil, bununla birlikte ihtiyaç ve isteklerin tanımlanmasıyla karşılaşma biçimini de sorgulamaktadır (Vezzoli, 2003). Bu sorgulamalar aslında tasarımcılara da yeni sorumluluklar tanımlamaktayken, toplum için katkı sağlayabilecekleri konusunu da gündeme getirebilmektedir. Sürdürülebilir davranışın “tasarlanması”, ürünlerin kullanım sırasındaki sosyal ve çevresel etkilerini azaltmak için tasarımın kullanıcı davranışını nasıl etkileyebileceğini keşfetme konusunu destekleyen stratejik bir yöndür (Strategic Direction, 2008: 30). DfSB için kullanıcı araştırma yöntemlerinin sınıflandırılması, sürdürülebilirlik için kullanıcı davranışını anlamaya ve etkilemeye yönelik çeşitli yaklaşımlar hakkında fikir vermektedir (Dae and Boks, 2015: 683).

2.3. Mobilya Tasarımında Sürdürülebilirlik

Geleneksel üretim ve tüketimin dünya üzerindeki olumsuz etkilerine yönelik farkındalık, sürdürülebilir faaliyetlerin hem şirketlerin hem de tüketicilerin uygulamalarına dahil edilmesini amaçlayan sosyal bir yeniden yönelime de yol açmıştır. Şirketler olumsuz çevresel ve sosyal etkilerini en aza indirmeyi amaçlayan sürdürülebilir faaliyetler konusunda giderek daha duyarlı hale gelmektedir. Ayrıca, ister mevzuatlar olsun isterse toplumun kendisi de ürün, hizmet, süreç ve iş modellerindeki yeniliklere daha sürdürülebilir bir kalkınma için daha büyük bir sorumluluğun eşlik etmesini talep etmektedir (Kneip vd, 2019; Barbaritano ve Savelli, 2021). Bu çerçevede yeni ürün geliştirme sürecinde getirdiği ekonomik ve çevresel faydaların etkisiyle tasarım süreçlerine sürdürülebilirliği dahil etmenin önemi son yıllarda giderek artmıştır. Mobilya endüstrisinde de çevresel sorumluluklara karşı tüketici ilgisinde artış görülmektedir (Barbaritano ve Savelli, 2021).

Mobilya ürünlerinin tasarımı, tüketicilerin eko ürünlere ve sürdürülebilirlik değerlerine olan ilgisinin artmasından etkilenmektedir. Ancak, sürdürülebilir mobilya ürünlerine olan talep yüksek olmasına rağmen, mobilya tasarımında sürdürülebilirlik özelliklerinin standardizasyonu hala sağlanamamıştır (Muhammed Suandi vd., 2022). Mobilya tasarımında sürdürülebilir tasarım, uygulama, süreç/metodoloji ve sertifikasyona odaklanma, ürün geliştirme sürecinin tüm aşamalarında yetersiz kalmakta; tasarımcıları gelecekteki olası talepleri karşılamak için yaratıcı ve sürdürülebilir mobilya tasarımları üretmeye teşvik edecek mobilya tasarımına göre uyarlanmış yeni yöntemleri veya tasarım

konseptlerini endüstri beklentisi ve satış odaklı tasarım stratejileri sonucunda gözden kaçırmaktadır (Taha vd., 2018; Ratnasingam, 2017).

Küresel değer zincirlerinde sürdürülebilirliğe ilişkin mobilya endüstrisinden edinilen bilgiler değerli olmaktadır. Kullanıcı davranışlarını, malzeme tedarikini ve üretimin çevresel uygulamalar açısından nasıl geliştirildiğini anlamak, sürdürülebilirliği mobilya tasarım süreçlerine entegre etmek için pratik rehberlik sağlayabilmektedir (Marchi vd., 2013: 301). Ayrıca, İtalyan mobilya sektörü örneğinde olduğu gibi Döngüsel Ekonomi kavramının araştırılması, sürdürülebilirlik ve kalite yönetiminin mobilya tasarım ve üretimine nasıl entegre edilebileceğine dair değerli perspektifler sunabilecek bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır (Barbaritano vd., 2019).

Kullanıcı beklentilerini değerlendirmek ve günümüz trendlerinin işaret ettiği noktalar analiz edildiğinde mobilya tasarımında sürdürülebilir uygulamalarla ilgili zorlukları ve fırsatları ele almak oldukça önemli bir durum olmaktadır. Sürdürülebilir mobilya tasarımında özelleştirme, biyomimikri, rekabet gücü ve ürün iletişimi üzerine bir literatür çalışması, firma rekabet gücünün tasarımdaki yeşil uygulamalardan ve tüketicilerle ilişkili iletişimden nasıl etkilenebileceğine dair değerli bilgiler sağlamaktadır (Bumgardner ve Nicholls, 2020). Ayrıca, ahşap ürünleri ve mobilya endüstrilerinde çevresel, sosyal ve yönetişimin benimsenmesinin etkisini anlamak, mobilya sektöründe sürdürülebilirlikle ilgili zorluklara ve farkındalığa ışık tutabilecek yapılardır (Ratnasingam vd., 2023: 1438).

3. METODOLOJİ

Araştırmada, mobilya endüstrisinde sürdürülebilirlik odaklı tasarım çerçevesini değerlendirmek için nitel bir yaklaşım kullanılmıştır. Mobilya sektöründe sürdürülebilirlik için tasarımı değerlendirmesinde örnek durum olarak Doğanlar Mobilya Grubu Tasarım Merkezi ele alınmıştır. Tasarım merkezinde tam zamanlı veya yarı zamanlı faaliyet gösteren en az 5 yıllık deneyime sahip 10 endüstriyel tasarımcıdan oluşturulan bir odak grup oluşturulmuştur. Sürdürülebilirlik için tasarım konusunun mobilya sektörü çerçevesinde değerlendirilmesi SWOT analizi çerçevesinde yarı yapılandırılmış olarak sağlanmıştır. Odak grup tartışmalarının analizi, odak gruplarından çıkan tartışma ve temalardan türetilen tematik ve tümevarım bir yaklaşım kullanılarak gerçekleştirilmiştir (Vlados, 2019). Odak grup görüşmelerinden toplanan veriler yazıya dökülmüş, kodlanmış ve değişkenleri iç faktörlere göre güçlü ve zayıf yönler, dış faktörlere göre de fırsatlar ve tehditler olmak üzere dört SWOT kategorisinde sınıflandırılmıştır (Gürel ve Tat, 2017).

SWOT analizinin uygulanması, nitel bir analitik çerçeve ile uyumlu hale getirilerek

araştırılan konunun kapsamlı ve bütüncül bir şekilde değerlendirilmesi sağlanmıştır (Büyüközkan ve Ilıcak, 2019). Çalışma, SWOT analizinin nitel analitik çerçeveler için uygunluğuyla uyumlu olan çok perspektifli bir yaklaşım benimseyerek önyargılardan kaçınmayı amaçlamıştır. Odak grup tartışmalarından toplanan veriler yazıya dökülmüş, kodlanmış ve değişkenleri dört kategoride sınıflandırmak ve özetlemek için sistematik olarak analiz edilmiştir (Onwuegbuzie vd., 2009). Bu yaklaşım, çalışmanın nitel doğasına uygun olarak katılımcıların bakış açılarının ve deneyimlerinin kapsamlı bir şekilde anlaşılmasını kolaylaştırmıştır. Odak grup tartışmalarının kullanılması, farklı bakış açıları için bir platform sağlayarak mobilya endüstrisinde sürdürülebilirlik odaklı tasarımın bütüncül bir şekilde değerlendirilmesine katkıda bulunmuştur.

4. BULGULAR

Yapılan odak grup çalışması çerçevesinde katılımcıların sürdürülebilirlik için tasarım yaklaşımının mobilya sektörü tarafından ele alındığında oluşan yeni durum için “güçlü yönleri”, “zayıf yönleri”, “fırsatları” ve “tehditleri” değerlendirmeleri istenmiştir. Yapılan görüşme sonucunda tematik kodlama yapılarak bu başlıklar altındaki yaklaşımlar oluşturulmuştur (Tablo 1).

Tablo1. Doğtaş/Kelebek Tasarım Merkezi ile yapılan Odak Grup SWOT Analizi

Güçlü Yönler	Zayıf Yönler
- Markanın Gücü - Üretim Kapasitesi - Sürdürülebilirlik Pazarına Lojistik olarak yakınlık - Markanın globalleşme yolculuğu - Sektörel avantaj - Tasarım ekibinin bu konuda bilinçli olması - Yurtdışı satış kanalının olması - E-ticaret altyapısının olması - Şirketin trendleri güncel olarak takip etmesi	- Ekonomik sınırlandırmalar - Toplumun bilinçsizliği - Mevcut üretim altyapısının uygun olmaması - Sektörün hızlı tüketimi sahiplenmesi - Kolayına kaçma - Sektörün tutuculuğu - Takip edilen trendlerin pazara uyarlanamaması
Fırsatlar	Tehditler
- Bilinçli tüketici kitlesinin oluşması - Konuya özelleşmiş pazarın oluşması - Firmanın değerlendirebilecek atığının bulunması - Teknoloji altyapısına erişimin olması - Geri dönüştürülebilir malzemenin kullanılması - Trendlerin bu yöne evrilmesi - Mobilya sektörünün hareket alanının genişliği - Niş marka oluşturulabileceği - Sektörde e-ticaretin olması	- Seri üretime uygunluğunun bilinmemesi - Maliyetlerin artışı - Müşterinin marka algısının değişmesi - Bilinçli tüketicinin alım gücünün düşük olması - Bilinçsiz müşterinin yoğunluğu - Kullanıcı profiline çok çeşitli olması - Butik firmaların konuyu benimsemesi ve hızlı hareket edebilmesi

4.1. Mobilya Endüstrisinde Sürdürülebilirlik için Tasarım Uygulamalarının Güçlü Yönleri

Katılımcıların, mobilya endüstrisinde sürdürülebilirlik için tasarım uygulamalarında belirledikleri güçlü yönler “markanın gücü”, “üretim kapasitesi”, “sürdürülebilirlik pazarına lojistik olarak yakınlık”, “markanın globalleşme yolculuğu”, “sektörel avantaj”, “tasarım ekibinin bu konuda bilinçli olması”, “yurtdışı satış kanalının olması” “e-ticaret altyapısının olması”, “şirketin trendleri güncel olarak takip etmesi” olarak alt temalara ayrıştırılmıştır.

“Markanın gücü”, müşteri sadakati ve pazarlama açısından avantaj sağlamaktadır. Firmanın marka tanınırlığı yeni açılacak bir alan için itici güç oluşturabilmektedir.

“Sürdürülebilirlik konusunda mobilya endüstrisinin güçlü yönü aslında tasarımcılara yenilikçilik konusunda fırsatlar tanınmasıdır.”

Katılımcılar, mobilya sektörü çerçevesinde sürdürülebilirlik konusunu ele aldığı anda tasarımcılar için yeni bir çerçeve ve yeni bir çalışma alanı geliştiğini aktarmaktadır. Bu durumun yeni ürünlerin tasarımı için fırsatlar oluşturduğu belirtilmektedir. Markanın güçlü bir pazarlama dili olması ve pazarda kabul edilmiş bir yapısının bulunması tasarım yolu ile kullanıcılara sürdürülebilir bir davranışın aktarımında kolaylık sağlamaktadır.

“Üretim kapasitesi”, marka gücü ile birlikte değerlendirilmektedir. Artan üretim kapasitesi, talebi karşılamak için fırsatlar yaratabilir. Üretim kapasitesi ile birlikte firmaların sürdürülebilirlik çerçevesinde malzeme tedarik zincirinin kuvvetli olması bu süreçleri oldukça destekleyeceği belirtilmektedir. Tedarikçiler ile birçok mobilya firması aynı ilişki çerçevesindedir. Özellikle sürdürülebilirlik için tasarımın malzeme ve üretim yöntemleri açısından değerlendirilmesi, tasarımcılar ile birlikte üretim paydaşlarının sıkı bir iletişimin kurmasıyla mümkün olacaktır.

Bu çerçevede “sürdürülebilir ürünler için oluşan pazara lojistik olarak yakınlık” da bir lojistik avantaj olarak düşünülerek, sürdürülebilir ürünlerin daha etkili bir şekilde dağıtılmasına ve satılmasına yardımcı olabileceği aktarılmaktadır. Üretim lokasyonlarının stratejik bölgelerde konumlanması, Avrupa pazarına yakınlık özellikle sürdürülebilirlik çerçevesinde ticari başarıyı da ortaya koymada yardımcı olacağı ön görülmektedir.

“Sürdürülebilir bir ürün tasarlıyor olsam bile ürünü satabileceğim bir pazar olmalı. Ben de bu pazara aslında ulaşabiliyorum. Lojistik olarak Avrupa’ya yakın olmak bir avantajdır.”

“Markanın globalleşme yolculuğu” hedefi de özellikle mobilya firmaları için sürdürülebilirlik konusunda güçlü yön olarak tanımlanmaktadır. Çünkü globalleşme, yeni pazarlara ulaşma fırsatları sunabilirken, sürdürülebilirlik teması ile marka konumlandırılması yapılmasına da fırsatlar sağlayacaktır. Bu çerçevede “Sektörel avantaj” sektöre özgü sürdürülebilirlik teması çerçevesinde avantajlar sağlayacağı vurgulanmaktadır.

“Buzdolabı ya da plastik üretimi yapan firmalardan ziyade aslında doğal ürün kullanma potansiyeli olan bir endüstride bulunduğumuz düşünülürse, sürdürülebilir ürün tasarlama ihtimali avantajlı sayılabilmektedir.”

Mobilya, kullanıcısı ile direkt etkileşimde olan bir ürün olmak ile birlikte, trendler ve kullanıcı etkileşimi ile de hızlı bir dönüşüm ve konumlandırma gerçekleştirilmesi özellikle malzeme temalı yaklaşımlar ışığında sürdürülebilir davranış için tasarım temasını da ön plana çıkartacaktır.

Endüstriyel tasarım eğitiminin özellikle son 10 yılda sürdürülebilirlik temasını vurgulaması bu konuda bilinçli endüstriyel tasarımcı mezun kitlesinin oluşmasını sağlamaktadır. Bu durum da firmaların özellikle tasarım perspektifinde sürdürülebilirlik politikalarını daha rahat yürütebilmesini sağlamaktadır.

“Tasarım ekibinin bilinçli olması bilinçli tasarım ve sürdürülebilirlik hedeflerine uygun ürünlerin geliştirilmesini sağlamaktadır.”

“Bence bunu uygulayabilecek bir tasarım ekibinin olması sürecin en kritik noktasıdır.”

“Genç, bilinçli, doğaya saygılı ve hepimiz hayvan severiz.”

“Yurtdışı satış kanalının olması” mobilya sektöründe globalleşme, yeni pazarlara ulaşma ve markanın uluslararası alanda tanınmasına olanak tanımaktadır. Marka kendisini sürdürülebilir tasarımın ön planda olduğu bir konuma yerleştirecekse, yurtdışında da benzer değerlere sahip müşterilere ulaşabilmesi için etkili bir yurtdışı satış kanalına sahip olmasının önemi vurgulanmaktadır.

“Yurtdışı satış kanalları, markanın sürdürülebilir ürünlerini farklı coğrafi bölgelerdeki müşterilere sunma fırsatı sağlayacaktır.”

“E-ticaret altyapısının olması” sürdürülebilir tasarımın değerlendirildiği bir sektörde, e-ticaret altyapısının olması markanın çevrimiçi olarak ürünlerini sergileyebilmesini ve satış yapabilmesini kolaylaştıracağı belirtilmektedir. Özellikle hem yurtdışı satış kanalları hem de globalleşme yolculuğu çerçevesinde sürdürülebilir ürünler markalar için kuvvetli bir pazar aracı haline gelebilirler. Online alışveriş yapan kullanıcı kitlesinin sürdürülebilirlik kavramını da incelemesi önemli bir ayrıntı olarak değerlendirilmektedir.

“Müşterilerin çevrimiçi alışveriş tercihleri göz önüne alındığında, markanın e-ticaret altyapısının güçlü olması, sürdürülebilir ürünleri daha geniş bir kitleye ulaştırmasını sağlar.”

“Şirketin trendleri güncel olarak takip etmesi” sürdürülebilir tasarım için, zaman içinde değişen trendlere uyum sağlaması için önemlidir. Şirketin trendleri takip etmesi, sürdürülebilir tasarım ve üretim konusundaki bilinci güncel tutarak pazarın beklentilerine hızlı bir şekilde cevap vermesini sağlayacaktır. Ayrıca dönüşen trendlerin günümüzde sürdürülebilirliği işaret etmesi mobilya endüstrisinin de bu yöne ileride bir gün döneceğine işaret etmektedir.

4.2. Mobilya Endüstrisinde Sürdürülebilirlik için Tasarım Uygulamalarının Zayıf Yönleri

Mobilya endüstrisinde sürdürülebilirlik için tasarım uygulamalarının zayıf yönleri “ekonomik sınırlandırmalar”, “toplumun bilinçsizliği”, “mevcut üretim altyapısının uygun olmaması”, “içinde bulunulan pazarın uyuşmaması”, “sektörün hızlı tüketimi sahiplenmesi”, “kolayına kaçma”, “sektörün tutuculuğu” ve “takip edilen trendlerin pazara yarlanamaması” olarak alt temalara kategorize edilmiştir.

“Ekonomik sınırlandırmalar” mobilya sektöründe ürün tasarımı için oldukça belirleyici bir rol oynadığı belirtilmektedir. Tasarlanan ürünlerinin belirlenen ekonomik parametreler içerisinde kalarak piyasa sunulması gerekmektedir. Bu da sektöre yeni bir girdi olarak sürdürülebilirliğin kısıtlı bir şekilde uygulanması veya hiç dikkate alınmaması şeklinde sonuçlanmaktadır.

“Özellikle ürünler için piyasanın ekonomik beklentisi yenilikçilik açısından bizi birçok konuda kısıtlamaktadır.”

“Toplumun bilinçsizliği” sürdürülebilirlik için tasarlanan ürünlerin piyasada karşılığının bulunmaması ve istenilen ticari başarının gerçekleşmemesi ile sonuçlanabilirliği özellikle vurgulanmaktadır.

“Günümüzde sürdürülebilirlik konusunun iyi bilinmesine rağmen sektörde itici bir güç haline gelememesinin en büyük nedenlerinden bir tanesi toplumun sürdürülebilirlik konusunda bilinçsiz olmasıdır.”

Toplum bilinçsizliği firmaların hedef müşterilerini de şekillendirmektedir. Sürdürülebilir ürünleri tercih eden kullanıcı kitlesi mobilya sektörü için oldukça kısıtlı ve niş olarak tanımlanmaktadır.

“Mevcut üretim altyapısının uygun olmaması” oldukça önemli bir kriter olarak belirtilmektedir. Ne kadar sürdürülebilir ürünler tasarımcılar tarafından hayata geçirilmek istense de firmaların altyapılarının bu tür ürünler için uygun olmaması, gerekli hammaddenin işlenmesinin sağlanamaması, geri dönüştürülemeyen atıkların mevcut üretim bantlarından çıktısı olması temel problemlerin başında gelmektedir. Altyapının sürdürülebilirlik için uygun hale getirilmesinin maliyet açısından külfetli olması da firmaları bu konuda yatırım yapmaya teşvik etmemektedir.

“Firmaların geri dönüştürülmüş sunta için görüşmeleri olmakta ama maliyet ve mevcut üretim bandına uygunluğu konusunda soru işaretleri oluşmaktadır.”

“Sektörün hızlı tüketimi sahiplenmesi” hem tüketicilerin hem de üreticilerin kısa ömürlü ürünleri tercih etmelerine yol açtığı belirtilmektedir. Özellikle bu durum sürdürülebilirlik için tasarım amaçlarına ters düşmektedir. Çünkü sürdürülebilir ürünler genellikle daha uzun ömürlüdür ve yeniden kullanım veya geri dönüşüme daha uygun olması gerektiği özellikle tasarımcılar tarafından vurgulanmaktadır.

“Markalar, hızlı tüketim trendine meydan okuyarak, dayanıklı, kaliteli ve sürdürülebilir ürünleri teşvik etmeye yönelik stratejiler geliştirebilir. Fakat müşteri eğitimi ve farkındalık yaratma çabalarını gerektirecektir”

“Kolayına kaçmak” hem tüketici hem de üretici için tasarımcılar tarafından gözlemlenen bir davranış biçimi olarak belirtilmektedir. Kullanıcı çerçevesinde mevcut üretim ve tedarik hızı uygun ürünlerin tercih edilmesi sürdürülebilir davranışın mobilya üzerinden etkisini azaltmaktadır. Bunun ile birlikte tedariki kolay hammadde ile üretim yapmak üreticinin de tercih ettiği bir pozisyon olarak konumlandırılmaktadır.

“Sektörün tutuculuğu” çerçevesinde mobilya endüstrisinin genellikle geleneksel ve tutucu bir sektör olduğu belirtilmektedir. Tasarım, üretim ve pazarlama süreçlerinde uzun yıllardır benimsenmiş kalıplar ve yöntemler bulunmaktadır.

“Tutuculuk, sürdürülebilir tasarımın benimsenmesini zorlaştırmaktadır, çünkü sektördeki geleneksel normlara uymak, yeni ve sürdürülebilir malzeme ve üretim yöntemlerini benimsemeyi engellemektedir.”

Yenilikçi sürdürülebilir tasarım çözümleri genellikle sektörde kabul görmemiş veya yeterince anlaşılmamış olabilir. Bu nedenle, sektördeki tutuculuk, yeni fikirlerin ve sürdürülebilir uygulamaların yeteri şekilde kabul edilmemesine neden olmaktadır.

“Takip edilen trendlerin pazara uyarlanamaması” diğer zayıf yönlerin ışığında değerlendirilmesi mümkündür. Hem mevcut pazardaki kullanıcı tercihleri hem de üreticilerin mevcut trendleri sürdürülebilir tasarım çerçevesinde değerlendirmemesi tasarım ekiplerinin sürdürülebilirlik çerçevesinde yaklaşımlarını zorlaştırmaktadır.

4.3. Mobilya Endüstrisinde Sürdürülebilirlik için Tasarım Uygulamaları Fırsatları

Mobilya endüstrisinde sürdürülebilirlik için tasarım uygulamaları fırsatları “bilinçli tüketici kitlesinin oluşması”, “konuya özelleşmiş pazarın oluşması”, “firmanın değerlendirebilecek atığının bulunması”, “teknoloji altyapısına erişimin olması”, “geri dönüştürülebilir malzemenin kullanılıyor olması”, “trendlerin bu yöne evrilmesi”, “mobilya sektörünün hareket alanının genişliği”, “niş marka oluşturulabileceği”, “sektörde e-ticaretin olması” olarak alt temalara ayrıştırılmıştır.

“Bilinçli tüketici kitlesinin oluşması” önemli fırsatların başında olarak belirtilmektedir. Ne kadar bilinçsiz tüketici kesimi ağırlıkta olsa da tüketicinin bu konuda bilinçlenmeye başlaması önemli bir fırsat olarak görülmektedir.

“Bilinçli bir tüketici kitlesi oluşmaya başladı. Ayrıca yeni nesil bu konularda daha duyarlı.”

“İnsanların sürdürülebilir markaları tercih etmesi, sosyal sorumlulukta tercihleri de bilinçli kitlenin oluşması da eşdeğer bir şey olsa gerek.”

“Özelleşmiş pazarın oluşması” belirli bir grup tüketicinin sürdürülebilir markaları tercih etmesi, sosyal sorumluluk çerçevesinde oluşan tüketim tercihlerinin de bilinçli kitlenin

oluşmasında eşdeğer olarak görülmektedir. Ayrıca dünyada sürdürülebilirlik trendinin oldukça hızlı yükselmesi ve mobilya sektörünün de bu trendi takip etme zorunluluğunun bulunması önemli bir fırsat olarak tanımlanmaktadır.

“Böyle arayış içerisinde olması için belli bir pazarın oluşması gerekiyor mu? Ya da özelleşmiş pazarın oluşması.”

“Firmanın değerlendirilebilecek atığının bulunması” tasarımcılar tarafından üretim artıklarının farklı fikirlerle tasarıma ve tüketime kazandırılması için olası senaryoların gereklilikleri olarak belirtilmektedir. Örnek olarak yine bir mobilya firması tarafından üretim atığı olarak ortaya çıkan sunta plakalardan sokak hayvanları için barınakların yapılması örnek gösterilmektedir.

“Seri üretim yapan bir firmayız ve çok fazla atık oluşturuyoruz. Atıkları kendi içimizde geri dönüştürebilmemizi bir fırsat olarak görüyorum.”

“Teknoloji altyapısına erişimin olması” firmaların sürdürülebilir altyapıya geçişini de kolaylaştıracağı ön görülmektedir. Akıllı enerji yönetim sistemleri, şirketlere enerji maliyetlerini azaltma ve çevresel etkileri minimize etme fırsatı sunabilir. Bu fırsat ürün tasarımı sürecini de etkileyebilir.

“Geri dönüştürülebilir malzemenin kullanılıyor olması” mobilya sektörünün sürdürülebilir tasarıma geçişindeki en büyük fırsatlardan bir tanesi olarak tanımlanmaktadır. Mobilya üretiminde kullanılan metal gibi bazı malzemelerin geri dönüşüme uygun olması önemli bir detay olarak aktarılmaktadır.

“Mobilya üretiminde kullanılan malzemelerin sürülebilir alternatiflerinin bulunması aslında bizim için çok önemli.”

Mobilyanın ana iskeletini oluşturan malzemelerin bir alternatifi bulabilmekte ya da tedarik edilebilmektedir. Fakat bu yorumları tasarımcılar maliyet kısmını bir kenara bırakarak ifade etmektedir.

“Mobilya sektörünün hareket alanının genişliği” ve “trendlerin bu yöne evrilmesi” sürdürülebilir faaliyet için yeterli alanın bulunması olarak algılanabilmektedir. Geniş bir hareket alanı, yeni pazarlara ve ürün kategorilerine giriş imkânı ve bu alanlar için yeni ürün tasarımı süreçleri sağlayabilir.

“Dünyanın trendlerinin bu yöne evrilmesi de bir fırsattır aslında.”

Geniş bir hareket alanı, sektördeki değişen beklentilere ve dünya genelindeki sürdürülebilirlik eğilimlerine daha hızlı bir şekilde adapte olma yeteneği sağlayabilmektedir. Sürdürülebilirlik odaklı bir vizyon, sektördeki değişimlere liderlik etme şansı da tanıyacaktır. Trendleri güncel olarak takip etmek ve trend takip enstrümanlarını en etkin biçimde kullanılması önemli fırsatlardır.

“Niş marka oluşturulabileceği” özellikle butik markaların hâkim olduğu sürdürülebilir ürün pazarı için önemli bir alternatif olarak belirtilmiştir. Sürdürülebilir bir niş marka, ürün tasarımları ile birlikte çevresel ve sosyal sorumlulukları benimseyen tüketicilere güvenilir bir imaj sunabilir. Etiğe uygun üretim, adil ticaret uygulamaları gibi unsurlar, markanın sürdürülebilirlik konusundaki pazar yerini güncelleyebilir. Ayrıca niş bir marka, sürdürülebilirlik alanında inovatif ve trend yaratıcı çözümler sunarak sektörde öncü olabilir. Yeni malzeme kullanımı, üretim süreçlerinde yenilik ve çevre dostu uygulamalar, markayı diğerlerinden ayıran unsurlar olabilir.

“E-ticaret, mobilya şirketlerine sadece yerel değil, aynı zamanda küresel pazarlara erişim sağlama olanağı tanıyacaktır. Bu da çeşitli pazarlarda sürdürülebilir ürünleri tanıtarak farklı müşteri kitlesine ulaşma şansı sunabilir.”

“Sektörde e-ticaretin olması” mobilya sektöründeki şirketlere sürdürülebilirlikle ilgili çabalarını geniş bir kitleye tanıtmaya ve çevrimiçi satış yapma imkânı sunacağı vurgulanmaktadır. Bu da sürdürülebilir tasarım ve üretim konusundaki çabaların daha etkili bir şekilde iletilmesini ve de uygulanmasına olanak tanınması ile sonuçlanabilecektir.

4.4. Mobilya Endüstrisinde Sürdürülebilirlik için Tasarım Uygulamaları Tehditleri

Mobilya endüstrisinde sürdürülebilirlik için tasarım uygulamaları için tehditler “seri üretime uygunluğunun bilinmemesi”, “maliyetlerin artışı”, “müşterinin marka algısının değişmesi”, “bilinçli tüketicinin alım gücünün düşük olması”, “bilinçsiz müşterinin yoğunluğu”, “kullanıcı profiline çok çeşitli olması”, “butik firmaların konuyu benimsemesi ve hızlı hareket edebilmesi” olarak alt temalara ayrıştırılmıştır.

“Seri üretime uygunluğunun bilinmemesi” tasarlanan ürünün üretiminde büyük problemlere sebep olabileceği belirtilmektedir.

“Hepimiz de sürdürülebilir ürün tasarımına açığız ama günün sonunda bunu seri üretime ve bizim fabrikalarımıza uygun olup olmadığını veya kabul edilebilir bir şey olup olmayacağını bilmiyoruz.”

Seri üretime uygunluk sorunları, tasarım sürecinin normal akışından daha uzun sürmesine, tekrarlanmasına ve düzeltilmesine sebep olabilir. Bu da zaman ve kaynak israfına yol açabilir. Ayrıca seri üretime geçişin etkili bir şekilde yapılamaması, rekabet avantajının kaybedilmesine de neden olabilir.

“Maliyetlerin artışı” normal tasarım ve üretim sürecinden sürdürülebilir ürün sürecine geçişte beklenen bir tehdit olarak vurgulanmaktadır. Hem üretim maliyetlerinin artışı hem de ürünlerin pazarda yer alan satış fiyatlarının artışı, kullanıcı ve üretici açısından istenmeyen durumlar oluşturabilmektedir. Bu artışlar firmaların kar marjlarını azaltmasına da sebep olabilmektedir.

“Müşterinin fiyattan dolayı iyi tasarlanmış ve üretim detayları iyi çözümlenmiş bir ürünü kabullenme olasılığı pazarda çok görülen bir durumdur. Sürdürülebilirlik gibi hedef kitlesi daha kısıtlı olarak düşünülen bir yaklaşımda artan maliyetten dolayı ürün satışları daha zorlaşacaktır.”

“Müşterinin marka algısının değişmesi” bir firma için çok da istenmeyen bir durum olabilmektedir. Hedeflenen kullanıcı profiline değiştirilmesi pazar payı üzerinde önemli bir kayıp yaratabilir. Ancak, sürdürülebilirlik çabaları yetersiz ya da inandırıcı olmadığında, müşteri algısında negatif bir değişim riski bulunabilir. Yeşil yıkama (greenwashing) uygulamaları, müşteri güvenini zedeleyebilir.

“Bilinçli tüketicinin alım gücünün düşük olması” farklı açılardan değerlendirilmektedir. İlk olarak bilinçli kullanıcının alım gücünün düşük olması pazar payı üzerinde bir baskı oluşturacaktır. Bunun ile birlikte yüksek maliyetli sürdürülebilir ürünler bilinçli tüketicinin alım gücünü kısıtlayabilir. Alım gücü düşük olan genç kuşağın bu konuda daha bilinçli olması da kısıtlı pazarın oluşmasındaki etkenlerden bir tanesidir.

“Bilinçsiz müşterinin yoğunluğu” genellikle sürdürülebilirlik kriterlerini göz ardı ederek ürün seçimlerini yapabileceği ve bununda kuvvetli bir risk oluşturabileceği belirtilmektedir. Bu durum, çevre dostu ve sosyal sorumluluk prensiplerine uygun olmayan ürünlerin tercih edilmesine neden olabilir.

“Muhafazakar müşteri yani kalıplaşmış alışkanlıkları olan müşteri yapısı bizim sektörde çok fazladır. Hani alışkanlık olarak geri dönüşümü bilmeyen, kalitesiz ürünlere yönelen bir insan tipolojisi bulunmakta.”

Bu durumu aşmak için şirketler, müşterilere yönelik eğitim ve bilinçlendirme kampanyaları düzenleyebilirler. Bu sayede müşteriler, sürdürülebilirlik konusunda daha bilinçli hale getirilebilir. Ya da iyi etiketlemeler ile ürünlerin kullanıcılarına daha iyi anlatılması sağlanabilir.

“Kullanıcı profiline çok çeşitli olması” sürdürülebilirlik temasını genele yayılmasını zorlaştıran bir unsur olarak tanımlanmaktadır. Mobilya firmaları da özellikle tasarımcıların belirttikleri üzere oldukça fazla kullanıcı profiline içerisinde barındırmaktadır. Bu da sürdürülebilir bir ürünün pazar konumlandırmasını zorlaştırmaktadır.

“Herkes sürdürülebilir bir ürünü anlatamazsınız.”

Ayrıca farklı kullanıcı profilleri, farklı malzemelerin ve kaynakların talep edilmesine neden olabileceği belirtilmektedir. Sürdürülebilirlik açısından, çeşitli malzeme ve kaynakların etkilerini değerlendirmek ve yönetmek daha karmaşık hale gelebilir.

“Butik firmaların konuyu benimsemesi ve hızlı hareket edebilmesi” sürdürülebilirlik gibi niş konularda büyük firmaları tehdit eden bir durum olarak analiz edilmektedir. Butik firmalar genellikle daha küçük yapıda oldukları için büyük firmalara göre daha

hızlı karar alabilir ve uygulamaya geçebilirler. Sürdürülebilirlik gibi hızla değişen konularda, hızlı adaptasyon sağlamak büyük bir avantajdır. Ayrıca bu tür firmalar genellikle daha belirgin bir marka imajına sahip olabilir ve sürdürülebilirlik gibi değerlere vurgu yapabilirler. Bu durum, tüketicilerin marka sadakatini artırabilir.

5. SONUÇ

Sonuç olarak, endüstriyel tasarımda sürdürülebilirlik kavramının mobilya endüstrisi üzerinden değerlendirilmesi hem tasarımcılar hem de sektör temsilcileri için değerli öğrenim fırsatları sunmuştur. Odak grup çalışması ve tasarım merkezleri üzerinden yapılan bu analiz, sürdürülebilirlik konusunda endüstriyel tasarımcıları bilgilendirerek, tasarım süreçlerinin ve sektörel stratejilerin daha bilinçli bir zeminde ele alınmasına katkıda bulunmuştur. Özellikle tasarımcılarla yürütülen çalışmada, sürdürülebilirliğin genellikle üretim ve satış odaklı bir perspektifle ele alındığı tespit edilmiştir. Bu durumun temel nedenlerinden biri, örneklem olarak seçilen tasarımcı topluluğunun satış odaklı bir sektörde yer alması ve pazarlama departmanlarının altında konumlandırılmasıdır. Üretilebilirlik, maliyet hesaplamaları ve müşteri odaklı yaklaşım gibi faktörler, sürdürülebilirlik perspektifini tasarım süreçlerinde sınırlayan etkenler olarak ortaya çıkmıştır.

Endüstriyel tasarımın sektörel analizi, ekonomik kısıtlamalar, tüketicilerin bilinçsizliği, yetersiz üretim altyapısı ve sektörün hızlı tüketim eğilimleri gibi zayıflıkları vurgulamıştır. Bu zayıflıklar, mobilya endüstrisinde sürdürülebilirlik odaklı tasarım yaklaşımının tam anlamıyla gerçekleştirilmesini engelleyen zorluklar olarak da karşımıza çıkmaktadır. Ancak, araştırmada belirlenen fırsatlar arasında, bilinçli tüketicilerin artması, teknolojik altyapıya erişim, geri dönüştürülebilir malzemelerin kullanımı ve geniş bir ürün yelpazesi sunan bir mobilya endüstrisi bulunmaktadır. Bu fırsatlar, mobilya şirketlerinin sürdürülebilirlik odaklı girişimlerini daha da geliştirebilmeleri için önemli bir rehberlik sağlamaktadır. Öte yandan, çalışmada ortaya çıkan tehditler arasında, seri üretime uygunluğun eksikliği, artan maliyetlerin satışlara olan etkisi, müşteri marka algısındaki değişimler ve bilinçli tüketicilerin sınırlı satın alma gücü bulunmaktadır. Bu tehditler, mobilya şirketlerinin sürdürülebilirlik odaklı tasarımlarını uygularken karşılaşılabilecekleri zorlukları vurgulayarak, sektörde rekabet avantajını koruma çabalarını önemli kılmaktadır.

Araştırmada SWOT analizinin kullanılması, odak grup görüşmesinde kolaylaştırıcı bir etken olmanın ötesinde tasarımcılara, sınırlı bir perspektif yerine sektörel kimlikleri üzerinden katılım sağlama fırsatı tanımıştır. Bu yaklaşım, tasarımcıların kendi disiplinleriyle sınırlı kalmayarak endüstri genelinde daha kapsamlı bir bakış açısı geliştirmelerine

yardımcı olmuştur.

Çalışmanın kısıtları ele alındığında farklı araştırma metotları kullanılarak tasarım süreçlerinde sürdürülebilirlik uygulamalarının daha detaylı bir şekilde araştırılabilineceği düşünülmektedir. Bu, tasarımcıların sürdürülebilirlik konusundaki bilinçlerini derinleştirme ve daha etkili çözümler geliştirme potansiyelini artırabilir. Aynı zamanda, örneklem sayısının arttırılması ve mobilya sektörünün farklı alanlarından tasarımcılarla çalışılması, elde edilen verilerin çeşitlenmesine ve daha kapsamlı bir perspektif sunulmasına olanak tanıyabilir.

KAYNAKLAR

- Ali, K., Kausar, N., and Amir, M. (2023). Impact of pollution prevention strategies on environment sustainability: role of environmental management accounting and environmental proactivity. *Environmental Science and Pollution Research*, 30(38), 88891-88904.
- Allameh, E., Heidari, M. (2018) "Designing city installations for socially and environmentally responsible behavior", In: *Creative Construction Conference 2018*, Ljubljana, Slovenia, pp. 840–847.
- Allameh, E., and Heidari, M. (2020). Sustainable street furniture. *Periodica Polytechnica Architecture*, 51(1), 65-74.
- Barbaritano, M., Bravi, L., and Savelli, E. (2019). Sustainability and quality management in the italian luxury furniture sector: a circular economy perspective. *Sustainability*, 11(11), 3089. <https://doi.org/10.3390/su11113089>
- Barbaritano, M., and Savelli, E. (2021). How consumer environmental responsibility affects the purchasing intention of design furniture products. *Sustainability*, 13(11), 6140.
- Basiago, A. D. (1998). Economic, social, and environmental sustainability in development theory and urban planning practice. *Environmentalist*, 19, 145-161.
- Brundtland, G., Khalid, M., Agnelli, S., Al-Athel, S., Chidzero, B., Fadika, L., et al. (1987). *Our Common Future ('Brundtland Report')*, Report of the World Commission on Environment and Development, 11.
- Buchanan, R. (1989). "No Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice." In *Design Discourse*.
- Bumgardner, M. and Nicholls, D. (2020). Sustainable practices in furniture design: a literature study on customization, biomimicry, competitiveness, and product communication. *Forests*, 11(12), 1277. <https://doi.org/10.3390/f11121277>
- Büyüközkan, G. and Ilıcak, Ö. (2019). Integrated swot analysis with multiple preference relations. *Kybernetes*, 48(3), 451-470. <https://doi.org/10.1108/k-12-2017-0512>
- Ceschin, F., and Gaziulusoy, I. (2016). Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions. *Design studies*, 47, 118-163.

- Daae, J. Z. and Boks, C. (2015). A classification of user research methods for design for sustainable behaviour. *Journal of Cleaner Production*, 106, 680-689. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2014.04.056>
- Delaney, E. and Liu, W. (2022). The role of design managers in implementing sustainability.
- Egger, S. (2006). Determining a sustainable city model. *Environmental Modelling Software*, 21(9), 1235-1246.
- Gómez-Trujillo, A. M. and Gonzalez-Perez, M. A. (2020). What do we know about organizational sustainability and international business?. *Management of Environmental Quality: An International Journal*, 31(2), 292-305. <https://doi.org/10.1108/meq-08-2019-0173>
- Goodland, R. (2002). Sustainability: human, social, economic and environmental. *Encyclopedia of global environmental change*, 5, 481-491.
- Gürel, Ş. and Tat, M. (2017). Swot analysis: a theoretical review. *Journal of International Social Research*, 10(51), 994-1006. <https://doi.org/10.17719/jisr.2017.183>
- Hassan, A. M., and Lee, H. (2015). The paradox of the sustainable city: definitions and examples. *Environment, development and sustainability*, 17(6), 1267-1285.
- Jelena, D. and Sidorenko, S. (2022). Design thinking as an approach for sustainability. How Product and Manufacturing Design Enable Sustainable Companies and Societies. <https://doi.org/10.35199/norddesign2022.46>
- Design Management Review, 33(3), 31-33. <https://doi.org/10.1111/drev.12314>
- Kneipp, J.M.; Gomes, C.M.; Bichueti, R.S.; Frizzo, K.; Perlin, A.P. Sustainable innovation practices and their relationship with the performance of industrial companies.
- Lilley, D. (2009). Design for sustainable behaviour: strategies and perceptions. *Design Studies*, 30(6), 704-720. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2009.05.001>
- Muhammad Suandi, M. E., Amlus, M. H., Hemdi, A. R., Abd Rahim, S. Z., Ghazali, M. F., and Rahim, N. L. (2022). A Review on Sustainability Characteristics Development for Wooden Furniture Design. *Sustainability*, 14(14), 8748.
- Kennedy, D. (2003). Sustainability and the commons. *Science*, 302(5652), 1861-1861. <https://doi.org/10.1126/science.302.5652.1861>

- Lockton, D., Harrison, D. J., and Stanton, N. A. (2010). The design with intent method: a design tool for influencing user behaviour. *Applied Ergonomics*, 41(3), 382-392. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2009.09.001>
- Marchi, V. D., Maria, E. D., and Ponte, S. (2013). The greening of global value chains: insights from the furniture industry. *Competition & Change*, 17(4), 299-318. <https://doi.org/10.1179/1024529413z.00000000040>
- Morelli, J. (2011). Environmental sustainability: A definition for environmental professionals. *Journal of environmental sustainability*, 1(1), 2.
- Ratnasingam, J. (2017). The Malaysian furniture industry: charting its growth potential. Issue January.
- Ratnasingam, J., Latib, H. A., Liat, L. C., Jegatheswaran, N., Othman, K., and Amir, M. A. (2023). Environmental, social, and governance adoption in the malaysian wood products and furniture industries: awareness, adoption, and challenges. *BioResources*, 18(1), 1436-1453. <https://doi.org/10.15376/biores.18.1.1436-1453>
- Rogers, D. T. (2022). History of sustainability. *Environmental Compliance Handbook*, 19-38. <https://doi.org/10.1201/9781003150121-2>
- Roy, S., Rautela, R., and Kumar, S. (2023). Towards a sustainable future: Nexus between the sustainable development goals and waste management in the built environment. *Journal of Cleaner Production*, 137865.
- Schulte, J., and Hallstedt, S. I. (2018). Self-assessment method for sustainability implementation in product innovation. *Sustainability*, 10(12), 4336.
- Spangenberg, J. H. (2013) "Design for sustainability (DfS): Interface of Sustainable Production and Consumption", In: Kauffman, J., Lee, K. M. (eds.) *Handbook of Sustainable Engineering*, Springer, Dordrecht, Netherlands, pp. 575-595.
- Stegall, N. (2006). "Designing for Sustainability: A Philosophy for Ecologically Intentional Design." *Design Issues*. <https://doi.org/10.1162/desi.2006.22.2.56>.
- Strategic Direction (2008). "designing-in" sustainable behavior. *Strategic Direction*, 24(11), 30-32. <https://doi.org/10.1108/02580540810915039>
- Şahin, B. E., ve Dostoğlu, N. (2015). Okul binaları tasarımında sürdürülebilirlik. *Uludağ Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Dergisi*, 20(1), 75-91.

- Onwuegbuzie, A. J., Dickinson, W. B., Leech, N. L., and Zoran, A. G. (2009). A qualitative framework for collecting and analyzing data in focus group research. *International Journal of Qualitative Methods*, 8(3), 1-21. <https://doi.org/10.1177/160940690900800301>
- Taha, Z.; Rashid, S.H.A.; Sabudin, H.A.S.M. (2018). *Mega Science 3.0—Final Report: Furniture Industry Sector*. Akademi Sains, Malaysia.
- Tunprawat, C., Rugwongwan, Y., and Singhirunnusorn, W. (2017). Product design enhancing environmental perception and encouraging behavioural change towards sustainability. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 2(5), 355. <https://doi.org/10.21834/e-bpj.v2i5.659>
- Villamil, C., and Hallstedt, S. I. (2018). Sustainability product portfolio: A review. *European Journal of Sustainable Development*, 7(4), 146-146.
- Vlados, C. (2019). Towards a restructuration of the conventional swot analysis. *Business and Management Studies*, 5(2), 76. <https://doi.org/10.11114/bms.v5i2.4233>
- Wced, U. (1987). *Our common future—The Brundtland report*. Report of the World Commission on Environment and Development, 11.
- Whiteman, G., Walker, B., and Perego, P. (2012). Planetary boundaries: ecological foundations for corporate sustainability. *Journal of Management Studies*, 50(2), 307-336. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6486.2012.01073.x>
- Woodcraft, S., Hackett, T., and Caistor-Arendar, L. (2011). *Design for social sustainability: A framework for creating thriving new communities*. Young Foundation.
- Wu, J., and Bai, Z. (2022). Spatial and temporal changes of the ecological footprint of China's resource-based cities in the process of urbanization. *Resources Policy*, 75, 102491.
- Yan, J., Feng, C., and Cheng, K. (2012). Sustainability-oriented product modular design using kernel-based fuzzy c-means clustering and genetic algorithm. *Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part B: Journal of Engineering Manufacture*, 226(10), 1635-1647. <https://doi.org/10.1177/0954405412446283>
- Yang, T. and Yan, M. (2020). The corporate shared value for sustainable development: an ecosystem perspective. *Sustainability*, 12(6), 2348. <https://doi.org/10.3390/su12062348>

BATI ETKİSİNDE OSMANLI SARAY MOBİLYASININ BİÇİMSEL ÖZELLİKLERİ, RENK VE DOKUSU HAKKINDA BİR ARAŞTIRMA

• Dr. Önder TOSUN* • Prof. Dr. İhsan KÜRELİ**

ÖZET

Bu çalışmada gerek ithal edilerek gerekse yurt içinden satın alınarak Osmanlı saraylarında kullanılmaya başlanan mobilyaların biçim, renk ve doku özelliklerinin neler olduğunun ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında Ankara ve İstanbul'daki ilgili akademisyenlerin, öğretmenlerin ve sektör çalışanların görüşlerini belirlemek hedeflenmiştir. Nitel araştırma yöntemi ile yürütülen çalışmaya her şehirden 15'er kişi, her meslekten 10'ar kişi olmak üzere toplam 30 kişi katılmış, elde edilen sonuçlar içerik analizi ile çözümlenmiştir. Katılımcıların görüşlerine göre; Osmanlı'da mobilyanın Saraydan başlanarak halka yayıldığı, genel olarak mobilya kültürünün Batıdan geldiği belirlenmiştir. Osmanlı Saray mobilyalarında en fazla Fransız Barok, Ampir ve Rokokonun etkisi olduğu, bazı işlemlerde ve süslemelerde kendi kültürümüzün etkilerinin görüldüğü, en fazla kırmızı ve yeşil renklerin birlikte altın yaldız, canlı renkler, turkuaz, mavi, turuncu, mor, sarı ve bordo renklerinin kullanıldığı, mobilyalarda kullanılan kumaş tarzlarında ise en fazla kadife, ipek, parlak simli kumaşlar ve saten kumaşların kullanıldığı belirlenmiştir. Bu tür çalışmaların Osmanlı Saray mobilyasının özelliklerinin ortaya çıkarılmasına katkısı olacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Mobilya, Biçim, Osmanlı saray mobilyası, Renk, Doku.

* Battalgazi Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, ANKARA, ondertosun@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1784-3154

** Gazi Üniversitesi, Teknoloji Fakültesi, Ağaççileri Endüstri Mühendisliği Bölümü, ikureli@gazi.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3674-2930

A RESEARCH ON THE FORMAL FEATURES, COLOR AND TEXTURE OF OTTOMAN PALACE FURNITURE UNDER WESTERN INFLUENCE

• Dr. Önder TOSUN* • Prof. Dr. İhsan KÜRELİ**

ABSTRACT

This study aims to reveal the form, color, and texture characteristics of furniture used in Ottoman palaces, whether imported or domestically purchased, and to gather opinions from relevant academicians, teachers, and sector employees in Ankara and Istanbul. A total of 30 people, 15 from each city and 10 from each profession, participated in the study conducted with the qualitative research method, and the results were analyzed by content analysis. According to the participants, furniture in the Ottoman Empire originated in the Palace and gradually spread to the public, with the overall furniture culture influenced by Western traditions. Ottoman Palace furniture was mostly influenced by French Baroque, Ampire and Rococo, some of the embroidery and decorations were influenced by our own culture, red and green were the most used colors, as well as gold gilding, vibrant colours, turquoise, blue, orange, purple, yellow and burgundy. It was determined that velvet, silk, shiny lurex fabrics and satin were mostly used in the fabric styles used in furniture. It is thought that such studies will contribute to revealing the characteristics of Ottoman Palace furniture.

Keywords: Furniture, Form, Ottoman palace furniture, Colour, Texture.

* Battalgazi Vocational and Technical Anatolian High School Furniture and Interior Design, Ankara, ondertosun@gmail.com, ORCID:0000-0003-1784-3154

** Gazi University, Faculty of Technology, Department of Woodworking Industrial Engineering, e-mail: ikureli@gazi.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3674-2930

1. GİRİŞ

Mobilyanın çağlar boyunca geçirdiği aşamaları ve bu aşamalar süresince yaşanan değişiklikleri inceleyen bilim dalına mobilya tarihi denilmektedir. Mobilya ile mimarlık arasında parça bütün ilişkisi vardır. Bir başka deyişle mobilya iç mimarinin bir donatım aracı, bir elemanıdır (Efe, 2017: 1).

İnsanlık tarihi boyunca mobilya insanların evlerinde kullanılmış, mobilya zamanın ruhunu, modasını ve kültürünü yansıtmıştır. Mobilya tasarımında teknik bilgi, tecrübe, gözlem kombinasyonunda yer almaktadır (Dinçel, 1979: 11-90).

Mobilya, çeşitli gereksinimlerini karşılamak üzere yapılara sonradan yerleştirilen eşyadır. Mobilyalar oturmamak, yemek yemek, yatmak, yazı yazmak, eşya depolamak amaçlarıyla günlük yaşamı kolaylaştırır (Eczacıbaşı Sanat Ans. 1997: 14). Mobilya üretiminde, ilk çağlardaki çeşitli zanaatlardan, günümüzdeki seri üretim sürecine kadar birçok üretim yöntemlerinden faydalanıldığı görülmektedir (Trupia, 2006: 16-105).

Osmanlı İmparatorluğu'nun 13. yüzyılda kuruluşundan, batılılaşma etkisinin hüküm sürdüğü 19. yüzyıl sonlarına kadar olan yaklaşık altı yüzyıllık sürede eşya kullanımı çeşitli aşamalardan geçmiştir. Çadıyla başlayıp saraya uzanan süreçte bir donatı elemanı olarak Türklerde mobilya olgusunun incelenmesi gerekir. 19. yüzyıl boyunca devletin benimsediği yeni yönetim biçimi ve ekonomik ilişkiler, kent merkezlerinde de yeni bir alt yapıyı ve mekânları gerektirmiştir (Yüksel, 2017: 161-293).

17. ve 18. yüzyıllar Türk evinin en çok gelişim gösterdiği dönem olmuştur. (Eldem, 1954: 11). Tarih boyunca yapı üretiminde kullanılan temel aletler, her zaman mimari ürünlerin ölçü ve biçim olarak temel belirleyicileri olmuşlardır. Geleneksel Türk Evi'nin mimari tasarım kimliği de onun inşa edilmesinde kullanılan ve çok basit olmasına rağmen çok temel kuralların varlığı ile sürdürülebilmiştir (Küçükerman, 2022: 261).



Görsel 1. Dolmabahçe Sarayı elçi kabul salonu (<http> 1).



Görsel 2. Yıldız Sarayı Şale Kasrı çay salonu (<http> 2).

Osmanlı Saray mobilyasında örnek Görsel 1’de verilen Dolmabahçe Sarayı elçi kabul salonu ve Görsel 2’de verilen Yıldız Sarayı Şale Kasrı çay salonunda görüldüğü üzere çok farklı biçimsel özellik, renk ve dokuda malzemeler kullanılmıştır. Günümüz mobilya tasarım sürecinde, teknik ve malzeme bilgisinin tecrübeyle birleşiminin yanı sıra mobilya tarihinin de bilinmesi gerekmektedir. Çalışmanın Türk mobilya tarihinde Osmanlı Saray mobilyasının ortaya çıkarılmasına, Osmanlı Saray mobilyasının bilinirliğinin artırılmasına katkısı olması amaçlanmaktadır.

Bu kapsamda çalışmada Türk mobilya tasarım ve üretimi ile ilişkili olduğu düşünülen Osmanlı Saraylarının bulunduğu İstanbul ili ve özellikle klasik mobilya üretim merkezi olan Ankara ili seçilmiştir. Bununla birlikte bu şehirlerdeki ilgili akademisyenlerin, mobilya iç mekân tasarımı alan öğretmenlerin ve mobilya firma temsilcilerinin görüşlerinin alınmasıyla farklı çevrelerdeki, mobilya tarihi konusunda yeterli bilgiye sahip ve bizzat klasik mobilya üretimi gerçekleştiren kişilerin görüşlerinin bir arada değerlendirilmesiyle farklı paydaşlarla Türk Mobilya tarihi verilerine erişileceği beklentisiyle bu çalışma grubu seçilmiştir. Araştırma grubu dikkate alındığında tüm katılımcıların mobilya tarihi, mobilya stilleri ve mobilya üretimi konusunda aynı derecede bilgi birikime sahip olmasının mümkün olamayacağı açıktır. Ancak görüşülen Akademisyenlerin ve Öğretmenlerin mutlaka mobilya tarihi derslerine girmesine önem verilmiştir. Araştırma konusu ile ilgili yapılan alan araştırmasına aşağıda yer verilmiş olup konunun hak ettiği ölçüde literatürde yer bulamadığı değerlendirilmiştir.

Öztürk (2013), XV. ve XVI. Louis stili mobilyalarıyla alakalı literatür araştırması olarak yürüttüğü çalışmada, mobilya tasarımlarının günümüzdeki örnekleri ile karşılaştırılmıştır (s. 1-80).

Gürleyen (2005), özgün Türk mobilyasının oluşturulmasında kullanılabilecek tasarım

öğelerini tarama yöntemi ile elde etmiştir (s. 1-290).

Burdurlu vd. (2005), araştırmalarında klasik sandalyelerle ilgili stil ve renk tercihleri araştırmışlardır. Çalışmada farklı meslek gruplarından farklı demografik özellikli kişilerle rasgele örneklemeye göre, yüz-yüze görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın sonucuna göre kahverengi, beyaz ve sarı renklerin en çok tercih edilen renkler olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, demografik özelliklere göre biçim ve renk tercihlerinde farklılıklar olduğu belirlenmiştir (s. 359-367).

Erdem (2007), araştırmasında mobilya tasarım tarihinin gelişim süreci ve Art Deco dönemindeki tasarım ilkelerine yer vermiştir. Mobilyaların Art Deco ile gösterişli ve coşkulu tasarımlardan uzaklaşarak, sade formlara ve zarafete geri dönüş ihtiyacı olduğunu belirtmiştir (s. 1-102).

Açıkyıldız (1997), çalışmasında Osmanlı İmparatorluğu'nda üslup, Abdülmecid (1839-1861), Abdülaziz (1861-1876) ve II. Abdülhamid (1876- 1909) dönemlerini kapsayan süreç içinde görülmüştür. Kullanılan formlar köken olarak Avrupa olmasına karşın, Osmanlı yapılarında uygulanırken Osmanlılaştırılarak kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Kundakçı (2017), çalışmasında Dolmabahçe Sarayı mekânlarına yerleştirilmiş mobilyaların birçoğunun Fransa'dan getirtildiğini ve bu mobilyaların özellikle "Boulle" tekniğiyle yapılmış mobilyalar olduğunu bildirmiştir. Çalışmanın araştırma yöntemi literatür taraması, yerinde inceleme, gözlem ve görüşme tekniklerini kapsamaktadır. Sonuçta Boulle-marküteri mobilyalarının Ulusal ve Uluslararası korunma ilkelerini belirtmiştir (s. 21-22).

Algan (2006), Dolmabahçe Sarayındaki Batı tarzı mobilyaların zamanla konut içi mobilya kullanım alışkanlığını da etkilediğini, 19.yy'da yemek masası, iskemle, karyola, gardirop, şifonyer, tuvalet vb. kullanılmaya başlandığını belirtmiştir.

Arıburun (2012), çalışmasında; Dolmabahçe, Beylerbeyi ve Yıldız Saraylarında yaşanan sosyokültürel değişimi, kullanılmaya başlayan Batılı anlamda hareketli mobilyalar, özellikle de yemek mobilyaları üzerinden sorgulamıştır. Çalışmada yemek yeme eyleminin Osmanlı'da neden, nasıl ve ne zaman biçimsel değişime uğradığı ile ilgili olarak arşiv taraması ve kişisel görüşmeler yapmıştır. Çalışma sonucunda Osmanlı Batılılaşmasının sadece son yüzyıla indirgenemeyeceği, yemek yeme biçimlerindeki değişim örneğinden yola çıkarak sosyokültürel değişimin sürekli ve farklı girdilerle şekillendiğini bildirmiştir.

Demiraslan (2007), çalışmasında 19.yy'da Osmanlı konut iç mekânlarındaki değişimin uzun bir süreçte kent dokusunun değişimine yol açtığını, yer sofrasından masaya,

döşekten karyolaya, sedir ve minderden koltuk ve iskemleye, geleneksel konutta; baş odadan salona, sofadan koridora varan bir kimlik dönüşümü olduğunu belirtmiştir (s. 35-66).

İrez (1988), kitabında XIX. Yy. Osmanlı saraylarında görülen mobilya üsluplarının zengin örneklerini içeren Dolmabahçe Sarayı, Beylerbeyi Sarayı, Yıldız Sarayı-Şale Köşkü mobilyalarını incelemiştir. Yaptığı araştırmada Türklerin Batı mobilyasını ilk defa Tanzimat'la tanıdıklarını belirtmiştir. Dönem Osmanlı Saraylarında Regence, XV Louis., XVI. Louis, II. Empire, Chippendale, Sheraton, Neo-gotik, Thonet stillerini takip edebilmiştir. Bunun yanı sıra minderli, döşekli, şilteli saray odaları ile de geleneksel yaşam düzeninin devam ettiğini belirtmiştir (s. 12-85).

Koca (2021), çalışmasında konak, kasır ve saraylara giren mobilyaların, sürekli kullanılabilir şekilde düzenlenen yatak odaları, tek odalı konutlardan farklı tekstillerin kullanımını da beraberinde getirdiğini, bu süreçte çok odalı konutlarda, estetik amaçla kullanılan jakar desenli, nakışlı yatak örtüleri, masa örtüleri gibi tekstil ürünlerinin kullanıldığı belirterek, batılılaşma sürecine sarayın gereksinimlerini karşılamak amacıyla üretim yapan tesislerde Osmanlı desen kültüründe bulunmayan batı stillerinde desenlere sahip kumaşların üretildiği belirtmiştir.

Oğuz (2018), araştırmasında üç hanım sultanın eşyalarına dair tutulan Başbakanlık Osmanlı Arşivi'nden temin edilen defterlerden yararlanmış ve dönemler arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları tespit etmeye çalışarak, sultanların zevkleri ve dönemin modası hakkında bilgiler elde etmiştir. Buna göre Osmanlı Devleti'nde başlayan batılılaşmanın, ev içi döşemede de hayat bulduğunu bildirmiştir (s. 1-20).

Şekercioğlu (2017), çalışmasında Osmanlı toplumunda yaşam tarzının değişmesinin eşya kullanım alışkanlıkları üzerinde Batılı tarzda bir değişime neden olduğunu, bu durumun Batılı anlamda yeni mobilyaların kullanımını beraberinde getirdiğini ve yeni mobilyaların kullanımının geleneksel konut mekânlarının değişimine sebep olurken Avrupa tarzı konut planlamalarının ortaya çıkmasına sebep olduğunu belirtmiştir.

Batı etkisinde Osmanlı Saray mobilyalarının biçimsel özellikleri, renk ve dokusu hakkında tespit edildiği üzere literatürde yeterli bir çalışma bulunmamakta olup yapılan bu çalışma ile bu boşluğun giderilmesi amaçlanmıştır. Çalışmada ilgili akademisyenlerin, mobilya ve iç mekân tasarımı alan öğretmenlerinin ve mobilya firma temsilcilerinin cinsiyet, meslek, eğitim durumları, mezun oldukları bölümler, mesleki kıdemleri, görev yaptıkları il veya ilçe, yaşadıkları il bilgilerine de yer verilmiştir.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırma Yöntemi

Batı kültürüne ait bir ürün olan mobilyanın Osmanlı Saraylarında kullanılmaya başlamasıyla gerek yurt dışından satın alınan ithal mobilyalar, gerekse yurt içinde üretilen mobilyaların biçimsel özelliklerinin, renk ve dokusunun neler olduğunun ortaya çıkarılması amacıyla gerçekleştirilen bu araştırma, katılımcıların görüşlerini betimleyen nitel araştırma yöntemi ile yürütülmüştür.

Nitel araştırma; yapılandırılmamış gözlem ve doküman inceleme, yapılandırılmamış görüşme gibi tekniklerinin kullanıldığı, olgu ve olayların doğal ortamları içinde gerçekçi ve bütüncül bir şekilde ortaya konmasını amaçlayan nitel sürecin izlendiği araştırmadır (Özdamar, 1999: 7-10). Nitel araştırma bir olguyu bireylerin bakış açısından görebilmek ve bu bakış açılarını edinmelerine neden olan süreç ve ortamı ortaya çıkarmak için en etkili bir araştırma yöntemidir (Patton, 2014: 41-52). Bir nitel araştırma yöntemi olan fenomenoloji deseni kullanılarak yürütülmüştür. Fenomenoloji, deneyimin kendisi üzerinde durur (Merriam, 2013: 21-25). Çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi kullanılarak veriler toplanmıştır. Yapılandırılmış görüşme esnasında görüşme yapılan kişilere kısmi bir esneklik sağlanmakta, sorular ihtiyaç duyulması halinde yeniden düzenlenmekte, tartışılmaktadır (Ekiz, 2003: 21-24).

Görüşme görüşülen kişinin ilgi, tutum, görüş ve davranışlarını ortaya çıkarmak üzere iki kişi arasında serbest bilgi değişimini sağlayan bir veri toplama tekniğidir (Balcı, 2018: 3-20). Nitel araştırmaların en güçlü özelliği görülemeyenler hakkında bilgi edinme ve görülenler hakkında ise alternatif açıklamalar yapma fırsatı sağlamasıdır (Glesne, 2014: 14-19). İnsanların duyguları, düşünceleri ve niyetlerini gözlemlemek zordur. Bunları öğrenmek için insanlara soru sorulmalıdır (Patton, 2014: 41-52).

Belli bir noktada veri toplama ya da en azından veri toplama üzerine odaklanma durdurulabilir. Veri toplamanın ne zaman bitirileceğinin bilinmesi zordur. Belki konuyla ilgili tüm kaynakları gözlemlemek için yeni bir durum, görüşme yapmak için yeni insanlar ve okumak için yeni bir belge tüketmiş olunabilir. Tüm kaynakların tükendiği durumlar nadir görülmektedir. Kuramsal olarak veri doygunluğuna ulaşıldığında veri toplama durdurulmalıdır (Glaser and Strauss, 1965: 87-96). Veri doygunluğuna ulaşılması başarılı bir inceleme için yeterli miktarda kaynağa sahip olduğunu ve verilerin tam ve bütüncül olduğunu gösterir. Kuramsal doygunluğu fark etmek zor olabilir (Corrine, 2011: 14-16). Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği araştırmacıya sağladığı belli düzeyde standartlık ve esneklik sebebiyle diğer tekniklere göre daha uygun niteliktedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 32-43). Bu nedenle elde edilecek veriler yarı yapılandırılmış görüşme

formu ile toplanmıştır.

Araştırmada veriler, araştırmacının Doktora eğitimi sırasında geliştirdiği Nitel Görüşme formu sorusu olan “Batı Etkisinde Osmanlı Saray Mobilyasının biçimsel özellikleri, renk ve dokusu hakkındaki görüşlerinizi belirtebilir misiniz?” sorusu ile toplanmıştır. Ankara ve İstanbul illerinde yaşayan, araştırma sorusu ile ilgili olan Ağaçşleri Endüstri Mühendisliği, Mimarlık, İç Mimarlık, Sanat Tarihi ve Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümlerinin yer aldığı Üniversitelerde görev yapan, mobilya tarihi konusunda uzman ve çalışmaya katılmaya gönüllü her ilden 5 kişi, toplam 10 Akademisyen, Mesleki ve Teknik Anadolu Liselerinde görev yapan ve çalışmaya katılmaya gönüllü her ilden 5 kişi, toplam 10 uzman Mobilya ve İç Mekân Tasarımı Alan Öğretmeni ve Ankara ve İstanbul illerinde faaliyet gösteren öncü kabul edilen firmalarda görevli ve çalışmaya katılmaya gönüllü her ilden 5 kişi, toplam 10 uzman mobilya temsilcisi olmak üzere toplam 30 kişi ile gerçekleştirilmiştir. Veri toplama aracının uygulanabilmesi için Gazi Üniversitesi Etik Komisyonundan 08.05.2018 tarihli onay alınmıştır.

2.2. Çalışma Grupları

Nitel araştırma yöntemi kapsamında geliştirilmiş olan görüşme formuna, Ankara ilinde Hacettepe Üniversitesi, Gazi Üniversitesi ve Ortadoğu Teknik Üniversitesi ile İstanbul ilinde bulunan Marmara Üniversitesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi ve Yıldız Teknik Üniversitesinde bulunan ilgili bölümlerde 2018-2019 eğitim öğretim yılında görevli Akademisyenler, 2018-2019 eğitim öğretim yılında, Ankara ve İstanbul illerinde bulunan mesleki ve teknik Anadolu liselerinde görev yapmakta olan Mobilya ve İç Mekân Tasarımı alanı öğretmenleri ve 2020 yılı itibariyle Ankara ve İstanbul illerinde bulunan mobilya sektörü firma temsilcileri çalışmaya dâhil edilmiştir.

Nitel araştırma yöntemi ile yürütülen araştırmanın çalışma gruplarındaki Akademisyen, Öğretmen ve firma temsilcileriyle ilgili bilgiler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcılara ait bilgiler (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

<i>Kod</i>	<i>Meslek</i>	<i>Bulunduğu Şehir</i>	<i>Cinsiyet</i>
<i>F1</i>	<i>Firma Temsilcisi</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>F2</i>	<i>Firma Temsilcisi</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>F3</i>	<i>Firma Temsilcisi</i>	<i>Ankara</i>	<i>Kadın</i>
<i>F4</i>	<i>Firma Temsilcisi</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>F5</i>	<i>Firma Temsilcisi</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>F6</i>	<i>Firma Temsilcisi</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>F7</i>	<i>Firma Temsilcisi</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>F8</i>	<i>Firma Temsilcisi</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>F9</i>	<i>Firma Temsilcisi</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>F10</i>	<i>Firma Temsilcisi</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>Ö1</i>	<i>Öğretmen</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>Ö2</i>	<i>Öğretmen</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>Ö3</i>	<i>Öğretmen</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>Ö4</i>	<i>Öğretmen</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>Ö5</i>	<i>Öğretmen</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>Ö6</i>	<i>Öğretmen</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>Ö7</i>	<i>Öğretmen</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>Ö8</i>	<i>Öğretmen</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>Ö9</i>	<i>Öğretmen</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>Ö10</i>	<i>Öğretmen</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>A1</i>	<i>Akademisyen</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>A2</i>	<i>Akademisyen</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>A3</i>	<i>Akademisyen</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>A4</i>	<i>Akademisyen</i>	<i>Ankara</i>	<i>Erkek</i>
<i>A5</i>	<i>Akademisyen</i>	<i>Ankara</i>	<i>Kadın</i>
<i>A6</i>	<i>Akademisyen</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>A7</i>	<i>Akademisyen</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Kadın</i>
<i>A8</i>	<i>Akademisyen</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>A9</i>	<i>Akademisyen</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Erkek</i>
<i>A10</i>	<i>Akademisyen</i>	<i>İstanbul</i>	<i>Kadın</i>

Katılımcılar mesleklerine göre; firma temsilcileri F, öğretmenler Ö ve akademisyenler A olarak kodlanmıştır. Her meslek grubunda ilk 5 katılımcı Ankara'da, ikinci 5 katılımcı İstanbul'da yaşamaktadır.

2.3. Verilen Çözümlemesi

Araştırmada kullanılan veri toplama araçlarından elde edilen veriler üzerinde istatistiksel çözümleme işlemleri yapılmadan önce veri seti düzenlenmiştir. Elde edilen sözel veriler MAXQDA 2020 programında temalara ve kategorilere göre kodlanmıştır. Kodlanan veriler üzerinde çözümleme işlemleri yapılarak katılımcıların Batı etkisinde Osmanlı Saray mobilyasının biçimsel özellikleri, renk ve dokusu hakkındaki görüşlerine ilişkin bulgular ortaya çıkarılmıştır. Ulaşılan bulgular Çizelgeler halinde değerlendirilmiş ve ardından görsel grafiklerle bulgular kolaylıkla anlaşılır hale getirilmiştir.

3. BULGULAR

3.1. Verilerin analizi

Bu çalışma ile Ankara ve İstanbul illerinde yaşayan akademisyen, öğretmen ve firma temsilcilerinin Osmanlı saray mobilyasının biçimsel özellikleri, renk ve dokusu hakkındaki görüşleri betimlenmeye çalışılmıştır. Sorulara katılımcıların verdikleri yanıtlar elektronik ortamda kayıt altına alınarak düzenlenmiş ve elde edilen veri içerik analiziyle çözümlenmiştir. Ulaşılan bulguların sunulmasında görsel düzenleyiciler kullanılmıştır.

Çalışma kapsamında 10 akademisyen, 10 öğretmen, 10 firma temsilcisi toplam 30 kişiyle yapılan görüşmelerden elde edilen görüşme kayıtlarının dökümleri alınmış ve görüşmelerden elde edilen veriler ayrıntılı olarak düzenlenmiştir. Görüşmelere katılan katılımcıların demografik özellikleri Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2. Katılımcıların demografik özellikleri (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

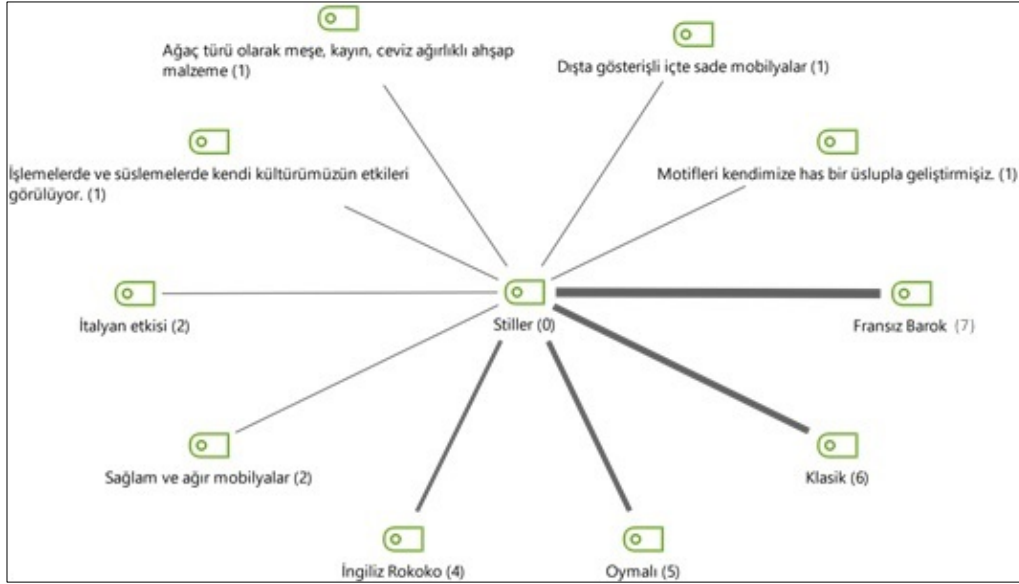
	<i>n (%)</i>
Cinsiyet	
<i>Kadın</i>	12 (29.6)
<i>Erkek</i>	18 (70.4)
Meslek	
<i>Akademisyen</i>	10 (33.3)
<i>Firma Temsilcisi</i>	10 (33.3)
<i>Öğretmen</i>	10 (33.3)
Eğitim	
<i>Lise ve altı</i>	3 (10)
<i>Yüksekokul</i>	6 (20)
<i>Üniversite</i>	12 (40.5)
<i>Lisansüstü</i>	16 (34.3)
Mesleki Kıdem	
<i>1-10 yıl</i>	9 (30)
<i>11-20 yıl</i>	6 (20)
<i>21 yıl ve üzeri</i>	15 (50)
Görev Yapılan İl	
<i>Ankara</i>	15 (50)
<i>İstanbul</i>	15 (50)
Görev Yapılan Yerleşim Birimi	
<i>İl Merkezi</i>	24 (80)
<i>İlçe Merkezi</i>	6 (20)

3.2. Araştırma Bulguları

Batı Etkisinde Osmanlı Saray Mobilyasının biçimsel özellikleri, renk ve dokusu hakkındaki görüşlerinizi belirtebilir misiniz? Şeklinde sorulan soruya katılımcıların verdikleri yanıtlar kayıt altına alınmış, verdikleri yanıtların dökümleri alınmış ve içerik analizi ile çözümlenmiştir. Çözümlemeler sonucunda katılımcıların Batı etkisinde Osmanlı Saray mobilyasının biçimsel özellikleri, renk ve dokusu hakkındaki görüşleri kategorize edilmiş ve kategoriler ve alt kategoriler oluşturulmuştur. Oluşturulan kategori ve alt kategoriler Tablo 3 ve Görsel 1’de verilmiştir:

Tablo 3. Katılımcıların Osmanlı Saray mobilyalarının biçimsel özellikleri, renk ve dokusu hakkındaki görüşleri sonucunda oluşan kodlar (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Sıra	Kategori	Alt Kategori	f
1	Osmanlı Saray mobilyasında kullanılan Stiller	Fransız Barok	7
		Klasik	6
		Oymalı	5
		İngiliz Rokoko	4
		İtalyan etkisi	2
		Sağlam ve ağır mobilyalar	2
		Motifleri kendimize has bir üslupla geliştirmişiz	1
		Türk rokokosu	1
		Türk motifleri	1
		İşlemelerde ve süslemelerde kendi kültürümüzün etkileri görülüyor	1
		Arap etkisi	1
		Kendimize ait biçimimiz yok	1
		Ağaç türü olarak meşe, kayın, ceviz ağırlıklı ahşap malzeme	1
		Dışta gösterişli içte sade mobilyalar	1
		Her çeşit mobilya stili bulunmakta	1
2	Osmanlı Saray mobilyasında kullanılan renkler	Kırmızı	7
		Yeşil	7
		Altın yaldızlı	6
		Çok koyu renk ahşap	3
		Ahşap ceviz renkli	3
		Turkuaz	3
		Canlı renkler	3
		Sarı	1
		Mavi	1
		Turuncu	1
		Mor	1
		Kırmızı, yeşil bizim kültürümüze yakın olduğu için kullanılıyor	1
		Bordo	1
		Osmanlı renkleri	1
3	Osmanlı Saray mobilyasında kullanılan kumaş tarzları	Kadife	4
		İpek	2
		Kapitone şeklinde kullanıyorlar genelde	1
		Parlak simli kumaşlar	1
		Saten	1
f: frekans			



Görsel 1. Osmanlı Saray mobilyalarında kullanılan stiller (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Katılımcıların verdikleri cevaplara göre batı etkisinde Osmanlı mobilyalarında en fazla Fransız Barok stili kullanılmaktadır. 7 katılımcı Fransız barok stilini cevabında yer verirken 4 katılımcı İngiliz Rokokosu dile getirmiş, 2 katılımcı İtalyan etkisi olduğunu, 1 katılımcı ise Arap etkisi olduğunu ifade etmiştir. Bir katılımcı kendimize ait biçimimiz olmadığını ifade ederken 2 katılımcı işlemelerde ve süslemelerde kendi kültürümüzün etkilerinin görüldüğünü, batıdan aldığımız mobilyaları kendi üslubumuz ile geliştirdiğimizi hatta Türk rokokosu (İngiliz rokokosunu kendimize uyarladığımızı) kavramının ortaya çıktığını ifade etmişlerdir. 1 katılımcı Osmanlı saray mobilyalarında her çeşit mobilya stili bulunduğunu ifade ederken 6 katılımcı Osmanlı saray mobilyaların daha çok klasik (1 katılımcı neo-klasik ifadesini kullanmıştır) mobilyaların kullanıldığını 5 katılımcı oymalı mobilyaların kullanıldığını ifade etmişlerdir. Bunların dışında katılımcılar Osmanlı saray mobilyalarının dışta gösterişli, içte sade mobilyalar kullanıldığını sağlam ve ağır mobilyalar olduğunu belirtmişlerdir. Ağaç türü olarak da meşe, kayın ve ceviz ağırlıklı ahşap malzeme kullanıldığını belirtmişlerdir (Tablo 4).

A1: “Osmanlı saraylarında hemen hemen her çeşit mobilya stili var. Bu gerek imalat aşamasında gerekse dışarıdan satın alınanlar veya hediye olarak gönderilenler de dâhil ediyoruz. Bunu bu şeyin içerisine koyuyoruz. Tabii burada kategorize ederek çoğunlukla ya da geneliyle neo klasik tarzların çoğunlukta olduğu söylenebilir. Neo klasik özellikle tarzların çoğunlukta olduğu söylenebilir. Özellikle dışarıya açık bölümlerde

daha büyük ve ihtişamlı, daha önce de bahsetmiştik, gösterişli mobilyalar varken, özellikle saraylarda. Diğer şey de dâhil buna Topkapı Sarayı da dâhil buna. Daha böyle gösterişli ve şaşaalı mobilyalar varken harem gibi içe dönük veya kapalı yerlerde özellikle daha sade daha mütevazı mobilyaların yer aldığı görülmüştür.”

Ö2: *“Gördüğüm kadarıyla daha çok seçilmiş, böyle barok stili süslemeler yaldızlı, altın yaldızlı süslemelere de rastlıyoruz mesela Yıldız sarayında, Dolmabahçe Sarayında. Yani Topkapı Sarayı biraz daha Osmanlı kültürünü yansıtıyor, Türk motiflerini. Ama batılılaşmanın etkisi orada da kendini gösteriyor. Yıldız Sarayı ya da Dolmabahçe Sarayına gittiğiniz zaman orada bakıyorsunuz Fransa’nın, İtalya’nın etkisi orada kendini net bir şekilde göstermiş.”*

A8: *“Süsleme sanatları tarihimizde barok ve rokoko etkilerinden bahsedilir bu yazma kitap sanatlarında. Onun dışında da mobilya ve iç dekorasyonları bu motifler kullanılmıştır ancak şöyle bir tabir vardır Türk rokokosu diye. O motifleri biz almışız ama kendimize has bir üslupla geliştirmişiz. Yani batının rokokosu ile Türk rokokosu yan yana koyduğunuzda bariz farklar çıkar bu muhtemelen mobilyada da olmuştur. Ona bir şey diyemem uzmanlık alanının dışı ama büyük ölçüde benzerlik olması lazım. O zaman tasvir sanatında kitap resmi var bizde minyatür denen nakış. Batıda ise resim var yağlı boya şeklinde. Bizde de yavaş yavaş 1700 döneminden sonra Batı tarzı resimler Çizelgeler geliyor saraylarda. Mesela Topkapı’da falan var. Yıldız en sonlarda Dolmabahçe daha önce Dolmabahçe 1850 ler gibi dolayısıyla o etkileşim kademe kademe geliyor. Dediğim gibi kitap sanatlarındaki süsleme paralel olarak mobilyaya ve binaların dış dekoruna mermerlere yansımış olabilir. O dönemdeki yapılan camilerde olabilir.”*

Osmanlı saray mobilyalarında stil konusunda en fazla akademisyen katılımcılar görüş belirtmiş ve Fransız barok (4) ve İngiliz rokoko (3) stilleri üzerinde durmuşlardır. Buna karşın öğretmen katılımcılar en fazla klasik (3), oymalı (2) ve barok tarzı (2) mobilyalar üzerinde durmuşlardır. Firma temsilcileri ise daha çok oymalı mobilyalar üzerinde görüş belirtmişlerdir (Tablo 4).

Tablo 4. Osmanlı Saray mobilya stillerinin katılımcıların mesleklerine göre dağılımı (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

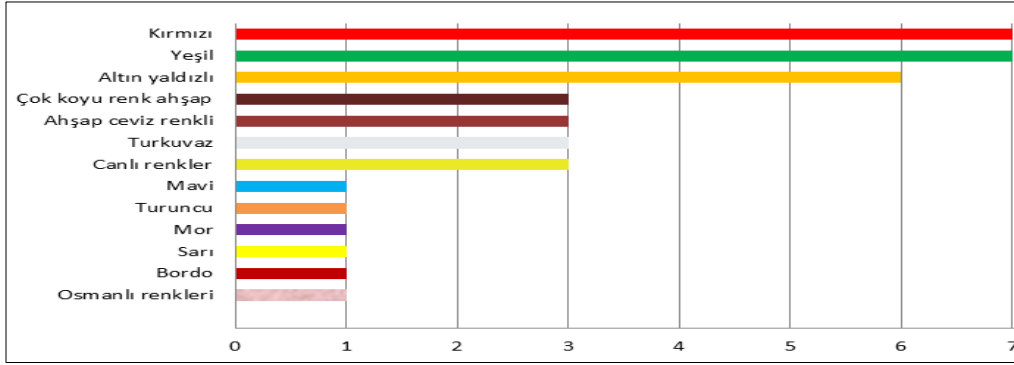
Stiller	Firma Temsilcileri	Öğretmenler	Akademisyenler	Toplam
Fransız Barok	1	2	4	7
Klasik	1	3	2	6
Oymalı	3	2	0	5
İngiliz Rokoko	1	0	3	4
Sağlam ve ağır mobilyalar	1	0	1	2
İtalyan etkisi	1	1	0	2
Motifleri kendimize has bir üslupla geliştirmişiz.	0	0	1	1
İşlemelerde ve süslemelerde kendi kültürümüzün etkileri görülüyor	0	0	1	1
Ağaç türü olarak meşe, kayın, ceviz ağırlıklı ahşap malzeme	0	0	1	1
Dışta gösterişli içte sade mobilyalar	0	0	1	1
Türk motifleri	0	1	0	1
Her çeşit mobilya stili bulunmakta	0	0	1	1
Klasik dönüşlü	1	0	0	1
Kendimize ait biçimimiz yok	1	0	0	1
Türk rokoku	0	0	1	1
Arap etkisi	0	1	0	1
TOPLAM	10	10	16	36
N = Belgeler	10	10	10	30

Osmanlı saray mobilyalarında Ankara'daki katılımcılar daha çok Fransız barok (5), İngiliz rokoko (2) stilleri, klasik (4) ve oymalı (3) mobilyalar üzerinde durmuşlardır. Buna karşın İstanbul'daki katılımcıların belirttikleri kodlar dengeli bir dağılıma sahiptir (Tablo 5).

Tablo 5. Osmanlı Saray mobilya stillerinin katılımcıların illerine göre dağılımı
(Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Stiller	İstanbul	Ankara	Toplam
Fransız Barok	2	5	7
Klasik	2	4	6
Oymalı	2	3	5
İngiliz Rokoko	2	2	4
Sağlam ve ağır mobilyalar	2	0	2
İtalyan etkisi	1	1	2
Motifleri kendimize has bir üslupla geliştirmişiz.	1	0	1
İşlemelerde ve süslemelerde kendi kültürümüzün etkileri görülüyor	0	1	1
Ağaç türü olarak meşe, kayın, ceviz ağırlıklı ahşap malzeme	0	1	1
Dışta gösterişli içte sade mobilyalar	0	1	1
Türk motifleri	1	0	1
Her çeşit mobilya stili bulunmakta	0	1	1
Klasik dönüşlü	1	0	1
Kendimize ait biçimimiz yok	1	0	1
Türk rokokosu	1	0	1
Arap etkisi	1	0	1
TOPLAM	17	19	36

Katılımcıların verdikleri cevaplara göre batı etkisinde Osmanlı Saray mobilyalarında en fazla kırmızı (7) ve yeşil (7) renkleri kullanılmıştır. Buna karşın özellikle süsleme kısımlarında ise altın yaldız (6) kullanılmıştır. Bunların yanında 3 katılımcı canlı renklerin kullanıldığını, 3 katılımcı turkuaz renginin kullanıldığını, 1 katılımcı Osmanlı renklerinin kullanıldığını belirtmiştir. Bu renkler haricinde katılımcılar mavi, turuncu, mor, sarı ve bordo renklerinin kullanıldığını da ifade etmişlerdir. Ahşap rengi olarak 3 katılımcı ceviz kullanıldığını ifade ederken, 3 katılımcı da koyu renkli ahşap kullanıldığını ifade etmiştir (Görsel 2).



Görsel 2. Osmanlı Saray mobilyalarında kullanılan renkler (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Osmanlı Saray mobilyalarında kullanılan renkler konusunda en fazla firma temsilcisi katılımcılar görüş belirtmiş ve yeşil (5), kırmızı (4), altın yaldız (2) ve ahşap rengi ceviz (2) üzerinde durmuşlardır. Buna karşın öğretmen katılımcılar daha çok canlı renkler (3) kullanıldığını ve altın yaldız (3) kullanıldığını belirtmişlerdir. Akademisyenler bu konuda çok görüş belirtmemiş olup renkler konusunda dengeli bir dağılım söz konusudur (Tablo 6).

F2: “Genelde Türk motiflerine, Türklere uygun biçimsel özellikler tercih edilmiş dediğim gibi. Renkler genelde kırmızı, yeşil, turkuaz, altın varak detaylı, daha çok bizi anımsatan, benimseten motifler seçilmiş.”

Ö10: “Dolmabahçe, Beylerbeyi’ni gezdim. Daha çok böyle canlı renkler ön plana çıkıyordu. En çok dikkatimizi çeken özellikle yeşil renklerin böyle turuncu renklerin daha egemen olduğu renkler öne çıkabiliyordu. Ama aslında şey de var ceviz mobilyanın yansıtan renkleri daha çok egemen, Dolmabahçe Sarayında. Onları çok gördük. Tabii döşeme. Kumaşta.”

F1: “Yeşil, bordo renkler var genelde. Bu dönem dönem bu değiştirmiştir tabii oymalarda biliyorsunuz varak kullanılmıştır. Altın yaldız kullanılmıştır. Bu şekilde böyle devamlı gösterişli. Mesela oyma sanatlarında genelde hareketli oymalar kullanılmıştır çekici olsun diye.”

Tablo 6. *Osmanlı Saray mobilyalarında kullanılan renklerin mesleklere göre dağılımı (Yazar tarafından hazırlanmıştır).*

Renkler	Firma Temsilcileri	Öğretmenler	Akademisyenler	Toplam
Kırmızı	4	2	1	7
Yeşil	5	1	1	7
Altın yaldızlı	2	3	1	6
Canlı renkler	0	3	0	3
Ahşap ceviz renkli	2	1	0	3
Çok koyu renk ahşap	1	1	1	3
Turkuaz	2	0	1	3
Turuncu	0	1	0	1
Sarı	1	0	0	1
Mavi	1	0	0	1
Mor	1	0	0	1
Bordo	1	0	0	1
Osmanlı renkleri	0	0	1	1
TOPLAM	20	12	6	38

Osmanlı Saray mobilyalarında kullanılan renkler konusunda İstanbul ve Ankara'daki katılımcılar yeşil ve kırmızı renkleri üzerinde durmuşlardır. Ankara'daki katılımcılar altın yaldız üzerinde çok görüş belirtirken İstanbul'daki katılımcılar ahşap ceviz rengi şeklinde görüş belirtmişlerdir. İstanbul'daki katılımcılar farklı renkleri daha çok ifade etmişlerdir (Tablo 7).

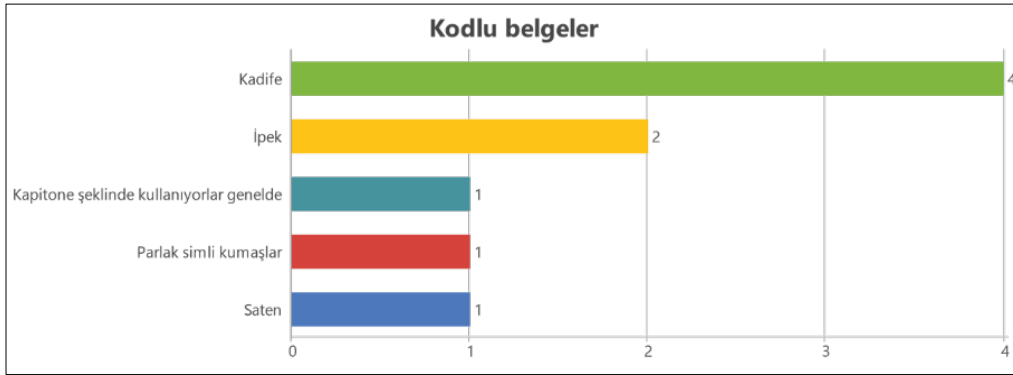
Tablo 7. *Osmanlı Saray mobilyalarında kullanılan renklerin Ankara ve İstanbul'daki katılımcılara göre dağılımı (Yazar tarafından hazırlanmıştır).*

Renkler	İstanbul	Ankara	Toplam
Kırmızı	3	4	7
Yeşil	4	3	7
Altın yaldızlı	1	5	6
Canlı renkler	2	1	3
Ahşap ceviz renkli	3	0	3
Çok koyu renk ahşap	1	2	3
Turkuaz	1	2	3
Turuncu	1	0	1
Sarı	1	0	1
Mavi	1	0	1
Mor	1	0	1
Bordo	0	1	1
Osmanlı renkleri	1	0	1
TOPLAM	20	19	39

Osmanlı Saray mobilyalarında kullanılan kumaş tarzları konusunda ise katılımcılar en fazla kadife kumaşa yer vermişlerdir. 4 katılımcı kadife kumaşlar, 2 katılımcı ipek kumaşlar, birer katılımcı da parlak simli kumaşlar, saten kumaşlar kullandığını belirtmişlerdir (Görsel 3).

F10: “O günkü mobilyanın kumaşları da ana renklerde, mavi desenler, sarı böyle simli kumaşlar, parlak simli kumaşlar. Şimdi onu dokuyan da yok öyle o kumaşlardan da yok. O gün o mobilyaları yani 4 kişi zor kaldırır. Ağır ağaç. Yani ağacı sıfırdan el işçiliğiyle oyma işçiliği.”

Ö9: “Şimdi bunlar tabii hep doğal malzemeden ağaçtan kendisinden doğal ahşap malzemelerden yararlanılmış. Ve bununla birlikte kadife ipek tarzı kumaşlar kullanılarak yine aynı Avrupa tarzındaki Avrupa’da üretilen mobilyalar tarzında aynı şekilde burada yapılmış veya getirtilmiştir.”



Görsel 3. Osmanlı Saray mobilyalarında kullanılan kumaş tarzları (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

4. SONUÇ

Katılımcıların görüşlerini betimleyen araştırma bulgularına göre katılımcıların görüşleri arasında farklılıklar olması normal karşılanmalıdır, zira araştırma konusu ile ilgili önceden yapılan çalışmalar yeterli değildir ve konu ile ilgili bir kaynak bulunmamaktadır ayrıca katılımcıların araştırma sorusu ile ilgili mesleki tecrübelerinin aynı olması da beklenmemelidir bunun yanı sıra bazı katılımcılar uzman olsalar da görüş beyan etmek istememişlerdir. Araştırma bulgularına göre; katılımcılar Osmanlı kültüründe sandalye, kanepe, yemek masası, dolap gibi mobilya kültürünün olmadığını, daha çok sedir,

seki, kasnak veya sini kültürünün olduğunu ifade etmişlerdir. Katılımcılar Osmanlı'da mobilyaların saraydan başlanarak halka yayıldığını, Osmanlı saray mobilyaları ile ilgili genel olarak mobilya kültürünün bize batıdan geldiğini belirtmişlerdir. Bazı katılımcılar batı etkisinde Osmanlı saray mobilyalarının çıkışının İstanbul'un fethi ile başladığını ifade ederken, bir akademisyen 1612 yılında I. Ahmet'e Hollanda'da kurulan bir firma tarafından altın yaldızlı yani varaklı ve lake boyalı bir çekmece ve sandık göndermesi ile başladığını bir diğeri 1720 yılında Paris büyükelçiliğinden Mehmet Çelebi'nin getirdiği çeşitli malzemeler ile başladığını ifade etmiştir. Diğer bir katılımcı 17. yüzyıldan sonra, başka bir katılımcı ise son Osmanlı'nın 100-150 yılda batılı mobilyaya yöneldiğini ifade etmiştir. Farklı iki katılımcı ise Tanzimat döneminde batılı mobilyaya yönelindiğini belirtmiştir. Öğretmen bir katılımcı, Tanzimat sonrası yurtdışına çıkan üst düzey yöneticiler ile Osmanlı saray mobilyalarının başladığını ifade ederken Akademisyen bir katılımcısı ise ilk defa Aynalıkavak Kasrı'nda hem batı etkisindeki mobilya hem de klasik Osmanlı sedirinin beraber bulunduğunu belirtmiştir.

Katılımcılar batı etkisinde Osmanlı mobilyalarında en fazla Fransız Barok, İngiliz Rokokosu, İtalyan etkisi olduğunu ifade etmiştir. Bazı katılımcılar işlemlerde ve süslemelerde kendi kültürümüzün etkilerinin görüldüğünü, batıdan aldığımız mobilyaları kendi üslubumuz ile geliştirdiğimizi hatta Türk rokokosu (İngiliz rokokosunu kendimize uyarladığımız) kavramının ortaya çıktığını ifade etmişlerdir. Akademisyenler Osmanlı saray mobilyalarında stil konusunda Fransız barok ve İngiliz rokoko stilleri üzerinde durmuşlardır. Öğretmen katılımcılar en fazla klasik, oymalı ve barok tarzı mobilyalar üzerinde durmuşlardır. Firma temsilcileri ise daha çok oymalı mobilyalar üzerinde görüş belirtmişlerdir. Katılımcıların verdikleri cevaplara göre batı etkisinde Osmanlı mobilyalarında en fazla kırmızı ve yeşil renkleri kullanılmıştır. Bunun yanında altın yaldız, canlı renkler, turkuaz renginin kullanıldığını belirtmiştir. Bu renkler haricinde katılımcılar mavi, tuncu, mor, sarı ve bordo renklerinin kullanıldığını da ifade etmişlerdir. Osmanlı saray mobilyalarında kullanılan renkler konusunda en fazla firma temsilcisi katılımcılar görüş belirtmiş, yeşil, kırmızı, altın yaldız ve ahşap rengi ceviz üzerinde durmuşlardır. Buna karşın öğretmen katılımcılar daha çok canlı renkler ve altın yaldız kullanıldığını belirtmişlerdir. Akademisyenler bu konuda çok görüş belirtmemiş olup renkler konusunda dengeli bir dağılım söz konusudur. Osmanlı saray mobilyalarında kullanılan renkler konusunda İstanbul ve Ankara'daki katılımcılar yeşil ve kırmızı renkleri üzerinde durmuşlardır. Ankara'daki katılımcılar altın yaldız üzerinde çok görüş belirtirken İstanbul'daki katılımcılar ahşap ceviz rengi şeklinde görüş belirtmişlerdir. İstanbul'daki katılımcılar farklı renkleri daha çok ifade etmişlerdir. Osmanlı Saray mobilyalarında kullanılan kumaş tarzları konusunda ise katılımcılar en fazla kadife, ipek, parlak simli kumaşlar ve

saten kumaşlar kullanıldığını belirtmişlerdir.

Araştırma sonuçları literatürde verilen Algan (2006), Demiraslan (2007), Arıburun (2012), Oğuz (2018) kaynaklarında belirtilen, Dolmabahçe, Beylerbeyi ve Yıldız Saraylarındaki Batı tarzı mobilyaların zamanla halkın yaşadığı konut içi mobilya kullanım alışkanlığını da etkilediği, ev içi döşemede hayat bulduğu sonuçlarını desteklemektedir.

Yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bilgilerin literatüre katkı sağlayacağı değerlendirilmekte olup, Osmanlı Saray mobilyasının bilinirliğinin arttırılması amacıyla konferanslar, sempozyumlar düzenlenmesinin, Üniversitelerin ve mesleki ve teknik Anadolu liselerinin ilgili bölümlerinde Türk mobilya tarihi derslerinin okutulmasının yararlı olacağı önerilebilir.

KAYNAKLAR

- Açıkyıldız, B. (1997). 19. yy. Osmanlı Mimarlığı'nda Neo-Gotik Üslup. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Algan, Ö. (2006). 19. yy. Batılılaşma etkisiyle Osmanlı sarayına giren mobilyanın gelişimi: Dolmabahçe Sarayı örneği. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Arıburun, L. N. E. (2012). 19. yy. Osmanlı saray mobilyaları: Batılılaşma etkisi ve biçimsel açıdan yemek kültüründeki değişim süreci. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimler Enstitüsü.
- Balcı, A. (2018). Sosyal bilimlerde araştırma yöntem, teknik ve ilkeler. Ankara: Pegem Yayınları.
- Burdurlu, E., Usta, İ., Berker, U. Ö. ve Altun, S. (2005). Farklı demografik özellikli mobilya kullanıcılarının klasik sandalye stil ve renk tercihlerinin belirlenmesi. *Politeknik Dergisi*, 8(4), 359-367.
- Corrine, C. (2011). Nitel araştırmaya giriş. (Çev. Ersoy, A., Yalçınoglu, P.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Demirarslan, D. (2007). Osmanlı'da Modernleşme/ Batılılaşma Sürecinin İç Mekân Donanımına Etkileri. *Erdem*, 15(45-46-47), 35-66.
- Diñel, K. (1979). Mobilya Döşemeciliği, Erkek Teknik Yüksek Öğretmen Okulu Matbaası, Ankara.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, (1997). Yapı Endüstrisi Merkezi Yayınları, İstanbul.
- Efe, H. H. (2017). Mobilya Tasarımında Dikkate Alınacak Temel Faktörler ve Temel Tasarım İlkelerinin Uygulanması. 4. Uluslararası Mobilya ve Dekorasyon Kongresi. Düzce: Düzce Üniversitesi, s.95-100.
- Ekiz, D. (2003). Eğitimde araştırma yöntem ve metodlarına giriş. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Eldem, S. H. (1954). Türk Evi Plan Tipleri, s. 15-20, İstanbul Teknik Üniversitesi yayınları, Pulhan Matbaası, İstanbul.
- Erdem, T. (2007). Mobilya Tarihine Genel Bakış ve Art Deco. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

- Glaser, B. and Strauss, A.L. (1965). Awareness of dying. Chicago: Transaction Publishers,
- Glesne, C. (2014). Nitel araştırmaya giriş. (Çev. Ersoy, A., Yalçınoğlu, P.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Gürleyen T. (2005). Geleneksel Türk Süsleme Motiflerinin Günümüz Mobilyalarına Uygulanmasını. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- İrez, F. (1988). XIX. Yüzyıl Osmanlı Saray Mobilyası. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayını.
- Koca, S. (2021). Osmanlı İmparatorluğu'nda mekân tekstilleri. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Altınbaş Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Kundakçı, H. (2017). Dolmabahçe Sarayı'nın Boulle Tekniği Mobilyaları ve Koruma İlkeleri. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi Mühendislik ve Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Küçükerman, Ö., Edirne, J. (2022). Geleneksel Türk Evi mekanının tasarımında rol oynamış kültürel ve sürdürülebilir temel ilkeler. International Journal of Social And Humanities Sciences, 6(3), 261-291.
- Merriam, S. B. (2013). Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber. (Çev. Turan, S.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Oğuz, G. (2018). Sultanların ev içi döşemeleri ve mobilyaları (17. yüzyılın sonundan 20. yüzyılın başına). Mavi Atlas, 6(1), 25-47.
- Özdamar, K. (1999). Paket programlar ile istatistiksel veri analizi-I. Eskişehir: Kaan Kitabevi.
- Patton, (2014). Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri. (Çev. Bütün, M., Demir B., D.). Ankara: Pegem Akademi, 41-52.
- Şekercioğlu, S. (2017). Mobilyanın gelişim süreci ve doğu-batı sentezinin Osmanlı mobilyası üzerindeki etkisinin incelenmesi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Haliç Üniversitesi, Fen Bilimler Enstitüsü.
- Trupia, A. Z. (2006). İtalyan Mimar- Tasarımcılar: Sotsass ve Magistretti'nin Mobilya Tasarımlarının Karşılaştırılması Üzerine Bir Çalışma. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. (8. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Yüksel, A. E. (2017). Sultan II. Abdülhâmid'in sanat hâmilîği. Sanat Tarihi Dergisi. 26(2), 261-293.

İnternet Kaynakları

- (http 1): <http://www.3dmekanlar.com/tr/dolmabahce-sarayi.html> (Erişim tarihi: 16.05.2024)
- (http 2): <http://www.3dmekanlar.com/tr/yildiz-sarayi.html> (Erişim tarihi: 16.05.2024)

ÇAĞDAŞ HEYKEL SANATINDA TEMSİL STRATEJİSİ ÖLARAK KÜÇÜK ÖLÇEKLİ İNSAN FİGÜRLERİ

• Doç. Mert BARLAS*

ÖZET

Araştırmada çağdaş heykel sanatında yer alan figür pratiklerinde küçük ölçeğin bir temsiliyet tercihi ve bağlam unsuru olarak ele alınması durumu; çağdaş sanat kapsamında değişen ölçek algısı doğrultusunda ölçekte indirgemenin/ ölçek manipülasyonunun ne ifade ettiği çözümlenerek ele alınmaktadır. Araştırma, figüratif heykelde küçük ölçek tercihinin sanatçıların ele aldığı eser temalarına olan etkilerini, çağdaş heykel sanatı içerisinde öne çıkan; Isaac Cordal, Ron Mueck, Tomoaki Suzuki ve Stephan Balkenhol gibi sanatçıların eserleri ışığında sorgulamaya açmaktadır. Araştırmaya konu olan kavramların ve eserlerin çözümlemelerine yönelik; kuramsal içeriği oluşturmak amacıyla literatür taranmıştır. Ulaşılan verilerden araştırmacının konuyla ilgili düşüncelerini destekleyen kaynaklar seçilmiştir. Kaynaklardan elde edilen veriler, salt alıntı şeklinde bırakılmamış, araştırmaya bağlı olarak konu ile ilgili tespitlerde bulunulmuş, alıntılar sorgulanarak yorumlanmış/ çözümlenmiştir. Bu anlamda araştırma genelinde, değerlendirmeye alınan sanatçıların eserleri üzerinden çözümlemelerinde yardımıyla; figür pratiklerinde indirgenmiş ölçeğin varoluşsal ve toplumsal yeni bağlamları keşfetmek ve izleyiciye iletmek amacıyla sıklıkla değişime sokulan bir nitelik olduğu, bedenin/insan formunun görsel ve kavramsal yönlerini varoluşsal çerçeveler içinde aktarmak için temel çıkış noktalarından biri olmak adına önemli roller üstlendiği, izleyiciyi mevcut fiziksel zaman ve mekân algısından koparma potansiyeli taşıdığı, kişisel yaşam örüntülerine, psikolojiye dönük olarak izleyiciyi etkilediği dolayısıyla iç gözlemsel tefekküre teşvik ettiği, sonuç olarak heykelsi hikâye anlatımının sınırlarını da yeniden tanımladığı bulgular dahilinde söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş sanat, Heykel, Figür, Ölçek, Küçük ölçek.

* Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, mert.barlas@hbv.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-1524-4425

SMALL-SCALE HUMAN FIGURES AS A STRATEGY OF REPRESENTATION IN CONTEMPORARY SCULPTURE

• Assoc. Prof. Mert BARLAS*

ABSTRACT

In the research, the situation of handling small scale as a representation preference and context element in figure practices in contemporary sculpture art is addressed by analyzing what scale reduction / scale manipulation means in line with the changing perception of scale within the scope of contemporary art. The research questions the effects of the preference for small scale in figurative sculpture on the themes of the works addressed by the artists in the light of the works of artists such as Isaac Cordal, Ron Mueck, Tomoaki Suzuki and Stephan Balkenhol, who are prominent in contemporary sculpture art. Literature was reviewed in order to create the theoretical content for the analysis of the concepts and works subject to the research. Sources supporting the researcher's thoughts on the subject were selected from the data obtained. The data obtained from the sources were not left as mere quotations, determinations were made about the subject depending on the research, the quotations were interpreted/analyzed by questioning. In this sense, with the help of the analysis of the artworks of the artists evaluated, it can be said that for the overall research findings, the reduced scale in figure practices is a quality that is frequently changed in order to discover and convey new existential and social contexts to the audience, and that it plays an important role as one of the main starting points to convey the visual and conceptual aspects of the body/human form within existential frameworks. Furthermore, the findings of the research suggest that the small scale has the potential to detach the viewer from the existing physical perception of time and space, to influence the viewer in terms of personal life patterns and psychology, thus encouraging introspective contemplation and consequently redefining the boundaries of sculptural storytelling.

Keywords: Contemporary art, Sculpture, Figure, Scale, Small scale.

* Ankara Hacı Bayram Veli University, Fine Art Faculty, Sculpture Department, mert.barlas@hbv.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-1524-4425

1. GİRİŞ

İnsanın kim olduğuna, neden var olduğuna ve nereye gittiğine dair sorgulamalar, her çağın değişken paradigmaları doğrultusunda, tarih, psikoloji, sosyoloji, teoloji, siyasi, sosyo-ekonomi vb. çeşitli kaynaklardan sürekli olarak yeni görüşler talep etmekle birlikte sanat da tüm bu disiplinlerle ilişkili olarak benzer sorgulamalara yanıtlar arayabilmektedir. Çoğu zaman bu sorgulamaların sanatta odak temalarından biri haline gelen beden; yaratıcı ve duygusal yeteneklerin sergilenmesi amacıyla, sanatçılara sınırsız uygulama biçimleri ve olanaklar sunmakla birlikte insanın hem fizyolojik yapısına hem de bağlı olunan sanatsal türe ilişkin farklı varoluşsal yaklaşımların, farklı kavramların aktarabileceği bir platforma da dönüşmüştür. Öyle ki yaşamla ilişki kurma sürecinde varlığa ev sahipliği yapan beden, duyguların ve fikirlerin aktarılmasında büyük önem taşıyan, varoluşa atfedilen anlamlar doğrultusunda, insanın kendini ifade ettiği, dış ile bağlantılar kurduğu ve varoluşun inceliklerinde gezinebildiği en önemli iletişim aracı olarak görev görmektedir. Yaşam örüntüleri bağlamında bedenin iletişim kurma yeteneği, çoğu zaman sanatın hemen her alanında sözlü dili aşarak ötekiyle daha derin bir etkileşim ve bağlantı kurulmasını da sağlayabilmekte ve böylece beden, insan varoluşunun karmaşık ağında önemli bir yapı olarak ortaya çıkmaktadır. Psikolojik ve sosyolojik perspektiften bakıldığında; dış ile olan etkileşimde davranış ve iletişim biçimlerini yaşam koşullarını belirleyebilen ve hatta sınırlandırabilen bir olgu olarak; zaman ve varlık bulduğu insan tarafından fiziksel anlamda yapılandırılırken, bedenin yalnızca fiziksel bir varlık olmadığını, sanat alanında da sürekli olarak yeniden inşa edildiğini ve alternatif varoluş biçimlerini temsil edebildiğini belirtmek de önemlidir. Beden, gerçekte öznel, tek kişilik dünyanın aidiyet 'yer'inden her bireyin belleğindeki sembolik görüntüye uzanan, kimi zaman yaşamın karmaşık gerçekliklerinin baskısı altında ezilen insanın bir temsili olarak, kimi zamansa belki de bu gerçekliklerden bir kaçış sahası yaratarak sanat disiplinlerinde sürekli yeniden yapılandırılmakta ve her iki koşulda da ötekiyle iletişimin bir dili/formu olarak sanatta yer bulmaktadır.

Sanatın evrimsel sürecinde önemli bir imge olan bedenin/ insan formunun yaratıcı bir temsil aracı olarak kullanıldığı; sanatın bir öznesi olarak bedensel varoluşun, geleneksel bir form olarak bedene dayalı tasvirlerin sanat disiplinlerindeki konumunu tarih boyunca koruduğu açık bir şekilde görülmektedir. İnsan formunun temsil biçimlerinden biri olmasının etkinliğini sanatın tarihinin uzak zamanlarında keşfeden sanatçılar, dikkatlerini insanın bu en temel varoluşsal yapısına vermiş, anatominin karmaşık nüanslarını titizlikle araştırarak bedeni, farklı konu ve bağlamları tasvir etmek için bir aktarım aracı olarak ele almışlardır. Bedenin çağdaş sanatta insanın karmaşık entelektüel yapısını aktarmak için de çok önemli bir araç olarak hizmet ettiğinin farkına varılması, sanatçıları

insan formu ve bedeninin merkeze alındığı sanat pratiklerinde, istikrarlı bir şekilde yeni malzemeler, teknik yöntemler, ifade ve tasvir biçimleri geliştirmeye yönlendirmiştir. Bedenin keşfiyle birlikte sanat alanında süregelen evrimin bir sonucu olarak insan figürü, heykelin varoluş âlemindeki derin önemini temsil eden bir sembol haline gelmiş ve varoluşun bu dolaysız sembolü; sanat eseri ile izleyici arasındaki etkileşime yön vermesi bakımından, nesnenin tanımlayıcı ve ayırt edici unsurlarından biri olan ölçek ile çoğu zaman manipüle edilmiştir.

Tercih unsuru olarak, heykelde iletişimin başlıca niteliği olan ölçek, izleyicinin sanat eseriyle nasıl ilişki kuracağı üzerinde doğrudan etkiye sahiptir. Heykel disiplini sanatçılar, uzun yıllardır eserlerinin etkilerini artırmak için insan figürünün boyutlarını ölçeği kullanarak değiştirmeyi tercih etmektedir. Çağdaş heykel eğilimleri göz önüne alındığında; sanatçıların sıklıkla ölçek değişimlerine başvurarak eserlerine yeni bağlamlar kazandırdıkları görülmektedir. Eserlerinde ölçeği indirgeme tercihinin yönelen sanatçılar, izleyici ile nesne arasındaki fiziksel mesafe unsurunu da özellikle eserin sunumuna bağlı stratejik bir hamle olarak kullanarak insan boyutlarını ölçek değişimiyle manipüle etmektedir. Beden oranlarının küçültülmesini sanatın bir izleği olarak keşfeden sanatçılar, insan figürünün temsiline uygulanan küçük ölçeklerin sınırları içinde, farklı kurgulamaları/düzenlemeleri ve konu bağlamlarını kapsayan yeni uygulamaları benimsemişlerdir. Öyle ki figürün görece küçültülmüş veya sayısal oranda ölçeklendirilmiş tasvirlerine yönelen sanatçılar, varoluşsal ve toplumsal meselelerin yanı sıra insan hayatının olumsuz yönlerine de odaklanarak, bedeninin farklı ölçeklerle yeniden inşa edildiği farklı bağlamlar içinde insanı yorumlamaktadırlar. Bu yorumlamalarda; amaçları ne olursa olsun, temelde izleyicinin gerçeklik algısına meydan okuyarak yanılısma hissi uyandıran insan figürü odaklı küçük ölçekli eserler, kendi sınırları içinde daha büyük yapıların veya anlatıların temsili olarak işlev görebilmektedirler. Çünkü sanat nesnesi olarak insan bedeni, gerçek boyutlarından daha büyük veya daha küçük ele alındığında; genellikle ya anlatıya konu olan figürün öneminin vurgulandığı ya da onun aracılığıyla sanat nesnesine metaforik yeni bir anlam yüklendiği düşüncelerini izleyicide uyandırmaktadır. Bu anlamda nesnelerin boyutlarının insan psikolojisi üzerindeki etkilerini dikkate alarak insan figürünü temsil aracı olarak tercih eden sanatçılar, sanat eserinin etkisini genişletmek ve böylece izleyicinin algısını etkilemek amacıyla eserlerinin ölçek ve boyutlarıyla oynamaktadırlar. Ayrıca figürü büyütme/ küçültme tercihiyle izleyiciyi heykele göre daha büyük veya daha küçük hissettiren sanatçılar, temsilin güvenilirliğini veya geçerliliğini izleyiciye sorgulatmak amacıyla da şaşırtmaya, sarsmaya, şok etkisi yaratmaya yönelik fiziksel ve psikolojik bir algı ortamı yaratmaktadırlar. Bu durum, ölçeklendirilmiş olan insan figürüne farklı bir perspektiften yaklaşılması gerektiğini

göstermektedir. Boyut ve ölçeğin bu kasıtlı manipülasyonu, izleyiciyi sanatçı tarafından sunulan yeni form üzerinde düşünmeye teşvik etmektedir.

2. GÜNÜMÜZ SANATINDA ÖLÇEK DEĞİŞİMİ: ÖLÇEKTE İNDİRGEME VE MANİPÜLASYON

Eser üretme süreci, en yalın anlamda özne ve nesne arasında gerçekleşen dinamik bir etkileşime dayanmaktadır. Sanatçı, nesne ile aktif, entelektüel/bilişsel ve davranışsal bir söylem içine girerek imgeleminde varlık bulan, arzulanen nihai nesneyi gerçekleştirmek için dış perspektiften nesneye/ malzemeye etki uygulamaktadır. Ortaya çıkan sanat eseri; izleyiciyi dönüştürme gücüne sahiptir ve izleyicide sanatçının nesneye ilişkin benzersiz algısına bağlı olan bir dizi çağrışım ortaya çıkarabilmektedir. Bir sanat eserini gözlemleme eylemi, özellikle biçimsel perspektiften bakıldığında, izleyicinin kayda değer bir çaba göstermesini gerektirmektedir. Bu anlamda, sanat eserinin boyutu ve ölçeği, izleyicinin sanat eserini nasıl kavradığını, algıladığını ve nihayetinde onunla nasıl ilişki kurduğunu önemli ölçüde etkileyen belirleyici faktörler olarak ortaya çıkmaktadır.

Üç boyutlu sanat üretimlerinde, özellikle heykel sanatında ölçek; nesnel araçlarla doğrulanmayan veya fiziksel tezahür sınırlarının ötesine uzanabilen bir boyutun izlenimini ifade etmektedir. “Genel olarak bir şeyin gerçek fiziksel büyüklüğü ile bu büyüklüğün temsil edilme biçimi arasındaki ilişki olarak tanımlanan ölçek, boyutun maddi ve fiziksel bir varlığın bir sanat eseri olarak ikna edici bir şekilde işlev görmesini nasıl sağladığını düşünmemizi gerektirir” (Kee ve Lugli, 2015, s. 252). Heykelde ölçek kavramı, biçim, hacim, boyut, şekil, yüzey ve oran gibi nitelikleri kapsayan göreceli bir olgu olarak ifade edilebilir. Ralph Rugoff (1997, s. 68– 9): *Homeopathic Strategies* metninde bu duruma dair, dünyadaki nesnelerin göreceli olarak birden fazla ölçeğe nasıl sahip olabileceğini ve özellikle insan bedeninin oranları göz önüne alındığında ölçekle oynamanın, gerçekte tek bir rasyonel ölçek olduğu inancını nasıl bozabileceğini tartışmaya açarak; minyatür nesnelerin insanı normal referans alanlarından çıkarabildiğini ve bedeninin eşit derecede geçerli başka bir ölçeğin arka planı haline gelebileceğini ifade etmektedir. Söz konusu sanat eseri olduğunda, yalnızca sayısal işaretlemelerin yetersiz kaldığı ölçek olgusu; “(...) tanımsız olduğu kadar tanıdık bir kavramdır. Düzenli olarak kullanılmasına rağmen nadiren doğru bir tanımla birlikte kullanılmaktadır. ‘Ölçek’ ve ‘boyut’ kelimeleri genellikle birbirlerinin yerine kullanılmaktadır” (Wells, 2013, s. xiv). Öyle ki ölçek kavramı, bir görüntüyü oluşturan unsurlar ile bir bütün olan görüntü arasındaki veya dış nesnelere göre karşılıklı ilişkiyle ilgilidir ve böylece ölçek, bir varlığın diğerine göre karşılaştırmalı büyüklüğünü ifade etmektedir. Bu nedenle, sayısal ölçeklendirme dışında, ölçek bir sanat

eserinin izleyiciye aktardığı görsel izlenimi ifade etmekte ve eserlerin fiziksel boyutları ve ölçekleri, izleyiciyle etkileşiminin en önemli parçası haline gelerek izleyicinin eserle nasıl etkileşimde bulunacağını, eseri nasıl deneyimleyeceğini belirlemektedir. “Ölçek algısı fizikseldir ve üç temel unsurun anlaşılmasıyla elde edilir; izleyicinin bedeni, sanat nesnesi ve ‘uzam’ veya ikisi arasındaki mesafedir” (http 1). Dolayısıyla uzamsal algı veya yanılsama ile sanat nesnelerinin ölçeği, izleyicinin gözünde ne kadar büyük veya küçük görüldüğünü de temsil etmektedir. Antroposentrik bakış eğilimi nedeniyle, üç boyutlu sanat eserleri genellikle kendi boyutlarına bağlı olarak insan ölçeği çerçevesinde gelişen bir algı ile değerlendirilmektedir.

Ölçeğin kasıtlı olarak vurgulanmadığı durumlarda eserin ölçeği büyük veya küçük olsun izleyicinin dikkatini çekme ve izleyiciyi cezbetme olasılığı bakımından algısal bağlamda eşit konumdadır. Robert Morris, farklı boyutlardaki nesnelerin, mesafe ve ölçek etkisiyle de farklı şekillerde algılandığının önemini vurgulayarak bu ilişkiyi; “Yakınlık niteliği, bir nesnenin boyutu kişinin kendisiyle ilişkili oranda küçüldükçe, oldukça doğru bir orantıda nesneye bağlanır. Kamusal niteliği ise kişinin kendisine göre büyüklüğü arttıkça orantılı olarak artar” (Morris, 1968, s. 230) cümleleriyle ifade etmektedir. Bu nedenle, özellikle heykellerin kamusal alanlarda veya büyük iç mekânlarda sergilenmesinin amaçlandığı durumlarda, izleyicinin sanat eseriyle etkileşime geçme ve onu dış uzam içerisinde algılama durumunu görsel erişilebilirlik açısından etkileyebileceğinden dolayı, küçük ölçeğe göre büyük ölçeğin öne çıkması genellikle öncelik teşkil edebilmektedir. Ölçek karşılaştırmasında referans olarak ‘insan ölçüleri’ ele alındığında, kamusal alanda genellikle büyük ölçekli heykellerin izleyici üzerinde daha belirgin bir etkiye sahip olduğu görüşünün genel olarak kabul edildiği söylenebilir. “Gerçek boyuttan çok daha büyük anlamına gelen colossal [devasa] heykeller, her zaman öncelikle bizden çok çok daha büyük bir şey olarak deneyimlenmektedir (Street, 2021, s. 49). İnsan ölçüleri göz önüne alındığında; kamusal alanda yüklendiği misyonla çok daha büyük bir şeyin temsili olan anıtsal heykeller, insan boyutlarını gölgede bırakan muazzam bir ihtişamın ilk algısını ortaya çıkarmaktadır. “İster siyasi bir liderin ister dini bir figürün ya da mitolojik veya alegorik bir karakterin heykeli olsun, anlamları bu göreceli ölçek deneyiminden ortaya çıkmaktadır” (Street, 2021, s. 49). Büyük ölçekli bir heykelle karşılaşma, zihinsel olduğu kadar izleyicinin bedensel olarak da aktif katılımını gerektirmektedir; öyle ki izleyicinin gözleri sanat formunun tam olarak kavranabilmesi ve tanımlanabilmesi için sanat eserinde ve bedenide eserin çevresini saran uzamda sürekli olarak hareket etmelidir. Heykelin kapsamlı şekilde anlaşılabilmesi için gözün ve zihnin uzam içindeki bu parçaları çok boyutlu bir panorama halinde organize etmesi gerekmektedir (Görsel 1). Bu titiz gözlem, heykeli oluşturan her bir unsurun kapsamlı bir analizini gerektirerek, mekânsal

çevresi içinde tutarlı ve anlamlı bir sanat formunun algılanmasıyla sonuçlanmaktadır. “Büyük ölçekli sanat eserleri, anında dikkat çekme yetenekleriyle bilinir. Bunun nedeni, ihtişamları ve boyutlarının genellikle onları görsel olarak baskın hale getirmesi ve tüm mesafelerden izleyicileri çekmesidir” (http 2). Özellikle kamuya açık veya geniş iç mekânlarda sergilenen sanat eserleri söz konusu olduğunda; formun, oranların, izleyici bedeni ve uzamla birlikte bilinçli bir şekilde değerlendirilmesi ‘ölçek’ kavramının tanımlanmasında ve kıyaslanmasında büyük rol üslenmektedir. “Ölçeğin farkındalığı, kişinin vücut büyüklüğü ile nesne arasında yapılan karşılaştırmanın bir işlevidir. Böyle bir karşılaştırmada özne ve nesne arasındaki mekân ima edilir” (Morris, 1968, s. 231). Bir başka ifadeyle; gerçekte beden ve nesne arasında algısal değerlendirme olan ölçeğin, algısal bütünlükte ele alınması durumunda Harrison ve Wood’a (2011, s. 877) göre beden ile nesne arasındaki mesafe/boşlukta bu değerlendirmenin kapsamına girmektedir. Büyük nesneler küçük nesnelere kıyasla uzamın daha büyük bölümünü kaplar. Nesneye yaklaştıkça uzam daralır. Görsel algıyı tam olarak kavramak için, “İnsanın büyük nesnelerden tam anlamıyla uzak durması, herhangi bir görüşün bütününe görüş alanına almak için zorunludur” (Harrison ve Wood, 2011, s. 877).



Görsel 1. Daniel Popper, *Thrive*, 2020 (http 3).

Heykel ölçeği göz önünde bulundurulduğunda, izleyici katılımı açısından küçük ölçekli heykellerin bazı avantajlar sunabileceğini belirtmek de ayrıca önemlidir. Büyük ölçeğe kıyasla küçük ölçekli sanat eserleri, izleyiciyi yakından incelemeye, dokunsal iletişimde kolaylıkla etkileşime girmeye teşvik edebilmekte ve böylece izleyici sanatsal deneyime daha kısa sürede dâhil olabilmektedir. Küçük ölçekli çalışmalar, nesneye yaklaşma fırsatı

sunarak nesneyi çevreleyen uzamda bir daralma hissi yaratmaktadır. Gerçekte uzaklık ve ölçek ilişkisi, sanat eseriyle kurulan iletişime bağlı olarak büyük/ küçük sanat eserlerinin nasıl algılandığı ve nihayetinde nasıl içselleştirildiği sorgusunu içermektedir. “Küçük ölçekli heykellerin çoğunun doğasında izleyiciyi şaşırtmak, Gulliver benzeri bir özbinç ve yolunu kaybetmişlik hissi uyandırmak vardır. Başka bir deyişle, izleyici dikkatinin heykelin etrafındaki alana odaklanması ile sanat eserinin ölçeğinin küçülmesi aslında esere daha büyük bir yankılanım kazandırabilmektedir” (http 4). Bu sayede izleyici nesneyi yakından algılayabilmekte ve bu yakınlık büyük ölçekli eserlere kıyasla; izleyicinin sanat eserine içselleştirme bağlamında verdiği tepkiyi daha olumlu etkileyebilmektedir. İzleyici eseri daha kolay görebildiği ve hissedebildiği için küçük ölçek; formun daha dolaysız ve bütünsel bir şekilde algılanmasını sağlayabilmektedir. Ölçek etkisiyle izleyici ile nesne arasında oluşan bu diyalog, eseri analiz etme sürecinde küçük ölçeğin, izleyiciye sağladığı önemli bir avantaj olarak değerlendirilebilir. Bununla birlikte, küçük ölçekli eserlerin, ‘kendi ölçeklerinin sınırlarının’ ötesine geçen sosyal, evrensel boyutta daha önemli, derin meseleleri konu edinmek için bir araç olarak hizmet edebilme kabiliyetine sahip olduğunu da belirtmek gerekir. Bu tür eserler, büyük ölçekli eserlere karşın, sunabilecekleri ayrıntı düzeyi açısından sınırlı olsalar da yine de sanatçının dilini ve formla birlikte çözümlenen konunun genişliğini ölçmek için değerli bir fırsat sağlamaktadırlar. Bilinçli ölçek yaklaşımları, sanat eserinin estetik etkisini arttırmakla kalmamakta, aynı zamanda nesnenin ele alınan konu dâhilinde çözümlenmesine derinlik ve anlam katabilmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Isaac Cordal, *Cement Eclipses* Serisinden Örnek, 2006 (http 5).

Büyük veya küçük fark etmeksizin, sanatçı tarafından ölçek sınırı, [gerçek hayattaki varlık- nesne dünyasının ölçek/boyut sınırlarına karşı] sıra dışı bir şekilde aşıldığında sanat nesnesinin izleyici ilgisini çekme olasılığı güçlenebilmekte, ölçekte gözlemlenen boyutsal dönüşümler, sanat nesnesi ile izleyici arasındaki ilişkiyi biçimsel olduğu kadar duygusal etkileşim bağlamında da etkileyebilmektedir. Öyle ki; heykelin/sanat nesnesinin izleyici üzerinde oluşturduğu psikolojik etki, çoğu zaman nesnenin ölçeğiyle de yakından ilişkilidir. Söz konusu nesne, geleneksel formunun ötesine geçerek alternatif bir kavramı, duygulanımı temsil etme rolünü üstlenebilmektedir. Ölçekteki müdahaleler, genellikle izleyicinin gerçeklik algısını kasıtlı olarak manipüle etmektedir. Gerçeklik algısıyla oynamaya dönük bu müdahaleler, nesne ve izleyici arasında duygusal olduğu kadar psikolojikte olabilen alternatif bir iletişim biçimini yaratma ve izleyiciyi ilgili sanat nesnesinin etki alanına sokma potansiyeline sahiptirler. Ancak bu potansiyel, yalnızca insan vücudunun fiziksel özelliklerine bağlı bir ölçeklendirme yaklaşımına bağlı olmamakla birlikte, aynı zamanda eserin gözlemlendiği ortamın niteliklerine göre de değişkenlik gösterebilmektedir. Örneğin; bir sergi mekânı ile etkileşime giren izleyici, genellikle sanat nesnesini kapsayan uzamsal boşluğun içine çekilmektedir. Bu mekânsal düzenleme, ortamda tezahür eden sanat eseri ile izleyici arasındaki ölçek ve boyut ilişkinin kademeli olarak anlaşılmasını sağlamaktadır. Sanatçı, ölçeği manipüle ederek heykel ile onu çevreleyen ortam arasında dinamik bir etkileşim yaratabilmektedir. Nesnenin mekânla birlikte deneyimlenmesi sürecinde; izleyici sanat eserini farklı ölçeklerdeki diğer nesnelerle ve uzamın boyutlarıyla karşılaştırma fırsatı bulmakta, dolayısıyla mekânda nesne ile izleyici arasındaki karşılıklı etkileşimin kurulmasında önemli rol üstlenmekte ve de sanat eserini ait olduğu mekânda insan ölçeğiyle karşılaştırma fırsatı da esere yeni anlamlar katabilmektedir.

3. ÖLÇEKTE SIKIŞAN FİGÜRLERİN BÜYÜK HİKÂYELERİ

“Modern dönem boyunca, küçük heykeller kıymetlilik, lüks, kazanılmamış ayrıcalık ve hatta gizlilik çağrışımlarıyla lekelenmiştir (...)” (http 6). Heykelde “tüm küçük fikri modernlik karşıtıdır” (http 4). “(...) Modernist teori ve pratik, tüm çoğulculuğu içinde, hem küçüklükle ilgili kalıtsal kuşkuları sürdürmüş hem de bunların üstesinden gelmenin yollarını bulmuştur” (http 6). Öte yandan, küçük ölçekli heykellerin sıklıkla taşıdığı risk; “(...) duygulara hitap etmesidir. Genellikle yalnız ya da ihmal edilmiş görünümleri, kaybedilen ya da asla gerçekleştirilemeyen şeyler için güçlü bir özlem duygusu uyandırabilir” (http 4). Ölçek unsurunun form üzerinde oluşturduğu bu duygusal karakteristik yapı, gerçekte çoğu sanatçının istemediği türden nostaljik bir duygulanım, kiçilemedir. Dezavantaj gibi görünen bu duruma karşılık, günümüz çağdaş sanat anlayışları

içerisinde, heykel disipliniinde oldukça yaygın olarak karşılaşılan figürde ölçeği küçültme eylemi; büyük perspektifi temsil edebilen, sosyal meseleleri, iletileri, konu ve bağlamları aktarmak amacıyla sanatçılar arasında yaygın bir uygulama ve teknik tercihi haline gelmiştir.

Çağdaş heykel sanatı kapsamında giderek artan sayıda sanatçı, insan formunun küçültülmüş ölçekte heykellerini üretmektedir. Çünkü izleyiciyi nesneyi yakından incelemeye ve böylece samimi bir gözlem deneyimi yaşamaya teşvik eden küçük ölçekli eserler, büyük fikirlerin temel niteliklerini öz ve etkili biçimde görselleştirebilmektedir. Doulas Bailey'e (2005, s. 42) göre; "Sıkıştırma ve öze indirgeme yoluyla, fiziksel olarak daha küçük olan bir şey, daha büyük olandan daha güçlü hale gelir. Küçük, büyük dünyalar hakkında çok büyük düşünceleri teşvik eder, uyarır. Daha da önemlisi, ölçülebilir boyutların azaltılması önem seviyelerini artırır". Bu niteliği ile ölçekte küçülme, daha kapsamlı düşünceleri ifade etmek için gerekli temel unsur haline dönüşebilir. Dolayısıyla insan figürünü belirli bir bağlam eşliğinde ele alarak fiziksel boyutlarını aşan, 'kendilerinden daha büyük' bir hikâyeyi tasvir etmeyi amaçlayan küçük boyutlardaki sanat nesneleri; izleyicinin tasvir edilen olgu veya yapı hakkında daha kapsamlı bir anlayış kazanmasını sağlama potansiyeline sahip olabilmektedir. Bu potansiyel, nesnelerin gerçeklikle kurdukları yeni boyut ilişkisi sayesinde gerçekleşir ve böylece izleyicinin ilgili temsili daha derinlemesine kavramasına olanak tanır. Öyle ki izleyiciyi yakından bakmaya teşvik eden küçük ölçekli sanat nesneleri, genellikle küçük bir ayrıntıyı ya da daha büyük bir olay örgüsünü yakınlaşma hissini harekete geçirerek izleyiciye keşfettirme çabasıdadır. Bu sanat eğilimini açıklığa kavuşturmak için heykel sanatı alanında insan figürünü konu alan, özellikle de küçük ölçekli uygulamaların kullanıldığı eserleri incelemek yerinde olacaktır. Araştırma için seçilen çağdaş sanatçıların eserleri aracılığıyla aktarılan temaları ve ölçek unsurunu inceleyerek, fenomenin daha derinlemesine anlaşılacağı düşünülmektedir.

Küçük medyalar vasıtasıyla küresel, toplumsal, varoluşsal ve siyasi konularda mücadele etme amacını güden İspanyol sanatçı Isaac Cordal, yüksekliği yirmi beş cm'yi geçmeyen insan figürleri ile çalışmaktadır. Eserlerinde sıklıkla tekrarlanan taşan sel suları ve boğulma dramaları, bir taraftan iklim değişikliği gerçekliğinin aciliyetine dikkat çekerken diğer taraftan kapitalist toplumlarda yaşamaya çabalayan insanın giderek batmakta olan, tehlikeli durumuna gönderme yapmaktadır. Cordal'ın, insanlığın çevreye ilgisiz olarak doğayı göz ardı etmesi ve bu durumun potansiyel sonuçlarına ilişkin derin analizi göz önüne alındığında; içgörülü bir şekilde betimlenen enstalasyonların genelde distopik anlatılar içerdiği ve eserlerde sıklıkla kederli veya umutsuz sahneler tasvir edildiği açık şekilde görülmektedir. Kamusal alanlar, bu distopik hikâye senaryolarının sergilendiği ve fotoğraf karelerinin sınırları içinde ustalıkla yakalandığı küçük ölçekli enstalasyonların

arka planı olarak hizmet etmektedir. Sokak yerleştirmelerinde çoğu zaman, iklim değişikliği ve kapitalizmin yarattığı çöküntüleri toplumun geleceğine karşı iki büyük tehdit olarak ele alan sanatçı, uzak gelecekteki tehditleri tasavvur etmekte güçlük çeken insanlara dikkat çekme yolunu açmakta, böylelikle toplumlar arasında daha büyük bir anlayış ve bilinç oluşturmayı da amaçlamaktadır. Çimento heykeller aracılığıyla küçük ölçekli yaşam sahnelerinin tasvir edildiği bu eserlerde, kapitalist toplumlara yeni bakış açıları sunan Cordal, bu düşündürücü eserlerle, insan figürü ve heykel bağlamında geleneksel yaklaşımlara meydan okuyarak toplumsal/küresel konulara benzersiz bir perspektif sunmaktadır.



Görsel 3. Isaac Cordal Eser Örnekleri (<http> 7).

Sıklıkla mekâna özgü sokak sanatı müdahaleleri olarak düzenlenen figürler, stratejik bir şekilde binaların hâkim olduğu alanlara, alışılmadık ve olasılık dışı konumlara; oluklar, binaların tepeleri ve otobüs durakları gibi çeşitli kamusal alanlara yerleştirilmektedir. Yaşamın içinde sokaklarda “kendi başlarının çaresine bakmak zorunda bırakılan bu parçaları gerçekten büyüdü kılan şey, kentsel ortamımızın terk edilmiş köşelerine yeni anlamlar getiren” (<http> 8) yerleştirmeler olmasıdır (Görsel 3). Minyatür boyutlardaki insan heykellerinden oluşan bu enstalasyonlar kasıtlı olarak muğlak bir anlama sahip olmakla birlikte, kamusal alanda Cordal’ın umutsuz sahnesiyle karşılaşan izleyicinin eserlerin ardında bir anlatı hayal etmemesi, figürlerin dramatikleştirilmiş karakterleri göz önüne alındığında, pekte mümkün gözükmemektir. Çünkü yerleştirmelerde farklı mekânlarda farklı yorumlanabilecek çeşitli ifade ve hareketlerde tasvir edilen kadın ve erkek figürleri, kamusal alanda konumlanmalarının ardından, her şeyden izole edilmiş biçimde kendi hayat mücadelelerini vermekle meşgul bir görünüme bürünmektedirler. Yaşam

içinde parçalanmışlıklarına, başlarına gelen olumsuz koşullara/durumlara rağmen, figürler hayata direnerek dayanıklılık ve hayatta kalma duygusu taşımaktadır. Varoluşsal gerilimi hissettirmek için, kamusal alan sakinlerinin genellikle ayak hizalarına tehlike arz edecek şekilde yerleştirilen küçük insanlar, kusurlu toplumlar içinde hapsolan insanı dramatik biçimde temsil etmektedir. Bununla birlikte Cordal, belki de biraz kari-katür-vari, karanlık mizah unsurları ile süslenmiş bu korkunç kıyamet sahneleri içinde sıkışmışlık ve çaresizlik hissi yaratan küçük insanlarla; “dünyada bir insanın kaplamış olduğu yer düşünüldüğünde aslında ne kadar küçük kalındığını hissettirmekte, ayrıca yapıtlar karşısında alımlayıcı bireyde evreni ve var oluşa dair bir sorgulama hali devreye girmektedir” (İlden ve Bostancı, 2022, s. 80).

Ölçekte ‘minyatürleşme’ üzerine yoğunlaşan diğer bir çağdaş heykel sanatçısı; figürlerini insan vücudunun üçte bir ölçeğinde küçülten, geleneksel Japon ahşap oyma teknikleri ile çağdaş heykel sanatını sentezleyerek çağdaş kültürü belgeleyen Tomoaki Suzuki’dır. Yaklaşık elli santimetre ölçülerindeki ‘oyuncak benzeri’ heykellerin her biri gerçek hayattaki bir kişinin küçük ölçekli yontularıdır (Görsel 4). “Tüm eserleri, Londra’nın Dals-ton semtinde tanıştığı arkadaşlarının ya da tanıdıklarının portrelerinden oluşmaktadır. Suzuki’nin modelleri her zaman kendine özgü bir tarzı olan ve modayı bireyselliklerini ifade etmek için kullanan genç insanlardır” (http 9). Heykelleri, doğrudan ilgili mekânın zeminine yerleştirilerek; “(...) izleyici ve çevresi arasındaki ilişkiye bakmasına olanak tanıyan ve izleyiciyi (...) hareket etmeye, bakış açısını değiştirmeye “ (http 10) böylece figürlerle samimi bir etkileşim kurmaya teşvik eden sanatçının eserlerinin perspektifine dair öne sürdüğü argüman; daha küçük ölçekte çalışmanın, izleyicinin dikkatini figürlerin daha büyük ölçekte mümkün olamayacak inceliklerine ve ayrıntılarına etkili bir şekilde çekebileceğidir. Figürler, boyutları nedeniyle, izleyiciyi kendilerine doğru çekme ve yakınlık ve bağlantı hissi yaratma yeteneğine sahiptir ve küçük boyutlarına rağmen, sahnelerin göz ardı edilemeyen etkili bir varlığı vardır. “Gerçek bir zanaatkârlık harikası olan Suzuki’nin elle oyulmuş ahşap heykellerinin tamamlanması ve her bir modelin karmaşık kişisel stiline yansıtılması aylar sürmektedir. Sanatçının eserleri kimliğin eşsiz bir ifadesidir ve bugün dünyanın dört bir yanında yaşanan izolasyon ve bağlantı duygularına hitap etmektedir” (http 11). İlk karşılaşma anında, küçük ölçekli heykellerin minyatür portrelerine ilginin yoğunlaşması ardından izleyici; kıyafetler, yüz ifadeleri ve ayrıntılı işlenmiş hiper-gerçekçi formlar da dahil olmak üzere karmaşık ayrıntılara yaklaşarak figürleri yakından incelemeye teşvik edilmektedir.

Modelleri/heykelleri tarafından giyilen kıyafetler ait oldukları toplulukların karakterleri ve moda yoluyla kurulan toplumsal aidiyet hakkında önemli bilgiler vermektedir. Suzuki, tüketim kültürünün etkisi nedeniyle hızlı dönüşümler geçiren moda trendlerinin

dinamik doğasına dikkat çekerek, ait olduğu toplumun kültürü doğrultusunda gelişen gençlerin bu bağlamdaki eğilimlerinin bir kaydını oluşturarak sıklıkla tartışmaya açmakta ve daha da önemlisi; bir kimlik edinme biçimi olarak, bireylerin kıyafet tercihleri aracılığıyla kendi özgün kimliklerini oluşturmak için kullandıkları çeşitli stratejileri de incelemektedir. Karakterlerin betimlenme tekniği, fiziksel jestlere veya duygusal ifadelerle vurgu yapmamaları ile ayırt edilmektedir. Bunun yerine, karakterlerin kimliklerini kendi farklı bakış açısıyla aktarmaya çalışan sanatçının küçük figürleri, gerçekte modaya uygun giysiler, dövmeler ve gösterişli saç stilleriyle bezenmiş modern eğilimlerin temsilleri olarak işlev görmektedir. Suzuki'nin anlatısına ilham/kaynak olan modeller her ne kadar gerçek hayattan çekip çıkarılmış olsalar da oyuncak-vari figür görünümündeki bu heykeller, kendilerine tepeden bakarak ayrıntıları keşfeden izleyicileri kendi boyutlarına inmeye davet ederken, sanki masal-vari başka dünyalarında var olduğunu kanıtlarmışçasına izleyiciyle göz göze gelmektedirler. Böylece “(...) gözlemcinin ve gözlemlenenin kesişen bakışları aracılığıyla, iki dünya birbirinin içine girer ve birbirini yeniden boyutlandırır. Bu ifadeler, yeniden boyutlandırılmış mekânla karşılaşan bedenin, kendi boyutlarında bir dünya inşa eden başka bir bedenle zorunlu olarak ilişkiye girdiğini göstermektedir” (Geslin, 2017, s. 36).



Görsel 4. Tomoaki Suzuki, *Eser Örnekleri* (<http> 12).

Olağandışı bir şekilde uygulamaya alındığı takdirde ölçek, dikkat çekerek, izleyiciyi sanat nesnesinin aurasına daha etkili bir biçimde çekebilmektedir. Kuşkusuz sanat nesnesinin izleyiciyi sarsıcı şekilde yakalama durumu söz konusu olduğunda; Avustralyalı sanatçı Ron Mueck, çağdaş heykel alanında ölçeği ve ölçeğin insan formuyla ilişkisini

keşfetmesiyle tanınan önemli sanatçılardan biri olarak öne çıkmaktadır. “Ben hiçbir zaman doğal boyutunda figürler yapmadım, çünkü hiç ilgi çekici görünmediler. Her gün doğal boyutta insanlarla karşılaşıyoruz. Ölçeği değiştirmek, sadece normal olanla yapamayacağınız bir şekilde fark etmenizi, dikkat etmenizi sağlar” (http 13) ifadesiyle heykeldeki ölçek anlayışını gündelik yaşamdaki insan algısı bağlamında tanımlayan Mueck, insan figürlerini merkeze aldığı tezahürlerinde izleyicilerini büyülemek için hiper-gerçekçilikten ustalıkla yararlanmakta ve genellikle ölçeği rahatsız edici boyutlarda manipüle ederek şaşkınlık hissini harekete geçirmektedir. Figürler aracılığıyla yaratılan megalofobinin ya da mikrofobinin kasıtlı kullanımı, izleyiciyi tedirgin etmeye hizmet ederek sanat eserlerinin genel etkisini daha da artırmaktadır. Çünkü Mueck’in sanatının en çarpıcı yönlerinden biri; heykelleri ile gerçek dünya arasındaki keskin ölçek karşıtlığını ustalıkla sergileme becerisidir. Ele alınan her karakter gerçek hayattan ya çok daha büyük ya da çok daha küçüktür. Bu bağlamda heykellerin dikkat çekici gerçekçiliği ile ölçekte yapılan kasıtlı değişiklikler sıklıkla güçlü ve dramatik etkilere yol açmaktadır. “Mueck’in gerçekçi ayrıntılara gösterdiği fanatik ilgi, ölçekle oynadığı oyunu izole bir sanatsal abartı olmaktan çıkarmaktadır; ölçeğe gösterdiği bu dikkat (...) ölçeği tutarlı bir şekilde manipüle etmesi, fiberglas heykeli saran görünür tek gerçeklik dışı unsurdur” (Wells, 2013, s. 45). Bu anlamda Mueck’in sanatında ölçek kavramı, gerçekliği etkili bir şekilde değiştirdiği ve onunla etkileşime girenlere çarpıcı bir şaşkınlık hissi verdiği için çok önemli bir rol üstlenmektedir. İnsan formuna olan eğilimleriyle tanınan sanatçı, gerçekliğin boyutlarını büyük/ küçük ölçeklerde aşan heykelleri aracılığıyla izleyiciyi devasa bir varlığın ya da büyüleyici bir lilliputyan varlığın olağanüstü masal-vari bir tezahürüyle tanıştırmaktadır. Bu suretle, “(...) fotoğrafik gerçekliği ve alışılmadık ölçeği heykel geleneğinde birleştiren, ancak dramatik ayrıntılar ekleyerek heykelin gerçekten ayağa kalkıp odanın etrafında dönüp duracağını düşündüren (...)” (Lieberman, 2023, s. 164) Mueck, hiper-realist eserlerinde insan bedeni oranlarına dayalı ölçeği ustaca manipüle ederek gerçekçilik ve gerçeküstücülük arasında uyumlu bir denge de kurmaktadır (Görsel 5).

Öte yandan “Mueck, ölçeğin manipülasyonu ve titiz bir gerçekçilik sayesinde, izleyicilerin diğer insanlarla olan ilişkilerinin karmaşıklığıyla yüzleşebileceklerini göstermiştir. Bu büyük ya da küçük bedenler psikolojik durumların aynasıdır (...)” (McDonald, 2010, aktaran Francis, 2013, s. 11). İzleyicinin karşılaştığı insan figürü için hayal ettiği manevi yaşam ile ele alınan karakterin heykeldeki fiziksel temsili arasındaki sembolik bağlantıyı güçlendirmek amacıyla, sanatçının figürlerin ölçeklerini sıklıkla azaltıldığı da gözlemlenmektedir. Bu anlamda izleyicinin kendi kişiliği ve yaşama yönelik deneyimleri, kendilerini heykellerin ölçekleri arasında hizaladığı yerededir. Gerçek ile kurgu

arasında ölçeğin etkisiyle yaratılan bu görsel paradoks ardından gelen tekinsizlik ile dokunma arzusu ya da kaçma dürtüsü uyandıran Mueck'in eserleri; “(...) bizi kendi önemsizliğimizin ya da öznelliğimizin her şeyi kapsayan dramasında başkalarını sadece küçük oyuncular olarak görme eğilimimizin bilincine varmamızı sağlarlar. En duyarsız izleyiciler bile bu heykellerin ego zırhında küçük bir gedik açtığını hissetmelidir” (McDonald, 2010, aktaran Francis, 2013, s. 11).



Görsel 5. Ron Mueck, Eser Örnekleri (<http 14>).

Mueck'in heykelleri, yalnızca sanatçının düş ve imgelem dünyasında şekillenen boyutlarına değil aynı zamanda içinde bulundukları ortak mekâna da dayanan benzersiz bir ölçek ayırımıyla karakterize edilmektedir. Doğalarından koparılmış büyük veya küçük ölçekli figürlerle sınırlandırılmış mekân içinde karşılaşmak, heykellerin insan ölçeğiyle mukayese edebilmelerini sağlamakta ve eserler yeni bir boyut/içerik kazanmaktadır. İzleyici sergi mekânına girdiğinde; figür(ler), ve onları çevreleyen uzam arasındaki mesafe ve boyutun net bir şekilde anlaşılmasını sağlayan boşluğun içine çekilmekte, figürlerin konumlandığı uzama katılım ile heykel(ler), ölçek ve izleyici arasında gidip gelen karşılıklı etkileşim varlığını daha kuvvetli biçimde hissettirmektedir. Figürlerin kapladığı uzama orantılı bir biçimde yaklaşma ya da uzaklaşma davranışı ile mekân; her zaman Mueck'in bedenlerinin boyutuna çekilerek heykellerin dünyasına ait hale gelmekte ve “(...) onların anısını saklamaktadır. Bu nedenle yeniden boyutlandırma mücadelesi her zaman bedenden bedene bir mücadeledir. Varlığın gerçek ya da potansiyel olması fark etmez” (Geslin, 2017, s. 36). İzleyici gözetiminde figürlerin mekânla kurduğu bu diyalog, izleyiciyi gerçeklikten uzaklaştırıp bir algı dünyasına taşıyan gerçeküstü bir aura/

atmosfer yaratmaktadır.

Figür ölçeğini ustalıkla manipüle etmesiyle tanınan Alman sanatçı Stephan Balkenhol, ahşap heykellerin yapımındaki teknik becerisini sürekli olarak ortaya koymakta, titizlikle elde şekillendirilmiş ahşap heykellerinin her bir parçasında, alandaki teknik üstünlüğü okunabilmektedir. Yontma tekniği göz önüne alındığında, Balkenhol'un küçük ölçekli heykellerinde, yivlerin, cipslerin ve çatlakların üretim aşamasında olduğu gibi müdahale edilmeden bırakılması, ahşabın canlı bir madde olarak izleyiciye hatırlatılmasıyla doğrudan ilişkilidir. "(...) heykeller kaba yontulmuştur: sanki ahşabın kendisi yaşam sürecine bir tür benzetmeymiş gibi kıymıklar ve çatlaklar görünür kalır (...)" (Chilvers ve Smith, 2009, s. 54). Ahşabın organik özüne dönük bu bilinçli uygulama tercihi, maddenin heykele dönüşme sürecini de belgelemektedir. Büst ve büyük ölçekli geleneksel heykele dayalı çalışmaların yanı sıra, tek parça ahşaptan, sadece geleneksel aletlerle; çekiç ve keski ile ürettiği küçük ölçeklerdeki anonim figürlerle beraber büyük kaideleri kullanarak hem ele alınan karakterlerin sunumunu yüceltmekte hem de tezat yaratmaktadır. Sanatçı yontu aşamasından sonra, figürlerin fiziksel yapılarına ve karakterlerine bütünlük katmak ve de anatomik niteliklerini vurgulamak amacıyla renklendirme aşamasına geçmektedir (Görsel 6).



Görsel 6. Stephan Balkenhol, Eser Örnekleri (<http> 15).

Balkenhol küçük ölçekli çalışmalarında hikâyeleri hakkında izleyicinin bilgi sahibi olmadığı kişileri görselleştirerek, onların anlatılarını gözlemci için bir gizem olarak tasvir etmektedir. Heykellerde herhangi yüz ifadesini yansıtmayarak figürleri, herhangi bir öykünün başkarakteri olmaktan sıyırmaktadır. Bu anonim figürler sade ve tek renkli kıyafetler içinde, sıradan insanların gündelik yaşamlarını yansıtan mütevazı ancak kendinden emin pozlarla ele alınmaktadır. Heykel ölçeği ile ideal ve insan ölçeği ile gerçek arasındaki farkı vurgulayan, küçük ölçekli insanların belirli bir öykü anlatmayarak figürler üzerine gizli bir şeylerin olduğunu ve bu sırta ihanet edemeyeceğini aktaran sanatçı; “(...) Benim için önemli olan, bir yandan bir ifadesi ve belirli bir doğası olan ama diğer yandan açık ve muğlak olması gereken bir figür yaratmaktır. Bunu indirgeme yoluyla bir genelleme olarak adlandırmak yanlış olur. Bu daha ziyade bir yığılmadır” (http 16) ifadeleriyle heykel, figür, ideal, gerçek, ölçek ilişkilerinde temellenen sanat anlayışını ortaya koymaktadır. Öyle ki sanatçıda küçülen ölçek anlayışı, “gerçek boyutlu heykellerin yapamayacağı bir şekilde hayal gücümüzü yakalamamıza yardımcı olmaktadır” (Karnes, 2002, s. 209). Uygulamaya aldığı figürlerin “yüzü ve sade kıyafetleri (...) genel görünmesini sağlayarak bireyselliğin etkisini azaltmakta ve kişisel, psikolojik ve duygusal durumuna ilişkin soruyu açık uçlu bırakmaktadır” (Karnes, 2002, s. 209). Eserleri aracılığıyla, ‘sıradan insan’ varoluşunun özünü yakalayıp günlük yaşamın portrelerini tasvir etmeyi amaçlayan sanatçının “(...) mutlak bir yalınlığa ulaşan heykelleri, evrensel figürlerden oluşan büyük bir topluluğu konu almaktadır (...) Balkenhol onları hep beklenenden farklı bir ölçek ve konumlandırma ile betimlemektedir. Bu da yapıtına, sadece doğal olmanın dışında başka bir nitelik kazandırır” (Piguet, 2006, s. 22). Bu anlamda eserler, heykel sanatı içinde geleneksel insan figürü motifinin modern bağlamda odak noktası olarak konumlandırılmasına özel bir vurgu yaparak çağdaş heykel sanatını anlamının önemli rolüne ışık tutmakta ve dolayısıyla Balkenhol’un söylemi zamansal sınırların ötesine geçmektedir.

Çağdaş’a olan ödünsüzlüğüyle, sanatçının gündelik yaşamdan karelediği bu figürler, “(...) dünyanın dört bir yanındaki şehirleri dolduran kahramanlık heykelleri ve anıtlarına sessiz bir karşı duruş sergilemektedir. Balkenhol’un heykelleri güç yansıtmak veya zaferi kutlamak yerine daha çekingendir. Kalabalıklar arasında yalnız kalan bireylerin çağdaş durumunu somutlaştırır” (Harris ve Lingwood, vd., 2018, s. 24). Heykeller “(...) Bir grup halinde gösterildiğinde, heykeltıraşın ölçek etkileriyle oynadığı oyun belirginleşir” (Chilvers ve Smith, 2009, s. 54). Kadın ya da erkek, hareketsiz duran, sıradan kıyafetler giyen kimliği belirsiz bu gizemli karakterler, belli bir anlatıdan ve tarihsel, zamansal bağlamdan yoksundurlar. Görünüşleri önemsiz ve dikkat çekmeyen, suskunluk içinde fark edilebilir duygular taşımayan ancak ellerin konumu, başın eğimi ve hareketi,

omuz pozisyonlarıyla ile kapris unsurları da izleyiciye hissettiren figürler, bu esrarengiz doğalarıyla izleyiciyle arasındaki ilişkinin çözümlenmesine dair ipuçlarını ince ayrıntılarda sunmaktadır. Dolayısıyla küçük insanların izleyiciye sunduğu sınırlı ipuçlarından yola çıkılarak; eserlerde ifade ve duruşlarındaki istikrarlı muğlaklıkla karakterize edilen, öznel deneyimin, duyguların herhangi bir işaretini göstermeyerek hiçbir sosyolojik, sosyo-kritik, kültürel veya ideolojik referanslar içermeyen bu figürlerin; post-modern çağda insan olma durumuna ilişkin anlayışı somutlaştırdıkları da söylenebilir. Figürler bir yandan yüz ifadeleri ve beden dilleri ile belirsizlik ve karmaşıklık hissi verirken, aynı zamanda bağımsızlık ve kendine yeterlilik duygusunu da korumaktadır. Bu bakış açısıyla, sanatçının, figürün çağdaş sanat alanındaki derin önemini çağdaş toplumla karakterize edilen insan varlığı ile keşfetmeyi sarsılmaz kararlılıkla amaçladığı ve bu yaklaşımın geleneksel olan ile çağdaşı sentezleyen sanatçıyı sanat dünyasında ayrı bir yere konumlandığı ifade edilebilir.

4. SONUÇ

İnsan figürü merkezinde gelişen çağdaş heykel pratiklerinde ölçek unsuru göz önüne alındığında; çağdaş sanatçılar tarafından yeni bağlamları keşfetmek ve izleyiciye iletmek amacıyla sıklıkla değişime sokulan bir nitelik olarak ölçeğin ele alındığı ve yine sanatçıların ölçeklendirilmiş ya da göreceli ölçeklerle küçültülmüş insan figürleri ile izleyicinin karşısına çıktığı, dünya genelinde örneklerine sıkça rastlanan eserler bağlamında söylenebilmektedir. Sürekli akış, ilerleme ve başkalaşma ile karakterize edilen çağdaş sanat kapsamında izleyiciye sunulan küçük ölçekli eserler; beden/insan formunun görsel ve kavramsal yönlerini varoluşsal çerçeveler içinde aktarmak amacıyla temel çıkış noktalarından biri olmak adına önemli roller üstlenmektedir. Araştırmada ele alınan sanatçıların küçük ölçekli sanat pratikleri üzerinden de anlaşıldığı üzere, söylemek mümkündür ki; heykel sanatının geleneksel oluşumundan günümüze uzanan sürecinde boyut ve ölçek üzerinden gerçekleştirilen müdahaleler, alanın geçirdiği değişimlerin göstergeleri olarak figürün süregelen evrimini de yansıtmaktadır. Çağdaş heykel alanında ölçek kavramı, ölçülebilir veya orantılı bir fiziksel özellik, insan formunun biçimsel olarak ölçeklendirilerek dolaysız bir ifadeyle aktarılması üzerine temellenen geleneksel anlayışların ötesine geçmiştir. Figürün farklı bağlamlarla oluşturulan temsillerindeki bu dönüşüm, sanat eserinin yalnızca biçimsel olarak ölçeklendirilmesiyle değil; daha ziyade zihinsel, psikolojik, sosyolojik ve duygusal unsurların karmaşık etkileşimiyle sağlanmaktadır. Bu bağlamda sanatçıların genelde niyetinin, sanat eserinin yarattığı bağlamsal çerçevede derin kökleri olan insan varoluşuna dair derin hisleri aktarmak olduğu söylenebilir.

Eserlerde izleyicinin dikkatini çeken en önemli ortak unsur, izleyiciyi mevcut fiziksel zaman ve mekân algısından koparma kapasitesidir. Amaç ne olursa olsun, bu eserler gerçeklik algısını temelden değiştirerek gözlemcide derin bir yanılsama hissi uyandırmaktadır. Bu yanılsama, izleyiciyi kendi fizikselliğinden ve daha da önemlisi belki de kendi benliğinden etkili bir şekilde uzaklaştıran ölçek unsurunun manipülatif etkilerle kullanılmasıyla başarılmaktadır. Bu bağlamda, insan olmak nedir sorgulamasında keşfedilebilecek olası yanıtları da arayabilen ve sanatçı zihninden verilen potansiyel yanıtlara dair izleyicinin bedeni bütüncül bir algılamayla deneyimlemesine de olanak sunabilen küçük ölçekli insan figürlerinin; yalnızca içerisinde konumlanacağı mekâna yönelik belirli bir alanı işgal eden ‘sıradan’ sanat nesneleri olarak kalmaktan öte, özerk bir varoluş hissi veren auralarıyla kendi varlıklarını kendileri üreten yapılar olduğu, örneklenen eserler üzerinden, anlaşılmaktadır.

Öte yandan anıtsal, büyük boyutlardaki geleneksellik bağlamında üretilen sanat eserlerinin, heykellerin sanat dünyasındaki hâkimiyetinin, küçük ölçekli figürlerin etkileyici dünyasını keşfeden çağdaş sanatçılar arasında giderek artan bir eğilimle sorgulandığı da söylenebilir. Ayrıca ölçekle indirgenmiş, kimi zaman insan elinin sınırlarına sığacak şekilde detaylandırılarak işlenmiş bu karmaşık anlatılar, izleyicileri kişisel yaşam örüntülerine, psikolojiye dönük olarak büyülemek ve onları iç gözlemsel tefekküre teşvik etmek için olağanüstü bir yeteneğe sahiptir, böylece heykelsi hikâye anlatımının sınırlarını da yeniden tanımlamaktadırlar. Ölçekte sıkışmışlıklarına rağmen, bireysel varlıklarının ötesine geçerek derin bir etkiye sahip olan küçük ölçekli figürlerin, sadece geleneksel boyut ve ihtişam fikirlerine meydan okumakla kalmayarak, aynı zamanda sanatı daha kolay ulaşılabilir hale getirerek demokratikleştirdikleri de söylenebilir. Bu bağlamlarda; kamusal alanda ya da sergi salonlarında örneklerine sıkça rastlanan küçük oranlarda ölçeklendirmenin veya göreceli ölçek daraltmanın baskın ve belirgin rol üstlendiği bu eserlerin; yeni kuşak çağdaş sanatçılar için de hem teknik hem de bağlam açısından yeni olasılıklara örnek teşkil ettiği ve de çağdaş sanat içerisinde yeni bağlamlar eşliğinde kurulan bu müdahalelerin; ölçek manipülasyonun sanatsal ifadenin bir yöntemi olarak gelecekte de geçerliliğini koruyacağına dair referanslar niteliklerde oldukları ifade edilebilir.

KAYNAKLAR

- Bailey, D. (2005). Prehistoric Figurines: Representation and Corporeality in the Neolithic. UK:Routledge.
- Chilvers, I. ve Smith, J. G. (2009). A dictionary of Modern and Contemporary Art. NY: Oxford University Press.
- Francis, A. C. (2013). Sculpture as deconstruction: the aesthetic practice of Ron Mueck. Sage Journals, Visual Communication. s. 3–25.
- Geslin, A. B. (2017). Sémiotique du portrait: De Dibutade au selfie. Paris: De Boeck Supérieur.
- Harris, B., Lingwood, J. ve Morris, M. (2018). Artists for Artangel. GB:Artangel and Sotheby's.
- Harrison, C. ve Wood, P. (2011). Sanat ve Kuram. İstanbul: Küre Yayıncılık.
- İlden, S. Y. ve Bostancı, E. (2022). Görsel Sanatlarda İroni Ve Toplumsal Farkındalık Olarak Isaac Cordal'ın Heykellerinde İroni Etkisi İle Mekân Kullanımı. Alinteri Sosyal Bilimler Dergisi. (2022) 6(1): 67-82.
- Karnes, A. (2002). Modern Art Museum of Fort Worth 110. Michael Auping. (Ed). UK: Third Millenium Publishing.
- Kee, J. ve Lugli, E. (2015). Scale to Size:An Introduction. Art History. 38: 2, 251-266.
- Lieberman, B. (2023). The Object at Hand: Intriguing and Inspiring Stories from the Smithsonian Collections. US: Smithsonian Books.
- Morris, R. (1968). Notes on Sculpture. Gregory Battcock. (Ed), Minimal Art: A Critical Anthology içinde New York: E.P. Dutton. s.222-235.
- Piguet, P. (2006). Profiller, Fransa'da Sanatsal Yaratının Son 15 Yılı Sergi Kataloğu/ Pera Müzesi. (Çev. E. Gökteke, E. Dedeoğlu). İstanbul: Pera Müzesi Yayını 11.
- Rugoff, R. (1997). Homeopathic strategies', in R. Rugoff and S. Stewart, At the Threshold of the Visible: Miniscule and Small-scale Art, 1964-1996 içinde (s. 11–72), New York: Independent Curators Incorporated.
- Street, B. (2021). How to Enjoy Art: A Guide for Everyone. London: Yale University Press.
- Wells, R. (2013). Scale in Contemporary Sculptures: Enlargement, Miniaturisation and the Life-Size. NY: Routledge.

İnternet Kaynakları

- http 1. <https://www.tate.org.uk/art/research-publications/henry-moore/rachel-wells-scale-at-any-size-henry-moore-and-scaling-up-r1151302>(Erişim: 13.08.2023).
- http 2. <https://karenjohansonart.com/blogs/news/the-impact-of-size-and-scale-in-artwork-presentation> (Erişim: 07.12.2023).
- http 3. <https://mymodernmet.com/thrive-daniel-popper/> (Erişim: 02.09.2023).
- http 4. <https://www.artnews.com/art-news/news/why-small-is-big-131/> (Erişim: 23.09.2023).
- http 5. <https://scene360.com/art/103500/isaac-cordal/> (Erişim: 02.09.2023).
- http 6. <https://www.artforum.com/features/notes-on-small-sculpture-209513/> (Erişim: 14.09.2023).
- http 7. <https://yandex.com/images/search?text=isaac%20cordal%20all%20works> (Erişim: 23.10.2023).
- http 8. http://www.isaac.alg-a.org/IMG/pdf/Isaac_cordal_interview_rooms.pdf (Erişim: 07.08.2023).
- http 9. <https://www.ngv.vic.gov.au/tomoaki-suzuki-biole-carson-dasha-marisa/> (Erişim: 02.11.2022).
- http 10. <https://www.meer.com/en/22862-tomoaki-suzuki>
- http 11. https://www.ngv.vic.gov.au/wp-content/uploads/2020/08/2020-ANNUAL-APPEAL_V28.pdf (Erişim: 07.08.2023).
- http 12. <https://www.facebook.com/NGVMelbourne/photos/a.460465051162/10158963246221163/?type=3> (Erişim: 23.10.2023).
- http 13. <https://www.widewalls.ch/artists/ron-mueck> (Erişim: 27.08.2023).
- http 14. <https://gulfnnews.com/photos/entertainment/look-the-hyperrealist-visions-of-sculptor-ron-mueck-1.1634210305865?slide=1> (Erişim: 07.03.2023).
- http 15. <https://yandex.com.tr/gorsel/search?from=tabbar&text=stephan%20balkenhol> (Erişim: 28.10.2023).
- http 16. <https://www.artdependence.com/articles/i-am-always-only-as-good-as-my-next-sculpture-interview-with-stephan-balkenhol/> (Erişim: 28.08.2023).