ANADOLU ÜNİVERSİTESİ

sanat & tasarım
art & design

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

CİLT / VOLUME 15 SAYI / NUMBER 1 HAZİRAN / JUNE 2025 ISSN: 2146-9059

28

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ

sanat & tasarım
art & design

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

CİLT / VOLUME 15 • SAYI / NUMBER 1 • HAZİRAN / JUNE 2025 • e-ISSN: 2146-9059

INDEXED IN EMERGING SOURCES CITATION INDEX CLARIVATE ANALYTICS
EBSCO
TÜBİTAK ULAKBİM
idealonline
ASOS indeks

ÖN SÖZ

Yirmi birinci yüzyılın temel konuları; ekoloji, iklim krizi, enerji kaynaklarının tüketimi gibi alt başlıklarla sürdürülebilirlik başlığı altında kümelenirken bu konunun yanı sıra dijitalleşmenin de sanatın farklı disiplinlerinde sanatçı ve tasarımcıların odağına girdiğine şahit olmaktayız. Bu sayı hazırlıkları sürecinde de başvuru yapılarak bize ulaşan makalelerde, sürdürülebilirlik ve dijitalleşme bağlamında faklı yaklaşımları önceleyen araştırmaların çeşitliliği dikkat çekiciydi. Yapılan araştırma, inceleme ve değerlendirmelerin; yenilikçi, çağdaş ve güncel arayışlara katkı sağlaması umuduyla dergimizin bu sayısında ele alınan konulara bakıldığında, seramik, animasyon, oyun tasarımı, resim, heykel, grafik, sanat eleştirisi, müzik, endüstriyel tasarım, içmimarlık ve moda tasarımı gibi farklı alanlardaki 26'sı araştırma, 9'u derleme olmak üzere toplam 35 makaleye yer veriyoruz.

Dergimizin ESCI, ULAKBİM, EBSCO ve TR-Dizin 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

While the main issues of the twenty-first century are clustered under the title of sustainability with sub-headings such as ecology, climate crisis, consumption of energy resources, we are witnessing that digitalization has also become the focus of artists and designers in different disciplines of art. During the preparation process of this issue, the diversity of the submitted articles, highlighting different approaches in the context of sustainability and digitalization, was particularly noteworthy. With the hope that the research, analyses, and evaluations conducted will contribute to innovative, contemporary, and current explorations, this issue of our journal features a total of 35 articles, 26 research papers and 9 reviews, covering a wide range of disciplines including ceramics, animation, game design, painting, sculpture, graphic design, art criticism, music, industrial design, interior architecture, and fashion design.

Reminding that our journal is indexed in important indexes such as ESCI, ULAKBIM, EBSCO and TR-Dizin, I would like to thank our authors who contributed to the publication of this issue, our editors and referees for their careful, devoted and objective reviews, and my assistant editors Assoc. Porf. Elif ÖZBEK, Assoc. Prof. Gülçin KARACA and Assoc. Prof. Remzi SAN, our layout editor Prof. Yaşar USLU, our language editor Lect. Meral Melek ÜNVER, publication directors; 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 Sekretaryası **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 Üniversitesine 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, ULAKBIM, EBSCO, İdealonline and TR-Dizin and ASOS databases.

Yazışma Adresi **Adress**
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: HAZİRAN 2025

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

DERGİ EDİTÖRLERİ **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 EDİTÖRLERİ KURULU / **FIELD EDITORIAL BOARD**

- Prof. Dr. Barış ATİKER/Adnan Menderes Üniversitesi
- Prof. Dr. Çiğdem KAYA/İstanbul Teknik Üniversitesi
- Prof. Dr. Devabil KARA/Marmara Üniversitesi
- Prof. Dr. Dilek ZERENLER/Selçuk Üniversitesi
- Prof. Dr. Esen ÇORUH/ Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Prof. Dr. Funda ALTIN/Ordu Üniversitesi+
- Prof. Dr. Gözen GÜNER AKTAŞ/Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Mehmet Korkut ÖZTEKİN/Dokuz Eylül Üniversitesi
- Prof. Dr. Mehmet YILMAZ/ Gazi Üniversitesi
- Prof. Dr. Nazile KALYCI/ Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Nur AYALP/Ted Üniversitesi
- Prof. Dr. Pelin ÖZTÜRK GÖÇMEN/ Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Prof. Dr. Pelin YILDIZ/Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Rıdvan COŞKUN/Anadolu Üniversitesi
- Prof. Buğru Han Burak KAPTAN/ Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Prof. Didem ÇATAL/Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
- Prof. Elif AĞATEKİN/Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
- Prof. Esra BERKMAN/ Anadolu Üniversitesi
- Prof. Fethi KABA/ Anadolu Üniversitesi
- Prof. Fethiye ERBAY/İstanbul Üniversitesi
- Prof. Hatice Kübra ERGİN/Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Prof. Leyla VARLIK ŞENTÜRK/ Anadolu Üniversitesi
- Prof. Selvihan KILIÇ ATEŞ/Balıkesir Üniversitesi
- Prof. Tevfik Fikret UÇAR/Anadolu Üniversitesi
- Prof. Tuğcan GÜLER/ Dokuz Eylül Üniversitesi
- Prof. Yaşar USLU/Anadolu Üniversitesi
- Prof. Zeliha AKÇAOĞLU/ Anadolu Üniversitesi
- Doç. Dr. Ayşegül DURUKAN ARSLAN/ Akdeniz Üniversitesi
- Doç. Dr. Adem VAROL/Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi
- Doç. Dr. Cemil YAVUZ/ Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
- Doç. Dr. Harika Esra OSKAY/ Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Doç. Dr. Reyhan YÜKSEL GEMALMAYAN/Gazi Üniversitesi
- Doç. Dr. Serra ERDEM/ Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Doç. Dr. Şerife GÜLCÜ YILDIZ/ Selçuk Üniversitesi
- Doç. Dr. Önder ÖZKOÇ/Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Doç. Dr. Özden GEZER OĞUZ/Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi
- Doç. Dr. Ufuk KÜÇÜKCAN/ Anadolu Üniversitesi
- Doç. Dr. Zuhal BAŞBUĞ/Akdeniz Üniversitesi
- Doç. Ayşe TURAN/Anadolu Üniversitesi
- Doç. Burak BOYRAZ/Yıldız Teknik Üniversitesi
- Doç. Ebru Selcan BARANSELİ ARSLAN/ Anadolu Üniversitesi
- Doç. Elif VAROL ERGEN/ Hacettepe Üniversitesi
- Doç. Nuray BIYIKLI/ Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Doç. Kemal TİZGÖL/Akdeniz Üniversitesi
- Doç. Murat ATEŞLİ/ Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Arda ÖZTÜRK/Yeditepe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Hakan ŞENSOY/ İstanbul Teknik Üniversitesi
- Dr. Dilek KARAAZİZ ŞENER/Hacettepe Üniversitesi

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

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ YAYIN İNCELEME VE DEĞERLENDİRME KURULU (Hakem Listesi)
PUBLICATION SURVEY AND ADVISORY BOARD (Reviewer Board)

- Prof. Dr Adile Feyza ÖZGÜNDOĞDU / Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr Ayşe BİLİR / Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr Cebrail ÖTGÜN / Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr Gözen GÜNER AKTAŞ / Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr Haydar ARSLAN / Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi
- Prof. Dr Nur AYALP / TED Üniversitesi
- Prof. Dr Sevilay ÇINAR / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Prof. Dr Tansel TÜRKDOĞAN / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Prof. Banu APAYDIN / Marmara Üniversitesi
- Prof. Beste TIKNAZ MODİRİ / İstanbul Üniversitesi
- Prof. Çetin TÜRKER / Mimar Sinan Üniversitesi
- Prof. Gökhan AYBULUS / Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Prof. Mehmet Can ÖZER / Yaşar Üniversitesi
- Prof. Özkal Barış ÖZTÜRK / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Prof. Rıfat ŞAHİNER / Yıldız Teknik Üniversitesi
- Prof. Sezin TÜRK KAYA / Bursa Uludağ Üniversitesi
- Prof. Şemsettin EDEER / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Şive Neşe BAYDAR / Sakarya Üniversitesi
- Doç. Dr. Ali Ertuğrul KÜPELİ / Gazi Üniversitesi
- Doç. Dr. Armağan GÖKÇEARSLAN / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Doç. Dr. Ayben KAYNAR TANIR / Ankara Üniversitesi
- Doç. Dr. Ayşem YANAR / Ankara Üniversitesi
- Doç. Dr. Beyhan PAMUK / Uşak Üniversitesi
- Doç. Dr. Burcu BAŞARAN / Selçuk Üniversitesi
- Doç. Dr. Burcu GÜNAY / Düzce Üniversitesi
- Doç. Dr. Bülent SEZGİN / Bahçeşehir Üniversitesi
- Doç. Dr. Ceren GÜNERÖZ / Ankara Üniversitesi
- Doç. Dr. Dide AKDAĞ SATIR / Yıldız Teknik Üniversitesi
- Doç. Dr. Elif AVCI KOŞU / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
- Doç. Dr. Elif GÜNEŞ / Atılım Üniversitesi
- Doç. Dr. Gökçe Aysun KILIÇ / Balıkesir Üniversitesi
- Doç. Dr. Gülçin Cankız ELİBOL / Hacettepe Üniversitesi
- Doç. Dr. Güven ÇATAK / Bahçeşehir Üniversitesi
- Doç. Dr. Hakan ERKILIÇ / Mersin Üniversitesi
- Doç. Dr. Halime TÜRKKAN / Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. İpek MEMİKOĞLU / Atılım Üniversitesi
- Doç. Dr. K. Orkun AKTAŞ / Kırıkkale Üniversitesi
- Doç. Dr. M. Eren ARIN / Kocaeli Üniversitesi
- Doç. Dr. Meyrem ARGA ŞAHİNOĞLU / Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Doç. Dr. Murat GÜREL / Ondokuz Mayıs Üniversitesi
- Doç. Dr. Mutlu ERBAY / Boğaziçi Üniversitesi
- Doç. Dr. N. Aslı ÜÇOK / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
- Doç. Dr. Orhan ERKAL / Yalova Üniversitesi
- Doç. Dr. Özcan KARAKOÇ / Akdeniz Üniversitesi
- Doç. Dr. Özlem TEKDEMİR / KTO Karatay Üniversitesi
- Doç. Dr. Senem GÜNGÖR / Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. Sengün Meltem ACAR / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Doç. Dr. Serra ERDEM / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Doç. Dr. Yavuz Selim KALELİ / Necmettin Erbakan Üniversitesi
- Doç. Zafer GÜNGEN / Uşak Üniversitesi
- Doç. Çağrı GÜMÜŞ / KTO Karatay Üniversitesi
- Doç. Dicle YILDIRIM / Üsküdar Üniversitesi
- Doç. Emine Nilüfer ÜSTÜNDAĞ / İzmir Katip Çelebi Üniversitesi
- Doç. Eren Evin KILIÇKAYA / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Doç. Evren SELÇUK / Düzce Üniversitesi
- Doç. Fidan TONZA HELVACIKARA / Ondokuz Mayıs Üniversitesi
- Doç. Gülsevim CAN GÜRBÜZ / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Doç. Kenan SAATÇİOĞLU / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
- Doç. Leman KALAY / Çukurova Üniversitesi
- Doç. Müge Burcu CODUR / Hacettepe Üniversitesi
- Doç. Müge CAFEROĞLU / Bursa Uludağ Üniversitesi
- Doç. N. Müge Selçuk / Osmangazi Üniversitesi
- Doç. Murat ATEŞLİ/ Anadolu Üniversitesi
- Doç. Orhun TÜRKER / Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi
- Doç. Özlem KUM / Tokat Gaziosman Paşa Üniversitesi
- Doç. Rabia Özgül KILINÇARSLAN / İzmir Ekonomi Üniversitesi

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

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ YAYIN İNCELEME VE DEĞERLENDİRME KURULU (Hakem Listesi)
PUBLICATION SURVEY AND ADVISORY BOARD (Reviewer Board)

- Doç. Zafer LEHİMLER / Atatürk Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Aslı AKYILDIZ / Trakya Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Selcen YÜCELEN / Şırnak Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Başak ÜRKMEZ / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Çağan ÇANKIRILI / Yeditepe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Didem TUNCEL / Mimar Sinan Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi E. Murat ÇELİK / Ankara Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Eda PAYKOÇ ÖZÇELİK / Yaşar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Emir DEĞİRMENLİ / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Engin ESEN / Hacettepe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Fatma Çağla TOPGÜL / Kafkas Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Fevziye YELMEN / Ordu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Güliz TAŞDEMİR / TED Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Hatice Merve GÜÇ / İstanbul Topkapı Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Kemal YILDIZ / Munzur Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Leyla AKSOY GÜLEN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Melike Saba AKIM / İstanbul Medeniyet Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Merve KARAOĞLU CAN / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Murat ÖNDER / Gazi Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Hikmet AYDINGÜLER / Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mürteza FİDAN / Marmara Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özgür UĞUZ / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Pınar ARIK / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Sercan ÖZİNAN / Bahçeşehir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ufuk ULUSAN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Uğur ÇİT / Munzur Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ziyacan BAYAR / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Öğr. Gör. Dr. M. Ersegün ERCİŞ /Gebze Teknik Üniversitesi
- Öğr. Görevlisi İrem BİLGİ / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Arş. Gör. Dr. Elif GÜNDÜZ / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
- Arş. Gör. Dr. Emin BAKAN / Anadolu Üniversitesi
- Arş. Gör. Nevres Işılay KAÇAKGİL ÖKSÜZOĞLU / İstanbul Üniversitesi

İÇİNDEKİLER/CONTENT

EXHIBITION DESIGN METHODS IN FASHION MUSEUMS IN TRANSFERRING THE PAST TO THE FUTURE

GEÇMİŞİN GELECEĞE AKTARIMINDA MODA MÜZELERİNDE SERGİLEME TASARIM YÖNTEMLERİ

• *Mertcan ÖZTEKİN* *1-20*

PERSPEKTİFTE FOTOGRAFİK GÖRÜNTÜ; GÖRSEL ALGI VE MESAFE ALGISININ TEORİK ANALİZİNE YÖNELİK MODEL ÖNERİSİ

PHOTOGRAPHIC IMAGE IN PERSPECTIVE: A MODEL PROPOSAL FOR THEORETICAL ANALYSIS OF VISUAL PERCEPTION AND DISTANCE ESTIMATION

• *Feyza Nur DİŞKAYA* • *Damla ALTUNCU* • *Aliye Rahşan KARABETÇA* *21-44*

"TELLİ ÇALGILARIN AKUSTİĞİ" KONUSUNDA YAPILAN ÇALIŞMALARIN İÇERİK ANALİZİ VE KURAMSAL YAPILARININ İRDELENMESİ

CONTENT ANALYSİS AND EXAMİNATİON OF THEORETİCAL STRUCTURES OF STUDİES ON "ACOUSTİCS OF STRİNGED MUSİCAL INSTRUMENTS

• *Filiz GÜRER YÜCEL* *45-63*

TASARIM KÜLTÜRÜ EĞİTİMİNİN TASARIM OKURYAZARLIĞI BECERİSİNE ETKİSİ

THE IMPACT OF DESIGN CULTURE EDUCATION ON DESIGN LITERACY SKILL

• *Merve EKİZ KAYA* *64-82*

GELENEKSELDEN DİJİTALE BASILI GRAFİK ÜRÜNLERİN YOLCULUĞU: AFİŞ, BROŞÜR, BİLET VE KİTAP ÖRNEĞİ

JOURNEY OF PRINTED GRAPHIC PRODUCTS FROM TRADITIONAL TO DIGITAL: EXAMPLE OF POSTERS, BROCHURES, TICKETS AND BOOKS

• *Aslı ÖZCAN KÖYLÜ* • *Mustafa AKMAN* *83-103*

* Araştırma Makalesi | Derleme Makalesi | Kitap Eleştirisi | Editöre Mektup

MODA SEKTÖRÜNDE GÜNEŞ ENERJİLİ GİYSİLER VE YENİ TASARIM ÖNERİLERİ

SOLAR POWERED GARMENTS AND NEW DESIGN SUGGESTIONS IN THE FASHION INDUSTRY

• Parinaz GHAFARIAN • Kezban SÖNMEZ 104-126

ÇAĞDAŞ SANATTA KENT BELLEĞİ TEMASI VE SERAMİK UYGULAMA ÖRNEKLERİ

URBAN MEMORY THEME IN CONTEMPORARY ART AND CERAMIC APPLICATION EXAMPLES

• İlyas ARAPOĞLU 127-146

İLETİŞİM ARACI OLARAK YÖNLENDİRME TASARIMI ÜZERİNE BİR İNCELEME

AN EXAMINATION IN WAYFINDING DESIGN AS A MEANS OF COMMUNICATION

• Bilal KIR • Ayça YILMAZ 147-168

IN PURSUID OF THE IDEAL: EXAMINING THE BOOK AS A STRUCTURAL ELEMENT

İDEAL OLANIN PEŞİNDE: YAPISAL BİR UNSUR OLARAK KİTAP NESNESİ

• Umut ALTINTAŞ 169-190

KONUT İÇ MEKÂNLARINDA BİYOFİLİK TASARIM PRENSİPLERİNİN ESTETİK VE FONKSİYONELLİK BAĞLAMLARI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

AN EXAMINATION OF BIOPHILIC DESIGN PRINCIPLES IN RESIDENTIAL INTERIORS THROUGH AESTHETIC AND FUNCTIONAL CONTEXTS

• Aleyna KAYA • İldem AYTAR SEVER 191-214

POPÜLER KÜLTÜRÜN SANAT ÜZERİNDEKİ YANSIMALARI: KLASİK ESERLERİN YENİDEN İNŞASI

REFLECTIONS OF POPULAR CULTURE ON ART: RECONSTRUCTION OF CLASSICAL WORKS

• Ayça YILMAZ • Bilal KIR • Asuman KAYA 215-239

RESİM VE SERAMİKTE FOLKLORİK UNSURLAR ÜZERİNE BİR İNCELEME

A STUDY ON FOLKLORIC ELEMENTS IN PAINTING AND CERAMIC

• *Evrim ÖZESKİCİ* • *Şirin KOÇAK* *240-257*

ÇEVRE SORUNLARINA YÖNELİK BİLİNÇ OLUŞTURMADA HAREKETLİ BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİNİN ROLÜ

THE ROLE OF ANİIMATED INFORMATION GRAPHICS IN RAISING AWARENESS ABOUT ENVIRONMENTAL PROBLEMS

• *Serap KIDIŞ* *258-274*

GRAFİK ROMANDA MONOMİT: SIRADAN ZAFERLER ÖRNEĞİ

MONOMYTH IN GRAPHIC NOVEL: THE CASE OF ORDINARY VICTORIES

• *Sümeyye ÖZBEK* *275-290*

BAWER DOĞANAY'IN SANATINDA MİTOLOJİK DERİNLİK: PANOFSKY'NİN ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİYLE BİR OKUMA

MYTHOLOGICAL DEPTH IN BAWER DOĞANAY'S ART: A READING THROUGH PANOFSKY'S METHOD OF ANALYSIS

• *Gökçen Bilge KIRMAN* *291-318*

CUMHURİYET ÖNCESİ TÜRKİYE'DE VANDALİZM VE İMGENİN ZUHURU

VANDALISM AND THE EMERGENCE OF THE IMAGE IN PRE-REPUBLICAN TÜRKİYE

• *Baki Burak ACIL* *319-338*

TEKNOLOJİK GELİŞMELERİN ÇAĞDAŞ BASKIRESİM SANATINA ETKİLERİ

THE IMPACT OF TECHNOLOGICAL DEVELOPMENTS ON CONTEMPORARY PRINTMAKING ART

• *Emre İNAN* • *Özgür UĞUZ* *339-359*

LOUISE BOURGEOIS'NIN SANAT PRATİĞİNDE MEKÂN VE BELLEK İLİŞKİSİ

THE RELATIONSHIP OF SPACE AND MEMORY IN LOUISE BOURGEOIS' ART PRACTICE

• *Zeynep ABACI* *360-376*

FİZİKSEL MÜZE MEKANINDAN DİJİTAL SERGİ PLATFORMUNA BİR DÖNÜŞÜM: ATA BUZ ESERLER MÜZESİ İÇİN BİR ÇALIŞMA

PHYSICAL MUSEUM SPACE TO DIGITAL EXHIBITION PLATFORM: A STUDY ON THE ATA ICE ART MUSEUM

• *Caner ŞENGÜNALP* • *Savaş SARIHAN*.....*377-396*

THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN DESIGN: A STUDY ON THE REPRODUCTION OF PRESTIGIOUS UNIVERSITY LOGOS

TASARIMDA YAPAY ZEKANIN ROLÜ: PRESTİJLİ ÜNİVERSİTE LOGOLARININ YENİDEN ÜRETİMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

• *Faruk DURSUN* *397-424*

LUBOK BASKIRESİM SANATININ POLİTİK ETKİSİ

THE POLITICAL IMPACT OF LUBOK PRINTMAKING

• *Özgür UĞUZ*.....*425-444*

KORE'NİN MÜZİKLİ HİKÂYE ANLATICILIĞI FORMU: PANSORİ

KOREA'S MUSICAL STORYTELLING FORM: PANSORI

• *Simten DEMİRKOL*.....*445-461*

SANATTA IRKÇILIK ELEŞTİRİLERİ (2001-2021): AMERİKA'DA IRKÇILIĞA KARŞI SANATÇILAR VE ESERLERİ

CRITIQUES OF RACISM IN ART (2001-2021): ARTISTS AND WORKS AGAINST RACISM IN AMERICA

• *Serhan KARANFİL* • *Nurdan KÜÇÜKHASKÖYLÜ*.....*462-478*

ENDÜSTRİYEL SERAMİK TASARIMINDA BAUHAUS YAKLAŞIMININ ETKİLERİ

THE INFLUENCE OF THE BAUHAUS APPROACH ON INDUSTRIAL CERAMIC DESIGN

• *Hazal DOĞUKAN* *479-498*

DIGITAL GAMES AND RELATIONAL AESTHETICS: GAMES AS AN ART FORM FROM THE PERSPECTIVE OF NICOLAS BOURRIAUD

DİJİTAL OYUNLAR VE İLİŞKİSEL ESTETİK: NICOLAS BOURRIAUD PERSPEKTİFİNDEN BİR SANAT FORMU OLARAK OYUNLAR

• *İlkay KANIK*.....*499-523*

VISUAL ARTS AND INTERGENERATIONAL DIALOGUE: CULTURAL JOURNALISM PRACTICES IN TEACHER EDUCATION

GÖRSEL SANATLAR VE KUŞAKLARARASI DİYALOG: ÖĞRETMEN EĞİTİMİNDE KÜLTÜREL GAZETECİLİK UYGULAMALARI

• *Ayça SESİGÜR* • *Bahar KARAMAN GÜVENÇ*.....524-544

MARKSİZM'İN GÖLGESİNDE CLAES OLDENBURG'UN "FARE MÜZESİ": BURJUVAZİYE KARŞI BİR EDİM

CLAES OLDENBURG IN THE SHADOW OF MARXISM 'THE MOUSE MUSEUM": AN ACT AGAINST THE BOURGEOISIE

• *Tufan AKYOL*.....545-564

DİJİTALLEŞMENİN SÜRDÜRÜLEBİLİR MODA ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

THE IMPACT OF DIGITALIZATION ON SUSTAINABLE FASHION

• *Hatice VAROL* • *Duygu ATALAY ONUR*.....565-586

SÜRDÜRÜLEBİLİR VE EKOLOJİK MEKÂN TASARIMI BİLİNCİNİN GELİŞTİRİLMESİNE YÖNELİK BİR STÜDYO DENEYİMİ

A STUDIO EXPERIENCE FOR DEVELOPING SUSTAINABLE AND ECOLOGICAL SPACE DESIGN AWARENESS

• *Hakan İMERT* • *İpek FİTOZ*.....587-607

STYLISTIC ANALYSIS OF EDVARD MUNCH'S "JEALOUSY" AND ITS EVALUATION FROM A FREUDIAN PERSPECTIVE

EDVARD MUNCH'UN "KISKANÇLIK" İSİMLİ ESERLERİNİN BİÇİMSEL ANALİZİ VE FREUDYEN PERSPEKTİFTEN DEĞERLENDİRİLMESİ

• *Kardelen ÖZDEMİR* • *Nazan DÜZ* • *Ebru BAŞKAYA* 608-623

TOPLUMSAL CİNSİYET ROLLERİNİN İLLÜSTRASYONA YANSIMASI: GOOGLE DOODLE ÖZELİNDE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ANALİZ

THE REFLECTION OF GENDER ROLES IN ILLUSTRATION: A SEMIOTICAL ANALYSIS IN THE CONTEXT OF GOOGLE DOODLE

• *Merve ERSAN* • *Gamze BAL*.....624-649

İSTANBUL'UN GİZEMİ VE TARİHİ DOKUSUNUN ETKİSİ ALTINDA HASAN UÇARSU'NUN "...ZAMANSAL ÇELİŞKİLER KENTİ, İSTANBUL..." ADLI ESERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME"

AN ANALYSIS ON "…THE CITY OF ANACHRONISM, ISTANBUL..." ("...ZAMANSAL ÇELİŞKİLER KENTİ, İSTANBUL...") BY HASAN UÇARSU UNDER THE INFLUENCE OF ISTANBUL'S MYSTERY AND HISTORICAL TEXTURE"

• İlayda KARAKÖSE • Burçin Barut DİKİCİGİLLER 650-669

SANAT VE İÇ MİMARLIK ARAKESİTİNDE MEKÂNIN BİÇİMLENİŞİ

THE FORMATION OF SPACE AT THE INTERSECTION OF ART AND INTERIOR ARCHITECTURE

• Ceren KOÇ SAĞLAM • Müge GÖKER PAKTAŞ 670-693

SANAT VE SAĞLIK İLİŞKİSİ KAPSAMINDA BİR PEDODONTİ KLİNİĞİ İÇİN ÜRETİLEN POP SÜRREALİST İLLÜSTRASYONLARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

EVALUATION OF POP SURREALIST ILLUSTRATIONS PRODUCED FOR A PEDODONTIC CLINIC WITHIN THE SCOPE OF ART AND HEALTH RELATIONSHIP

• Eda UZUN • Nadire Şule ATILGAN.....694-716

GEÇ KAPİTALİZM VE MEKÂNIN DENEYİM EKONOMİSİ BAĞLAMINDA ÜRETİMİ: TÜRKİYE'DE ÖZÇEKİM (SELFIE) MÜZELERİ

LATE CAPITALISM AND THE PRODUCTION OF SPACE IN THE CONTEXT OF THE EXPERIENCE ECONOMY: SELFIE MUSEUMS IN TURKEY

• Evren ÜLKERYILDIZ • Gaye TOPA ÇİFTÇİ • Ayşe ŞEKERCİ ŞENOĞLU 717-743

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 1-20
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 10.01.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 31.07.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1716718

EXHIBITION DESIGN METHODS IN FASHION MUSEUMS IN TRANSFERRING THE PAST TO THE FUTURE

• **Asst. Prof. Dr. Mertcan ÖZTEKİN***

ABSTRACT

Museums transfer the aesthetic and cultural values of the past to future generations. In this inter-temporal transfer, they aim to protect and exhibit various fields. Fashion has been an important phenomenon in life practices from past to present. In this context, fashion forms the basis of the study. The research focuses on the methods of exhibition designs in fashion museums. It was conducted using a qualitative research approach, aligned with the definitions found in the literature related to fashion, museology, communication and exhibition design. To facilitate the transfer of the past to the future, a model from communication theories was used as a foundation and a method was created by integrating it with fashion exhibition practices. Within this framework, the transfer of meaning in fashion museums in analyzed through display methods, taking into account the nature of the artefacts and spatial constraints. The study finds that the transfer fiction can be achieved through exhibitions designed using three-dimensional, two-dimensional and digital methods. These results highlight the significance of effective exhibition design as a communicative tool within the scope of interior design.

Keywords: *Fashion museums, Exhibition design, Interior design, Transfer, Communication.*

* Yalova University, Faculty of Art and Design, Department of Interior Architecture, mertcan.oztekin@yalova.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6490-4557

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 1-20
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 10.01.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 31.07.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1716718

GEÇMİŞİN GELECEĞE AKTARIMINDA MODA MÜZELERİNDE SERGİLEME TASARIM YÖNTEMLERİ

• **Dr. Öğr. Üyesi Mertcan ÖZTEKİN***

ÖZET

Müzeler geçmişin estetik ve kültürel değerlerinin gelecek nesillere aktarılması gibi önemli rolleri üstlenmektedir. Zamanlar arası bu aktarım rollerinde çeşitli alanları koruma ve sergileme hedefleri bulunmaktadır. Moda, geçmişten günümüze yaşam pratikleri içinde önemli bir olgu olmuştur. Bu kapsamla moda, çalışmanın temelidir. Çalışma moda müzelerindeki sergileme tasarımlarında moda değerlerini yeniden canlandırarak iletim sağlayacak yöntemlerine odaklamaktadır. İç mimarlık disiplininde sergileme tasarımı aktarım sağlayarak bir ifade gerçekleştirdiği görülmektedir. Çalışma nitel araştırma temelinde moda, müzecilik, iletişim kümesindeki literatür tanımları ve sergi tasarımına dair çıkarımlar paralelinde yürütülmüştür. Geçmişin geleceğe aktarımında iletişim kuramlarından bir model temel alınmış ve moda sergilemeleri ile entegre edilerek bir metot oluşturulmuştur. Bu akışta eserlerin yapısı, mekân kısıtlamaları sonucunda moda müzelerindeki sergi tasarımlarında geçmiş ve gelecek aktarımları sergileme yöntemleri ile çözümlenmektedir. Üç boyutlu, iki boyutlu ve dijital yöntemlerle tasarlanan sergilemeler ile aktarım kurgusunun gerçekleştirilebileceği bulgulara varılmaktadır. Bu sonuç ile iç mimari kapsamda bir iletişim sağlayan sergileme tasarımındaki etkili gücün önemi ortaya çıkmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Moda müzeleri, Sergileme tasarımı, İç mimarlık, Aktarım, İletişim.*

* Yalova Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, mertcan.oztekin@yalova.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6490-4557

1. INTRODUCTION

Fashion is not only a garment, but also a powerful tool representing a certain period of time and its socio-cultural values. In this respect, it is a phenomenon that reflects and characterises concrete or abstract elements in life other than clothing. It can be communicated as a metaphor in many areas beyond clothing and can always be applied. Therefore, it is a continuity that symbolises physiological and psychological values in daily life and keeps itself alive with different elements in many areas (Kaiser, 2019: 4). Especially when considered on the border of clothing, fashion carries cultural heritage, accompanying values and traces of the past. In this respect, it has been used in theatre, ballet, opera, cinema, theatre outside the industry and has created expressions in personal design practices (Wallenberg, 2020: 12). In addition, fashion as a form of expression also has cultural essences that exist in management, education and religious representations. At this stage, museums that protect and preserve fashion and transfer it to the future come to the fore.

Museums are a site of communication rather than an exhibition and structural representation. In this communication, social, cultural and design information is conveyed through narrative concepts and created in a historical context through architectural and interior design activities (Macleod, 2005: 10). Museums can reflect various values through experiential and sensory communication with visitors. Storytelling in communication is realized through the structures in exhibitions (Dal Falco and Vassos, 2017: 146). The purpose of fashion museums is to provide a platform to explore, understand and interpret the historical process and multidimensional faces of fashion. Exploratory exhibition spaces are provided that illustrate and revitalize the image of fashion (Jung and Yim 2018). In parallel, this study focuses on this important role of exhibition design and explores how exhibition design in fashion museums functions as a bridge from the past to the future.

In the 21st century, museums are customised according to the type of works exhibited. With the support of technology, museum exhibitions are created with virtual, mobile and experiential strategies, and interior designs are analysed with thematic approaches (Öden, 2022: 2018). The historical and cultural context of exhibition designs, the evolution of these designs, and how the transfer and technologies used affect the exhibition design processes are discussed. As a result, the transfer of fashion as a dynamic phenomenon between the past and the future is rationalised through the interior design of museums. It is aimed to investigate the narrative methods in fashion exhibitions in the interior design museum space. Design fictions in the museum space turn into a communication tool. How this multifaceted structure of fashion communicates with space

design and the spatial criteria in this communication are addressed within the scope of the research.

2. METHOD

This research is based on a case presentation by analysing documents in qualitative method. Museums provide a transmission between the audience and the exhibits. In this parallel, the qualitative research is associated with the transmission model of communication scientist Dean Barnlund. In the first stage, museum, exhibition design and fashion phenomenon were defined in the literature. Since fashion is seen to transmit the past and the future, it is integrated with the Barnlud model. At this stage, sender, message, receiver, medium and transmission titles constitute the perspective of fashion-museum-exhibition design. In the exhibition created with the model, literature inferences are blended with the transferential design language. Thus, as a result of this research model and document analyses, the methods by which the past and future transmission of fashion is rationalised in exhibition designs in museum spaces are clarified. In parallel with the examples discussed, it is aimed as a result of the research that the phenomenon of the past and future transmission of fashion can be realised through exhibition designs.

3. MUSEUM, EXHIBITION DESIGN AND FASHION

Museums basically aim to document and preserve all kinds of assets. According to the International Council of Museums ICOM, a museum is defined as a permanent non-profit service institution that researches, preserves, explains and displays all tangible and intangible heritage in society. It is also stated that it can communicate professionally, offering a variety of experiences such as information, education and entertainment with its accessible, inclusive and diverse qualities (http 1). It also informs societies from the past to the future by generating questions about everything to be shown (Sant'Anna, 2008). Museums can exhibit the epistemological attitudes of history through the spatial interface. With semiotic approaches, symbolic values have become spatial arrangements in which the meaning of cultural, social, religious and many intrinsic values can be produced and comprehended (Petrov, 2012).

Museums constitute a cluster that includes mass culture. With their unique content, museums can be constructed with various types of equipment and design that fulfil the targeted function, bring together, provide transfer, and create social or commercial exchange (De Fusco, 2020: 89). At this stage, understanding that a museum is more than

just its exhibited collections reveals the main importance of museum design. In line with the products to be exhibited in museums, detailed content information about the products, their number, the characteristics of the environment, and structural limitations is planned from a broad perspective (Darragh and Snyder, 1993: 32). Museum and exhibition design are a process that goes beyond presenting a work of art or an object; it involves shaping visitors' experiences and perceptions, telling stories and helping to convey information.

Exhibition design establishes a simple dialogue between the individual and the objects on display. At this stage, exhibition designers plan colours, materials, lighting, sounds and graphic indicators in accordance with the museum identity or brand identity (Dernie, 2006: 6). Exhibitions meet the physical, emotional and intellectual needs of audiences with many different structures through educational and entertaining arrangements. At this stage, story creation is seen in the exhibition. The object or subject desired to be conveyed to the audience is created with a narrative narrative to be constructed in the environment. In the transformation of the story into a space, the design action transforms the idea expression mechanism with titles such as transmitting, flowing and so on (Locker, 2010). In conclusion, museum and exhibition design is a broad perspective that supports the museum's mission and goals, enriches visitors' experiences, and increases their knowledge and understanding. It can bring together a wide range of techniques and technologies, both to ensure that the objects and stories on display are presented in a meaningful and interactive way and to enrich visitors' museum experiences and increase their knowledge and understanding.

Museums are designed according to the artefacts to be exhibited in various fields and structural limitations. One of these areas is fashion. Fashion is a cultural product that reflects the values, norms and transformations of a society and constantly evolves over time. Fashion clothing and clothing-related accessories, objects, objects other than clothing have been effective in all practices of life. Professional groups and scientific research can reach infinite depths within the boundaries of fashion. Its renewed living structure makes fashion an interdisciplinary subject (Aspers and Godart, 2013: 175). In short, fashion is a means of expression that shows cultural, social, religious and subjective values in an abstract background. The stories of fashion are revitalised by being exhibited in museum spaces. Museums convey the history and impact of fashion to visitors by exhibiting historical and contemporary fashion artefacts. Therefore, exhibition designs that express these values through fashion products come to the fore.

It is known that fashion museums are a phenomenon with a three-stage evolution in general lines, which started to be seen in the 20th century. In the first attempts,

costume-oriented clothing products were exhibited until the Second World War. It can take place as a separate section in museums. For example, Sweden's Nordiska Museet and Denmark's National Museums, which tell the Scandinavian cultures and history of the 1930s. In the second stage, trends, cult designs, and events that developed in line with designer-brand identities in the period from the 1960s to the 1990s are observed. An example of this is the Museum of Costume founded by Doris Langley Moore, the first female fashion historian, in England in 1963. The third stage is the 2000s, i.e. the 21st century haute couture, including artistic practices, promoting universally, collection-oriented approaches are seen. The London Fashion and Textile Museum, which was established in 2003, can be shown as an example (Melchior, 2011). In line with the designer brand identity, the Yves Saint Laurent Museum opened in Marrakesh in 2017 is an example. Thus, museums help to place fashion history in a broader context and offer an academic and educational perspective on fashion.

As a result, fashion is in a perspective that is exhibited in museums, discovered while exhibited and bridged between the past and the future. For this, a narrative presentation is realised at the museum boundary of fashion and with its own characteristics in terms of quality and quantity. The fact that the exhibition acts as a narrative revitalises the fashion phenomenon and brings it into communication with the audience. In the next section, the communication of fashion, that is, the connection between the past and the future, is discussed in detail and the interior design transfer is discussed within the scope of the study.

4. FASHION AND TRANSMISSION OF THE PAST TO THE FUTURE

Understanding and analysing the history of fashion allows us to better understand how societies have evolved throughout history and how they have expressed themselves. Fashion, which shows the stories designed through clothing as well as social and cultural characteristics, comes into direct contact with individuals in line with the identity of the designer on both a general and individual basis as a management of society (Jung and Yim 2018: 153). At this stage, the narrative of the exhibition design is important. Because the fiction of the environment supports a clearer and more successful expression of the values given by fashion with the products and revitalises fashion. The space can convey various messages with the arrangement of its own elements. At this stage, the language of the space can reach the targeted licence and the image desired is shown with the design planning. By being in the space, people who perceive the clues in the environment with various senses can communicate (Taşçıoğlu, 2013: 78).

De Fusco (2020: 62) states that mass communication channels such as radio, television, cinema, printing, advertising, as well as architectural disciplines are communication tools. Interior design within the disciplines of architecture and the intersection of the two is a means of communication. In this parallelism, the past and future transfer of fashion can be realised in museum spaces and can be comprehended by watching individuals.

Reception is how the works are perceived by the audience. One of the main goals of reception theories is to recognise the audience as an active subject that produces meaning. Barnlund's transmission model of reception theories has the following headings: sender, message, buyer, environment, and transmission. According to the model, meanings are created by the realisation of designs in communication. It is emphasised that the receiving subject is in communication not only with the messages but also with the whole environment. Barnlund states that the environment also has a function in this transmission. In the communication between sender and receiver, the environment is at the centre. Transmission and transfer take place around this centre (Bourse and Yücel, 2012: 98-99). The forms desired to be perceived in the minds, i.e. designs, are created with this flow.

It is stated that fashion is a beginning that revolves on the safe background of the past, revised with periodic innovations, repeating but reborn from this repetition (Waquet & Laporte, 2011: 24). In addition, fashion is an expression design that continues the past in the future, combines it with inner life, has many distinctive features and qualities, and has the power of mental accumulation (Porro, 2021: 117). In this context, fashion museum spaces are a paradigm that conveys the past and the future. In parallel with the Barnlund transmission model, it is possible to establish an effective communication with exhibition design in museum spaces. The headings parallel to this model are as follows;

Sender: Works

Message: Exhibition Design

Buyer: Visiting individuals

Environment: Museum Space

Transmission: Fashion Values Between Past and Future

As a result, while fashion transfers the stories, values and aesthetics of history to the future, fashion museums and exhibition design support and facilitate this process. The exhibition designs of museum spaces have an important strategy at this stage. In the other title, the contribution of exhibition designs in fashion museums to communication in parallel with interior design discipline is discussed.

5. EXHIBITION DESIGNS IN FASHION MUSEUMS

When fashion is considered on the border of museum exhibitions, it is possible to say that it has both artistic and commercial equivalents. The fashion products shown were designed with the specified goals in terms of content and representation and reached the final depiction (Wallenberg, 2020: 13). Because artistic, social, industrial and commercial goals in fashion can always affect individuals in a forward-looking context. Fashion museums aim to convey brand and designer images as well as cultural heritage and various strategies as an institution or community.

For example, in some sections of the Nordiska Museet in Stockholm, fashion silhouettes are exhibited in all aspects of Scandinavian local cultural identity. In the Paris of the North section of the same museum, special clothes designed by French designers for the Nordiska Komponet store are exhibited (http 2). This shows both the transmission of Scandinavian fashion culture from the past to the future and French trends for Swedish consumers. In another example, the Dior La Galerie museum in Paris exhibits the unique identity of Christion Dior designer and his fashion journey in brand structuring (http 3). In parallel with these examples, fashion transfer is made through designs that connect the product and the product with the space.

Bruno Zevi (2021: 147) states that the architectural discipline creates a rule in design by blending traditional aesthetic value with composition at the boundary of space. This rule states that there is unity, contrast, symmetrical, balance, proportion, character, style, emphasis, diversity in the interior design border. He also adds that besides being formal in design, it has an expression with spiritual and psychological qualities. These are; shape, size, colour, age, culture and content in line with their characteristics, and by bringing them together and creating settlements, the space can achieve a defined goal (Brooker and Stone, 2014: 26). In this context, the right narratives that highlight the artefacts are created. In exhibition design, the values to be conveyed on the border of artefacts and the environment should be planned with composition and narrative rules. The abstract values to be conveyed should be integrated into the exhibition design.

Considering all these, it can be summarised that the space is planned by including the three-dimensional and formal two-dimensional components of the space and today's digital technologies in the fiction of the exhibition. These components are also seen in the fashion field at the border of the study. The concrete clothing and accessory products of fashion are three-dimensional artefacts. Sketches, photographs and image shots, various graphical or narratives belonging to the production phase are two-dimensional artefacts of fashion. On the other hand, various digital artefacts such as photographs,

video recordings, which are not tangible, are exhibited in the digital artefacts. In this parallelism, in line with the Barnlud transmission model expressed in the previous sections, the space turns into a platform that transfers fashion values with the exhibition design of the artefacts (Figure 1). Along with the structural features of the artefacts, the transfer method is realised by designing the exhibition according to the dimensional, formal and digital limitations.

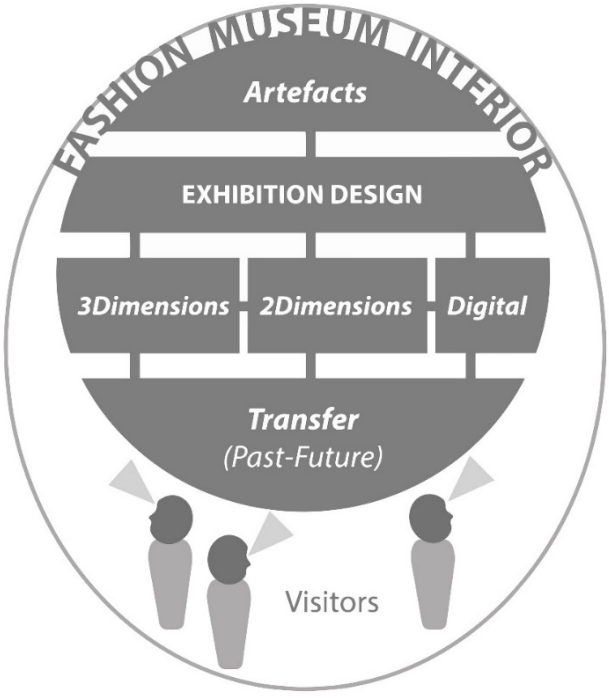


Figure 1: *Transmission through Exhibition Design in Fashion Museums (Created by the author).*

As a result, as seen in Figure 1, the exhibition designs in fashion museums transform the way visitors understand and experience fashion by integrating three-dimensional, two-dimensional and digital forms of transmission. In parallel with the Barnlud transmission model, it is seen that museums make a transfer between the past and the future. In this transfer, three-dimensional, two-dimensional and digital exhibition design is rationalised in parallel with artefacts and with the intersection of spatial limitations. In other titles, these three methods are discussed in exhibition design.

5.1. Three-Dimensional Transfer in Exhibition Design

One of the most important and impressive features of exhibition design in fashion museums is the use of three-dimensional transfer. This adds a dimension to the exhibits that enriches the visitor's experience and conveys the historical and cultural context of

fashion in a physical way. Primarily, three-dimensional transfer in fashion museums is realised through the display of original garments, accessories and other fashion items. This way of display makes visitors perceive the aesthetic and cultural values of a period, a designer or a fashion movement in a tangible way.

Interior design is the functional and aesthetic solution in line with the various needs of human beings. In line with the goal of the interior space, a relationship is established with structural units and objects. The relationship can be organised according to the boundary of the space and adaptations within this boundary. As a result, the organisation of the space resembles an artistic duet with its content (Brooker and Stone, 2010: 28). Space, which is formed by the formation of three-dimensional units, structures its own forms on the basis of the act of seeing and the accompanying visual experiences (Pallasmaa, 2012: 36). For example, the exhibition of a haute couture piece shows visitors the materials, sewing techniques, form and details of the piece. In fact, it strengthens their understanding of the aesthetic values and artistic skill of haute couture through the composition of the environment. In this way, the artistic and aesthetic value of fashion design is conveyed to the visitors. In fashion museums, artefacts are presented in an active display with their historical background rather than a passive display (Hilten, 2017).

n museums, an atmosphere is created by including abstract stimuli rather than concrete elements and concretising the abstract. The perception of this atmosphere can interact with visitors by realising the perception of many values desired to be conveyed in the background rather than watching the exhibition (Evangelista & Ferrari, 2018: 71). The exhibition design of three-dimensional artefacts also emphasises their cultural and historical context. The exhibition design shows the place and importance of the artefacts in the history of fashion and embodies the periods, movements and designers of the artefacts. Thus, the transmission of fashion history and culture to visitors is realised through the messages in the exhibition. As a result of these data, it can be emphasised that due to the dimensional components of fashion artefacts and the width, length and height of the museum interior design volume, three-dimensional transfer method is used in the exhibition design as shown in Figure 2.

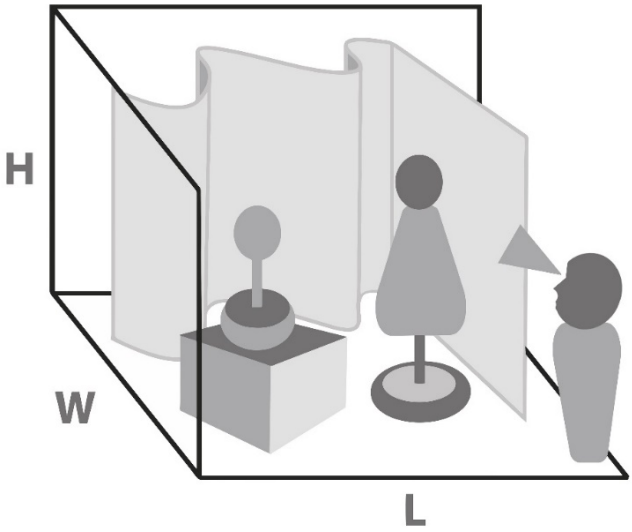


Figure 2: *Three-Dimensional Transfer in Exhibition Design (Created by the author).*

Except for the artefacts in the exhibition, the task of transmitter can be considered to be every element that has a counterpart in the design and is included in the composition for the purpose. In this parallelism, the importance of the fiction of the transmitters emerges. A dark background is generally created in exhibitions. Especially in the exhibition of three-dimensional objects, a clear image is created in contrast with the lighting emphasis on the dark background exhibited object. With the fictions of various design parameters, a successful perspective is created with the power of expression (Dernie, 2006: 17). In semiotics, not only words but also a movement or an auditory response serve as indicators. Many factors such as images, concepts, thoughts, opinions constitute indicators. All such information constitutes the process of expression as a symbolic information (Bourse and Yücel, 2012: 177). With colour, texture, shape and form, the exhibition is composed in the 3D volume of the space. In addition, the expression of the composition can be deepened with the support of lighting.

The movements of the visitors in the space and the guiding follow-up flow should be organised in the exhibition together with the architectural limitations. The design should be designed to create rich creative and lasting perception in memory (Dernie, 2006: 14). As a result, the past and future values of fashion can be revitalised with the three-dimensional exhibition method in the exhibition design of fashion museums. Thus, visitors are offered the opportunity to understand and experience fashion history, culture and various values. Expression is realised through the expressions of the communicators in the exhibition design. With the visitors' perception of the exhibition, the past and future

transfer of fashion are realised with the three-dimensional exhibition design method.

5.2. Two-Dimensional Transfer in Exhibition Design

Fashion museums provide visual representations of a wide range of fashion culture, including many different forms and formats throughout history. As well as being embodied in concrete garments, accessories and various objects, fashion can also express itself through a variety of two-dimensional content. Sketches, drawings and photographs depicting the final representation of fashion can be expressed through various illustrations, photographs and animations (Waquet and Laporte, 2011: 44-47). Such objects have the ability to express various aspects of fashion designs. They have the ability to tell the story of the design process, the creative thoughts of the designer, the social and cultural atmosphere of a certain period, and even the story of a particular moment of an outfit.

Form and content are inseparable in works of art. Form is an action that is not separate from content and can lead to original and deep meanings (Porro, 2021: 31). For example, a fashion drawing documents the fashion aesthetics, style and trends of that period. Drawings and various other two-dimensional artefacts visually tell visitors about the fashion history and culture of that period. Thus, in addition to the products of fashion, various two-dimensional tools are positioned in the exhibition of museum spaces. For this, artefact-oriented planning is made. Here, the composition is important on the surface where the artefacts will be exhibited. The amount of content on display, viewing distance and surface boundary should be planned according to the viewers' frame. This frame has a conscious stimulating effect in parallel with ergonomic viewing distances and the characteristics of the content (Casakin, 2005). In addition, values in the expressive power of fashion should be added to this planning. In the exhibition design, the two-dimensional surface should be in a language consistent with the concept of the museum space without being disconnected. As a result of these inferences, as seen in Figure 3, two-dimensional artefacts of fashion in fashion museums are composited on surfaces that will be the background in the exhibition design.

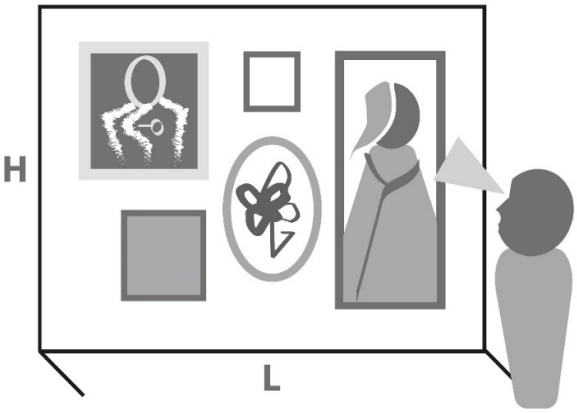


Figure 3: *Two-Dimensional Transfer in Exhibition Design (Created by the author).*

As seen in Figure 3, the exhibited artefacts, which are intended to be communicated, can sometimes be two-dimensional. In this process, a planned atmosphere should be created by adhering to graphical descriptions and other three-dimensional components in the design language of the museum space. In the visual exhibition of the information transferred in the harmonic order in the exhibition, clear planning can increase the meaning (Locker 2010). While the transfer of the past to the future is exhibited on the face with two-dimensional artefacts, the design undertakes an important message task. Elements such as ratio, proportion, scale, background texture, colour, patterns, viewing distance, lighting should be designed on the basis of the surface in the units of the work and the space. As a result of the two-dimensional transfer in the exhibition design of fashion museums, visitors are visually exposed to fashion history, culture and various values. With the two-dimensional exhibition method, fashion values can be conveyed in graphical backgrounds.

5.3. Digital Transfer in Exhibition Design

Technology is also used as a transfer tool today. The artefacts to be transferred to museums on the basis of technology can enable individuals to communicate effectively in today's dynamics. In addition to visuality, the inclusion of the sense of sound and even the exhibition of moving screenings and videos can realise perception from a wide angle in terms of sensory (Dernie, 2006: 68). The main purpose of the exhibitions is to provide a transfer with cheerfulness in exhibitions whose main purpose is to establish a communication, to inform the audience in this transfer and to gain informative or different experiences (Taşçıoğlu, 2013: 10). This leads to a more comprehensive understanding of fashion history and culture.

Fashion has an updated structure that changes with innovations extending into the future (Aspers and Godart, 2013). With the development of digital technologies, an interactive transmission can be realised in the exhibition. The planned designs and the subjects to be conveyed can be presented with the possibilities of digital (Locker, 2010: 100). Digital records, photo images, video images are digital contents of artefacts. In addition, non-printed images can be exhibited by digital methods. In all these exhibitions, various screens, projections, holograms and various digital expression tools can be used.

Digital transmission refers to the presentation of an exhibition's materials and stories through digital platforms and tools. This can take various forms, such as interactive displays, multimedia presentations, virtual reality and augmented reality applications. These technologies offer visitors a more detailed understanding of the artefacts and objects on display and give them the opportunity to interact more with the exhibited subjects. As a result of these inferences, as seen in Figure 4, digitality is included in the exhibition design as an interactive transfer method in fashion museums. Rather than just a digital tool, the background, the atmosphere of the space and the communicative tasks of other sensory perceptions can be a method that exhibits the past and future of fashion.

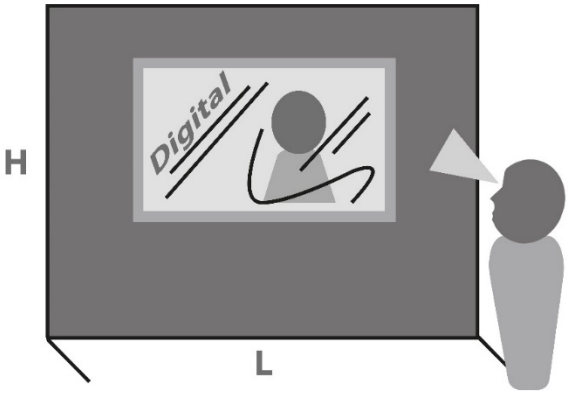


Figure 4: *Digital Transfer in Exhibition Design (Created by the author).*

Digital exhibitions can be made with display units, screens and various digital tools in the exhibition environment. Museum visitors can catch up to date with an interactive experience. They can watch the digital archives of the electronic infrastructure and a social collective interaction can also be created (Macdonald, 2007). In addition, with today's technologies, it can provide positive opportunities for visual perception and can also add positive efficiency to other sensory perceptions. With such innovations, spatial sensations evolve into an intensity to be explored (Pallasmaa, 2012: 44). In conclusion,

digital transfer offers a new and exciting dimension in exhibition design. These technologies allow the exhibited artefacts and subjects to reach a wider audience, provide more interaction and participation, and make the exhibition experience richer and deeper. This strengthens the transfer of cultural heritage, art and knowledge to individuals through exhibition design.

6. CONCLUSIONS

Fashion museums employ a variety of exhibition strategies to preserve the past and establish a meaningful connection with the future. One of these strategies is to communicate with the audience. In this parallel, the units of the museum were matched based on the transmission model from communication theories. As a result of the document analyses examined in depth in qualitative research, an evaluation can be made with a case study as shown in Table 1 for the first stage, and then the conclusion and discussion section of the research can be started.

Case Study

The exhibition Paris of the North took place at the Nordishka Museum in Stockholm on 17 September 2021 and 01 October 2023. The exhibition showcases haute couture clothes produced by French designers for the Nordiska Komponet store between 1902 and 1966. NK makes the leading French fashion of the period accessible to Swedish consumers. The feminine form of Parisian fashion is synthesised with the simplicity of Scandinavian identity. This is seen both in the garments and in the design of the exhibition space. With this attitude of the period, the past cultural sales synthesis fashion partnership is established and these values are transferred to the present.

Table 1: *Exhibition Design Methods in Fashion Museums in Transferring The Past to The Future.*

Paris of the North, Nordishka Museum in Stockholm			
Exhibition Design Methods	**Case Study**	**Visual Source**	**Evaluation**
Three-dimensional transfer method		Author archive	Chronological sequence of past and future flow. Spiral composition and hierarchical haute couture clothing display. Contrasting background and light accents. Expressions of time flow and gradual transition.
Two-dimensional transfer method		Photo by Hendrik Zeitler, http 4	Visual sources of the past; photographs, design sketch stages. Placement in a difference of scale. Contrast background and light accents. Transfer with nostalgic fixed products.
Digital transfer method		Photo by Hendrik Zeitler, http 4	Digital sources from the past; photographs and video recordings. Projection reflections. Dark environment for contrast expression. Dynamic reflection of the nostalgic memory. Visual and auditory messages.

Evaluation

As can be seen in the case study in parallel with the research, it is seen that three methods are realised in the exhibition in the partnership of fashion artefacts and space boundaries (Table 1). Design messages in three-dimensional, two-dimensional and digital transfer methods can make the exhibition experience more interactive and provide a deeper perception of the exhibited artefacts and stories. In the three-dimensional transfer method in exhibition design, three-dimensional artefacts are physically exhibited and at the same time the architecture is realised as a dimensional form at the boundary of the three-dimensional volume. By combining the fiction of space design with the values of fashion, a transfer is animated. In the two-dimensional transfer method, photographs, illustrations, drawings and various two-dimensional artefacts are exhibited on

the surfaces of the space. The viewing distances of the surfaces and the fictions that will explain the values of fashion are created as a whole. With the design messages uploaded to this exhibition, a whole animation is made with the museum environment. In the digital transfer method in exhibition design, it is presented in the technological infrastructure of digital artefacts. Here, museums' use of interactive and innovative exhibition techniques can offer visitors a richer and more participatory experience. The dynamic display of artefacts with digital method can realise a holistic transfer with the exhibition fictions in the museum space.

Discussion

With these methods in the research, the exhibition design can be created by exhibiting the artefacts by constructing them together with their surroundings, to transfer the past and future values of fashion to the visitors. In addition, these methods can also help to transfer abstract or conceptual information about fashion attributed to artefacts. With these methods in exhibition design, past and future transfers can be realised in fashion museums. With the planning of museum spaces and the design of exhibitions in the discipline of interior design, it is possible for individuals to communicate in order to progress to the future by learning about the past. In the light of all the data in the research, it is seen that space design is an important factor that fulfils the task of communication and transfers various phenomena.

As a result, it can be said that exhibition design is a process that facilitates the transfer of information within the discipline of interior design. In the research, it is seen that museums establish a dialogue between the past and the future. In the future, the development of exhibition design and transfer strategies will continue to shape the experience that fashion museums can offer to visitors and the transfer of the past to the future. In a world where technology is developing rapidly, fashion museums are expected to increase their methods of presenting their many artefacts and stories to wider audiences. At this stage, museums can use digital methods to create customised titles.

REFERENCES

Aspers, P. and Godart, G. (2013). Sociology of Fashion: Order and Change. Annual Review of Sociology, 39(1): 171–192. https://doi.org/10.1146/annurev-soc-071811-145526

Bourse, M. and Yücel, H. (2012). İletişim Bilimlerinin Serüveni. İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

Brooker, G. and Stone, S. (2014). İç Mimarlıkta Yapı Bileşenleri ve Nesneler (Çev: N. Işık). İstanbul: Literatür Yayınları.

Brooker, G. and Stone, S. (2010). What is Interior Design? Hove: RotoVision.

Casakin, H. (2005). Design Aided by Visual Displays: A Cognitive Approach. Journal of Architectural and Planning Research, 22(3):250-265.

Dal Falco, F. and Vassos, S. (2017). Museum Experience Design: A Modern Storytelling Methodology. The Design Journal, 20(1): 3975-3983. https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352900

Darragh, J. and Synder, J. S. (1993). Museum Design: Planing and Building for Art. New York: Oxford University Press.

De Fusco, R. (2020). Kitle İletişim Aracı Olarak Mimarlık. Ankara: Arketon Yayınları.

Dernie, D. (2006). Exhibition Design. London: Laurence King Publishing.

Evangelista, V. and Ferrari, F. (2018). Exploring the fashion visiting experience: a content analysis about the 'boncompagni ludovisi museum'. Journal of Tourism, Culture and Territorial Development, 9(9): 67-85. https://doi.org/10.6092/issn.2036-5195/8552

Hilten, V. J. (2017). Fashion nn Display: Exploring Dress Museology, Fashion Museology and New Museology in the Exhibitions Temporary Fashion Museum and Out of Fashion. (Master's Thesis). Houtlaan: Radboud University.

Jung, J. and Yim, E. (2018). The Role of Fashion House Museums: Focused on European Luxury Fashion Brands. Fashion & Textile Research Journal, 20(2): 143-155. https://doi.org/10.5805/SFTI.2018.20.2.143

Kaiser, S. B. (2019). Fashion and Cultural Studies. London: Bloomsbury Visual Arts.

Locker, P. (2010). Exhibition design. Lausanne: AVA Publishing.

Macdonald, S. (2007). Interconnecting: Museum Visiting and Exhibition Design. Co-Design, 3(1): 149-162. https://doi.org/10.1080/15710880701311502

Macleod, S. (2005). Reshaping Museum Space. London: Routledge.

Melchior, M. R. (2011). Fashion Museology: Identifying and Contesting Fashion in Museums. Paper presented at Fashion: Exploring Critical Issues Conference, Mansfield College, Oxford, 22-25 September 2011.

Öden, Y. H. (2022). The Effects of Storyelling in Space on Museum Design. Eurasian Journal of Social and Economic Research, 9(4): 216-227. https://dergipark.org.tr/tr/pub/asead/issue/73282/1172959

Pallasmaa, J. (2012). The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses. Chichester: Wiley.

Petrov, J. (2012). Cross-Purposes: Museum Display and Material Cultur. CrossCurrents, 62(2), 219–234. https://doi.org/10.1111/j.1939-3881.2012.00231.x

Porro, R. (2021). Mimarlıkta İçeriğin Beş Görünümü. İstanbul: Arketon Yayınları.

Sant'Anna, P. (2008). A Moda No Museu. Paper presented at I. Congreso Internacional De Moda, Madrid, Spain, 22-24 October 2008.

Taşçıoğlu, M. (2013). Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân. İstanbul: Yem Yayın.

Wallenberg, L. (2020). Art, Life, And the Fashion Museum: for A More Solidarian Exhibition Practice. Fashion and Textile, 7(17), 1-16. https://doi.org/10.1186/s40691-019-0201-5

Waquet, D. and Laporte, M. (2011). Moda (Çev: I. Ergüden). Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.

Zevi, B. (2021). Mimarlığı Görebilmek. İstanbul: Arketon.

Internet References

http 1. ICOM. (2022, August 22). Museum Definition. Retrieved 7 May 2024 from https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/

http 2. Borrelli-Persson, L. (2021). "Paris of the North," a New Exhibition in Stockholm, Shows Parisian Haute Couture's Nordic Connections. Retrieved 08 January 2024 https://www.vogue.com/article/paris-of-the-north-nordiska-museum-stockholm-fashion-exhibition

http 3. Stirmer, H. (2022). La Galerie Dior. Retrieved 08 January 2024 from https://secretsofparis.com/sightseeing/museums-monuments/galerie-dior/

http 4. Exhibiting Fashion. Retrieved 7 May 2024 from https://fashionexhibitionmaking.arts.ac.uk/paris-of-the-north/

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 21-44
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 15.01.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 29.07.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1716752

PERSPEKTİFTE FOTOGRAFİK GÖRÜNTÜ; GÖRSEL ALGI VE MESAFE ALGISININ TEORİK ANALİZİNE YÖNELİK MODEL ÖNERİSİ*

• **Dr. Öğr. Üyesi Feyza Nur DİŞKAYA**** • **Prof. Dr. Damla ALTUNCU***
• **Dr. Öğr. Üyesi Aliye Rahşan KARABETÇA******

ÖZET

Bu çalışma, perspektifin sadece teknik bir beceri olmanın ötesinde, insanın görsel algısının karmaşık doğasını yansıtan fotografik bir görüntü olduğunu vurgulamaktadır. Perspektif, mekanın algılanışındaki bakış açısını ifade etmek için kullanılmaktadır. Gerçek hayatta mekandaki nesneler arasındaki mesafe algısı farklı açılardan boyut, konum vb. faktörler bakımından farklılık gösterebilmekte ve yanılsama oluşturmaktadır. Bu yanılsamalar, farklı kamera açılarından elde edilen çoklu üç boyutlu görüntüler ile perspektifin ve görsel algının dinamiklerini göstermek için bu çalışmada kullanılmıştır. Sabit iki nesne arasındaki mutlak derinliğin sabit kalmasına rağmen göreceli derinliğin değiştiğini ve bunun mutlak derinliğin farklı olarak algılanmasına sebebiyet verdiği ileri sürülmektedir. Bu hipotezin analizi üzerinden görsel algı ve mesafe algısının teorik analizine yönelik model önerisinde bulunulmuştur. Bu çalışma, iç mekânın perspektif yapısının ve bakış açısının görsel algı üzerindeki etkilerini incelerken, bu dinamikleri aydınlatmayı hedeflemektedir. Ayrıca, perspektifin sadece görsel bir temsil olmadığını, aynı zamanda gözlemcinin mekânsal algısını ve nesnelere yönelik algısal yaklaşımını da şekillendirdiğini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Fotografik görüntü, Mesafe algısı, Perspektif, Yanılsama.*

* "Bu çalışma Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü doktora programı kapsamında 'İç Mimarlık Perspektif Eğitiminde Görme Biçimine Yönelik Deneyim Odaklı İnformel Bir Mdoel Önerisi: Mimari Fotoğnaf' baslığıyla kabul edilmiş ve tamamlanmış olan doktora tezinden üretilmiştir."

** Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İç Mimarlık, fndiskaya@fsm.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7776-4450

*** Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İç Mimarlık, damla.altuncu@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5276-2275

**** İstanbul Kültür Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İç Mimarlık, a.karabetca@iku.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9157-4648

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 21-44
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 15.01.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 29.07.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1716752

PHOTOGRAPHIC IMAGE IN PERSPECTIVE: A MODEL PROPOSAL FOR THEORETICAL ANALYSIS OF VISUAL PERCEPTION AND DISTANCE ESTIMATION*

• **Asst. Prof. Dr. Feyza Nur DİŞKAYA**** • **Prof. Dr. Damla ALTUNCU*****
• **Asst. Prof. Dr. Aliye Rahşan KARABETÇA******

ABSTRACT

This study emphasizes that perspective is not merely a technical skill but a photographic image reflecting the complex nature of human visual perception. Perspective is used to express a viewpoint in the perception of space. In real life, the perception of distance between objects in a space can vary from different angles in terms of dimensions, position, etc., creating illusions. These illusions, demonstrated through multiple three-dimensional visuals obtained from different camera angles, are used in this study to showcase the dynamics of perspective and visual perception. It is proposed that although the absolute depth between two fixed objects remains constant, the relative depth changes, leading to a different perception of the absolute depth. Based on the analysis of this hypothesis, a model for the theoretical analysis of visual perception and distance perception is proposed. This study aims to illuminate these dynamics while examining the effects of the perspective structure and viewpoint of interior spaces on visual perception. Furthermore, the findings reveal that perspective is not just a visual representation but also shapes the observer's spatial perception and perceptual approach towards objects.

Keywords: *Photographic image, Distance perception, Perspective, Illusion.*

* This study was accepted as part of the doctoral program of the Department of Interior Architecture at Mimar Sinan Fine Arts University with the title of "An Experience Oriented Informal Model Proposal for the way of Seeing in Interior Architecture Perspective Education: Architectural Photography" and was prepared from the doctoral thesis.

** Fatih Sultan Mehmet Vakıf University, Faculty of Arts, Design and Architecture, Interior Architecture, fndiskaya@fsm.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7776-4450

*** Mimar Sinan Fine Arts University, Architecture Faculty, Interior Architecture, damla.altuncu@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5276-2275

**** İstanbul Kültür University, Architecture Faculty, Interior Architecture, a.karabetca@iku.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9157-4648

1. GİRİŞ

Bu çalışma, mekânın perspektif yapısının ve bakış açısının görsel algı üzerindeki etkilerini incelerken, bu dinamikleri aydınlatmayı hedeflemektedir. Perspektifin fotografik görüntüsünün sadece görsel bir temsil olmanın ötesinde, gözlemcinin mekânsal algısını ve nesnelere yönelik algısal yaklaşımını da ortaya koymaktadır. Bu çalışma, görsel temsillerin, görsel algının anlaşılmasında nasıl kritik bir rol oynadığını göstermektedir. Algılanan mesafenin fotografik gösterimlerdeki önemi, hem teorik hem de pratik anlamda büyük bir öneme sahiptir.

Fotografik perspektif, insan gözünün doğal algısının ötesine geçerek, optik araçlar ve merceklerin yardımıyla elde edilen görüntülerin genel ifadesidir. Görüntü yakalanırken kullanılan tekniklere bağlı olarak çeşitli fotografik etkiler meydana gelmektedir. (Oskay, Büyükkol, 2012). Bu teknikler, fotoğrafın derinliğini, ölçeğini ve kompozisyonunu dramatik bir şekilde değiştirebilmekte, böylece izleyiciye farklı bir görsel deneyim sunabilmektedir.

Perspektifte derinlik ipuçları, görsel bir dizide izleyicinin dış dünyada ve görüntülerde derinliği algılamasına yardımcı olan unsurlardır. Bu derinlik ipuçlarının birçoğu dış dünyanın diğer iki boyutlu temsilleriyle ortaktır, ancak bazıları fotografik süreçten kaynaklanmaktadır (Shapter, 1999). Gerçek mekandaki belirli bir hedefin retinal boyutu (görsel açı) yalnızca gerçek mutlak mesafesine ters orantılı olarak değişirken, bir fotoğraftaki hedefin retinal boyutu, sadece gerçek mutlak mesafesine değil, aynı zamanda odak uzunluğuna, gösterim boyutuna ve izleme mesafesine de bağlı olarak değişmektedir (Takezawa, 2013).

Fotografik perspektifin, insanın görsel ve mekansal algısına nasıl etki ettiği konusunda ne tür farklılıklar bulunmaktadır ve bu farklılıklar, çeşitli kamera açılarından elde edilen çoklu üç boyutlu görüntüler ile nasıl gösterilebilir? Bu araştırma sorusu, perspektifte fotografik görüntülerin görsel algı üzerindeki etkilerini anlamayı amaçlamaktadır. Bununla birlikte çalışma, perspektifin sadece teknik bir beceri olmanın ötesinde, nasıl algısal ve psikolojik bir etki yarattığını da incelemektedir. Sabit iki nesne arasındaki mutlak derinlik sabit kalmasına rağmen göreceli derinlik değişmektedir ve bu mutlak derinliğin farklı olarak algılanmasına sebebiyet vermektedir. Bu çalışma perspektifin ve görsel algının insan algısındaki rolünü incelemektedir. Perspektifin sadece teknik bir beceriden çok daha fazlasını kapsadığını ve mekansal algıyı derinden etkileyebilecek karmaşık bir dinamik olduğunun analizine yönelik bir araştırmayı kapsamaktadır. Araştırma, farklı bakış açılarının, mekansal algılamayı ve nesnelere yönelik algısal yaklaşımları nasıl etkilediğini detaylandırmayı hedeflemektedir.

2. GÖRSEL ALGI VE BİLİŞSEL BAĞLANTI

Görsel algılama tamamen ışık enerjisine bağlıdır, ışık yoksa algıda yoktur (Ataleyer, 1994). İnsan gözünün algılayabileceği ışık, 380 ila 780 nanometre arasında değişen dalga boylarına sahip elektromanyetik radyasyondan oluşmakta; ışığın rengi dalga boyuyla tanımlanmaktadır Aslında gördüğümüz şey nesnenin kendisi değil, yansıttığı ışık ışınlarıdır (Heinrich, 2014). Görsel algının ilk aşaması, görme duyusuyla başlamaktadır. Görme duyusu, göze dayalı olarak işleyen bir algılama sistemidir. İnsan algısının %80'inin görsel algıya dayanmaktadır. Bu nedenle gözler, insan algısının en önemli organıdır. Hatta insan vücudunun duyu algılayıcılarının %70'inin gözdeki retina tabakasında olduğu ileri sürülmektedir. Fakat, görsel algıyı sadece göz ve gözün işleyişiyle sınırlandırmak neredeyse imkansızdır. Çünkü nesnelerin fiziksel görüntüsü kadar, gören kişinin psikolojik durumu, nesne ile olan mesafesi, daha önce o nesne ile olan ilişkisi gibi birçok konu, görsel algının kapsamına girmekte ve bireylerin algısal yeteneklerin düzenlenmesinde belirleyici rol oynamaktadır (Uzun, 2021). Yanılsamalarda nesnelerin birbiriyle olan ilişkisini algılamada önemli gösterge olmaktadır.

Todorovic 2020'nin aktardığına göre; duyuların dünyayla ilgili güvenilir bilgi sağlayamayabileceği içgörüsü eski olsa da, görsel illüzyonların daha genel ve sistematik bir çalışmasının kökeni genellikle Johann Joseph Oppel'in (1854/1855) bir makalesine dayandırılmaktadır. Oppel, 'geometrik-optik illüzyonlar' terimini, gözün doğrusal ve açısal boyutların, boyutları veya yönleri konusunda hata yaptığı fenomenleri belirtmek için kullanmıştır. Daha sonraki birçok yazar, daha sonra sunulacak geniş tanımlarla karşılaştırıldığında nispeten dar olan benzer tanımları benimsemiştir. Örneğin, görsel illüzyonlar üzerine bir monografide, Wundt (1898) bu etkileri mekansal genişliklerin, yönlerin ve yön farklılıklarının algılanmasındaki hatalar olarak tanımlamıştır. Ebbinghaus (1913), illüzyonlar üzerine uzun ve bilgilendirici bir ders kitabı bölümünde, onları şu şekilde tanıtmıştır: "Basit düzlem figürlerini gözlemlediğinde, genellikle sadece birkaç çizgiden oluşan, göz tarafından doğrudan görülen mekansal ilişkiler ile ölçüm araçlarıyla dolaylı olarak gösterilebilecek olanlar arasında belirgin farklar görülür." (s. 51–52) Hofmann (1920), gözün mekansal duyusu üzerine yazdığı bir kitap uzunluğundaki incelemede, illüzyonları "basit çizimlerin gözlemlenmesinde objektif olarak sunulan konstelasyondan öznel lokalizasyon tarzındaki sapmalar" olarak tanımlamıştır (s. 112). Deneysel psikolojiye dair yetkili bir ders kitabında, Fröbes (1923) onları "mekansal miktarların doğru takdir edilmesi veya karşılaştırılmasının bozulmaları" olarak tanımlamıştır (s. 269). Algısal fenomenlerin deneysel yöntemleri ve sınıf gösterimleri üzerine bir el kitabında, Brunswik (1935) illüzyonları "öznel olarak deneyimlenen ilişkilerin, uyaranların kendilerinde ölçülebilir ilişkilerden sapmaları" olarak tanımlamıştır (s. 54). Bu tarihsel

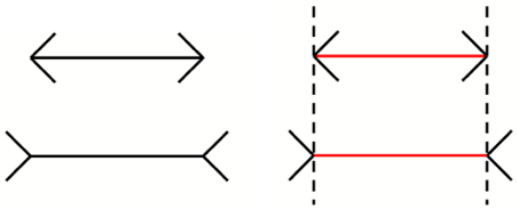
tanımlar, illüzyon kavramının zaman içinde nasıl geliştiğini ve farklı yazarlar tarafından nasıl yorumlandığını anlamak için önemli bir bağlam sunmaktadır.

Yanılsama (illüzyon) görüntüleri yaratmanın bir tarihi vardır; Antik Yunan'dan başlamaktadır, ve bugün tanıklık ettiğimiz karmaşık bilgisayar görüntülemesine kadar uzanmaktadır (Suler ve Zakia, 2018). Rönesans dönemi (15. ve 16. yüzyıllar) boyunca da teknik olarak yanılsamalarla ilişkilendirilmiştir. Bu dönemde, perspektifin kullanımı ve yanılsama yaratma yeteneği, özellikle mimari alanlarda önemli bir rol oynamıştır. Mimari yapılarda gerçekleştirilen resimlerde resmin yapının bir unsuruymuş gibi devamlılığı sağlaması quadratura tekniğiyle gerçekleştirilmiştir. Bu teknik, yapının belirli bir bölümüne uygulanan resmin yapıyla bütünleşmesi ve yine gerçekmiş gibi mevcut olduğu alanla bütünleşerek yanılsama sağlaması şeklinde kendini göstermiştir (Dartar, 2023). Bu şekilde, Quadratura, Rönesans döneminde perspektif algısının ve yanılsama yaratma yeteneğinin kullanıldığı Görsel 1'de aktarılan örneklerden biri olarak ortaya çıkmaktadır.

Görsel 1. *Fra Andrea Pozzo. Aziz İgnatius›un Yüceltilmesi. Tavan freski, Sant'Ignazio Kilisesi, Roma. 1685–1694 (http 1).*

Görsel sistemi düzenleyen algısal ilkeler, belirli optik yanılsamaların kalıcılığını da açıklayabilir. Müller-Lyer yanılsaması, sıklıkla bilişsel geçirgenlik tezinin desteklenmesi için örnek olarak gösterilen, tipik bir örnektir. Şekil 1'de gösterilen çizgilerin uçlarındaki ok başlarının yönü, eşit uzunluktaki çizgilerin algılanan deneyimini etkilemekte; ok başları içe dönük olduğunda çizgi daha kısa görünmekte, ancak dışa dönük olduğunda daha uzun görünmektedir. Yanılsama, çizgilerin aynı uzunlukta olduğuna inanmaya başlanılsa bile devam etmektedir. Çizgileri aynı uzunlukta görülebilen tek an, uzunluklarını

karşılaştırmamıza olanak tanıyan dikey çizgiler eklendiği zamandır (Brogaard ve Gatzia, 2016).



Şekil 1. *Müller-Lyer Yanılsaması (19yy). Sol taraftaki çizgi segmentlerinin aynı uzunlukta olduğunu öğrenilse bile, hala farklı uzunlukta gibi görünmeye devam eder (Brogaard ve Gatzia, 2016).*

Bir derinlik ipucu olarak boyut, resimdeki diğer nesnelerle ilişkilendirildiğinde önemlidir. Boyut algısı ile mesafe algısı o kadar yakından ilişkilidir ki, ikisi arasındaki farkı ayırt etmek için bazı çabalar gereklidir. Retinal görüntünün boyutundaki bir değişikliğin, nesnenin boyutundaki bir değişiklik olarak algılanmadığı, daha ziyade nesnenin mesafesindeki bir değişiklik olarak algılandığı gözlemlenmiştir (Shapter, 1999).

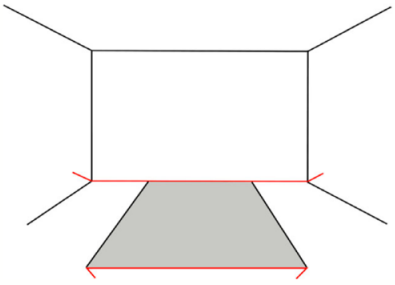
Shapter'ın 1999 yılında yaptığı gözlemler, görsel algının nasıl çalıştığına dair önemli bir noktaya işaret etmektedir. Bu gözlemlere göre, gözümüzdeki retinada oluşan bir nesnenin görüntüsünün boyutu değiştiğinde, genellikle bu durumu nesnenin gerçekten boyutunun değiştiği şekilde algılanmaktadır. Bunun yerine, bu değişiklik, nesnenin bize olan mesafesinin değiştiği şeklinde yorumlanmaktadır.

Basit bir örnek ile açıklamak gerekirse, bir insan bize yakınken retinamızda büyük bir görüntü oluşturmaktadır. Bu insan uzaklaştıkça, retinamızda oluşan görüntüsü küçülmektedir. Ancak biz, bu kişinin gerçekten fiziksel olarak küçüldüğünü düşünmeyiz. Bunun yerine, bu kişinin sadece bizden uzaklaştığını ve bu yüzden retinamızda daha küçük bir görüntü oluşturduğunu anlarız. Bu fenomen, özellikle görsel sanatlarda önemlidir. Sanatçılar, bir resim veya fotoğraf içinde derinlik ve mekansal ilişkileri yaratmak için bu prensipten yararlanmaktadırlar.

Bu algısal eğilim ayrıca, günlük hayatta da etkilidir. Nesnelerin boyutunu ve mesafesini yorumlarken, görsel sistemimiz çevresel ipuçlarını kullanarak bu tür çıkarımlar yapmaktadır. Bu, günlük gözlemlerimizde ve özellikle hareket halindeyken karşılaştığımız mekansal zorlukların üstesinden gelmemizde bize yardımcı olmaktadır.

Sonuç olarak, boyut ve mesafe algısı arasındaki ilişki, görsel algının sadece nesnelerin fiziksel özelliklerine değil, aynı zamanda bu nesnelerin birbirleriyle ve çevreyle olan ilişkisine de duyarlı olduğunu göstermektedir. Görsel algı sistemimiz, bir nesnenin retinal

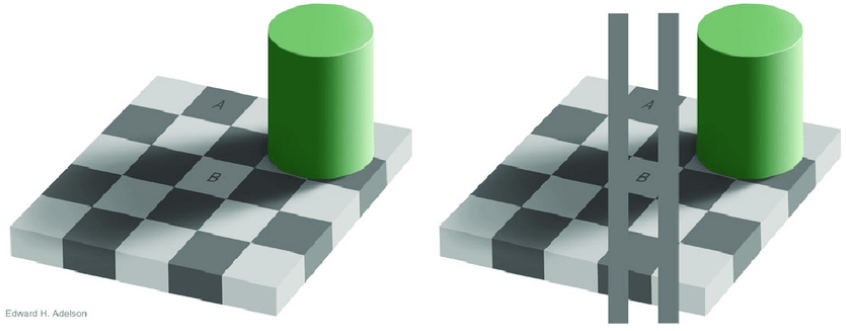
görüntüsündeki boyut değişikliklerini, genellikle o nesnenin gerçek boyutunda bir değişiklik olarak değil, mesafe değişikliği olarak algılamaktadır. Bu, hem sanatsal ifade için hem de günlük yaşamda mekansal farkındalık için temel bir prensiptir.



Şekil 2. *Müller-Lyer Yanılsaması: Dış köşelerin, objenin bizden daha uzakta olduğu izlenimini nasıl oluşturduğunun ve iç köşelerin ise objenin bize daha yakın olduğu izlenimini nasıl oluşturduğunun gösterimi (Brogaard ve Gatzia, 2016).*

Görsel algımızın sadece gördüğümüz nesnenin fiziksel özelliklerini değil, aynı zamanda bu nesnelerin Şekil 2'de görüldüğü gibi üç boyutlu dünyadaki yerleşimini ve mekansal ilişkilerini de nasıl yorumladığını göstermektedir. Bu yanılsama, görsel algının karmaşıklığını ve beynimizin gördüğümüz bilgiyi nasıl işlediğini anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Edward Adelson yanılsaması (20. yy), görsel algının nasıl çalıştığını ve beynimizin çevremizdeki bilgiyi nasıl işlediğini anlamada başka önemli bir örnektir. Görsel 2'de ifade edilen Edward Adelson'ın damalı tahta yanılsaması, görsel algı ve renk algısıyla ilgili bir optik yanılsamadır. Bu yanılsama, iki alanın (genellikle karelerin) aynı renk veya ton olmalarına rağmen farklı renklerde görünmesine dayanmaktadır. Özellikle Adelson'ın yanılsamasında, A ve B kareleri aslında aynı renk tonuna sahiptir, ancak çevresel görsel unsurlar ve aydınlatma koşulları nedeniyle farklı renklerde algılanmaktadır.



Görsel 2. *Edward Adelson'ın Damalı Tahta Yanılsaması. Görsel sistem, aydınlatıcının görünen spektral güç dağılımındaki farklılıkları ayarlamaktadır. Bu da A ve B'yi farklı renklerde algılamamıza neden olmaktadır (Brogaard ve Gatzia, 2016).*

Bu yanılsama, görsel sistemimizin çevremizdeki nesneleri algılarken bağlamın etkilerini göstermektedir. Görsel sistemimiz, bir nesnenin rengini değerlendirirken sadece o nesnenin yüzeyine düşen ışığın rengini değil, aynı zamanda çevresel ışığın ve çevredeki diğer nesnelerin renklerini de dikkate almaktadır. Bu, gerçekte aynı renk olan ancak farklı bağlamlarda bulunan nesnelerin farklı renklerde algılanmasına yol açabilmektedir. Dolayısıyla, damalı tahta yanılsaması, görsel algımızın yalnızca nesnelerin gerçek özelliklerine değil, aynı zamanda bu nesnelerin sunulduğu bağlama da duyarlı olduğunu göstermektedir. Bu fenomen, görsel sanatlar, tasarım ve görsel bilimlerde önemli bir kavramdır, çünkü görsel algının nasıl manipüle edilebileceğini ve çevresel etmenlerin algı üzerindeki etkisini göstermektedir.

Bu optik yanılsamaları fotoğrafta da görmekteyiz. Trompe L'oeil'de bunlardan biridir. Trompe L'oeil (gözü kandırmak) diye bilinegelen şey, duvarlarda ve binalarda gördüğümüz grafitilerden bazıları dahil, yıllar boyunca birçok şekil almıştır. Bu akım, Görsel 3'te aktarılan fotoğraftaki gibi iki boyutlu görüntülerin, insanların uzanıp tablonun hakikaten bir tablo olduğunu teyit etmek için ona dokunmak zorunda kaldığı kadar gerçekçi üç boyutlu görünüm edindikleri bir tür hipergerçeklikle ilgilenmiştir.

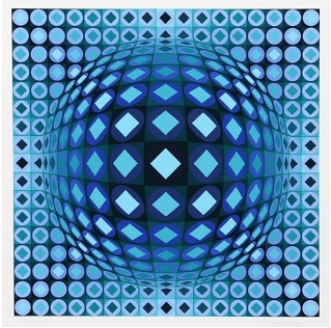
Görsel 3. *Boulevard des Canuts boyunca yürürken ilk bakışta binalar ve şehir avlusundan oluşan bir koleksiyona baktığınızı düşünebilirsiniz. "İpek dokumacıların duvarı" olarak çevrilen bu duvar resmi, bir zamanlar ağırlıklı olarak ipek dokumacılardan oluşan La Croix-Rousse mahallesindeki sıradan hayatı tasvir ediyor. Bu büyük resim, CitéCréation adlı bir grup ressam tarafından 1987 yılında yapılmıştır (http 2) Fotoğraf :Nicolas Jooris-Ancion*

Resim tekniklerinin evrimi, tarihsel bir yolculuk boyunca 19. yüzyıla kadar pek çok aşamadan geçmiştir. Bu gelişim süreci, 1826 yılında Joseph Nicephore Niepce (1765-1833)

tarafından geliştirilen yeni bir teknikle önemli bir dönüşüm yaşamıştır. Niepce'nin bu yeniliği, görüntülerin yüzeylere aktarılması alanında bir nitelik değişikliği olarak değerlendirilmektedir (Turan, 2014).

Trompe L'oeil'in özellikleri, bilgisayar grafikleri ve fotoğrafçılık alanlarında, özellikle mesafe algısının manipülasyonu açısından önemli uygulamalara sahip olabilmektedir. Bilgisayarda 3D modelleme ve renderlama teknikleri, sanal ortamların ve nesnelerin sadece fotografik gerçekçiliğe sahip olmasını değil, aynı zamanda izleyicinin mekânsal algısını etkileyen derinlik ve mesafe duygusunu da yaratmaktadır. Bu teknikler, nesnelerin ve ortamların üç boyutlu uzaydaki yerlerini ve birbirlerine olan mesafelerini gerçekçi bir şekilde simüle etmektedir. Örneğin, bilgisayar grafikleri ile oluşturulan bir sahnede, ön planda bulunan nesneler arka plandakilere göre daha büyük ve detaylı görünürken, arka plandaki nesneler daha küçük ve belki de daha bulanık görünmektedir. Bu, gerçek dünyadaki perspektif ve mesafe algısını taklit etmektedir. Fotoğrafçılıkta ise, lens seçimi, odak uzaklığı ve kompozisyon gibi unsurlarla mesafe algısı üzerinde rol oynayabilmektedir Uzun odak uzaklıklı lensler, nesneler arasındaki mesafeyi sıkıştırarak uzak nesneleri daha yakın gösterirken, geniş açılı lensler daha geniş bir perspektif sunmakta ve nesneler arasındaki mesafeyi abartmaktadır.

Yanılsamacılık, düz bir resim içinde genişlemiş mekân algısına odaklanan bir anlayış olup, sanat tarihinin en erken dönemlerinden itibaren görülmektedir. Ancak, grafik etkiler ve egzotik optik illüzyonlara olan ilgisi bakımından op sanatının öncülleri, Neo-Empresyonizm, Kübizm, Fütürizm, Konstrüktivizm ve Dada'ya kadar izlenebilir. Neo-Empresyonist ressamlar grubundan olan Bölümcüler, resimlerinin görünen parlaklığını artırmak amacıyla optik ve optik illüzyonlardan yararlanmaya çalışmışlardır. László Moholy-Nagy, Bauhaus'ta fotoğrafik op sanatı üretmiş ve bu konuda dersler vermiştir; derslerinden biri, öğrencilerinin kartlarda delikler açarak bunları fotoğraflamalarıydı (http 3, 2024)



Görsel 4. *Victor Vasarely, Kezdi-Ga, 1970 (http 2).*

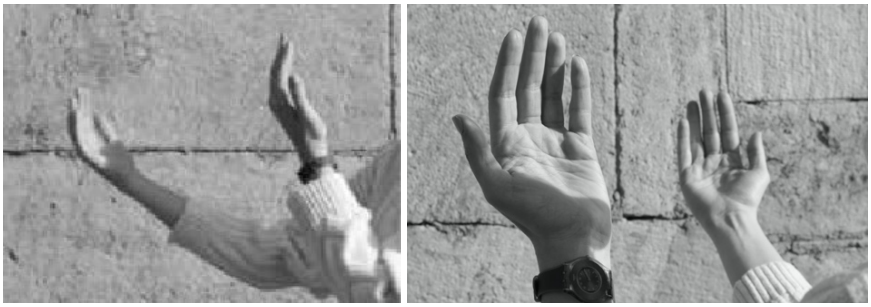
Ocvirk vd. 2015'in aktardığına göre Op-Art eserlerinde (Görsel 4) kullanılan ve izleyiciyi dikkatli olmaya yönlendiren yanılsama türleri, izleyiciyi etkileyen ve sorgulamaya teşvik eden bir niteliğe sahiptir. Bu tür eserler, psikolojik açıdan güçlü bir etkileme gücüne sahiptirler. "İki boyutlu grafik sanatlarında (desen, resim, fotoğraf, baskı-resim, grafik tasarım vb.) imgeler genellikle iki boyutlu olarak (uzunluk ve genişlik) var olsalar da, uzamsal yanılsamalar yaratabilirler (Uğur, 2019)

Yanılsama, özellikle mekânda mesafe algısı ile bağlantılı olduğunda, algısal deneyimlerin gerçeklikten saparak yanlış veya yanıltıcı bir biçimde yorumlanması durumudur. Mesafe algısı yanılsamaları, gözün ve beynin çevredeki nesnelerin yerini, boyutunu veya uzaklığını yanlış algılamasına neden olabilir. Bu tür yanılsamalar, genellikle perspektif, ışık-gölge oyunları, renk ve desenlerin kullanımı gibi görsel ipuçları ile tetiklenir.

3. MEKANIN GEOMETRİSİ VE PERSPEKTİFTE FOTORAFİK GÖRÜNTÜ

Bu bölüm, mekan tasarımında ve fotoğrafta temel bir unsur olan perspektifin, nesnelerin algılanan mesafelerini algılanan mesafelerinin etkilenme derecesi ve şekline dair fotografik bir inceleme sunmaktadır. Bu bölüm, perspektifin sadece sanatsal bir teknik olmanın ötesinde, görsel algıyı ve mekanın algılanmasını şekillendirdiğini detaylı bir şekilde ele almaktadır. Resimlerde ve gerçek dünyada mesafe algısının farklılık gösterebileceğini ve bu algının görsel bilginin işlenmesinde kritik bir rol oynadığını incelerken, bu konuda yapılan bilimsel çalışmalardan ve gözlemlerden örnekler sunulmaktadır.

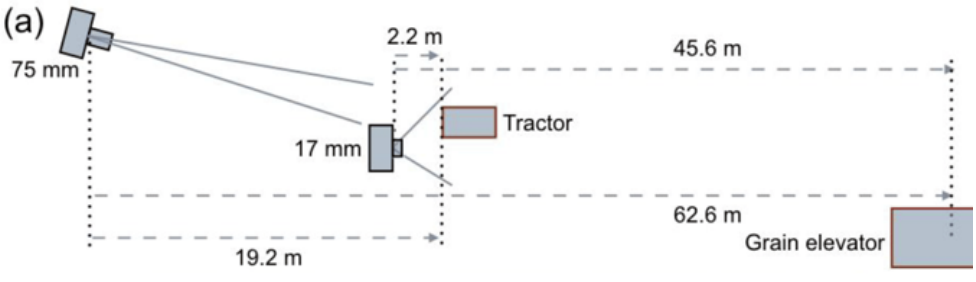
Üç boyutlu bir alanda derinlik görebilme ve uzaklığı değerlendirme becerisi bir dizi görsel ipucunu kapsamaktadır; bunlardan ikisi gözün fiziksel konumunu içermektedir: çakışma ve ayrılık. Gözler uzamda çeşitli mesafelerde bulunan nesnelere bakarken çakışmaktadır; nesne ne kadar yakın olursa o kadar fazla çakışma olmaktadır. Üç boyutlu görüşün temeli olan ayrılık, gözlerin birbirinden birkaç santim uzak olmasına bağlı olarak iki görüntünün tamamlanmamış bir birleşmesiyle sonuçlanan, bir nesnenin her bir gözdeki retina üstünde biraz farklı konumlarda oluşan görüntülerini içermektedir. Zihin bu ayrılıktan anlam çıkarabilmek için onu derinliği temsil ediyor gibi algılamaktadır (Suler ve Zakia, 2018).



Görsel 5. *Bu resimde aynı ufuk çizgisi hizasında baktığımızda farklı uzaklık ve yakındaki ellerin boyutlarında farklılık görülmektedir. Bize yakın olan büyük uzak olan ise daha küçük gözükmektedir. Fakat en temelinde aynı boyuta sahip iki eldir. Buradan anlaşılacağı farklı uzaklık ve yakınlık ilişkileri derinlik ipuçları yaratabilmektedir. (Fotoğraf: Tarık Bolancı)*

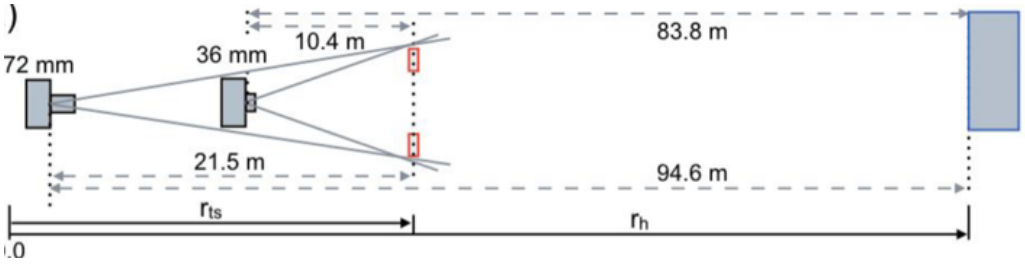
Görsel 5'teki iki fotoğraf, görsel ipucunun birleşimi, zihnimizin üç boyutlu dünyada nesnelerin mesafesini ve derinliğini anlamasına olanak tanımaktadır. Gözlerimizin sağladığı bu bilgiler, nesnelerin yerleşimini ve onlarla olan mekansal ilişkimizi değerlendirmek için hayati önem taşımaktadır. Tasarım ve fotoğrafta bu prensipler, derinlik ve mekan hissini yaratmak için önemlidir.

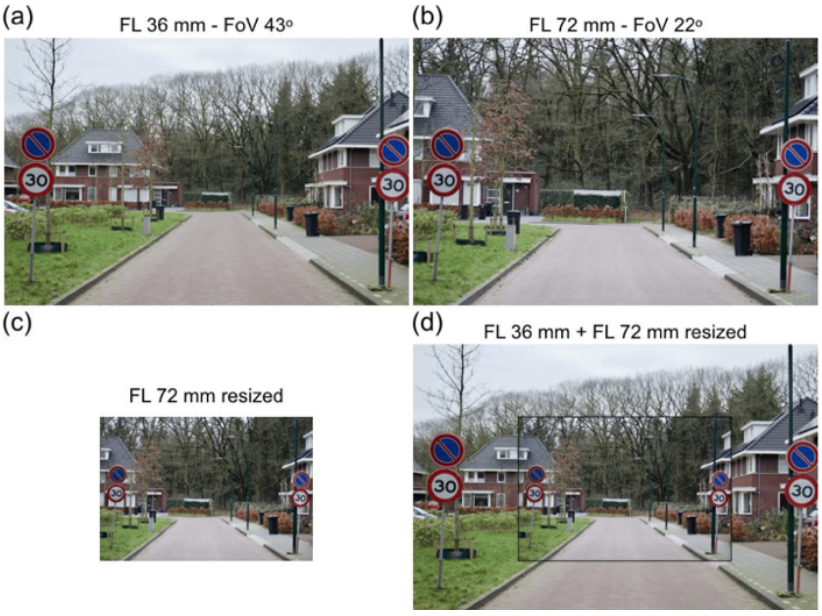
Mekansal algı, insanların çevrelerini nasıl algıladıklarını ve bu algılamaların hangi prensiplere dayandığını anlamamızı sağlayan önemli bir kavramdır. Heinrich'in 2014'te belirttiği gibi, bu algı iki temel ilkeye dayanmaktadır; birincisi, bir nesneye olan uzaklığın algılanması, her iki oküler lensin üzerine odaklanarak gerçekleşmekte; ikincisi ise, uzamsal derinliğin yorumu, gözlemcinin beyninde zaten var olan dünya ve nesneler hakkındaki bilgilere dayanmaktadır. Bu ilkeler, fotoğraflardaki perspektifin anlaşılmasında da önemli rol oynamaktadır. Bir fotoğrafta, nesnelerin birbirine göre konumları ve boyutları, izleyicinin bu nesneleri nasıl algılayacağını etkilemektedir.



Görsel 6 *(a) Fiziksel sahnenin geometrisi. (b) Her iki fotoğrafta da tahıl ambarının aynı ölçekte fiziksel sahnenin geometrisinin betimlendiği şekilde yeniden boyutlandırılmıştır (Erkelens, 2018).*

Görsel 6'da altarılan iki fotoğraf, aynı perspektif sahnesinin görüntülerini içermektedir. Profesyonel fotoğrafçı Darlene Hildebrandt tarafından çekilmiştir. (b1)'deki bu fotoğraf, 17 mm (geniş görüş açısı) odak uzaklığına ve 104 derece görüş alanına sahip kısa bir lensle bir kamera ile çekilmiştir. (b2)'deki bu fotoğraf ise, uzun bir lens (odak uzaklığı 75 mm, görüş alanı 32 derece) kullanılarak çekilmiştir (Erkelens, 2018). Her iki fotoğraftada traktörün ve tahıl asansörünün sabit fakat farklı açılardan alındığında mesafenin algısı farklı şekillerde algılanmaktadır.





Görsel 7. *Aynı perspektif sahneden iki fotoğraf. (Erkelens, 2018).*

Görsel 7'de aktarılan; (a) Fotoğraf, 36 mm odak uzaklığına ve 43° görüş açısına sahip bir lensle bir kamera ile çekilmiştir. (b) Fotoğraf, başka bir kamera pozisyonundan başka bir lens odak uzunluğu 72 mm, görüş alanı 22° ile çekilmiştir. (c) Fotoğraf, Görsel (b)'nin yeniden boyutlandırılmış bir versiyonudur. Soldaki ev, Görsel (a)' daki ile aynı ölçeğe getirilmiştir. (d) İnce siyah bir çerçeve içeren Görsel (c), Görsel (a)'nın üstüne yerleştirilmiştir (Erkelens, 2018). Mutlak derinlik, ev ile trafik işaretinin mesafeleri arasındaki fark olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca göreceli derinlik, ev ile trafik işaretinin mesafeleri arasındaki oran olarak tanımlanmaktadır. Trafik işaretleri ve ev sabit nesneler olduğu için, mutlak derinlik kamera pozisyonundan bağımsızdır. Bu örnekten görüldüğü üzere farklı mesafelerden alınan odak uzunlukları görüntü içerisindeki mesafeleri sıkıştırmakta ya da genişletmektedir.

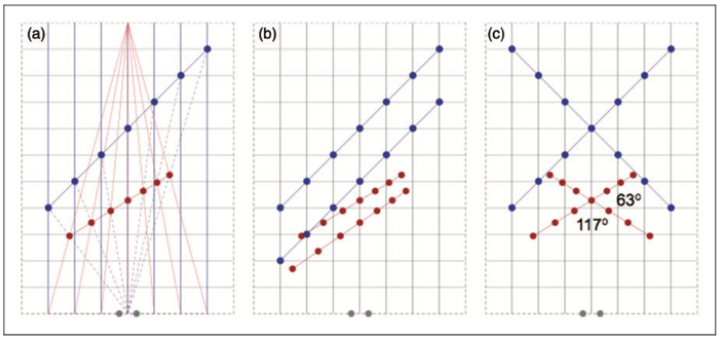
Ayrıca, bir fotoğrafta gösterilen nesnelerin derinliği ve mekansal ilişkileri, izleyicinin kendi deneyimleri ve dünya hakkındaki önceden var olan bilgileri ile birleşerek, bir sahnenin nasıl algılandığını da belirlemektedir. Örneğin, bir dağ manzarasını gören bir kişi, dağların büyüklüğü ve uzaklığı hakkında fikir yürütebilir çünkü zaten dağların nasıl göründüğüne dair bir fikri vardır. Bu bağlamda, bir fotoğrafın perspektifi sadece görsel bir etki değil, aynı zamanda izleyicinin kendi mekansal algısının ve önceden edinilmiş bilgisinin de bir yansımasıdır. Fotoğraflar, bu bilgileri kullanarak bize uzaklık, boyut ve derinlik hakkında ipuçları verir ve böylece dünyayı algılamamıza yardımcı olur. Mekanın

bu bağlamda iki boyutta oluşan geometrisinden bahsedilecek olursak; İki boyutlu bir yüzeyde, üç boyutlu dünyanın derinliği ve hacmini ifade etmek için çeşitli teknikler ve görsel ipuçları kullanmak izleyicinin, düz bir yüzeyde bile mekansal ilişkileri ve derinliği algılamasını sağlamaktadır. Fotoğrafta da bu konik izdüşüm ile gerçekleşmektedir.

Fotoğrafın verdiği perspektif, konik izdüşüm olarak ifade edilen perspektiftir, göz de aynı perspektifi görür. Resim düzleminin bir cam olması halinde bakış noktasından bakıp cam üzerine bir kalemle arkadaki nesnenin resmi çizildiğinde doğru bir perspektif elde edilir. Bu deneyi fotoğrafa uyarlarsak, bakış noktası objektif, resim düzlemi film, resim düzleminin bakış noktasına uzaklığı da objektifin odak uzunluğu olur. Ne var ki resim düzleminin yeri bu deneyde nesne ile aynı taraftadır. Halbuki fotoğrafta resim düzlemi yani film, bakış noktasının arkasında kalır (Günay, 2020).

Günay'ın 2020'de bahsettiği bu perspektif anlayışı, fotoğrafçılık ve görsel sanatlarda mekanın geometrisinin nasıl ifade edildiğini anlamak açısından önemlidir. Konik izdüşüm veya merkezi perspektif, hem gözün hem de fotoğraf makinesinin objektifinin görme biçimini temsil eder. Bu, üç boyutlu dünyanın iki boyutlu bir düzlemde nasıl canlandırıldığını anlamak için kritik bir kavramdır.

Perspektif mekanın geometrisi, üç boyutlu bir sahnenin iki boyutlu bir yüzeye, örneğin bir kağıda veya tuvale çevrildiğini anlamakla ilgilidir. Perspektif, görsel sanatlarda ve mimaride, derinlik ve uzaklık hissi yaratmak için kullanılan bir dizi teknik kullanılarak yaratılan, çizilen görsel anlatım şeklidir. Bu teknikler, üç boyutlu nesnelerin ve mekanların iki boyutlu bir düzlemde nasıl temsil edileceğini belirlemektedir. Perspektif mekanın geometrisi, gerçek dünyanın derinlik ve hacim hissini iki boyutlu bir yüzeyde başarılı bir şekilde yansıtmak için gerekli olan matematiksel ve görsel prensipleri içermektedir. Bu prensipler, sanatçıların ve tasarımcıların gerçekçi ve ikna edici görsel alanlar yaratmalarını sağlamaktadır. Şekil 4'te mekanın geometrisi ve nasıl fiziksel mekandan iki boyutlu düzlem üzerinde dönüştüğü gösterilmektedir.



Şekil 4. *Fiziksel alandan perspektif alanına dönüşüm (Erkelens, 2015).*

Paneller, fiziksel uzayın bir düzlemindeki uyarıcıları (mavi noktalar ve çizgiler) ve onların perspektif uzaydaki karşılıklarını (kırmızı noktalar ve çizgiler) göstermektedir. Gri noktalar gözlerin pozisyonlarını belirtmektedir. Panel (a), fiziksel uzayda düz bir çizgi boyunca düzenlenmiş yedi noktayı (mavi) göstermektedir. Noktalar, doğrudan ileriye bakış yönünde sonsuzlukta kaybolan eşit uzaklıktaki çizgilerin (mavi) üzerindedir. Perspektif uzayda çizgiler (kırmızı), sonlu bir kaybolma noktasına doğru yakınsamaktadır. Noktaların fiziksel ve perspektif uzaydaki egosantrik yönleri aynıdır (kesikli mavi çizgiler). Panel (b), fiziksel uzayda iki paralel çizgi boyunca düzenlenmiş noktaları (mavi) ve onların perspektif uzaydaki karşılıklarını (kırmızı) göstermektedir. Panel (c), fiziksel uzayda iki dik çizgi boyunca düzenlenmiş noktaları (mavi) ve onların perspektif uzaydaki dik olmayan karşılıklarını (kırmızı) göstermektedir. Açıklık açısından, paneller (b) ve (c)›de altta yatan yönlendirici ve perspektif çizgiler çizilmemiştir (Erkelens, 2015)U

Uyarıcıların mesafeleri perspektif uzayın yapısı tarafından belirlenir. Kaybolma noktasının mesafesi, perspektif uzaydaki uyarıcıların mesafesini belirlemektedir. Kaybolma noktasının mesafesi, tüm derinlik ipuçlarının ağırlıklı toplamını temsil etmektedir. (Erkelens, 2015).

3.1 Mesafe Algısı

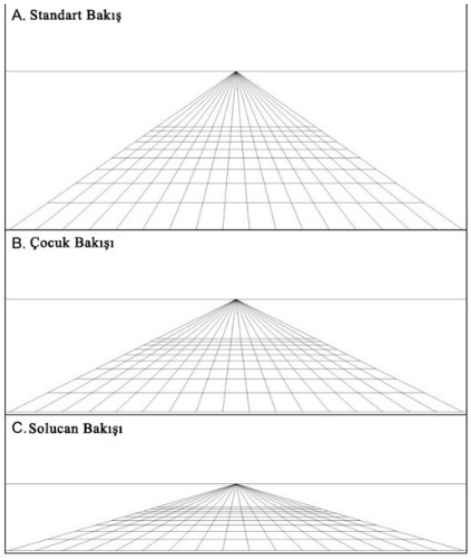
Mesafe algısı, çevremizdeki nesnelerin uzaklığını ve mekansal konumlarını algılama yeteneğidir. Bu algı, günlük yaşamda nesnelerin konumunu anlamak, hareketlerimizi koordine etmek ve çevremizdeki dünya ile etkileşime girmek için temel bir işlevdir. İnsanların mesafe algısı, görsel ve diğer duyusal ipuçlarından elde edilen bilgilerin bütünleşmesiyle oluşmaktadır. Mesafe algısı, karmaşık bir süreçtir ve çeşitli faktörlerin etkileşimiyle şekillenmektedir. Sanat, mimari ve tasarım gibi alanlarda bu algının anlaşılması ve kullanılması, mekansal ilişkilerin ve derinlik hissinin etkili bir şekilde ifade edilmesi için önemlidir.

Derinlik ipuçları, örtüşme, doku gradyanı, boyut farklılıkları, hava pusu, hareket paralaksı hareket perspektifi, geriliyor ya da ilerliyormuş gibi görünen renkleri ve perspektifi içermektedir. Birkaç iki boyutlu derinlik ipucu şöyledir;

• Göreceli boyut: daha uzaktaki aynı nesne, daha yakın mesafede olduğundan daha küçük görünmektedir

• Çizgisel perspektif: paralel çizgiler, tren rayları ve otobanlarda olduğu gibi uzaklık arttıkça çakışır gibi görünmektedir (Suler, Zakia, 2018).

Şekil 5'te çizgisel perspektife dair üç farklı yükseklikten görünen örnek gösterilmektedir. Farklı yüksekliklerin kullanılması mesafenin ve derinliğin algılanmasında kullanılan önemli faktörlerdendir.



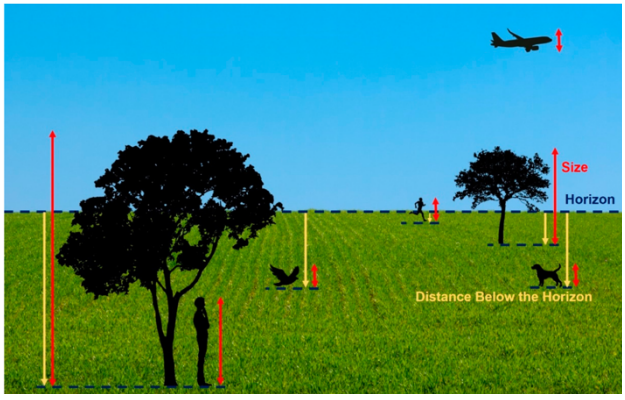
Şekil 5. *Üç farklı göz yüksekliğinden (en yüksekten en düşüğe) aynı döşemelerin üç perspektif resmi: standart görünüm (A), çocuk bakış açısı (B) ve solucan gözü görünümü (C) (Juricevic ve Kennedy, 2006).*

Görsel 8. *Fotoğrafçı; Murray Bolesta, "Ghost Hallway" (http 3).*

Görsel 8'da aktarılan fotoğraflar ise Şekil 5'de aktarılan şematik çizimi destekleyen örneklerdir. Farklı yüksekliklerden alınan mekan fotoğrafları mekanın algılanışı doğrudan farklı olarak etkilemektedir.

Sanatçılar ve fotoğrafçılar, bu derinlik ipuçlarını kullanarak, iki boyutlu bir düzlemde üç boyutlu bir dünyanın ikna edici bir temsilini sunmaktadırlar. Bu teknikler, izleyicinin mekansal algısını etkileyerek, düz bir yüzeyde bile zengin ve katmanlı bir görsel deneyim yaratmaktadır. Sanat ve fotoğrafta derinlik yaratma yeteneği, sadece teknik beceriden çok daha fazlasını ifade etmektedir; aynı zamanda izleyicinin dünyayı nasıl algıladığına dair derin bir anlayışı da gerektirmektedir.

Görsel 9'daki örnekte ise çeşitli mesafelerde yer alan nesnelerin boyutu ve ufuk çizgisine göre konumu, bir iki boyutlu sahnede derinlik algısının nasıl oluşturulduğunu göstermektedir. Sahnede, nesnelerin görsel boyutları ve ufuk çizgisine göre konumları, izleyiciye mesafelerini anlamada önemli ipuçları sunmaktadır.



Görsel 9. *Çeşitli mesafelerdeki nesneler içeren bir 2D sahne örneği (Kim ve Harris, 2022).*

Mesafeler, nesnelerin (1) boyutuyla temsil edilmektedir. Görsel olarak daha küçük boyutta olan nesneler (örneğin, sağ taraftaki koşan kişi ve ağaç) aynı nesnelerin daha büyük görsel boyutuna göre (örneğin, soldaki duran kişi ve ağaç) daha uzakta algılanmakta; ve onların (2) ufuk çizgisinin altındaki mesafesiyle ufuğa daha yakın olan nesneler (koşan kişi ve sağ taraftaki ağaç) ufuk çizgisinin altında daha ilerideki nesnelere göre (örneğin, soldaki duran kişi ve ağaç) daha uzakta algılanmaktadır. Bu örnekte, zemin düzlemi ve ufuk çizgisi, derinlik algısında büyük rol oynamaktadır. Bu sahnedeki koşan kişi, köpek, uçak ve kuş hepsi aynı görsel boyuttadır. Kişi ile köpek karşılaştırıldığında, kişinin daha uzakta olduğu açıktır. Ancak, onları kuş veya uçakla karşılaştırdığınızda, kuş/uçağın (i) izleyiciye yakın bir mesafede uçtuğu ve fiziksel olarak daha küçük boyutta olduğu veya (ii) daha uzak bir mesafede uçtuğu ancak daha büyük boyutta olduğu belirsizdir (Kim ve Harris, 2022).

Her biri farklı bir görsel deneyim sunan bu algısal farklılıklar sahneleri ve mekanları daha zengin ve çeşitli şekillerde sunma olanağı sağlamaktadır. Bu açıdan fotoğrafçılıkta

ve görsel sanatlarda bu farklı bakış açıları, sahnenin anlatımını ve izleyicinin algısını etkilemek için stratejik olarak kullanılmaktadır.

4. MATERYAL VE YÖNTEM

4.1. Görsel Veri Seti: Çoklu Üç boyutlu Görüntüler

Hesaplamanın ve mesafe ölçümünün daha rahat algılanabilmesi için dama desenle kaplanmış üç boyutlu modeller kullanılmıştır. Bu modeller, mesafelerin ve boyutların daha kolay ve doğru bir şekilde ölçülmesini sağlamak üzere tasarlanmıştır. Damalı desen, her bir karenin bilinen bir ölçüye sahip olması nedeniyle, görsel referans noktaları olarak işlev görmektedir. Kareli desenlerin kullanımı, hem görsel referans noktaları sağlamak hem de ölçümleri kolaylaştırmak açısından bu çalışmanın temel bileşenidir. Bu yaklaşım, perspektifin ve görsel algının daha hassas ve detaylı bir şekilde incelenmesine olanak tanımaktadır.

Çoklu üç boyutlu görüntülerde bulunan Görsel 10'da aktarılan iki boyutlu kırmızı levhalar Görsel 11 ve Görsel 12'deki üç boyutlu görüntülerde mesafe ve derinlik algısını ölçmek için stratejik olarak yerleştirilmiş ve kullanılmıştır. Bu levhalar, elma formundaki modellerle birlikte analiz edilerek, görsel algıdaki perspektif değişimlerinin daha net anlaşılmasını sağlamaktadır. Aynı üç boyutlu sahnede, öncelikle geniş açı kamera kullanılarak bir dizi render alınmış, ardından dar açı kamera ile aynı sahnenin farklı perspektiflerinden render'ları alınmıştır. Bu süreç, perspektifin görsel algı üzerindeki etkilerini ve farklı kamera açılarının sahne algısı üzerindeki etkilerini karşılaştırmak için tasarlanmıştır. Bu analiz, her iki kamera türünün aynı sahne üzerindeki farklı algısal etkilerini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır.

4.2. Hipotez

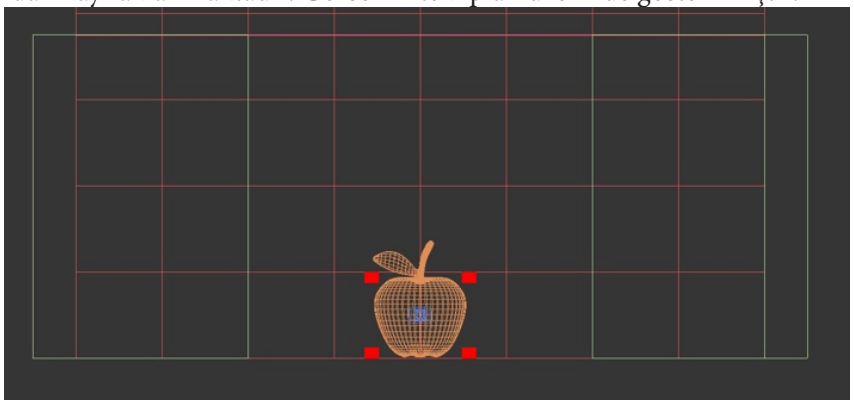
H1: Farklı iki kamera açılarından alınan görüntülerde sabit iki nesne arasındaki mutlak derinlik sabit kalmasına rağmen göreceli derinlik değişmektedir ve bu mutlak derinliğin farklı olarak algılanmasına sebebiyet vermektedir.

Bu hipotez, çalışmanın amacına uygun olarak, perspektifin ve görsel algının karmaşıklığını derinlemesine incelemeyi ve mekânsal algının görsel temsillerle olan ilişkisini anlamayı amaçlamaktadır.

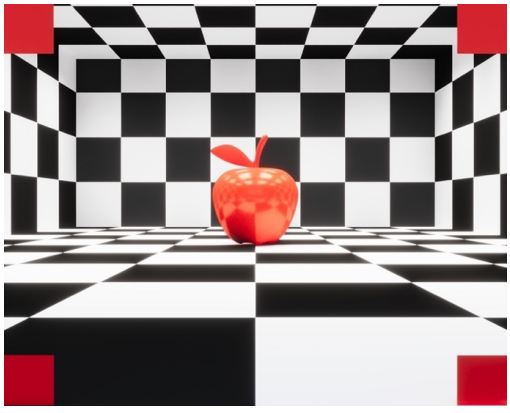
5. ARAŞTIRMA BULGULARI

Açısal boyut, perspektif algısının temel bir unsurudur ve resimlerdeki nesnelerin algılanan boyutunu ve mesafesini etkilemektedir. Bu kavram, nesnelerin gözlemciye göre olan açısal boyutlarına odaklanmakta ve bu boyutların, nesnenin gerçekte ne kadar büyük olduğundan bağımsız olarak, gözlemcinin nesneyi ne kadar uzakta algıladığını belirlemektedir. Bu prensip ve nesnelerin uzay içindeki konumlarını ve birbirleriyle olan ilişkilerini anlamamızda önemli bir rol oynamaktadır.

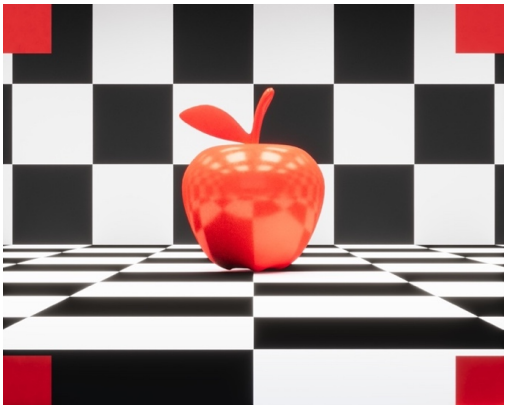
Görsel 10'da gösterilen eşit büyüklükteki iki boyutlu kırmızı levhalar Görsel 11 ve Görsel 12'de aktarılan levhaların eşit boyutlarda algılanması, kameralardaki açısal boyutun aynı olmasından kaynaklanmaktadır. Görsel 14'teki plan üzerinde gösterilmiştir.



Görsel 10. *Ön Görünüş (Dişkaya, 2024).*



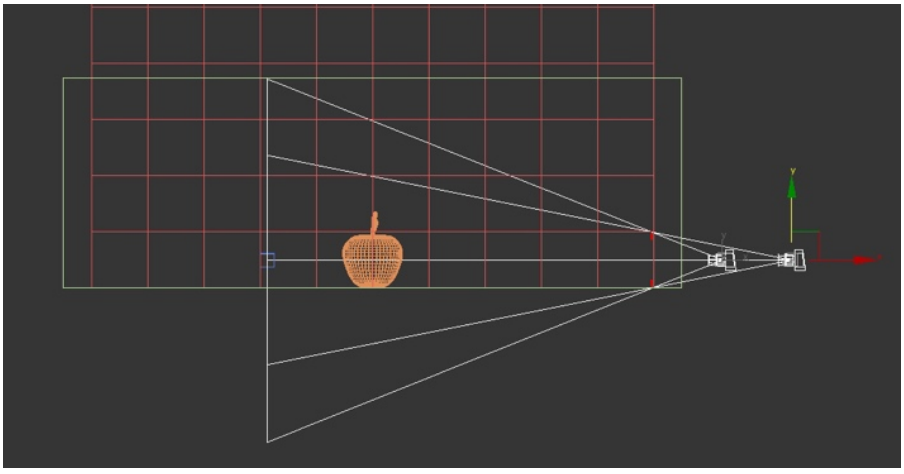
Görsel 11. *Geniş açı ile render alınmış kamera açısı (Dişkaya, 2024).*



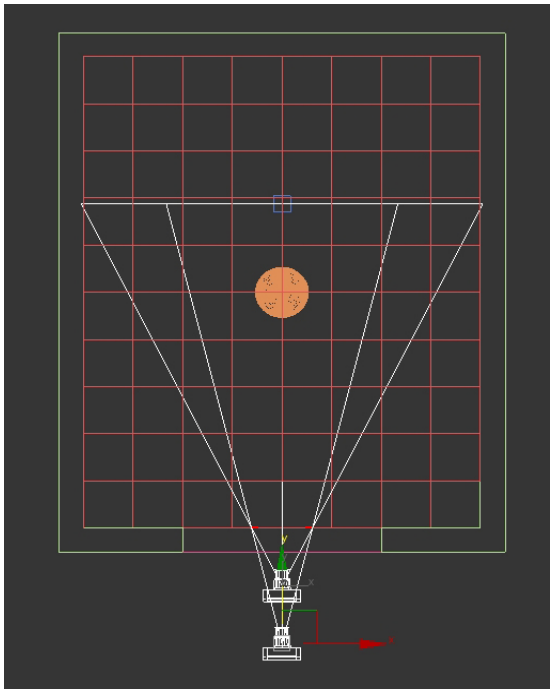
Görsel 12. *Dar açı ile render alınmış kamera açısı (Dişkaya, 2024).*

Bu iki boyutlu kırmızı levhaların resimsel mesafesinin açısal boyut tarafından belirlendiğini göstermektedir. Görsel 13 ve Görsel 14'de aktarılan yan görünüşe ve plana

bakıldığında kırmızı levha ve elma arasındaki mutlak derinliğin değişmediğini fakat Görsel 11 ve Görsel 12'de göreceli derinliğin farklılaştığı görülmektedir. Dama desenleri sayılarak mesafenin eşit olduğunun sağlaması yapılabilmektedir.



Görsel 13. *Yan Görünüş (Dişkaya, 2024).*



Görsel 14. *Plan (Dişkaya, 2024).*

Resim boyutu, yalnızca resmedilen nesnelerin açısal boyutunu değiştirdiğinde algılanan mesafeyi etkilemektedir. Bu, resimlerin düzgün bir şekilde sıkıştırıldığı veya genişletildiği durumlarda meydana gelmektedir. Açısal boyut, perspektif alan modelinde algılanan boyut ve mesafe için etkili uyarıcıdır. Model, fiziksel nesnelerin boyutlarını, mesafelerini ve açılarını hem yakın hem de uzak mesafelerde görsel algı için bir model olarak göstermektedir.

Perspektif alan modeli, fiziksel nesnelerin boyutlarını, mesafelerini ve açılarını, hem yakın hem de uzak mesafelerde görsel algı için bir model olarak sunmaktadır. Bu model, görsel algının sadece nesnelerin fiziksel özelliklerine değil, aynı zamanda gözlemcinin bu nesneleri gördüğü açıya ve mesafeye de bağlı olduğunu göstermektedir. Model, nesnelerin görsel algıdaki boyutlarının, gerçek boyutlarından ziyade, gözlemciye olan uzaklıklarına ve izleyicinin bakış açısına göre değiştiğini açıklamaktadır.

Bu prensipler, sanat ve tasarım alanlarında, özellikle resim, fotoğraf ve iç mimarlık, mimarlık gibi disiplinlerde, nesnelerin ve sahnelerin görsel olarak doğru bir şekilde temsil edilmesi için önem teşkil etmektedir. Perspektif ve açısal boyut kavramları, sanatçıların ve tasarımcıların, gözlemcilerin görsel algılarına hitap ederek daha gerçekçi eserler ve tasarımlar yaratmalarına ve ifade etmelerine olanak tanımaktadır. Bu sayede, sanat eserleri ve görsel tasarımlar, izleyicilere daha derinlemesine ve etkileşimli bir deneyim sağlayabilmektedir.

6. SONUÇ

Bu çalışma, perspektifin sadece teknik bir beceriden öte, insanın görsel algısının karmaşık doğasını yansıtan bir sanat formu olduğunu vurgulamaktadır. Gerçek hayatta nesneler arasındaki mesafe algısı, çeşitli açılar ve konum gibi faktörler nedeniyle sürekli değişim göstermektedir. Bu değişkenlik, perspektif çizimlerinde her zaman tam olarak yansıtılamamaktadır.

Farklı kamera açılarından elde edilen çoklu görüntüler sayesinde, perspektifin ve görsel algının bu dinamiklerini gözlemlemek mümkün olabilmektedir. Bu görsel materyaller, mekânın perspektif yapısının ve bakış açısının görsel algı üzerindeki etkilerini somut bir şekilde ortaya koymaktadır. Bu çalışma, perspektifin yalnızca bir görsel temsil olmadığını, aynı zamanda gözlemcinin mekânsal algısını ve nesnelere yönelik algısal yaklaşımını şekillendiren önemli bir faktör olduğunu göstermiştir.

Resimsel mesafeler ve nesnelerin yönleri, izleme mesafesine göre değişse de, mesafelerin ve yönlerin oranları sabittir. Literatürden elde edilen mesafe yargılarına ilişkin veriler,

perspektif uzayın, nasıl farklılaşabileceğine dair bir model sunmaktadır.

Sonuç olarak, bu çalışma, perspektifin görsel sanatlar ve tasarım alanlarında nasıl kullanıldığını yeniden düşünmemizi sağlamış, aynı zamanda görsel algının ve mekânsal algının daha derinlemesine anlaşılmasına katkıda bulunmuştur. Perspektif çizimlerinin sınırlılıklarının ve olanaklarının farkında olmak, sanatçıların ve tasarımcıların daha gerçekçi ve etkileşimli görsel deneyimler yaratmalarına olanak tanıyabilmektedir. Bu çalışmanın bulguları, görsel sanatların yanı sıra eğitim, mimarlık ve hatta sanal gerçeklik gibi alanlarda da uygulamalı bir değer taşımaktadır. Bu tespitler, görsel algı ve perspektifin daha etkin kullanımına yönelik gelecek çalışmalara yol gösterici olabilmesi açısından önem taşımaktadır.

KAYNAKLAR

Atalayer, F. (1994). Görsel Sanatlarda Estetik İletişim. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Brogaard, B. and Gatzia, D. E. (2016). Is Color Experience Cognitively Penetrable? Topics in Cognitive Science, 9(1), 193–214.

Chuang, H. C., Tseng, H. Y., & Tang, D. L. (2023). An eye tracking study of the application of gestalt theory in photography. Journal of eye movement research, 16(1), 10.16910/jemr.16.1.5. https://doi.org/10.16910/jemr.16.1.5

Dartar, S. (2023). Rönesans, Barok ve Rokoko Ekseninde Bir Teknik Olarak Yanılsama Kavramı. Erciyes Akademi, 37(3), 1418-1438.

Dişkaya, F., N., (2024), İç Mimarlık Perspektif Eğitiminde Görme Biçimine Yönelik Deneyim Odaklı İnformel Bir Model Önerisi: Mimari Fotoğraf, Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Ebbinghaus, H. (1913). Grundzüge der Psychologie. 2. Band [Fundamentals of Psychology, Vol. 2]. Veith & Comp.

Erkelens, C. J. (2015). The Perspective Structure of Visual Space. i-Perception, 6(5). https://doi.org/10.1177/2041669515613672

Erkelens, C. (2018). Multiple Photographs of a Perspective Scene Reveal the Principles of Picture Perception. Vision, 2(3), 26. https://doi.org/10.3390/vision2030026

Font-Reaulx, D. d. (2012). Painting and photography 1839-1914. Paris: Flammarion.

Fröbes, J. (1923). Lehrbuch der experimentellen Psychologie (Band 1) [Textbook of Experimental Psychology (Vol. 1)]. Herder.

Gözütok, M. (2018). Descartes'in Görme Kuramı, Felsefe Arkivi, 48. Sayı, 2018/I, 1-20.

Günay, R. (2020). Mimarlık Fotoğrafı. İstanbul: Yem Yayın.

Heinrich, M. (2014). Basics Fundamentals of Presentation Architectural Photography. Switzerland: Birkhauser Verlag gmbh.

Hofmann, F. B. (1920). Die Lehre vom Raumsinn des Auges [Theory of the spatial sense of the eye]. Springer.

Juricevic, I. and Kennedy, J. M. (2006). Looking at perspective pictures from too far, too close, and just right. Journal of Experimental Psychology: General, 135(3), 448–461. https://doi.org/10.1037/0096-3445.135.3.448

Kaptan, A, Y., (2018), Temel Fotoğrafçılık, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eşkişehir.

Kim, J.J.-J.; Harris, L.R. Can People Infer Distance in a 2D Scene Using the Visual Size and Position of an Object? Vision, 6(2), 25. https://doi.org/10.3390/vision6020025

Ocvirk, G. Otto, Stinson, Robert E., Wigg, Philip R., Bone Robert O. & Cayton, David L. (2015), Sanatın Temelleri, Çeviren Nur Balkır Kuru, 1. Baskı, İzmir, Karakalem Kitabevi Yayınları.

Oppel, J. J. (1855). Uber geometrisch-optische Tauschungen (Wade et al., Trans.) [On geometrical optical illusions]. Jahresbericht des physikalischen Vereins zu Frankfurt am Main, 37–47. (Original work published 1854)

Oskay, H. A., Büyükkol, S., (2020) Geniş Açı Fotografik Perspektifin Figüratif Resim Sanatında Kullanımı, Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 2020, Cilt: 13, Sayı: 29, 404-414. GENİŞ

Shapter, M. (1999). Perception of depth in photographs. Journal of Audiovisual Media in Medicine, 22(2), 71–74. https://doi.org/10.1080/014051199102188

Suler, J. ve Zakia, R. D. (2018), Görme Biçimi Olarak Fotoğraf (Çev: Tuğçe Ayteş) , İstanbul: The Kitap Yayınları.

Uğur, E. (2018). Op-Art (Optik Sanat) Akımının Görsel Algı ve Grafik Tasarım Kavramları Açısından Tanımlanması, Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Sayı: 17, 231-258.

Uzun, İ., (2021). Fotoğraf Sanatsallığının İnşasında Işık ve Görsel Algı İlişkisi. yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, 26, 145-160.

Takezawa, T. (2013). Perceived Relative Distance Depends on the Size Ratio of Targets in Photographs. Perception, 42(3), 282–293. https://doi.org/10.1068/p7194

Turan, E. (2014). Fotoğraf: Belleği Olan Ayna, Sanat - Tasarım Dergisi, 1(2), 19-24.

Wundt, W. M. (1898). Die geometrisch-optischen Tauschungen [The geometrical-optical illusions]. Ahandlungen der Koniglich Sachsischen Gesellschaft der Wissenschaften. Bd, 42, 56–178.

http 1. quadratura | Art History Glossary (stephens.edu) (Erişim Tarihi: 10.06.2024)

http 2. https://www.architecturaldigest.com/gallery/trompe-loeil (Erişim Tarihi: 10.06.2024)

http 3. Op art - Wikipedia (Erişim tarihi: 29.05.2024)

http 4. https://www.saatchiart.com/art/Photography-Ghost-Hallway-tripty-ch-11x17-inches-each/523131/3910982/view (Erişim tarihi: 10.06.2024.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 45-63
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 03.02.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 02.08.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1716814

"TELLİ ÇALGILARIN AKUSTİĞİ" KONUSUNDA YAPILAN ÇALIŞMALARIN İÇERİK ANALİZİ VE KURAMSAL YAPILARININ İRDELENMESİ*

• **Dr. Öğr. Üyesi Filiz GÜRER YÜCEL****

ÖZET

Bu araştırma; telli çalgıların akustiği konusunda Türkiye'de yapılan çalışmaları farklı parametreler açısından çözümlemek ve bu çalışmalarda kuramsal açıdan değinilmeyen noktaları, akustik prensipler çerçevesinde açıklamak amacıyla yapılmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseninde yürütülen bu araştırmanın verileri, doküman inceleme yoluyla toplanmıştır. Bu kapsamda tespit edilen çalışmalar, içerik analizi ile kategorileştirilerek sunulmuş ve disiplinlerarası bir bakış açısıyla değerlendirilmiştir. İçerik analizinde oluşturulan kategoriler şu şekildedir: incelenen telli çalgı, tasarım yapılan bölge, tasarım sonrasında ölçülen fiziksel büyüklükler ve yapılan tasarımlar. Araştırmanın sonunda; makalenin konusuyla ilgili olduğu düşünülen 17 bilimsel çalışmanın yapıldığı, yapılan bu çalışmalarda en çok ele alınan telli çalgının bağlama olduğu ve farklı tasarımların en çok ses tahtası üzerinde denendiği tespit edilmiştir. Yapılan tasarımlardan sonra en çok; frekans spektrumu, mod frekansları ve sönüm süresi gibi akustik özelliklerin nasıl değiştiği araştırılmıştır. Çalışmalarda kuramsal açıdan eksik görülen noktalar hem müzik hem de fizik disiplinleri açısından detaylıca açıklanmıştır. Türkiye'deki araştırmacılar için çalgı akustiğinin yeni bir çalışma alanı olduğu belirlenmiş ve özellikle Türk müziği çalgılarının akustik açıdan belli bir standarda ulaşabilmeleri için bu alanda yapılacak çalışmaların önemli olduğunun altı çizilmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Çalgı tasarımı, Müzik fiziği, Çalgı akustiği, Telli çalgılar, Organoloji.*

* Bu makale, 13-14 Ekim 2023 tarihinde gerçekleşen "6. International Ankara Multidisciplinary Studies Congress" te sunulmuş sözlü bildirinin genişletilmiş halidir.

** Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi, Müzik Bilimleri ve Teknolojileri Fakültesi, Çalgı Teknolojileri Bölümü, Çalgı Teknolojileri Anabilim Dalı, filizyucel@mgu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1200-0652

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 45-63
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 03.02.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 02.08.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1716814

CONTENT ANALYSIS AND EXAMINATION OF THEORETICAL STRUCTURES OF STUDIES ON "ACOUSTICS OF STRINGED MUSICAL INSTRUMENTS"*

• **Asst. Prof. Dr. Filiz GÜRER YÜCEL****

ABSTRACT

This research has been conducted with the aim of analyzing the studies conducted in Turkey on the acoustics of stringed musical instruments from different parameters and explaining the points not addressed theoretically in these studies within the framework of acoustic principles. The data of this research, conducted through a case study design among qualitative research methods, were collected through document analysis. In this regard, the identified studies were presented by categorizing them through content analysis and evaluated with an interdisciplinary perspective. The categories formed in content analysis are as follows: the examined stringed musical instrument, the area where the design crafted, the physical quantities measured after design, and the designs made. At the end of the research, it was determined that 17 scientific studies related to the subject of the article were conducted, in which the most studied stringed instrument was the baglama, and different designs were mostly tested on the soundboard. After the designs, it is mostly investigated how the acoustic properties such as frequency spectrum, mode frequencies and damping time change. The theoretical deficiencies in the studies are explained in detail in terms of both music and physics disciplines. It has been determined that instrument acoustics is a new research area for researchers in Turkey, and it has been emphasized that studies in this field are important, especially for Turkish musical instruments to achieve a certain standard acoustically.

Keywords: *Musical instrument design, Physics of music, Musical instrument acoustics, Stringed musical instruments, Organology.*

* This article is an extended version of the oral presentation delivered at the ' 6th International Ankara Multidisciplinary Studies Congress' held on October 13-14,2023.

** Ankara Music and Fine Arts University, Faculty of Music Sciences and Technologies, Department of Musical Instrument Technologies, Musical Instrument Technologies Division, filizyucel@mgu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1200-0652

1. GİRİŞ

Ülkemizdeki çalgı yapımcılığı, büyük oranda usta-çırak ilişkisi şeklinde gelişen ve bu yolla da sonraki nesillere aktarılan bir meslek ya da bir uğraş olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir çalgı yapımcısı, ustasından edindiği bilgi ve deneyimlere, kendi yeteneğini de ekleyerek çalgı yapım sürecine katkıda bulunur. Alanında isim yapmış her çalgı yapımcısının kendine has bir tarzı vardır. Buna rağmen çalgılar fabrikasyon olarak değil de, el yapımı şeklinde üretildiği için aynı yapımcının ürünü olsalar dahi, çalgılar arasındaki ses birliği hala tam olarak sağlanamamıştır.

Çalgıların ses kalitelisini iyileştirmeye yönelik arayışlar yıllardan beri hep olmuştur. Bu türden girişimler bazen yapımcının kendi bireysel çabaları, bazen de icracıların yönlendirmesiyle şekillenmiştir. Ancak bilimsel bir zemine oturtulmadan yürütülen çoğu deneysel çalışma, yeteri kadar başarılı olamamıştır.

Müziksel akustik, çalgıların ses üretim ve yayılım süreçlerini inceleyen disiplinlerarası bir bilim dalıdır. Yurt dışında bu alanla ilgili yapılan bilimsel çalışmaların başlangıcı yaklaşık olarak 18.yy'a dayanmaktadır. O tarihten günümüze kadar başta keman olmak üzere batı müziği çalgıları üzerine pek çok bilimsel araştırma yapılmıştır. Ülkemizde ise müziksel akustiğin, bilimsel camiada daha yeni yeni kendine yer edinmeye başladığı bilinmektedir (Gürer Yücel, 2023-a).

Genel olarak telli, nefesli, vurmalı ve elektronik olarak sınıflandırılan çalgılar (Raichel, 2006: 522), birbirinden farklı fiziksel prensiplere dayalı olarak ses üretirler. Bu prensipler; çalgıların tasarımları ve yapıldıkları malzemelerle birlikte çalgıdan üretilen sesin tınısını belirler. Farklı yapıdaki çalgılarda farklı ses oluşum ve yayılım süreçleri meydana geldiği için telli, nefesli, vurmalı ve elektronik çalgıların akustiği, birbirinden farklı detaylar içermektedir. Bu türlü bilimsel detayların doğru anlaşılması, gerek yeni çalgıların tasarlanması gerekse var olan çalgıların ses kalitelerinin arttırılması anlamında büyük önem taşımaktadır.

Bu doğrultuda bu makale; telli çalgıların tasarım[1] sürecinde ortaya konan farklılıkların, çalgının sesine olan etkilerini araştıran Türkiye'deki bilimsel çalışmalara odaklanmıştır. Bu kapsamda; yapılan çalışmaların neler olduğu, ne tür tasarımların yapıldığı ve bu çalışmalardan elde edilen bulguların çalgı akustiği literatürüyle ne oranda ilişkilendirildiği araştırılmıştır.

[1] Burada yer alan tasarım kavramı; hem çalgıların belli bir bölgesinde meydana getirilen yapısal (geometrik) değişiklikleri hem de çalgı yapımında farklı malzemelerin kullanımını ifade etmektedir. Çalgıların var olan akustik özelliklerini tespit etmeye ya da belli bir yöntemi tanıtmaya yönelik yapılan çalışmalar, kapsam dışı bırakılmıştır

1.1. Müziksel Akustikte Kullanılan Temel Kavramlar

Bu kısımda, makalede sıkça sözü edilen temel akustik kavramlar kısaca açıklanmıştır.

Periyot kavramı genel olarak herhangi bir hareketin tamamlanması için geçen toplam süre olarak ifade edilse de, titreşim hareketinde ses basıncının birbirini izleyen en büyük iki değeri arasında geçen süre olarak tanımlanmaktadır. Kısaca *T* ile gösterilen periyodun birimi saniyedir. Periyodun çarpmaya göre tersi olan ve bir saniyedeki titreşim sayısını ifade etmek için kullanılan *frekans* kavramının birimi ise Hertz'dir ve kısaca Hz olarak gösterilir (Gürer Yücel, 2014: 7). Titreşim hareketinde, titreşen parçacığın denge konumuna göre bulunabileceği en büyük uzaklık *genlik* ve ortamda yayılırken ses dalgalarının aynı basınca sahip olan art arda iki noktası arasındaki uzaklık ise *dalga boyu* olarak tanımlanmaktadır (Kurra, 2009: 8-12). Genliğin ve dalga boyunun birimi metredir.

Herhangi bir fiziksel sistem, denge konumundan uzaklaştırıldıktan sonra serbest bırakılırsa ortaya çıkan titreşim hareketi *serbest titreşim* olarak adlandırılır. Serbest titreşen sistemin frekansına *doğal frekans* adı verilir (Özgüven, 2008: 211-216). Fiziksel sistemlerin birden fazla doğal frekansları olabilir. Salıncakta kendi halinde sallanan kişi, serbest titreşime bir örnektir.

Bir fiziksel sistem, denge konumundan uzaklaştırıldıktan sonra serbest bırakılmayıp bir dış kuvvetin etkisi altında periyodik olarak titreştirilirse ortaya çıkan bu ikinci tür titreşim hareketi, *zorlanmış titreşim* olarak adlandırılır[2] . Bu titreşim türünde, fiziksel sistem kendi doğal frekansında değil, sisteme etki eden dış kuvvetin frekansında salınır. Salıncaktaki kişiyi bir başka kişi periyodik olarak sallarsa, bu bir zorlanmış titreşim örneği olur. Eğer zorlanmış titreşim hareketinde sisteme etki eden dış kuvvetin frekansı, sistemin doğal frekanslarından birine eşit olursa zorlanmış titreşimin özel bir durumu olan *rezonans* olayı meydana gelir. Bu özel titreşimde, titreştirilen sistemin genliği çok büyük değerler alabilmektedir[3] . Rezonans olayı, sistem kendi doğal frekanslarında titreştirildiğinde meydana geldiği için doğal frekanslar, *rezonans frekansı* olarak da ifade edilmektedir.

Bir fiziksel sistem (örneğin telli bir çalgı) kendi doğal frekanslarının birinde titreştirildiğinde, yapı üzerinde özel titreşim şekilleri meydana gelmektedir. *Mod şekli (mode shape, modal shape)* olarak adlandırılan bu şekiller, yapı üzerindeki her noktanın nasıl hareket ettiğini açıklamaktadır. Mod şekilleri, titreşen yapılar için benzersiz ve özeldir. Mod şekillerinin gözlendiği frekanslar, mod frekansı ya da modal frekans olarak da ifade edilebilmektedir (Rossing, 2010: 22).

[2] Konuya ilişkin detaylı bilgi için bkz. Özgüven, 2008: 221.

[3] Konuya ilişkin detaylı bilgi için bkz. Halliday, Resnick ve Walker, 2017:456-458.

Durağan (kararlı) dalgaların görüldüğü bir titreşim hareketinde, yer değiştirmenin sıfır olduğu noktalara *düğüm noktaları (node)*, maksimum olduğu noktalara ise *karın noktaları (antinode)* adı verilir[4] .

Titreşen bir sistemi titreştirmeye devam ettiren sürekli bir enerji kaynağı olmadığında, titreşimin enerjisi zamanla azalır ve bir süre sonra biter. Bu durum, *sönümlenme (damping)* olarak adlandırılır. Titreşen tellerin sönümlenmesi, genel olarak üç farklı kayıp mekanizmasına bağlanabilir: (1) hava sönümlenmesi, (2) iç sönümlenme ve (3) enerjinin diğer titreşen sistemlere aktarılması. Bu mekanizmalardan kaynaklanan sönümlenme, frekansa göre değişecektir (Fletcher ve Rossing, 1991: 50). Sönümlenme aynı zamanda, bir sistemdeki aşırı titreşimleri kontrol altına almak, istenmeyen titreşimleri azaltmak veya sistemdeki istenmeyen dalgalanmaları engellemek için yapılan işlemlerdir.

Desibel kavramı, bazı kaynaklarda her ne kadar ses şiddetinin ya da ses basıncının birimi olarak yanlış ifade edilse de, gerçekte iki büyüklüğün birbirine oranını gösterdiği için bir birim değildir. Adını Alexander Graham Bell'den alan bu kavram, verilen iki büyüklüğün oranının logaritmasının 10 katı olarak tanımlanır (Özgüven, 2008: 5). Müziksel akustikte ses basınç düzeyi, ses şiddet düzeyi ya da ses gücü düzeyi hesaplarında, verilen büyüklüklerin referans değerlere oranlarının alınması için kullanılır. 1 desibel (dB), 1 *bel* (B) olarak adlandırılan büyüklüğün onda birine eşittir. Bir başka deyişle; 1 bel, 10 desibele eşittir (1B = 10dB). Desibel ile ifade edilen büyüklüklere *düzey* adı verilir. Ses şiddeti düzeyi ya da ses basınç düzeyi gibi.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı; Türkiye'de, telli çalgıların tasarım sürecinde ortaya konan yapısal farklılıkların, sese olan etkilerini araştıran çalışmaları belirlemek ve bu çalışmalarda kuramsal açıdan değinilmeyen ya da eksik bırakılan noktaları müzik fiziği penceresinden disiplinlerarası bir yaklaşımla irdelemektir. Bu doğrultuda, araştırma kapsamında aşağıdaki soruların cevapları aranmıştır:

1. Telli çalgıların tasarım sürecinde ortaya konan yapısal farklılıkların çalgının sesine olan etkilerini araştıran çalışmalar nelerdir?
2. Tespit edilen çalışmalarda hangi telli çalgılarla çalışılmıştır?
3. Tespit edilen çalışmalarda, çalgılarda tasarımın yapıldığı bölgeler (çalışmalardaki bağımsız değişkenler) nelerdir?
4. Tespit edilen çalışmalarda, yapılan tasarımlar sonrasında çalgıların hangi özellikleri ölçülmüştür (çalışmaların bağımlı değişkenleri nelerdir?)

[4] Konuya ilişkin detaylı bilgi için bkz. Serway ve Beichner, 2015: 551.

5. Tespit edilen çalışmalarda yapılan tasarımlar nelerdir**?**

1.3. Araştırmanın Önemi

Çalgı akustiği üzerine Türkiye'de yapılan çalışmalar 2000'li yıllardan itibaren yapılmaya başlansa da, dünya literatüründeki tarihi oldukça eskidir. Bilindiği gibi akustik bilimi, fizik ve müzik disiplinlerinin ortak konusudur. Bu nedenle, çalgılar her ne kadar müzik aleti olsalar da sesin oluşum ve yayılım süreçlerini doğru anlamak ve çalgılardan elde edilen sese hükmedebilmek için fizik biliminden de faydalanılması gerekmektedir.

Bu araştırmada listelenen çalışmaların çoğunun birer tespit çalışması niteliği taşıdığı, çalışmalarda akustik teori açısından değinilmeyen ve yeteri kadar açıklanamayan noktaların olduğu görülmüştür. İçerdiği kapsamlı analiz ve değerlendirmeler sayesinde bu makalenin, gerek bu çalışmaları yapanların gerekse ilerde benzer çalışmalar yapacak olanların faydalanabileceği bir Türkçe kaynak olacağı düşünülmektedir.

2. YÖNTEM

Makalenin bu bölümünde; araştırmanın desenine, kapsamına, veri toplama araçlarına ve verilerin nasıl analiz edildiğine dair bilgilere yer verilmiştir.

2.1. Araştırmanın Deseni

Bu araştırma, nitel araştırma desenlerinden durum çalışması desenine örnektir. Durum çalışması (case study) bir olay, durum ya da konuyla ilgili nasıl ve niçin sorularının cevaplarını ararken tercih edilen ayırt edici bilimsel bir yaklaşımdır (Büyüköztürk vd., 2008: 267).

2.2. Araştırmanın Kapsamı

Araştırma verilerinin temini için *TÜBİTAK Destekli Projeler Veri Tabanı ve Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi*'nin veri tabanı kullanılmıştır. Arama bölmesine şu anahtar kelimeler tek tek yazılarak veri tabanlarında taratılmıştır: bağlama, keman, viyola, kontrbas, viyolonsel, çello, kemençe, gitar, ud, kanun, saz, basgitar, mandolin, tanbur, tambur, tar, cümbüş, arp. Telli çalgıların tasarım sürecinde ortaya konan yapısal farklılıkların, çalgının sesini nasıl etkilediğini araştıran toplam 17 bilimsel çalışma tespit edilmiştir. Bu makalede yapılan değerlendirmeler, bu 17 bilimsel çalışma ile sınırlıdır.

2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmanın verileri, nitel araştırmalarda sıklıkla kullanılan doküman inceleme yoluyla elde edilmiştir. Doküman inceleme, araştırılmak istenen konuyla ilgili bilgiler içeren

yazılı materyallerin derinlemesine analiz edilmesidir. Var olan pek çok dokümandan hangilerinin veri kaynağı olarak kullanılacağına karar verirken, araştırmanın problem cümlesi dikkate alınır (Yıldırım ve Şimşek, 2006: 188).

2.4. Verilerin Analizi

Doküman inceleme yoluyla elde edilen veriler, içerik analizi yapılarak çözümlenmiştir. İçerik analizi, veri kümesi içinde saklı olabilecek gerçeklerin varlığını belirlemeye yönelik objektif ve sistematik bir şekilde uygulanan bir analizdir (Büyüköztürk vd., 2008: 263). Araştırmanın her bir problem cümlesi için elde edilen analiz sonuçlarına, bulgular kısmında yer verilmiş ve kapsamlı bir şekilde değerlendirilmiştir.

3. BULGULAR

Makalenin bu bölümünde, araştırmanın her bir alt amacı için elde edilen bulgulara yer verilmiştir. İlk dört problem cümlesine ait bulgular sayısal olarak tablolar halinde sunulurken, beşinci problem cümlesinin bulguları sözel olarak detaylı bir şekilde açıklanmıştır.

3.1. Birinci Alt Probleme Ait Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi; "Telli çalgıların tasarım sürecinde ortaya konan yapısal farklılıkların çalgının sesine olan etkilerini araştıran çalışmalar nelerdir?" şeklinde ifade edilmiştir. Bu kapsamda tespit edilen çalışmaların listesi Tablo 1'de yer almaktadır.

Tablo 1. *Araştırma konusuyla ilgili tespit edilen çalışmaların listesi.*

No	Çalışmanın adı
1	Öztorun, 2022
2	Güdek, 2019
3	Çiçekçioğlu, 2017
4	Alp, 2018
5	Demir, 2002
6	Erdiş, 2006
7	Yılmaz, 2002
8	Özcan, 2009
9	http 1
10	Güzey, 2014
11	Güzey, 2019
12	Kurt, 2022
13	Yurteri, 2022
14	Değirmenli, 2014
15	Ömeroğlu, 2020
16	Çıkrıkçıoğlu, 2021
17	Bozkır, 2002

Tablo 1 incelendiğinde, araştırma konusuyla ilgili olarak toplam 17 tane bilimsel çalışmanın yapıldığı; bunların 16'sının lisansüstü tez ve bir tanesinin de TÜBİTAK projesi (No:9) olduğu belirlenmiştir. Ayrıca literatüre kazandırılan ilk çalışmaların, 2002 yılında yayımlandığı görülmüştür.

3.2. İkinci Alt Probleme Ait Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi; "Tespit edilen çalışmalarda hangi telli çalgılarla çalışılmıştır?" şeklinde ifade edilmiştir. Literatürde yer alan çalışmalar üzerinden yapılan içerik analizi sonucunda bu alt amaç için elde edilen bulgular Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2. *Tespit edilen çalışmaların telli çalgı çeşidine göre dağılımı.*

Telli çalgı çeşidi	No	n*	%
Bağlama	1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 16, 17	9	52,94
Keman	10, 11, 12	3	17,64
Kanun	7, 15	2	11,76
Tar	8	1	5,88
Kemençe	13	1	5,88
Ud	14	1	5,88
Toplam		**17**	**100**

**n: sayma sayısı*

Tablo 2'den de görüldüğü gibi, yapılan çalışmaların yarıdan fazlasında bağlama çalgısına yer verildiği tespit edilmiştir (%52,94; n=9). Çalışmaların diğer yarısını ise keman (%17,64; n=3), kanun (%11,76; n=2), tar (%5,88; n=1), kemençe (%5,88; n=1) ve ud (%5,88; n=1) üzerine yapılan çalışmaların oluşturduğu belirlenmiştir.

3.3. Üçüncü Alt Probleme Ait Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemi; "Tespit edilen çalışmalarda, çalgılarda tasarımın yapıldığı bölgeler (çalışmalardaki bağımsız değişkenler) nelerdir?" şeklinde ifade edilmiştir. Bu alt problem için elde edilen veriler Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. *Tespit edilen çalışmaların tasarımın yapıldığı bölgelere göre dağılımı.*

Tasarımın yapıldığı bölgeler	No	n	%
Ses Tahtası	2, 6, 7, 10, 13, 14, 15, 16, 17	9	52,94
Köprü	3, 5, 12	3	17,64
Rezonatör (Tekne)	4, 9	2	11,76
Sap	1, 8	2	11,76
Aksesuar	11	1	5,88
Toplam		**17**	**100**

Tablo 3'te yer alan veriler incelendiğinde, telli çalgıların en çok ses tahtası kısmında farklı tasarımların denendiği; diğer bir deyişle telli çalgılarda en çok ses tahtası üzerinde yapılan farklılıkların sese olan etkilerinin araştırıldığı görülmüştür (%52,94; n=9). Bunun dışında köprü (%17,64; n=3), rezonatör (%11,76; n=2), sap (%11,76; n=2) ve çalgı aksesuarı (%5,88; n=1) üzerine çalışmaların yapıldığı da belirlenmiştir.

3.4. Dördüncü Alt Probleme Ait Bulgular

Araştırmanın dördüncü alt problemi; "Tespit edilen çalışmalarda, yapılan tasarımlar sonrasında çalgıların hangi özellikleri ölçülmüştür? (çalışmaların bağımlı değişkenleri nelerdir?)" şeklinde ifade edilmiştir. Bu alt problem için yapılan içerik analizinden elde edilen bulgulara, Tablo 4'te yer verilmiştir.

Tablo 4. *Tespit edilen çalışmaların ölçülen özelliklere göre dağılımı.*

Ölçülen özellikleri	No	n	%
Frekans spektrumu	2, 3, 4, 5, 10, 11	6	20,68
Mod frekansları	9, 13, 14, 15, 16	5	17,24
Sönüm süresi	3, 4, 5, 6, 14	5	17,24
Ses şiddeti	1, 3, 6	3	10,34
Ses şiddeti düzeyi	7, 13, 17	3	10,34
Ses yayılımı	1, 9, 12	3	10,34
Mod şekli	9, 14	2	6,89
Ses yönelimi	9	1	3,44
Ergonomi	8	1	3,44
Toplam		**29**	**100**

Tablo 4'te yer alan bulgular doğrultusunda, telli çalgıların akustiği üzerine yapılan çalışmalarda en çok frekans spektrumu (%20,68; n=6), mod frekansları (%17,24; n=5) ve sönüm süresi (%17,24; n=5) değerlerinin ölçüldüğü görülmüştür. İkincil olarak ise ses şiddeti (%10,34; n=3), ses şiddeti düzeyi (%10,34; n=3) ve ses yayılım (%10,34; n=3) değerlerinin tespit edildiği belirlenmiştir. Ölçülen özelliklerin sayısının17'den fazla olması, bazı çalışmalarda birden fazla özelliğin ölçüldüğünü göstermektedir.

3.5. Beşinci Alt Probleme Ait Bulgular

Araştırmanın beşinci ve son alt problemi; "Tespit edilen çalışmalarda yapılan tasarımlar nelerdir?" şeklinde ifade edilmiştir. Bu alt problem için elde edilen veriler, aşağıda sözel olarak sırasıyla açıklanmıştır. Bu açıklamaların daha anlaşılabilir bir şekilde yapılabilmesi için çalışmalar, tasarımların yapıldığı bölgeye göre ses tahtası, köprü, rezonatör ve sap kategorileri altında gruplandırılmıştır.

Ses Tahtası

Literatürde, bağlamanın ses tahtasına kemandaki bas çubuğuna benzer çıtalar ekleyerek sese olan etkilerini araştıran iki çalışma yer almaktadır. İlk çalışmada, ses tahtasına hem balkon çıtalar eklenmiş hem de kemandaki f-deliklerine benzer ses delikleri açılmıştır. Ortaya konan bu farklılıkların, ses şiddetini arttırdığı bildirilmiştir (Erdiş, 2006). Diğer çalışmada ise ses tahtasına yine balkon çıtalar eklenmiş ve ek olarak daire şeklinde bir ses deliği açılmıştır. Bu yapısal değişikliklerin, bağlamanın bas seslerini daha da ön plana çıkardığı ve tını üzerinde etkili olduğu ifade edilmiştir (Güdek, 2019). Bağlamada olduğu gibi ud çalgısında da balkon sisteminin etkisini araştıran bir çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmada yükseklikleri farklı olan altı balkon çıtasının, udun ses tahtasının doğal frekanslarına, mod şekillerine ve sönüm sürelerine olan etkileri incelenmiştir. Her bir ses tahtası tekneye yapıştırıldıktan ve ud tellendikten sonra alınan ses kayıtlarında, uzun tınlama süresine sahip olan ses tahtalarının hem çalgının sesinin uzun süreli tınlamasında hem de harmoniklerin daha güçlü duyulmasında etkili olduğu bildirilmiştir (Değirmenli, 2014).

Ses tahtası üzerinden yürütülen ikinci tür çalışmalarda, farklı malzeme kullanımının ön plana çıktığı dikkat çekmektedir. Bağlamanın hem ses tahtası hem de teknesinde farklı ahşap malzemeler kullanılarak farklı tınılar elde edilmeye çalışılmıştır. Bu anlamda, kullanılan malzemelerin farklılaşmasıyla frekans spektrumunun değiştiği belirlenmiştir (Bozkır, 2002). Bağlama üzerinden yürütülen bir diğer çalışmada ise kompozit nomex honey comb yapı malzemesi denenmiş ve bu yapı malzemesinin doğal frekanslar üzerinde etkili olduğu tespit edilmiştir (Çıkrıkçıoğlu, 2021).

Telli çalgıların ses tahtasında farklı malzeme kullanımının sese olan etkilerinin araştırıldığı çalışmalar içinde bağlama dışında çalgılar da bulunmaktadır. Örneğin bir çalışmada, klasik kemençenin ses tahtasının yapımında kullanılan odun örneklerine kimyasal modifikasyon işlemi uygulanmıştır. Bu modifikasyonun, kemençeden elde edilen seslerin gürlüğünü arttırdığı ifade edilmiştir (Yurteri, 2022). Viyola için yapılan bir çalışmada ise çalgının sadece arka kapakları farklı ağaçlardan imal edilmiştir. Arka kapağı kavak ağacından yapılan viyoladan bas karakterli ve yumuşak bir ton elde edilirken akçaağaçtan yapılandan ise sert, parlak ve daha gür bir ton elde edildiği belirtilmiştir (Güzey, 2014).

Kanun çalgısının ses tahtası için iki çalışma yapılmıştır. İlkinde, dört farklı kalınlıkta üretilen ses tahtalarının ses şiddeti düzeylerine olan etkileri araştırılmıştır. Ses kayıtlarının incelenmesi sonucu, en uygun harmonik dağılımın 3.5mm kalınlıkta elde edildiği tespit edilmiştir (Yılmaz, 2002). İkinci çalışmada ise kanunun ladin ve çınar ağacından

yapılan ses tahtasının mod frekansları hem deneysel hem de sayısal model üzerinden elde edilmeye çalışılmıştır. Sayısal modelde malzeme özellikleri değiştirilerek üç farklı malzeme için doğal frekanslar tespit edilmiştir. Son olarak ise yine sayısal model üzerinde, merkezde bir delik ve merkez etrafında üç delik olmak üzere gerçekleştirilen iki yeni tasarımın sese olan etkileri incelenmiştir. Üzerinde bir delik olan ses tahtasının daha fazla doğal frekans içerdiği görülmüştür (Ömeroğlu, 2020).

Köprü

Köprüde meydana getirilen yapısal bir farklılığın çalgının sesine olan etkisini araştıran üç çalışmadan ikisi, bağlama üzerinedir. İlk çalışmada, geleneksel yapıya alternatif olarak altın orana göre bir bağlama imal edilmiştir. Bu oranlar doğrultusunda köprünün (alt eşiğin), ses tahtasının merkezine daha yakın konumlandığı ve boyunun değiştiği bildirilmiştir. Bu farklılıklar neticesinde harmoniklerin daha belirgin tınladığı, sönüm süresinin uzadığı ve ses yüksekliğinin arttığı ifade edilmiştir (Çiçekçioğlu, 2017).

Bağlamanın telleri, köprü üzerinden geçtikten sonra tekne bitiminde yer alan ve tel takacağı olarak adlandırılan bir parçaya bağlanır. Oysa gitar ve ud gibi telli çalgılarda teller köprüye bağlanır. Bu yapısal farklılık bir çalışmada bağlama için de denenmiş ve sonrasında tellerin titreşim sürelerinin iki kat arttığı, harmoniklerin belirginleştiği ve bağlamanın daha bas bir karakter kazandığı görülmüştür (Demir, 2002). Modifikasyona uğratılan akçaağaç odun örneklerinden imal edilen köprülerin, kemanın ses yayılımına olan etkilerinin araştırıldığı çalışmada ise anlamlı bir farklılığın olmadığı tespit edilmiştir (Kurt, 2022).

Rezonatör (Tekne)

Rezonatör üzerine iki çalışma yapılmıştır ve ikisi de bağlama üzerinedir. İlkinde rezonatör büyüklüğünün, ikincisinde ise rezonatör formunun sese olan etkileri incelenmiştir. Rezonatörü büyük olan bağlamadan daha pes seslerin ortaya çıktığı ve kalın tellerin sönüm sürelerinin uzadığı bildirilmiştir (Alp, 2018). Diğer çalışmada ise, formları farklı olan beş bağlama rezonatörü sayısal olarak modellenmiştir. Deneysel ve sayısal modal analiz çalışmalarıyla model doğrulanmıştır. Her bir bağlamanın doğal frekansları, mod şekilleri, ses yayılım ve yönelim özellikleri tespit edilmiştir. Araştırmanın sonunda, rezonatör formunun bağlamanın akustik özelliklerini etkilediği ve bağlamada yönlü yayılımın başladığı kritik frekans değerinin bulunduğu belirtilmiştir (http 1).

Sap

Telli çalgıların sap kısımlarında farklı tasarımların denendiği iki çalışma bulunmaktadır. Biri tar, diğeri de bağlama için denenmiştir. Tarın abanozdan yapılan sap kısmı hem

küçük çanağın üzerine gelecek şekilde uzatılmış hem de inceltilmiştir. Bu sayede icranın kolaylaştığı ve sap atmasının önüne geçildiği bildirilmiştir (Özcan, 2009). Sapta ortaya konan bu temel farklılıkların yanı sıra, büyük çanak kısmına zarı gerip gevşetecek bir sistem eklenerek sıcaklık değişiminden kaynaklanan akort problemi kontrol altına alınmıştır.

Sap üzerinden yürütülen bir diğer çalışmada, bağlama için altı farklı sap imal edilmiştir. Referans olarak alınan saplardan biri hariç tüm sapların içi oyulmuş ve her birine farklı çap ve sayılarda ses delikleri açılmıştır. Sapların içindeki boşluklu yapı ile tekne boşluğunun temas halinde olması sağlanmıştır. Saplarında ses deliği olan bağlamaların ses şiddetlerinin hem birbirinden farklı hem de geleneksel yapıda olandan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir (Öztorun, 2022).

Ses tahtası, köprü, rezonatör ve sap gruplandırmalarının dışında kalan ve bu bölümde yer verilen son çalışma, keman arşesi üzerindedir. Bu çalışmada sese etkisi araştırılan yenilik, çalgının kendisine değil aksesuarına getirilmiştir (Güzey, 2019). Birbirinden farklı yapıya sahip olan altı arşe, sırayla aynı keman üzerinde kullanılarak ses kayıtları alınmıştır. Farklı arşe kullanımının, çalgıdan elde edilen sesin tonunu belirgin bir şekilde değiştirdiği belirtilmiştir.

4. BULGULARIN İRDELENMESİ

Bu makale kapsamında; Türkiye'de, telli çalgıların tasarım sürecinde ortaya konan yapısal farklılıkların sese olan etkilerini araştıran çalışmalara içerik analizi yapılmış ve çalışmalar dört farklı parametre açısından detaylı olarak incelenmiştir.

Birinci alt problem için elde edilen bulgular incelendiğinde, telli çalgıların akustiği üzerine 17 bilimsel çalışmanın yapıldığı görülmektedir. 16'sı lisansüstü tez ve bir tanesi de proje olan bu çalışmalardan ilkinin, 2002 yılında yayımlandığı belirlenmiştir. Bu veriler doğrultusunda; telli çalgıların akustiği konusunun Türkiye'deki araştırmacılar açısından oldukça yeni bir çalışma alanı olduğu, 22 yıllık bir tarihe sahip olan sınırlı sayıdaki çalışmanın özellikle ikinci yarıda giderek artan bir ivme yakaladığı ve araştırmacıların ilgisini giderek daha da çekmeye başladığı söylenebilir.

Tespit edilen çalışmalarda en çok bağlamaya (% 52,94; n=9) yer verildiği görülmüştür. Bunun dışında kemanla ilgili 3 ve kanunla ilgili 2 çalışma yapılırken; tar, kemençe ve ud ile ilgili birer çalışma yapılmıştır. Yapılan tasarımların en çok ses tahtası (% 52,94; n=9) üzerinde denendiği belirlenmiştir. Bunu, köprü üzerine yapılan çalışmalar (n=3) takip etmektedir. Çalışmalar genel olarak ele alındığında, yapılan tasarımlar sonrasında

çalgılardan elde edilen seslerde en çok frekans spektrumu, mod frekansları ve sönüm süresi değerlerinin nasıl etkilendiği merak edilmiştir. İkinci, üçüncü ve dördüncü alt problemlerden elde edilen bu bulgular doğrultusunda; araştırmacılar arasında en ilgi çeken konunun, bağlamanın ses tahtasının akustik özellikleri olduğu sonucuna varılabilir.[5]

Beşinci ve son alt probleme ait bulgularda ise tespit edilen çalışmalarda yapılan tasarımların neler olduğu tek tek açıklanmıştır. Şimdi ise bu tasarımların çalgıların sesinin hangi özelliklerini niçin ve nasıl etkilediği, akustik prensipler doğrultusunda kapsamlı bir şekilde değerlendirilecektir.

Telli çalgılar en genel anlamda, iki sabit nokta (eşik, köprü) arasına gerilen tellerde meydana gelen titreşimlerin, bir ses tahtası aracılığıyla rezonatör olarak adlandırılan içi oyuk kapalı bir kutuya aktarılması şeklinde tasarlanmıştır. Telli çalgıların telleri mızraplanarak, yay sürülerek ya da vurularak uyarılmakta ve tellerinin nasıl uyarıldığına bağlı olarak da adlandırılmaktadır. Örneğin mızraplı (telli) çalgılar, yaylı (telli) çalgılar ve vurmalı (telli) çalgılar gibi (Raichel, 2006: 522; Rossing, 2010: 173).

Telli çalgılar üç temel kısımdan oluşur: ses tahtası, rezonatör (tekne) ve sap. Herhangi bir rezonatöre bağlı olmayan gerilmiş bir tel, mızrapla ya da parmakla uyarıldığında kendi başına çok fazla havayı hareket ettiremediği için verimli bir ses üreticisi olamaz. Bu nedenle teller, ses çıkışını artırmak için bağlamada, kemanda ya da gitarda olduğu gibi geniş bir multirezonant yüzeye yani ses tahtasına bağlanır[6] . Bu şekilde bir çalgıya takılan teldeki titreşimler, köprü aracılığıyla ses tahtasını harekete geçirir. Ses tahtası ise rezonatörü ve rezonatör içindeki hava boşluğunu uyarır. Tellerde oluşan ses böylelikle ses tahtası, rezonatör ve ses deliği aracılığıyla daha verimli bir şekilde ortama yayılır (Fletcher ve Rossing, 1991: 208; Rossing, 2010: 20).

Ses tahtasına bas çubuğu ekleme geleneği en sık, kemanda görülen yapısal bir özelliktir. Bas çubuğu ya da diğer bir deyişle bas çıtası, statik olarak ses tahtasını sertleştirir ve böylece köprüden aşağıya doğru uygulanan kuvvetin daha geniş bir alana dağılmasına yardımcı olur. Ses tahtasına f-deliklerinin açılması dinamik olarak titreşim modlarının frekanslarını düşürürken, bas çubuğunun eklenmesi mod frekanslarını yükseltir. Bas çubuğu ses direğiyle birlikte, kemanın simetrik olan yapısal tasarımına bir asimetri sağlar. (Rossing, 2010: 234; Jansson, 2002). Ses tahtasının kalınlığının değiştirilmesi ya da farklı malzemelerin tercih edilmesi yine yapısal anlamda farklılıkları beraberinde getireceği için mod frekansları üzerinde etkili olacaktır.

Telli çalgıların ses tahtaları ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde; ses tahtasına

[5] Konuya ilişkin detaylı bilgi için bkz. Gürer Yücel, 2023-b.

[6] Konuya ilişkin detaylı bilgi için bkz. Raichel, 2006: 522.

balkon çıtalar eklemek, balkon çıtaların sayısını ve yüksekliğini değiştirmek, ses tahtasında farklı geometrilerde ses delikleri açmak, ses tahtasının kalınlığını değiştirmek ve ses tahtasının yapımında farklı malzemeler kullanmak gibi parametrelerin sese olan etkilerinin araştırıldığı görülmüştür. Yapılan bu gibi değişiklikler hem serbest haldeki ses tahtasının hem de tellenmiş haldeki çalgının titreşim davranışlarını doğrudan etkilediği için çalgının mod frekansları, harmonik yapısı, ses şiddeti, sönüm süresi ve tınısı gibi akustik özelliklerinin değişmesine neden olmuştur.

Gitar gibi telli bir çalgıda tellerde meydana gelen enerjinin çalgının diğer parçalarına aktarım sürecinde, titreşimin frekansının önemli bir etkisi bulunmaktadır. Çünkü frekansın yüksek ya da düşük olmasına göre köprünün titreşim sürecindeki işlevi değişmektedir. Düşük frekanslarda köprü, ses tahtasının bir parçası gibi davranırken yüksek frekanslarda köprünün mekanik özellikleri tek başına önemli hale gelmektedir. Bu nedenle düşük frekanslarda ses; ses tahtası, arka kapak ve ses deliği tarafından her yöne doğru küresel yayılırken, yüksek frekanslarda büyük oranda ses tahtası tarafından belli yönlerde yayılır[7] .

Köprünün ses tahtası üzerindeki ve tel doğrultusundaki konumu, titreşen telin boyunun uzun ya da kısa olmasını ve bu da telden çıkan sesin tiz ya da pes olmasını belirler. Kısa teller yüksek frekanslı (tiz), uzun teller ise düşük frekanslı (pes) ses üretmektedir. Telden elde edilen temel sesin frekansının değişmesi, çalgının tınısal özelliklerini değiştirmenin yanı sıra çalgıdan elde edilen sesin yönlü yayılım desenlerini de (*directional radiation patterns*) etkileyecektir.

Köprünün ses tahtası üzerindeki konumu ve formundaki farklılıklar, ses tahtasına uygulanan kuvvetin büyüklüğünü değiştirmektedir. Tellerin tel takacağına değil de köprü üzerine bağlanması da benzer bir etkide bulunmaktadır. Bu gibi etkenlerden dolayı kuvvet değerinin değişmesi, yapının (ses tahtasının) farklı titreşim özellikleri göstermesine ve çalgının tınısının değişmesine neden olmaktadır.

Telli çalgıların rezonatörleri farklı boylarda veya farklı geometrilerde olabilmektedir. Örneğin rezonatörleri farklı boylarda imal edilen keman, viyola, çello (viyolonsel) ve kontrbas gibi çalgılar, keman ailesi çalgılarını oluşturur. Benzer durum bağlama için de geçerlidir. Rezonatör boylarına göre cura, tambura, abdal ve divan gibi bağlama türleri bulunmaktadır. Rezonatörü farklı geometrilerde olan bağlamalar ise "balta profil", "balon profil" ya da "U profil" olarak adlandırılabilir. Rezonatörlerin bu şekilde farklı boylarda veya farklı geometrilerde imal edilmesiyle, çalgının akustik özellikleri değiştirilebilir.

[7] Konuya ilişkin detaylı bilgi için bkz. Rossing, 2010:20.

Rezonatörün farklı boylarda ya da geometrilerde olması durumunda değişen temel parametreler, rezonatörün içindeki havanın hacmi ve çalgının kütlesidir. Telli çalgıların rezonatörleri her ne kadar tam bir Helmholtz rezonatörü olmasa da çalışma prensibi, benzer bir mantıkla açıklanabilir. Helmholtz rezonatörlerinde, sert duvarları olan bir kabın içindeki havanın hacmi ile kabın doğal frekansı arasında ters orantı bulunmaktadır[8]. Yani çalgının rezonatörünün büyümesi, rezonatör içindeki havanın hacminin artmasına ve aynı zamanda da çalgının kütlesinin artmasına neden olacağından, rezonatörün doğal frekansları düşer. Bu durum; çalgı büyüdükçe mod frekansları düşer şeklinde de ifade edilebilir. Doğal frekansları düşük olan rezonatör ise artık daha pes seslerle rezonansa gireceğinden, rezonatörü büyük olan çalgılar küçük olanlara göre daha pes karakter taşırlar.

Telli çalgıların ses karakterlerini etkileyen en önemli kısımları; ses tahtaları ve rezonatörleridir. Sap ise ikinci derecede etkili olan bir kısımdır. Bağlamanın sap kısmının içinin oyulması ve bu boşluklu yapı ile rezonatör boşluğu arasında bir engelin bulunmaması, bağlamanın içindeki hava hacminin artmasını sağlamıştır. Hava hacminin artması ise titreşim davranışlarını etkileyerek doğal frekansların değişmesine neden olmuştur. Sap kısmına fazladan ses deliklerinin açılmasıyla da sapın ön tarafındaki ses şiddetinin artması sağlanmıştır.

5. SONUÇ

Bu makalenin temel amacı; Türkiye'de telli çalgıların tasarım sürecinde ortaya konan yapısal farklılıkların, çalgının sesine olan etkilerini araştıran çalışmaları belirlemek ve bu çalışmalarda kuramsal açıdan değinilmeyen ya da eksik bırakılan noktaları müzik fiziği penceresinden disiplinlerarası bir yaklaşımla irdelemektir. Bu temel amaca ulaşmak için beş alt problem oluşturulmuş ve her bir alt problem için elde edilen bulgular tek tek değerlendirilmiştir.

Araştırma neticesinde;

– Türkiye'de telli çalgılarda yapılan farklı tasarımların sese etkisini araştıran ilk bilimsel çalışmanın 2002 yılında yapıldığı ve o tarihten günümüze kadar yapılan çalışmaların sayısının toplamda 17 olduğu,

– Yapılan çalışmalarda en çok bağlama çalgısının ele alındığı,

– Telli çalgılarda en çok ses tahtası üzerinde farklı tasarımların denendiği,

[8] Konuya ilişkin detaylı bilgi için bkz. Fletcher ve Rossing, 1991: 13-249.

– Yapılan tasarımlar sonrasında çalgıların akustik özelliklerinden en çok frekans spektrumu, mod frekansları ve sönüm sürelerinin nasıl etkilendiğinin araştırıldığı tespit edilmiştir.

Makale konusuyla ilgili olarak yapılan çalışmalar genel olarak ele alındığında; çalışmaların bazılarında, bir çalgı üzerinde birden fazla değişikliğin aynı anda yapıldığı ve bu değişikliklerin etkilerinin aynı anda ölçülmeye çalışıldığı dikkat çekmiştir. Bu şekilde yürütülen çalışmalarda, elde edilen sonuç üzerinde hangi parametrenin ne oranda etkili olduğu ya da herhangi bir etkisinin olup olmadığı tam olarak anlaşılamamaktadır. O nedenle araştırmalarda, bir tane bağımsız değişken (örneğin ses tahtasının kalınlığı, ses deliğinin büyüklüğü ya da köprünün konumu gibi) belirlemenin ve onun tekil olarak sonuca olan etkisini saptamanın, bilimsel açıdan daha doğru bir yaklaşım olacağı düşünülmektedir.

Bir bağlamanın, bir kemençenin ya da bir kanunun mod şekillerinin ve frekanslarının belirlenmesi, köprü hareketliliklerinin ya da ses şiddetlerinin ölçülmesi, harmonik ve zarf yapılarının çözümlenmesi üzerine daha çok sayıda araştırma yapılması önerilmektedir. Bu tür araştırmalardan elde edilecek verilerin, Türk müziğinde kullanılan telli çalgıların standart yapılarına ulaşma sürecinde önemli katkısının olacağı düşünülmektedir.

Yapılan çalışmalarda en çok tercih edilen veri toplama yönteminin, ses kaydı almak olduğu belirlenmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgisayar ortamında daha farklı veri toplama yöntemleri ortaya çıkmıştır. Çalgılar için planlanan tasarımların olası sonuçları, hazırlanan üç boyutlu modeller üzerinden gerçekleştirilen simülasyonlarla artık kısa sürede elde edilebilmektedir. Bu sayede hem aynı sayısal model üzerinde birden fazla parametrenin etkisini tek tek ya da birlikte görme şansı elde edilmiş hem de atölyelerde çalgı yapım sürecinde görülen malzeme israfını engelleme imkânı doğmuştur. Bu, çalgı akustiği çalışmaları için büyük bir kolaylıktır. Ancak modelin hazırlanma aşamasının zaman alması ve maliyetinin yüksek olması, işin zor olan kısmını oluşturmaktadır. Bu türden güncel ve teknolojik araştırma yöntemlerinin desteklenmesi adına uygun laboratuvar ortamlarının açılması ve Türkiye'deki araştırmacılara tanıtılması önerilmektedir.

KAYNAKLAR

Alp, M. (2018). Bağlama Enstrümanında Ağaç Tekne Büyüklüğünün Akustiğe Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Bozkır, B. (2002). Bağlamada Malzeme-Tını İlişkisi ve Dinamik Analizler. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E.K., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2008). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi.

Çiçekçioğlu, Ü. (2017). Bağlama Yapımında Yenilikçi Yaklaşımlar. Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Çıkrıkçıoğlu, N.G. (2021). Bağlama Gövdesinde Kompozit Çift Kapak Uygulamasının Akustik İncelemesi. Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Değirmenli, E. (2014). Akustik Ölçüm Teknikleri Kullanılarak Üretilen Ud Ses Tablasının Titreşim Özelliklerinin Kontrolü Üzerine Yeni Bir Yöntem Önerisi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Demir, O. (2002). Bağlamadaki Eşik Sistemi Üzerinde Yeni Uygulama. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Erdiş, E. (2006). Bağlamanın Akustik Açıdan İncelenmesi ve Geliştirilmesine İlişkin Yeni Yaklaşımlar. Yüksek Lisans Tezi. Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas.

Fletcher, N.H. ve Rossing, T.D. (1991). The Physics of Musical Instruments. Springer-Verlag New York Inc.

Güdek, H.C. (2019). Bağlama Gövdesinin Akustik Olarak Yeniden Düzenlenmesi Üzerine Öneri; Kayıt Teknolojileri ile Tınısal Değerlendirmesi. Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Gürer Yücel, F. (2014). Ses Bilgisi ve Akustik Konusunun Disiplinler Arası Öğretimi. Nobel Akademik Yayıncılık. Ankara.

Gürer Yücel, F. (2023-a). Content Analysis of Postgraduate Theses on Improving the Acoustic Characteristics of Musical Instruments. 5. International Anatolian Scientific Research Congress. Full Text Book. July 21-23, 2023. Turkiye, 995-1002.

Gürer Yücel, F. (2023-b). Bağlama Akustiğinde Tasarımın Sese Etkisini Araştıran Çalışmalara Yönelik Bir Değerlendirme. 6. International Ankara Multidisciplinary Studies Congress. Proceedings Book. October 13-14, 2023. Türkiye, 728-736.

Güzey, Z. (2014). Viyola Yapımında Kullanılan Akçaağaç ve Kavak Ağacının Karşılaştırılması. Sanatta Yeterlik Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Güzey, A.Ş. (2019). Bir Keman Arşesinin Akustik Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.

Halliday, D., Resnick. R ve Walker, J. (2017). Fiziğin Temelleri I. Palme Yayıncılık. 9. Baskıdan Çeviri. (Çev: Bülent G. Akınoğlu ve H. Murat Alev).

Jansson, E. (2002). Acoustics for Violin and Guitar Makers. Chapter V. Kungl Tekniska Högskolan. Dept of Speech, Music and Hearing.

Kurra, S. (2009). Çevre Gürültüsü ve Yönetimi I. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi Yayınları.

Kurt, O. (2022). Kimyasal Modifikasyon Uygulanmış Keman Köprülerinin Kemanın Akustik Frekansları Üzerindeki Etkileri. Yüksek Lisans Tezi. İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Ömeroğlu, C. (2020). Top Plate Vibration Analysis of the Kanun Instrument. Doktora Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Özcan, A.Ö. (2009). Tarın Yapısal Özelliklerinin Değerlendirilmesi ve Yeni Bir Tar Modeli Önerisi. Yüksek Lisans Tezi. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.

Özgüven, H. N. (2008). Gürültü Kontrolü, Endüstriyel ve Çevresel Gürültü. Ankara: Türk Akustik Derneği.

Öztorun, Ü. (2022). Bağlama (Saz) Çalgısının Sesini Geliştirmeye Yönelik Bir Öneri. Yüksek Lisans Tezi. Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Fen bilimleri Enstitüsü, Hatay.

Raichel, D.R. (2006). The Science and Applications of Acoustics. Springer Science + Business Media, Inc. Second Edition.

Rossing, T.D. (Editor) (2010). The Science of String Instruments. Springer Science + Business Media. First Edition.

Serway, R.A. ve Beichner, R.J. (2015). Fen ve Mühendislik İçin Fizik 1. (Çev. Ed. Kemal Çolakoğlu), Ankara: Palme Yayıncılık.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara. Seçkin Yayıncılık.

Yılmaz, S. (2002). Kanunda Kullanılan Ses Tablasının Akustik Özelliklerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.

Yurteri, Y. (2022). Kemençe Gövde Odunu ve Ses Tahtasına Kimyasal Modifikasyon Uygulamasının Frekans Spektruma Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

İnternet Kaynakları

http 1: https://search.trdizin.gov.tr/tr/yayin/detay/1212500/baglama-teknesinin-akustik-analizleri (Erişim tarihi:29.12.2023)

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 64-82
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 06.02.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 06.09.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1716854

TASARIM KÜLTÜRÜ EĞİTİMİNİN TASARIM OKURYAZARLIĞI BECERİSİNE ETKİSİ

• **Dr. Öğr. Üyesi Merve EKİZ KAYA***

ÖZET

Tasarım, yaşamın her alanında anlam oluşturma ve iletişim kurma bağlamında belirgin bir etki bıraktığından, çağımızın gereksinimleri farklı niteliklere odaklanmaktadır. Bu odak noktaları, tasarım okuryazarlığını vurgulayarak sürdürülebilir toplumların gelişimine katkıda bulunan bir tasarım yetkinliği ortaya çıkarmaktadır. Özellikle eğitim perspektifinden tasarım okuryazarlığı kavramı, sorgulama, yeniden düşünme ve dönüştürme becerilerini geliştirerek; eleştirel düşünme, kültürel anlayış ve küresel perspektiflere değinmektedir. Bu bağlamda, teorik bir çerçevede incelenen tasarım kültürü dersi, tasarım okuryazarlığına etkisiyle öne çıkmaktadır. Araştırmanın amacı, tasarım kültürü eğitiminin tasarım okuryazarlık becerilerine etkisini ve bu etkinin kavramsal temellerini değerlendirmektedir. Bu amaçla nitel araştırma yöntemlerinden görüşme tekniğiyle veriler toplanmıştır. Görüşmelerin içeriği, öğrencilerin tasarım kültürü dersinin etkilerini tasarım okuryazarlığı açısından değerlendirmelerine odaklanmış; veriler, içerik analizi yöntemiyle analiz edilerek kategorilere ayrılarak açıklanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, tasarım kültürü dersinin öğrencilerin estetik gelişim, çoklu bakış açısı, tasarım bilinci, tarihsel ve kavramsal bilgi edinme, nesne ve tasarım analizi, eleştirel tasarım incelemesi gibi alanlardaki becerilerine katkıda bulunduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca, tasarım kültürü dersinin örnek kazanımlara sahip olarak, öğrencilerin tasarım okuma becerilerini desteklediği belirlenmiştir. Araştırma, teorik tasarım kültürü eğitiminin, tasarım okuryazarlığının geliştirilmesinde etkili bir araç olabileceğini vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Tasarım, Tasarım okuryazarlığı, Eleştirel düşünme, Tasarım kültürü, Tasarım eğitimi.*

* Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi,merveekiz@hotmail.com, ORCID: 0000-0001-6323-3969

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 64-82
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 06.02.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 06.09.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1716854

THE IMPACT OF DESIGN CULTURE EDUCATION ON DESIGN LITERACY SKILL

• **Asst. Prof. Merve EKİZ KAYA***

ABSTRACT

Design has a significant impact on all aspects of life by creating meaning and facilitating communication. Therefore, the demands of our time emphasise different qualities that demonstrate design competence. This competence contributes to the development of sustainable societies by promoting design literacy. The concept of design literacy addresses critical thinking, cultural understanding, and global perspectives, particularly from an educational perspective. It fosters skills such as questioning, rethinking, and transforming. The Design Culture course, analyzed in a theoretical framework, stands out for its impact on design literacy. The research aims to evaluate the impact of design culture education on design literacy skills. Data were collected through interviews, a qualitative research method. The interviews focused on the students' assessments of the influence of the design culture course on design literacy. Data were analysed using content analysis and categorised accordingly. The results indicate that the Design Culture course enhances students' skills in various areas, including aesthetic development, multiple perspectives, design awareness, historical and conceptual knowledge, object and design analysis, and critical design analysis. Additionally, the course supports students' ability to interpret designs through exemplary achievements. The research highlights that education in theoretical design culture can effectively enhance design literacy.

Keywords: *Design, Design literacy, Critical thinking, Design culture, Design education.*

* Gaziosmanpaşa University, Faculty of Education, Fine Arts Education, merveekiz@hotmail.com, ORCID: 0000-0001-6323-3969

1. GİRİŞ

Günlük yaşamımızda; ihtiyaçlar, yiyecek, giyecek, ulaşım gibi zaman ayırdığımız her eylem tasarımla ilgilidir. Nelson ve Stolterman (2012: 9), insanlar ateşi keşfetmedi; onu tasarladılar şeklinde belirtmiştir. Bu düşünce, bize tasarım faaliyetinin gerçekte ne anlama geldiğine dair fikir vermektedir. Yeni teknolojiler, süreçler, ortamlar, sistemler ya da düşünme biçimleri yaratıldığında bir şekilde tasarım yapılmaktadır. Bu açıdan tasarımın izleri, artık her yerde görülmektedir ve günlük hayatımızda yer almaktadır. Ancak tasarım alanının genişliği sebebiyle sınıflandırılması ve tanımlanması zordur. Genel anlamda tasarım, insan ihtiyaçlarına yönelik düşünmeyi, fikir üretmeyi ve estetik açıdan hoş nihai bir ürün bulmayı içeren bir süreçtir. Tasarımın bu temel unsurları, anlam yaratma ve iletişim kurmada kültür ile olan ilişkisine kaynak oluşturmaktadır.

Tasarım ve kültür arasındaki ilişki, çeşitli bağlamlarda araştırılan çok yönlü bir konu olarak görülmektedir. Kültür ve tasarım kavramları iç içe geçmiş durumdadır; çünkü kültürel evrimler, tasarımları hem yansıtan hem de belirleyen bir işleve sahip olmuştur. Bu bağlamda tasarım, kültürden etkilenmenin yanı sıra kültürel değerlerin, normların ve uygulamaların şekillendirilmesinde ve yansıtılmasında etkili bir rol oynamaktadır. Kültürün somutlaşan özellikleri, tasarımlara entegre edilen kültürel kodlar aracılığıyla görünür hale gelmektedir. Bu entegrasyon, ürünlerde somutlaşan değerlerin toplumdaki tutumları etkilemesine ve izleyici ya da kullanıcıya kültürel kimlik kazandırmasına olanak tanımaktadır. Kültürel değerler, tasarım sürecinde belirli metodolojilere dahil edilerek temsil edilen işaretler, semboller ve özellikler aracılığıyla yeni tasarım fikirlerine ilham veren bir yapıyı oluşturmaktadır.

Tasarım ve kültür arasındaki iletişim, karmaşık ve karşılıklı etkileşimlere dayanmaktadır. Kültür bir toplumun değerlerini, normlarını, inançlarını geleneklerini ve estetik anlayışını içermektedir. Tasarım ise bu kültürel unsurları görsel, işitsel veya dokunsal bir biçimde ifade ederek anlamlandırmaktadır. Tasarımın bu çift yönlü etkileşimi, kültürel bağlam içinde anlam kazanırken aynı zamanda kültürü de yönlendirmektedir. Örneğin, grafik tasarım toplumu analiz ederek, doğru iletişim kanallarını bulmaya çalışmaktadır. Mimari tasarım, geleneksel unsurları modern çağa taşıyarak kültürel mirası yansıtmaktadır. Moda tasarımı ise; giyim ve tarz aracılığıyla belirli bir kültürün estetik tercihlerini ifade edebilmektedir. Tasarım aynı zamanda modern toplumun kültürünü ve yaşam tarzını şekillendirmektedir. Üretilen ve tüketilen eserlerin tasarımlarını gözlemlemek, insanların yaşamlarını, eğitimlerini, ihtiyaçlarını, isteklerini ve korkularını ortaya çıkarmaktadır. Tasarımın ayna ve değişimin bir aracı olarak görülmesi, tasarım ve kültür ilişkisinin çeşitlendikçe pek çok değişim ve dönüşüme uğradığını göstermektedir. Bu dönüşüm, grafik tasarım, endüstriyel tasarım, mimarlık, dijital iletişim, öğretim tasarımı ve

ürün geliştirme gibi çeşitli alanlarda gözlemlenmektedir.

Günümüz tasarımlarında, kültürün teknolojiyle birlikte değerlendirilmesi kaçınılmaz bir öneme sahiptir. Diğer dönemlerden ayrı olarak, tasarımcının hedef kullanıcının teknolojik, estetik ve sosyo-kültürel özelliklerini göz önünde bulundurması giderek daha kritik hale gelmektedir. Çünkü tasarım bir değişim aracıdır ve tasarımcıların, toplumun değerlerini nasıl zayıflatacağını ya da destekleyeceğini bilmesi gerekir (Popovic, 2002: 400). Dolayısıyla kültürün aktarımı, eserler ve tasarımlar aracılığıyla gerçekleşmektedir. Kullanıcılar, aynı ürünler ve tasarımlarla etkileşimde bulundukça yaşam tarzları da benzerlik göstermektedir (Zec, 2002: 36). Bu bağlamda tasarım, içinde faaliyet gösteren sistemin etkili bir iletişim aracı olarak değerlendirilmektedir.

Tasarım ve kültür arasındaki ilişki, günümüzde iletişim kanallarının, özellikle televizyon, internet ve medyanın varlığıyla küresel ölçekte genişlemiştir. Bu genişleme, sadece somut etkilerle sınırlı kalmamakta, aynı zamanda kültürel, sosyal, ekonomik ve küresel sonuçları da beraberinde getirmektedir. Tasarım açısından, neo-liberal küreselleşme hareketlerinin yükselişiyle birlikte, tasarımların standartlaştırılması yoluyla toplumların kültürel olarak homojenleşmesi söz konusu olmaktadır. Her ne kadar kültürel farklılıkların, zorunlu olarak tasarımları yönlendirileceğini belirten çalışmalar olsa da (Van Raalj, 2005: 269); tasarımların kültürel kodlardan soyutlanmasının toplumları homojen hale getirebileceğini öne süren görüşler de bulunmaktadır (Zen, 2002: 38). Bu iki zıt fikir, tasarım ve kültür ilişkisinin farklı bağlamlarda ele alınmasını yansıtarak, konunun geniş bir perspektif içinde ele alındığını göstermektedir. Özellikle teknolojinin etkisi sonucu küreselleşmenin artmasıyla, kültürel yaklaşımların yerine evrensel özelliklerin öne çıkarıldığı tasarımlar daha fazla önem kazanmaktadır. Bu durum, tasarımlara farklı açılardan yaklaşmak için görsel olarak tasarımları doğru şekilde okuma bilincinin geliştirilmesinin önemini vurgulamaktadır. Tasarımların evrensel ve kültürler arası etkileşimini anlamak, tasarım dünyasında çeşitliliği ve anlam katmanlarını değerlendirmek için gerekli hale gelmektedir.

Tasarımın kültür ile ilişkisi farklı perspektiflerden değerlendirildiğinde, birbirine bağlı bir dizi etkileşimle şekillenmiştir. Bu etkileşimi temel alan başlıca yaklaşımlar şu şekilde açıklanabilir:

- Tasarım, renk, form ve desen gibi görsel unsurlar aracılığıyla estetik tercihlerini yansıtarak şekillenmektedir. (Estetik ve görsel kültür)
- Tasarım, geçmiş sanatsal ve kültürel mirası yansıtarak kültürel bağlam içinde anlam kazanmaktadır. (Tarih ve gelecek)
- Tasarım kültürün sembollerini kullanarak iletişim kurmakta ve bu semboller

kültürel anlamları ifade etmektedir. (İletişim ve semiyotik)

- Tasarım, teknolojik gelişmelerle evrim geçirerek kültürdeki çağdaş değişimleri yansıtmaktadır. (Teknoloji ve modernizm)
- Tasarım farklı kültürlerin özelliklerini yansıtarak kültürel çeşitliliği yansıtabilmektedir. Kültürel çeşitlilik, tasarımın evrenselliğini ya da yerelliğini etkileyebilmektedir. (Kültürel çeşitlilik)
- Kültürdeki tüketim alışkanlıklarını yansıtmakta ya da etkilemektedir. (Tüketim kültürü)
- Tasarım ve kültür arasındaki ilişki, tasarımın kültürü nasıl yansıttığını, kültürün tasarımı nasıl etkilediğini ve bu etkileşimlerin toplumun estetik, sosyal ve kültürel anlayışını nasıl şekillendirdiğini anlamak; tasarım kültürü yaklaşımının incelenmesini gerektirmektedir.

2. TASARIM KÜLTÜRÜ VE TASARIM OKURYAZARLIĞI

2.1. Tasarım Kültürü ve Önemi

Tasarım kültürü, bir toplumun veya bireylerin tasarım ve estetikle ilgili değerlerini, normlarını ve anlayışlarını içeren dinamik ve sürekli gelişen bir kavram olarak ortaya çıkmıştır. Bu kavram, tasarımın sadece estetik bir ifade biçimi olmadığını, aynı zamanda toplumun çevresindeki dünyayı nasıl algıladığı ve onunla nasıl etkileşime girdiği ile de ilgilenmektedir. Estetik değerler arasında yer alan oran, uyum ve denge, tasarım kültüründe önemli bir role sahiptir. Bu değerler, izleyicilerde duygusal tepkiler uyandıran ve görsel olarak çekici tasarımların oluşturulmasına rehberlik eden unsurları içermektedir. Her ne kadar tasarım, pratik işleve yönelik bir süreci kapsasa da; tasarım kültürü daha çok, tasarımın sembolik ve kültürel önemine odaklanarak, insanlarda kişisel ve kolektif duygular uyandıran anlamlar ve mesajlar iletebileceğini vurgulamaktadır. Tasarımın davranışları şekillendirme, tutumları etkileme ve toplumda olumlu değişim yaratma gücüne odaklanmaktadır. Bu nedenle tasarım eğitimi ve bilincinin geliştirilmesi önem taşımaktadır. Eğitim ve farkındalık ile bireyler, etkili tasarımcılar olmak ve çalışmalarıyla anlamlar yaratmak için; gerekli bilgi, beceri ve bakış açılarını kazanmalıdır. Farklı bakış açıları ve deneyimler, tasarım sürecine katkı sağlayarak bu süreci zenginleştirmekte ve daha yenilikçi çözümlerin ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır.

2.2. Tasarım Okuryazarlığı Kavramı

Okuryazarlık kavramı artık sadece metin okumaya dayalı değil, aynı zamanda anlam

iletmenin farklı yollarının bir araya getirildiği yetkinliğin ifadesi için kullanılmaktadır. Artık kullanılan materyallerin çeşitliliği okuryazarlıkta, kağıt sayfası ile dijital ekran arasındaki fark gibi grafik ve dijital tasarım araçlarının kullanımı ile bağlantılıdır. Okuryazarlığın yaygın kullanımı, çeşitli kavramların doğmasına neden olsa da temelde farklı araçlar kullanarak iletişim kurma prensibine dayanmaktadır. Bu durum yeni teknolojilerin etkisiyle metin formatlarının gelişmesi ve kullanılan iletişimin bir parçası olarak nasıl iletişim kurulduğuyla ilişkilendirilmektedir. Bu nedenle birçok yeni okuryazarlık türlerini kapsaması amacıyla çoğulluğu vurgulayan "çoklu okuryazarlık" (Cope ve Kalantzis 2000; Snyder 2002), "metamedya okuryazarlığı" (Lemke, 1998) gibi okuryazarlıklar ortaya çıkmıştır. Kellner (2002: 163), çoklu okuryazarlık kavramının birçok okuryazarlığa işaret ettiğini, ortaya çıkan yeni bilgilere erişmek, onları yorumlamak, eleştirmek için farklı okuryazarlıklara ihtiyaç olduğunu belirtmiştir. Ancak bu yaklaşımın kavram karmaşasına yol açabileceğini belirten çalışmalar da bulunmaktadır (Kress, 2003). Bu bağlamda, yeni okuryazarlık türleri disiplin içinde ele alınmalı ve değerlendirilmelidir.

Özellikle 21. yüzyılın etkisiyle okuryazarlık yeterliliklerinin yeniden ele alındığı pek çok çalışma bulunmaktadır. Bu araştırmalar, okuryazarlığın dijital nesille etkileşime geçtiğinin ve onları doğru yönlendirmenin metodolojisine yönelik alternatif arayışlar içerisindedir. Çünkü yeni okuryazarlık biçimleri 'okuma' bilgiye erişim, 'yazma' ise içerik üretim ya da ifade etme şeklinde dönüşmektedir. Bu nedenle içinde bulunduğumuz yüzyılın yeterlilikleri, farklı özelliklere odaklanmaktadır. Dolayısıyla teknoloji ve okuryazarlığın bir arada değerlendirildiği ve dijital yeterliliklerin vurgulandığı kavramlar gündeme getirilmiştir (Erstad, 2010: 57). Çünkü sosyal ve kültürel değişimin hızlandığı dönemlerde nesiller arasında, sürekli ve kademeli geçişin izin verdiğinden daha hızlı bir değişim söz konusu olmaktadır. Bu değişim, farklı okuryazarlıkların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Çünkü okuryazarlık, artık sadece metinlere bağlı kalmak yerine, farklı disiplinlerle ilişkilendirilmektedir. Bu disiplinlerden biri olarak, insan yaşamında geniş bir yer kaplayan tasarım alanı, bu algılama biçimini tasarım okuryazarlığı kavramıyla ilişkilendirmiştir. Bu anlamda "okuyabilmek" anlamına gelen okuryazarlık kavramı, tasarım ile birlikte kullanılarak "tasarım okuryazarlığı" kavramını beraberinde getirmiştir. Bu kavram yaygın olarak, tasarım odaklı düşünme çerçevesinde gelişen tanımlara dayanmaktadır. Tasarım odaklı düşünme ise, bir posterden bir web sitesine kadar her şeyin nasıl tasarlandığını anlama, tartışma ve değerlendirebilme yeteneğidir. Bu bağlamda tasarım okuryazarlığı tümevarımsal olarak; düşünme yeteneğini, ifade yeteneğini, problem çözme ve bağımsız düşünme yeteneğini içermektedir. Tasarım okuryazarlığı kavram olarak, tasarım eğitimindeki karmaşık hedef ve içerikler konusunu araştırmak ve ele almak için seçilmiştir (Nielsen ve Braenne, 2013: 1349). Hem sanat eserleri ve tasarımların hem

de görsellerin yaratılması ve anlaşılmasıyla bağlantılı bir kavram olarak değerlendirilmektedir (Heller, 2004: 20). Ayrıca tasarım okuryazarlığı sadece tasarımcılar için değil kullanıcılar, izleyiciler, tüketiciler olarak genel toplum için de bir yeterlilik olarak görülmüştür.

Tasarım okuryazarlığının kavram olarak kullanılması, eskilere dayansa da tasarım eğitiminin anahtarı olarak geliştirilmesi son yıllarda tasarımcıların ve eğitimcilerin dikkatini çekmiştir (Chen ve Lin, 2021: 32). Bu çok yönlü kavram, tasarımın çeşitli yönlerini kapsamaktadır. Tasarım okuryazarlığı, tasarım ilke ve uygulamalarını anlama ve bunlarla etkili bir şekilde etkileşim kurma becerisini ifade etmektedir. Bu etkili görsel iletişim için gerekli olan tasarımın görsel ve iletişimsel yönlerini anlamayı içermektedir. Dolayısıyla bu anlama becerisinin geliştirilmesi, eğitim ekseninde değerlendirilmesini gerektirmektedir.

3. TASARIM OKURYAZARLIĞI VE EĞİTİM İLİŞKİSİ

Tasarım okuryazarlığı, eleştirel boyutta sürdürülebilir toplumların gelişiminde rolü olan bir tasarım yetkinliği olarak kabul edilmektedir. Bu yetkinlik, sadece tasarımcılar için değil toplumun tamamını ilgilendiren bir kapsayıcılıkta olmakla birlikte, eğitim ile ilişkilendirildiğinde öğrencilerin tasarım uygulamalarında sorgulama, yeniden düşünme ve dönüştürme kapasitelerini geliştirmelerinin desteklenmesidir. Bu anlamda eleştirel tasarım okuryazarlığı, iç içe geçmiş kavramlara ve alanlara dayanmaktadır. Bu açıdan tasarım okuryazarlığının eleştirel yönüne odaklanan, sürdürülebilir toplumların gelişimi için eleştirel düşünme ve yaratıcılığı geliştirme üzerine yapılan araştırmalar giderek artmaktadır (Lutnæs, 2015: 1). Çünkü eleştirel düşünme, bir ürünün tasarım süreçlerini değerlendirmekten ziyade okul ya da öğrenme ortamının dışındaki dünyada karşılaşılan tüm tasarımların bir yansımasıdır. Özellikle tasarım eğitimi araştırmalarında, gelecek için sürdürülebilirliği teşvik etmek ve geleceğe yönelik küresel problemleri çözebilmek adına, genel eğitim içerisinde tasarım eğitiminin toplumun tümünü ilgilendirdiği düşüncesi ön plana çıkarılmıştır (Lutnæs, 2015: 1).

Tasarım okuryazarlığının gelişimini desteklemek için tasarım eğitiminde farklı düzeylerde hangi kriterlerin ele alınması gerektiği henüz formüle edilmemiştir. Ancak bu konuda yapılacak çalışmaların sonuçlarının, toplumsal perspektifin yanı sıra eğitim uygulamalarında ve politikalarında daha spesifik değişiklikler için yararlı olacağı düşünülmektedir. Bu amaçla tasarım okuryazarlığının gelişimine yönelik, eğitimsel bir bakış açısı dile getirilmiştir. Tasarım okuryazarlığı temelinde, ilköğretimden üniversiteye kadar tasarım eğitimi ve kazanımları hakkında daha iyi bilgi sunma, tasarım eğitimcilerinin kalitesini

artırma, tasarımla iletişime geçen tüketicileri eğitme ve sonuç olarak insan merkezli, yaratıcı bir toplumun hedeflerini geliştirme ihtiyaçları yatmaktadır.

Okuryazarlık genellikle okuma ve yazma becerisi anlamına gelmektedir. Tasarım okuryazarlığı ise tasarım yapmaktan çok bir tasarımı anlama ve değerlendirebilme ile ilişkilidir. Bu ilişki Berger'in (2020: 10) "Görme Biçimleri"nde belirttiği şekliyle görme ve bakma edimleri, görünen şeylerin insan deneyimine nasıl anlam kattığı ve değerlendirildiği ile ilgilidir. Bu açıdan tasarım okuryazarlığı, tasarımların insan deneyimlerinde nasıl anlamlandırıldığına odaklanmaktadır. Dolayısıyla şu konulara paralel gelişmektedir:

- Tasarlanmış şeylerle ilgili soru sorma yeteneği
- Tasarımcıların aslında ne yaptığı ya da ne anlatmak istediğini anlama
- Stil ve estetiğin neden önemli olduğunu kavrama
- Tasarlanan herhangi bir şeyin kendi bağlamı içinde eleştirmenin temellerini öğrenme
- Kötü ve iyi tasarımın nedenlerini anlama.

3.1. Tasarım Okuryazarlığı Gelişiminde Eğitim Stratejileri

İnsan yaşamındaki gelişmeler, küresel ve yerel boyutta sosyal yaşam ile ilgili pek çok soruna çözüm üretse de; daha kesin çözümler için sürdürülebilir kalkınmayı son yirmi yılda sıklıkla gündeme getirmektedir. Bu nedenle ilerlemenin ancak eğitimli zihinlere bağlı olduğu kabul edilen bir gerçektir. Sürdürülebilir toplumlarda ilerlemenin en etkili yolu eğitimsel gelişim olarak görülmektedir (Unesco, 1997). Bu eğitimsel gelişim ile farklı disiplinlere bağlı eğitim söylemleri arasında benzerlikler görülmektedir. Eğitimin her kademesinde anaokulundan üniversiteye kadar bu yetilerin geliştirilmesi vurgulanmaktadır (Lutnæs, 2020: 13). Bu nedenle toplum için, genel eğitim içinde tasarım eğitimi bulunduğumuz yüzyılın sorunlarıyla ilişkilendirilmektedir. Tasarım okuryazarlığı toplumun gelişimi için eleştirel düşünme ve yaratıcılığı geliştirme potansiyeline odaklanmaktadır. İlgili araştırmalar, öğrencilerin sorgulamaya yönelik tutumlarını içermektedir (Christensen, Hjort, Iversen ve Smith, 2018; Chen ve Lin, 2021; Nielsen ve Braenne, 2013; Pacione, 2010). Pacione (2010: 6) tasarım okuryazarlığını sorgulama, değerlendirme, fikir üretme, eskiz yapma ve ürün oluşturma gibi temel becerilere dayandığını belirtmiştir. Bu becerilerden biri ya da bir kaçı tasarım okuryazarlığı kapsamında ele alınabilir. Çünkü temel beceriler sadece tasarımcılar için değil, işi bir şey üretmek, çözüm bulmak, yeni bir yol keşfetmek olan herkes için geçerlidir. Bu nedenle tasarım pratiği geniş çapta düşünülmesi gerekilen yaygın okuryazarlık türleri içerisinde yer almaktadır.

Toplum yapısı değiştikçe onun gelişiminin sürdürülebilirliğini destekleyen tasarım okuryazarlığı çalışmaları artmaktadır. Tasarım okuryazarlığının farklı açılardan değerlendirilmesi için Oslo'da düzenlenen "2013 DRS//CUMULUS Design Learning for Tomorrow" Uluslararası Konferansı, tasarımcılar ve halk arasında iş birliğinin yapılabilmesi için herkesin tasarlanan dünyayı okuyabilmesi ve eleştirel üreticiler, tüketiciler olarak bu konuda beceri sahibi olmaları gerektiği belirtilmiştir. Bu nedenle tasarım okuryazarlığı, günümüzün tasarlanmış dünyasında okuma ve hareket etme yeteneğini sağlamalıdır (Bravo vd., 2022: 2). Bu becerilerin geliştirilmesi için tasarım okuryazarlığı tartışmaları, DRS2022 Konferansı'nda gündeme getirilmiştir. DRS2022 Konferansı'nda, Vadana (2022: 3) geleceğin öğretmenlerinin yeteneklerini artırmak amacıyla öğretmen yetiştirme programlarında eğitimde bir değişim başlatılması gerektiğini vurgulamıştır; sanat ve tasarım eğitimi alan öğretmen adaylarının eleştirel, yaratıcı ve uygulama olarak iş birlikçi düşünebilecek şekilde yetiştirilmelerine ihtiyaç duyulduğunu belirtmiştir. Böylece gelecekte ve öğretmenlerin yetiştirilmesinde yaratıcı, eleştirel düşünmeyi ve bağlantı kurma yeteneklerini besleyebilecek, problem çözmeyi teşvik eden, daha öğrenci merkezli yaklaşımların benimsenmesi ihtiyacı ön plana çıkmaktadır.

3.2. Tasarım Okuryazarlığı ve Tasarım Kültürü Eğitimi

Tasarım kültürü bağlamında tasarım okuryazarlığı, tasarımın ilke ve uygulamalarına ilişkin çok yönlü bir kavrayışın yanı sıra tasarımın kültürel yönleriyle ilgilenme ve bunları kavrama becerisini de kapsar. Bu beceri, tasarımın iletişim yönüne odaklanarak eleştirel düşünmeyi ön plana çıkarmaktadır. Dolayısıyla eleştirel düşünme, kültürel anlayış ve küresel perspektifler sunarak sürdürülebilir, etik ve kültürel açıdan zengin tasarımların ve fikirlerin yaratılmasına katkıda bulunan bireylerin yetiştirilmesini desteklemektedir.

Tasarım okuryazarlığı, sürdürülebilir toplumların gelişimi için tasarım yetkinliği olarak görülmektedir. Bu yetkinlik sadece somut bir tasarım ortaya koymak değil, tasarım uygulamalarını sorgulama, yeniden düşünme ve dönüştürme becerilerinin geliştirilmesine odaklanmaktadır. Bu nedenle eleştirel tasarım okuryazarlığı, iç içe geçmiş kavramlar ve araştırma alanlarına dayanmaktadır. Bu alanlar içerisinde, eleştirel düşünmeyi sistematik olarak ele alan tasarım tabanlı eğitim programları ön plana çıkmaktadır. Bu nedenle tasarım okuryazarlığı yetileri kapsamına giren beceriler, örgün eğitim programında yer alan tasarım tabanlı eğitim faaliyetleri ve kazanımlarını kapsayan programlar içerisinden belirlenmiştir.

Tasarım, eğitimin içerisinde farklı öğrenim kademelerinde yer alabilmektedir. Üniversite düzeyinde sanat eğitimi kapsamında uygulama ve pedagojik derslerin yanı sıra tasarımla ilintili ders içeriklerine yer verilmektedir. Yükseköğretim programlarında yer alan

tasarım kültürü dersi kazanımları ve içeriği bağlamında paralellik göstermektedir. Bu ders içeriğinde, kazanımlar dikkate alınarak bir eğitim içeriği hazırlanmıştır. Bu derse ait başlıca kazanımlar şu şekilde verilmiştir:

- Tasarım disiplinin tarihsel süreci hakkında bilgi edinme
- Tasarım kültürü ve diğer disiplinler ile arasında bulunan ilişkiyi anlama ve yorumlama becerisine sahip olma
- Örnek tasarımlar üzerinden farklı disiplinler arasında ilişki kurma
- Tasarım türleri hakkında bilgi sahibi olma
- Tasarımın tarihsel süreçleri ile sosyal, kültürel, ekonomik ve politik koşullar arasında ilişki kurma
- Tasarımın gelişiminde etkili olan önemli tarihi olayları kavrama
- Örnekler üzerinden eleştirel düşünme becerisi kazanma
- Yeni bakış açıları geliştirme
- Analiz etme yetisi kazanma
- Tasarım alanında insan ve toplum odaklı düşünme becerisi kazanma
- Topluma ve insana duyarlı bakış açısının tasarım alanında kullanımını kavrama
- Çevreye duyarlı tasarımların üretilmesi gerekliliğini kavrama

Bu kazanımlar için derste tasarım, tasarım tarihi, tasarım ve eğitim ilişkisi, tasarımların eleştirel olarak incelenmesi ve örnekler üzerinden değerlendirilmesini içeren bir programa yer verilmiştir. Böylece tasarım okuryazarlığı konusunda, tasarımın pedagojik açıdan değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

Tasarım okuryazarlığı becerileri, tasarım disiplinleri kapsamında çeşitli becerilerle gruplandırılabilir. Ancak kavramın genel olarak ele alındığı bu araştırmada estetik anlayış, görsel iletişim yeteneği problem çözme becerileri gibi temel yeteneklere odaklanılmıştır. Tasarım okuryazarlığında odaklanılan başlıca konular, şu şekilde sıralanabilir:

Tasarımı anlama yeteneği: Tasarlanmış nesneleri, eserleri ve görselleri anlamak, estetik unsurlarını çözümlemek ve tasarımların görünen anlamının dışında yan anlamlarını kavramayı içermektedir. Tasarımcıların kararlarını anlamak, bir tasarımın ortaya çıkışındaki düşünsel süreci değerlendirmek, estetik ve stilin önemini kavramak, tasarımda güzellik ve tarzın kullanılmasının nedenlerini anlamak, estetik tercihlerin tasarım üzerindeki etkilerini değerlendirmek gibi yetileri temsil etmektedir.

Eleştirel düşünme ve değerlendirme: Tasarımların güçlü ve zayıf yönlerini analiz etmeyi ve objektif bir perspektifle değerlendirmeyi kapsamaktadır. Ayrıca tasarımın bağlam içerisindeki etkisini değerlendirme ve analiz etmeye dayanmaktadır.

Fikir üretme ve yaratıcılık: Yaratıcı düşünceyle tasarım problemlerine çözümler üretebilme, özgün ve etkili tasarım fikirleri geliştirebilme yeteneğini içermektedir.

Problem çözme becerisi: Tasarım süreçlerinde karşılaşılan sorunlara çözüm üretebilme, tasarım problemlerini etkili bir şekilde çözebilme yeteneğini ifade etmektedir.

İletişim becerileri: Tasarımları etkili bir şekilde iletebilme, tasarımlarıyla izleyiciler arasında etkileşim kurabilme, bir tasarımın kullanıcılar ya da izleyiciler üzerindeki etkisini anlama becerisini içermektedir.

Görsel ve iletişimsel yönleri anlama: Tasarımın görsel ve iletişimsel unsurlarını anlama; renk, kompozisyon, tipografi gibi görsel unsurları ve tasarımın iletişim amacını değerlendirme yeteneğini ifade etmektedir.

Sürdürülebilir tasarım ve toplumsal perspektif: Sürdürülebilir tasarım ilkelerini anlama ve uygulama, çevre dostu tasarımın prensiplerini anlama ve tasarım süreçlerine entegre etme yeteneğini içermektedir. Tasarımın toplum üzerindeki etkilerini değerlendirmek, tasarımın toplumsal, kültürel ve etik boyutlarını anlamak ve bu perspektifleri tasarım süreçlerine dahil etmek anlamına gelmektedir.

4. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Araştırmanın amacı, tasarım kültürüne yönelik ders içeriğinin öğrencilerin kültürel bağlamda tasarım okuryazarlık becerilerini geliştirebilecekleri bilgi ve yetilere katkısının araştırılmasıdır. Sanat ve tasarım alanı ile ilişkili öğrencilerin, tasarımlarına yönelik fikir oluşturmaları, tasarımlarda kullanılan görsel ögeler arasında bağlantı kurmaları, yorumlamaları ve eleştirel yaklaşım çerçevesinde değerlendirmeleri açısından önem taşımaktadır. Digranes ve Nielsen (2012: 1350)'in belirttiği gibi, tasarım eğitiminin farklı düzeylerde incelenmesi, söylemleri ve çeşitli fikirlerin eğitim önceliklerini nasıl etkilediğini ortaya çıkarmaktadır. Özellikle çağın teknoloji ile donatılmış görsel imgelerinin karmaşık yapısı sanat ve tasarım tabanlı eğitimcilerin yetiştirilerek toplumun genelinde bu bilincin desteklenmesi açısından önemli görülmektedir. Araştırmada, tasarım kültürü dersi kapsamında tasarım okuryazarlığının kuramsal özellikleri göz önünde bulundurularak oluşturulmasına dikkat edilmiştir. Böylece tasarım okuryazarlığı yaklaşımında benimsenen becerilerinin tasarım kültürü dersi kazanımlarıyla uyumlu olarak katkısı araştırılmıştır.

5. YÖNTEM

Araştırmada, tasarım kültürü eğitiminin tasarım okuryazarlığı becerileri üzerindeki etkisi değerlendirilmiştir. Bu amaçla tasarım okuryazarlığını içeren ilgili literatür detaylı olarak incelenmiştir. Betimsel nitelik taşıyan araştırma çerçevesinde, nitel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Nitel araştırma, katılımcıların bağlamını ve öznel yorumlarını vurgulayan, daha derin içgörü ve anlamları ortaya çıkarmayı amaçlayan bir yaklaşım olarak belirtilmektedir (Creswell ve Miller, 2000: 126). Ayrıca araştırmacının esnek olmasını, toplanan verilere göre araştırma sürecini değerlendirmesini ve verilerin analizinde tümevarıma dayalı yaklaşım benimsenmesini gerektirmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2006: 39). Nitel araştırma yöntemleri; görüşmeler, odak grupları, gözlemler gibi çok çeşitli teknikleri kapsayarak, insan deneyimlerinin ve sosyal olguların zenginliğini ve karmaşıklığını derinlemesine incelenmesine olanak sağlamaktadır. Nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji araştırma deseni kullanılarak, bireylerin yaşadıkları deneyimler aracılığıyla bir olgunun anlaşılması amaçlanmıştır. Fenomenoloji (olgu bilim) araştırmalarında, derinlemesine inceleme esas alındığından araştırma desenine uygun örneklem büyüklüğü 3 ile 10 arasında kabul edilmektedir (Creswell, 2017: 157). Yıldırım ve Şimşek (2006: 70), bu araştırma deseninde katılımcı sayısının 10'u geçmemesi gerektiğini belirtmektedir. Bu nedenle araştırmada amaçlı örneklem büyüklüğü 10 katılımcı ile sınırlandırılmıştır. Bu araştırma deseni, daha az yapılandırılmış görüşme stratejilerin incelenmesini içermektedir; görüşülen kişi, anlam oluşturma sürecinin aktif katılımcısıdır. Bu amaçla yarı yapılandırılmış görüşme tekniği veri toplama aracı olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın kuramsal temellerine bakıldığında; tasarım okuryazarlığının tasarım ve kültür ile değerlendirildiği görülmektedir. Bu kavram eğitim bağlamında; içeriği ve kazanımları incelendiğinde tasarım kültürü dersi ile ilişkilendirilmiştir. Bu amaçla tasarım kültürü dersi alan resim-iş öğretmenliği lisans programı öğrencileri araştırmanın örneklem grubunu oluşturmaktadır. Araştırmanın amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenen örneklem grubuyla görüşme yapabilmek için gerekli etik kurul onayı alınmıştır. Araştırmanın güvenirliğini desteklemek için açık uçlu sorulara verilen yanıtlardan doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Bir durum hakkında derinlemesine inceleme yapmak ve çeşitli açılardan değerlendirilmesi esas alındığından betimsel bir yaklaşım benimsenmiştir. Bu amaçla toplanan veriler içerik analizi yöntemi ile temalara ayrılarak verilen yanıtlar değerlendirilmiştir. Veriler değerlendirilirken birbirine yakın veriler belirli gruplar altında kategorilere ayrılmış ve temalar ortaya çıkarılmıştır, ulaşılan temalar mevcut veriler ile değerlendirilmiştir. Sonuçların analiz edilmesi için birbirine benzeyen belirli kavramlar bir araya getirilerek anlaşılabilir bir düzen içerisinde yorumlanmıştır (Yıldırım ve

Şimşek, 2006: 42). Elde edilen bulgular ışığında, tasarım kültürü eğitimin tasarım okuryazarlığına etkileri betimsel olarak analiz edilmiştir.

6. BULGULAR

Araştırma kapsamında, veri toplama tekniği olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu örneklem grubuna yazılı olarak iletilmiştir. Literatürde konu ile ilgili odak noktalara değinilen beş sorudan oluşan görüşme formu, 10 katılımcı (f=10) tarafından yanıtlanmıştır. Etik izin ve onayları alınan yarı yapılandırılış görüşme formu, yazılı olarak katılımcılara bir saat süre verilerek uygulanmıştır. İç-geçerliğin sağlanması için katılımcı isimleri yerine kodlar kullanılmıştır. Yöntem çerçevesinde soruların yönlendirici ve sınırlandırıcı olmamasına önem verilmiştir. Her bir soru kökünde kuramsal çerçeve dikkate alınmış ve araştırmaya bağlı olarak "Tasarım kültürü dersinin katkıları", "Tasarım kültürü ders içeriğindeki etkili konular", "Eleştirel değerlendirme becerileri", "Görsel öğeler arasında bağlantı kurma", "Öğrenilenlerin uygulanması" olarak beş tema belirlenmiştir. İç-güvenirliğin sağlanması için veri analizinde veriler sayısallaştırılarak frekans değerleri dikkate alınmıştır. Her tema kapsamında verilen yanıtların sıklığı ve geçerliği incelenmiş ve tekrarlanan ifadelerin frekanslarına göre bir araya getirilen ifadelerden kategorilere ulaşılmıştır. Verilerin çokluğu nedeniyle sorulara verilen yanıtlar, verileri azaltma ve dönüştürme için kategoriler halinde ele alınmıştır. Araştırmanın güvenirliğini desteklemesi amacıyla kategorilerde frekans değeri dikkate alınarak, katılımcı ifadelerinden birebir doğrudan alıntılara yer verilmiştir.

Tablo 1. *"Tasarım kültürü dersinin katkıları" Temasına İlişkin Bulgular*

Kategori	**Frekans**
Estetik Gelişim ve Çoklu Bakış Açısı	3
Tasarım Bilinci ve Bilinçli Tasarım Düşünme	5
Tarihsel ve Kavramsal Bilgi Edinme	4
Kapsamlı Tasarım Bilgisi ve Tasarım Okuma Becerileri	4
Mimari ve Nesne Analizi	2
Ürünlerin Mesajlarını Okuma ve Eleştirel Tasarım İnceleme	2

Tasarım okuma becerilerine katkısı temasında (Tablo 1), tasarım kültürü dersinin tasarım okuryazarlığı becerilerine olağan katkıları farklı boyutlarıyla değerlendirilmiştir. Katılımcıların estetik anlayışlarını geliştirme ve tasarımları çoklu bakış açısı ile

değerlendirme, tasarım bilinci oluşturma ve bilinçli bir şekilde inceleme, tasarım kavramının tarihsel evrimini, sanat-zanaat ilişkisini ve farklı tasarım türlerini kavrama becerileri kazandırdığı belirtilmiştir. Ayrıca mimari ve nesne analizi ile öğrencilere gördükleri tasarımları analiz etme becerisi kazandırdığı görüşü belirtilmiştir. Tüm bu unsurlar tasarım okuma becerileri kategorisi altında tasarım kültürü dersinin okuma katılımcıların tasarım okuma becerilerini geliştirmeye yönelik kapsamlı bir etki sağladığını göstermektedir. Bu görüşlere ilişkin örnek katılımcı yanıtı aşağıda verilmiştir.

"Tasarım kültürü dersi, estetik anlayışımı geliştirmeme ve tasarımları daha derinlemesine anlamama yardımcı oldu. Ayrıca farklı akımları ve tarihsel bağlamları öğrenerek geniş bir perspektif kazandım" (Ö1).

Tablo 2. *"Tasarım kültürü ders içeriğindeki etkili konular" Temasına İlişkin Bulgular*

Kategori	**Frekans**
Temel Tasarım Kavramları ve Teorileri	1
Tasarım Felsefesi, Akımlar ve Sanat Analizi	8
Tasarımı Etkileyen Unsurlar ve Felsefi Bakış Açıları	1
Yaratıcılık ve Analiz	3
Tasarım ve Kültürün Etkileşimi	1

Tablo 2' de görüldüğü üzere temel tasarım kavramları ve teorileri; tasarım felsefesi, akımlar ve sanat analizi; tasarımı etkileyen unsurlar ve felsefi bakış açıları; yaratıcılık ve analiz; tasarım ve kültürün etkileşimi gibi konuların tasarım okuma becerileri üzerinde etkili olduğu görüşü belirtilmiştir. Bu görüşlere ilişkin, örnek katılımcı görüşü aşağıda verilmiştir.

"Tasarımın tarihsel sürecini başından sonuna ve dönemsel olarak öğrendim. Önceki yüzyıllarda yapılmış olan tasarımları anlayıp birbirleri içerisinde ilişkilendirme ve şimdi günümüz modern tasarımlarını daha iyi yorumlayabilme becerimi geliştirdi" (Ö5).

Tablo 3. *"Eleştirel değerlendirme becerileri" Temasına İlişkin Bulgular*

Kategori	**Frekans**
Teorik Bilgiler ve Tasarım Akımları	1
Farklı Bakış Açıları ve Eleştiri Unsurları	2
Detaylı İnceleme ve Gözlem	2
Eleştirel Çözümleme ve Analiz	5
Sanat Akımları ve Kültürel Etkileşim	2

Tablo 3' te görüldüğü üzere, tasarımların eleştirel olarak değerlendirilmesine yönelik yanıtların tamamı olumlu görüş içermektedir. Verilen yanıtlar detaylı olarak incelendiğinde; temelde teorik bilgiler, tasarım akımları, farklı bakış açıları ve eleştiri unsurları, detaylı inceleme ve gözlem, eleştirel çözümleme ve analiz, sanat akımları ve kültürel etkileşim kategorilerine ayrılmıştır. Katılımcıların, dersin etkisiyle tasarımları detaylı ve eleştirel bir bakış açısıyla inceleme, analiz etme, kültürel bağlamda değerlendirme ve tasarım süreçlerini daha derinlemesine anlama becerilerini geliştirdiklerini belirtmişlerdir. Bu görüşlere ilişkin, örnek katılımcı görüşü aşağıda verilmiştir.

"Tasarımı incelerken sanat akımlarını ve diğer eleştiri unsurlarını göz önüne alarak eleştirebilmeyi öğrendim" (Ö5).

Tablo 4. *"Görsel öğeler arasında bağlantı kurma" Temasına İlişkin Bulgular*

Kategori	**Frekans**
Teorik Bilgi ve Uygulama Rolü	2
Görsel Değerlendirme	3
Kültürel Değerler ve Yorumlama	2
Tasarım Analizi ve İlişki Kurma	4
Kültürel Kodlar ve Anlam	2
Tarihsel Bağlam ve İlişkiler	2

Tablo 4' te görüldüğü üzere, görsel ögeler arasında bağlantı kurma ve kültürel kodları okuma konusundaki katkılar değerlendirilerek yanıtlanmıştır. Verilen yanıtların teorik bilgi ve uygulama, görsel değerlendirme, kültürel değerleri anlama ve yorumlama, tasarım analizi ve ilişki kurma, kültürel kodlar ve anlam bağlantıları kurma, tarihsel bağlam ve ilişkisel olarak değerlendirme etkilerinin olduğu görüşleri belirtilmiştir. Özellikle tasarım analizi ve ilişki kurma ifadesi (f=4) öne çıkmaktadır. Bu görüşlere ilişkin, örnek katılımcı görüşü aşağıda verilmiştir.

"Görsel ögeleri bir bütün halinde öğrenmiş bulunmaktayız. Bunlar arasında da bağlantı kurabilecek düzeydeyiz. Bu bağlantılarla beraber kültürel kodları sentezleyerek herhangi bir eseri incelememiz açısından büyük katkı sağladı." (Ö3)

Tablo 5. *"Öğrenilenlerin uygulanması" Temasına İlişkin Bulgular*

Kategori	**Frekans**
Tasarımları Yorumlama ve Eleştirme	1
Tasarım Amaçlarına Bilinçli Yaklaşım Geliştirme	4

Tablo 3'te görüldüğü üzere, katılımcıların tasarım kültürü dersinde öğrendiklerini kendi tasarımlarında nasıl uyguladıkları belirli kategorilere ayrılmıştır. "Tasarımları Yorumlama ve Eleştirme" kategorisi altındaki katılımcı (f=1), derste edindiği bilgileri kullanarak tasarımları üzerinde eleştirel bir bakış açısı geliştirdiğini belirtmektedir. "Tasarım Amaçlarına Bilinçli Yaklaşımı" kategorisi altındaki katılımcılar (f=4), tasarım amaçlarına daha bilinçli bir yaklaşım geliştirdiklerini ve tasarımlarını bu amaçlar doğrultusunda şekillendirdiklerini vurgulamaktadır. Katılımcıların bir kısmı (f=5) "henüz uygulamadım" şeklinde ifade etmiştir. Bu görüşlere ilişkin, örnek katılımcı görüşü aşağıda verilmiştir.

"Tasarımları yorumlamaya ve eleştirmeye, yapılma amacını sorgulamaya ve daha farklı nasıl yapılabilirdi düşüncesini oluşturdu." (Ö4)

7. SONUÇ

Araştırmada, tasarım kültürü eğitiminin tasarım okuryazarlığı becerilerine olan etkilerinin incelemesi amaçlanmıştır. Nitel araştırma yöntemleri kullanılarak elde edilen veriler, tasarım kültürü eğitiminin öğrencilerin tasarım okuryazarlığı becerilerine çeşitli boyutlarda katkı sağladığını göstermektedir. Katılımcı görüşlerine göre; tasarım kültürü dersi estetik gelişim, çoklu bakış açısı, tasarım bilinci, tarihsel ve kavramsal bilgi edinme, kapsamlı tasarım bilgisi, nesne ve tasarım analizi, ürünlerin mesajlarını okuma ve eleştirel tasarım incelemesi gibi alanlarda öğrencilerin becerilerini artırmıştır. Bu sonuçlar, tasarım kültürü eğitiminin tasarım okuryazarlığının temel unsurlarını güçlendirmede etkili araç olduğunu göstermektedir. Ayrıca, tasarım kültürü dersinin öğrencilere temel tasarım kavramları, tasarım felsefesi, akımlar ve sanat analizi, yaratıcılık ve analiz gibi konularda bilgi kazandırdığı belirtilmiştir. Bu durum öğrencilerin tasarım okuma becerilerini teorik bir temelde üzerine inşa etmelerine yardımcı olmuştur. Eleştirel düşünme becerileri açısından, tasarım kültürü eğitimi, öğrencilere teorik bilgiler, farklı bakış açıları, eleştiri unsurları, detaylı inceleme ve gözlem, eleştirel çözümleme ve analiz, sanat akımları ve kültürel etkileşim gibi unsurlar üzerinden tasarımları eleştirel bir perspektifle değerlendirme becerisi kazandırmıştır. Görsel ögeler arasında bağlantı kurma ve kültürel kodları okuma konusunda, teorik bilgi ve uygulama, görsel değerlendirme, kültürel değerleri anlama ve yorumlama, tasarım analizi ve ilişki kurma, kültürel kodlar ve anlam gibi alanlarda öğrencilere katkı sağladığı görülmüştür. Bu durum, öğrencilerin tasarım okuma becerilerini geliştirmelerine ve tasarımları kültürel bağlamda daha derinlemesine anlamalarına olanak tanımıştır. Katılımcıların, tasarım kültürü dersinde edindikleri kazanımları kendi tasarımlarında nasıl uyguladıkları incelendiğinde, tasarımları yorumlama, eleştirme ve tasarım amaçlarına bilinçli bir yaklaşımı benimseme

konularında gelişim gösterdikleri belirtilmiştir.

Sonuç olarak, araştırma tasarım kültürü eğitiminin tasarım okuryazarlığı becerilerinin geliştirilmesinde önemli rol oynayabileceğini göstermektedir. Tasarım eğitiminde, özellikle görsel iletişim ve kültürel bağlamın önemli olduğu günümüzde, bu tür ders ve içeriklerin geniş bir perspektif kazandırdığı ve tasarım anlayışlarını zenginleştirdiği söylenebilir.

Tasarım okuryazarlığı becerilerinin geliştirilmesi için estetik anlayış, çoklu bakış açıları ve tasarım bilinci gibi temel konulara tasarım tabanlı ders içeriklerinde vurgu yapılması önemli görülmektedir. Görsel analizler, pratik uyulama ve tasarım projeleriyle teorik bilgilerin pekiştirilmesi, öğrencilere gerçek dünya deneyimi kazandıracaktır. Eleştirel düşünme becerilerini güçlendirme için tasarım değerlendirme imkanları sağlanmalı, interdisipliner bir yaklaşım benimsenerek farklı bakış açıları sunulmalıdır. Böylece geleceğin toplumunu şekillendiren bireylerin tasarım odaklı düşünme becerileri desteklenecegi düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

Berger, J. (2020). Görme Biçimleri. (Y. Salman, çev.). İstanbul: Metis Yayınları

Bravo, Ú., Nielsen, L. M., Lutnæs, E., Bohemia, E., & Börekçi, N. A. (2022). Design Literacies: pasts, presents, and possible futures. in Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (Eds.), DRS2022: Bilbao, 25 June - 3 July, Bilbao, Spain. DOI: 10.21606/drs.2022.1065

Chen, Q., & Lin, S. (2021). Discussion on the Importance of Design Literacy to the Development of Fine Arts Education in Middle Schools. Proceedings of the 2nd International Conference on Language, Art and Cultural Exchange (ICLACE 2021). DOI: 10.2991/assehr.k.210609.007.

Christensen, K. S., Hjort, M., Iversen, O. S., & Smith, R. C. (2018). Understanding design literacy in middle school education: Assessing students' stance towards inquiry. International Journal of Technology and Design Education, 28, 1-22. DOI: 10.1007/s10798-018-9459-y

Cope, B., & Kalantzis, M. (Eds.). (2000). Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures. Psychology Press.

Creswell, J. W., & Miller, D. L. (2000). Determining Validity in Qualitative Inquiry. Theory Into Practice, 39(3), 124-130. DOI: 10.1207/s15430421tip3903_2

Creswell, J.W. (2017). Araştırma Deseni: Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları. 3. Baskı, Ankara: Eğiten Kitap Yayınevi.

Erstad, O. (2010). Educating the digital generation. Nordic journal of digital literacy, 5(1), 56-71.

Heller, S. (2004). Design Literacy Understanding Graphic Design (2nd ed.). New York: Allworth Press.

Kellner, D. (2002). Technological Revolution, Multiple Literacies and the Restructuring of Education. In I. Snyder (Ed.), Silicon Literacies, (pp. 154–169). London and New York: Routledge.

Kress, G. (2003). Literacy in the New Media Age (1st ed.). Routledge. DOI: 10.4324/9780203299234

Lemke, J. L. (1998). Metamedia literacy: Transforming meanings and media. In D. Reinking, M. McKenna, L. D. Laboo, & R. D. Kieffer (Eds.), Handbook of literacy and technology: Transformations in a Post-Typographic World. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Lutnæs, E. (2015). Imagining the unknown - Responsible creativity for a better tomorrow. FormAkademisk, 8(1). DOI: 10.7577/formakademisk.1404

Lutnæs, E. (2020). Empowering responsible design literacy. RChD: creación y pensamiento, 5(8), 11-22. DOI: 10.5354/0719-837X.2020.56120

Nelson, H. G., & Stolterman, E. (2012). The Design Way: International Change in an Unpredictable World (2nd ed.). Cambridge, MA; London: The MIT Press.

Nielsen, L. M., & Brænne, K. (2013). Design literacy for longer-lasting products. Studies in material thinking, 9, 1-9.

Pacione, C. (2010). Evolution of the mind: A case for design literacy. Interactions, 17(2), 6–11.

Popovic, V. (2002). Design activity structural categories. In N. Cross, H. Christiaans, & K. Dorst (Eds.), Analysing design activity. Chichester: John Wiley and Sons.

Snyder, I. (Ed.). (2002). Silicon literacies: Communication, innovation and education in the electronic age. Psychology Press.

UNESCO, (1997). Education for a sustainable future: A transdisciplinary vision for concerted action.

Van Raaij, F. W. (2005). Applied Consumer Behaviour. London: Longman.

Vanada, D. I., & Vanada, D. I. (2022). Dynamic learning: A learner-centered paradigm in art and design in Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (Eds.), DRS2022: Bilbao, 25 June - 3 July, Bilbao, Spain. DOI: 10.21606/drs.2022.268

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2006). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Zec, P. (2002). Lifestyle and Product Culture for a Global Age: Good Design. Innovation, Summer, 34-38.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 83-103
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 15.02.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 08.08.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1716877

GELENEKSELDEN DİJİTALE BASILI GRAFİK ÜRÜNLERİN YOLCULUĞU: AFİŞ, BROŞÜR, BİLET VE KİTAP ÖRNEĞİ

• Öğr. Gör. Aslı ÖZCAN KÖYLÜ* • Dr. Öğr. Üyesi Mustafa AKMAN**

ÖZET

İnsanoğlunun mesaj aktarma ihtiyacı, çeşitli iletişim araçlarının doğmasına sebep olmuştur. Mağara duvarlarındaki resimlerden dijital görsel tasarımlara kadar olan süreçte grafik tasarım teknik ve kavramsal açıdan evrim geçirmiştir. Grafik tasarımının kökeni olan duvar resimleri ve hiyeroglifler, Uzak Doğu'da ahşap baskı çalışmalarından günümüz baskı teknolojilerine evirilerek seri üretime dönüşmüştür. Araştırmada, bu geçiş sürecinden kısaca bahsedildikten sonra en sık üretimi yapılan basılı grafik ürünlerden afiş, broşür, bilet ve kitap çalışmalarına yer verilmiştir. Grafik ürünlerin yazılı ve görsel örnekleri döküman inceleme yöntemi kullanılarak ele alınmış, her başlığın geleneksel yöntemlerinden bahsedilerek örnekler yorumlanmış ve öngörüler paylaşılarak dijital tasarım sürecinin yolculuğu, teknoloji ile ilişkisi açıklanmıştır. Genç grafik tasarımcılar için geleneksel tasarım anlayışı ile günümüz tasarım anlayışı ve tüketimi alanında yaşanan değişimler ve tasarımın dijitalleşmesi konusunda farkındalık oluşturmak amaçlanmıştır. Sanayi Devrimiyle başlayan şehirleşme ve neticesinde, reklam değer kazanmış, yeni grafik ürünler hayatımızat girmiştir. Yeni ekonomik düzen ile sektörel rekabet artmış, grafik tasarım daha da kıymetli hale gelmiştir. Çalışma neticesinde, bilgisayar teknoloji ve yazılımlarının sunduğu dijitalleşmenin, grafik ürünün sergilenme biçimini değiştirdiği, grafik tasarımı popülerleştirdiği, hızlı, pratik, eğlenceli ve nitelikli tasarıma duyulan ihtiyacı arttırdığı gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Dijitalleşme, Dijitalleşen grafik tasarım, Gelenekselden dijitale tasarım, Dijital tasarım.*

* Necmettin Erbakan Üniversitesi, Meram Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, Grafik Tasarım Programı, asliozcan@erbakan.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7886-4827

** Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi, Gönen Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, Grafik Tasarımı Programı, makman@bandirma.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1163-7651

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 83-103
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 15.02.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 08.08.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1716877

THE JOURNEY OF PRINTED GRAPHIC PRODUCTS FROM TRADITIONAL TO DIGITAL: EXAMPLE OF POSTERS, BROCHURES, TICKETS AND BOOKS

• Lec. Aslı ÖZCAN KÖYLÜ* • Asst. Prof. Mustafa AKMAN**

ABSTRACT

The need for message transmission by human beings has led to the emergence of various communication tools. Throughout the process from cave wall paintings to digital visual designs, graphic design has evolved both technically and conceptually. Originating from cave paintings and hieroglyphs, which are the roots of graphic design, it has evolved from woodblock printing in the Far East to modern printing technologies, turning into mass production. In the research, after briefly discussing this transition process, emphasis is placed on the most frequently produced printed graphic products such as posters, brochures, tickets, and book works. Graphic product examples, both written and visual, were examined using the document analysis method. Traditional methods of each title were discussed, examples were interpreted, and predictions were shared, explaining the journey of digital design process and its relationship with technology. The aim was to create awareness among young graphic designers about the changes in traditional design understanding, current design understanding, and consumption, as well as the digitalization of design. With the onset of urbanization during the Industrial Revolution, advertising gained value, and new graphic products entered our lives. With the new economic order, sectoral competition increased, making graphic design even more valuable. As a result of the study, it was observed that the digitalization offered by computer technology and software has changed the way graphic products are displayed, popularized graphic design, and increased the need for fast, practical, enjoyable, and high-quality design

Keywords: *Digitization, Digitized graphic design, From traditional to digital, Digital design.*

* Necmettin Erbakan University, Meram Vocational School, Design Department, Graphic Design Program, asliozcan@erbakan.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7886-4827

** Bandırma Onyedi Eylül University, Gönen Vocational School, Design Department, Graphic Design Program, makman@bandirma.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1163-7651

1. GİRİŞ

Sanayi (endüstri) Devrimi sonrası insanların bir araya gelerek büyük kentler oluşturması etkili görsel tasarımlara olan ihtiyacı ortaya çıkarmış ve grafik tasarımı hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir. Kalabalık yerleşim yerlerinde insanların yeni markalar yaratması, sosyal etkinlikler düzenlemesi, bunların tanıtılması ve pazarlanması, kentlerde yönlendirilmeye ihtiyaç duyması gibi nedenlerle grafik ürünlere olan ihtiyaç artmıştır. Bu ihtiyaçların sonucu olarak ortaya çıkan ürünler ise günlük hayatta kullandığımız veya farkında olmadan isteklerimizi gerçekleştirmemizi sağlayan grafik ürünlerdir. Mağara duvarlarından başlayan mesaj iletme kaygısı günümüze kadar çeşitlenerek gelmiştir. Ulaşılan son nokta ise mesajların hedef kitleye hem basılı hem de dijital alanlar aracılığıyla görsel olarak iletilmesidir. Endüstrileşme ile büyük şehirlerde oluşan yeni kültür, tüketim toplumunu meydana getirmiştir. Şehirlerde hızlı üretim ve tüketim zincirinin oluşması rekabet ortamını beraberinde getirmiş, buna bağlı olarak reklamcılık sektörü gelişmiştir. İnsanlar, kapitalist sistem içerisinde kendilerini birey ve toplumun tüketim arzusu ile var ederek tüketim gücüne göre sınıflandırmaya itmektedir (Pilici, 2021: 335). Bu yeni düzen, hız kavramından beslenerek daha fazla tüketmeye, küreselleşmeye, buna bağlı olarak kurumsallaşmaya yönlendirmektedir. Tüketim toplumunun devamlılığında reklamcılığın, dolayısıyla grafik tasarımın çok büyük bir rolü bulunmaktadır.

Toplum, varlığını sürdürdüğü coğrafya içerisinde gerçekleşen olaylardan etkilenir ve bu olaylar karşısında çeşitli tepkiler ortaya koyar. Grafik tasarım bu olay ve tepkileri ölçerek kendisini günceller, eğitir ve en doğru çözümü sunar. Özellikle pandemi dönemi sonrası yaşam, eskisinden çok daha farklı noktalara evirilmiş ve insan yaşamı yeni bir döngüye girmiştir. Pandemiden önce de gündeme gelen dijitalleşme, pandemi zamanı kapanma süreci ile bireylerin sorgulama ve yeni düzen arayışına çok büyük destek sağlamıştır. Dijitalleşme, bu sebeple son yıllarda hız kazanmış ve pek çok sektörde, birçok meslek grubunu dönüştürmüş ve değiştirmiştir. Bu değişiklikler, grafik tasarım alanını da etkilemiş ve tasarımcısını/üreticisini sürecin takipçisi haline getirmiştir.

Araştırmada betimsel tarama modeli ve doküman inceleme ile veriler elde edilmiştir. "Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar. Bu analiz, tek başına bir veri toplama yöntemi olabileceği gibi diğer veri toplama yöntemleri ile birlikte de kullanılabilir" (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 217). Betimsel tarama modeli belirli bir zaman diliminde yazılı ve görsel veriler toplanarak mevcut durumu açıklamak amacıyla bol örnekler ile yapılan çalışmalardır (Kaptan, 1995: 59). Araştırma örneklemi olarak günlük hayatta geçmişten günümüze en sık rastlanılan dört grafik ürün üzerinden gidilmiştir. Bunlar sırasıyla afiş,

broşür (el ilanı), kitap (kitapçık) ve bilet tasarımlarından oluşmaktadır. Bu ürünlerde özellikle dijital teknolojilerdeki gelişmelere bağlı olarak son çeyrek yüzyıla daha fazla odaklanılmıştır. Elde edilen yazınsal ve görsel veriler yorumlanarak yeni bulgular ve öneriler paylaşılmaya çalışılmıştır. Bu araştırma, örnek grafik ürünler üzerinden dijitalleşme sürecini inceleyerek günümüze kadar olan sürecin derlenmesi ve gelecek üzerine çıkarımlar yapılması bakımından önem arz etmektedir.

2. GRAFİK TASARIM VE GELENEKSELDEN DİJİTALE UZANIŞ

Grafik tasarım kısaca, paylaşılmak istenen mesajın yaratıcı bir şekilde görsel olarak çözümlenmesi ve hedef kitleye aktarılması sürecidir. Bu noktada tasarımcının mesajı veya problemi, çağdaş bir beğeni anlayışı içerisinde yine zamanın çağdaş araçlarıyla sunması gereklidir. Becer'in de dile getirdiği gibi bu yüzden tasarımcı yeni eğilimleri, teknolojik gelişmeleri, yaşadığı dönem içerisindeki tartışmaları sanatsal, politik, sosyolojik gibi sorunları yakından takip edip izlemelidir (Becer, 2015: 34-35).

Grafik tasarım özellikle günümüzde çok geniş bir alana yayılmaktadır. Bu çeşitlilik, tasarımcıları bir alanda uzmanlaşmaya yönlendirerek birçok konu hakkında bilgi sahibi olmaya itmektedir. Grafik tasarım dinamik bir yapıya sahiptir ve tasarımcıların kendilerini sürekli öğrenmeye ve gelişmeye açık hale getirmesini talep etmektedir. Aksi takdirde tasarımcılar çağın gerisinde kalmış ve günün problemlerine cevap veremeyen, kusurlu tasarımlar üreteceklerdir. Grafik tasarımcı ister basılı alanda ister dijital alanda üretim yapsın, asıl odak noktası, görsel iletişimi doğru bir şekilde çözümlemesidir. Bu noktada Uçar'ında ifade ettiği gibi tasarımcının zengin dünya görüşüne sahip, nitelikli, okuyan ve içinde bulunduğu evreni algılamaya ve anlamaya açık, yenilikçi, duyarlı ve yaratıcı olmasıdır (Uçar, 2004: 93).

Mesaj iletme kaygısından dolayı grafik tasarım tarihi mağara duvarlarına kadar uzanmaktadır: İllüstratif betimlemeler, sesin iki boyutlu yüzey üzerine yalınlaştırılması, hiyeroglif yazısı, kil tabletler, uzak doğuda ağaç baskı çalışmaları, mühür baskılar, el yazması kitaplara yapılan dekoratif süslemeler ve daha birçok çalışma grafik tasarım tarihinde görülmektedir. Bu tarihi serüvende şüphesiz en önemli gelişim evrelerinin başında Johannes Gutenberg'in 1440'ların sonunda ortağı Johann Fust ile Almanya'da kurduğu ve geliştirdiği hareketli matbaası yer almaktadır (Küçükcan, 2006: 160; Tosun Durmuş, 2017: 956). Böylece daha hızlı ve kolay bir şekilde çoğaltım yapılabilmiştir. İlerleyen süreçlerde baskının etkili bir şekilde kullanılması ile bilgi paylaşımı daha da hızlanmış ve ucuzlamıştır. Gutenberg matbaasından yaklaşık üç buçuk asır sonra yerini alan kimyasal baskı tekniği (litografi) ile matbaacılık tarihinde yeni bir devrim yaratılmıştır ve basılan

yüzey üzerine yazı ve resimleri bir arada basılmasına imkân tanıyan, su ve yağın karışmama prensibi ile çalışan bu yöntem ofset baskının temellerini oluşturmaktadır (Tunçel, 2019: 364). Baskı teknolojilerindeki ilerlemelerin bir sonucu olarak 18. ve 19. yüzyılda afiş, önemli bir duyuru aracı olarak kullanılmış ve özellikle 19. yüzyılda afişin resimle birlikte litografiyle basımıyla daha etkili bir duyuru aracı haline gelmiştir (Pektaş, 1994: 18-19).

Sanayi (endüstri) Devrimiyle birlikte teknolojik gelişmeler hızlanarak, kaliteli ve seri baskıya imkân sağlayan ofset baskı tekniğinin özellikle 20. yüzyılda daha da gelişmesini sağlamıştır. Tipo baskının (yüksek baskı sisteminin) yerini alan ofset baskı, reklam ve basım sektörüne yön veren önemli bir gelişme olmuş ve böylece bu baskı yöntemi, eskiye oranla çok daha düşük maliyetlerle seri üretimlere imkân vermektedir (Tunçel, 2019: 364).

20. yüzyılda kullanılan baskı teknolojileri evriminin 4 renk baskıya uygun tabanlı ofset ve web ofset baskıdan, dijital baskı sistemlerine doğru evirildiği görülmektedir. Baskı sitemlerinin gelişmesine bağlı olarak büyük ve yüksek tirajlı işlerin hızlı ve uygun maliyetle basılmasının yanında küçük tirajlı işlerin, buna bağlı olarak kişisel ürünlerin basılması ve hızlı çözümler üretilebilmesi de dijital baskı sistemlerine doğru süreci yönlendirmiştir. Ayrıca matbaacılığın gelişmesine başta basım, yayın, reklam ve eğitim olmak üzere gıda, ilaç, taşımacılık, ambalaj gibi alanlar katkı sağlamıştır (Tunçel, 2019: 365).

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ve kişisel bilgisayarların hayatımıza girmesi ile grafik tasarım alanında yeni devrimsel nitelikteki adımlar başlamıştır: 1964 yılından sonra gelişen ilk hassas çizimleri barındıran ve bunlar üzerinde değişiklik yapmayı sağlayan bilgisayar programları geliştirilmiştir. Bilgisayar, 1970'li yıllarda üniversiteler, büyük şirketler ve hükümetler tarafından kullanılmaktadır. 2000'li yıllara gelindiğinde ise neredeyse her üç Amerikan ailesinden bir tanesi bilgisayara ulaşabilir olmuştur (Akdenizli, 2018: 12). 1984 yılından itibaren Apple Macintosh bilgisayarlar hayatımızda yer edinmeye başlamıştır. Macintoshlar ile farklı fontları kullanmaya ve daha kişisel tercihler yapmaya imkân tanıyan bilgisayarlar ortaya çıkmıştır. Her dönem özgün ve farklı tasarımları ile tasarımcılara ilham olmuştur. 1987 yılında çeşitli tasarım yazılımlarının geliştirildiği ve 1990 yılında Photoshop 1.0 versiyonunun piyasaya sürüldüğü bilinmektedir. Daha sonrasında birçok tasarım yazılımının piyasaya girmesi, tasarımcıları dijital ortamda daha da cesaretlendirmiş ve yeni grafik ürünler üretme yolunda yüreklendirmiştir.

Günümüzde dijital yaratım teknikleri tasarımcı için daha önemli hale gelmiştir. Gerek yazılımlar gerekse donanım araçları olsun tasarımcının yaratım sürecini kısaltarak, daha

az zamanda daha fazla özgün iş çıkarmasına imkân tanımıştır. Tasarımcıların grafik ürün ortaya çıkarma sürecinde en sık Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDraw, Adobe Indesign gibi yazılımdan yararlandıkları bilinmektedir. Adobe firmasının yazılımları başta olmak üzere 2020'li yılların sonuna doğru birçok tasarım yazılım firması tek seferlik yazılım satış stratejisinden aylık abonelik sistemine evirilmiştir. İnternet kullanımının yaygınlaşmasının getirdiği bir başka özellik ise Canva gibi yazılımların, profesyonel tasarımcılar tarafından üretilen hazır tasarımların pazarlandığı, doğrudan tarayıcılar üzerinden çalışan ve hızlı alternatifler üretme, paylaşma imkânı tanıyan web sayfalarıdır.

Bilgisayar ve internet teknolojilerindeki ilerlemenin en önemli sonuçlarından olan yapay zekânın geliştirilerek sanat-tasarım alanına girmesi, günümüzde birçok yeni, temel ve özgün soruların doğmasına neden olmuştur. Özellikle akademik camiada; yapay zekânın kullanımı üzerine yaratıcılık, özgünlük kavramları sorgulanmakta, etik haklar konusu tartışılmaktadır. Sanat eserinin ne olduğu, sanatçının kim olduğu, sanatçıların ve tasarımcıların yapay zekâ kullanımındaki rolünün ne olması gerektiği irdelenmektedir. Yapay zekânın tasarım sürecine kalıcı olarak dahil olduğu ve yapay zekâ ile iş birliği yapılarak grafik tasarım çalışmalarının üretildiği görülmektedir (Güney ve Dursun, 2021: 3634). Bunun en önemli göstergelerinin başında Adobe gibi tasarım yazılımlarına üretken yapay zekâ desteğinin yüklenmesi ve tasarım süreçlerinde online yapay zekâ tasarım araçlarından yararlanılması gösterilebilir. "... Adobe markası, yapay zekâ ile görüntü düzenleme ve manipülasyon dünyasına yeni bir boyut getirmektedir. Tasarımcılar tarafından en çok tercih edilen fotoğraf düzenleme yazılımı olan Photoshop, yapay zekâ eklentileriyle önemli bir etki yaratmaktadır" (Güney ve Dursun, 2021: 3635). Bu eklentilerin kullanılması ile tasarımda dijitalleşme süreci hızlanmıştır.

Dijitalleşme sürecinden sadece üretim materyalleri etkilenmemiş bunun yanında grafik ürünlerin dağıtım kanallarında da çok büyük değişiklikler olmuştur. Dijitalleşme, yeni medyanın ortaya çıkışı ve etkin bir şekilde kullanılmasıyla reklamların ana odak noktası haline gelmiştir. Gazete makaleleri, bloglar, web siteleri, müzik paylaşım siteleri, sosyal medya uygulamaları, podcastlar gibi etkileşimli ve paylaşım yapılabilen her türlü sayısal mecranın yeni medya olarak kabul edildiği bilinmekte ve bu etkileşimli medyanın yeni görsel iletişim ürünlerine ihtiyacını doğurmaktadır (Avcı, 2023: 143-147). Günümüzde ticari reklam kampanyalarından kitlelerin bilgilendirilmesine, siyasi propaganda çalışmalarından kültürel etkinlik duyurularına kadar birçok iletişim ihtiyacının yeni medya üzerinden yürütüldüğü gözlenmektedir. Bu noktada dünyanın dijitalleşme sürecinde ilerlediği aşikârdır fakat evrensel olarak yaşanan Korona virüs salgını ile dijitalleşme sürecinin çok daha hızlandığı ve hayatlarımızın rutini haline geldiği kaçınılmaz bir

gerçektir. Bu süreç ile basılı ürünlerden dijital araçlar üzerinde gösterim sürecine doğru ilerlediği görülmektedir.

Dijitalleşme ve teknolojinin son ürünlerinden olan yapay zekâ teknolojisi de grafik tasarım alanında etkin bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Photoshop, Illustrator, Indesign gibi birçok tasarım yazılımının sahibi olan Adobe firması, yapay zekâ desteğini yazılımlarına ekleyerek kullanıcıların hizmetine sunmuştur. Bunun yanında bazı stok siteleri de yapay zekâ destekli tasarımları bünyelerinde barındırmaktadır. Ancak yapay zekâ ile en büyük görsel üretim araçları Dall-e, Midjourney, Playground, Leonardo gibi kelime veya cümle (prompt) girilerek oluşturulan metin bazlı görsel içerik ya da hareketli grafik üretme tabanlı yapay zekâ programlarıdır. Ayrıca yapılan güncellemeler ile bazı yapay zekâ programları kendi görsel veri setiniz ile de yeni görseller üretilmesine imkân vermektedir. Günümüzde hali hazırda kullanılan yapay zekâ programları bir tasarımcı gibi kendi başına bir tasarım oluşturma ve süreci ilerletmekten ziyade tasarımcıların üretimlerini daha da zengin kılmakta, yeni fikirlere ilham olmakta veya var olan fikirler için daha fazla görsel alternatifler üretme noktasında yardımcı olmaktadır. Örneğin illüstrasyon alanında tasarımcı ile yapay zekâ iş birliği sayesinde özgün tasarımlar yapıldığı ve aktif olarak kullanıldığı görülmektedir. Yapay zekâ uygulamaları tasarımcının daha iyi sonuçlar ortaya koymasına önayak olmaktadır (Şen, 2022: 1331). Yapay zekâ uygulamaları doğru bir şekilde kullanıldığında tasarımcıların daha kısa sürelerde daha özgün ve çeşitli işler üretmesine imkân sağlamaktadır. Bu aracın en başta gelen olumsuz tehlikesi ise bilinçsiz ellerde görsel tasarım kirliliğine sebebiyet vermesi ve etik dışı süreçlere sürüklemesidir. Dijitalleşen ve veri yığınlarının işlenmesiyle hareket edilen bu çağda tasarımcılar için yapay zekâ uygulamaları, hedef kitleye yönelik nokta atışı tasarım üretmekte en önemli araç haline gelecektir.

3. DİJİTAL ÇAĞ VE DİJİTALLEŞEN GRAFİK ÜRÜNLER

Teknoloji giderek günümüz dünyasının en büyük ilgi alanı haline gelmektedir. Teknoloji sayesinde dijitalleşme neredeyse tüm meslek gruplarına yayılmaya başlamıştır ve bu yayılım çok büyük bir hızla ilerlemektedir. Her yıl yüzlerce yeni teknolojik cihaz ve sistem ortaya çıkmaktadır. Tüm bu sistemlerin gereksinimleri ve görsel sunumları, grafik ürünlerin geliştirilmesi gereksinimini de beraberinde getirmiştir; yeni görüntüleme ve pazarlama çalışmalarına ihtiyaç duyulmasına sebep olmuştur. Grafik tasarım alanı ve tasarımcılar kendisini güncel tutmak ve dijital bilgi donanımına sahip olmak konusunda yarışır duruma gelmiştir. Basılı grafik ürünler de bu süreç içerisinde dijital evrim geçirmiş ve başlarda hem basılı hem dijital formatlar üretilirken, gün geçtikçe birçok grafik

ürün yalnızca dijital formatta üretilir ve yayımlanır hale gelmiştir.

Dijitalleşmeyi tam olarak anlamak için web teknolojileri hakkında bilgi sahibi olmak gerekmektedir. 2000'li yılların ilk yılları ile küresel anlamda yaygın bir kullanım alanına yayılan web 2.0 teknolojisi, bugün sıklıkla dijitalleşme olarak adlandırılan sürecin teknolojik altyapısını oluşturmaktadır (Ozan ve Çetin, 2023: 570). Bu bağlamda düşünüldüğünde dijitalleşme insanlar için çok da yeni bir kavram değildir. Dijitalleşme, günlük yaşamın ve hali hazırda kullanılan sistemlerin teknoloji yardımı ile sanal ortama aktarılması olarak tanımlanabilir (Parlak ve Çetin, 2023: 591-610). Bu süreçte günlük bilgiler elektronik ortamda işlenerek depolanır ve gerekli görüldüğü durumlarda veri olarak kullanılır. Veri kullanımı çağımızın en önemli teknolojik yeteneği olarak tanımlanabilir. Veri kullanımının bir sonucu olarak yapay zekâ uygulamalarının çıkışı örnek gösterilebilir. Büyük veri setlerinden yararlanılarak oluşturulan bu yapay zekâ uygulamaları beslendiği veri setini referans alarak kısıtlı alanda yeni ürünler ortaya koymaktadır. Bu noktada tasarımcılar kendi tarzlarını veri seti haline getirerek yapay zekaya öğretmek suretiyle kısa sürede bol alternatifli yeni görsel örnekler üretebilmektedir. Yine müşterilerin veya hedef kitlenin verileri yapay zekâ tarafından işlenerek en uygun şekilde görselleştirilmesine yardımcı olacaktır. Burada tasarımcının bilinçli olması "en uygun" kelimesinin altını dolduran etken olmaktadır. Dijitalleşme ve veri kullanımı ile neredeyse kişiselleşmiş grafik ürünler veya reklamlar üretilir hale gelinmiştir. Ayrıca bu üretilen ürünlerde basılmaktan ziyade dijital kanallar üzerinden yayımlanması veya sergilenmesi yapılmaktadır.

Dijitalleşme ile pazarlama ve rekabet kavramları önemini artırmış, yeni stratejiler ve işleyişler ortaya konmuştur. Bu stratejiler çerçevesinde grafik ürünlerin oluşumunda yeni planlamalara ihtiyaç duyulmuştur. Dijitalleşme ve geleneksel tasarım anlayışı arasında farklar oluşmaya başlamış ve bu farklılıklar hızla artmıştır. Değişimin karşısında direnmek yerine onu anlamak, uyum sağlamak ve hayatın bir parçası haline getirmek tasarımın güncel ilkeleri arasına girmiştir. Dijitalleşmenin etkileri grafik tasarım sektörüne yansımıştır ve şu şekilde sıralanabilir.

- **Hızlı Üretim ve Verimlilik:** Günümüz dünyası hızlı olmayı gerektirdiğinden grafik ürün pazarı da hızlı olmayı gerektirir. Dijital baskı ve üretim teknolojileri sayesinde çok kısa bir süre içerisinde grafik ürün üretilebilmektedir. Bu üretimler geleneksel üretim yöntemlerine kıyas ile çok daha kısa sürede gerçekleşmekte ve hata payı oldukça düşük olmaktadır. Gerekli görülen sayıda ihtiyacı karşılamaya yönelik az sayıda üretim yapılabilir olması israfın ve yüksek maliyetin önüne geçerek çalışmanın verimliliğini artırır

- **Hedefleme ve Kişiselleştirme İmkânı:** Grafik ürün, müşterisine veya hedef kitlesine göre özelleştirilebilir nitelikler ile donatılabilir. Yapay zekâ ve veri analizleri ile her bir müşteri için özel baskı veya dijital kopya sunma olanağı sunar. Bu sayede hedef kitle için en uygun pazarlama stratejisi, reklam kampanyası ve etkileşimli medya ürünleri tasarlanır. Kişiselleştirme müşterinin ürün ya da hizmete bağlılığını artırır.
- **Düşük maliyetler:** Geleneksel baskı maliyetleri ile karşılaştırıldığında dijital grafik ürünler çok daha uygun maliyet ile elde edilebilir, sergilenebilir veya dağıtılabilir duruma gelmiştir. Baskı ve üretim maliyetlerinin azalması rekabetçi fiyat politikasının uygulanmasına pozitif katkı sağlar. Fiyat konusundaki cazip avantajlar daha fazla müşterinin firma/hizmet ile ilgilenmesini sağlar.
- **Yönetim kolaylığı:** Sunulan hizmetin çeşitliliği ne olursa olsun dijital depolama sistemleri ile grafik ürünler kolaylıkla arşivlenebilir, tekrar kullanılabilir ve hedef kitlenin/tüketicinin ihtiyaçlarına göre anında yenilenebilir. Herhangi bir hata tespiti veya içerik değişikliğinde güncelleme yapılabilirliği ve bu işlemin herhangi bir sayı sınırının bulunmaması sürecin yönetimi oldukça kolaylaştırır.
- **Çevresel duyarlılık:** Dijital grafik ürünler geleneksel ürünlere kıyasla çok daha çevreci ve doğa dostu tutum sergiler. Fiziksel olarak üretilmediği için fire payı (çöp ürün) niteliğinde değildir. Tek kullanımlık basılı ürünler olmadığından, atık miktarı en alt seviyededir. Üretim için ham maddeye ihtiyaç duyulmaz ve enerji konusunda tasarruf sağlayarak çevreyi ve dünyayı korur.
- **Çok kanallı pazarlama entegrasyonu:** Dijital pazarlama stratejileri kapsamında basılı grafik ürünler farklı dijital kanallarda entegrasyon ile çalışabilir. Hedef kitle, sosyal medya içerikleri, banner çalışmaları ve QR kodlar gibi birçok farklı kanal ile ürün/hizmet sağlayıcısının bilgilerini içeren web site ya da iletişim bilgilerine yönlendirilebilir
- **Yüksek kalite ve baskı çözünürlüğü:** Tasarlanan grafik ürün yüksek kalite ve çözünürlük barındırdığından farklı materyallerde fiziksel üretime uygun olup, dijital çoğaltım için de kullanılabilir. Uzun ömürlü, dayanıklı ve yenilenebilir oluşu sebebiyle tercih edilebilirliği yüksektir.
- **Eş zamanlı dağıtım:** Dijital grafik ürün çok kısa sürede coğrafi koşullara bakılmaksızın hedef kitleye en etkili şekilde ulaşabilmesi özelliğiyle çok pratiktir. Aynı anda dünyanın farklı konumlarına ulaşma imkânı verdiğinden ciddi bir kapsama alanına sahiptir. Bu da ürünün/hizmetin kendi pazarına ulaşımını kolaylaştırır.
- **Rekabet ve görünürlük:** Dijitalleşme ile grafik ürün, hedef kitlesi tarafından

kolaylıkla ulaşılabilir bir hizmete ve iletişim biçimine dönüşmüştür ancak bu dönüşüm rekabeti de beraberinde getirmiştir. Aynı sektörde bulunan firma ya da hizmet sağlayıcısı hedef kitleye kolayca ulaşabildiğinden bu kitle tarafından görünür olma çabası bir çeşit dijital savaşa sebep olmuştur.

- **Veri analitiği kullanımı:** Dijital veriler sayesinde hedef kitleye özel hazırlanan kampanya sonuçları, veri analitiği ve ölçüm araçlarına entegre edilerek daha doğru ve daha güçlü stratejiler geliştirilebilir. Veri analitiğinde yapay zekânın da desteği ile bir kişiye veya gruba özel tasarımların hazırlanması mümkün hale gelmektedir.

Dijitalleşmenin grafik tasarımdaki etkileri tasarımcılar içinde büyük bir dönüşüme sebep olmuştur. Tasarımcılar teknolojiyi kullanarak çok fazla görsel veri elde edebilir ve bu veriler ışığında yaptıkları tasarımlar ile yaratıcı ürünler kurgulayabilirler. Dijital araçlar ile tasarım süreçlerini hızlandırarak hedef kitlenin dikkatini çekmeyi başarabilirler ancak bunlar için teknolojiyi sürekli olarak takip etmeleri gerekmektedir. Bu, teknoloji bağımlılığını riskini beraberinde getirebilir. Güncel kalmak ve yeni teknolojilere ayak uydurma çabası ile aktif medya takibi yapmaları gerekmektedir. Bu takipler ile tasarımcı dezenformasyona, görsel kirliliğe ve bilinç bulanıklığına maruz kalabilir. İnceledikleri görsel ve grafik ürünler tasarım süreçlerinde bilinçli veya bilinçsiz intihale sebep olabilir. Bu noktada doğru ve kaliteli kaynaklardan beslenmeli ve etik konulara dikkat ederek üretim yapmaları gerekmektedir.

Tasarımcı ortaya koyduğu grafik ürünleri tüm bu bahsedilen noktalar ışığında oluşturmalıdır. Temel maksadı ilgili ürün veya hizmeti en uygun ve hızlı biçimde tüketiciye ulaştırmak olan tasarımcı, müşterinin talebine ve ihtiyacına göre en doğru hamleyi yapmalıdır. Tasarımcı, geleneksel grafik tasarım modeli ile dijital grafik tasarım modeli arasında bir köprü inşa eder.

Günümüzde devam etmekte olan dijitalleşme süreci ile basım süreçleri giderek online ve akıllı sistemlere uyumlu hale gelerek dijital dünyaya entegre olmaktadır (Tunçel, 2019: 375). Dijitalleşen dünyada değişimi destekleyerek ve bunu kullanarak avantaj elde edebilmek için teknolojiyi kullanmak artık bir zorunluluk haline gelmiştir. Grafik ürünlerin dijital evrim sürecini anlamak ve yorumlamak için bazı örnekler üzerinden daha detaylı bakılabilir.

3.1. Afiş

Afişler geçmişten günümüze hayatımızın en önemli duyuru araçlarından biridir. Kitlelerin bir konu hakkında ikna edilmesi, davet edilmesi, yönlendirilmesi veya bilinçlendirilmesi için başvurulan en önemli grafik ürünlerin başında gelmektedir. Afiş, "tanıtmak, reklam yapmak veya duyurmak için kullanılan basılı iletişim aracıdır" (Ambrose ve

Harris, 2010: 203). TDK'ya göre "Bir şeyi duyurmak veya tanıtmak için hazırlanan, kalabalığın görebileceği yere asılmış, genellikle resimli duvar ilanı; ası" şeklinde yer almaktadır fakat günümüzde biliyoruz ki afişler sadece basılı bir şekilde asılı olmanın yanında dijital, web tabanlı ya da mobil olarak da etkili bir görsel iletişim aracı olarak kullanıldığı görülmektedir (http 1; Holat, 2021: 295).

Modern afiş tasarımının öncüsü kabul edilen Jules Cheret, resimli litografik afişler yaparak tipografik afiş tasarımlarının yerini alması için uğraşmış ve yaklaşık döneminde 1000'den fazla afiş çalışması üretmiştir (Görsel 1). Cheret'in bu çalışmaları görsel iletişim biçimine çok büyük katkı sağlamış ve döneminin ötesinde bir etkiye sebep olmuştur.

a) **b)** **c)**

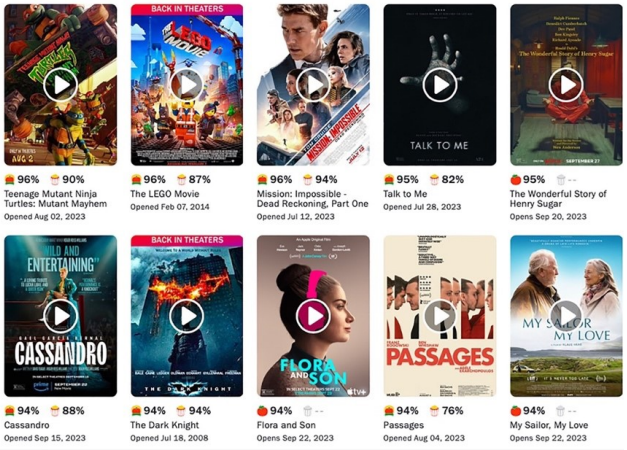
Görsel 1. *a): La Biche au Bois (Ormandaki dişi geyik), afiş, 1866. Jules Cheret. b): Valentino Bal (Valentino balosu) afiş, 1872. Jules Cheret. c): La Loie Fuller, ünlü Amerikalı dasçının Paris'teki gösterisini duyuran afiş, 1893. Jules Cheret (Pektaş, 1992: 18-19).*

Gerek maddi kaynakların azaltılması yoluna gidilmesi gerek ise dijitalleşmenin sağladığı kolaylık ile günümüz dünyasında afiş tasarımlarının büyük bir kısmı artık baskı basılmadan tüketicisine ulaşabilmektedir. Dijital öncesi dönemde, basılı afişler kısıtlı imkanlar ile bölgesel ihtiyaçlar için tasarlanmıştır. Fiziki mekânlarda olan eğlenceler duyurulmuş, orduya gönüllüler aranmış, konserlere dinleyiciler çağrılmış, sinemalara izleyiciler toplanmış, ticari ürünler duyurulmuştur (Görsel 2).

a) **b)** **c)** **d)**

Görsel 2. *a): I want you for U.S. Army, (Seni Amerikan ordusuna istiyorum) savaş afişi, 1917. James Montgomery Flagg. b): Pneumatik havalı lastik afişi, 1923. Laszio Moholy-Nagy. c): The Man with the Golden Arm (Altın Kollu Adam) film afişi, 1955. Saul Bass. d): Bob Dylan için afiş, 1967. Milton Glaser (Pektaş, 1992: 56, 73, 142, 190).*

Günümüzde grafik ürünlerin sergilendiği yerler giderek değişmektedir ve yukarıda paylaşılan benzer konularda dahil birçok konuda hazırlanan afiş çalışmalarının dijital kanallar üzerinden ve özellikle yeni medya kanalları üzerinden dağıtımlarının yapıldığı gözlemlenmektedir. Bu değişim sürecine bakıldığında afiş tasarımlarının eskisi gibi yüzlerce basılmasına gerek kalmadığı açıkça görülmektedir. Bunun en önemli göstergeleri arasında konser ve film afişleri, tiyatro afişleri, ticari ve siyasi reklam kampanyaları için hazırlanan afişlerin yeni medya kanalları üzerinden dağıtılması örnek gösterilebilir (Görsel 3). Öyle ki hareketli afişler dijital teknolojinin gelişimiyle etkileşim konusunda da geleneksel afiş tasarımının ötesine geçerek birer kullanıcı arabirimine (user interface) dönüşme yolunda ilerlemektedir (Köksal ve Engin, 2022: 10). Günümüzde dijitalleşmenin geldiği son noktada verilerin analizi ve yapay zekâ uygulamaları ile film-dizi izleme aktarım sitelerinde (stream platformları) kişiye özel veya gruba özel afiş tasarımlarının yapıldığı bilinmektedir.



Görsel 3. *Gösterime girecek film afişlerini paylaşan web sitesinden kesit (http 2).*

3.2. Broşür (El İlanı)

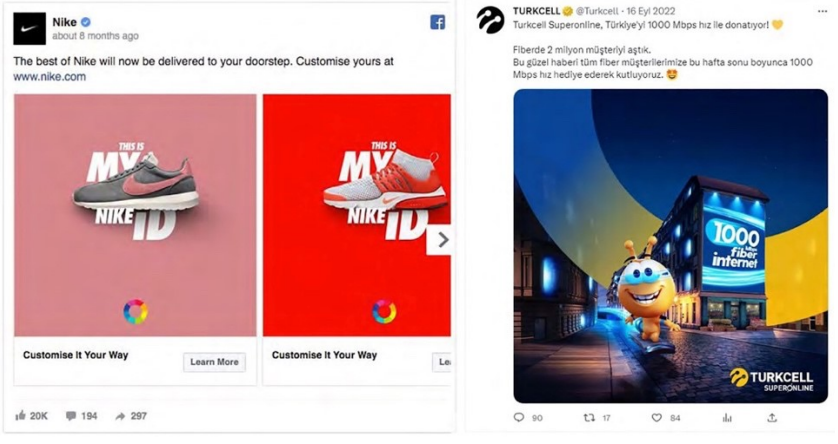
İletişim, grafik tasarımın var olma nedenidir (Becer, 2015: 9). Broşür tasarımında grafik tasarım alanının grafik ürün çıktılarından biridir. Günlük veya kısa süreli tanıtım malzemeleri arasında yer alan el ilanları hedef kitleyi bilgilendirmek veya ikna etmek için oluşturulan reklam ürünlerindendir. El ilanlarının basımında diğer gündelik tanıtım malzemeleriyle birlikte tonlarca kâğıt, mürekkep ve kartuş kullanımı yapılmaktadır. Kâğıdın hammaddesinin sınırlı olmasından dolayı önem arz etmekte ve ağaçların kesilmesinden tasarımcılar da sorumlu tutulmaktadır (Kınık, 2022: 1005).

Büyük kentlerde günlük hayatta çok sık rastlanan broşürler sokaklarda bir konu hakkında bilgi vermek amacıyla doğrudan dağıtımının yapılmasının yanında araç camlarına ve

apartman girişlerine bırakılarak da dağıtımları yapılmaktadır. Ayrıca broşürlerle en sık karşılaşılan yerlerden biri de özel ve resmî kurumlardır. Örneğin hastanelerde ve sağlık merkezlerinde genel halk sağlığı, çeşitli hastalıklar gibi konularda bilgiler vermek amacıyla basılı broşürlerin yer aldığı ve dağıtıldığı bilinmektedir (Görsel 4).

Görsel 4. *Sağlık merkezlerinde halkı bilinçlendirmek için basılı olarak dağıtılan broşür tasarımları, (Yazarın kişisel arşivinden, 2023).*

Günümüzde el ilanları özellikle büyük kentlerde kullanılsa da yeni medya üzerinden iletişim ihtiyacının karşılanması tasarımların yüzeyinin güncellenmesine ve daha fazla yeni medya için tasarımlar üretilmesine neden olmuştur. Dijitalleşme ile el ilanları, sosyal medyanın hayatımıza girmesiyle her geçen gün yerini dijital paylaşımlara bırakmaya başlamıştır. Broşür tasarımı ve dağıtımı süreçleri fayda maliyet açısından değerlendirildiğinde sosyal medyanın sağladığı verim ölçebilme, düşük maliyet ve hedef kitleye hızlı ulaşım gibi konular sebebiyle oldukça avantajlı görünmektedir. Örnek olarak Nike ve Turkcell markalarının yapmış olduğu gönderi tasarım çalışmaları paylaşılabilir (Görsel 5).



Görsel 5. *Nike ve Turkcell markalarının sosyal medya için ürettikleri gönderi tasarım örnekleri, (Avcı, 2023: 154).*

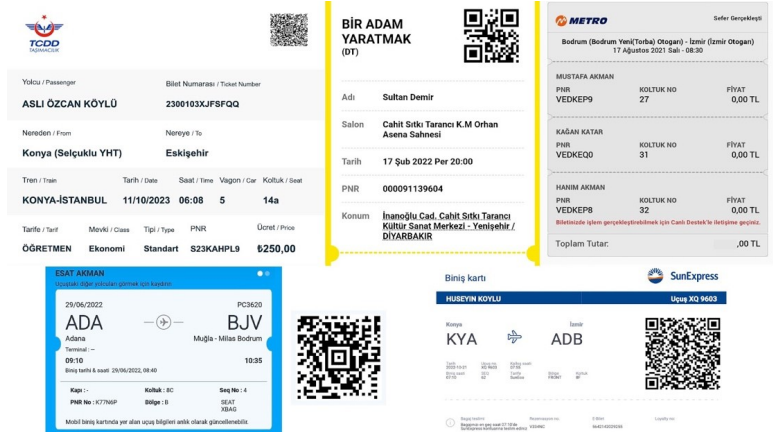
Bu örneklerde göstermektedir ki gönderi çalışmaları ham madde kullanılmadan üretildiğinden çevreci bir yaklaşım sergilemektedir. Kâğıt tüketimini, dağıtımdan kaynaklı ulaşım bedeli masraflarını ve karbon yakıt tüketimini azaltmaktadır. Günümüz dünyasının hızlı akışı içerisinde hızlı reaksiyonlar alabilmekte, kısa sürede yenilenebilmektedir. Hızlı üretim, hızlı tüketim döngüsü içerisinde düşük maliyetli hizmet sağlayabilmektedir. Gönderi tasarımı olarak üretilen bu çalışma için, sosyal medyanın sunduğu kullanışlı araçlar ile tüketici hakkında bilgi edinmek ve yeni pazarlama stratejileri belirlemek mümkün olmaktadır. Bir kurum veya markanın birincil amacı tüketicisinin zihninde yer edinebilmek ve markaya aidiyet ile bağlılık yaratmaktır (Türk, 2022: 211). Markaların kullanmış oldukları tüm tanıtım faaliyetlerinin temel amacı tüketiciyle en iyi şekilde buluşmak, markanın akılda kalıcılığını, satışını veya bilinirliğini artırmak gibi amaçlar bulunmaktadır. İşte bu noktada tamamlandıktan sonra düzenlenmesi ve dağıtımı kısıtlı alan içerisinde belli bir maliyet çerçevesinde gelişen broşür yerine, çok kısa sürede çok daha hızlı geri dönüt alınabilen ve analize izin veren sosyal medya gönderileri markalara/firmalara çok daha pratik bir çözüm sunmaktadır. Ayrıca veri analitiği ve yapay zekâ kullanımı ile markanın akılda kalıcılığı daha da artmaktadır.

3.3. Bilet

Türk Dil Kurumuna göre bilet; para ile alınan ve konser, sinema, tiyatro, müze, spor müsabakası vb. eğlence yerlerine girme, ulaşım araçlarına binme veya bir talih oyununa katılma imkanını veren belgedir (http 1). Bir etkinliğin izleyici kitle bilgisini içerisinde barındırır. Bilet tasarımı ise bu etkinliklerin görsel iletişim aracıdır.

Tarihsel açıdan araştırıldığında biletler, antik çağlardan bu yana amfi tiyatro ve gösteri alanlarında kil tabletler, kâğıt ve parşömenler gibi birçok farklı materyaller kullanılarak hazırlanmıştır. Etkinlik saati, yer ve tarih gibi içerik hakkında bilgiler barındırmıştır. Ancak 20.yy'a gelindiğinde gelişen teknoloji ile bilet tasarımı yalnızca bilgi aktarımından farklı olarak estetik kaygılar ve sponsor bilgilerinin eklenmesi işe daha karmaşık hale gelmiş ve tasarımcılara ihtiyaç artmıştır. Günümüz dünyasında baskı teknolojileri de sürecin gelişmesine ve biletin fiziksel üretimine katkı sağlamış ve biletler çoğunlukla dijitalleşme yoluna girmiştir. Hem basılı hem dijital biletler günlük yaşamda kullanılmakta olup QR teknolojisi ile hızlı ulaşılabilirlik hat safhaya çıkmış, mobil uygulamaların varlığı önem kazanmıştır.

Görsel 6. örneklerinden de anlaşılacağı üzere bilet tasarımlarında etkinlik bilgileri ve marka haricinde artık QR kod teknolojisinden de faydalanılmaktadır. Basılı biletler dijitalleşerek elektronik ortama taşınmış ve oldukça yaygın duruma gelmeye başlamıştır. Düşük maliyet ve hata durumunda hızlı bir şekilde tekrar düzenlenebilir oluşu kullanım pratikliğini beraberinde getirmiştir ve bu sebeple tercih edilebilirliği artmıştır.



Görsel 6. *2021-2023 Yılları Arası TCDD, Diyarbakır Devlet Tiyatrosu, Metro, Pegasus ve SunExpress kuruluşlarının online bilet örnekleri, (Yazarın kendi arşivinden).*

3.4. Kitap

İnsanlık günümüz dünyasına yazının iletişimi ve bilginin aktarımı yoluyla gelmiş ve böylesine gelişmiştir. Yazının bulunması ile insanlık tarihi çok büyük bir çağ atlayışı gerçekleştirmiştir. Yazı, toplumdan topluma değişiklikler gösterse de tümevarım yapıldığında kitap, insanlık tarihi boyunca hep bilgiyi barındıran, saklayan ve aktaran bir iletişim aracı olma özelliğini korumuştur. Kitap insanlık tarihinde yaşanan olay ve durumları aktarmak, bir bilgiyi kaydetmek için kullanılan en önemli araçlardan birisi olmuştur. "Kitabın kullanılmaya başlandığı tarih kesin olarak bilinmese de Mezopotamya'da bulunan kil tabletler ilk örnekler sayılmaktadır" (Erdoğan Aydın, 2015: 8). Bu bakımdan kil tabletler, Mısırlıların papirüs kağıdına yazmış oldukları hiyeroglif yazıları, MÖ 200-MS 200 tarihleri arasında tutarlı bir şekilde kullanılan Çin yazıları ilk örnekler arasında sıralanmaktadır (Görsel 7).

Görsel 7. *MÖ XIV. yüzyılda hiyeroglif harfler ile papirüs kağıdına yazılmış "Ölüler Kitabı". (Erdoğan Aydın, 2015: 10).*

Kitap formu kabaca kil tabletlerden, tabaka halinde kâğıt formuna oradan ardışık kâğıt tomarlarına daha sonra ise iç içe geçmiş birbirini izleyen kâğıt yapraklarına evirildiği kodeks formuna dönüşmüştür. Kodeksin zaman içerisinde başlıklar barındırması, sayfa numaraları ve indeks eklenmesi kitabı daha kullanışlı bir hale getirmiştir.

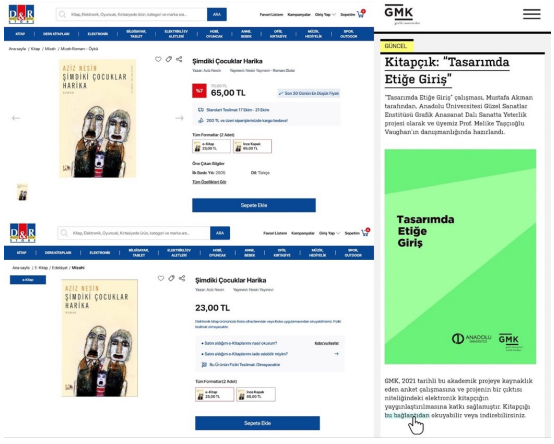
Gutenberg matbaasının bulunması ile kitaplar, basılıp çoğaltılmış ve kültürler arası etkileşim ile bilgi paylaşımı çoğalmıştır. Toplumun başından geçen yenilikler ve kullanılan aletler kitabın da biçimini ve türünü değiştirmiş, kitabın tasarımı önem kazanmıştır. Fakat Gutenberg matbaası ile basılan çalışmalarda bile el işçiliği tam olarak bitmemiştir. Kitapların sayfaları basıldıktan sonra tezhipçiler ve hattatlar süsleme için boş bırakılan yerleri tamamlayarak, inisiyal harf tasarımlarını eklemişlerdir (Erdoğan Aydın, 2015: 22). 17. ve 18. yüzyılda Didot, Baskerville ve Caslon gibi önemli yazıyüzü tasarımları ortaya çıkmıştır.

Geleneksel kitap tasarımı ilk zamanlarda döneminin teknolojisi ile yalnızca el işçiliği kullanılarak tamamlanmıştır. Gutenberg öncesi dönemde genel olarak süsleme, kaplama ve özel baskı teknikleriyle elle yapılırken her bir kitap çok uzun sürede üretilmiş, bu özel teknikler ve kâğıt kullanımı yüksek maliyete sebep olmuştur. Özellikle endüstri devrimi ile matbaanın gelişmesiyle kitaplar daha hızlı ve seri bir şekilde basılmaya başlanmıştır. Yine dönemin sanat tasarım akımları kitap içerisindeki sayfa yapısını ve tipografiyi etkilemiştir. 20. yüzyıl ile kitap, okumanın yanında izlenmesi gereken bir grafik ürün haline gelerek kendinden sonraki sanatçı ve tasarımcılara ilham olmuştur (Erdoğan Aydın, 2015: 36).

Zaman içerisinde insan yaşamına teknolojinin ve yeni sistemlerin girişi ile bilgisayar, kitap tasarımında kullanılmaya başlanmıştır. Bilgisayar destekli tasarım yazılımları ve dijital baskı sistemleri ile kitap tasarımı evrim geçirmiştir. Bu evrim sürecinin en önemli aşamaları arasında kitabın ham maddesi sayılan kâğıt malzemesinin tamamen ortadan kalkması önemli bir adımdır. Fiziksel anlamda aşina olunan kitap formu ortadan, kalkarak dijital ortamlarda görüntülemeyi sağlayan elektronik formdaki yapılardır. Dijital kitap tasarımı, sayısallaşarak bilgisayar ekranında tasarlanması, metin, yazı ve diğer içeriklerin kolayca düzenlenebilmesi, çalışmanın geri dönülebilir nitelikte olması, hızlı üretilebilir olması, kâğıt kullanımının azaltılmış olması avantajlarını kullanmaktadır. Dijitalleşme ile kitabın her sayfası tek tek ve ayrı ayrı basılabilir duruma gelmiştir. "Yeni medya teknolojileriyle birlikte kâğıt tabanlı iletişimin dijital alana kayması; e-kitap, e-dergi- e-gazete uygulamalarıyla birlikte yüksek tirajlı matbaa işlerine olan talebin azalması gibi nedenler, baskının geleceğinin dijitale doğru kayacağına işaret etmektedir" (Tunçel, 2019: 367).

Dijitalleşme ile kitabın tasarımının ötesinde kitabın sunum biçimi de değişmiştir. Elektronik kitaplar sayesinde kitabın popülaritesi artmış, taşınabilme ve kaydedilebilme açısından avantaj sağlanmış, kâğıt kullanımı azalmış ve dijital yayıncılık platformları ortaya çıkmıştır. Yazarların ürettikleri eserler, tasarımcının görselleştirmeleri ile çok daha geniş kitlelere çok daha kısa sürede ulaşmaktadır.

Modern çağda kitap nesnesi bir grafik ürün olarak e-kitap şeklinde değişime ayak uydurmuştur. E-kitapların özelleştirilebilme, istenilen cihazdan hızlıca erişilebilme, kolayca taşınma, daha uzun ömürlü olma, sürdürülebilirlik, standartlaştırma ve ödenebilirlik (satın alınıp sahip olma hızı) gibi avantajlı özellikleri bulunmaktadır (Gümüş vd., 2017: 50). Görsel 8'de açıkça görülmektedir ki basılı kitap elektronik kitap karşısında çok daha yüksek maliyete sahiptir. Tüketici elektronik kitaba maddi bedelini ödemesi durumunda hemen sahip olabilirken, basılı kitaba en iyi ihtimal ile üç iş günü içerisinde sahip olabilmektedir. Aynı hizmet sağlayıcı tarafından görüntülenen bu iki içerik, dijitalleşmenin maliyet azalımı ve hizmet hızı konusunda ne denli avantaj sağladığını kanıtlar niteliktedir. Ayrıca e-kitap ve e-kitapçıkların çevrim içi, çevrim dışı ortamlarda paylaşılması çok daha hızlı ve pratik olmaktadır. Örnek vermek gerekirse yine görsel 8'de GMK'nın destekleriyle paylaşılan "Tasarımda Etiğe Giriş" elektronik kitapçığı ücretsiz bir şekilde tasarımcılara ulaştırılmaktadır.



a) b)

Görsel 8. *a): Basılı kitap satışı yapan bir web sitesinden kesit (http 3). b): E-Kitap Satışı yapan bir web sitesinden kesit (http 4). c): GMK'nın (Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu Derneği) sayfasından bir e-kitapçık paylaşım örneği (http 5).*

4. SONUÇ

Dijitalleşme çoğu sektörde olduğu gibi grafik tasarım sektöründe de köklü değişikliklere sebep olmuştur. Dijitalleşme ile rekabet ve görünürlük artmış, özgün ve yaratıcı çalışmaların üretimini daha da önemli hale gelmiştir. Geleneksel basılı medya, gücünü dijital teknolojiler ile birleştirmek ve dönüşüme ayak uydurmak zorunda kalmıştır. Dönüşüm, dijital ve geleneksel arasındaki kesişim noktası haline gelmiştir.

Bu araştırma kapsamında görülmektedir ki günümüzde fiziksel malzeme, hedef kitle ve tüketiciye ulaşmakta tek başına yetersiz kalmaktadır. Bu sebeple etkili bir iletişimi benimseyen firmalar büyük kitlelere ulaşma yolunda dijitalleşme eğiliminde olmalıdır. Firmalar, dijitalleşmenin sağladığı avantajlardan faydalanmak için teknolojik yeniliklerin ve yeni pazarların takipçisi olmalıdır. Yapay zekâ ve veri analitiği konularına daha fazla eğilmelidir. Pazar taleplerini en hızlı ve verimli şekilde karşılamalı, müşteri ile temas halinde olabilmelidir. Bu sürecin başarısı diğer firmalar arasındaki rekabetin de seviyesini belirlemektedir.

Tasarımcı artık matbaaya bağımlı olmayan, fiziksel karşılığı zor tanımlanabilen, dijital bir evrenin olanaklarını öğrenmek, kullanmak ve geliştirmek zorunda kalmıştır. Diğer yandan dijital grafik tasarım yazılımları ve baskı teknolojileri, grafik tasarımcıların daha etkileyici ürünler oluşturmasını sağlamış ve üretimini kolaylaştırmıştır. Uluslararası pazarlara ulaşmak isteyen tasarımcıların işleri daha kolay hale gelmiştir. Basılı grafik ürünlerin tüketim şekli değişirken, üretimi daha kolaylaşmıştır ve maliyeti ise daha da düşmüştür. Dijital dağıtım kanalları, bu ürünlerin dünyanın her yerine çok kısa bir sürede ulaşmasını sağlamaktadır. Dijital cihazların kullanımının yaygınlaşmasıyla, insanlar basılı grafik ürünleri daha az tüketmeye başlanmış ve satışlarında düşüş meydana gelmektedir.

Bu dijitalleşme süreci ekolojik sistem içerisinde de olumlu ve olumsuz etkiye sebep olmaktadır. Dünya her geçen gün daha fazla çevresel sorun ile karşı karşıya kalmaktadır. Grafik tasarımcı bu sorunlara olabildiğince çözümcü yaklaşmalıdır. Bunun için gerekli görülen durumlarda dijitalleşmeden yararlanılabilir. Ürettikleri proje ve içeriklerin sürdürülebilir oluşu ve süreç yönetiminin daha kolay uygulanabilir oluşu dijital üretimlere yönelimi artırmaktadır. Bir diğer yandan ise hammadde tedariği gerektirmeyen ve üretim esnasında doğaya zararlı gazlar çıkarılmasını engelleyen sistemler kullanılmaya başlanmıştır ve bu sistemlerin kullanımı yaygınlaştırılmalıdır.

Özetle metin içerisinde de değinildiği üzere basılı posterlerin yanında hareketli grafik öğelerden oluşan "dijital posterler, kişiselleştirilmiş, daha dar bir gruba özgü tasarlanmış posterler" yer almaya başlamıştır ve giderek kullanımı daha da yaygınlaşmaktadır. El

ilanlarının işlevini, günümüzün sosyal medya paylaşımlarının üstlendiğini söyleyebiliriz. Biletler dijitalleşerek hem daha çarpıcı hem de hızlı bir şekilde tekrar kurgulanabilmektedir. E-kitaplar sayesinde kitapların taşınması, paylaşılması, saklanması, üretilmesi gibi özellikler kolaylaşmıştır. Grafik tasarım ürünleri sadece dijitale dönüşmekle kalmayıp kullanıcı deneyimini daha çok ön plana taşımaktadır.

21. Yüzyıl tasarım anlayışı içerisinde gelinen son noktada tasarımın üretiminde yapay zekâdan yardım alınmaktadır. Bu yardımlaşma ile her geçen gün yeni yapay zekâ araçlarının türemesi ve bunların geliştirilmesi tasarımcının üretimini kolaylaştırmaktadır. Bu kolaylık dijitalleşme sürecine katkı sunmaktadır. Dijitalleşme ile grafik tasarım, günlük hayatın her alanında artık çok daha etkili kullanılmaktadır ve sıkça karşımıza çıkmaktadır. Anlatılan tüm teknolojik imkânlar her ne olursa olsun doğru grafik tasarım süreci ve ürünü ancak yetkinlik sahibi tasarımcılar tarafından tasarlanabilir. Konu yapay zekâ olsa bile doğru tanımlamaları yapabilmek ve talep edebilmek ancak alana hâkim, yetkinliği yüksek ve hayal gücü kuvvetli tasarımcılar sayesinde gelişebilir. Bu doğrultuda yapay zekâ araçları bilinçli tasarımcıların en güçlü araçlarından biri olmaktadır. Bilinçsiz ve yetkin olmayan kişilerin elinde ise bu yapay zekâ araçları görsel kirliliğe dönüşme tehlikesi taşımaktadır. Dijitalleşme sürecinde tasarımcılar tarafından yapay zekâ kullanımı kısaca şu şekilde önerilebilir: Etik sınırlar içerisinde alternatifler üretme, tasarımcının tarzı ile beslenerek görsel çeşitlilik ve özgün üretimler sağlama, hedef kitleyi daha kısa sürede daha doğru bir şekilde analiz etme, tasarımlarda dijital kolajın daha da kolaylaşması, tasarımcı için öğrenme-kendini geliştirme imkanının artması ve bireysel-kişiselleştirilmiş rehber olarak kullanım gibi tasarımcıyı destekleyici unsur olarak kullanılabilir.

Sonuç olarak incelenen grafik ürünler, analiz edilen bilimsel dokümanlar ve çıkarımlar sonucu basımdan ziyade dijital dağıtım kanallarının daha fazla tercih edildiği, üretim ve dağıtım kanallarında hızlanmaların yaşanarak veri analitiği ve yapay zekâ uygulamaları ile belli odak gruplarına yönelik daha spesifik görsel tasarımların yapıldığı, dijitalleşmenin tasarımcının hayat boyu öğrenme düsturunu daha da hızlandırdığı, grafik tasarımın giderek daha popüler olduğu, hızlı, pratik, eğlenceli ve nitelikli tasarıma duyulan ihtiyacı arttırdığı ortaya çıkmaktadır.

KAYNAKLAR

Akdenizli, F. (2018). Grafik Tasarımcıya Getirdiği Avantajlar Açısından Sayısal Renk Sistemlerinin Gelişimi. Medeniyet Sanat Dergisi, 4(1), 8-22.

Ambrose, H., ve Harris, P. (2010). Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü. (Çev. B. Barhana). İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Avcı, Y. (2023). Yeni Medya Mecralarıyla Birlikte Ortaya Çıkan Grafik Tasarım Ürünlerinde Tasarım Sorunsalı. (Ed. Yalur içinde, Yeni Medya ve Grafik Tasarımı), (s. 140-165). İstanbul: Paradigma Akademi.

Becer, E. (2015). İletişim ve Grafik Tasarım (10. Baskı). Ankara: Dost Kitabevi.

Erdoğan Aydın, D. (2015). Kitap ve E-kitap Tasarımının Tarihsel Gelişimi ve Grafik Tasarım İlkeleri Üzerinden İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Gümüş, S., Güler, E., Güler, C., Erorta, Ö. Ö. (2017). Mobil Cihazlar İçin Etkileşimli E-Kitap Tasarım Araçları. (Ed. Akgül, M., Vd., 17. Türkiye'de İnternet Konferansı Bildiriler Kitabı), (49-54). İstanbul: Gamze Yayıncılık Matbaacılık.

Güney, M. ve Dursun, N. (2021). Grafik Tasarımda Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Yapay Zekâ. International Social Sciences Studies Journal (e-ISSN:2587-1587), 7(87), 3631-3640.

Holat, O. (2021). Netflix'teki Türk Dizi Afişlerinin Göstergebilimsel Çözümlemesi. Sanat ve Tasarım Dergisi, (27), 291-311.

Kaptan, S. (1995). Bilimsel Araştırma Teknikleri (10. Baskı). Ankara: Rehber Yayınevi.

Kınık, M. (2022). Grafik Tasarımda Sürdürülebilir Seçimler: Kâğıt mı? Dijital mi? SDÜ ARTE Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, 15(30), 988-1016.

Köksal, F. N., ve Engin, A. L. U. Ç. (2022). Gelenekselden Dijitale Evrilen Bir Medya Olarak Afiş. Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 12(3), 666-681.

Küçükca, B. (2006). Dünden Bugüne Matbaanın Serüveni. Milli Kütüphanemizin İlk Yöneticisi Leman Şenalp'e Armağan, kitabı içinde. 158-172. İstanbul: Türk Kütüphaneciler Derneği.

Ozan, D., ve Çetin, E. (2023). Popüler Kültür ve Dijitalleşme: Yeni Medya Ekosisteminde Yakınsama ve Kitle Üzerine Sosyolojik Bir Analiz. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 12(2), 565-584. https://doi.org/10.15869/itobiad.1215377

Parlak, B., ve Çetin, M. Ş. (2023). Bir İmkân Olarak Dijitalleşme ve Dijital Belediyecilik: Muş

Belediyesi Örneği. TESAM Akademi Dergisi, 10(2), 591-610. https://doi.org/10.30626/tesamakademi.1333811

Pektaş, D. (1992). Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Pilici, E. (2021). Postmodern Reklam Afişi Tasarımı. Pearson Journal of Social Science & Humanities, 6 (11), 329-342.

Şen, E. (2022). İllüstrasyon Alanında Yapay Zekâ Uygulamaları. Abant Sosyal Bilimler Dergisi, 22(3), 1320-1332.

Tosun Durmuş, B. (2017). Matbaa Teknolojisinin Osmanlı Devleti'ne Giriş Kolulları ve Tartışmalar. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 5 (2), 950-968.

Tunçel, O. (2019). Dijital Çağda Baskı Teknolojileri. Sanat ve Tasarım Dergisi, (23), 361-377.

Türk, C. (2022). Kurumsal Kimlik Kılavuzu Nedir? Koç Holding Kurumsal Kimlik Kılavuzunun İncelenmesi. Bodrum Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(2), 208-220.

Uçar, T. F. (2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım (5. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2013). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

İnternet Kaynakları

http 1. https://sozluk.gov.tr, Erişim: 15.10.2023

http 2. https://www.rottentomatoes.com/browse/movies_in_theaters/sort:critic_highest Erişim: 19.09.2023

http 3. https://www.dr.com.tr/kitap/simdiki-cocuklar-harika/mizah/mizah-romani-

oyku/urunno=0000000193784 Erişim: 15.10.2023

http 4. https://www.dr.com.tr/ekitap/simdiki-cocuklar-harika Erişim: 15.10.2023

http 5. https://gmk.org.tr/news/turkiyeden/tasarimda-etige-giris Erişim: 22.10.2023

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 104-126
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 15.02.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 30.08.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717210

MODA SEKTÖRÜNDE GÜNEŞ ENERJİLİ GİYSİLER VE YENİ TASARIM ÖNERİLERİ*

• **Yüksek Lisans Mezun Öğrenci Parinaz GHAFARIAN**** • **Doç. Dr. Kezban SÖNMEZ****

ÖZET

Son yıllarda ortaya çıkan küresel enerji krizi fosil madde esaslı yakıtların yerine alternatif olarak yenilenebilir enerji kullanımını büyük bir ihtiyaç olarak karşımıza çıkarmaktadır. Yenilenebilir enerji kaynakları arasında güneş enerjisi yüksek performansı ile uluslararası pazarda güçlü ve öncü bir çözüm olarak bu ihtiyaca hitap etmektedir. Teknoloji 21. yüzyılda hiç olmadığı kadar hızlı gelişmektedir. Moda dünyası ise bu teknolojik gelişmelere ayak uydurmaya çalışmaktadır. Yakın gelecekte giyilebilir teknoloji ve akıllı giysilerin yaygınlaşarak, günlük yaşamın bir parçası haline geleceği öngörülmektedir. Bu çalışmada tasarlanan güneş enerjili kadın ceket koleksiyonunun, tüketicilerin küresel enerji krizi ile ilgili konulardaki farkındalıklarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu araştırmanın temel amacı, iletişim teknolojilerindeki son gelişmelerden dolayı kadınların günlük yaşamda rahat kullanabilecekleri beş adet güneş enerjili günlük ceket tasarımı önerisinde bulunmaktır. Bu alanda daha önceki yıllarda Türkiye'de yapılan araştırmalarda tasarım önerilerinin bulunmaması konuyu önemli kılmaktadır. Bu çalışma nitel araştırma yöntemine dayanmaktadır. Araştırmada öncelikle konu ile ilgili literatür taraması yapılmış, araştırma kapsamında hazırlanan ceket tasarımları çalışmaya eklenmiş ve tüm veriler analiz edilerek sonuca gidilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Giyilebilir teknoloji, Solar moda, Solar teknoloji, Giysi, Tasarım.*

---

* Bu makale, Parinaz GHAFARIAN/ Akdeniz Ünversitesi/ Güzel Sanatlar Enstitüsü/ Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı/ Kezban SÖNMEZ/ "Moda Tasarımında Güneş Enerjili Giysiler ve Yeni Tasarım Önerileri" başlıklı yayınlanmamış yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** parinazfarin@gmail.com, Antalya, ORCID: 0000-0002-7934-6025

*** Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Moda Tasarımı Eğitimi Anabilim Dalı, kezbankarasonmez@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7640-9537

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 104-126
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 15.02.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 30.08.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717210

SOLAR POWERED GARMENTS AND NEW DESIGN SUGGESTIONS IN THE FASHION INDUSTRY*

• Master Graduate Student Parinaz GHAFARIAN • Assoc. Prof. Kezban SÖNMEZ*****

ABSTRACT

The global energy crisis that has emerged in recent years highlights an urgent need for the use of renewable energy as an alternative to fossil fuels. Among the renewable energy sources, solar power addresses this need as a strong and pioneering solution in the international market with its high performance. Technology is advancing faster than ever in the 21st century. The fashion industry is trying to keep up with these technological developments. It is predicted that wearable technology and smart garments will become widespread in the near future and integrated into daily life. It is thought that the solar powered women's jacket collection designed in this study will raise consumers' awareness about the issues related to the global energy crisis. The main purpose of this research is to propose five solar-powered daily jacket designs that women can wear comfortably in daily life due to the latest developments in communication technologies. The scarcity of design recommendations in previous studies in this field in Türkiye makes the issue particularly significant. This study is based on qualitative research method. In the research, initially, a literature review was conducted on the subject, the jacket designs prepared within the scope of the research were added to the study and all data were then analyzed to reach a conclusion.

Keywords: *Wearable technology, Solar fashion, Solar technology, Garment, Design.*

* This article has been produced from the unpublished master's thesis Parinaz GHAFARIAN/ Mediterranean Universtiy/ Institute of Fine Arts/ Art and Design Department/ Kezban SÖNMEZ/ "Solar Powered Clothing in Fashion Design and New Design Suggestions".

** parinazfarin@gmail.com, Antalya, ORCID: 0000-0002-7934-6025

*** Mediterranean University, Faculty of Fine Arts, Textile and Fashion Design Department , kezbankarasonmez@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7640-9537

1. GİRİŞ

Bu çalışma günümüzün önemli meselelerinden biri olan enerji krizi, enerji kaynaklarının arzında oluşan darboğaz ve çevre kirliliğine bağlı sorunlarla ilgili ortaya çıkmış ve bu soruna karşı moda tasarımının yeri ve önemi vurgulanmaya çalışılmıştır.

1970'lerden itibaren gözlemlenen enerji kullanımına bağlı çevre kirliliği, doğa ve insan dostu yenilenebilir enerjileri gündeme getirmiştir. Güneş, bol, sınırsız, yenilenebilir ve en önemlisi de herhangi bir bedel ödenmeden kolayca erişilebilen bir enerji kaynağıdır. Ekosistem uzmanlarına göre güneş panellerinin yeterli güneş alan bölgelerde bir güç kaynağı olarak elektrik üretimi için kullanılması, dünyanın geleceği için önemli bir rol oynamaktadır.

Güneş bir yılda dünyaya nükleer veya fosil enerjiden onbeşbin kat daha fazla enerji sağlamaktadır. Ayrıca dünyanın enerji ihtiyacını en az beş milyar yıl boyunca karşılayabilir durumdadır. Güneş enerjisi, depolanması kolay ve maliyeti oldukça düşük olduğu için günümüzde en çok tercih edilen sistemlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır (Raboaca, vd., 2019: 2)

Dijital teknoloji evleri ve iş yerlerini çevreleyerek hayatımızı her alanda kolaylaştırmaktadır. Gün geçtikçe moda ve teknolojiyi tam olarak birleştiren iş birliği sayısı da artmakta ve bunlar birlikte ilerlemektedir. Modern çağda moda ve teknoloji arasındaki bağlantıların daha güçlü hale geldiği görülmektedir. Araştırmacılar 2000'li yıllardan günümüze kadar, güneş enerjisi teknolojisini mikro ve esnek hücrelerden oluşan panellerle giysilere entegre etmek için çalışmaktadır. Tüketicilerin mobil cihazlarını yaşamlarının bir parçası haline getirmesi, moda sektöründe bu konuyla alakalı giysiler geliştirilmesine neden olmaktadır. Buna bağlı olarak güneş enerjili giysiler son yıllarda pek çok moda tasarımcısı ve mühendislik alanında çalışan araştırmacının dikkatini çekmekte, farklı tasarım ve giysi uygulamaları ortaya çıkmaktadır.

Bu araştırmanın temel amacı, kadınların günlük yaşamda rahat kullanabilmeleri için beş adet güneş enerjili ceket tasarımı önerisinde bulunmaktır. Daha önce Türkiye'de yapılan araştırmalarda tasarım önerilerinin bulunmaması, bu çalışmalarda giysi tasarımlarının birçoğunun prototip olarak üretilmesi ve araştırma kapsamında tasarlanan günlük güneş enerjili giysilerin moda alanına entegre edilmiş olması konuyu önemli kılmaktadır.

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemine dayalı tasarım ve geliştirme araştırması modeli kullanılmıştır. Araştırmanın örneklem belirleme sürecinde amaçlı örnekleme yöntemine dayalı ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Bu bağlamda çalışmanın doğasına katkı sağlayacak olan tasarımcıların ürünleri belirlenmiş ve bu ürünler sistematik bir incelemeye tabi tutulmuştur. Bu incelemeler sonucunda var olan tasarımlardan farklı olarak doğada yer

alan kelebeklerden ve böceklerden esinlenerek yeni tasarımlar oluşturulmuştur. Konu ile alakalı ulusal ve uluslararası kaynaklar taranmış ve kavramsal çerçeve oluşturulmuştur. Bir sonraki süreçte tasarım aşamasına geçilmiş ve sonbahar-kış sezonu için beş adet güneş enerjili günlük kadın ceketi tasarlanmıştır.

Bu çalışma günlük güneş enerjili ceketlerin ön beden tasarımları ile sınırlandırılmış, güneş panellerinin ön bedene yerleştirilmesinden dolayı arka bedenler araştırma kapsamı dışında bırakılmıştır. Tasarımlar yapılırken bir süreç analizi takip edilmiştir. Bu süreç analizinde öncelikle bilgi deposu oluşturulmuş, doğadan esinlenerek tema belirlenmiş ve bir hikâye panosu hazırlanmıştır. Daha sonraki süreçte güneş paneli bileşenlerinin konumlandırılması planlanmış, ceketlerin eskiz çizimleri yapılmış ve çizimler silüetlere giydirildikten sonra renklendirilmiştir. Çalışmanın bir sonraki aşamasında SketchBook, Illustrator ve Photoshop programları kullanılarak güneş enerjili ceket tasarımlarının artistik ve teknik çizimleri yapılmıştır. Son aşamada ise yazılı kaynaklardan elde edilen bilgiler ışığında tüm veriler analiz edilerek sonuca gidilmeye çalışılmıştır.

2. GÜNEŞ ENERJİLİ GİYSİLERE GENEL BAKIŞ

2. 1. Güneş Enerjili Giyilebilir Teknoloji

Moda sektöründe, teknoloji kelimesi en basit şekilde, tasarım, bilim ve modanın kesişimini ifade etmektedir. Teknoloji alanındaki çoğu yenilik gibi, giyimle teknolojinin birleşimi olan giyilebilir teknoloji alanı, askeri girişimlerle ortaya çıkmıştır. Modaya uygun giyilebilir giysiler, gözlük, ayakkabı gibi aksesuarlar veya mücevherler, estetiği, stili ve fonksiyonelliği düşünülüp, teknolojiyle birleştirilerek üretilmektedir. Günümüzde modaya uygun teknolojik giysiler bilim ve moda arasında bir araçtır. Teknoloji kullanıcıları gün geçtikçe artmakta ve bunlar modayla da uğraşmaktadır (Seymour, 2008: 12).

Giyilebilir teknolojilerin inovatif doğası, bir tasarım ögesini vurgulayan moda sözcüğünü her zaman içermeyebilir. Ancak bu heyecan verici inovasyonların geliştiği günümüzde moda endüstrisi en yeni teknolojilere sahip olmak ve yeniliği sürdürmek istemekte, teknoloji ise yaygınlaşabilmek için en son trende ihtiyaç duymaktadır. Günümüzde yapılan çalışmalarda, gelecekte moda endüstrisinin farklı aşamalarda radikal değişikliklere yol açacağı düşünülmektedir (Özkendirci, 2018: 70-73).

Son on yılda güneş enerjili giysiler, elektrik üretmek için yenilenebilir bir enerji kaynağı olarak güneşi kullanmaktadır. Fotovoltaik güneş panelleri bu alandaki çalışmalara göre iki kategoride gruplandırılabilmektedir. Birincisi, tekstiller üzerine entegre edilen güneş panelleri, ikincisi ise lif veya tekstil formunda oluşan güneş pilleridir. Güneş panelleri

seri bağlama ile oluşturulmakta ve laminasyon tekniğiyle kaplanarak dış ortamın bozucu etkilerinden uzun yıllar etkilenmemesi sağlanmaktadır (Borazan, 2012: 5-6).

Görünür ya da diğer ışık ışınlarına maruz kaldığı zaman, elektriksel gerilim farkı üretimi yapabilme kabiliyetine fotovoltaik (PV) denilmektedir. Fotovoltaik özellik sonucu elektrik enerjisi üreten yapılara ise fotovoltaik pil adı verilmektedir. Genellikle fotovoltaik pil olarak isimlendirilmesine rağmen, güneş pili, fototronik fotopil, kendi kendine üreten pil, bariyer tabakalı fotopil, gibi isimlerle de karşımıza çıkmaktadır (Turak Tacer, Çelik Bedeloğlu ve Selbaş, 2023: 189).

Fotovoltaik teknolojisi, güneş enerjisini doğrudan elektrik enerjisine dönüştüren düzenekler olarak bilinmektedir. Güneş ışığı fotonlardan oluşmaktadır. Işığın temel birimi foton adı verilen küçük enerji paketlerinden meydana gelmektedir (http 1). Fotonlar bir PV hücresine çarptığı zaman, yansıyabilmekte, emilebilmekte ya da doğrudan geçirilebilmektedir. Yalnızca, emilen fotonlar elektrik üretebilmektedir (Memon ve Syed, 2012: 365). PV hücreler güneş ışınlarını elektriğe dönüştürebilen, hareketli mekanik parçaları bulunmayan, uzun ömürlü ve bakımları kolay elektronik sistemler olarak karşımıza çıkmaktadır. PV hücreler, yarı iletken maddelerdir ve güneş enerjisini doğrudan elektriğe dönüştürmektedirler. Güç çıkışını artırmak için birçok PV hücresi birbirlerine paralel veya seri olarak bağlanmaktadır (http 2). Elektriksel bir güç dönüştürme elemanı olarak tanımlanan invertör, güç veya dönüştürücü olarak adlandırılmaktadır. Bu sistem panellerin ürettiği doğru akımı (DC), alternatif akıma (AC) çevirmekte ve fotovoltaik sistem şebekesi ile uyumlu çalışmasını sağlamaktadır. İnvertör sistemi yardımı ile elektrik enerjisi PV'den alınıp, aküye aktarıldıktan sonra yüklenmeye hazır hale gelmektedir (Saha, Dan ve Nandi, 2015: 5). Güneş hücreleri, tekstillerdeki aktif elektronikleri çalıştırmak için bir seçenektir, ancak kumaşın esnekliğini ve tutuşunu tehlikeye atmamak için tamamen entegre edilmelidir. PV hücrelerde geleneksel olarak sert silikon kullanılmaktadır. İnce film seçenekleri de bulunmakta, ancak bunlardan bazıları neme ve oksijene duyarlılık göstermektedir (Wilson ve Mather, 2019: 1).

Bir yüzeye düşen ışık ne kadar güçlü olursa olsun ışığın taşıyıcıları olan fotonlar dalga boyları ile ilişkili olarak yalnızca belirli bir miktar enerji taşımaktadır. Çoğu zaman bir atomla ya da molekülle, bir atom parçacığı etkileşime girdiği için, fotonların tek tek enerjisi de toplam enerji kadar önemlidir. Örnek verilecek olursa; gelen ışık ne kadar güçlü olursa olsun, fotonların hiçbirinin enerjisi, belirli bir etkileşim için yeterli değilse o etkileşim gerçekleşmemektedir. Işık bir yüzeye düştüğü zaman bir miktarı yansımakta, bir miktarı malzemenin içinden geçmekte, bir miktarı ise malzemenin atomları tarafından emilmektedir. Emilen fotonun enerjisi elektrona geçmektedir. Bu enerji elektronu atoma bağlayan bağ enerjisinden daha büyük olduğunda, elektron atomdan ayrılarak

serbest kalabilmekte ve bu elektron uygun şartlar altında bir elektrik devresinin parçası olabilmektedir. Bu olay fotovoltaik etki olarak adlandırılmaktadır (Yıldırım, 2013: 82).

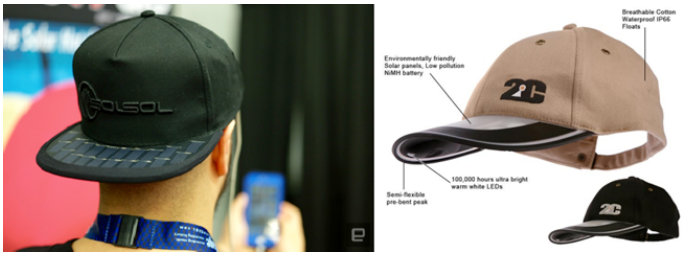
Fotovoltaik tekstiller, güneş ışığını kullanarak elektrik enerjisi üretebilen fotovoltaik bir yapının, dokuma, örme kumaş ve giysi gibi bir tekstil yapısı üzerine yerleştirilerek tekstile entegre edilmesi ya da lif şeklinde tekstil malzemesi olarak üretilebilmesi sonucunda fotovoltaik lif, iplik ve kumaşları oluşturabilmesi olarak karşımıza çıkmaktadır (Çelik Bedeloğlu, 2009: 18-19). Günümüzde tekstillerdeki esnek güneş pili uygulamaları için amorf silikona ek olarak silikon içermeyen, karbondioksit yayılmasını daha aza indirgeyen, daha çevreci olduğu bilinen bakır, indiyum, galyum ve selenyum (CIGS) bileşimli fotovoltaik materyallerin kullanımının yaygınlaştığı görülmektedir (Schubert ve Werner, 2006: 44). Ticari olarak satışa sunulan fotovoltaik giysi ve tekstil aksesuarlarında genellikle tekstil ürününe tabaka halinde entegre edilmiş olan inorganik esaslı güneş pilleri kullanılmaktadır. Organik güneş pillerinin çalışma prensibi, ışık etkisiyle yaratılmış bir yük taşıma işlemine dayanmaktadır. Işık aracılığıyla üretilen elektron-boşluk çiftleri, fotoaktif tabakanın alıcı ve verici arayüzeyinde ayrılmakta, bu pozitif ve negatif yükler uygun elektrotlara taşınmaktadır. Organik güneş pillerinde fotoakım oluşurken, aktif tabakada ışık emilimi, yük aktarma verimi ve kullanılan malzemelerin elektron ve boşluk taşıma özellikleri önemli parametreler arasında yer almaktadır (Çelik Bedeloğlu, Demir ve Bozkurt, 2010: 81-82).

Güneş enerjili giysiler, küçük taşınabilir cihazlara güç sağlamak için alternatif enerji kaynağı olarak güneş paneli kullanan yenilikçi ve teknoloji ile entegre ürünlerdir (Hwang, 2014: 94). Fotovoltaik malzemeler giysilere entegre edilerek, portatif elektronik cihazlar için güç sağlayabilmekte ve moda için zengin fırsatlar sunmaktadır. Olumlu özellikleri arasında küçük, hafif, esnek ve yüksek kapasite ile şarj edilmesi sayılabilir (Görsel 1) (Hwang, 2014: 3).

Görsel 1: *Güneş Enerjili Giysiler (Hwang, 2014: 94).*

Bu giysiler güneşten gelen enerjiyi kullanarak, akıllı telefonları ve diğer elektronik cihazları şarj etmek için kullanılan, taşınabilir cihazlardaki en büyük zorluklardan biri olarak kabul edilen şarj sorununu çözmeye yardımcı olan, çevre dostu giysiler olarak kabul edilmektedir (Kumar, 2017: 27).

Eko-moda tasarımcıları, güneş enerjili giysilere aksesuarları dahil ederek bu giysileri geliştirmektedir. Cep telefonları ve USB portlu diğer cihazları şarj etmek amacıyla, silikon esaslı güneş panelleri, sırt çantası, şapka, mayo, kravat gibi giysilere entegre edilerek, giyebilir teknolojide yeni bir konsept olarak karşımıza çıkmaktadır (Görsel 2). Japonya, Avrupa ve diğer ülkelerde birkaç farklı güneş ceketi görülmektedir. Buna ek olarak, günümüzde E-tekstillere yönelik araştırmalar genişletilmektedir (Kim, 2017: 12-13).



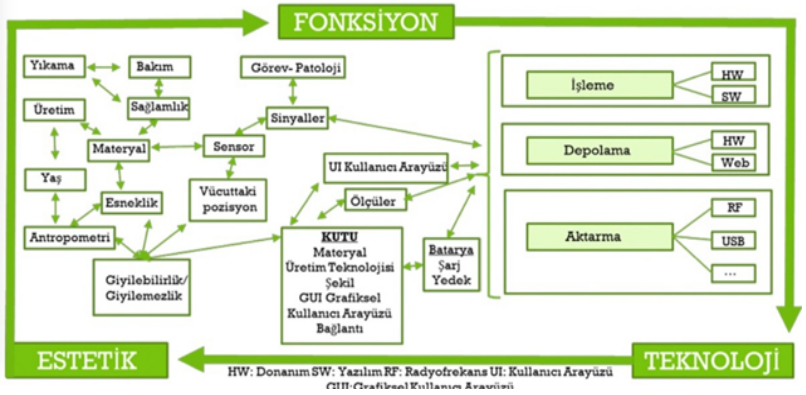
Görsel 2: *Güneş Enerjili Beyzbol Şapkası (http 3).*

2. 2. Güneş Enerjili Giysilerin Algılanma Özellikleri

Günümüzde moda çalışmaları maddiyat, teknoloji, küreselleşme ve kimlik gibi çeşitli konuları kapsamaktadır. Yeni teknolojiler, sosyal medyanın üretim ve tüketimi göz önüne alınarak, çağdaş moda alanının karmaşık hale geldiğini anlamak mümkündür. Bu nedenle modayı karmaşık sistemlerin içinde ve sürekli gelişen bir fenomen olarak kavramsallaştırmak için yeni yollara ihtiyaç duyulmaktadır. Tüketim kültüründe ürün tasarımı ve sürdürülebilirliği ilişkisi yeni bir yaklaşımdır. Giyilebilir teknoloji alan olarak genişledikçe farklı uygulamalar ortaya çıkmaktadır (Smelik, 2018: 37-38).

Temel olarak 20. yüzyılın sonlarında ve 21. yüzyılın başlarında giyilebilir teknolojinin çalışma prensibi oldukça benzemekte ancak teknolojik gelişmeler açısından farklılık göstermektedir. Bu dönemlerde giyilebilir teknoloji, insan faktörü, uyum ve ergonominin dikkate alınmaması nedeniyle kaba ve ağır olarak üretilmiştir. Giyilebilir teknoloji, insan vücudunun bir parçası olarak düşünülmelidir. Kullanıcı, teknik ve herhangi bir fiziksel zarardan kaynaklanacak yan etkilerden korunma yollarından emin olmadığı için güvenlik açığı endişeleri artmaktadır. Giyilebilir teknolojik giysiler esnek ve hafif olmalıdır (Hisham, vd., 2017: 77). Giyilebilir teknolojinin özellikle fonksiyon ve teknolojik açıdan dikkate alınarak inşa edilmesinde, markalar stratejik olarak tüketicilere uyum sağlayacak biçimde şekillenmeye çalışmaktadır. Giysiler, kullanıcının estetik tercihine

hitap eden ürünlerden biridir. Estetik ve fonksiyonellik moda sektöründeki başarının ayrılmaz bir parçasıdır. Bununla ilgili olarak sorulması gereken soru: Ürünün en belirleyici faktörü form ve estetiği mi, yoksa fonksiyonu mu? sorusudur. Bu bağlamda giyilebilir teknoloji ve akıllı giysi tasarımında tüketici odaklı yeni bir model ortaya çıkmıştır. Bu modele göre bu tarz giysilerin tasarımında fonksiyon, estetik ve teknoloji üç temelli olarak gereksinimi belirlemektedir. Tasarımcıların bu üç temeli baz alarak tüketici odaklı model önerisinde bulunmaları gerekmektedir (Görsel 3) (Kabukçu, 2018: 145).



Görsel 3: *Giyilebilir Teknoloji ve Akıllı Giysi Tasarımı Döngüsü (Kabukçu, 2018: 146).*

Tarihsel olarak tekstil ve giyim alanı, teknolojinin daha çok görünen ve ölçülebilen yönüyle incelenmiştir. Teknoloji her zaman modanın özü olmuştur. Modern dönemde moda ve teknoloji arasındaki bağlantı daha güçlü ve ideolojik hale gelmiştir (Smelik, vd., 2016: 388).

2. 3. Akıllı Giysi Tüketicilerinin Fonksiyonel, Etkileyici ve Estetik İhtiyaç Modelinin İncelenmesi (FEA)

Stil ve moda açısından giyilebilir teknoloji, giysi kullanıcılarının ihtiyaçlarını karşılamada, kullanılabilirliğini ve işlevselliğini korumalıdır. İnsan algı faktörlerine bağlı olarak giyilebilir teknoloji tasarımı "fonksiyonellik, etkileyicilik ve estetik" (FEA) olmak üzere üç yönden incelenmiştir. Giyilebilir teknoloji tasarımında yenilikçi tüketicinin istekleri ve ihtiyaçları ele alınırken FEA'nın her üç boyutunun da dikkate alınması gerekmektedir. Araştırmacılar bu çerçevenin sadece giyilebilir teknolojik giysiler üzerinde değil, her türlü giysi tasarımına uygulanması gerektiğini düşünmektedir. Bu gereksinimler yöntem olarak tek başlarına ayakta duramazlar, kesinlikle birbirine bağımlıdırlar. Ürün değerlendirmesinde FEA kavramının hedef kitlesi olan tüketici önemli bir rol oynamaktadır (Görsel 4) (Hwang, 2014: 18).

Görsel 4: *İhtiyacı Olan FEA Tüketicisinin Modeli (Hwang, 2014: 19).*

Araştırmalar ürünün değerlendirilmesinde fiziksel konforun önemli bir faktör olduğunu göstermektedir. Fiziksel konfor bir giysinin vücut tipinin özelliklerine göre hissettirdiği konforu ifade etmektedir. FEA modelinde giysinin fonksiyonellik kazanması için uyumluluk, hareketlilik, koruma ve konfor içermesi gerekmektedir (Hwang, 2014: 18).

İşlevsel kaygılarla birlikte tüketiciler giysinin etkileyiciliğinden de endişe duymaktadır. Giysinin etkileyiciliğinin bir boyuta ulaşması için, değerler, roller ve benlik saygısı gibi sembolik iletişimsel özelliklere sahip olması gerekmektedir. Bunlar tüketicinin sosyokültürel ve psikolojik yönlerine dayanmaktadır (Hwang, Chung ve Sanders, 2016: 211).

Giysi ile ilgili estetik düşünceler, tasarım ilkeleri, giysi ve beden ilişkisi gibi unsurların kullanımı ile ilgilidir. FEA modelinde yer alan estetik, tüketicilerin giysiyi değerlendirmeleri için önemli bir kriterdir. Araştırmalar tüketiciler tarafından giysi satın alınırken karar aşamasında çizgi, düzlem, hacim, renk, doku gibi elemanların giysilerin estetik özelliklerinde önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Bu kriter temel sanatta olduğu gibi moda tasarımcılarının da tasarlama süreçlerinin önemli bir parçasıdır. Yapılan araştırmalar giyilebilir teknolojik giysilerdeki estetik kaygıların, nihai ürünün kabul edilebilirliğini ve giyilebilirliğini etkileyen hayati faktörler olduğunu göstermektedir. Bu tür giysiler, kullanıcının memnuniyetine katkıda bulunan renk, imalat, kesim, orantı, detay gibi faktörlerin, estetik kaygıların ve biçimlerin dengesine sahip olmalıdır. Dolayısıyla, algılanan estetik özelliklerin, tüketicinin tutum ve satın alma niyetini olumlu yönde etkilediği görülmektedir (Hwang, Chung ve Sanders, 2016: 212).

2. 4. Günümüzde Güneş Enerjili Giysilere Yaklaşımlar

Kaliforniya merkezli bir moda şirketi olan Silvr Lining bir elektrik mühendisi ile işbirliği yaparak 2010 yılında, güneş enerjili bir dizi spor giyim serisi olan Silvr Lining GO

koleksiyonunu oluşturmuştur. Bu koleksiyonda mobil cihazlar gibi kişisel iletişim cihazlarının şarj edilmesi sağlanmaktadır. GO koleksiyonunda yelek, ceket ve kargo pantolon modelleri yer almaktadır. Unisex olarak üretilen GO Koleksiyonunun tüm parçalarında dört adet güneş paneli kullanılmıştır. Üretilen bu parçalar hafif ve ultra yumuşaktır (Görsel 5).

Görsel 5: *Silvr Lining Go koleksiyonu (http 4).*

2012 yılında hazır bir ceketi güneş enerjili cekete dönüştüren prototip bir çalışma yapılmıştır. Ceket ucuz, taşınabilir, yıkanabilir ve maksimum enerji üretebilecek şekilde tasarlanmıştır. Güneş panelinin cam levha ile kaplanması sebebiyle rüzgarlı havalarda kullanılabilir özelliktedir. Ceketin üretiminde güneş paneli, şarj edilebilir pil gibi malzemeler kullanılmıştır. Bu ceket üzerinde yer alan güneş panelleri sayesinde üretilen enerji ile cep telefonu, iPad, mp3 çalar ve dizüstü bilgisayar kolaylıkla şarj edilebilmektedir. Güneş paneli, güneş ışığından en iyi şekilde faydalanabilmek için ceketin arkasına ve omuzların altına yerleştirilmiştir. Ceket yıkandığında, güneş paneli kolayca sökülebilmektedir (Memon ve Syed, 2012: 366).

Temiz enerji üretimine odaklı bir koleksiyon çıkarmanın gerekli olduğunu düşünen Hollandalı moda tasarımcısı Pauline Van Dongen, 2013 yılında ilk güneş enerjili giysi prototipini tanıtmıştır. Güneş enerjili elbise yumuşak ve sert tekstillerin karışımından yapılmış, hafif bir yün kumaş ve ince deri ile birleştirilmiştir. Elbiseye yetmiş iki adet esnek ve ince güneş paneli yerleştirilmiştir. Kullanıcı elbisenin cebine gizlenmiş bir USB konnektörü ile cep telefonlarını şarj edebilmektedir (Görsel 6) (Smelik, Van Dongen ve Toussaint 2016: 291).

Görsel 6: *Van Dongen'in Giyilebilir Güneş Enerjili Elbise (http 5).*

Kore'de 2014 yılında günlük ve dış mekana uyumlu bir solar ceket prototipi üretilmiştir. Çalışmada teknik özellik olarak, giysinin kullanım kolaylığı düşünülerek, acil durumlarda iletişim kurmayı kolaylaştırmak amaçlanmıştır (Jinhee, 2014: 63).

2014 yılında engelli insanlara yardım etmek amacıyla güneş enerjili bir giysi tasarlanmıştır. Bu giysi, görme engelli bir kadın ve rehber köpeği arasındaki iletişimi kolaylaştırmak amacıyla kullanılmıştır. Esnek güneş paneli ve portatif şarj edilebilir pillerle, bluetooth, GPS, konuşma tanıma gibi teknolojik cihazlar kullanılarak, görme engelli bir insan ve rehber köpeği arasında iletişim kurulabileceği düşünülmüştür (Görsel 7) (Logothetis, vd., 2014: 311).

Görsel 7: *Front and Back of Design (Logothetis, vd., 2014: 313).*

Tommy Hilfiger ve Pvilion firması ortaklığıyla 2014 yılında güneş enerjili ceketler üretilmiştir. Suya dayanıklı, hafif ve esnek amorf silikon teknolojisiyle üretilmiş çıkarılabilir güneş panelleri, akıllı telefon, ipad ve diğer taşınabilir elektrikli cihazları şarj edebilmektedir (Görsel 8) (Çınar, 2019: 90).

Görsel 8: *Tommy Hilfiger Solar Clothing (Çınar, 2019: 90).*

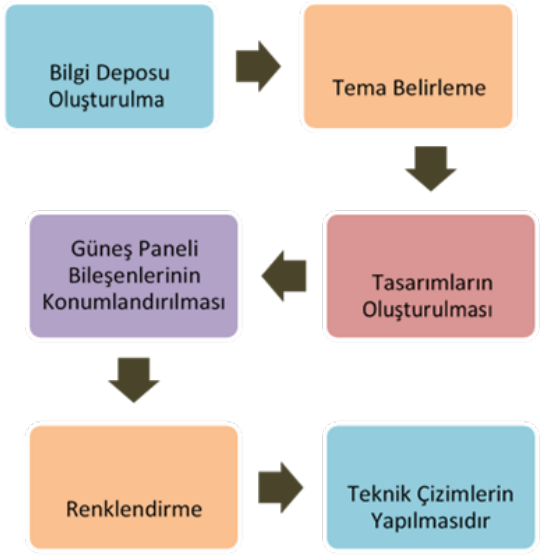
3. GÜNEŞ ENERJİLİ GİYSİLERİN TASARIM SÜRECİ VE UYGULAMALARI

Bu çalışma kapsamında ortaya çıkan koleksiyonda, günlük kullanım için tasarlanmış beş adet güneş enerjili ceket tasarımının ön bedeni yer almaktadır. Güneş enerjili ceketler kadın bedenine uygun bir biçimde tasarlanmıştır. Tasarımlar ve renk paleti oluşturulurken doğanın bir parçası olan kelebek ve böceklerden esinlenilmiştir.

Koleksiyonda küresel enerji krizi ve çevresel kirlenmeden yola çıkılmış, doğada varolan kelebeklerin ve böceklerin renklerinden ve figürlerin uyumundan ilham alınarak yeni tasarımlar ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Koleksiyonun renk paletinde hardal sarısı, bej, gri, kahverengi, açık mavi, koyu mavi, yeşil, bordo ve siyah tonları kullanılmıştır.

Çalışmanın ilk aşamasında, beş adet farklı modelde tasarım eskizi gerçekleştirilmiş, bu konuda yapılmış önceki çalışmalara göre, güneş paneli sisteminde yer alması gereken bileşenlerin, giysi üzerinde nasıl çalıştıkları araştırılarak tasarımlar oluşturulmuştur. Tasarımların belirlenmesinden sonra, oluşturulan renk paletlerinden, koleksiyonun temasına uygun olarak seçilen tonlarla renklendirme işlemi gerçekleştirilmiştir. Güneş panellerinin renginin siyaha yakın olması nedeniyle tasarımlarda uyum ve denge bütünlüğünü yakalamak açısından bazı bölümlerde siyah renk kullanılmıştır. Tasarımlar tamamlandıktan sonra, kablo geçişlerinin, güneş panellerinin ve ilgili aksesuarların teknik çizimleri yapılmıştır.

Tasarım süreci, altı aşamada gerçekleştirilmiştir. Bu aşamalar; bilgi deposu oluşturma, tema belirleme, tasarımların oluşturulması, güneş paneli bileşenlerinin konumlandırılması, renklendirme ve teknik çizimlerin yapılmasıdır (Görsel 9).

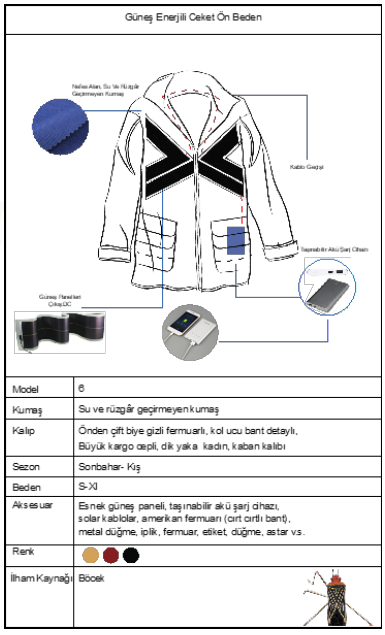


Görsel 9: *Tasarım süreci analiz şeması.*

3. 1. Tasarım No: 1 Süreç Analizi ve Uygulama

1 numaralı tasarımda görsel esin kaynağı bir kelebek ve bir böcektir. Sketch Book, Illustrator ve Photoshop programları kullanılarak artistik ve teknik çizim yapılmıştır. Bu ceket örneği, nefes alabilme, su geçirmezlik, dayanıklılık ve hafiflik özelliklerinden dolayı genellikle dağcılık, doğa yürüyüşü ve kamp gibi aktiviteler için tasarlanmıştır. Ceket renk paletinden seçilen bordo, siyah ve hardal sarısı kullanılarak renklendirilmiştir. Ceketin ön bedeninde, basen hizasında üst üste yerleştirilmiş toplam dört adet kapaklı cep bulunmaktadır (Görsel 10). Tasarımda, esnek güneş paneli, taşınabilir akü şarj cihazı, solar kablolar, Amerikan fermuarı (cırt cırtlı bant), nefes alan, su ve rüzgâr geçirmeyen kumaş ana malzeme olarak kullanılmıştır. Ceket, güneş altında maksimum elektrik enerjisi üretimi sağlayan güneş modülü içermektedir. Tasarımda, esnek güneş paneli, ceketin üzerine Amerikan fermuarı ile entegre edilmiştir. Bu sayede yıkama, temizleme vb. işlemlerde kolayca çıkarılıp takılabilmektedir. Güneş enerji panellerinin kurulumu sırasında kullanılan solar kabloların giysi üzerinde geçişi için ayrı bir bölme oluşturulması gerekmektedir. Bu tasarımda kablo, sağ basen hizasından başlanarak, yakanın arkasından devam etmekte ve ceketin sol basen hizasından üst cepte yer alan taşınabilir bir şarj cihazına bağlanmaktadır. Teknik çizimde yer alan kırmızı çizgi kablo geçişini göstermektedir (Görsel 11).

Görsel 10: *Tasarım No: 1.*

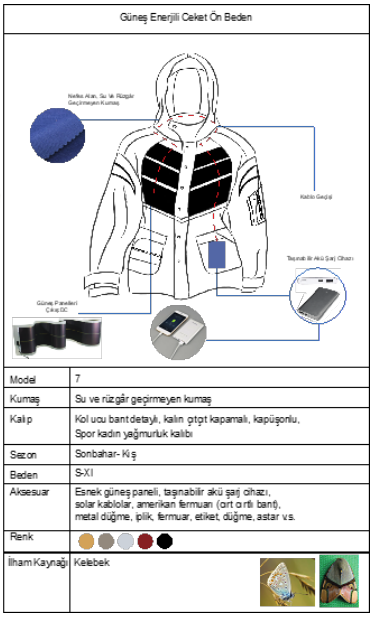


Görsel 11: *Teknik Çizim.*

3. 2. Tasarım No: 2 Süreç Analizi ve Uygulama

2 numaralı tasarımda görsel esin kaynağı iki kelebektir. Sketch Book, Illustrator ve Photoshop programları kullanılarak artistik ve teknik çizim yapılmıştır. Bu ceket örneği, su geçirmezlik, dayanıklılık ve hafiflik özelliklerinden dolayı genellikle dağcılık, doğa yürüyüşü ve kamp gibi aktiviteler için tasarlanmıştır. Ceket renk paletinden seçilen açık mavi, gri, bordo, siyah hardal sarısı kullanılarak renklendirilmiştir. Ceketin sol kolunda fermuarlı bir cep, ön bedeninde ise basen hizasında iki adet kapaklı ve bir küçük fermuarlı cep, olmak üzere toplam dört adet cep bulunmaktadır (Görsel 12). Tasarımda, esnek güneş paneli, taşınabilir akü şarj cihazı, solar kablolar, Amerikan fermuarı (cırt cırtlı bant), nefes alan, su ve rüzgâr geçirmeyen kumaş ana malzeme olarak kullanılmıştır. Ceket, güneş altında maksimum elektrik enerjisi üretimi sağlayan güneş modülü içermektedir. Tasarımda, esnek güneş paneli, ceketin üzerine Amerikan fermuarı ile entegre edilmiştir. Bu nedenle yıkama, temizleme vb. işlemlerde kolayca çıkarılıp takılabilmektedir. Güneş enerji panellerinin kurulumu sırasında kullanılan solar kabloların giysi üzerinde geçişi için ayrı bir bölme oluşturulması gerekmektedir. Bu tasarımda kablo, sağ göğüs hizasından başlanarak, yakanın arkasından devam etmekte ve ceketin sol basen hizasında cepte yer alan taşınabilir bir şarj cihazına bağlanmaktadır. Teknik çizimde yer alan kırmızı çizgi kablo geçişini göstermektedir (Görsel 13).

Görsel 12: *Tasarım No: 2.*



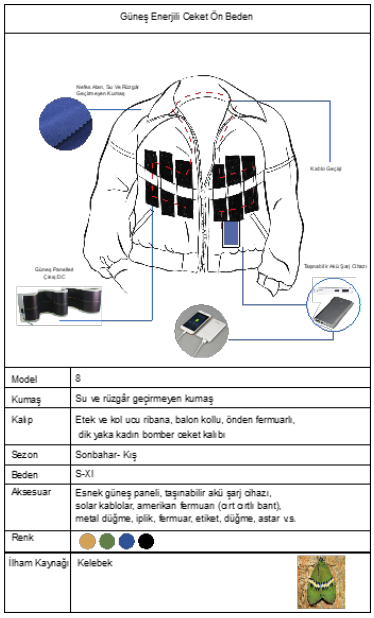
Model	7
Kumaş	Su ve rüzgâr geçirmeyen kumaş
Kalıp	Kol ucu bant detaylı, kalın çıtçıt kapamalı, kapüşonlu, Spor kadın yağmurluk kalıbı
Sezon	Sonbahar- Kış
Beden	S-XI
Aksesuar	Esnek güneş paneli, taşınabilir akü şarj cihazı, solar kablolar, amerikan fermuarı (cırt cırtlı bant), metal düğme, iplik, fermuar, etiket, düğme, astar v.s.
Renk	
İlham Kaynağı	Kelebek

Görsel 13*: Teknik Çizim.*

3. 3. Tasarım No: 3 Süreç Analizi ve Uygulama

3 numaralı tasarımda görsel esin kaynağı bir kelebektir. SketchBook, Adobe Illustrator ve Adobe Photoshop programları kullanılarak artistik ve teknik çizim yapılmıştır. Bu ceket örneği, su geçirmezlik, dayanıklılık ve hafiflik özelliklerinden dolayı genellikle günlük şehir yaşamı ve açık hava etkinlikleri için tasarlanmıştır. Ceket renk paletinden seçilen koyu mavi, siyah, hardal sarısı ve yeşil kullanılarak renklendirilmiştir. Ceketin ön bedeninde bel hizasında iki adet ve iç kısmında bir adet taşınabilir şarj cihazına ait gizli cep bulunmaktadır (Görsel 14). Tasarımda, esnek güneş paneli, taşınabilir akü şarj cihazı, solar kablolar, Amerikan fermuarı (cırt cırtlı bant), nefes alan, su ve rüzgâr geçirmeyen kumaş ana malzeme olarak kullanılmıştır. Ceket, güneş altında maksimum elektrik enerjisi üretimi sağlayan güneş modülü içermektedir. Tasarımda, esnek güneş paneli, ceketin üzerine Amerikan fermuarı ile entegre edilmiştir. Bu nedenle yıkama, temizleme vb. işlemlerde kolayca çıkarılıp takılabilmektedir. Güneş enerji panellerinin kurulumu sırasında kullanılan solar kabloların giysi üzerinde geçişi için ayrı bir bölme oluşturulması gerekmektedir. Bu tasarımda kablo, sağ bel hizasından başlanarak, yakanın arkasından devam etmekte ve ceketin sol bel hizasında gizli cebte yer alan taşınabilir bir şarj cihazına bağlanmaktadır. Teknik çizimde yer alan kırmızı çizgi kablo geçişini göstermektedir (Görsel 15).

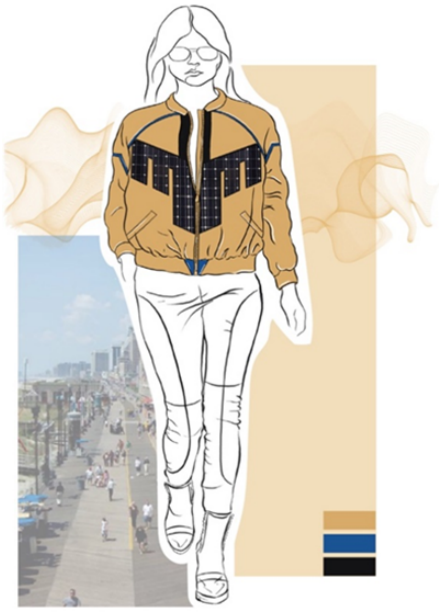
Görsel 14: *Tasarım No: 3.*



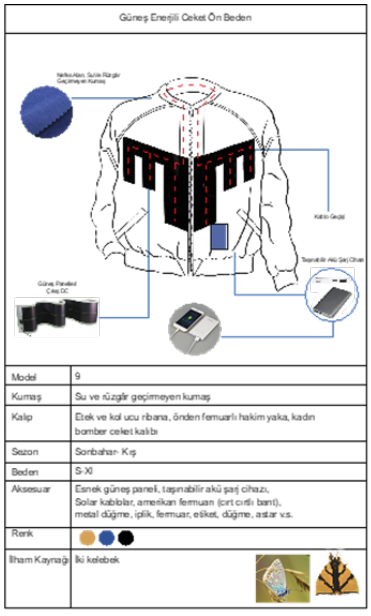
Görsel 15: *Teknik Çizim.*

3. 4. Tasarım No: 4 Süreç Analizi ve Uygulama

4 numaralı tasarımda görsel esin kaynağı iki kelebektir. Sketch Book, Illustrator ve Photoshop programları kullanılarak artistik ve teknik çizim yapılmıştır. Bu ceket örneği, su geçirmezlik, dayanıklılık ve hafiflik özelliklerinden dolayı genellikle günlük şehir yaşamı ve açık hava etkinlikleri için tasarlanmıştır. Ceket, üst giyim olarak, genç, modern bir yaşam tarzı için aktif kullanıma uygundur. Ceket renk paletinden seçilen, koyu mavi, siyah ve hardal sarısı kullanılarak renklendirilmiştir. Ceketin ön bedeninde bel hizasında iki adet ve iç kısmında bir adet taşınabilir şarj cihazına ait gizli cep bulunmaktadır (Görsel 16). Tasarımda, esnek güneş paneli, taşınabilir akü şarj cihazı, solar kablolar, Amerikan fermuarı (cırt cırtlı bant), nefes alan, su ve rüzgâr geçirmeyen kumaş ana malzeme olarak kullanılmıştır. Ceket, güneş altında maksimum elektrik enerjisi üretimi sağlayan güneş modülü içermektedir. Tasarımda, esnek güneş paneli, ceketin üzerine Amerikan fermuarı ile entegre edilmiştir. Bu nedenle yıkama, temizleme vb. işlemlerde kolayca çıkarılıp takılabilmektedir. Güneş enerji panellerinin kurulumu sırasında kullanılan solar kabloların giysi üzerinde geçişi için ayrı bir bölme oluşturulması gerekmektedir. Bu tasarımda kablo, sağ bel hizasından başlanarak, yakanın arkasından devam etmekte ve ceketin sol bel hizasında gizli cebte yer alan taşınabilir bir şarj cihazına bağlanmaktadır. Teknik çizimde gösterilen kırmızı çizgi kablo geçişini göstermektedir (Görsel 17).



Görsel 16: *Tasarım No: 4*

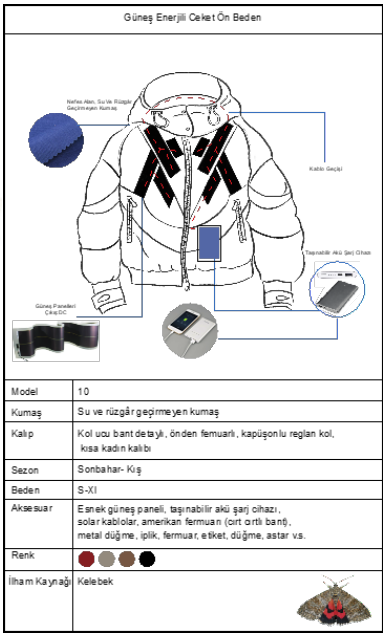


Görsel 17: *Teknik Çizim.*

3. 5. Tasarım No: 5 Süreç Analizi ve Uygulama

5 numaralı tasarımda görsel esin kaynağı bir kelebektir. Sketch Book, Illustrator ve Photoshop programları kullanılarak artistik ve teknik çizim yapılmıştır. Bu ceket örneği, su geçirmezlik, dayanıklılık ve hafiflik özelliklerinden dolayı genellikle günlük şehir yaşamı ve açık hava etkinlikleri için tasarlanmıştır. Ceket, üst giyim olarak, genç, modern bir yaşam tarzı için aktif kullanıma uygundur. Ceket renk paletinden seçilen bordo, siyah, bej ve kahverengi kullanılarak renklendirilmiştir. Ceketin ön bedeninde bel hizasında iki adet fermuarlı cep ve iç kısmında bir adet taşınabilir şarj cihazına ait gizli cep bulunmaktadır (Görsel 18). Tasarımda, esnek güneş paneli, taşınabilir akü şarj cihazı, solar kablolar, Amerikan fermuarı (cırt cırtlı bant), nefes alan, su ve rüzgâr geçirmeyen kumaş ana malzeme olarak kullanılmıştır. Ceket, güneş altında maksimum elektrik enerjisi üretimi sağlayan güneş modülü içermektedir. Tasarımda, esnek güneş paneli, ceketin üzerine Amerikan fermuarı ile entegre edilmiştir. Bu nedenle yıkama, temizleme vb. işlemlerde kolayca çıkarılıp takılabilmektedir. Güneş enerji panellerinin kurulumu sırasında kullanılan solar kabloların giysi üzerinde geçişi için ayrı bir bölme oluşturulması gerekmektedir. Bu tasarımda kablo, sağ bel hizasından başlanarak, yakanın arkasından devam etmekte ve ceketin sol bel hizasında gizli cepte yer alan taşınabilir bir şarj cihazına bağlanmaktadır. Teknik çizimde gösterilen kırmızı çizgi kablo geçişini göstermektedir (Görsel 19).

Görsel 18: *Tasarım No: 5.*



Görsel 19: *Teknik Çizim.*

4. SONUÇ

Giyilebilir teknoloji kavramıyla üretilen ürünler 21. yüzyılda her geçen gün hayatımızdaki etkisini artırmaktadır. Bu ürünler sadece akıllı saatler veya aksesuarlar olarak taşınabilir değil, kumaş veya giysiyle teknolojinin birleşimi olan alanda da etkili olmaktadır. Moda ve teknoloji alanındaki gelişmeler çok çeşitli şekiller alabilmektedir. Bu gelişmelerden bazıları biz fark etmeden hayatımızın bir parçası olurken, bazıları hayal ürünü olarak kalabilmektedir. Tasarımcılar ve bilim insanları şu anda moda ve teknolojinin kesişiminde geleceğin nasıl göründüğünü hayal edebilmektedir. Güneş enerjili giysiler işlevselliği ve çevre dostu özellikleri nedeniyle araştırmacılar ve endüstri üretenler tarafından popülerlik kazanmıştır.

Araştırma kapsamında, literatür taramasıyla elde edilen bilgiler ve daha önce yapılan tasarımlar göz önünde bulundurularak beş adet giyilebilir, teknolojiye uygun, güneş enerjili ceket tasarımı yapılmıştır. Bu araştırma, güneş enerjili giysilerin geliştirilmesi için tasarım araştırması ve bu teknolojinin estetiğini modaya ve günlük kullanım giysilerine nasıl dahil edileceği üzerine odaklanmaktadır. Tasarımlar fonksiyonellik, etkileyicilik ve estetik (FEA) tüketici ihtiyaçları modeli benimsenerek gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Ortaya çıkan ceket tasarımları fonksiyonellik yönü ile ele alındığında, güneş

panellerinin takılması ve sökülmesi mümkün olduğu için istenirse yalın bir ceket olarak da kullanılabilecektir. Tasarımın etkileyici ögesi olarak, doğa ve çevre bilinci oluşturması ve yenilenebilir enerji kaynaklarının payının arttırılması, estetik açıdan ise güncel moda trendleri göz önüne alınarak, doğada ve günlük kullanım alanlarında kullanılabilecek olmaları gösterilebilir.

Güneş enerjili ceketler kadın bedenine uygun bir biçimde tasarlanmış, çalışmada ceketlerin ön beden çizimlerine yer verilmiş, arka beden kapsam dışında bırakılmıştır. Tasarım süreci farklı aşamalarda gerçekleştirilmiştir. Süreç analizinde öncelikle bilgi deposu oluşturulmuş, daha sonra böceklerden ve kelebeklerden esinlenerek tema belirlenmiş ve bir hikaye panosu hazırlanmıştır. Bununla birlikte güneş paneli bileşenlerinin konumlandırılması düşünülürken ceketlerin eskiz çizimleri yapılmış, güncel moda trendleri göz önüne alınarak, doğada ve günlük kullanım alanlarında kullanılabilecek kombinlerle desteklenmiştir. Çizimler silüetlere giydirildikten sonra renklendirilmiştir. SketchBook, Illustrator ve Photoshop programları kullanılarak çeşitli güneş enerjili ceket tasarımları, artistik ve teknik çizimler yapılmıştır. Yapılan tasarımlar, araştırmanın amacına uygun bir biçimde oluşturulmuştur. Giysinin kumaşına entegre edilmiş olan ince güneş panellerinin, güneşli havalarda elektrik üretebileceği, bu sayede birkaç saat içinde cep telefonunu şarj edebilecek enerji sağlanabileceği düşünülmektedir. Elde edilen enerji kullanılmadığı takdirde, ceket üzerine monte edilen akü şarj cihazı ile daha sonra kullanılmak üzere saklanabileceği öngörülmektedir. Ayrıca tasarımlarda kullanılan güneş panelleri sayesinde, Küresel Konumlama Sistemleri (GPS), kameralar, MP3 çalarlar gibi diğer USB uyumlu taşınabilir cihazlara da enerji sağlanabileceği düşünülmektedir. Tasarımlarda genellikle, esnek güneş paneli, taşınabilir akü şarj cihazı, solar kablolar, Amerikan fermuarı (cırt cırtlı bant), nefes alan, su ve rüzgâr geçirmeyen kumaş, ana malzeme olarak önerilmiştir.

Teknoloji çağında, akıllı telefonlar insanların günlük yaşamının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Güneş enerjili giysilerin güçlü yönleri, bu telefonları şarj edebilmek için gerekli elektriği üreterek kolay erişim sağlamalarıdır. Bu giysiler aynı zamanda çeşitli durumlarda elektrik enerjisine ihtiyaç duyulan kamp veya dağcılık gibi uzak bölgelerde ayrıca ulusal ve uluslararası turistik gezilerde kullanılabilmekte ve dünyanın birçok yerinde kolayca bulunabilen güneş enerji kaynaklarını rahatlıkla kullanabilmektedir. Giysilerin zayıf yönleri ise üretimde kullanılacak malzemelerin maliyetli olması ve piyasada kolay bulunamamasıdır.

Dünya genelinde son yıllarda moda sektörü yapısının hızla değişmesi ile güneş enerjili giysilerin katma değeri artmıştır. Özel ve kaliteli giysiler üretmek, güneş enerjisinden faydalanmak ve USB portlu cihazları şarj etmek için çeşitli çalışmalar yapılmaktadır. Birçok

moda tasarımcısı, bilim insanları, araştırma enstitüleri, üniversiteler ve global markalar, ar-ge merkezleriyle işbirliği içinde güneş enerjili giysiler ve tekstiller üzerinde yoğun çalışmalar yürütmektedir. Dünyada bu konuyla ilgili çeşitli çalışmaların yapıldığı ancak Türkiye'de yapılan çalışmalarda bu konuya çok az yer verildiği, genellikle mühendislik alanlarında bu konunun ele alındığı ortaya çıkmaktadır. Bu alanda yapılan araştırmaların sayısı arttırılmalı, disiplinlerarası gerçekleştirilecek olan projelerle güneş enerjili giysilerin üretimleri yapılmalı ve hayatımızın bir parçası haline gelmesi sağlanmalıdır.

KAYNAKLAR

Borazan, İ. (2012). Organik Esasli Fotovoltaik Lif Geliştirilmesi. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstütüsü.

Çelik Bedeloğlu, A. (2009). Fotovoltaik Etki Oluşturan Lif Geliştirilmesi. (Doktora Tezi). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Çelik Bedeloğlu, A., Demir, A., Bozkurt, Y. (2010). Fotovoltaik Liflerle Elektrik Üreten Tekstiller, Bilim ve Teknik Dergisi, 508, 81-83.

Çınar, P. (2019). 21. Yüzyılda Yeni Teknolojilerin Etkisinde Gelişen Moda Endüstrisi. Bilge Kağan 2nd Interantional Science Congress. Barcelona, Spain: Turan University, 88-95.

Hisham, A. A. B., Aimi Saad, A., Raffe Ahmad, M. R., Rahim, R. A., Idris, N. H., Izran Ishak, M. H. (2017). Review Of Safety Evaluation Of Thermal Wearable Power Harvesting Device. International Journal of Integrated Engineering, 9(4), 76- 84.

Hwang, Ch. (2014). Consumers Acceptance Of Wearable Technology: Examining Solar-Powered Clothing. (Yüksek Lisans Tezi). Ames, Iowa: Iowa State University.

Hwang, Ch., Chung, T., Sanders, A. (2016). Attitudes and Purchase Intentions for Smart Clothing: Examining U.S. Consumers' Functional, Expressive and Aesthetic Needs for Solar Powered Clothing. Clothing and Textiles Research Journal, 34(3), 207-222.

Jinhee, P. (2014). Developing Designs and Making Men's Outdoor Breathable Waterproof Jackets with Solar Cells for Emergency Communications, Journal of Fashion Business, 18 (3), 59-72.

Kabukçu, E. (2018). Tüketici Odaklı Akıllı Giysi Tasarımı İçin Yeni Bir Bütünleşik Model Önerisi, Mühendislik Bilimleri ve Tasarım Dergisi, 6, 143-147.

Kim, E. (2017). An Avant-Garde Collection Inspired By The Global Water Crisis: Recycling Waste To Aesthetic Garments. (Yüksek Lisans Tezi). California- Sacremento: California State University.

Kumar, S. (2017). Technological And Business Perspective Of Wearable Technology. (Endüstriyel Yönetim tezi). Finlandiya: Centria University Of Applied Sciences.

Logothetis I., Vassiliadis S., Mitilineos S., Prekas K. (2014). The Concept and Design of a Wearable System Used by a Blind Person and Her Guide Dog. Internationall Conference on Technics, Technologies and Education (ICTTE), Yambol, Bulgaria, 309-316.

Memon, A. ve Syed, U. (2012). Design and Manufacturing of Solar Jacket for Charging the Mobile and Laptop Devices. International Journal of Current Engineering and Technology, 2(4), 365-368.

Özkendirci, B. (2018). Bilimsel Çalışmaların Geleceğin Giyim Tasarımına Olası Etkileri. Inonu University Journal of Art and Design, 8(18), 67- 81.

Raboaca, M. S., Badea, G., Enache, A., Filote, C., Rasoi, G., Rata, M., Lavric, A. ve Felseghi, R. A. (2019). Concentrating Solar Power Technologies. Energies, 19, 1-17.

Saha, D. K., Dan, A. K. ve Nandi, S. (2015). Design of a Battery Charge Controller of Pv System. Renewable Energy Science & Technology, 4, 63-72.

Schubert, M. B. ve Werner, J. H. (2006). Flexible Solar Cells for Clothing. Materialstoday, 9(6), 42-50.

Seymour, S. (2008). Fashionable Technology. New York: Springer Wien.

Smelik, A., Van Dongen, P., Toussaint, L. (2016). Solar Fashion: An Embodied Approach To Wearable Technology. International Journal of Fashion Studies, 3(2), 287-303.

Smelik, A. (2018). New materialism: A Theoretical Framework For Fashion In The Age Of Technological Innovation. International Journal of Fashion Studies, 5(1), 33-54.

Turak Tacer, B., Çelik Bedeloğlu, A. ve Selbaş, R. (2023). Organik Fotovoltaik Teknolojisi ve Tekstil Uygulamaları. Uluslararası Sürdürülebilir Mühendislik ve Teknoloji Dergisi, 2(7), 188-196.

Wilson, J. B. ve Mather, R. R. (2019). Photovoltaic Solar Textiles. Proceedings, 32(4), 1-4.

Yıldırım, M. (2013). Fotovoltaik Etki. Bilim ve Teknik Dergisi, 548, 82-83.

İnternet Kaynakları

http1. https://tr.wikipedia.org/wiki/Foton (Erişim tarihi: 10. 06. 2024)

http2. https://www.emo.org.tr/ekler/3a921ffad054cb0_ek.pdf

http3. https://www.envirogadget.com/solar-powered/2c-solar-powered-baseball-cap/ (Erişim tarihi: 04. 04. 2019)

http4. https://newatlas.com/go-collection-of-solar-charging-clothing/17323/ (Erişim tarihi: 23. 10. 2020)

http5.https://www.enerjigazetesi.ist/wp-content/uploads/2014/12/gunes-enerjisi-kiyafet-wearable-solar.jpg (Erişim tarihi: 03. 02. 2020)

*Makaleye 1. yazar %50, 2. yazar %50 oranında katkı sağlamıştır.

**Yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 127-146
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 05.03.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 10.09.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717219

ÇAĞDAŞ SANATTA KENT BELLEĞİ TEMASI VE SERAMİK UYGULAMA ÖRNEKLERİ

• **Arş. Gör. İlyas ARAPOĞLU***

ÖZET

Geçmişten günümüze bakıldığında kent kültürü, o kültür içinde büyümüş ve deneyimler edinmiş insanlar için kent belleğini ifade etmektedir. Kentler aile, arkadaşlık ve diğer ilişkiler gibi pek çok manevi değeri içinde barındıran mimari öğelerin bütünüdür ve bireylerde bir bellek oluşturmaktadır. Mahalleler, sokaklar, caddeler bu bellekle gelişmekte ve kimi zaman isimlerini kendi yaşanmışlıklarından, mekânsal özelliklerinden alarak günümüze ulaşmaktadır. Tüm bu mimari öğelerin içinde geçen anılar, çağdaş sanata zengin bir esin kaynağı olarak yansımaktadır. Günümüz çağdaş sanatının her alanında, mimari ve kentsel öğelerin etkisiyle oluşturulmuş, hatta ismini de bu öğelerden almış sayısız eserle karşılaşılmaktadır. Seramikle yakın ilişkisi olan mimari, yapısal ve kavramsal yönüyle tema olarak çağdaş seramik sanatında da sıklıkla çalışılmıştır. Bu bağlamda kent belleği teması ciddi bir ilgiye ve konuyla ilişkili eser arşivine sahiptir. Makalede; kent belleği teması önce plastik sanatlar genelinde sonra seramik sanatı içerisinde taranmış, eserler ve sanatçı açıklamaları derlenerek incelenmiştir. Böylece kent belleği temasının çağdaş sanatla arasındaki bağlantı ortaya konmuştur. Ardından sanatçıların kent belleği temasıyla eser üretme deneyimleri kişisel olarak tecrübe edilerek süreç detaylı şekilde aktarılmıştır. Böylece makale, ele alınan konunun görsel ve yazınsal veri taraması, taramanın derlenerek yorumlanması, kişisel olarak deneyimlenmesi, deneyim süreci verilerinin ortaya konması yöntemleriyle oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: *Seramik, Sanat, Kent belleği, Mimari.*

* Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Seramik Anasanat Dalı, ilyas267@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1030-879X

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 127-146
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 05.03.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 10.09.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717219

URBAN MEMORY THEME IN CONTEMPORARY ART AND CERAMIC APPLICATION EXAMPLES

• **Res. Asst. İlyas ARAPOĞLU***

ABSTRACT

Urban culture, when viewed historically, reflects the urban memory for individuals who have grown up and gained experiences within it. Cities are the sum of architectural elements that contain many spiritual values such as family, friendship and other relationships, and they create a memory in individuals. Neighborhoods, streets and avenues develop with this memory and sometimes take their names from their own experiences and spatial characteristics and reach the present day. The memories in all these architectural elements are reflected as a rich source of inspiration in contemporary art. In every field of contemporary art today, countless works are encountered that have been created under the influence of architectural and urban elements and even taken their names from these elements. Architecture, which has a close relationship with ceramics, has also been frequently studied in contemporary ceramic art as a theme with its structural and conceptual aspects. In this context, the theme of urban memory has a serious interest, and an archive of works related to the subject. The article first explores the theme of urban memory in the plastic arts, followed by an analysis of its representation in ceramic art through selected works and artist statements. Thus, the connection between the theme of urban memory and contemporary art was revealed. Then, the experiences of the artists in producing works with the theme of urban memory were personally experienced and the process was conveyed in detail. Thus, the article was developed through the collection and interpretation of visual and literary data, followed by the author's direct engagement with the theme and presentation of the creative process.

Keywords: *eramics, Art, City, Urban memory, Architecture.*

* Anadolu University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics, Ceramics Main Art Branch, ilyas267@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1030-879X

1. GİRİŞ

Yerleşik hayata geçişle birlikte artan nüfus ve barınma ihtiyacı, evlerin ve mimari öğelerin ortaya çıkmasını gerekli kılmıştır. Yüksek nüfuslu toplumların oluşmasıyla da ilk kentler ortaya çıkmış, günümüze değin gelişmiş ve mimari öğelerin sayısı her geçen gün artmıştır. Yüzyıllar boyu artmaya devam eden mimari öğelerle birlikte kentler daha da genişlerken içinde bulunan insanlar için kamusal bir bellek deneyimi sağlamıştır. Bachelard kent belleğini kapsayan kitabında, "Kuşkusuz, ev sayesinde anılarımızın büyük bir bölümü yerleşecek bir yer bulur; hele de ev biraz karmaşıksa, mahzeni ve tavan arası, köşe bucağı ve koridorları varsa, anılarımız da niteliği gittikçe belirginleşen sığınaklar edinir" (Bachelard, 1957, s. 38). sözleri ile mekan-bellek ilişkisine vurgu yapmaktadır.

Günümüzde ise kentlerin çok hızlı ve plansız biçimde yeniden dönüştürülmesi olarak karşımıza çıkan kentsel dönüşüm, kent belleğinin değişimine sebep olmuştur. Bu değişimle birlikte bireylerin kent belleği aracılığıyla oluşturduğu aidiyet hissi zedelenmiş ve yabancılaşmıştır. Dolayısı ile yeni yaşam biçimlerine adapte olunarak aidiyet hissini tekrar inşa edecek bir kent belleği gereksinimi doğmaktadır. Öte yandan geçmişe dair anı ve deneyimlerden oluşan belleğin bu değişimden zarar görmesi bireyi huzursuz eden bir gerçektir. Yaratıcı birey olan sanatçılar ise yaşam dinamiklerine, değişime ve bunların açığa çıkardığı duygulara odaklanmış, kent belleği temasına eserlerinde yer vermiştir.

Araştırmada; kent belleği temasının çağdaş sanatta ve seramikte yeri var mıdır, görsel ve yazılı kaynaklar nelerdir, sanatçılar konuya nasıl ve hangi yönlerden yaklaşmıştır, kent belleği teması ile çağdaş seramik eser yaratma süreci deneyimlenebilir mi gibi problem sorularına yanıt aranmıştır. Problem sorularında belirtilen içeriklerin kaynaklar ışığında derlenerek incelenmesi ve literatüre katkı sağlayarak gelecek çalışmalara ilham olması çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

Literatürdeki kaynaklarla kent belleği temasının açıklanması, konuyla ilgili çağdaş sanatta yazılı ve görsel kaynak oluşturan eserlerinin incelenerek sanatçı görüşlerine değinilmesi, kent belleği temasında kişisel olarak iki eser yaratım sürecinin deneyimlenerek raporlanması araştırmanın yöntemidir. Çalışma; kitap, dergi, makale, katalog, internet kaynakları ve kişisel uygulama imkanları sınırlılığında oluşturulmuştur.

Kent belleği temasının çağdaş sanattaki yerini ele alan bu çalışmanın girişinde; dünyada kent belleği ve değişimine, plastik sanatlara olan etkisine yer verilecek, gelişme bölümünde; kent belleği temasının çağdaş sanat ve seramik sanatına yansımasına, sanatçıların eserler yoluyla konuyu ele alışına, kişisel araştırma ve uygulamalara, son olarak da çalışmanın değerlendirmesine yer verilmiştir.

2. KENT BELLEĞİNİN GELİŞİMİ

Kentleşme, keşifler ve nüfus yoğunluklarının etkisiyle sosyal bir yapı olarak gelişmiş ve kentsel bir mimarinin de gelişmesini sağlamıştır. Kentlerin M.Ö. 4000 yıllarında net şekilde görüldüğü düşünülmektedir. Tarım ve hayvancılık alanlarında verimi arttıran gelişmeler nüfusu da arttırarak mimarinin ve kentlerin ilerlemesini zorunlu hale getirmiştir (Hatt & Reiss, Jr, 1957; Alkan & Duru, 2002, s.27-36).

Sanayi devrimi ile paralel şekilde iş gücü ihtiyacı, yaşam standartları, kazanç gibi çok çeşitli sebepler göçlerin artmasına, dolayısı ile insan nüfusunun kentlerde yoğunlaşmasına sebep olmuştur. Nüfus artışı ve endüstrinin gelişimi barınma ve üretim sahası ihtiyaçlarını arttırarak mimarinin en uç örneklerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Dini, siyasi, sosyolojik, kültürel pek çok unsura hizmet eden mimari öğelerin çeşitliliği ile sürekli artan gelişimi, kentlerin her geçen gün çok daha karmaşık ve yoğun bir şekil almasına sebep olmuştur (Yılmaz, 2010, s. 250-252). Tüm bu karmaşık ve yoğun mimari ise, içinde doğan, gelişen ve ömrünü geçiren insanların zihninde bir harita gibi yer edinmekte, kent belleğini oluşturmaktadır. Belleğin gelişimi mekanlarda geçen deneyimlerle ilişkilendirilmekte ve zihinde depolanmaktadır.

Kentlerin adeta toplanma merkezi halini alması, kırsal nüfusu da merkezine çekerek büyümesi, mimari bir yığılmanın yaşanmasına ve arazilerin kontrolsüz yapılaşmasına sebep olmuştur. Kontrolsüz mimari ise zamanla kent merkezlerinin içinde kalarak şekillenmiştir. Her ne kadar tartışmalı bir konu olsa da kentsel dönüşüm, merkezlerin planlı şekilde iyileştirilerek barınma ve üretim için daha verimli alanlar yaratılması amacı ile önce Avrupa'da sonra ülkemizde görülmeye başlamıştır (Görgülü, 2009, s.767-780). Ülkemizde ise kentsel dönüşümün yoğun şekilde gerçekleştiği şehir, en yüksek nüfusu ve iş imkanını barındıran İstanbul'dur. İstanbul'un yanı sıra ülkenin çeşitli bölgelerinde de ilk mimari ögeler olan evler, binalar, sokaklar kentsel dönüşüm amacıyla yıkılarak toplu konutlara ve iş merkezlerine dönüştürülmeye başlanmıştır. Bölgesel ya da büyük çaplı gerçekleşen bu değişimler, bulundukları bölgede geçmiş yaşantıların ve anıların da binalarla birlikte yıkımını beraberinde getirmektedir. O güne dek bölgede yaşamış ve deneyimler edinmiş bireylerin anılarında yerleşen belleğin silinmesini ve yeni bir belleğin oluşmasına sebep olmuştur (Kurtuluş, 2016, s. 156).

Görsel 1. *Paris'in 1860 dolaylarında yeniden inşasını gösteren bir gravür (http 1).*

İnsan, anı ve deneyimleri aracılığı ile varlığını kendine ispatlar. Bu bağlamda çeşitli mekanlarda gerçekleşen deneyimler bireyin belleğine işlenerek depolanır ve içselleştirilir. Benzer işleyiş kamusal mekanlarda gerçekleştiğinde ise herkesin deneyimlediği bir kent belleği oluşmaktadır. Kentsel dönüşüm ise bu belleğin merkezine, yani asıl deneyimin yaşandığı mekana ve zamana büyük bir zarar vermektedir. İnsanlığın en temel güdüsü olan ve anılarıyla bağdaştırdığı aidiyet hissinin geliştiği mekanların ortadan kalkması, bireyin bir kimlik sorunu yaşamasına ve bulunduğu anı yadırgamasına sebep olmaktadır (Kocadoru, 2019, s. 1-4). Geçmişini kaybetmiş olmak şüphesiz en huzursuz ve sancılı duyguların hissedilmesine sebep olmaktadır.

İçerisinde değişime, yeniye, eskiye dair pek çok detay barındıran kent belleği kavramı elbette sanatçıları da yoğun şekilde etkilemiştir. Bu sebeple günümüzde pek çok sanatçı kent belleği temasını merkeze alarak eserlerine yansıtmıştır. Sanatın her alanında, kent belleği temasını sanatsal bir yorum ve özgünlükle yansıtan eserlerle karşılaşmak mümkündür. Çağdaş seramik sanatı ise mimari ile olan ilişkisinin ötesinde kent belleğinden izler taşıyan eserlerin en iyi gözlemlenebileceği sanat alanlarından biri olmuştur. Yerli ve yabancı pek çok sanatçı, kent belleğine dair biçimsel ve kavramsal yönleri ele alarak bunları eserleri aracılığı ile dile getirmiştir.

3. KENT BELLEĞİ TEMASININ ÇAĞDAŞ SANATA YANSIMASI

Günümüzde tüm dünyayı sarmalayan, hayatımızın büyük çoğunluğunu içerisinde geçirdiğimiz mimari öğeler, bireysel ve toplumsal bir kent belleğini inşa etmektedir. İnsani pek çok öğenin içinde bulunduğu bu bellek sanatçılar için içerik bakımından çok zengin

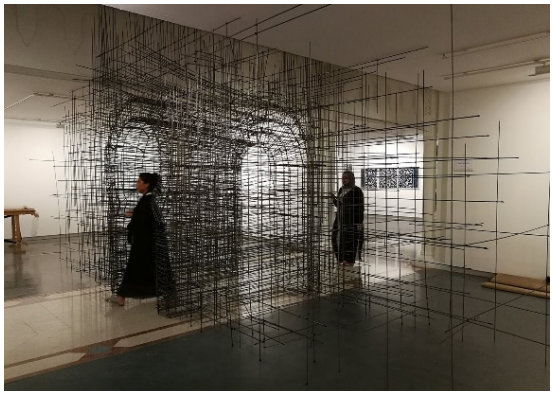
bir kaynak sağlamaktadır. Bu sebeple sanatın tüm disiplinlerde kent belleğinden izler görmek mümkündür.

Kent belleğinin belki de en yıkıcı tehdidi kentsel dönüşüm kavramıdır. Temelde savaşlardan büyük zarara uğrayan şehirlerin yeniden düzenlenmesi amacıyla uygulanmaya başlanan dönüşüm projeleri, günümüz kapitalist algılarla şekil değiştirmiştir. Şehrin içinde kalan ve değeri artan alanlar mimari önemi gözetilmeksizin hedef alınarak kontrolsüz biçimde rant haline gelmiştir. Bu konudaki yasal düzenlemelerin eksikliği kültürden ve estetikten yoksun, tüketim toplumuna hizmet eden yapıların kent belleğinde yer edinmiş yapıları yok etmesine sebep olmuştur (Gecikmez, 2021).

Kentsel dönüşümün gerçekleşmeye başlamasıyla yeniden yapılaşma ve mimari değişim ortamı, sanatın da dinamiklerini derinden etkilemiş, güncel sanat ortamını yeniden biçimlendirmiştir (Gecikmez, 2021, s. 174). Sanat böylesi bir ortamda belleği tazeleyen ve sürdüren bir amacı üstlenmiştir.

Belleğe dair anıların her geçen gün eksildiği günümüzde sanat, anılarımıza bir köprü oluşturmaktadır. Kente ait hafıza mekanlarını, sembolik yapıları, planları ve düzenleri ele alarak bir belgeye dönüşmektedir. Bu sebeple sanat bir hafıza deposudur ve bireye mekânsal deneyimlerinin, anılarının hatırlatıcısıdır (Baysal, 2017, s. 55). Bu bağlamda üretilen eserler geçmiş, bugün ve gelecek arasında bir köprü kurmakta, bireysel ve toplumsal açıdan anıları depolamaktadır.

> "Kent, siyasi iktidarın sürekli etkisine tabii ve dönüşüm içindedir. Gündelik hayatımızda kentsel projeler sebebiyle sürekli değişime uğrayan mekânın algılanan ve yaşanan toplumsallığı, belleği inşa edebileceği sanısı ile hareket eder. Bu bağlamda 2000 yılı sonrası güncel sanat pratiklerine bir kentlilik gereği ve kent hakkı talebi ile baktığımızda kenti duyumsayan ve duyumsatmayı amaçlayan çalışmaların arttığını söyleyebiliriz. Kentin dönüşümünün kolektif hafızada yarattığı tahribat hafıza katmanları ile ele alındığında kenti mesele edinen, belgeleyen çalışmalar günümüz teknolojisi ile geleneksel yöntemler arasında geniş bir çeşitlilik sergiler" (Baysal, 2017, s. 54).



Görsel 2. *David Moreno, "Kapıları Birleştirmek", 2017, Sharjah Sanat Müzesi (http 2).*

Kent belleğine temasının çağdaş sanattaki konumunu sanatçı ve eser üzerinden ele alacak olursak David Moreno'nun "Kapıları Birleştirmek" adlı eseri iyi bir örnek teşkil etmektedir. "Kapıları Birleştirmek" adlı çalışmada mimari bir unsur olan kapıların eskizi, çizimi ve kesişim noktalarının kağıt üzerinde karalanmış izlenimini üç boyuta taşınmaktadır. Moreno, demir çubukları mekanda birbirlerine örerek birleştirmekte ve karmaşık çizgiler arasında iki kapı siluet meydana getirmektedir. Bir hol işlevi ile eserin içinden geçilebilmesini sağlamıştır. Kapının biçimi ve işlevli oluşu izleyiciyi etkileşime sokarak belleğinden izleri tazeler (Görsel 2).

Bir alanın giriş çıkışını veya başka bir alana geçişini sağlamak için kullanılan kapılar her bireyin belleğinde farklı izler taşımaktadır. Moreno'nun eseri ile bu bellek harekete geçerek bitmemiş bir çizimi çağrıştıran eserde kendi anılarının iz düşümünü başlatmaktadır (http 3).

Görsel 3. *Nicola López, "Cephe", 2013 (http 4).*

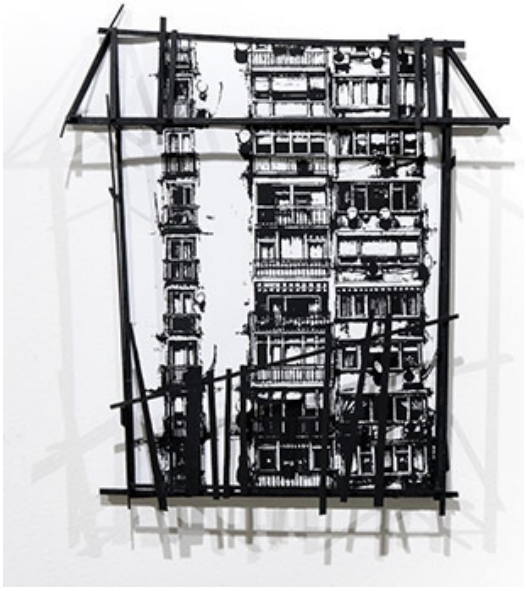
Moreno'ya benzer bir hissiyat çağrıştıran Nicola López, baskı, çizim, kolaj ve enstalasyonları ile tanınan, kentin değişken ve karmaşık kimliğinden beslenerek eserler üreten çağdaş bir sanatçıdır. López'in eserlerinde kentlerin ruhu haline gelmiş olan ani mimari değişim ve eklektik bir aradalık, sonsuz bir döngüye dönüşerek kaos meydana getirmektedir. Bu kaos ise geçmiş, bugün ve gelecek mimari unsurların tümünü ya da bir kısmını içinde barındırarak kompozisyonlara dönüşmektedir (Görsel 3).

López'in eserleri aracılığı ile izleyici, adeta hiç bilmediği bir metropole dalmakta ve bilinmezliğin getirdiği şaşkınlıkla karşılaşmaktadır. Böylece kenti inşa etmek için kullanılan iklimlendirme bobinleri, elektrik hatları, kirişler, plastik inşaat malzemeleri, pek çok sayıda kablo ve kübik yapıyı algılayan izleyici, bir şeylerin yanlış olabileceğini sorgulamaktadır. İnşaat, yeniden inşa ve yıkım süreçlerini ele alan López'in eserleri, sıklıkla yan

yana sergilenmekte ve aynı tema üzerinde tekrar etmektedir (http 5).

Ülkemizde ise kent, dönüşüm, kent mimarisi ve beraberinde kent belleği temasının en yoğun hissedildiği ve gündemde olduğu şehir, elbette İstanbul'dur. Öte yandan tarihsel bağlamda da İstanbul, kent belleği konusunda uluslararası bir örnek teşkil etmektedir. Günümüzde ise şehrin çeşitli bölgelerinin kentsel dönüşüm problemi ile bağdaştırılması, şehrin maddi değeri ve diğer pek çok özelliği düşünüldüğünde önemli bir problem halini almıştır.

Kentleşme olgusunun artmaya başladığı süreçle birlikte denetim ve önlemlerin eksikliği sebebiyle kentler çarpık bir düzenle inşa edilmiştir. Her ne kadar sorunların ve çarpıklıkların giderilmesi temellerine dayandırılsa da kentsel dönüşüm kent belleğinin karşısına bir tehdit olarak çıkmaktadır.



Görsel 4. *Gökçen Ataman, "Tanıdık Cepheler", 2021, Evin Sanat Galerisi (http 6).*

Türkiye'de ve özellikle İstanbul'da pek çok sanatçı bu çarpık, düzensiz mimari belleğin izlerini eserlerine taşımaktadır. Örneğin Gökçen Ataman, çoğunlukla buluntu olan ve kolaylıkla elde edilebilen ahşap, beton, karton vb. malzemelerle çarpık mimari göndermeler içeren eserler oluşturmaktadır. Ataman "Çalışmalarımın odağında insanın yaşadığı yer ile olan işgale dayalı ilişkisi, kültürel mirasa olan tahrip edici yaklaşımı, şehirleşirken benimsediği gelip geçicilik anlayışı ve en önemlisi, bir türlü doymak bilmeyen inşa etme dürtüsü yer alıyor" (http 7). sözleriyle kentsel dönüşüme olan tepkisini ifade etmektedir.

Sanatçı söylem olarak, sürekli bir yıkımın ve değişimin, niteliksiz ve bilinçsizce

sürdürülmesinden doğan geleceksizliği işaret etmektedir. Eski ve değerli olanın rant haline gelmesiyle ortadan kaldırılışını, yerine yeni ve niteliksiz olanın gelişini eserlerinde açıkça izleyiciye aktarmaktadır (Görsel 4).

Görsel 5. Ahmet Öğüt, "Her Çeşit Haz Mekanları-Fikirtepe", 2014, Van Abbemuseum (http 8).

Kent belleği ve İstanbul'la olan ilişkisi konusunda Ahmet Öğüt ise, toplumsal direnişten beslenen bir sanatçı olarak toplumun siyasetle, dinle, devletle olan ilişkisinden doğan gündemi eserlerine aktarmaktadır. Bunu yaparken çok çeşitli mekan ve malzeme alternatifleri ile izleyicisini eser kurgusunun içine çekmektedir. Çivi ev kavramı ilgisini çeken bir konu olmuş ve eserlerinde ele alınmıştır. Çivi evler, hiçliğin ortasında varlığını sürdürmek için direnmiş, yalnızlaştırılmış fakat ranta direnişin sembolü haline gelmiş evlerdir. Ahmet Öğüt'ün "Her Çeşit Haz Mekanları-Fikirtepe" adlı çalışması, doğru ya da yanlış sebeplerle kentsel dönüşüme sokulmuş olan İstanbul Kadıköy'ün Fikirtepe semtinde, alınan karar ve düzenlemelere karşı direnebilmiş bir evin maket yerleştirmesinden oluşmaktadır (Görsel 5).

Ahmet Öğüt'ün "Devletin veya kurumsal kısıtlamaların stratejilerine karşı bireysel günlük direnişin ifadeleridir" (http 9) sözleriyle tanımladığı çivi ev eserleri, geçmişe dair bir belge niteliği taşımaktadır. Öğüt, bir gün direnişi kaybedip yok edilmeye mahkum olan bu yapıları eserlerinde belgeleyerek kent belleğinin muhafazasına katkı sağlamaktadır.

Görsel 6. *Devrim Erbil, "İstanbul Manzaraları" (http 10).*

İstanbul bağlamında kent belleği teması incelendiğinde, eserlerinde konuyu ele alan sanatçılardan biri de Devrim Erbil'dir. Erbil'in resimleri, İstanbul'un karmaşık, göz yoran, kaos hissi veren kent imajlarının estetik ve mutluluk verici tezahürleridir. Plastik anlamda pek çok malzemeyle eserler üretse de resim ve baskılarıyla anlattığı İstanbul, insanların bildiği ya da duyduğu İstanbul'dur. Kendisi ise İstanbul'u şu şekilde ifade etmektedir;

> "İstanbul'un hepimiz için bir önemi var. Çünkü İstanbul'da Türkiye'nin birçok yerinde olmayan bir şey var; tarih var, üç imparatorluğa başkentlik etmiş on bin yıllık kent var, kültürel birikim var. İstanbul her şey demek, İstanbul'un her köşesi benim farklı bir şiirsel yanımı kucaklar. Ben nasıl kuşları alıp kanatlarını suya değdiriyorsam, gökyüzünde bulutlarla kucaklaştırıyor ve insanların hayal güçlerini alıp götürüyorsam… İnsanlara resimlerimle 10 saniye mutluluk nefesi verebiliyorsam, bir sanatçı için bundan daha güzel bir şey olamaz" (Erbil, 2021).

Kentlerde insanların ortak belleğinin oluşmasında çok önemli olan hafıza mekanları gibi görsel ya da mekânsal açıdan kamusal olarak nitelendirilecek pek çok ayrıntı Erbil'in eserlerinde İstanbul özelinde sıkça ele alınmıştır. İstanbul'un kent manzarasında göze çarpan Kız Kulesi, Galata Kulesi, Ayasofya, Sultan Ahmet, Ortaköy Camii gibi hafıza mekanları, Erbil'in eserlerinde karmaşık çizgilerde kaybolan kent mimarisinin içinden sıyrılarak izleyiciye ulaşmaktadır. Bu bağlamda Erbil'in soyut eserleri, bir şehirli için İstanbul'a dair anı, rüya, bellek resmine dönüşmektedir (Görsel 6).

3.1. Kent Belleği Temasının Seramik Sanatına Yansıması

Çağdaş seramik sanatında kent belleği incelendiğinde ise geniş bir sanatçı ve eser yelpazesiyle karşılaşılmaktadır. Pek çok seramik sanatçısı kent belleğine dair sürekli eserler üretmekte ya da belli dönem eserlerinde yer vermektedir. Uluslararası ölçekte incelendiğinde içerik, uygulama ve sergileme bağlamında Barnaby Bayford'un "Babil Kulesi" aldı çalışması dikkat çekmektedir.

Görsel 7. *Barnaby Barford, "Babil Kulesi",2015, Victoria ve Albert Müzesi (http 11).*

Babil Kulesi, her biri 10-13 cm boyunda olan ve gerçek bir Londra mağazasını tasvir eden 3.000 ayrı porselen binadan oluşmaktadır. Btarford, "Babil Kulesi" adlı eserini üretebilmek için 6.000'den fazla mağaza cephesini fotoğraflamıştır. Londra'daki mağazaları fotoğraflayabilmek için ise 1.000 kilometreden fazla bisiklet sürmüştür. Butik dükkanları üretmek için porselen formlar pişirilmiş, fotoğraflar seramik transferler tekniği olarak formlara uygulanmıştır.

Babil Kulesi, Londra'nın toplumunu ve ekonomisini yansıtarak ziyaretçilerin kendilerini tüketici gibi hissetmesini amaçlamıştır. Eserin temelinde terkedilmiş dükkanlar bulunurken, zirvesini Londra'nın seçkin butikleri ve galerileri oluşturmaktadır. İngiltere'nin alışveriş kültürünün bir anıtı olarak üretilen Babil Kulesi eseri ile Barford, bireyin tüketim yoluyla tatmin bulma çabalarını İncil'deki Babil Kulesi'nin cennete ulaşma amacı ile ilişkilendirmektedir (http 12).

"Babil Kulesi" çalışması gerçek bir belgeleme süreciyle belleğe ciddi bir katkı sağlamaktadır. Öte yandan izleyicinin kuleyi oluşturan parçalardan birini satın alabiliyor olması eseri başka bir boyuta taşımaktadır. Barford, izleyicilere bireysel ya da toplumsal anlamda bellekte yer edinmiş bu porselen binaları hafızayı canlandırmak, anıları yad etmek adına sembolik fiyatlarla satın alma fırsatı sunmuştur. Bunu yaparken zeminden zirveye gittikçe Barford'un belirlediği fiyat artışı, sanatçının gerçek yaşamdaki emlak piyasası ve rant konularının altını çizmesini sağlamıştır (Görsel 7).

Kent belleği temasında seramik eserler üreten diğer bir sanatçı ise Palma Babos'tur. Çalışmalarında genellikle günümüz şehirlerinden ilham almaktadır. Eserlerini oluştururken günümüz tüketim toplumundan ve 21. yüzyıl kulelerinden esinlendiğini ifade eden sanatçı, formlarının son halini pişirimde oluşan deformasyon sayesinde aldığını ve bunun eserlerine özgünlük kattığını ifade etmektedir. Babos, devasa ve çok katlı kulelerin içinde taşıdığı birey ve bireylerin ilişkileri üzerine çalışmalarını sürdürmekte, içten

dışa bir kurgu oluşturmaktadır. Böylece Babos'un eserleri, bireyi mimari üzerinden anlatmakta, günümüz ilişkilerini mekansan bir anlatım temsiline dönüştürmektedir (Görsel 8).

Görsel 8. *Palma Babos, "Memories From The Future" ve "Couple", 2020 (http 13)*

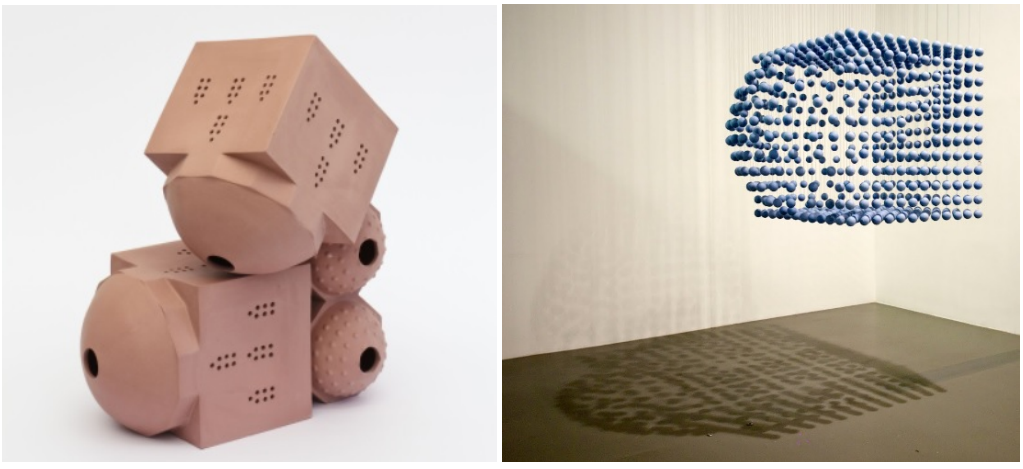
Babos'un eserleri yoluyla birey ve toplumun, mimari ve onun değişimi ile maruz kaldığı başkalaşım, yabancılaşma, bozulma, kırılma ve dökülme süreçlerinin en açık şekilde ifade edildiği söylenebilmektedir.

Görsel 9. *Füreya Koral, "Evler Serisi", Sara Koral Aykar Koleksiyonu (http 14)*

İstanbul üzerinden konuyu inceleyecek olursak, öncelikle kuş evlerinden, sonra insanların yaşamlarından yola çıkarak çalışmalar yapmış olan seramik sanatçısı Füreya Koral'a değinmek gerekmektedir. Koral, kuş evlerinden çıkışla başladığı eserlerini zaman

içerisinde tanık olduğu yaşantılardan ilhamla oluşturmaya başlamıştır. *Arif Paşa apartmanının penceresinden gördüğü hayatlardan ilham alarak yaptığı "Evler" serisi ile adete yaşadığı döneme ayna tutmaktadır. Fakat tutulan ayna fiziksel olanı değil iç yaşantıları, yani duygu ve değerleri yansıtan bir aynadır (Görsel 9).*

> "Evlere, evlerin içindeki insanlara ve yaşayışlarına her zaman merak duyan Füreya, 1980'lerde seramikten evler yapmaya başlar. Sanat üretimi boyunca mekânla, mimariyle ilişkilenen, mimarlarla işbirlikleri yaparak çeşitli üretimler gerçekleştiren bir sanatçının kendine ev konusunu seçmesi hiç şaşırtıcı değil. Füreya, eski ahşap evlerden yola çıkar. Evlerin formal yapısı, Füreya'nın toprağı kullanmadaki becerisinin neticesidir; fakat evlerin kapısına numara koymak bundan çok daha fazlasıdır. Füreya, insanların yaşam alanlarını kullanarak hayata dair bir his uyandırır temaşa edende. Sanatçı ağaçlarıyla, insanlarıyla, kuşlarıyla isteğinin ev görünümleri vermek olmadığını; hayata, insana ve belki de ütopyalara dair bir şeyler söylemek olduğunu hissettirir. Füreya'nın sembolizmi özellikle bu seramik evlerinde ortaya çıkar. Örneğin 1981'de Rabia Çapa'ya hediye ettiği ve "Takvim" adını verdiği evler otuz bir adettir; bu otuz bir gün ayın günleridir; daha küçük boyutlardaki yedi ev ise haftanın günleridir (http 15)."

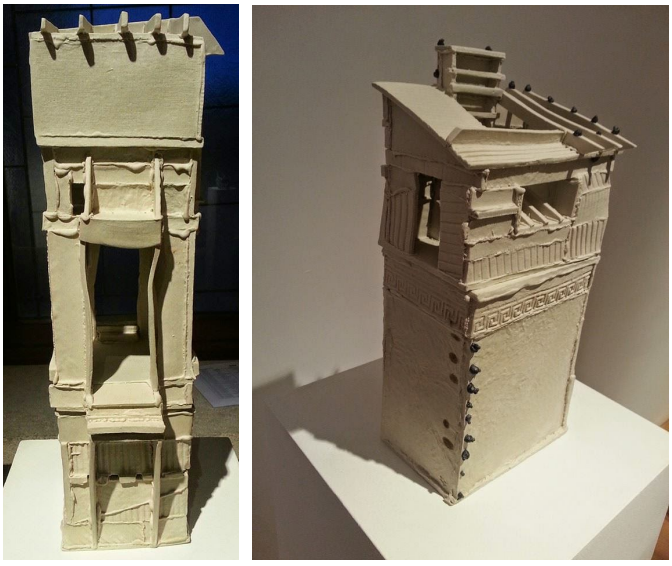


Görsel 10. *Canan Dağdelen, "Çifte Hamam IV" ve "Polar kovalent bağlı EVDE dot" (http 16).*

Seramik malzemenin olanakları ile mimari ve bellek bağlamlarında eserler veren bir diğer sanatçı ise Canan Dağdelen'dir. Eserlerini sergilediği mekanlarda havada duracak şekilde yerleştirmekte ve böylece mekanda eserin görsel etkilerini arttırmaktadır(Görsel 10).

> "Dağdelen, yerleştirmelerinde aidiyet, yerleşik düzen, yer edinme kavramlarını mimari üzerinden tanımlayarak, sosyolojik bir açıdan sorgular. Nokta anlamına gelen "dot" olarak adlandırdığı modül kürelerle mimari yapıtları en küçük birimlerine indirgeyerek çözer, mekâna yerleştirir. Ayrışık porselen kürelerin mekâna kurularak bir bütün haline getirildiği bu yapıtlarda boşluk, özellikle parça ve bütün ilişkisi önem kazanır. Zeminden, alışılagelmiş yerlerinden kopartılmış, boşlukta konumlandırılmış bu yapılar, içinde bulundukları mekân ve zaman bağlamını aşan çalışmalar ortaya çıkartır. Parçalanan ve inşa edilen, geçmiş ve bugün, sanal ve gerçek gibi karşıt ilişkiler eşzamanda algılanır. Yapıtlar kendi şiirsel dilini yaratır" (Kantarcı, 2015, s. 212).

Dağdelen, oryantalist mimariden ve dolayısı ile Anadolu'nun ve İstanbul'un pek çok hafıza mekanında görülen kubbeli, tonozlu, kemerli cami, medrese, kilise, türbe, hamam, şadırvan gibi mimari kimliği olan mekanlardan esinlenmektedir. Bu kamusal alanlar üzerinden toplum eleştirisinde bulunarak sosyolojik belleği mimari unsurlarla eleştirmektedir (Sanatçı ve Zamanı, 2015, s.212-213).



Görsel 11. *M. Fatih Karagül, "Hellespont" seramik sergisi, "Megaron kule" ve "Mozole" (http 17).*

M. Fatih Karagül ise antik mimari unsurları günümüz bakış açısı ile ele almakta, arkeoloji ve tarihin içerisinde mimari araştırmalar yaparak kent belleği temasını seramik eserlerinde yorumlamaktadır.

> "Hellespont ve yakın çevresi de bu değerler adına büyük bir zenginlik barındırdığından, sergide yer alan uygulamalar, bu verilerden esinlenerek üretilmiş bir seçki olarak değerlendirilmişlerdir. Antik kentlerin varlığı ve bunların mimarisi, plastik şekillendirme için başlangıç oluşturmuştur. Özellikle megaron planlı yapıların, mimarlık ve uygarlık tarihi için önemi, seramik heykellerde kişisel yorumlarla ele alınmaya çalışılmıştır. Depolar, kutsal alanlar, mezar yapıları, kuleler, işlikler, yıkıntılar, üst üste tabakalaşmalar sütrüktürel bir anlayışta ele alınmıştır" (http 18).

Böylece çok daha eski bir belleğin izini sürmekte, eserleri yoluyla tarihin kent belleğini açığa çıkartmaktadır (Görsel 11). Günümüz sanatçılarının da kent belleği teması üzerinde durarak güncel dinamikleri belgeliyor oluşu, gelecekte Karagül gibi kent belleğinin geçmişinden esinlenmek isteyen sanatçılar için bir bilgi havuz oluşturacaktır. Nitekim ilerleyen yıllarda bugünkü kent belleğinin anlaşılabilmesinde sanat bir köprü görevi görebilecek ve bilgiyi aktarabilecektir.

4. KENT BELLEĞİ TEMASI VE SERAMİK UYGULAMA ÖRNEKLERİ

Araştırmanın uygulama kısmında, kent belleği bağlamında günümüz koşulları araştırmacı tarafından incelenmiştir. Türkiye içerisinde çeşitli bölgeler ve şehirler, kamusal ve bireysel mimari alanlar kent belleği değerleri açısından gözlemlenmiştir. Gözlemler sonucu bir sanatçı bakış açısıyla inceleme, değerlendirme, yorumlama ve eser fikri geliştirmeyi kapsayan yaratım sürecine girilmiştir. Yaratım sürecinde kent belleği temasını kapsayacak şekilde kentin biçimsel yönünün ön plana çıkarılacağı "Bellek" adlı eser, mahalle kavramının mekânsal çerçevede yorumlanacağı "Bizim Mahalle" adlı eser ortaya çıkarılmıştır.

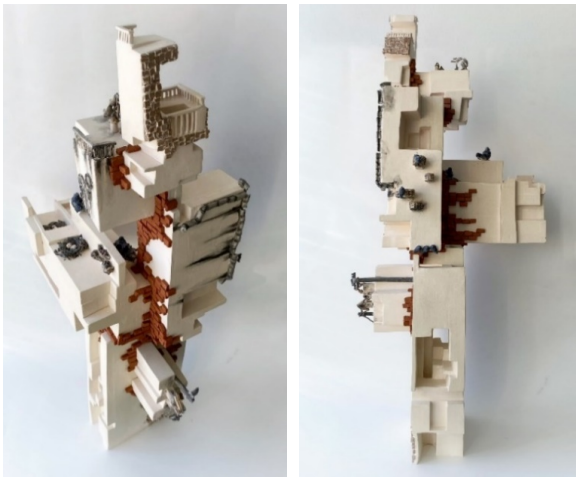
"Bellek" ve "Bizim Mahalle" adlı eserlerin yaratım sürecinde sıklıkla Google maps üzerinden sanal geziler gerçekleştirilmiş, çeşitli sokak ve caddelerde dolaşırken dikkat çeken detayların görselleri arşivlenmiştir. Bu süreçte duvar resimleri ve grafiti yazılar oldukça dikkat çekmiştir. Özellikle terk edilmiş evler ve çevrelerinde duvar resmi ve grafitilerin yoğunluğunun arttığı gözlemlenmiştir. Öte yandan yapılan arkeolojik gezilerde coğrafyanın çok katmanlı eklektik yapısı gözlemlenmiştir. Türkiye'nin özellikle arkeolojik bölgelerde, inşa edilmiş güncel yaşam alanlarının duvarlarında antik bir medeniyetin kalıntılarıyla kolaylıkla karşılaşılmaktadır. Yapılan bu ön araştırmalar sonucunda eklektik mimari ve duvar resmi-grafiti eser yaratım sürecinin temellerini oluşturmuştur.

Üst üste inşa edilmiş şehirlerin üzerinde günümüzde de yaşamın süregeliyor olması ve barındırdığı değerleri görsel anlamda uygulamalarda ön plana çıkarılmıştır. Özel ve spesifik bir anlatım yerine tüm bu bütünlüğü kapsayacak eserler tasarlanarak seramik teknikleri ile uygulanmıştır.

Anadolu yarımadasında doğmak ve büyümek, bölgenin yaşam koşullarına ve şehirleşme biçimlerine de hakim olmayı beraberinde getirmektedir. Anadolu'da kültürel olarak karma ve katmanlı bir mimarinin gelişimini sürdürmüş olması eklektik unsurlara işaret etmektedir. Bu eklektik yaklaşım günümüzde de devam ettiğinden uygulamalarda bu yönün ön plana çıkacağı "Bellek" adlı eser planlanarak ortaya konmuştur.

Görsel 12. *Araştırmacı, "Bellek", Kırık kalıp tekniği ile döküm ve elle şekillendirme, Sır altı dekor, Kütahya mermeri, 1100°C, 32x27x20 cm, 2023 (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Anadolu yarımadasında mimari gelişim incelendiğinde her kültürün kendi değerleri ile gelerek alt kültür üzerine inşa edildiği rahatlıkla gözlemlenmektedir. Öyle ki günümüzde de bunun devam ettiği pek çok kontrolsüz mimari unsur bulunmaktadır. "Bellek" adlı eserde bu katmanlara yer vermek adına tabanda bir Kütahya mermeri kullanılmıştır (Görsel 12). Böylece araştırmacının yaşadığı bölgeye işaret edilmektedir. Mermer üzerinde yükselen ve binalara gönderme yapan seramik form kırılarak tekrar bir araya getirilmiş ve böylece birbirleri üzerine inşası yorumlanmıştır. Öte yandan günümüz tek düze mimari anlayışında en önemli ayırıcı özellik olarak değerlendirilebilecek grafitiler sır altı fırça tekniği ile seramik üzerine uygulanarak günümüzle ilişkilendirilmiştir.



Görsel 13. *Araştırmacı, "Bizim Mahalle", Kırık kalıp tekniği ile döküm ve elle şekillendirme, Sır altı dekor, 1100°C, 80x25x20 cm, 2023 (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Araştırmada ortaya konan bir diğer eser ise "Bizim Mahalle" adlı eserdir (Görsel 13). Farklı yöntem ve çamurlarla üretilen yüzlerce parçadan oluşan bu eser kentleri oluşturan en küçük birim olan mahalle kavramını ele almaktadır. Araştırmacının mahalle kavramından çıkışla yarattığı eser, pek çok farklı parçanın mimari bir yumağı çağrıştıracak şekilde bir araya getirilmesinden oluşmuştur. Bu yönüyle "Bizim Mahalle" adlı eserde din, dil, ırk, kültür ve yaşam şekli çeşitliliği mimari unsurlar üzerinden katmanlı bir yapıyla ortaya çıkarılmıştır. Bir yandan da renk bakımından monoton ve tekdüze mahallelerin biçimsel karmaşası ve düzensiz yapısına gönderme yapmaktadır.

5. SONUÇ

Bu araştırma göstermektedir ki ele alınan kent belleği teması çağdaş sanat içerisinde sanatçılar tarafından sıklıkla tercih edilmektedir. Kent içerisinde gerçekleşen pek çok deneyim sanatçıların belleğinde bir besin kaynağına dönüşmüş ve eserlerine yansımıştır. Sanatçı ve eser çeşitliliği genel olarak değerlendirildiğinde, ortak tema üzerinden kentsel dönüşüm, geçmiş, gelecek, bugün, birey, toplum gibi oldukça farklı kavramların ele alındığı ortaya çıkmaktadır. Araştırma boyunca elde edilen yazılı ve görsel kaynaklar, kent belleği ile ilişkilendirilen şehir politikalarının doğru sürdürülmemesinin, serbest piyasanın tekeline bırakılan alanların, siyasi vaatlerin ve bunlardan doğan sonuçların bireyleri olumsuz etkilediğini göstermektedir. Özellikle İstanbul gibi büyük ve çok kültürlü bir şehirde kent belleği çok daha karmaşık bir konudur. Bu sebeple siyaset, din, kültür, sanat gibi çok çeşitli ortamların gündeminde kent belleği teması yer almaktadır.

Sanat alanlarında kent belleği teması, biçimsel ve kavramsal açıdan sıklıkla değinilen bir konu olmuştur. Sanatçılar bildikleri, alıştıkları, ilham aldıkları, belki büyüdükleri bölgelerin bağlamından, kültüründen ve tarihi değerinden etkilenmiş, eserlerini bu temeller üzerinde oluşturmuşlardır. Bazı sanatçılar mimarinin oluşturduğu katmanlı yapının doğallığının, bazıları tarihin tahribatının, bazıları ise kentsel dönüşüme olan direnişçi ruhun peşine düşerek kent belleği temasında çağdaş eserler ortaya koymuştur.

Seramik sanatçıları da kent belleği temasıyla kavramsal bağı olan pek çok eser vermiştir. Kimi sanatçılar kentin ve belleğin değişimini, kimi ise geçmiş belleğin muhafazasını irdeleyen eserler oluşturmuştur. Bu çalışmada, kentin mimari çizgisindeki hareketliliğin ve deneyimlerin çağdaş eserlere yansıdığı açıkça ortaya çıkarılmıştır. Çalışma kapsamında, ele alınan sanatçıların kent belleği temasında meydana getirdikleri eserlerde konuyu bazen eleştirel bazen yüceltici yönde değerlendirdiği gözlemlenmiştir. Kimi sanatçı kimliksizleşen kent belleğinden dolayı bireyin yalnızlaşacağını, küresel ve tek tip kent algısının zamanla bireye zarar vereceğini eserleri yoluyla eleştirmiştir. Kimi sanatçı ise

kent belleği temasını görsel açından keyif ve mutluluk verici bir unsur olarak eserlerinde ön plana çıkarmıştır. Kent belleğini besleyen özgün, karakteristik, çeşitli, belki bazen acayip olan mimari unsurların çevresindeki sanatçıların hafızasını ve dolayısı ile eserlerini şekillendirdiği söylenebilmektedir. Kent belleği temasının çağdaş sanattaki yerine ve seramik sanatındaki ilham potansiyeline gelecek araştırmalarda daha çok yer verilmesi, konunun önemini ve derinliğini daha fazla gün yüzüne çıkaracaktır.

KAYNAKLAR

Bachelard, G. (1957). *Mekanın Poetikası.* (Çev: A. Tümertekin). İstanbul: İthaki

Baysal, E. Ö. (2017). *Kent - Bellek İlişkisinde Güncel Sanat Pratikleri.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Erbil, D. (2021, haziran 18). *Devrim Erbil: İstanbul'un Her Köşesi Benim Farklı Bir Şiirsel Yanımı Kucaklar.* (E. Aşık, Röportaj Yapan)

Gecikmez, E. (2021). *Kentsel Dönüşüm ve Güncel Sanat: İstanbul'da Yaşanan Kentsel Dönüşümü Sanat Eserleri Üzerinden Okumak*. tasarım+kuram Dergisi, 160-176.

Görgülü, Z. (2009). *Kentsel Dönüşüm Ve Ülkemiz.* 1. İzmir Kent Sempozyumu (S. 767-780). İzmir: Tmmob İzmir Kent Sempozyumu.

Hatt P. K., Albert J. Reiss, Jr. (2002). Kentsel Yerleşimlerin Tarihi. (Çev: A. Alkan ve B. Duru). Ankara: İmge Yayınevi.

Kantarcı, N. C. (2015). *Sanatçı ve Zamanı.* İstanbul: Modern Yayınları .

Kocadoru, F. (2019). *Kent Melankolisi.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Kurtuluş, H. (2016). *İstanbul›da Kentsel Ayrışma.* İstanbul: Bağlam Yayıncılık .

Yılmaz, N. (2010). *Farklılaştıran ve Ayrıştıran Bir Mekanizma Olarak Kentleşme.* Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi, 250-252.

İnternet Kaynakları:

http 1. https://www.theguardian.com/cities/2016/mar/31/story-cities-12-paris-baron-haussmann-france-urban-planner-napoleon (Erişim Tarihi: 10.12.2021)

http 2. http://islamicartsmagazine.com/magazine/view/connecting_doors_by_david_moreno/ (Erişim tarihi: 12.10.2023)

http 3. http://islamicartsmagazine.com/magazine/view/connecting_doors_by_david_moreno/ (Erişim Tarihi: 20.12.2021)

http 4. https://www.nicolalopez.com/ (Erişim Tarihi: 21.12.2021)

http 5. https://vertufineart.com/the-colliding-worlds-of-nicola-lopez/ (Erişim tarihi: 12.10.2023)

http 6. https://www.evin-art.com/sergiler/tanidik-cepheler?pgid=kt8pvf4n-0c8291_1e-a79ced0fc44f3194b13f15588dc3ccmv2 (Erişim Tarihi: 22.12.2021)

http-7. https://www.artfulliving.com.tr/gundem/gokcen-ataman-ve-setenay-alpso-yun-tanidik-cepheler-sergisi-evin-sanat-galerisinde-i-24432 (Erişim Tarihi: 22.12.2021)

http 8. https://livingthecity.eu/en/2020/09/07/pleasure-places-of-all-kinds/ (Erişim Tarihi: 22.12.2021)

http 9. https://livingthecity.eu/en/2020/09/07/pleasure-places-of-all-kinds/#/?filter=re-sistance (Erişim Tarihi: 22.12.2021)

http 10. https://www.devrimerbil.com/ (Erişim Tarihi: 24.12.2021)

http 11. https://barnabybarford.co.uk/work/the-tower-of-babel (Erişim Tarihi: 27.12.2021)

http-12 https://barnabybarford.co.uk/work/the-tower-of-babel (Erişim Tarihi: 27.12.2021)

http 13. http://www.babospalma.hu/Works (Erişim Tarihi: 28.12.2021)

http 14. https://tr.pinterest.com/pin/187040190759751443/ (Erişim Tarihi: 29.12.2021)

http 15. https://argonotlar.com/kus-evlerinin-fureyayla-bulustugu-yer-malatya/ (Erişim Tarihi: 30.12.2021)

http 16. https://artcolumn.com.tr/canan-dagdelen-ikili-yapi/ ve https://artsandculture.google.com/asset/at-polar-covalent-bonded-home-dot-canan-da%C4%9Fdelen/5gGddkKZHcKL4g?hl=tr (Erişim Tarihi: 31.12.2021)

http 17. http://mfkaragul.blogspot.com/2014/05/hellespont-seramik-heykel-sergisi.html (Erişim Tarihi: 05.01.2022)

http 18. http://mfkaragul.blogspot.com/2014/05/hellespont-seramik-heykel-sergisi.html (Erişim Tarihi: 05.01.2022)

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 147-168
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 11.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 18.12.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717231

İLETİŞİM ARACI OLARAK YÖNLENDİRME TASARIMI ÜZERİNE BİR İNCELEME

• Arş. Gör. Dr. Bilal KIR[*] • Dr. Ayça YILMAZ[**]

ÖZET

Görsel iletişimin önemli bir uygulama alanı olan yönlendirme tasarımının doğru kullanımını ve gerekliliğini araştırmayı amaçlayan bu çalışma, Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi'nde öğrenim gören öğrencilerin bina içi yönlendirme tasarımlarına ilişkin deneyimlerini değerlendirmektedir. Çalışma, öğrencilerin yönlendirme tasarımına dair geçmiş deneyimlerini, genel değerlendirmelerini ve kampüs içi yönlendirme tasarımlarına ilişkin görüşlerini analiz etmektedir. Çalışma nitel araştırma yöntemlerinden olan durum çalışması olarak desenlenmiştir. Veriler, 2023-2024 eğitim-öğretim güz dönemi Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi'nde çeşitli bölümlerde (Gazetecilik, Halkla İlişkiler ve Reklamcılık, İletişim Tasarımı ve Yönetimi, Sinema ve Televizyon) öğrenim gören 1. sınıf ve 4. sınıf öğrencileriyle yapılan görüşmeler sonucunda toplanmış ve bu görüşmelerden elde edilerek tematik analiz yöntemiyle betimlenerek açıklanmıştır. Sonuçlar, öğrencilerin yönlendirme tasarımlarının netlik, tutarlılık ve kullanıcı merkezli olma özelliklerine göre değerlendirildiğini göstermektedir. Öğrenciler, yönlendirme tasarımlarının kullanıcı dostu ve anlaşılır olmasının önemine vurgu yapmıştır. Ayrıca günlük olarak deneyimledikleri ortamdaki yönlendirme tasarımına ilişkin önerilerde de bulunmuşlardır. Elde edilen bulgular, yönlendirme tasarımının mekânsal iletişimdeki kritik rolünü ve kullanıcı deneyimini iyileştirme potansiyelini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: *İletişim, İletişim tasarımı, Görsel iletişim, Yönlendirme tasarımı, Grafik tasarım.*

[*] Ondokuz Mayıs Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İletişim ve Tasarımı Bölümü, bilal.kir@omu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9778-1453
[**] aycayilmazakademik@gmail.com, Samsun, ORCID: 0000-0002-9350-4675

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15(1), 2025: 147-168
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 11.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 18.12.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717231

AN EXAMINATION IN WAYFINDING DESIGN AS A MEANS OF COMMUNICATION

• **Res. Asst. Dr. Bilal KIR**[*] • **Dr. Ayça YILMAZ**[**]

ABSTRACT

This study aims to research the proper use and necessity of wayfinding design, an essential application area of visual communication, by evaluating the experiences of students studying at the Faculty of Communication Sciences at Anadolu University regarding the indoor wayfinding designs. The study analyzes students' past experiences with wayfinding design, their overall assessments, and their views on campus wayfinding designs. The research is designed as a case study, one of the qualitative research methods. The data was collected through interviews conducted with first- and fourth-year students studying in various departments -Journalism, Public Relations and Advertising, Communication Design and Management, Cinema and Television- at Anadolu University Faculty of Communication Sciences during the 2023-2024 autumn semester. The findings were then described and interpreted using thematic analysis. The results reveal that students evaluate wayfinding designs based on their clarity, consistency, and user-centeredness. Students emphasized the importance of wayfinding designs being user-friendly and comprehensible. In addition, students also made suggestions regarding the wayfinding design of the environment they experience daily. The findings reveal the critical role of wayfinding design in spatial communication and its potential to enhance user experience.

Keywords: *Communication, Communication design, Visual communication, Wayfinding design, Graphic design.*

[*] Ondokuz Mayıs University, Faculty of Communication, Department of Communication and Design, bilal.kir@omu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9778-1453

[**] aycayilmazakademik@gmail.com, Samsun, ORCID: 0000-0002-9350-4675

1. GİRİŞ

Yönlendirme tasarımı, kullanıcıların fiziksel veya dijital ortamlarda etkin ve verimli bir şekilde yol bulmalarını sağlamak amacıyla geliştirilen kritik bir tasarım disiplinidir (Arthur ve Passini, 1992: 15). Karmaşık yapılar, özellikle hastaneler, okullar, tren ve tramvay istasyonları, alışveriş merkezleri gibi mekanlar, ziyaretçilerin hedeflerine kolayca ulaşmalarını sağlayacak iyi tasarlanmış yönlendirme sistemlerine ihtiyaç duyar (Calori ve Vanden-Eynden, 2015: 35). Bu sistemler, kullanıcıların deneyimlerini optimize ederek, kaybolma veya yanlış yöne gitme gibi olumsuz durumların önüne geçer ve mekanın etkili kullanımını sağlar (Mijksenaar ve Westendorp, 1999: 45).

İletişim tasarımının temel prensipleri arasında netlik, tutarlılık ve kullanıcı merkezlilik yer almaktadır. Bu prensipler, yönlendirme tasarımında da hayati öneme sahiptir. Net ve anlaşılır işaretler, kullanıcılara yol göstermekte ve bilgi karmaşasını önlemektedir. Tutarlılık, kullanıcıların öğrenme sürecini hızlandırmanın yanı sıra güvenli bir deneyim de sunmaktadır (Tufte, 1991). Kullanıcı merkezli yaklaşım ise, tasarımların kullanıcı ihtiyaçlarına ve davranışlarına göre şekillendirilmesini sağlar (Norman, 2013: 76). Ancak, yönlendirme tasarımında yapılan hatalar, kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebilmektedir. Aşırı bilgi yoğunluğu, yanlış yerleştirme ve belirsiz simgeler, kullanıcıların yönlerini bulmalarını zorlaştırmakla kalmamakla birlikte kaybolmalarına da neden olabilir (Mollerup, 2013: 112; Arthur ve Passini, 1992: 87). Bu nedenle, yönlendirme tasarımının temel ilkelerine bağlı kalınması ve kullanıcı geri bildirimlerinin dikkate alınması büyük önem taşımaktadır (Pérez-Quiñones ve Sibert, 1996: 269).

Çalışmanın konusu, İletişim Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin öğrenim gördükleri fakültede yer alan yönlendirme tasarımlarına ilişkin deneyimlerini, yönlendirme tasarımının doğru kullanımı ve gerekliliği çerçevesinde değerlendirmektir. Yönlendirme tasarımı, iletişim, görsel iletişim, grafik tasarım, mimari ve iç mimari gibi pek çok tasarım disiplinini kapsamakta ve iletişim kimliği, bilgilendirme ve bir mekandaki fikri şekillendirme ve yönlendirmeyi temel alan bir tasarım alanıdır.

Grafik dilinin disiplinlerarası iletişimdeki rolü hem sanatsal hem de bilgilendirici bir yaklaşımı içermelidir. Bu dil, doğru bilgiyi kullanıcıya etkili ve pratik bir şekilde aktarabilmelidir. Her yönlendirme elemanı, kendine özgü bir anlam taşır ve belirli bir mesaj iletme amacına sahiptir. İnfografikler, yeni bir dil olarak kabul edilir ve bilgiyi görsel olarak temsil ederler. Bu araçlar, veri, süreç, hiyerarşi, anatomi, kronoloji ve çeşitli konular hakkındaki bilgileri görsel veri olarak sunabilirler. Yönlendirme elemanlarının, kullanıcının yaşı, cinsiyeti veya kültürü fark etmeksizin tüm kullanıcı gruplarına hitap edebilmesi önemlidir. Grafiksel dilin en iyi örneklerinden biri olan yönlendirme elemanları,

evrensel bir dil olmaları ve bilgiyi pratik bir şekilde kullanıcıya aktarma yetenekleri nedeniyle tercih edilmektedir. Kamusal yapılar, parklar ve alanlar, ziyaretçilerin kolayca dolaşabilmeleri için gelişmiş yönlendirme sistemleri sunarlar. Bu sistemler numaralandırma, işaretler ve diğer dijital grafik uygulamalar aracılığıyla desteklenir. Ziyaretçilerin ilk defa geldikleri bir yapıda doğru rotayı bulamamaları sıkça rastlanan bir durumdur. Eksik veya yetersiz yönlendirme tasarımları, yön bulma ve dolaşımla ilgili belirli sorunlara yol açabilir. Kamusal yapılarda yer alan yönlendirme elemanları, konumlandırma ve yön bulma bilgisi sağlayarak kullanıcı trafiğini düzenlerler. Yönlendirme elemanlarının yerleştirildiği konumlar, büyük ölçüde yönlendirme tasarımının kalitesine bağlıdır. Bu nedenle, tüm elemanların yapının özelliklerine ve hedeflerine uygun şekilde konumlandırılmaları gereklidir (Uyan Dur, 2011: 160; Yum, 2021: 184; Bulut ve Uslu, 2017: 2566).

Tüm bu bilgilerden çıkışla çalışmanın çalışma grubunu oluşturan İletişim Bilimleri Fakültesi'nde öğrenimlerine yeni başlayan ve bina içi yönlendirme tasarımlarını ilk kez deneyimleyen 1. sınıf ve uzun süredir bu fakültede bulunan ve bu ortamı deneyimleme konusunda daha tecrübeli olduğu kabul edilebilecek olan 4. sınıf öğrencilerinin kullanıcı görüşleri önemli görülmektedir. Öğrencilerin fakülte bina içi yönlendirme tasarımları deneyimlerine ilişkin görüşleri, varsa yaşadıkları sorunlar ve bu sorunları nasıl çözdükleri, geliştirdikleri çözüm önerileri çalışmanın çıktıları arasında yer alacaktır. Literatüre bakıldığında iletişim alanının önemli ve öne çıkan kollarından olan yönlendirme tasarımının öğrenci deneyimleri üzerinden değerlendirildiği çalışmaların azlığı görülmektedir. Yapılan çalışmalarda öğrenci deneyimlerinden yola çıkılarak yönlendirme tasarımının doğru kullanımına ilişkin bir değerlendirmeye de rastlanmamıştır. Bu bağlamda söz konusu çalışmanın iletişim ve tasarım alanlarında farklı ve gerekli bir konuya sahip olduğu söylenebilir.

Gündelik yaşamın her alanında karşılaşılan ve faydalanılan görsel iletişimin öne çıkan alanlarından olan yönlendirme tasarımlarının tam da bu alanda öğrenim gören öğrencilerin zamanlarının çoğunu geçirdikleri fakültelerinde kullanılan yönlendirme tasarılarına ilişkin deneyimlerinden yola çıkılarak değerlendirilmesinin alana farklı bir bakış ve yorum getireceğinden bu çalışmanın önemli olduğu düşünülmektedir.

1.1. İletişim ve Yönlendirme Tasarımı

İletişim kurmak, insanın en temel ihtiyaçlarından biri olmakla birlikte geliştirip çeşitlendirebildiği bir özelliğidir. Günümüzde iletişim amaçlı çok çeşitli yollara başvurabiliyorken, geçmişte 150 bin yılı aşkın süre boyunca insana özel tek iletişim aracı "konuşma" olmuştur. Yazı, matbaa, görsel-işitsel iletişim araçları bu süreçte henüz ortaya çıkmamıştır (Poe, 2019: 60-61). Yazı ise milattan önce 3330'de Sümer kil tabletlerinde ilk kez

karşılaşılan bir iletişim teknolojisi olmuştur. MÖ 400'lere gelindiğinde standart Yunan alfabesi olarak İyonya alfabesi benimsenmiş, MÖ 2.yy'da Çin'de kağıt icat edilmiş, 800'e doğru Çinliler matbaanın öncüsü bir baskı tekniği geliştirmiş, 15. yüzyılda ise Avrupalılar matbaayı bulmuştur (Crowley ve Heyer, 2007: 74).

İnsanın doğayı anlama süreci ve doğa üzerinde kurmaya çalıştığı hakimiyet, onda bir kültürel yaratım sağlamıştır. Bu kültürel yaratının yaşaması ve sürdürülebilir olması ise iletişim ile mümkün olmuştur. Bugün binlerce yıllık bir yerleşim yerindeki duvar resimleri incelenirken, o kadar eski bir kültürün de yansımasına bakılmaktadır. Bugünün modern insanına geçmişin toplumsal yaşamından görüntüler sunmakta gibi görünen bu resimlerin, o dönemde yaşamış insan toplulukları için toplumsal yaşamın nasıl devam etmesi gerektiğini tasvir eden, dolayısıyla o bireyleri yönlendiren iletiler olması gerekmektedir. 17 bin yıl öncesine tarihlenen Lascaux Mağarası çizimleri bugün büyük bir insanlık mirasıyken, o dönemde yaşayanlar için dini ritüellerin nasıl yapıldığını simgeleyen figürlerdir (Özdemir, 2021: 834). Doğal olarak kültürel aktarım gibi önemli bir yanı olması kadar, döneminin iletilerini taşıyan duvarların gündelik hayatı yönlendirmede rol sahibi olduğu görülmektedir. Topluluklar mağaraları terk edip kendi duvarlarını inşa ettikten sonra oluşturmuş oldukları yerleşim birimleri içinde bu iletilere olan ihtiyaç daha da artmıştır. Teknoloji ve toplumsal yaşamın birbirine paralel gelişimiyle giderek karmaşıklaşan yaşam alanlarının basitleştirilme ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Dolayısı ile bugün modern toplum içinde gündelik yaşamı kolaylaştıran ve yaşanılabilir kılan bu iletiler topluluğu "yönlendirme tasarımı" adı altında incelenmektedir.

Yönlendirme tasarımı ise teknolojik gelişim ve toplumsal değişimlerle daha da derinleşen iletişim alanı bağlamında ele aldığında, iletişimin dallarından olan sözsüz iletişim başlığı altında değerlendirilebilir. Bunun nedeni ise sözsüz iletişimin, iletişim yokluğunu olanaksız kılma ve güvenilir iletiler aktarma (Güvenç, 1993) iletişimin temel ögesi olan "kodlamanın" çok kısa, çarpıcı, dikkat çekici ve akılda kalıcı yönleri yönlendirme tasarımının hedef kitlede sonuca ulaşması açısından gerekliliktir. Kısa, çarpıcı, dikkat çekici, akılda kalıcı kodlanmayan iletiler hedef ya da hedef kitlenin ortamına erişebilse bile, özellikle günümüzde çok hızlı yaşayan ve gün içerisinde yüzlerce iletiye maruz kalan insanlar tarafından algılanamayacak ve hedef kitlenin yaşam ortamında bir "gürültü" öğesi olarak yer alacaktır (Oskay, 2018: 26).

İletişim tasarımı, bilgi ve mesajların kullanıcıya etkili ve verimli bir şekilde iletilmesini amaçlayan bir tasarım disiplinidir. Bu disiplin, grafik tasarım, bilgi tasarımı, etkileşim tasarımı ve kullanıcı deneyimi gibi alanları kapsar. Yönlendirme tasarımı ise, iletişim tasarımının bir alt dalı olarak, kullanıcıların fiziksel veya dijital ortamlarda doğru yöne gitmelerini sağlayan işaretler ve sistemler oluşturur. İyi bir yönlendirme tasarımı,

kullanıcıların hedeflerine kolay ve stressiz bir şekilde ulaşmalarını sağlar (Norman, 2013: 101; Lidwell vd., 2010: 178). Bu bağlamda, yönlendirme tasarımının temel iletişim öğelerine bağlı kalarak hazırlanması kentlerden, mahallelere, işyerlerine ve okullara; kısacası insanın içinde bulunduğu en ufak birime kadar işlevsel bir yaşamı olanaklı kılmaktadır.

1.2. Yönlendirme Tasarımı: Doğrular ve Yanlışlar

Yönlendirme tasarımı, kullanıcıların fiziksel ve dijital ortamlar içinde yönlerini bulmalarını sağlayan sistemlerin tasarımı ve uygulanması sürecidir. Bu disiplin hem iletişim hem de grafik tasarımın kesişiminde yer almakta ve kullanıcı deneyimini optimize etmeyi amaçlamaktadır (Arthur ve Passini, 1992: 65). Yönlendirme tasarımı, kullanıcıların bilgiye erişimlerini ve hedeflerine ulaşmalarını kolaylaştırmak için önemli bir bileşendir. Bu alanda başarılı olmak için, temel tasarım ilkelerine dayanan prensipleri dikkate almak gerekmektedir. Kullanıcı merkezli tasarım, tutarlılık, görsel hiyerarşi, basitlik, erişilebilirlik ve geri bildirim sağlama, etkili yönlendirme tasarımları oluşturmanın anahtar unsurları olarak sıralanabilir. Bu prensipler, kullanıcıların bilgiye hızlı, kolay ve etkili bir şekilde ulaşmalarını sağlamak için kılavuz görevi görmektedir.

Yönlendirme tasarımı, kullanıcıların mekanda etkin ve stressiz bir şekilde hareket etmelerini sağlamayı hedeflemektedir. Lynch'in (1960) "The Image of the City" adlı çalışmasında belirttiği gibi, ortam planlamasında beş temel unsur (yollar, sınırlar, bölgeler, odak noktaları ve işaretler) mekan algısının temel bileşenleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu unsurlar, yönlendirme tasarımının da temel yapı taşlarını oluşturmaktadır. Öte yandan yönlendirme tasarımında öne çıkan temel tasarım unsurları ise şu şekilde sıralanmaktadır:

1. **Okunabilirlik:** Yönlendirme işaretlerinin net ve anlaşılır olması, kullanıcıların hızlı bir şekilde bilgi edinmelerini sağlar (Passini, 1984: 73).
2. **Tutarlılık:** İşaretlerin tasarımında kullanılan renk, tipografi ve sembollerin tutarlı olması, kullanıcıların bilgiye kolayca erişmelerini kolaylaştırır (Calori ve Vanden-Eynden, 2015: 58).
3. **Hiyerarşi:** Bilgi hiyerarşisi, önemli bilgilerin vurgulanması ve daha az önemli bilgilerin arka planda kalması şeklinde düzenlenir (Mollerup, 2013: 126).

Alanyazın incelendiğinde yönlendirme tasarımında doğruların ve yanlışların, kullanıcıların mekanda nasıl hareket ettiklerini ve deneyimlerini doğrudan etkilediği görülmektedir. Doğru yönlendirme tasarımı, işaretlerin okunabilir, anlaşılır ve tutarlı olmasını sağlayarak kullanıcıların bilgiye hızlı ve etkili bir şekilde erişmelerini sağlamakta

(Arthur ve Passini, 1992: 112; Passini, 1984: 91); yanlış yönlendirme tasarımı ise karışıklık, belirsizlik ve tutarsızlık yaratarak kullanıcıların kaybolmasına ve strese girmesine neden olmaktadır (Mollerup, 2013). Bu nedenle, yönlendirme tasarımında doğrular ve yanlışlar, kullanıcı deneyimini optimize etmek için kritik öneme sahiptir ve kullanıcı merkezli tasarım ilkelerine uygun olarak yapılmalıdır (Norman, 2013: 103). Bu bilgilerden çıkışla yönlendirme tasarımında doğrular ve yanlışlar Tablo 1'deki şekilde sınıflandırılmış ve açıklanmıştır.

Tablo 1. *Yönlendirme Tasarımında Doğrular ve Yanlışlar (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Doğrular	Yanlışlar
Kullanıcı Merkezli Yaklaşım	Karmaşık ve Anlaşılmaz Tasarımlar
Tutarlılık ve Standartlar	Belirsiz ve Yanıltıcı İşaretler

Kullanıcı Merkezli Yaklaşım: Bir yönlendirme tasarımının en temel doğrusu, kullanıcı merkezli bir yaklaşım benimsemektir. Kullanıcıların ihtiyaçlarını, beklentilerini ve davranışlarını anlamak, etkili bir yönlendirme tasarımı için esastır. Kullanıcı deneyimi (UX) araştırmaları, kullanıcı testleri ve geri bildirimler, tasarım sürecinde dikkate alınmalıdır (Nielsen ve Loranger, 2006). Kullanıcıların sezgisel olarak anlayabileceği, kolay ve erişilebilir tasarımlar, başarılı bir yönlendirme tasarımının temel unsurlarıdır.

Karmaşık ve Anlaşılmaz Tasarımlar: Yönlendirme tasarımında yapılan en yaygın hatalardan biri, karmaşık ve anlaşılmaz tasarımlar yapmaktır. Kullanıcıların hızlı ve kolay bir şekilde bilgiye erişmesini sağlamak yerine, karmaşık menüler, çok fazla seçenek veya belirsiz işaretler kullanmak kullanıcıları olumsuz olarak etkilemektedir (Krug, 2014). Bu tür hatalar, kullanıcıların kaybolmasına, hayal kırıklığı yaşamasına ve sonunda hedeflerine ulaşamamalarına neden olabilir.

Tutarlılık ve Standartlar: Tasarımın tüm bölümlerinde tutarlı renkler, ikonlar, yazı tipleri ve diğer görsel unsurlar kullanmak, kullanıcıların yönlerini bulmalarını kolaylaştırmaktadır (Garrett, 2010). Ayrıca, yaygın olarak kabul edilen tasarım standartlarına uymak, kullanıcıların aşina oldukları yollarla etkileşimde bulunmalarına yardımcı olmaktadır.

Belirsiz ve Yanıltıcı İşaretler: Belirsiz veya yanıltıcı işaretler, kullanıcıların hedefledikleri varış noktaları yerine yanlış yollara sapmasına neden olabilmektedir. İyi bir yönlendirme tasarımı, kullanıcıya net ve kesin bilgiler sunmalıdır. Örneğin, tabelalarda kullanılan dilin anlaşılır olması ve sembollerin evrensel olarak tanınan anlamlara sahip

olması gerekir (Lidwell, Holden ve Butler, 2010).

Hiyerarşik Bilgi Organizasyonu: Bilgiyi hiyerarşik olarak organize etmek, kullanıcıların ihtiyaç duydukları bilgilere hızlıca ulaşmalarını sağlar. Ana başlıklar ve alt başlıklar kullanarak bilgiyi yapılandırmak, kullanıcıların yönlerini bulmalarına daha etkin şekilde yardımcı olmaktadır (Morville ve Rosenfeld, 2006). Ayrıca, önemli bilgilerin daha belirgin hale getirilmesi ve görsel ipuçlarıyla desteklenmesi, kullanıcı deneyimini olumlu yönde etkilemektedir.

Aşırı Bilgi Yüklemesi: Aşırı bilgi yüklemesi, kullanıcıların bilgiye ulaşmasını zorlaştırmakta ve kafa karışıklığına neden olmaktadır. Kullanıcıya aynı anda çok fazla bilgi sunmak yerine, gerekli bilgileri sade ve düzenli bir şekilde sunmak daha etkili olmaktadır (Tufte, 1991). Bu, özellikle acil durumlarda veya hızlı karar verilmesi gereken durumlarda kritik öneme sahiptir.

Yönlendirme tasarımı, kullanıcı deneyimini doğrudan etkileyen önemli bir unsurdur. Kullanıcı merkezli bir yaklaşım benimsemek, tutarlılığı sağlamak, belirsiz işaretlerden kaçınmak ve bilgiyi hiyerarşik olarak organize etmek, başarılı bir yönlendirme tasarımının temel prensipleridir. Öte yandan, karmaşık ve anlaşılmaz tasarımlar, belirsiz işaretler ve aşırı bilgi yüklemesi, kullanıcıların hedeflerine ulaşmasını engeller. Bu doğrular ve yanlışlar ışığında, etkili yönlendirme tasarımları oluşturmak mümkündür.

Görsel bir tasarım söz konusu olduğunda, iletişim alanıyla yönlendirme tasarımı arasında sıkı bir bağlantı vardır. Görsel tasarımın, iletişim araçları ve yönlendirme sistemleri gibi alanlarda etkin bir şekilde kullanılması, kullanıcıların bilgiye erişimini kolaylaştırmak için önemlidir. İletişim, görsel unsurların (örneğin, renkler, şekiller, grafikler) etkili bir şekilde kullanılmasıyla güçlendirilir (Mijksenaar, 1997). Benzer şekilde, yönlendirme tasarımı da görsel unsurların etkin kullanımını gerektirir. Yönlendirme sistemlerinde, insanların bir yerden diğerine hareket etmelerini kolaylaştırmak için bilgiyi görsel olarak sunması önemlidir (Hodson, 2015). Görsel tasarımın iletişim alanından yönlendirme tasarımına uzanması, kullanıcı deneyimini önemli ölçüde etkileyen bir unsurdur. Kullanıcıların doğru bilgiye hızlıca ulaşmalarını sağlamak için görsel unsurların dikkatli bir şekilde planlanması ve uygulanması gerekmektedir (Norman, 2013).

Sonuç olarak, görsel tasarımın iletişim alanından yönlendirme tasarımına uzanması, bilginin etkili bir şekilde iletilmesini ve kullanıcıların hedeflerine ulaşmalarını sağlar. Bu ilişkiyi güçlendirmek için, görsel tasarımın yönlendirme tasarımında daha fazla vurgulanması ve bu alanlarda kullanılan görsel unsurların kullanıcı ihtiyaçlarına uygun olarak şekillendirilmesi gerekmektedir.

2. AMAÇ

Bu çalışmanın amacı; disiplinlerarası öneminin yanı sıra gündelik yaşamda sıklıkla ihtiyaç duyulan ve kullanılan görsel iletişimin öne çıkan uygulama alanlarından yönlendirme tasarımının doğru kullanımı ve gerekliliğini, iletişim bilimleri fakültesi bina içi yönlendirme tasarımları çerçevesinde iletişim bilimleri fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin deneyimleriyle değerlendirmektir. Çalışmada Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin eğitimlerine başladıkları ve sürdürdükleri fakültede ilk deneyimleri ve süreç içerisinde edindikleri deneyimlerle bina içi yönlendirme tasarımlarına ilişkin görüşlerinin ve önerilerinin ortaya konması; ayrıca öğrenimlerine yeni başlayan 1. sınıf ve daha uzun zamandır fakültede bulundukları kabul edilen 4. sınıf öğrencilerine yönlendirilecek olan yarı yapılandırılmış sorularla deneyim sürelerinin yönlendirme tasarımlarına ilişkin eksiklikler ve çözüm önerilerinde de ne kadar benzerlik ve farklılık göstereceğinin tespit edilmesi hedeflenmektedir. Bu bağlamda şu alt sorulara yanıt aranmıştır:

1. Öğrencilerin yönlendirme tasarımına ilişkin geçmiş deneyimleri nelerdir?
2. Öğrencilerin yönlendirme tasarımına ilişkin genel değerlendirmeleri nelerdir?
3. Anadolu Üniversitesi Kampüsü ve İletişim Bilimleri Fakültesi bina içi yönlendirme tasarımına ilişkin değerlendirmeleri nelerdir?
4. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi bina içi yönlendirme tasarımına ilişkin önerileri nelerdir?

3. YÖNTEM

Çalışma, İletişim Bilimleri Fakültesi'nde öğrenim gören öğrencilerin eğitimini aldıkları alanda oldukça önemli yeri olan yönlendirme tasarımına ilişkin deneyimlerinin ve bu deneyimlerine bağlı olarak geliştirdikleri çözüm önerilerinin ne olduğunun; ayrıca öğrencilerin deneyim süreleriyle ilişkili olarak görüşleri ve önerilerinde ne gibi farklılık veya benzerlik olduğunun ortaya konması amacıyla durum çalışması olarak desenlenmiştir. Durum çalışması, belirli bir duruma ilişkin sonuçlar ortaya koymak amacıyla bir ya da birkaç durumun derinlemesine araştırılması olarak açıklanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2018: 73). Çalışmanın çalışma grubunu 2023-2024 eğitim-öğretim güz dönemi Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi'nde çeşitli bölümlerde (Gazetecilik, Halkla İlişkiler ve Reklamcılık, İletişim Tasarımı ve Yönetimi, Sinema ve Televizyon) öğrenim gören beş kişilik 1. sınıf ve beş kişilik 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.

Çalışmanın verileri, çalışmanın yürütüldüğü süreçte yapılan gözlem, katılımcılarla gerçekleştirilen yarı-yapılandırılmış görüşmeler ve ses kayıtları aracılığıyla toplanmıştır. Veri toplama araçlarından elde edilen veriler Nvivo 12 nitel veri analiz programı aracılığıyla kod ve tema oluşturularak tematik analiz yöntemiyle analiz edilmiştir. Tematik analiz, araştırmacının veriler içinde tema ve örüntüler araması için odaklandığı analitik teknik olarak açıklanabilir. Verilerin aynı veya benzer durumlar için ortak temalar altında kodlanmasıyla o kodun özünde ne olduğunun bulunduğu bir analiz şeklidir (Glesne, 2015: 259). Görüşmelerin analizinden elde edilen temalar çerçevesinde yapılan değerlendirmelerde her bir temaya ilişkin olarak katılımcıların görüşlerinden yapılan alıntılara yer verilerek bütüncül bir bakış açısıyla yorumlanmıştır.

4. BULGULAR

Çalışmanın gerçekleştirildiği dönem olan 2023-2024 güz dönemi kayıt yenileme ve ekle – sil haftasından vizelerin yapıldığı sınav haftasına değin yapılan gözlemlerde fakülteye yeni kayıt yaptıran öğrencilerin gerek kampüs içerisinde gerekse fakülte içerisinde herhangi bir konumu bulmak için sürekli olarak bireyler arası etkileşime başvurduğu gözlemlenmiştir. Araştırmacıların öğrencileri bina içi yönlendirme tasarımlarını kullanmalarına yönelik tavsiyelerine karşılık olarak bu tasarımların öğrenciler açısından işlevsel olmadığına ilişkin dönütler alınmıştır. Bu dönütler sonucunda araştırmacılar bu sorunun nedenine ilişkin cevaplar ve öneriler aramak adına öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirmişlerdir.

İlk olarak öğrencilerin yönlendirme tasarımlarına ilişkin geçmiş deneyimlerinin ortaya koyulması adına yarı yapılandırılmış görüşmelerde tercih ettikleri yolculuk araçları belirlenmiştir. Tablo 1'de yer alan bilgiler ışığında görüşleri alınan öğrencilere ziyaret ettikleri hastane, okul, tren/tramvay istasyonları, avmler gibi ortamlardaki yönlendirme tasarımlarına ilişkin deneyimler sorulmuştur.

Tablo 2. *Katılımcı Tercih Ettiği Yolculuk Araçları (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Tercih Edilen Yolculuk Aracı
Toplu Taşıma
Yaya
Otomobil

Bu soruyla ilişkili olarak da ulaşmak istedikleri konumlara yolculuklarında yönlendirme tasarımlarını nasıl kullandıkları üzerinde durulmuştur. Öğrencilerin yönlendirme tasarımlarına ilişkin geçmiş deneyimlerine dair bulgular "Yönlendirme Tasarımına İlişkin Geçmiş Deneyimler" başlığı altında incelenmiş ve yorumlanmıştır.

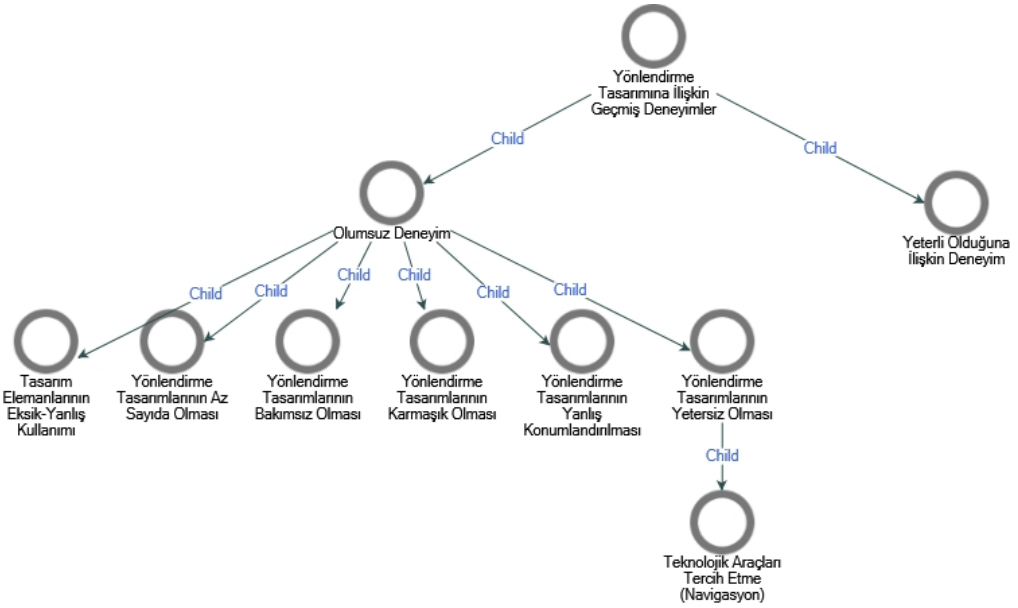
İkinci olarak öğrencilerin yönlendirme tasarımlarına ilişkin genel değerlendirmeleri öğrenebilmek adına yönlendirme tasarımlarından faydalanabildikleri ve faydalanamadıkları veya faydalanmakta zorlandıkları deneyimleri sorulmuş ve elde edilen verilerden ulaşılan bulgular "Yönlendirme Tasarımına İlişkin Genel Değerlendirme" başlığı altında incelenmiş ve yorumlanmıştır.

Görüşmelerin devamında ise öğrencilerin öğrenim gördükleri Anadolu Üniversitesi Yunus Emre Kampüsü ve İletişim Bilimleri Fakültesi bina içi yönlendirme tasarımlarını değerlendirmeleri adına sırasıyla kampüs içerisindeki yönlendirme tasarımlarıyla ilk deneyimleri, fakülte içerisindeki yönlendirme tasarımlarıyla ilk deneyimleri ve fakülte içi yönlendirme tasarımlarına ilişkin görüşleri sorulmuştur. Alınan yanıtlar sonucunda ulaşılan bulgular "Anadolu Üniversitesi Kampüsü ve İletişim Bilimleri Fakültesi Bina İçi Yönlendirme Tasarımına İlişkin Değerlendirme" başlığı altında incelenmiş ve yorumlanmıştır.

Son olarak özellikle öğrenim görmekte oldukları fakültenin bina içi yönlendirme tasarımlarına ilişkin önerileri sorulan öğrencilerin tüm deneyimlerinin sonucunda sundukları öneriler ise "Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Bina İçi Yönlendirme Tasarımına İlişkin Öneriler" başlığı altında incelenmiş ve yorumlanmıştır.

4.1. Yönlendirme Tasarımına İlişkin Geçmiş Deneyimler

Öğrencilerin yönlendirme tasarımına ilişkin deneyimlerini belirlemek amacıyla, hastane, okul, tren/tramvay istasyonları, AVM'ler gibi ortamlarda karşılaştıkları ve kullandıkları yönlendirme tasarımlarını değerlendirmeleri istenmiştir. Bu değerlendirmeler, Nvivo12 Nitel Veri Analizi programı kullanılarak kodlanmış ve temalara ulaşılmıştır. Ulaşılan temalar, yine aynı program aracılığıyla Şekil 1'de gösterildiği gibi görselleştirilmiştir.



Şekil 1. *Yönlendirme Tasarımına İlişkin Geçmiş Deneyimler (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

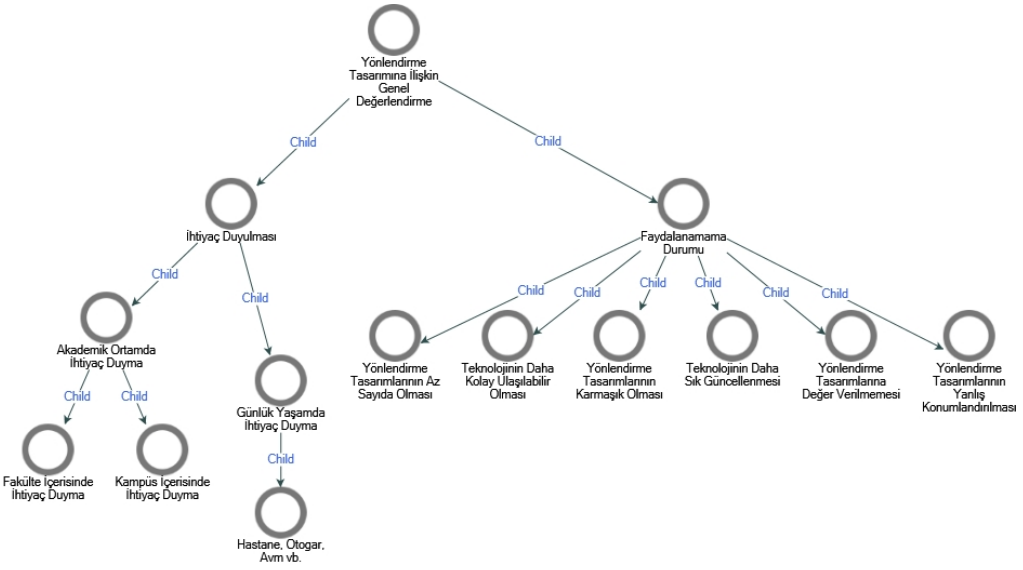
"Olumsuz deneyim" ve "yeterli olduğuna ilişkin deneyim" olarak iki ana tema altında ulaşılan çeşitli ve birbirini destekleyen yedi farklı alt tema: "tasarım elemanlarının eksik-yanlış kullanımı", "yönlendirme tasarımlarının az sayıda olması", "yönlendirme tasarımlarının bakımsız olması", "yönlendirme tasarımlarının karmaşık olması", "yönlendirme tasarımlarının yanlış konumlandırılması", "yönlendirme tasarımlarının yetersiz olması" ve "teknolojik araçları tercih etme" şeklindedir. Öğrencilerden yönlendirme tasarımlarını yeterli bulan K1, K5 ve K7 ulaşmak istedikleri konumlara yolculuklarını genelde teknolojik araçları kullanarak gittikleri için çok nadir ihtiyaç duydukları yönlendirme tabelalarının yeterli olduklarını belirtmişlerdir. Bununla ilgili olarak K7: "Otogarda, tren garlarında dikkatli olmaya çalışıyorum ve peronları bulabiliyorum.", K1 ise "Genelde anlayabiliyorum ben tabelaları, gideceğim yere gitmekte çok zorlanmıyorum." şeklinde görüş bildirmişlerdir. Diğer ana tema olan olumsuz deneyimlerini bildiren öğrencilerden K2: "Gerçekten kötü deneyimlerim var, karşılaştığım yönlendirme tasarımlarında işaretlerin, simgelerin doğru kullanıldığını düşünmüyorum. Ayrıca bakımsızlar, kimisi okunmuyor kimisi ise karalanmış oluyor. Bana yeterli bilgilendirmeyi sağlamıyorlar." diyerek deneyimlerini ifade etmiş, K3: "Hastaneler, tramvaylar, özellikle okulda yetersiz kalıyor bu tasarımlar, ben yine sora sora alıştım ama bu şehre yeni gelen biri için kesinlikle yetersiz" diyerek deneyimlerini paylaşmıştır.

K4 de olumsuz deneyimlerini "genelde teknolojiye başvuruyorum, yönlendirme

tasarımları güncel değil, teknolojik araçlar daha pratik. Zaten artık o kadar az yönlendirme var ki neredeyse hiç karşılaşmıyorum." şeklinde ifade etmiştir. K6 ise zaten küçük bir şehirden geldiği için Eskişehir'de oldukça zorlandığını, kampüs içi de dahil olmak üzere neredeyse hiçbir şekilde gitmek istediği yere kolayca ulaşamadığını belirtmiştir.

4.2. Yönlendirme Tasarımına İlişkin Genel Değerlendirme

Çalışmada, ikinci olarak, öğrencilerin yönlendirme tasarımlarına ilişkin genel değerlendirmelerini öğrenebilmek amacıyla, yönlendirme tasarımlarından faydalanabildikleri, faydalanamadıkları veya faydalanmakta zorlandıkları deneyimleri sorulmuştur. Paylaştıkları deneyimler, Nvivo12 Nitel Veri Analizi programı aracılığıyla kodlanmış ve temalara ulaşılmıştır. Ulaşılan temalar, yine aynı program aracılığıyla Şekil 2'de gösterildiği gibi görselleştirilmiştir.



Şekil 2. *Yönlendirme Tasarımına İlişkin Genel Değerlendirme (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

"İhtiyaç duyulması" ve "faydalanamama durumu" şeklinde ulaşılan iki ana temanın altında ulaşılan ve kendi içerisinde birbirini destekleyen alt temalar ise ilk grupta "akademik ortamda ihtiyaç duyma", "gündelik yaşamda ihtiyaç duyma" olmuştur. Bu temalar öğrencilerin yönlendirme tasarımına ilişkin ihtiyaçlarını göz önüne sermektedir. Öğrencilerin yönlendirme tasarımıyla ilgili "ihtiyaç duydukları" konuların şehirlerde, okullarda, hastanelerde ve diğer kamusal alanlarda bu tasarımların kritik öneme sahip olduğu görüşü öne çıkmaktadır. Öğrenciler, özellikle yeni bir şehirde ya da büyük ve karmaşık yapılarda yönlerini bulmak için yönlendirme tasarımlarından faydalandıklarını belirtmektedirler. K1, Eskişehir'de yeni olduğu için yönlendirme işaretlerini kullanmasına

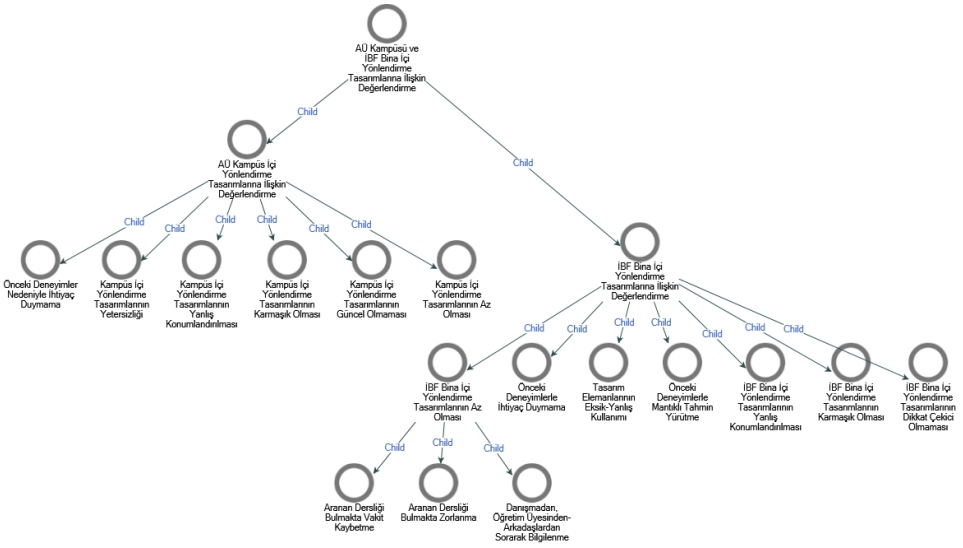
rağmen Google Maps'e de ihtiyaç duyduğunu ifade ederken, K2 ve K3, okul ve hastane gibi karmaşık yapılarda yön bulmanın zor olduğunu ve bu tür yerlerde yönlendirme tasarımlarının yetersiz kaldığını vurgulamaktadır. K4, sağlık ocağı gibi küçük alanlarda yönlendirme tasarımlarının daha etkili olduğunu, ancak alışveriş merkezlerinde yeterince fayda sağlamadığını belirtmiştir. Diğer yandan K5 ve K7, okuldaki derslik ve kantin gibi mekanları bulmak için yönlendirme işaretlerine ihtiyaç duyduklarını, ancak bu işaretlerin bazen karmaşık ve yetersiz olduğunu ifade etmişlerdir. K6 ve K9, tren garı ve büyük binalarda yönlerini bulmakta zorlandıklarını, bu tür mekanlarda daha iyi yönlendirme tasarımlarının gerekli olduğunu söylemişlerdir. Son olarak, K8 ve K10, müzeler ve otogar gibi belirli mekanlarda yönlendirme tasarımlarının daha basit ve etkili olduğunu, bu sayede gitmek istedikleri yerlere kolayca ulaşabildiklerini belirtmişlerdir. Genel olarak, öğrenciler yönlendirme tasarımlarının kullanıcı deneyimini doğrudan etkilediğini ve özellikle büyük ve karmaşık yapılarda daha etkili ve anlaşılır yönlendirme sistemlerine ihtiyaç duyulduğunu dile getirmişlerdir.

Öte yandan yönlendirme tasarımından faydalanamama durumlarının ise literatürde bahsi geçen temel tasarım öğeleri ve prensiplerinin eksikliği nedeniyle karşılaşılan olumsuz deneyimler olduğu öne çıkmaktadır. Öğrencilerin yönlendirme tasarımına ilişkin deneyimlerinde "faydalanamama durumu" ile ilgili olarak, mevcut tasarımların çoğunlukla yetersiz ve karmaşık olduğu yönünde birleşmektedir. K1, genellikle çok gezmediği için büyük bir zorluk yaşamadığını belirtirken, K2, mevcut yönlendirme tasarımlarının az olduğunu ancak var olanların genellikle işe yaradığını ifade etmektedir. K3, tabelaların konumlandırılmasının önemine vurgu yaparak, göz hizasında olmayan işaretlerin zorlayıcı olduğunu belirtmiştir. K4, "Şu anda buradasınız" levhalarının yetersiz olduğunu ve haritaların yanlış konumlandırılmasının kafa karıştırıcı olduğunu ifade etmiştir. K5, dijital yönlendirme sistemlerinin güncel olmaması nedeniyle sorun yaşadığını, fiziksel yönlendirme tasarımlarından ise genellikle faydalandığını söylemiştir. K6, şehirde kaybolduğunu ve yönlendirme tasarımlarının yetersiz olduğunu belirtirken, K8, tramvay haritalarının karmaşıklığından ve okunamamasından şikayet etmiştir. K9, kültürel olarak yönlendirme tasarımına yeterince önem verilmediğini ve insanların genellikle başkalarına sormayı tercih ettiğini vurgulamıştır. Son olarak, K10, hazırlık kampüsündeki yönlendirme tasarımlarının yetersiz ve etkisiz olduğunu ifade etmiştir. Genel olarak, öğrenciler yönlendirme tasarımlarının daha kullanıcı dostu, güncel ve erişilebilir olması gerektiğini dile getirmişlerdir.

4.3. Anadolu Üniversitesi Kampüsü ve İletişim Bilimleri Fakültesi Bina İçi Yönlendirme Tasarımına İlişkin Değerlendirme

Öğrencilerin Anadolu Üniversitesi Kampüsü ve İletişim Bilimleri Fakültesi bina içi yönlendirme tasarımlarına ilişkin görüşlerinin ortaya konması amacıyla, yönlendirme tasarımlarına ilişkin deneyimlerini paylaşmaları istenmiştir. Paylaştıkları deneyimleri yine aynı nitel veri analizi programı aracılığıyla kodlanmış ve temalara ulaşılmıştır. Ulaşılan temalar aynı program aracılığıyla Şekil 3'te gösterildiği gibi görselleştirilmiştir.

t



Şekil 3. *AÜ Kampüsü ve İBF Bina İçi Yönlendirme Tasarımına İlişkin Değerlendirme (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

İlk olarak Anadolu Üniversitesi Kampüsü içerisinde yer alan yönlendirme tasarımlarına ilişkin görüş bildiren öğrencilerin deneyimleri altı adet ana tema altında toplanmıştır. Bunlar "önceki deneyimleri nedeniyle ihtiyaç duymama", "yönlendirme tasarımlarının yetersizliği", "yönlendirme tasarımlarının yanlış konumlandırılması", "yönlendirme tasarımlarının karmaşık olması", "tasarımların güncel olmaması" ve "tasarımların sayıca az olması" şeklindedir.

Öğrencilerin Anadolu Üniversitesi Kampüsü yönlendirme tasarımlarına ilişkin genel değerlendirmeleri, kampüste yön bulmanın zor ve karmaşık olduğuna işaret etmektedir. K1, büyük siyah tabelaların okunmasının zor ve kullanışsız olduğunu belirtirken, tabelaların yetersizliği nedeniyle hazırlık fakültesini bulmakta zorlandığını ifade etmiştir. K2, lise döneminde kampüse geldiği için bir nebze aşina olduğunu, ancak çıkış kapılarını ve merkezi yemekhaneyi bulmakta güçlük çektiğini vurgulamıştır. K3, yön bulmada tabelaların eksikliğinden dolayı insanlara sorarak ilerlediğini, pandemiden dolayı ana

kampüste zorlandığını belirtmiştir. K4, telefon haritalarının yetersiz kaldığını ve kullanılmayan alanlara yönlendirildiğini anlatmıştır. K5, fakülteye ulaşmak için deneme yanılma yöntemiyle ilerlemek zorunda kaldığını, kampüsteki yönlendirme tabelalarının yetersiz olduğunu ve bunların daha net ve yaygın olması gerektiğini ifade etmiştir. K7, kampüste haritalardan faydalanmaya çalıştığını ancak güncel olmadıkları için zorlandığını ve insanlara sormak zorunda kaldığını dile getirmiştir. K8, ailesiyle geldiğinde telefon haritalarının yanıltıcı olduğunu, kampüs haritalarının da işleri karıştırdığını belirterek, kampüste 15 dakikalık mesafeyi 40 dakikada bulabildiklerini ifade etmiştir. K9, sürekli insanlara yön sormak zorunda kaldığını, 6 yıl önceki yönlendirme sistemlerinin yetersiz ve dikkat çekici olmadığını belirtirken, K10, lise gezisinden hatırladığı için zorlanmadığını ancak danışmalardan yardım alarak yön bulduğunu söylemiştir. Bu değerlendirmeler, Anadolu Üniversitesi Kampüsü yönlendirme tasarımlarının daha kullanıcı dostu, güncel ve erişilebilir hale getirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

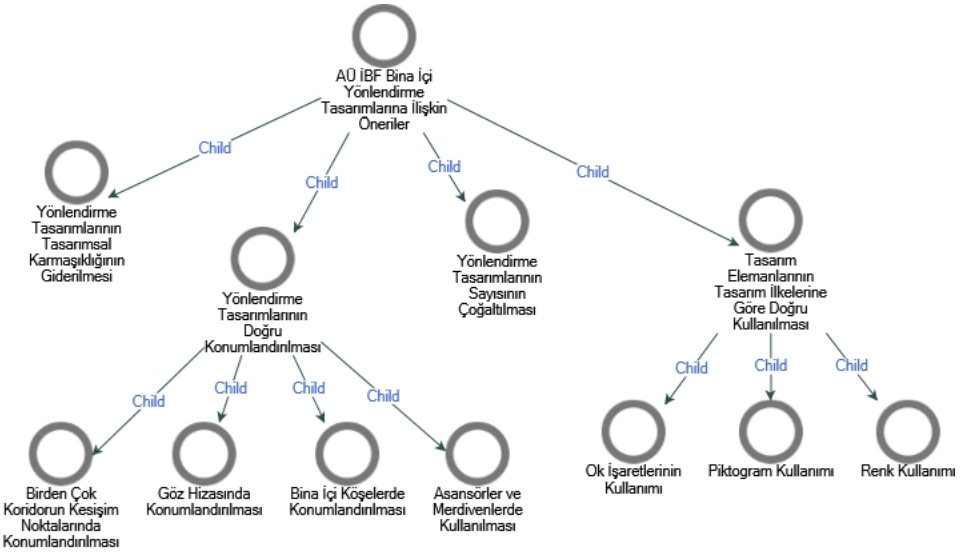
İkinci olarak ise öğrenim gördükleri İletişim Bilimleri Fakültesi bine içi yönlendirme tasarımlarına ilişkin görüşleri sorulmuştur. Bu doğrultuda ulaşılan yedi adet ana temanın altında üç adet alt temaya da ulaşılmıştır. Şekil 3'te görülen ana tema ve alt temalara ilişkin olarak ise öğrencilerin İletişim Bilimleri Fakültesi yönlendirme tasarımlarına ilişkin genel değerlendirmeleri, fakülte içindeki navigasyonun zorluğunu ve eksikliklerini vurgulamaktadır. K1, fakülte içinde çok fazla kaybolmadığını ancak hocalardan ve arkadaşlardan çok yardım aldığını belirtirken, K2, öğrenci işlerini bulmak için tabelaları takip etmek zorunda kaldığını ifade etmiştir. K3, bina içinde hocaları bulmanın zorluğuna dikkat çekerek, karmaşık bir yapı olduğunu ve iyi bir yönlendirme sisteminin yorgunluğu azaltabileceğini vurgulamıştır. K4, kendi başına gezerek her şeyi bulduğunu ancak acil bir işi olsaydı panikleyeceğini ifade ederken, K5, fakülte içindeki odaların farklı isimlerle anılmasının ve sınav salonlarının karışıklığına işaret etmiştir. K6, okulda hiç yönlendirme tasarımı kullanmadığını ve bina içinde tabela veya bilgilendirme eksikliği olduğunu belirtirken, K7, mantığını kullanarak bazı yerleri tahmin edip bulduğunu dile getirmiştir. K8, öğrenci işlerini kolay bulduğunu ancak derslik isimlerinin anlaşılabilir olmadığını ve özel salonların yönlendirmelerde belirtilmemesinin sorun olduğunu ifade etmiştir. K9, arkadaşlara sormadan hiçbir şey yapamayacağını belirtirken, K10, fakülte içindeki yönlendirme sistemlerinin yetersiz olduğunu ve hocaların oda numaralarını ezberlemenin gerekliliğine vurgu yapmıştır. Bu değerlendirmeler, İletişim Bilimleri Fakültesi yönlendirme tasarımlarının daha etkili ve kullanıcı dostu hale getirilmesi gerekliliğini göstermektedir.

Öğrencilerin İletişim Bilimleri Fakültesi yönlendirme tasarımlarına ilişkin genel değerlendirmeleri oldukça çeşitlidir. K1, mevcut durumdan memnun olduğunu belirtirken,

K2, yönlendirmelerin karmaşık olduğunu ve sınav dönemlerinde zorluk yaşadığını ifade etmiştir. K3, tabela sayısının azlığını ve göz hizasında olmamasını eleştirirken, asansörlerdeki yönlendirmelerin eksikliğine dikkat çekmiştir. K4, mevcut yönlendirmelerin yetersiz olduğunu ve kendi başına bulmakta zorlandığını belirtirken, K6, hiçbir yönlendirme veya bilgilendirme görmediğini dile getirmiştir. K7, yeterli olduğunu ancak bazı özel yerlerin bulunmasında zorluk yaşadığını ifade ederken, K8, yönlendirmelerin azlığını ve bulunması gereken yerlerin belirsizliğini vurgulamıştır. K9, yönlendirme tasarımlarının geliştirilmesi gerektiğini ve yeni gelen öğrencilerin sık sık sormak zorunda kaldığını belirtmiştir. Bu değerlendirmeler, İletişim Bilimleri Fakültesi içindeki yönlendirme sistemlerinin iyileştirilmesi ve öğrencilerin daha rahat hareket edebilmesi için önemli bir geribildirim sağlamaktadır.

4.4. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Bina İçi Yönlendirme Tasarımına İlişkin Öneriler

Çalışmanın sonunda ise öğrencilere öğrenim gördükleri ve hemen her gün vakitlerinin çoğunu içerisinde geçirdikleri İletişim Bilimleri Fakültesi bina içi yönlendirme tasarımlarına ilişkin önerileri sorulmuştur. Öğrencilerin bu konudaki görüşlerinin ise kullanıcı deneyimi bağlamında oldukça önemli olduğu düşünülmektedir. Öğrencilerin sundukları öneriler de kendi içlerinde sınıflandırılarak kodlanmış ve temalara ulaşılmıştır. Ulaşılan temalar yine Nvivo12 Nitel Veri Analizi programı aracılığıyla Şekil 4'te gösterildiği gibi görselleştirilmiştir.



Şekil 4. *AÜ İletişim Bilimleri Fakültesi Bina İçi Yönlendirme Tasarımına İlişkin Öneriler (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Öğrencilerin İletişim Bilimleri Fakültesi bina içi yönlendirme tasarımlarına ilişkin önerilerinin, belirttikleri deneyimlerine paralel olarak geliştirdikleri dikkat çekmektedir. Sıklıkla benzer ifadeleri kullanarak sıraladıkları öneriler kod ve temalara ayrılırken dört ana tema altında yedi farklı fakat birbirini destekleyen alt temaya ulaşılmıştır. Öncelikle tasarımsal karmaşıklığın giderilmesi gerektiği vurgulanırken, tasarımların doğru konumlandırılması gerektiğini ise Şekil 4'te görüldüğü üzere gerekçelendirmişlerdir. Tasarımların sayıca çoğaltılması önerisinin yanı sıra tasarım ilkelerine göre tasarım elemanlarının da doğru kullanılması gerekliliğini doğru şekilde açıklamışlardır.

Görüldüğü üzere öğrencilerin İletişim Bilimleri Fakültesi bina içi yönlendirme tasarımlarına ilişkin önerileri oldukça çeşitlidir. K1, renk uyumuna dikkat çekerken, K2, tabelaların göz hizasında olması ve daha açık şekilde yazılması gerektiğini vurgulamıştır. K3, tabelaların sayısının artırılması ve öğrenci asansörlerine yönlendirme konulması gerektiğini belirtirken, K4, daha net ve doğru konumlandırılmış tabelaların önemine dikkat çekmiştir. K5, girişlerin yanlarına genel bir kat planı bilgisi eklenmesini önerirken, K7, daha akılda kalıcı bir tasarımın gerekliliğine işaret etmiştir. K8, tabelaların artırılması ve basit bir tasarıma geçilmesi gerektiğini ifade ederken, K9, tabelaların daha görünür yerlere konulması, hocaların odalarının yönlerinin belirtilmesi ve sınıfların konumlarının daha iyi gösterilmesi gerektiğini dile getirmiştir. K10, özellikle akademik blok için dikkat çekici ve göz hizasında tabelaların olması gerektiğini belirtmiştir. Bu öneriler, fakülte içindeki yönlendirme sisteminin geliştirilmesi ve öğrencilerin daha kolay şekilde hareket edebilmesi için değerli bir geribildirim sağlamaktadır.

5. SONUÇ

Günümüzde üniversite kampüslerinde etkili bir yönlendirme sistemi, öğrencilerin kolaylıkla hareket etmelerini ve hedeflerine ulaşmalarını sağlamak açısından büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda, İletişim Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin fakülte içindeki yönlendirme tasarımlarına ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesi, mevcut sistemdeki eksikliklerin ve iyileştirme gereksinimlerinin anlaşılmasına katkı sağlayabilir. Öğrencilerin öğrenim gördükleri fakültelerinin yönlendirme tasarımları, öğrencilerin kampüs içindeki hareketlerini yönlendirmek ve hedeflerine ulaşmalarını kolaylaştırmak amacıyla kritik bir rol oynamaktadır. Ancak pek çok üniversitede olduğu gibi, bu fakültede de yönlendirme sistemlerinin genellikle yeterli olmadığı gözlemlenmektedir.

Öğrencilerin verdiği yanıtlar, mevcut yönlendirme tasarımlarının genel olarak yetersiz olduğunu ve öğrencilerin çoğunluğunun bu konuda zorlandığını göstermektedir. Özellikle tabelaların göz hizasında olmaması, sayılarının azlığı ve net olmaması,

öğrencilerin karşılaştığı başlıca sorunlar arasında yer almaktadır. Ayrıca, bazı öğrenciler, akademik blok ve diğer önemli alanların yönlendirmelerinin eksikliğinden şikayet etmişlerdir.

Öğrencilerin önerilerine göre, Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi›nin yönlendirme sistemi üzerinde yapılması gereken iyileştirmeler şu şekilde sıralanabilir:

- Tabelaların göz hizasında olması ve daha belirgin bir şekilde yazılması,
- Tabelaların sayısının artırılması ve ana girişlerin yanlarına genel bir kat planı bilgisi eklenmesi,
- Basit ve dikkat çekici bir tasarımın benimsenmesi,
- Öğrenci asansörlerine yönlendirme bilgileri eklenmesi,
- Akademisyen odalarının yönlerinin belirtilmesi ve sınıfların konumlarının daha iyi gösterilmesi,

İlk olarak, yönlendirme tabelalarının öğrenci göz hizasında yer almasının gerekliliği önerilmektedir. Öğrencilerin yön bulma sürecinde gerekli bilgiyi hızlıca algılayabilmesi için tabelaların göz hizasında konumlandırılması önemlidir. Tabelalar göz hizasında olmadığında, öğrenciler doğru yönü bulmak için ek çaba sarf etmek durumunda kalmakta, bu da özellikle yoğun alanlarda ve acele eden öğrenciler için zaman kaybına yol açabilmektedir.

İkinci olarak, kampüs içinde yönlendirme tabelalarının sayısının artırılmasının gerekliliği üzerinde durulmaktadır. Özellikle kampüse yeni gelen öğrencilerin, ana yollar ve binalar arasında hedeflerine kaybolmadan ulaşabilmeleri büyük önem taşımaktadır. Tabelaların sayısının artırılması, kampüs içindeki yön bulma sürecinde öğrencilere daha fazla destek sağlayarak, onların zamanı daha etkin kullanmalarına katkı sunacaktır. Bina girişlerinde ve ana yol kesişim noktalarında daha fazla yönlendirme tabelasının yer alması, öğrencilerin kampüs içinde daha güvenli ve hızlı bir şekilde hareket etmelerine olanak tanıyacaktır.

Üçüncü olarak, yönlendirme sistemlerinde sade, dikkat çekici ve anlaşılır bir tasarımın benimsenmesi önerilmektedir. Belirgin renk kullanımı ve sade yazı fontları, tabelaların görünürlüğünü artırarak, yoğun bir ortamda dahi öğrencilerin yönlendirme bilgilerinden yararlanabilmelerini sağlayacaktır. Karmaşık grafiklerden arınmış, net ve anlaşılır bir tasarımın tercih edilmesi, tabelaların ilk bakışta fark edilmesine ve öğrencilerin yön bulma stresinin azalmasına olanak tanıyacaktır. Bu yaklaşım, öğrencilerin kampüs içinde daha güvenli ve rahat bir deneyim yaşamalarına katkı sunacaktır.

Dördüncü olarak, öğrenci asansörlerine yönlendirme bilgileri eklenmesi, özellikle çok katlı yapılarda ve farklı bölümlere dağılmış fakültelerde önemli bir kolaylık sağlayacaktır. Bu sayede öğrenciler, akademik personelin ofisleri, derslikler ve idari birimlere erişimlerinde daha az zaman kaybedecek, böylece akademik ve sosyal faaliyetlerine daha fazla odaklanabileceklerdir. Asansörlerdeki yönlendirme bilgileri, öğrencilerin aradıkları yere doğrudan ulaşmalarını sağlayarak hem zaman hem de enerji tasarrufu sunabilir.

Son olarak, akademik personelin ofis yönlerinin açıkça belirtilmesi ve dersliklerin konumlarının daha belirgin gösterilmesi gerekmektedir. Kampüs içinde yön bulmakta güçlük çeken öğrenciler için, akademisyen ofislerinin net bir şekilde işaretlenmesi hem akademik destek açısından hem de öğrenci-öğretim elemanı ilişkisini güçlendirme yönünde kritik bir adımdır. Bu tür yönlendirmeler, öğrencilerin danışmanlık almak ya da ders dışı destek arayışlarında öğretim üyelerini kolayca bulmalarına olanak tanıyacak, böylece akademik başarılarını ve kampüs deneyimlerini olumlu yönde etkileyecektir.

Bu önerilerin dikkate alınması, fakülte içindeki yönlendirme sisteminin daha etkili hale getirilmesine ve öğrencilerin kampüs içinde daha kolay şekilde hareket etmelerine olanak sağlayabilir. Ayrıca, öğrencilerin görüşlerinin düzenli olarak değerlendirilmesi ve geri bildirimlerin alınması, sürekli bir iyileştirme sürecinin sağlanmasına katkı sağlayabilir.

Sonuç olarak, Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi'nin yönlendirme tasarımlarının öğrenci memnuniyetini artırmak ve kampüs içindeki navigasyonu kolaylaştırmak için iyileştirilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda sunulan öneriler, öğrencilerin kampüs içindeki hareketlerini daha etkili bir şekilde yönlendirmeye yönelik önemli adımlar olarak değerlendirilebilir. Bu önerilerin dikkate alınması, öğrencilerin kampüs içindeki yönlendirme deneyimlerini iyileştirmekle birlikte genel öğrenci memnuniyetini de artırabilir; ayrıca bu iyileştirmeler, öğrencilerin akademik ve sosyal faaliyetlerine daha fazla odaklanmalarını sağlayabilir ve genel öğrenci deneyimini olumlu yönde etkileyebilir.

KAYNAKLAR

Arthur, P., ve Passini, R. (1992). Wayfinding: people, signs, and architecture. McGraw-Hill.

Bulut, D. M., & Uslu, Ö. (2017). Mekan tasarımında bilgilendirme ve yönlendirme elemanlarının incelenmesi forum Mersin örneği. İdil Dergisi, 6(37), 2557-2566.

Calori, C., ve Vanden-Eynden, D. (2015). Signage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems. John Wiley & Sons.

Crowley, D. ve Heyer, P. (2007). Communication in history: technology, culture and society. Routledge.

Garrett, J. J. (2010). The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond. New Riders.

Glesne, C. (2015). Nitel araştırmaya giriş. A. Ersoy ve P. Yalçınoğlu (Çev.). Anı Yayıncılık.

Güvenç, B. (1993). Antropoloji (insanbilimi). M. Zıllıoğlu (Ed.). Anadolu Üniversitesi.

Hodson, A. (2015). Wayfinding design in the public environment. Images Publishing.

Krug, S. (2014). Don't make me think, revisited: a common sense approach to web usability. New Riders.

Lidwell, W., Holden, K., ve Butler, J. (2010). Universal principles of design. Rockport Publishers.

Lynch, K. (1960). The image of the city, 1. MIT Press.

Mijksenaar, P. (1997). Visual function: an ıntroduction to ınformation design. Princeton Architectural Press.

Mollerup, P. (2013). Wayshowing>wayfinding: basic & ınteractive. BIS Publishers.

Morville, P., ve Rosenfeld, L. (2006). Information architecture for the world wide web: designing large-scale web sites. O'Reilly Media.

Nielsen, J., ve Loranger, H. (2006). Prioritizing web usability. New Riders Press.

Norman, D. A. (2013). The design of everyday things. Basic Books.

Oskay, Ü. (2018). İletişimin ABC'si. İnkılap Kitabevi.

Özdemir, M. (2021). Mağara resimleri bize ne anlatır? paleolitik çağ mağara resimleri bağlamında tarih öncesi inancına ilişkin bazı sorgulamalar. Tarih ve Gelecek Dergisi, 7(4), 825-843.

Passini, R. (1984). Wayfinding in architecture. Van Nostrand Reinhold.

Pérez-Quiñones, M. A., ve Sibert, J. L. (1996). A collaborative model of feedback in human-computer interaction. [Tam Metin]. In Proceedings of the SIGC-HI conference on Human Factors in Computing Systems, 316-323. https://doi.org/10.1145/238386.238535

Poe, M. (2015). İletişim tarihi: konuşmanın evriminden internete medya ve toplum. Islık Yayınları.

Tufte, E. R. (1991). Envisioning information. Optometry and Vision Science, 68(4), 322-324

Uyan Dur, B. İ. (2011). Bilgilendirme tasarımında ilkeler, öğeler ve uygulama sorunları. [Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Uyan Dur, B. İ. (2011). Çevresel grafik tasarım'ın uygulama alanları. Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(7), 159-178.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Seçkin Akademik ve Mesleki Yayınlar.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 169-190
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 11.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 08.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717244

IN PURSUIT OF THE IDEAL: EXAMINING THE BOOK AS A STRUCTURAL ELEMENT

• **Asst. Prof. Umut ALTINTAŞ***

ABSTRACT

This article explores the question of whether it is possible to achieve such a physical ideal in book design as the one Le Corbusier discovered in his architectural practice with his Modular system, which captures the ideal scale and architectural/spatial form. This question is particularly examined in relation to Jan Tschichold's studies of standardization in book design, while also considering the physical transformations the book object has undergone over the centuries. There exists an intrinsic relationship between architecture and book design. This relationship can be evaluated in two poles: one where designers perceive the book as a complete structure in terms of its object and page design, and another where architects strive to reconstruct their architectural practices within the space of the book. Consequently, the study includes perspectives not only from Le Corbusier but also from contemporary architects and designers regarding their practices and views on the book as an object. Without aiming to reach an absolute conclusion, this article discusses the possibilities of attaining an ideal form in the book object within the context of architecture and book design.

Keywords: *Book Design, Book Structure, Architecture of the Book, Ideal book.*

* Yaşar University, Faculty of Art and Design, Cartoon and Animation Department, umut.altintas@yasar.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7951-5178

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 169-190
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 11.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 08.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717244

İDEAL OLANIN PEŞİNDE: YAPISAL BİR UNSUR OLARAK KİTAP NESNESİ

• **Dr. Öğr. Üyesi Umut ALTINTAŞ***

ÖZET

Bu makale, mimarlık ve kitap tasarımı bağlamında kitap nesnesinde ideal bir form elde etme olasılıklarını tartışmaya açmayı hedefliyor. Tartışma, Le Corbusier'in Modular sistemiyle keşfettiği ideal mimari ve uzamsal ölçeklendirmeye kitap tasarımında ulaşmanın mümkün olup olmadığı sorusuyla başlıyor ve bu soru, kitap nesnesinin yüzyıllar boyunca geçirdiği fiziksel dönüşümler de göz önünde bulundurularak özellikle Jan Tschichold'un kitap tasarımındaki standartlaştırma çalışmalarıyla bağlantılı olarak tartışılıyor. Mimarlık ve kitap tasarımı arasındaki mutlak ilişki, tasarımcıların kitabı, nesne ve sayfa tasarımı açısından tam bir yapı olarak algıladığı, diğeri ise mimarların mimari pratiklerini kitabın mekânında yeniden inşa etmeye çalıştıkları iki kutup üzerinden değerlendirilebilir. Dolayısıyla makalede yalnızca Le Corbusier'in değil, aynı zamanda çağdaş mimar ve tasarımcıların da kitap nesnesi üzerine pratikleri ve görüşleri de dikkate alınmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Kitap tasarımı, Kitabın yapısı, Kitabın mimarisi, İdeal kitap.*

* Yaşar Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, umut.altintas@yasar.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7951-5178

1. INTRODUCTION

"I love books because they also smell good, they are just the right size, both big enough and small enough, and they fit in my hands as well as in the hands of others. When books are being read, they become a part of my body. In reality, books are like bodies on their own" (Kazma, 2013). According to Heidegger, a hammer is invisible to the skilled craftsman using it. The craftsman does not think about the hammer's objective existence, i.e., what material it is made of. Nor does he think about how to use it. When the craftsman swings the hammer towards a nail, this action is ordinary for him. It is as if the hammer automatically reaches the nail. This continues until the hammer becomes useless. When the head of the hammer separates from the handle, and the hammer can no longer drive a nail, the craftsman's relationship with the hammer turns into a theoretical one. It is only when he cannot use it that the craftsman becomes aware of the object's existence (Heidegger, 2018).

The relationship the reader forms with a book is similar to Heidegger's example of the hammer. For the mainstream books - when a person picks them up, they usually do not think about the raw material of the book, if there is no particular issue. We, as readers, do not engage in theoretical thoughts about how to open the cover, how to turn the pages, or simply, how to use the book. We do not say, "This is a cover, I will first open it, then turn to the first page." Instead, we simply open the book and start reading, just as it has been for over 500 years.

> The book functions in their physical, optical and psychological aspects. A book has weight, size, thickness and tactile qualities, qualities which are handled by the hand, as its optical form is handled by the eye ... The book can be conceived of in the same sense as the handle of a tool or a utensil ... and with perfect control (Kepes, 1949; cited by Hollis, 2009).

That is the reason the object of the book may be perceived as invisible. The pages, as well as the typographic layout forming the text on them, are unseen, with ordinary font sizes. Readers engage with the book without contemplating the font size. Everything that defines a book is present, subtly retaining the reader's focus. It is only when the pages detach from the cover, disrupting the structural integrity of the book, that its presence becomes apparent. A missing or incorrectly printed page can disrupt the flow of reading. In such cases, the book is simply considered to have printing errors. This oversight triggers a practical consideration regarding the physical existence of the *object* we hold in our hands.

When an object deviates from its typical function, it truly becomes *visible.* Diverging from its peers, unsettling the shelf it rests on, exhibiting either a deficiency or excess, completing its form through deformation, or deviating from the repetitive nature of its

counterparts...

Whether the pursuit of perfection in a book is feasible remains uncertain. Striving for a universal perfection is inherently meaningless; thus, this claim may be was dismissed as a *personal quest.* Perfection is not defined by the *ideal design* that aligns with the optimal standards of content and form, as these are variable. Rather, the inquiry focuses on the perfection of physical conditions concerning production and usage: elements such as the cover, the paper, the size, the weight, the thickness, and the tactile feel are examined. An attempt is made to assess the book from an entirely objective and functional standpoint, which includes considerations like its stance on a table or shelf, how it is held, and the ease with which it opens and closes. Consequently, the content of the book holds no significance. Nonetheless, this paradox is retained for consideration.

This dilemma may be perceived as a paradox since the design of a book is inherently intertwined with its content. All physical decisions concerning the book's design should be made in accordance with the content it conveys. However, this research was intentionally formulated by consciously excluding all content-related paradigms to arrive at a more robust conclusion.

2.THE METAMORPHOSIS

The pursuit of reaching the physical ideal in the book is actually an extension of the centuries-old metamorphosis of the book. This vessel, which carries knowledge on it (or within it), has repeatedly changed its form over the course of history in order to reach its ideal form due to material limitations, usage conditions, evolving reproduction methods, and ways of transferring information on it. In the inevitable unity of content and form, it seems as if the physical structure of the book, in terms of contributing to the formation of its content, is one step ahead.

Based on the main definition, the Sumerian clay tablets used between 5000-2000 BC, which can be referred to as the first examples with the function of a book, adapted to daily usage practices by being made into large monuments anchored to the ground or smaller sizes that could be carried in pockets in order to provide information to a wider audience. Papyrus scrolls, the first examples of flexible and lightweight material from Ancient Egypt to the 4th century, had a more practical and widespread usability on their journey. Despite being more flexible than stone or clay, the limited capabilities of the scroll pushed Julius Caesar to find the precursor of the codex, the concertina form, by folding the scrolls for easier transport (Turner, 2011). The most familiar book form today, the codex, has been used since around the 4th century, with stacked papers bound

together by two covers on their backs, allowing for the use of consecutive pages and representing opposite pages. The codex is a result of the joining of folding points of the accordion book, that is, its binding, from a technical perspective.

The codex is, technically, the result of binding the folding sections of an accordion-style book. It is thought that the Garima Gospel represents the earliest example of a book in codex form (McKenzie & Watson, 2016). The codex was widely accepted as the dominant book format during the Middle Ages and beyond. In the pre-printing press era, these archaic objects—referred to as manuscripts—were painstakingly produced, requiring meticulous craftsmanship and labor. Manuscripts served as primary vehicles for the preservation and transmission of knowledge for nearly 1,500 years.

Following the manuscript tradition, the book required one final transformative step to achieve its ultimate form. However, this step spanned approximately 600 years. With Gutenberg's invention, this "spiritual" object became more accessible and reproducible, gradually leading to the abandonment of manual book production. The printing press, a formidable machine, liberated individuals from the arduous task of hand-copying and facilitated the rapid reproduction of hundreds of copies, thereby dissolving the perception of manuscripts as rare and privileged objects. Nevertheless, the books produced by Gutenberg's innovation as an alternative to manuscripts were, for a considerable time, compelled to replicate the aesthetic of handwritten manuscripts. The first book printed with movable metal type, Gutenberg's 42-Line Bible, aside from not being handwritten, was virtually indistinguishable from a manuscript in its formal characteristics.

The golden age of the printed book, lasting approximately two centuries, began to decline between the 17th and 19th centuries, particularly due to poor printing practices in England. Censorship imposed by the media, the limited number of printers, the use of low-quality paper, and inadequate typefaces compelled individuals to resort to publishing pirated books. As a result, the production quality of books visibly deteriorated during the 17th century. The production of typefaces, which required significant skill, did not develop in England, and their importation was prohibited. Publishing became the domain of a class that regarded it purely as a commercial enterprise.

While the high-quality production of printed books in Gutenberg's era stemmed from printers' familiarity with exemplary manuscript traditions, subsequent generations of printers distanced themselves from and eventually forgot these traditions. Consequently, the printed book endured a "dark age" for nearly a century (Bath, 2015).

In the inevitable transformation of the book, every era and approach has prompted its creators to rethink and redesign the book as an object. According to Bath, although the

17th to 19th centuries are often referred to as the "dark age" of the book, by the early 20th century, the emergence of avant-garde arts and design institutions led artists and designers to revisit the concept of the book in ways that were entirely distinct from previous eras. Avant-garde writers and artists began to view the book as an alternative medium for "proclaiming" their manifestos. Graphic designers increasingly focused on the conceptualization of book design, addressing the need to organize the information within books according to specific high standards.

In the 1940s, Jan Tschichold revisited the traditional page layout norms that had been forgotten in previous centuries and applied a modern approach to the cover and interior layouts of Penguin Books, a prominent publisher of the time. Meanwhile, Bauhaus educators Walter Gropius and László Moholy-Nagy published the *Bauhausbücher* series, which integrated artistic and scientific content with the visual grammar of design. Typographic revolutions, compositional approaches inspired by artistic developments, and the use of photographic possibilities in design practices transformed the book into a bold medium of expression unlike anything seen before.

It can be seen that regardless of its content, the book has reached its current final form with the change in paradigms regarding its third dimension over the centuries. Now, within the infinite variable changes, is it possible to find a state for the codex that we refer to as ideal?

3.TWO BOOKS ON BOOK

In 1928, Jan Tschichold had already embarked on the pursuit of the ideal relationship between the book and the reader by publishing two books: *Die Neue Typografie and Typographische Gestaltung* in 1935. This quest was particularly characterized by a typographic search where emptiness occupied more space than fullness, aimed at seamless communication, reflecting the spirit of the time, and emphasizing an honest, functional, and efficient approach (Meggs, Purvis, 2012).

Tschichold emphasized the importance of understanding the past to successfully establish a modern design language (Heller, 2006). He meticulously studied 16th-century manuscripts and adapted the mathematical principles found within them for his own purposes. However, the symmetrical, embellished, and ornate approach of these manuscripts was quite distant from Tschichold's own design philosophy, which embraced asymmetry and the dominance of whitespace. This disparity is not surprising, given that the dynamics of any era, along with its social and practical requirements (as well as habits varying from person to person), inherently render a timeless design system

impossible. This evolution is evident in his second book.

3.1.Die Neue Typografie

> For Tschichold, the typeface, size, spacing, dimensions of the page, the printing technique, the texture of the paper, and—the often overlooked—bulk of the book are inseparable elements that constitute the book object. These are elements that directly reflect the context and content of the book. The quality of the paper, the cover board, and the binding cloth, alongside the use of the metal type letterpress printing method—the most suitable production technique of that period employed by Jan Tschichold—are materials that speak to the book as an object (Kinross, 2007).

In *Die Neue Typografie* (Figure 1), Tschichold approaches the design system with the precision of an engineer. He treats elements such as typeface, font size, line spacing, and the dimensions of pages containing text and images as inseparable, cohesive units. Even the printing technique and the texture of the paper are considered integral parts of the whole. In this work, Tschichold passionately advocates for sans-serif typefaces, declaring the invalidity of all serif typefaces.

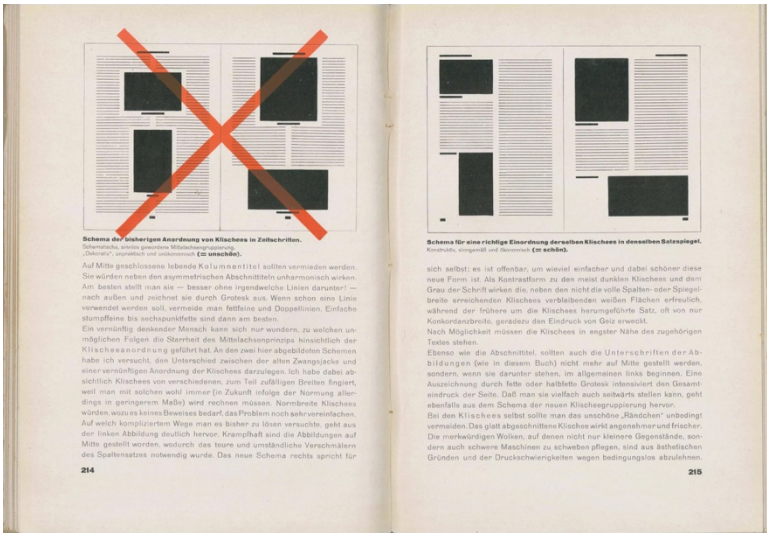


Figure 1. *Internal pages of Die Neue Typografie by Jan Tschichold (Design Reviewed, 2024, Oct. 11).*

Tschichold approached the page designs in *Die Neue Typografie* with a formality he referred to as "concrete art." This approach had close affinities with Suprematism, where abstract geometric forms contain intrinsic meaning. The book's black cloth-bound cover (Figure 2) alludes to the term *Die Schwarze Kunst,* meaning *the Black Art*. The typographic application nearest to this concrete geometry, according to Tschichold, was necessarily one that utilized sans-serif typefaces—typefaces reduced to the simplest geometric forms and capable of "speaking" with utmost clarity.

This book represents the connection between art and technology. The artistic reference it

makes undoubtedly includes abstract art, encompassing Suprematism and Cubism. The formal impact of geometric abstract painting is the hallmark of Swiss graphic design, which Tschichold defines as *concrete art*. He uses this concept in his article Elementare Typographie to describe art composed of abstract shapes such as lines, circles, and squares, which have meaning solely in themselves and refer only to themselves. Tschichold views this new art as a new model of expression for graphic design (Hollis, 2006).

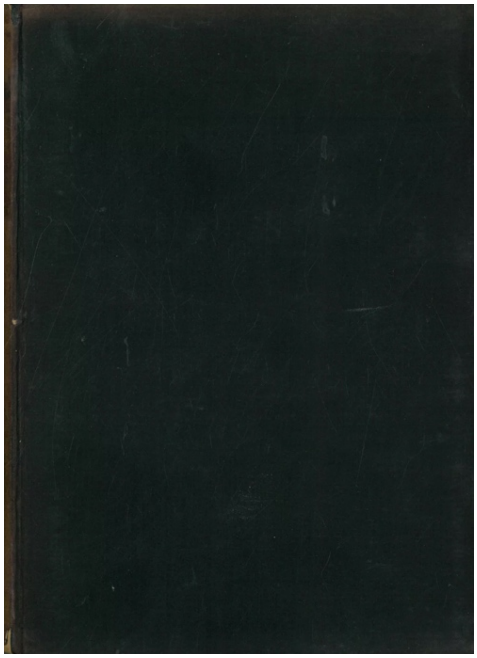


Figure 2. *Cover of Die Neue Typografie by Jan Tschichold (Design Reviewed, 2024, Oct. 11).*

3.2.Typographische Gestaltung

The book *Typographische Gestaltung* (Figure 3), published in 1935, contrasts sharply with the principles Tschichold advocated in his earlier work, *Die Neue Typografie* (Hollis, 2006). In the latter, he expressed a rebellion against the prevailing turmoil of the time, but he later deemed his ideas impractical and unsustainable, particularly in the realm of industrial book design. The primary reason for this reevaluation was that sans-serif typefaces, while aligning well with the formal continuity of concrete art, proved unsuitable for lengthy passages.

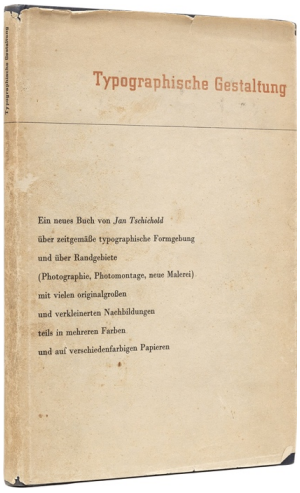


Figure 3. *Typographische Gestaltung by Jan Tschichold (AbeBooks, 2024, Oct. 11).*

On the cover of *Typographische Gestaltung*, Tschichold employs two different typefaces (Egyptian [City Medium] and Bodoni), and this number increases to three with the addition of a script typeface used solely for his name on the title page (Figure 4) (Kinross, 2007). This script typeface does not appear elsewhere in the book. The main text of the book is entirely set in Bodoni. A simple comparison reveals a shift in the balance of readability between the first and second books. According to Tschichold himself, *Typographische Gestaltung* represents a more pragmatic version of *Die Neue Typografie* (Doubleday, 2012).

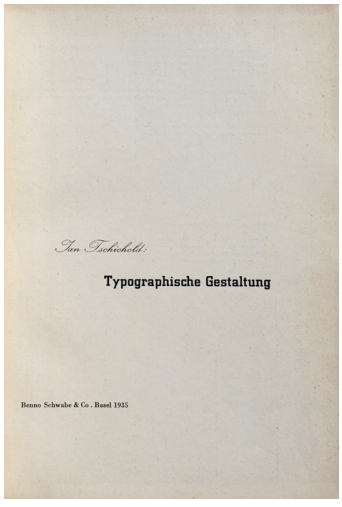


Figure 4. *First page of Typographische Gestaltung by Jan Tschichold (AbeBooks, 2024, Oct. 11).*

In Tschichold's quest for the ideal in the book, the only connection he establishes regarding the physical form of the book is the size of the page. He determines this based on the information on how the reader can interact most comfortably with the text on the page. However, when calculating at which distance and size the text on the page can be read best, he does not include the weight of the book in this calculation.

4.THE IDEAL HOUSE

The inquiry into whether a perfect (or ideal) book can exist prompted comparisons with Le Corbusier's explorations in the Modulor system (Figure 5) used for designing his Cabanon house. The Fibonacci number system, used in conjunction with human body scale (by his measurements this scale equals to 183 meters) was employed by Le Corbusier in the pursuit of an ideal architectural function. This ideal required that furniture be conceived and designed integrally with the space. Inspiration for this concept was drawn by the architect from historical edifices observed during travels to the East. Architectural elements such as the height of the railing in the prayer section of Hagia Sophia, the width of the entrance section of the Chora Church in Fatih, and the span of the Imperial Gate in Topkapi Palace were identified as closely matching the scaling references for the Modulor system (Berkin, 2021).

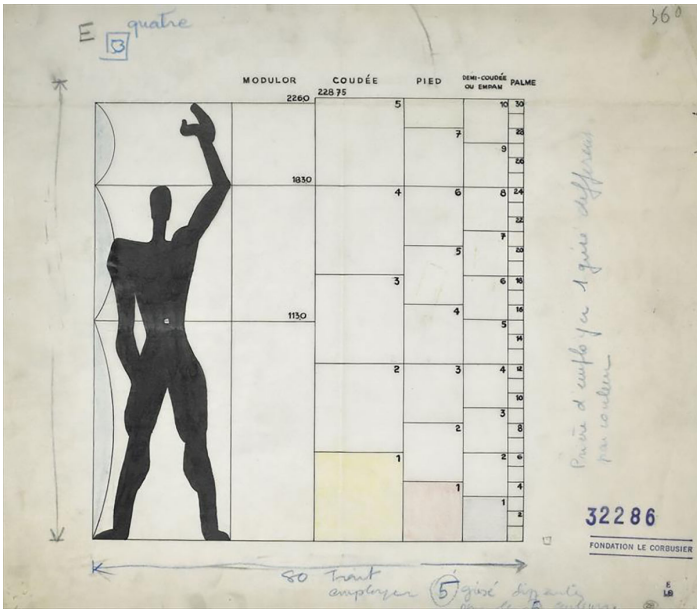


Figure 5. *Modular Man, Sketch by Le Corbusier (Düzyol, Z., 2020, Feb. 28).*

The first house designed using Le Corbusier's Modulor system was *Le Cabanon* (Figure 6), which can be described as the ideal single-person dwelling (or hut). In *Le Cabanon,* the width of the house, the ceiling height, the windows, and every furniture piece—all scalable elements—were derived from the Modulor system. The house *E. 1027*, designed by Eileen Gray, who shared similar concerns and pursuits with Le Corbusier, was the inspiration for Le Cabanon, and it was constructed just 20 meters away from this house.

Figure 6. *Le Cabanon by Le Corbusier (Tekla, 2024, Oct, 11).*

4.1.Establishing Architecture Within the Reality of the Book

It is known that Corbusier designed his own books. While he adopted the modern style in his architectural practice, he followed a classical (Figure 7) approach in his book designs. This is evident from his insistence on using serif typefaces, in contrast to the prevalent use of sans-serif typefaces of the time. It can even be speculated that he might have been inspired by Tschichold's book *Typographische Gestaltung*. However, it is not possible to claim that Corbusier repeated the rationale of his Modular system in architecture within his book designs. Instead, in the context of graphic design, he is a semi-modern architect to the extent that he creates Dadaist playgrounds for himself. His designer friend, Pierre Faucheux, who assisted him in book design, pursued earlier explorations in page design, similar to Tschichold, by deriving inspiration from manuscripts and utilizing the golden ratio in page layout (Figure 8). For Corbusier, the three-dimensional spatial proportions

in architecture transformed into two-dimensional geometric proportions in page layout. In book design, Corbusier reiterates "in his own way" the already well-established and nearly anonymous systems of text and image juxtapositions.

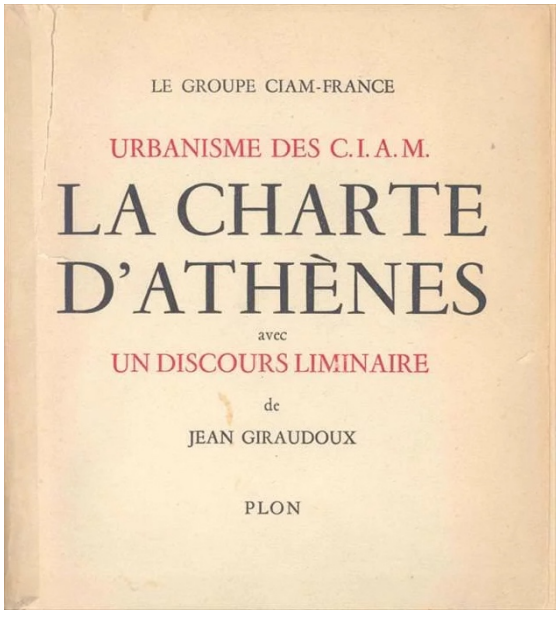


Figure 7. *Le Charte d'Athènes by Le Corbusier (Foundation Le Corbusier, 2024, Oct. 11).*

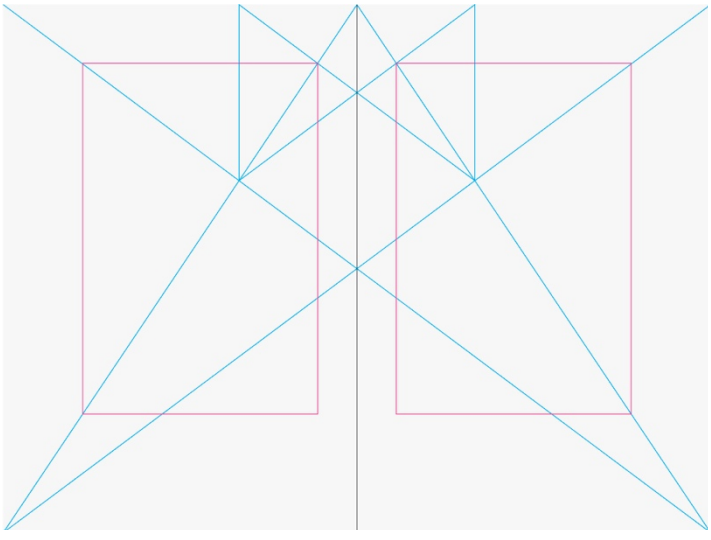


Figure 8. *Jan Tschichold's page layout (Author's own drawing).*

We know that Pierre Faucheux, who identified himself as "an architect of a book and an author of space" (1978, p. 12), and El Lissitzky, who referred to himself as a *constructor* in the colophons of books he considered akin to a construction site, had similar inclinations (Erkmen, 2017).

Pierre Faucheux began designing books for the Club français du livre, a book club, in 1947. During that period, he revised the aesthetic approaches typically handled by printers and established the necessity of graphic design notions in publishing. Faucheux re-examined the book designs, which were often produced carelessly by printers, with an emphasis on *readability*, utilizing new page layout scales. Introducing an editorial inquiry mindset to design, Faucheux considered the book as *a manipulable joy*. He viewed the book as a holistic experience (Figure 9), perceiving the book object as a kinetic whole that unfolds from the first cover to the fourth cover (Figure 10) (Agustin, 2016).

Figure 9. *Chants de Maldoror de Lautreamont by Pierre Faucheux (Index Grafik, 2016, March 7).*

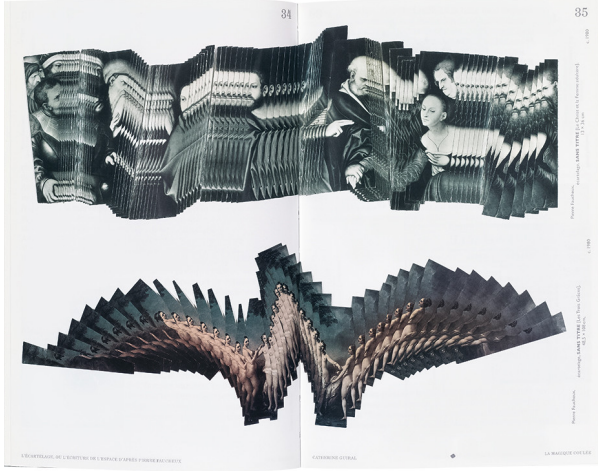


Figure 10. *Ecartelages by Pierre Faucheux (Eye Magazine, 2014).*

Here, without delving into the specifics of how Faucheux and Corbusier utilized typography, photography, and illustration in book design, it is sufficient to understand that the duo viewed the book as a "construction site for an architectural structure." But in Le Corbusier's architectural books, one can observe an intermedia transfer, essentially reconstructing architectural knowledge within the medium of the book. In doing so, he must establish an independent structure within the book, as the physical construct of architecture differs from that of a book. His books feature horizontally oriented visuals placed vertically (Figure 11), typographic experiments and forms tried unconsciously (Figure 12), and pages conceived not as facing pages but rather as "architectural display". Evidently, he undertook these experiments to freely play the game in the realm of the book that he could not play in architecture, or to ensure the result was not a conventional architectural text. However, inevitably, such endeavors brought with them numerous practical errors within the books (Tanyeli vd., 2021).

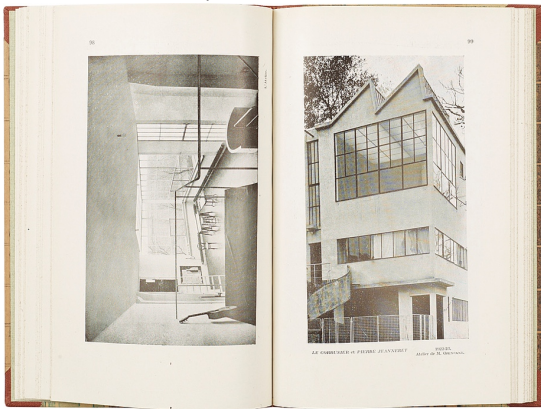


Figure 11. *Almanach d´Architecture Moderne by Le Corbusier (Cloud Front, 2024, Oct. 11).*

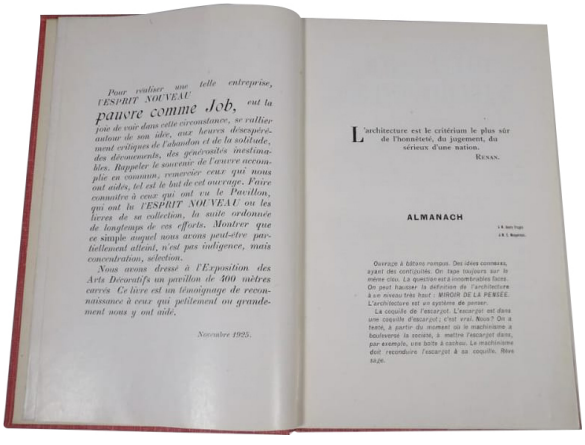


Figure 12. *Almanach d´Architecture Moderne by Le Corbusier (Rare Book, 2024, Oct. 11).*

4.2.A Personal Thought for the Ideal

The logic of the Modulor system was utilized repeatedly as the fundamental unit in Le Corbusier's subsequent large-scale projects. This effort at standardization essentially leads to a form of freedom: the idea that "once a universal truth is found, other problems no longer need to be addressed" or "by anonymously accepting this standard module, other ideas can be explored." This is akin to the physicists' desire to explain everything with a single equation or, more relevantly, Han Tümertekin's (2019) statement that "Once I understood that architecture is the relationship between the horizontal and the vertical, I began to view all my works from this basic perspective". The universal truth could also be referred to as "the architect's own truth within their universe."

A significant distinction must be made between architecture and book design. In architecture, a well-constructed building can retain its functionality even as its program evolves. For instance, a structure originally designed as a factory can be repurposed into a museum or a university. Conversely, this adaptability is not applicable to books. Once a book is printed, its content remains static and unchanging; it does not transform over time. In essence, a book is complete upon printing, whereas a building is subject to ongoing transformations.

Expanding this discussion to the realm of architectural ideation in book design, Nevzat Sayın provides an insightful perspective. In reference to his book *Labirent*, Sayın articulates, "A book should be able to fully open and lay flat on the table" (Sayın, 2023) which is possible only with open spine binding method (Figure 13). From a practical standpoint, this assertion holds merit.

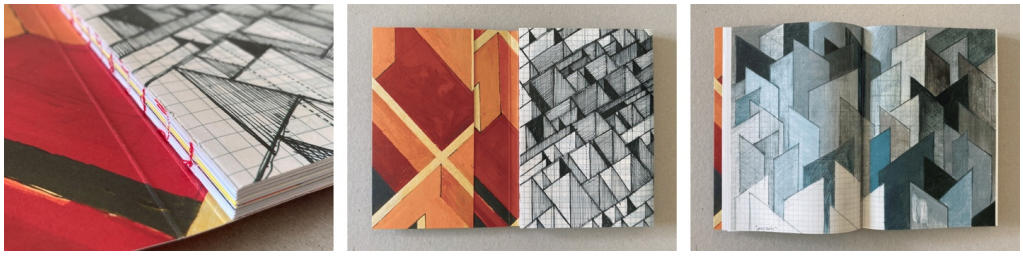


Figure 13. *Labirent by Nevzat Sayın, Designed by Esen Karol (Manifold, 2022, June 22).*

However, the general conceptualization of a book has always included a "silhouette" reminiscent of a lowercase "m." From this viewpoint, a fully opened book challenges the symbolic form traditionally associated with books. The gently curved, arch-like posture feels inherently "more book-like."

Despite this traditionalist view, Sayın underscores the importance of treating the left and right pages not as discrete entities but as a unified whole. He approaches the pages of a book with an architectural reflex, akin to the manner in which one would evaluate a drawing sheet as Le Corbusier did with his books. Conventionally, book design is viewed through the lens of graphic organization, emphasizing the holistic layout of visual elements. This organization manifests as a continuous flow, where each page interacts with its adjacent pages, creating a seamless narrative. Conceptualizing a book as a unified layout sheet necessitates a departure from conventional design paradigms.

Nevzat Sayın's assertion about the necessity for books to fully open and lay flat is a methodological approach often indispensable in art or architecture-related publications. This is primarily because such books encompass the visual representation of artworks or architectural structures, and without the ability to open flat, these representations become difficult to view comprehensively. Sayın's concern is particularly with the issue of written and visual materials becoming cramped and hard to read as they approach and get bound into the book's spine.

4.3.Content or Form?

> Books speak before they are even read... The vague promise conveyed by the external surfaces of books is a promise to resemble their contents [...] Each book carries a symbolic element in its image, expecting the language of an open view on the external surface to awaken a language entirely different from the printed one inside (Adorno, 1984, s.260).

Sayın's point of view about the spine raises an intriguing question: when visual material, such as a photograph, is incorporated into a book, does it retain *its photographic value*, or does it become a material that is compelled to conform to the book's inherent structure? This query invites a more detailed discussion and this leads us back to the idea at the beginning of the discussion that "the form of the book evolved before its content." Therefore, the natural evolution of the book, which should be thought and designed according to its content, indicates the opposite of this idea.

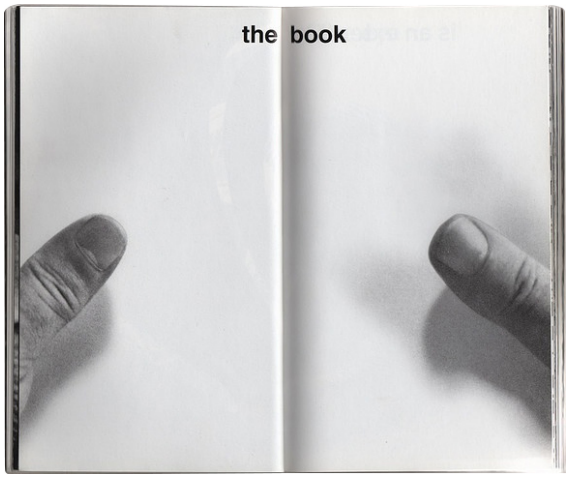


Figure 14. *"The book is an extension of the eye" from "The Medium is the Massage" by Marchal McLuhan and Quentin Fiore. McLuhan argues that content is shaped by form, presents the image of hands holding the pages of a book as a fundamental indicator where content and form converge at a zero point. (I Piming, 2024, Oct. 11).*

When considering the physical form of the book, a significant emphasis is placed on the means and materials of writing, rather than the content. Papyrus scrolls, for instance, were structured in a square format due to the constraints posed by the vertical and horizontal writing lines (Turner, 2011). The transition from papyrus to parchment led to a shift from the square format to a rectangular one, influenced by the process of stretching animal skins for parchment production. Although parchment was eventually replaced by paper around the 11th century, the rectangular shape persisted from the tradition of parchment, even though paper offered more versatility in form. The codex, the format with facing pages that we know today as 'book,' has been in use for approximately 2000 years. We can say that the book is a physical outcome by its own. Since, printed papers connected on two sides; folded, trimmed on three edges, and brought together with a cover on the fourth side. The handmade book pre-Gutenberg era transformed into an industrial design product post-Gutenberg. Along with the form, the content also standardized, with features such as title pages, tables of contents, chapters, colophons, and end-of-book information becoming common. According to Hollis (2009), there is little room left for designers to change the sequential narrative system of the book or invent new concepts. Even avant-garde artists preferred to focus on graphic expressions of page designs rather than questioning the form of the book[1].

[1] While the sentence referencing Hollis' approach may suggest that the book is not open to being designed in different understandings, in reality, that is not the case. The article consciously excludes the issue of design diversity because it prioritizes focusing on the physical existence of the book (A/N).

5. CONCLUSION

If Le Corbusier's Le Cabanon was referenced from human measurements, can an ideal size for a book be referenced from the proportions of a human hand?

Since Gutenberg, up until approximately the 20th century, the physical conditions and production of books have been defined within the specific limits of printing technology. In other words, the making of books was in the hands of printers. The quality of a book as an object was contingent upon the skill of the printer. Throughout this 500-year period, the question of who designed the book was not a prominent issue. However, by the early 20th century, the design of books had transitioned into the hands of avant-garde artists and designers. Architects of the period were also significantly involved in book design.

From the early 20th century, the search for different expressions in avant-garde arts has also influenced the book object, especially with the conceptual art approach that emerged after 1945. In this context, what the book conveys with its physical object has come to the forefront, rather than just its content. Postmodernism and from the 2000s, both the interior design and the physical structure of the book have been subjected to numerous experiments by many designers, almost as if reinvented. The multifaceted narrative possibilities of the book have always left the door open for such experiments.

The starting point of this article, which delves into the quest for that ideal physical form sought by many designers in an interpenetrating manner, arises from the thought of setting aside the relationship between the content and form of the book, and instead focusing entirely on the industrial existence of the object termed as a book, thereby reaching a single perfection. A book designer is perpetually in pursuit of an ideal book with each design they undertake. However, the content, program, and production conditions of each book differ. Thus, the more design concerns that are factored into the process, the farther the book remains from the ideal.

It is also impossible to escape the meanings inherently carried by the book's form, which has been with us for centuries. A small and thick book is more likely to be a dictionary. A thick, large, hardcovered book is probably an encyclopedia. A thin and wide book leads us towards a magazine. A book of hand size, or slightly larger and thicker, is undoubtedly a novel, while its thinner counterpart is recognized as a poetry. Even if we detach the book of its content, there are conventional forms that we name without seeing the inside.

When discussing the qualitative aspects of books regarding their content, we also inevitably emphasize their physical characteristics. Antiquarians describe used books as slightly worn. To highlight a quality book, we mention that it is printed on coated paper.

A hardcovered book is referred to as a bound book, whereas those without hard covers are called unbound or softcover books. However, binding is what holds a book's pages together, regardless of whether it is thick or thin.

This delineation suggests that our perception and classification of books are deeply intertwined with their physical attributes, reinforcing the connection between form and function.

If we set aside all the possible forms that have been tried on the book throughout history, or the physical meanings of already known book forms, the object that we might call ideal or flawless fundamentally represents a book whose dimensions, thickness, binding, weight, cover, inner pages, and print are imperceptible—free of any glitches, excesses, errors, anomalies, defects, or deformations. As mentioned at the beginning with Heidegger's analogy of the hammer, it is actually invisible, thus the simplest book can represent the ideal book. From this perspective, we need to speak of an object that is the most "undesigned" or does not allow for the demonstration of design skills, an object that is self-sufficient and spontaneously formed.

REFERENCES

AbeBooks (2024, Oct. 11), Typographische Gestaltung. https://www.abebooks.com/first-edition/Typographische-Gestaltung-Tschichold-Jan-Benno-Schwabe/30934323989/bd

AbeBooks (2024, Oct. 11), Typographische Gestaltung. https://Figures.abebooks.com/inventory/31284185019

Adorno, T.W. Caprices bibliographiques, Notes sur la literature, Flammarion, 1984 (1963), Fr. Translation: Sibylle Muller.

Agustin (2016), http://indexgrafik.fr/pierre-faucheux/ (Accessed 23.06.2024)

Bath, J. (2015) Gelenek ve Saydamlık: Kitap Tasarımı Dijital Çağda Neden Hala Önemli. Arredamento Mimarlık, 286, 62-68

Berkin, G. (2021) Modulor ve Le Corbusier'nin Kulübesi, YEM Yayınları, İstanbul. Cloud Front (2024, Oct. 11) https://d2mpxrrcad19ou.cloudfront.net/item_images/372445/8494419_fullscreen.jpg

Design Reviewed (2024, Oct. 11), Die Neue Typographie, Bildungsverband der Deutschen Buchdrucker, 1928 *https://designreviewed.com/artefacts/die-neue-typographie-bildungsverband-der-deutschen-buchdrucker-1928/*

Design Reviewed (2024, Oct. 11), Die Neue Typographie, Bildungsverband der Deutschen Buchdrucker, 1928 *https://designreviewed.com/artefacts/die-neue-typographie-bildungsverband-der-deutschen-buchdrucker-1928/*

Doubleday, R. B. (2012). Jan Tschichold's Typographische Gestaltung: A Reference Manual for Modernist, Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/341882290_Jan_Tschichold's_Typographische_Gestaltung_A_Reference_Manual_for_Modernist_Design (Accessed 23.06.2024)

Düzyol, Z. (2020, Feb. 28) Arch102 -The Modulor Le Corbusier https://zeynepduzyol.wordpress.com/2020/02/28/the-modulor-le-corbusier/

Eric G. Turner (2016), The Typology of the Early Codex, University of Pennsylvania Press.

Erkmen, B. (2017) https://www.youtube.com/watch?v=TODmCLOXn9A (Accessed 23.06.2024)

Eye Magazine (2014), Absent insights https://www.eyemagazine.com/review/article/absent-insights

Faucheux ,P. (1978) Écrire l'espace, Robert Laffont (Ed.), Published by R. Laffont, France.

Foundation Le Corbusier (2024, Oct. 11) La Charte d'Athènes Le Corbusier, 1943 https://www.fondationlecorbusier.fr/oeuvre-livre/la-charte-dathenes-le-corbusier-1943/

Heidegger, M. (2018). Varlık ve Zaman (K. Ökten, Trans.). ALFA, İstanbul.

Heller, S. (2006). Jan Tschichold at Penguin Books – A Resurgance of Classical Book Design. Baseline Magazine, 49 (p. 13-20) Mike Daines (Ed.), UK: Bradbourne Publishing

Hollis, R. (2009) Ways of Seeing Books. Sara De Bondt and Fraser Muggeridge (Ed.),in The Form of the Book Book, (p.49-58) Occasional Papers, London.

Hollis, R. (2006). Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style 1920-1965. Laurence King Publishers, London.

Index Grafik (2016, March 7), Pierre Faucheux *http://indexgrafik.fr/pierre-faucheux/*
I Piming (2024, Oct. 11)
https://i.pinimg.com/736x/b2/65/92/b265928e535b99fcd981843972fbf2d2.jpg

Kazma, A. (2013), Kitap/Book/Live, Galeri Nev, İstanbul.

Kepes, G et al. (1949), Graphic Forms, Cambridge, Mass., Harward University Press.

Kinross, R. (2007). Designer and Dogmatist. Idea Magazine 55/2 no 321, (p. 33-34).

Manifold (2022, June 22) Labirent *https://manifold.press/manifold-seyler-labirent*

McKenzie, J., & Watson, F. (2016). The Garima Gospels: Early Illuminated Gospel Books from Ethiopia. Manar Al-athar Monograph.

McLean, R. (1997). Jan Tschichold A Life in Typography. New York: Princeton Architectural Press.

Meggs, P., Purvis, A. (2012). Meggs' History of Graphic Design (5th edition). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Rare Book (2024, Oct. 11) *https://static.livre-rare-book.com/Figures/DTS/2403_11.jpg*

Sayın, N, Karol, E., Nevzat Sayın: Labirent Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=JSXWF6niH-0&t=1256s (Accessed 23.06.2024)

Tanyeli, U., Erkmen, B, Karol, E. (2021) "Güncel Mimarlık Tartışmaları: Arredamento ile Ayın 14'ü 'Mimarlığın 'Suret'ini Tasarlamak'", Retrieved from https://manifold.press/mimarlik-kitabi-tasarlamak (Accessed 23.06.2024)

Tekla (2024, Oct, 11), Le Corbusier's little cabin by the sea https://teklafabrics.com/projects/le-corbusiers-little-cabin-by-the-sea

Turner, E. G. (2011). The Typology of the Early Codex. Wipf and Stock. Wade, G. (2010). Book Show. Retrieved from https://eastsideprojects.org/projects/book-show/

Tümertekin, H, Köksal, A., "Han Tümertekin | Aykut Köksal ile Mimarlık Söyleşileri | 1. Bölüm" Retrieved from: https://www.youtube.com/watch?v=JnN-kusbI4Q (Accessed 23.06.2024)

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 191-214
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 11.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 17.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717271

KONUT İÇ MEKÂNLARINDA BİYOFİLİK TASARIM PRENSİPLERİNİN ESTETİK VE FONKSİYONELLİK BAĞLAMLARI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

• Aleyna KAYA[*] • Doç.Dr. İldem AYTAR SEVER[**]

ÖZET

Çağın gerekliliklerileyle birlikte iç mekânlarda sürekli değişip gelişmektedir. İnsanların zamanlarının büyük bir bölümünü iç mekânlarda geçirmesi, doğayla olan etkileşimlerinin azalmasına neden olmaktadır. Biyofilik tasarım ise bu durumun önüne geçmek amacıyla doğa ve insan ilişkisini tekrar güçlendirmeye çalışmaktadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden olan doküman analizi ve betimsel analiz kullanılmıştır. Araştırmanın kavramsal bölümü için kapsamlı literatür taraması yapılmıştır. Bulgular bölümü için ise literatürden öğrenilen bilgilerle, yorumlara yer verilmiştir. Biyofilik tasarımı ele alış biçimleriyle farklılıklar gösteren, coğrafi konum ve iklim açılarından ise yakınlığı bulunan iki örneklem detaylı olarak incelenmiştir. Bu incelemelerde Kellert ve Calabrese tarafından 2015 yılında yapılan biyofilik tasarım prensiplerini içeren gruplandırma referans olarak alınmıştır. Çalışmada, iç mekânlarda çeşitli prensiplerle uygulanan biyofilik tasarımın, estetik ve fonksiyonellik bağlamları üzerinden detaylı incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın en genel sonucu olarak biyofilik tasarım yöntemiyle tasarlanan konut iç mekânlarında estetikle birlikte kullanıcılara fayda sağlanırken, fonksiyonellikle birlikte hem kullanıcılara hem de çevreye katkı sağlandığı görülmüştür. Fonksiyonellik kapsamında çeşitli sürdürülebilir yöntemlerin kullanılmasının, güncel ve gelecekteki kullanıcılar için önemi belirtilmiştir. Biyofilik tasarım kapsamında estetik ve fonksiyonelliğin birbirine baskın gelmemesi gerektiği anlaşılmıştır. Bu iki kavram arasındaki dengenin kurulması ve bir bütün olarak iç mekânlara yansımasının gerektiğinin sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Biyofilik tasarım, Konut, İç mekân, Estetik, Fonksiyonellik.*

[*] Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, İç Mimarlık Tezli Yüksek Lisans Programı, aleynakayainteriors@gmail.com, ORCID: 0009-0003-9579-2556

[**] Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, ildem.aytar@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2492-9845

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 191-214
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 11.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 17.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717271

AN EXAMINATION OF BIOPHILIC DESIGN PRINCIPLES IN RESIDENTIAL INTERIORS THROUGH AESTHETIC AND FUNCTIONAL CONTEXTS

• Aleyna KAYA[*] • Doç.Dr. İldem AYTAR SEVER[**]

ABSTRACT

With the demands of the modern age, interiors are constantly evolving. People spend most of their time indoors, reducing their interaction with nature. Biophilic design tries to strengthen the relationship between humans and nature to prevent this situation. Document analysis and descriptive analysis from qualitative research methods were used in the research. A comprehensive literature review was conducted for the conceptual part of the research. For the findings section, comments were made with the information learned from the literature. Two samples, which differ in their approach to biophilic design and are close in terms of geographical location and climate, were examined in detail. In these examinations, the grouping of biophilic design principles made by Kellert and Calabrese in 2015 was taken as a reference. The study aims to examine in detail the biophilic design applied with various principles in house interiors through the contexts of aesthetic and functionality. As the main conclusion of the research, it was seen that the biophilic design method provides benefits to users with aesthetics in interiors, while offering functional benefits to both users and the environment. The importance of using various sustainable methods within the scope of functionality for current and future users has been stated. It has been understood that aesthetics and functionality should not dominate each other within the scope of biophilic design. It was concluded that the balance between these two concepts should be established and reflected in the interiors as a whole.

Keywords: *Biophilic design, House, Interior space, Aesthetic, Functionality.*

[*] Mimar Sinan Fine Arts University, Institute of Postgraduate Education, Department of Interior Architecture, Interior Architecture Master's Program (with thesis), aleynakayainteriors@gmail.com, ORCID: 0009-0003-9579-2556

[**] Mimar Sinan Fine Arts University, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture, ildem.aytar@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2492-9845

1. GİRİŞ

İnsanlar tarih boyunca doğayla etkileşim içinde olmuştur. Yaşam alanları olan barınakları için en uygun çevreyi seçerek doğa ve yapı ilişkisi içinde hayatlarını sürdürmüşlerdir (Erbay, 2021, s.530). Böylelikle doğadan hem fiziksel hem ruhsal olarak fayda sağlamışlardır. Fakat çağın gerekliliklerinin değişmesi, teknolojinin gelişimi, insan nüfusunun artması, sanayileşme, çevre kirliliği, küresel ısınma, ekonomi ve siyaset gibi birçok etmene bağlı olarak yaşam alanları farklılık göstermeye başlamıştır. Modern mimari kapsamında geleneksellikten uzaklaşılması, yapılarda endüstriyel malzemelerin kullanılması ve çarpık kentleşme gibi durumlar bu farklılıklara örnek olarak verilebilir. Böylece günümüzde yaşamlarının büyük bir kısmını iç mekânlarda geçiren insanlar, doğayla yeteri kadar etkileşim kuramamaktadırlar. Biyofilik tasarım ise bu etkileşimin artmasını sağlayan prensipleri içeren bir tasarım yöntemidir. Ayrıca iç mekânlarda uygulanmasıyla insan sağlığında hem ruhsal hem de fiziksel açıdan olumlu katkılarının olduğu ortaya koyulmuştur. Böylece insanlar için kaliteli ve sağlıklı iç mekânların yaratılması, biyofilik tasarımın temel amaçlarındandır (Karaçar ve Fidan, 2022, s.1594). Kısacası bu tasarım yaklaşımı ile insan ve doğa arasındaki iletişimin güçlenmesi ve doğadan tekrar yararlanılması sağlanmaktadır.

Bu araştırmanın genel amacı biyofilik tasarımın konut iç mekânlarında uygulanış biçimleri odağında;

1. Konut iç mekânlarında biyofilik tasarım prensipleri nasıl uygulanır?

2. İç mekânlarda biyofilik tasarım prensiplerinin estetik ve fonksiyonellik açılarından katkıları nelerdir?

gibi sorulara cevap vermektir. Çalışmanın en genel amacı, biyofilik tasarım prensiplerinin konut iç mekânlarında estetik ve fonksiyonellik kavramları üzerinden incelemesinin yapılmasıdır. Biyofilik tasarım prensiplerinin estetik ve fonksiyon ilişkisine odaklanılarak, geliştirmeye yönelik yorumlar sunulmaya çalışılmıştır. Bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden olan doküman analizi ve betimsel analiz ile hazırlanmıştır. Konuyla ilgili akademik ve internet üzerinden güncel çevrimiçi kaynaklar literatür taramasına dahil edilmiştir. Detaylı incelenen örnek konutların seçilme sebebi, ülke (Hindistan) ve ada (Sri Lanka) olmasına rağmen benzer iklimlere sahip olması ve coğrafi konumlarının yakın olmasıdır. Ayrıca biyofilik tasarım prensiplerini ele alış biçimleri arasındaki farklar da gerekçeler arasındadır. Bu örnekler Kellert ve Calabrese (2015)'e ait gruplandırma referans alınarak ve estetik ile fonksiyonellik bağlamlarında açıklanarak sistemli bir şekilde incelenmiştir. Araştırmanın devamında temel konuya ait kavramların literatür taramasında kullanılan kaynaklar referans alınarak tanımlamaları yapılacaktır. Ardından

biyofilik tasarım prensiplerinin belirlendiği çeşitli gruplandırmalar incelenmiştir. Örnek iç mekânlar üzerinden biyofilik tasarımın estetik ve fonksiyonellik ilişkisinin nasıl ortaya konulduğuna ulaşılmaya çalışılmıştır. Son olarak bu incelemeler tartışılarak, araştırmanın sonuç bölümü sunulacaktır.

2. BİYOFİLİ (BIOPHILIA) KAVRAMININ SÜRECİ VE BİYOFİLİK TASARIMIN İÇ MEKÂNDA UYGULANIŞI

Tarih boyunca biyofili ve biyofilya kavramının tanımını birçok kişi yapmıştır. İlk olarak Eric Fromm tarafından 1964 yılında yapılan tanımda "Biyofili, canlı ve yaşamsal olan şeyler tarafından cezbedilme yolundaki psikolojik saplantıdır" ifadesi kullanılmıştır (Fromm, 1964' den akt. Ertuğrul Tomsuk, 2022, s.909). Tekrar Eric Fromm tarafından biyofili kavramı için "yaşama ve canlı olan her şeye duyulan tutkulu sevgi" tanımlaması yapılmıştır (Fromm, 1973' den akt. Barbiero ve Berto, 2021, s.2).

1984 yılında ise Edward O. Wilson' a ait Biophilia kitabında biyofili kavramı için "İnsanlarda doğuştan var olan yaşama (doğaya) ve yaşama benzer süreçlere odaklanma eğilimi" olduğu ifade edilmiştir. Böylelikle insanların doğaya ve doğaya ait öğelere kısmen içgüdüsel ve genetik olarak ilişki kurma eğiliminin olduğu belirtilmiştir (Rogers, 2023, s.2).

1993 yılında Stephen R. Kellert ve Edward O. Wilson, Biophilia Hypothesis adlı kitabında biyofilya kavramını, Edward O. Wilson'ın 1984'de yaptığı tanımı destekleyecek şekilde "insanlığın doğal dünyaya karşı doğuştan gelen yakınlığı" olarak ifade etmişlerdir.

Bu bağlamda tanımlarla birlikte biyofilik tasarımın başarılı bir şekilde uygulanabilmesi için Kellert ve Callabrese (2015)'e göre belirli temel koşullara ve bunlara tutarlı bir şekilde bağlı kalınması gerekmektedir. Bu koşullar;

1. Biyofilik tasarım, doğa ile tekrarlanan ve sürekli bir etkileşim gerektirir.
2. Biyofilik tasarım, evrim sürecinde insanoğlunun sağlığını, zindeliğini ve refahını geliştiren doğal dünyaya olan adaptasyonuna odaklanır.
3. Biyofilik tasarım, belirli ortamlara ve yerlere duygusal bir bağlılığı teşvik eder.
4. İnsan toplulukları için yakınlık hissine teşvik eden pozitif etkileşimi desteklemektedir.
5. Biyofilik tasarım, karşılıklı güçlendirici, birbirine bağlı ve entegre mimari çözümleri teşvik eder.

Bu koşullara ek olarak biyofilik tasarım, doğal unsurların işleyişini ve fonksiyonelliğini

zaman içinde sürdürmeye amaçlamaktadır. Böylelikle biyofilik tasarım uygulamalarının uzun vadede ekolojik olarak sağlam ve sürdürülebilir olmasının gerekliliği ortaya çıkmaktadır (Kellert ve Callabrese, 2015, s.8). Biyofilik tasarımın iç mekânlarda çok çeşitli biçimlerde uygulanabilmektedir. Bitki kullanımları, doğal ışık, doğal havalandırma, iklim koşullarına uyum, doğal malzemelerin kullanılması örnek olarak verilebilir. Böylece biyofilik tasarımın doğru uygulanmasıyla iç mekânlarda doğayı hissetme temel olmak üzere birçok katkı sağlanmaktadır (İrfanoğlu ve Suri, 2022, s.97-100). Kısacası doğal unsurların, insanların duyusal uyaranlarına ve doğal çevreye pozitif etkileri bulunduğu söylenebilmektedir. Biyofilik tasarımla birlikte çevreye yarar, sürdürülebilirlik ve bütüncüllük gibi ilkelerde göz önüne alınırsa başarılı bir biyofilik tasarım gerçekleşmektedir. İnsan ve doğa etkileşimi, sürdürülebilir çevre, doğal unsurların iç mekâna taşınması ve ruhsal iyiliği temel alan biyofilik tasarım ile birçok boyuta etki eden kaliteli ve iyi nitelikte yaşam alanları oluşmaktadır.

Belirtildiği gibi tarih boyunca biyofilik tasarımın mekân bağlamında uygulanabilmesi için çeşitli tanımlar ve prensipler içeren gruplandırmalar yapılmıştır. Bu gruplandırmalardan literatürde önemli olarak görülenler incelenmiştir. İlk olarak 2008 yılında yayınlanan, Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life adlı kitapta Stephen R. Kellert ve diğer yazarlar tarafından hazırlanan gruplandırma incelenmiştir (Tablo 1). Bu tabloda biyofilik tasarımın çeşitli boyutlarını ele almışlardır.

Tablo 1. *Kellert ve diğerleri tarafından oluşturulan tablo (Kellert ve diğerleri, 2008'den akt. Çorakçı, 2016).*

Çevresel Özellikler	Doğal Şekil ve Biçimler	Doğal Örüntü ve Süreçler
1- Renk	1- Bitkisel Motifler	1- Duyusal Çeşitlilik
2- Su	2- Ağaç ve Dikey Taşımalar	2- Enformasyon Zenginliği
3- Hava	3- Hayvan Motifleri	3- Yaşlanma, Değişim
4- Gün Işığı	4- Deniz Kabuğu ve Spiraller	4- Büyüme ve Üreme
5- Bitkiler	5- Oval ve Yuvarlak Biçimler	5- Merkezi Odak Noktası
6- Hayvanlar	6- Düz ve Dik Açılı Olmayan Formlar	6- Sınırlandırılmış Mekânlar
7-Doğal Malzemeler	7- Doğal Özelliklerin Benzeşimi	7- Geçiş Mekânları
8- Manzaralar	8- Biyomorfoloji	8- Bağlantı Seri ve Zincirler
9-Cephe Yeşillendirmesi	9- Jeomorfoloji	9- Parçanın Bütüne Entegrasyonu
10-Jeoloji ve Peyzaj	10- Biyomimikri	10- Birbirini Tamamlayan Zıtlar
11- Habitat ve Ekosistem		11- Dinamik Denge ve Gerilim
12- Ateş		12- Fraktallar
		13- Hiyerarşik Oran ve Orantı

Işık ve Mekân	Yerel (Bağlamsal) İlişkiler	Evrimsel İnsan-Doğa İlişkileri
1- Doğal Işık	1- Mekânla Coğrafi Bağ	1- Barınma ve Tetikte Olma
2-Fitreli ve Yaygın Işık	2- Mekânla Tarihsel Bağ	2- Düzen ve Karmaşıklık
3- Yansıyan Işık	3- Mekânla Ekolojik Bağ	3- Merak ve Heyecan
4- Işık Havuzları	4- Mekânla Kültürel Bağ	4- Değişim ve Metamorfoz
5- Sıcak Işık	5- Yerel Malzemeler	5- Güvenlik ve Korunma
6- Biçimsel Işık	6- Coğrafi Yönlenme	6- Hakimiyet ve Kontrol
7- Genişlik (Ferahlık)	7- Binayı Biçimlendiren Coğrafi Özellikler	7- Duygusal Yakınlık
8- Mekânsal Çeşitlilik	8- Kültür ve Ekolojinin Entegrasyonu	8- Çekicilik ve Güzellik
9- Biçimsel Mekân	9- Mekânın Ruhu	9- Keşif ve Buluş
10- Mekânsal Armoni	10- Mekânsızlıktan Kaçınmak	10- Enformasyon ve Biliş
11- İç ve Dış Mekân İlişkisi		11- Korku ve Hayranlık
		12- Saygı ve Ruhanilik

2015 yılında ise William Browning ve diğer yazarlar tarafından 14 Patterns of Biophilic Design Improving Health and Well-Being in the Built Environment isimli makalede ise 14 farklı prensiple biyofilik tasarım gruplandırması oluşturulmuştur (Tablo 2).

Tablo 2. *Browning ve diğerleri tarafından oluşturulan tablo (Browning ve Diğerleri, 2015).*

Mekânda Doğa	Doğal Analoglar	Mekânın Doğası
1- Doğa ile Görsel Bağlantı	1-Biyomorfik Formlar ve Örüntüler	1- Gözetleme
2- Doğa ile Görsel Olmayan Bağlantı	2- Doğa ile Malzeme Bağlantısı	2- Sığınma
3- Ritmik Olmayan Duyusal Uyaranlar	3- Karmaşa ve Düzen	3- Gizem
4- Isı ve Hava Akımı Değişkenliği		4- Risk ve Tehlike
5- Suyun Varlığı		
6- Dinamik ve Dağınık Gün Işığı		
7- Doğal Sistemlerle Bağlantı		

Son olarak tekrar 2015 yılında, Stephen R. Kellert ve Elizabeth F. Calabrese tarafından yazılan The Practice of Biophilic Design isimli kitaptaki biyofilik tasarım gruplandırması incelenmiştir. Bu gruplandırmada insanların doğayı ve mekânı deneyimleme biçimleri odağındaki belirli maddeler üzerinde durulmuştur (Tablo 3). Bu tablodaki maddeler, çalışmanın devamında referans alınarak biyofilik tasarımın estetik ve fonksiyonellik bağlamlarıyla yeniden değerlendirilerek açıklanacaktır. Bu açıklamalar odağında 3 numaralı başlık kapsamında incelenen detaylı örneklerin, sonuç bölümünde tarafsız ve sistematik olarak tartışılması sağlanacaktır.

Tablo 3. *Kellert ve Calabrese tarafından oluşturulan tablo (Kellert ve Calabrese, 2015'den akt. Erbay, 2021).*

Doğanın Doğrudan Deneyimlenmesi	Doğanın Dolaylı Deneyimlenmesi	Mekânın ve Yerin Deneyimlenmesi
1- Işık	1- Doğa Resimleri	1- Beklenti ve barınak olarak mekân
2- Hava	2- Doğal Malzemeler	2- Karmaşığın organizasyonu
3- Su	3- Doğal Renkler	3- Parçanın ve bütünün entegrasyonu
4- Bitkiler	4- Doğal ışık ve hava simülasyonu	4- Geçiş mekânları
5- Hayvanlar	5- Doğanın çağrışımı	5- Akışkanlık ve yönlendirme
6- İklim	6- Bilgi zenginliği	6- Mekândaki kültürel ve ekolojik eklentiler
7- Doğal Manzaralar ve Ekosistemler	7- Doğal biçimler ve formlar	
8- Ateş	8- Çağ, değişim ve zamanın izleri	
	9- Doğal geometriler	
	10- Biyomimikri	

İncelenen tanımlara göre biyofili kavramının insanların içinde olan doğaya, canlılara, yaşama olan eğilimi ve sevgisi olarak ön plana çıktığı görünmektedir. Bu kavramın iç mekânda bir tasarım yöntemi olarak kullanılması ise insanlar ve çevre için psikolojik, fizyolojik, çevresel ve ekonomik gibi bağlamlarda fayda sağlamaktadır (Ünal, 2021, s.91). Gruplandırmalarda ise ortak ve benzer prensiplerle birlikte genel olarak çevresel özellikler, doğanın deneyimlenmesi, bağlam, mekân, doğal ve doğaya ait elementler, malzemeler, sürdürülebilir çözümler, formlar gibi kavramların baskınlığı gözlemlenmektedir. Bu tanımlamalar ve gruplandırmalar ise birçok farklı fonksiyonu olan yapılarda uygulanmaktadır. Örnek olarak biyofilik tasarım yaklaşımıyla tasarlanan açık ofis iç mekânlarında kullanıcıların iyi hissetmesi, çalışma verimliliğinin artması gibi pozitif etkiler gözlemlenmiştir (Yurtgün, 2020 s.283-286). Endonezya'nın Sidoarjo kentinde bulunan Andy Rahman Architects' in ofisi, bu bağlamda hem estetik hem de fonksiyonel katkıları olan biyofilik tasarım unsurları içermesinden dolayı örnek olarak verilebilmektedir. Bu kapsamda ofisin iç mekânında doğal bahçe-avlu, avluda havalandırma ve manzara parametrelerine göre seçilen bitkiler, koi balıkları içeren havuz, doğal-yerel malzemeler, doğal aydınlatma ve havalandırma sağlayan açıklıklar gibi birçok tasarım unsuru entegre edilmiştir. Kısacası konsept olarak tasarım ve doğanın iç mekânda birleştirilmesinden yola çıkarak, çalışma ortamında mutlu ve iyi hissetme, stresi azaltma, sağlıklı bir atmosfer oluşturma amaçlanmıştır. Böylece çalışanların yaşam kalitelerinin, üretkenliklerinin ve verimliliklerini arttırabilecekleri bir mekân deneyimi sunulmuştur (Abdel, 2022). Hastanelerde ise Roge Ulrich tarafından yapılan araştırmalarda doğa sesleri, doğa manzaraları ve bahçeler gibi öğelerin kullanılmasının hastalar üzerinde olumlu etkilerinin olacağından bahsedilmiştir (Karaçar ve Fidan, 2022, s.1596). Avustralya'

da bulunan Bendigo Hastanesi bu bağlamda içerdiği doğal bahçeyle ve iç mekânda iyi hissettirmeyi amaçlayan tasarım konseptiyle örnek verilebilir. Yapının formu, cephesi, peyzajı ve iç mekânları çeşitli malzemeler ve tasarım kararlarıyla birlikte bütüncül bir şekilde doğanın her alanda gözlemlenebilmesini sağlamıştır. Böylece kullanıcılar için ruh sağlıklarını olumlu etkileyen sakin, şefkatli ve davetkâr mekânlar oluşturulmuştur (Pintos, 2020). Diğer yapılan araştırmalarda ise eğitim yapılarında biyofilik tasarım yaklaşımının kullanılmasının öğrenme seviyesinin, konsantrasyon ve devamlılığın artması gibi olumlu sonuçlarının olduğu vurgulanmıştır (Şenozan, 2018, s.52). Barselona'da bulunan TBS Okulu bu bağlamda örnek verilebilir. LEED Gold sertifikasına sahip bu yapı, iç mekânlarında dinamikliği, aktiviteyi, verimli öğrenmeyi, bilgi paylaşımıyla birlikte etkileşimi, konforu ve sürdürülebilirliği arttırmak amacıyla doğal aydınlatma, sağlıklı mekân organizasyonu, bitki duvarları, doğal manzaralar, doğal renkler ve malzemeler gibi birçok biyofilik tasarım unsurunu barındırmaktadır (Zapico, 2024). Örneklerden de anlaşıldığı üzere birçok fonksiyonu olan iç mekânlarda biyofilik tasarımın uygulanması, kullanıcılara psikolojik ve fiziksel açıdan pozitif katkılar sunmaktadır. Ayrıca sürdürülebilirliği, enerji korunumu ve doğaya duyarlılığı sağlayan birçok çözümü desteklemektedir. Bu yapılar dışında yaşamımızın büyük bir kısmını geçirdiğimiz konutlarda da biyofilik tasarımın uygulanması, insanlara aynı şekilde çok kapsamlı faydalar sunmaktadır.

3. BİYOFİLİK TASARIMIN KONUT İÇ MEKÂNLARINDA UYGULANIŞI: ESTETİK VE FONKSİYONELLİK

Doğaya olan estetik beğeni, genetik bir eğilimdir. Çünkü doğal unsurlar hayatın sürdürülebilirliğini vurgulamaktadır. Tarih boyunca devam eden bu eğilim, günümüzde de devam etmektedir. Hatta doğa, sanat ve tasarımda ana kaynak olmaktadır (Çorakçı, 2016, s.22).

Biyofilik tasarım prensipleri insanlardaki görme, duyma, koklama, tatma, dokunma gibi çeşitli duyularla deneyimlenmektedir. Bu duyulardan görme ise doğal unsurları algılama ve tepki vermeyi sağlayan baskın bir duyudur. Böylelikle estetik açıdan çekiciliği olan doğa, insanlarda merak uyandırmaktadır. Bu merakla birlikte hayal gücü, ilgi ve yaratıcılık teşvik edilmektedir (Kellert ve Calabrese, 2015, s.11).

İç mekânlarda biyofilik tasarım bağlamında estetik kavramı, gerçek veya yapay doğa manzaraları bulunması, bitkilerin kullanımı, doğal malzemeler ve taklit eden ürünlerin kullanımı, dekoratif su öğesi kullanımı, doğal formlara benzeyen tasarımların bulunması gibi örneklerle çeşitlendirilebilir. Bu örneklerdeki önemli unsur ise estetik katkının ön planda olmasıdır. Ek olarak Bilen (2023)'e göre Ulrich tarafından yapılan araştırmalarda

doğal ortamlardaki estetik çekicilik, insanların stres seviyeleri, fiziksel ve zihinsel rahatsızlıklarının etkilerini azaltmada olumlu etkileri vardır. Bunlarla birlikte biyofilik tasarımın estetik bağlamındaki olumlu etkisinin daha çok iç mekânı kullanan insanların psikolojisi odağında olduğu söylenebilmektedir.

Ayrıca önceki bölümlerde de bahsedildiği üzere biyofilik tasarımın fonksiyonel bağlamda da katkıları bulunmaktadır. Kellert ve Calabrese (2015)'e göre biyofilik tasarım insanlar için iyi bir yaşam alanı (habitat) oluşturmakla ilgilidir. İyi bir yaşam alanını ise ekolojik olarak sağlam ve üretken ortamlar olarak tanımlamaktadırlar. Böylece biyofilik tasarım, iç mekândan yapı geneline, peyzaja, kente ve biyo-bölgesel ölçeğe kadar kapsayıcılık sağlayarak birbiriyle ilişkili çeşitli tasarım çözümleri sunmalıdır.

Biyofilik tasarım bahsedildiği gibi insan ve doğa ilişkisini güçlendirirken aynı zamanda sürdürülebilirliği de desteklemektedir. Biyofilik tasarımların farklı alanlarda ve ölçeklerde uygulanmasıyla çeşitli faydalar sağlanmaktadır. Bu faydalar çevreyi, toplumu, sosyal hayatı, ekonomiyi ve geleceği etkileyerek yaşam kalitesini arttırmaktadır (Özğan ve Aluçlu, 2023, s.269-271). Ek olarak Wilson (1984)'ın yayınladığı Biophilia isimli kitabında ise insan-doğa arasındaki ilişkiyi açıklayan dokuz prensip içinde yarar başlığı bulunmaktadır. Bu başlıkta yer yüzündeki yaşamın sürekliliği, doğal alanların korunması ve sürdürülebilirliğine vurgu yapılmaktadır (Çetinkaya Çiftçioğlu, 2022, s.24).

Biyofilik tasarımın yaklaşımlarından olan sürdürülebilirlik, doğaya ve insana duyarlı özellikleriyle çevreye faydalı yapıların tasarlanmasına imkân sağlamaktadır (İrfanoğlu ve Suri, 2022, s.96). Ayrıca Kellert ve Calabrese (2015), biyofilik tasarımın uygulanmasında güçlendirici, birbirine bağlı ve entegre mimari çözümler üretilmesinin desteklenmesi ile sürekli etkileşim kurulması ifadelerini kullanarak biyofilik tasarımın fonksiyonel yönüne atıfta bulunmaktadır.

Kısacası biyofilik tasarım, iç mekânlarda kullanıcılara estetik beğeni, fiziksel ve ruhsal faydalar getirirken aynı zamanda çevre ve toplum için de büyük ölçekte etki sağlayacak fonksiyonel prensipler ile değerlendirilerek bütüncül bir yaklaşımla uygulanmaktadır. Bu bağlamda çalışmanın devamında insanların temel yaşam alanı olan konutların iç mekânları üzerinde durulacaktır. Bu konutlar ise Kellert ve Calabrese (2015)' in yaptığı gruplandırmadaki (Tablo 3) maddelerin açıklamasıyla birlikte değerlendirilecektir. Gruplandırma, 3 ana başlık ve 24 maddeden oluşmaktadır. Çalışmanın kapsamındaki biyofilik tasarımın estetik ve fonksiyonellik prensiplerine göre bu maddelere ait özellikler yeniden ele alınarak aşağıda açıklanmıştır. Bu bağlamda detaylı incelenen 2 örnek, sistematik ve tarafsız şekilde değerlendirilmiştir.

Doğanın doğrudan deneyimlenmesi başlığı altındaki maddelerin estetik ve fonksiyonellik bağlamlarındaki özellikleri şunlardır;

1- Işık: Estetik bağlamında, günün farklı saatlerinde doğal ışıktan ve gölgelerden faydalanılması, iç mekânlarda estetik, atmosferik, dinamik ve deneyimsel olarak katkı sağlayabilmektedir. Fonksiyonellik bağlamında, iç mekân konfor koşullarını etkileyerek insanların sağlığı, refahı ve konforu gibi konularda memnuniyetinin artmasını destekleyebilmektedir (Kellert ve Calabrese, 2015, s.12). Ayrıca yapay ışıklandırmaya kıyasla enerji tüketiminin en aza indirgenmesini sağlayarak sürdürülebilirliğe katkı sunulabilmektedir.

2- Hava: Estetik bağlamında, iç mekânlarda düzenli, estetik, ayarlanabilir ve manzara seyredilmesine olanak sağlayan açıklıkların tasarımıyla birlikte kullanıcılar tarafından görsel olarak olumlu değerlendirilebilir. Fonksiyonellik bağlamında, doğal havalandırma sayesinde kullanıcıların sağlığı, verimliliği ve konforu için katkıları bulunmaktadır (Kellert ve Calabrese, 2015, s.12). Ayrıca klima ve havalandırma sağlayan diğer yapay sistemlerin azaltılmasını sağlayarak enerji verimliliği desteklenebilmektedir.

3- Su: Estetik bağlamında, mekân içinde akvaryum, çeşme ve su öğeleri gibi tasarımlarla estetik ve görsel bir eklenti olarak kullanılabilmektedir. Fonksiyonellik bağlamında suyun varlığı, insanların üzerinde stresi azaltan, olumlu duyguları canlandıran, hareketlilik katan ve çoklu duyulara etkilemesiyle olumlu katkılar sunabilen özellikleriyle ön plana çıkmaktadır. (Kellert ve Calabrese, 2015, s.12). Ayrıca mekândaki nem dengesini korunmasında ve hava kalitesinin artmasında katkı sağlayabilmektedir.

4- Bitki: Estetik bağlamında, bitkiler seçilip düzenlenerek ve uygun alanlara konumlandırılarak mekâna görsel ve atmosferik olarak katkı sağlayabilmektedir. Fonksiyonellik bağlamında, mekân organizasyonlarında görsel bir bariyer görevi görerek fonksiyonların ayrışmasını sağlamak, toza ve kire engel olabilmek, hava kalitesine katkı sağlayabilmek gibi parametreler odağında bitkilerin yerleştirilmesi oldukça olumludur. Ayrıca Kellert ve Calabrese (2015)'in belirttiği gibi insanların doğal yaşamı hissedebilmesi, refahının ve iyilik halinin artması, stresinin azalması, konfor ve verimliliğinin artması gibi katkılar sunabilmektedir.

5- Hayvan: Estetik bağlamında hayvan varlığı, mekânlara doğal bir dinamizm ve hareket katabilmektedir. Fonksiyonellik bağlamında, hayvanlar ile olumlu temas sayesinde, iyi hissetme ve etkileşimi destekleme yoluyla mekânın işlevselliğini artırabilir.

6-İklim: Estetik bağlamında açılan pencereler, balkonlar, bahçeler gibi birçok tasarım stratejisiyle dışarıyla görsel temas kurulabilir. Fonksiyonellik bağlamında, doğal hava koşullarıyla temas, iç mekânlarda kullanıcıların refahı ve konforu için katkı

sağlayabilmektedir. Ayrıca iç mekânda havalandırma kalitesi de gelişebilmektedir. (Kellert ve Calabrese, 2015, s.13-22).

7- Doğal Manzara ve Ekosistem: Estetik bağlamında ağaçlar, bitkiler, su ve orman gibi doğal manzaralarının seyredilebilmesi görsel olarak katkı sağlar ve mekân algısını genişletebilmektedir. Fonksiyonellik bağlamında, ekosistem unsurlarının tasarıma dahil edilmesi, yeşil çatılar, simüle edilmiş su çevreleri gibi tasarımların kullanılması, enerji verimliliği ve sürdürülebilirlik konularında katkı sağlayabilmektedir. Ayrıca insanların ruh hallerine aktif olarak desteklemektedir (Kellert ve Calabrese, 2015, s.3-22).

8- Ateş: Estetik bağlamında, şömine ve ocak gibi tasarımlarla ateş unsurları, iç mekânda sıcaklık ve görsel çekicilik yaratabilmektedir. Fakat ateş deneyimi insanlar üzerinde hem rahatlatıcı hem de endişe verici duyguları etkileyebilmektedir (Kellert ve Calabrese, 2015, s.14). Fonksiyonellik bağlamında, ısı kaynağı olarak işlevsellik sunabilmektedir.

Doğanın dolaylı deneyimlenmesi başlığı altındaki maddelerin estetik ve fonksiyonellik bağlamlarındaki özellikleri şunlardır;

1- Doğa Resimleri: Estetik bağlamında, doğal manzara, hayvanlar ve bitkiler gibi doğaya ait canlıların mekânda resim olarak yerleştirilmesi beğeni ve görsel bağlantı kurulmasına katkı sağlamaktadır. Fonksiyonellik bağlamında, doğa resimlerinin kullanılması insanlar üzerinde doğanın dolaylı deneyimlenmesiyle zihinsel ve duygusal olarak olumlu duyguların ortaya çıkmasını sağlamaktadır (Kellert ve Calabrese, 2015, s.15).

2- Doğal Malzemeler: Estetik bağlamında, organiklik, doku ve renk gibi özellikleri sayesinde mekâna görsel olarak katkı sağlamaktadır. Fonksiyonellik bağlamında, insanların görsel ve dokunsal uyaranları üzerinde olumlu etkilere sahiptir. Ayrıca yapay içeriklerin en aza indirgenmesiyle insan sağlığına da katkıları vardır.

3- Doğal Renkler: Estetik bağlamında toprak, kaya ve bitkilerin karakteristik tonları gibi doğaya ait canlıların renklerinin dingin ve yumuşak hallerinin kullanılması dolaylı yoldan mekânda görsel bir etki yaratmaktadır (Kellert ve Calabrese, 2015, s.15). Fonksiyonellik bağlamında, yapay, çok parlak ve zıt renklere dikkat edilerek mekâna ait fonksiyonların bölünmesine katkı sağlanabilmektedir. Ayrıca insanlar üzerinde mekânlarda doğaya ait renklerin kullanılması odaklanma ve yaratıcılık kapsamlarında olumlu katkılar sağlayabilmektedir.

4- Doğal ışık ve hava simülasyonu: Estetik bağlamında doğal ışık, çeşitli yapay teknolojilerle birlikte taklit edilebilmektedir (Kellert ve Calabrese, 2015, s.16). Doğal ışık kadar etkisi olmasa da mekân içindeki deneyim ve atmosferin gelişiminde katkı sağlayabilir. Fonksiyonellik bağlamında, hava akışı, nem, aydınlatma gibi çeşitli iç mekân konfor

kriterlerine etki ederek kullanıcıların konfor ve refahında artışa neden olabilmektedir.

5- Doğanın çağrışımı: Estetik bağlamında, doğayı çağrıştıran tasarım öğelerinin ve tasvirlerin kullanılması mekânda görsel olarak olumlu bir etki yaratabilmektedir (Kellert ve Calabrese, 2015, s.16). Fonksiyonellik bağlamında, kullanıcıların mekân ile ilgili olumlu duygularının artmasına neden olabilmektedir.

6- Bilgi zenginliği: Fonksiyonellik bağlamında, insanlar, net deneyimler sunan, tutarlı yolla çeşitli bilgileri içeren ve seçeneklerin fazla bulunduğu çevrelere olumlu yaklaşmaktadır (Kellert ve Calabrese, 2015, s.17).

7- Doğal biçimler ve formlar: Estetik bağlamında doğaya ait formlar, şekiller ve desenler gibi tasarımların entegre edilmesi iç mekânda dinamik ve canlı bir etki yaratmaktadır (Kellert ve Calabrese, 2015, s.16). Fonksiyonellik bağlamında, yapay çevrenin doğayı taklit eden bir alana dönüşmesiyle insanlara doğal bir ortam hissiyatını yaşatma konusunda katkı sağlar. Ayrıca ergonomik olarak uygulanması da konfor açısından olumlu etki edebilmektedir.

8- Çağ, değişim ve zamanın izleri: Estetik bağlamında, doğanın zaman içindeki sürecini yansıtan unsurların tasarıma entegre edilmesiyle hem konseptin hem de görselliğin olumlu etkilenmesi sağlanabilmektedir. Fonksiyonellik bağlamında, doğanın değişimi ve süreci belirtildiğinden dolayı insanlar olumlu tepkiler verebilmektedir (Kellert ve Calabrese, 2015, s.17).

9- Doğal geometriler: Estetik bağlamında, doğadan esinlenen geometriler, fraktallar ve desenler gibi tasarım unsurları estetik olarak uyum ve görsel olarak katkı sağlayabilmektedir. Fonksiyonellik bağlamında, insanların odaklarının ve dikkatlerinin artmasında yardımcı olabilmektedir.

10- Biyomimikri: Estetik bağlamında, doğaya ait canlıların, süreçlerin, ekosistemlerin gibi özelliklerin formları kullanılarak görsel bir etki yaratılabilmektedir. Fonksiyonellik bağlamında, bu özelliklerin tasarım biçimlerine dönüştürülmesiyle sürdürülebilirlik ve doğaya duyarlılık gibi geniş kapsamlı katkılar sunulabilmektedir (Kellert ve Calabrese, 2015, s.3-18).

Mekânın ve yerin deneyimlenmesi başlığı altındaki maddelerin estetik ve fonksiyonellik bağlamlarındaki özellikleri şunlardır;

1- Beklenti ve barınak olarak mekân: Estetik bağlamında, iç ve dış mekân arasında görsel bağlantı kurulması olumlu bir katkıdır. Fonksiyonellik bağlamında, bu bağlantı kurulurken korunaklı iç mekânların tasarlanmasıyla insanlar kendilerini güvende hissedebilmektedir (Kellert ve Calabrese, 2015, s.19).

2- Karmaşığın organizasyonu: Estetik bağlamında, mekândaki karmaşıklık ve düzenin dengesiyle görsel açıdan olumlu sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Fonksiyonellik bağlamında, karmaşıklık kullanıcılar için zengin deneyimler sunarken düzen ise tutarlı ve dengeli deneyimler yaşatmaktadır (Kellert ve Calabrese, 2015, s.19).

3- Parçaların bütüne entegrasyonu: Estetik bağlamında, parça ve bütünün doğru entegrasyonuyla uyumlu mekânlar elde edilebilmektedir. Fonksiyonellik bağlamında, Kellert ve Calabrese (2015)'in belirttiği gibi, farklı parçaların entegre bir bütünü içerdiği mekânlar insanları tatmin etmektedir. Ayrıca mekân organizasyonuna katkısı sayesinde kullanıcı deneyimi iyileşebilmektedir.

4- Geçiş mekânları: Estetik bağlamında, koridorlar, kapılar ve eşikler gibi geçiş mekânlarıyla genel mekân organizasyonu arasındaki uyum, görsel olarak katkı sağlayabilme olasılığına sahiptir. Fonksiyonellik bağlamında, farklı iç mekân fonksiyonları arasındaki bağlantıyı sağlayarak mekân organizasyonunu desteklemektedir.

5- Akışkanlık ve yönlendirme: Estetik bağlamında, akışkan ve sürükleyici mekânlar doğal bir hissiyat yaratmaktadır. Fonksiyonellik bağlamında, kolay anlaşılabilirlik ve rahat hareket alanları mekânın erişilebilirliği açısından önemlidir. Ek olarak güvenlik hissiyatına etki etmektedir (Kellert ve Calabrese, 2015, s.20).

6- Mekândaki kültürel ve ekolojik eklentiler: Estetik bağlamında, kültürel ve ekolojik tasarımlara yer verilmesi mekânın konsept ve görsel açıdan gelişimini teşvik etmektedir. Fonksiyonellik bağlamında, yerel, kültürel ve ekolojik eklentilerle insanların tanıdık yerlere duyduğu yakınlık ve bağlılık hissiyatı güçlendirilmektedir (Kellert ve Calabrese, 2015, s.3-20).

Böylece bu maddelerin iç mekânlarda biyofilik tasarım kapsamında uygulanmasıyla hem estetik hem de fonksiyonel olarak yarar sağlanmaktadır. Bu yararlar ise insanları direkt ve/veya dolaylı yollardan etkilemektedir. Bu yüzden insanların konutlarında geçirdiği uzun zamanlar odağında, kaliteli bir yaşam sürdürmeleri için biyofilik tasarım prensiplerinin estetik ve fonksiyonel yönlerini dahil edilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda konut ölçeğinde de biyofilik tasarım prensiplerinin uygulandığı, mimarlık tarihinde oldukça bilinir bazı yapılar vardır. Bu yapılara ilk örnek olarak Frank Lloyd Wright tarafından 1919-1921 yıllarında tasarlanan Hollyhock Konutu verilebilir. Bu konutun iç mekânlarında uygulanan şömine, havuz, açıklıklar ve avlu gibi birçok tasarım unsurları açıklanan maddelerdeki ışık, hava, su bitki, iklim, doğal manzara ve ateş gibi doğanın doğrudan deneyimlenmesini sağlayan prensipleri içermektedir. Ek olarak doğanın dolaylı deneyimlenmesi ile mekânın ve yerin deneyimlenmesi başlıkları altındaki birçok maddeyi hem estetik hem de fonksiyonel yönüyle kapsayan oldukça önemli bir

konuttur. Bir diğer örnek ise farklı maddelerin baskın geldiği Ludwig Mies van der Rohe tarafından 1928-1930 yıllarında tasarlanan Villa Tugendhat verilebilir. Işık, hava, doğal manzara, doğal malzemeler, doğal renkler ayrıca baskın olan akışkanlık ve yönlendirme maddeleri gözlemlenebilmektedir. Son olarak Alvar Aalto tarafından 1938-1941 yılları arasından tasarlanana Villa Mairea örneğinde ise modernlikle birlikte kültürel ve ekolojik eklentiler, doğal formlar, doğal malzemeler, ateş, hava, ışık, parçaların bütüne entegrasyonu, doğanın çağrışımı, doğal ve yapay ışık arasındaki denge gibi birçok maddenin sentezi çeşitli tasarımlarla iç mekâna entegre edilmiştir.

Kısacası biyofilik tasarım prensipleri, sağladığı estetik ve fonksiyonel katkılar sayesinde konut iç mekânlarında tarih boyunca bazı yapılarda uygulanmıştır. Günümüzde ise çağın değişimiyle birlikte tekrar biyofilik tasarıma yönelik konutlara yönelmek oldukça önemlidir. Bu bağlamda daha detaylı incelenmek üzere güncel yapılar olan Jubilee Terraces Residence (Hindistan) ve Casa De Silva (Sri Lanka) konutları seçilmiştir. Konutların seçilme sebebi konumlarının ülke ve ada olmasına rağmen benzer iklimlere sahip olması ve coğrafi konumlarının yakın olmasıdır. Ayrıca biyofilik tasarım prensiplerini ele alış biçimleri arasındaki farkta gerekçeler arasındadır. Aşağıda, örneklere ait genel açıklamalara ve görsellere yer verilecektir. Sonuç ve tartışma bölümünde ise örneklerin Kellert ve Calabrese (2015) tarafından yapılan gruplandırmanın maddeleri ile estetik ve fonksiyonellik kapsamında yeniden değerlendirilen açıklamalarıyla birlikte incelenecektir.

3.1. Jubilee Terraces Residence Örneği

Jubilee Terraces Residence, 2023 yılında Spacefiction Studio isimli mimarlık firması tarafından tasarlanan ve inşaatı tamamlanan konuttur (Görsel 1). Hindistan'ın Hydarabad şehrinde bulunmaktadır. Bu şehirdeki konutların özelliği olarak ise bulunduğu bağlama uyum sağlamadan prestij amaçlı lüksün ön planda olduğu belirtilmektedir. Bu sebeple farklı mimari tarzların birlikteliği ile uyumsuz bir çeşitlilik vardır (Abdel, 2024).

Jubilee Terraces Residence ise Hindistan'daki tarlalardan esinlenerek yeşil alanlı teraslardan oluşmaktadır. Yapının önünde ve arkasındaki büyük ve sarı renkli Peltophorum Pterocarpum ağaçları bulunmaktadır (Abdel, 2024).

Görsel 1. *Jubilee Terraces Residence (Abdel, 2024).*

Jubilee Terraces Residence konutunun iç mekânları incelendiğinde yatak odaları, oturma alanları, salonlar, çalışma alanları, oyun alanları, mutfak ve yemek alanları gibi çeşitli fonksiyonlardan oluştuğu görünmektedir (Görsel 2).

Görsel 2. *Jubilee Terraces Residence kat planı çizimleri (Abdel, 2024).*

Görsel 3'te göründüğü üzere iç mekânlardaki yüksek tavanlar, lüks malzemeler, bitkilerin kullanımı ve tavan pencereleri ön plana çıkmaktadır. Ayrıca heykelsi ve organik formlu merdiven ise iç mekânda estetik bir katkı sağlamaktadır. Malzemeler incelendiğinde ise mermer, bej sıva ve pirinç detaylar dikkat çekmektedir. İç ve dış mekânlarda sıklıkla kullanılan bitkilerin biyofilik manzaralar oluşturduğu ve mermer malzemesiyle kontrast oluşturulduğu belirtilmiştir (Abdel, 2024).

Görsel 3. *Jubilee Terraces Residence iç mekânları (Abdel, 2024).*

3.2 Casa De Silva Örneği

Casa De Silva, 2020 yılında Iconcast Chartered isimli mimarlık firması tarafından tasarlanan ve inşaatı tamamlanan konuttur. Sri Lanka'nın Malabe bölgesinde bulunmaktadır. Konutta tropikal minimalizm ve modernizm konseptleriyle, kullanıcıları olan aileye sakin ve doğayla iç içe bir atmosfer yaratılmıştır. Konut, bölgenin iklimine uygun şekilde tasarlanan avlusuyla ve tavan penceresiyle ön plana çıkmaktadır. İki kat yüksekliğindeki avlu; salon, yemek alanı gibi çeşitli sosyal alanlardan ve diğer kotlardan izlenebilmektedir. Ayrıca avlu tasarımına birçok prensip odağında yaklaşım sergilenerek maksimum verim alınması da amaçlanmıştır. Ek olarak Casa De Silva'nın cepheleri de çevreye ve araziye uygun parametrelere göre tasarlanmıştır. Batı yönündeki ön cephede çift cidarlı cam ve ahşap bir perde şeklinde cephe elemanı mevcuttur. ("Casa De Silva", t.y.) (Görsel 4).

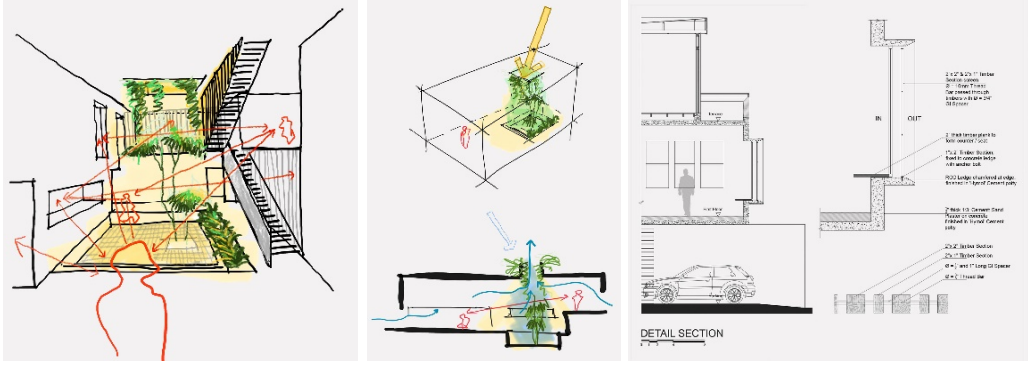
Görsel 4. *Casa De Silva (Casa De Silva, t.y.).*

Casa De Silva konutunun iç mekânları incelendiğinde yatak odaları, oturma alanları, salonlar, çalışma alanları, hizmetli odası, depolama alanları, mutfak ve yemek alanları gibi çeşitli fonksiyonlardan oluştuğu görünmektedir (Görsel 5). Oturma alanları, mutfak ve yemek odaları gibi sosyal alanlar ise açık planlı tasarıma sahiptir. Böylece konut içinde etkileşim yüksektir. Banyolar, yatak odaları ise belirli bir alanda mahremiyete özen gösterilerek konumlandırılmıştır ("Casa De Silva", t.y.).

Görsel 5. *Casa De Silva zemin ve birincik kat planı çizimleri ve kesiti (Casa De Silva, t.y.).*

Görsel 6'da göründüğü üzere iç mekânlardaki yüksek tavanlar, avlu, doğal malzemeler, yalın mobilyalar, bitkilerin kullanımı, tavan penceresi ve büyük açıklıklar ön plana çıkmaktadır. Ayrıca dikey sirkülasyonu sağlayan elemanlar ve avlu mekâna estetik katkı sağlamaktadır. Malzemeler incelendiğinde ise yerel tik, ahşap ve beton dikkat çekmektedir. Özellikle mobilyalarda özel yapım yerel tik kereste kullanılması oldukça önemlidir ("Casa De Silva Archello", t.y.). Beton, tik, ahşap, seramik malzemelerinin kontrastı, bitkiler, nötr ve doğaya ait renklerle, aydınlık ve estetik iç mekânlar tasarlanmıştır.

Görsel 6. *Casa De Silva iç mekânları (Casa De Silva, t.y.).*



Görsel 7. *Casa De Silva eskizleri ve detay kesiti (Casa De Silva, t.y.).*

4. SONUÇ

İnsanlar ilk çağlardan beri doğayla sürekli etkileşim içindedir. Fakat bahsedildiği gibi gün geçtikçe çeşitli etmenlere bağlı olarak insan ve doğa arasındaki ilişki azalmaktadır. Biyofilik tasarım yöntemi ise çevreye, kente, yapılara ve iç mekânlara doğayı çeşitli prensiplerle entegre ederek insanların doğayla yeniden bağlantı kurmasını sağlamaktadır. İç mekânlarda biyofilik tasarım, doğanın direkt ve dolaylı olarak kullanıcıların deneyimlemesi temeline dayanmaktadır. Bu deneyimlerin yaşanması sırasında ise estetik katkılar ve fonksiyonel sürdürülebilir çözümler ön plana çıkmaktadır. Biyofilik tasarım kullanıcıların doğayla birlikte fiziksel ve psikolojik olarak iyi hissetmesi odaklı olsa da büyük ölçeklerde de kapsayıcı yararlar sunması gerekmektedir.

Bu bağlamda detay ve görselleri önceki başlıkta bulunan **Jubilee Terraces Residence** örneği Kellert ve Calabrese (2015) tarafından yapılan biyofilik tasarım gruplandırmasındaki gözlemlenen maddeler ve açıklamaları, estetik ve fonksiyonellik odağında incelendiğinde;

- Doğanın Doğrudan Deneyimlenmesi

Işık: Yapıdaki teraslandırmanın, yıl boyunca güneş ışığı yönleri ve gölge alanlar gibi parametrelere bağlı olarak tasarlanması sayesinde iç mekândaki konfor koşulları desteklenmektedir (Abdel, 2024). Böylece açıklıkların boyutu ve konumu sayesinde doğal ışık kaynaklı mekânda estetik bir atmosfer oluşurken, kullanıcıların konforu, sağlığı ve refahı fonksiyonel anlamda desteklenmektedir. Ayrıca enerji tüketimine de katkı sağlanmaktadır. Yapıdaki yapay ışıkların kullanımı da denge altına alınmıştır.

Hava: Ayarlanabilir, stratejik yerleştirilen, büyüt boyutlu ve doğal manzara seyredilmesine olanak sağlayan pencereler sayesinde estetik olarak mekân içinde olumlu katkılar sağlanmaktadır (Abdel, 2024). Ayarlanabilir ve stratejik konumları sayesinde de fonksiyonel açıdan doğal havalandırmayla birlikte kullanıcıların sağlığı, refahı desteklenmektedir. Ayrıca enerji verimliliğine de olumlu katkı sunulmaktadır.

Su: Yapıda yüzme havuzu bulunmaktadır. Görünüşü açısından estetik ve aktiviteyi desteklemesi açısından fonksiyonel olarak kısmen değerlendirilebilir.

Bitki: Terastaki ve iç mekânlardaki bitkiler kullanıcılar için estetik ve biyofilik manzaralar sunmaktadır. Bu bağlamda fonksiyonel olarak kullanıcıların iyi hissetmesi, stresinin azalması ve verimliliğin artışı konularında katkılar sağlanabilmektedir. Yapının dışındaki büyük Peltophorum Pterocarpum ağaçları ile ise görsel bariyer ve estetik bir eklenti açısından olumludur (Abdel, 2024). Fakat iç mekândaki bitkilerin seçimi toz tutma, görsel bariyer oluşturma ve hava kalitesi iyileştirme gibi fonksiyonel çözümler sağlayacak

şekilde kurgulanmamıştır.

İklim: Estetik bağlamında açılan pencereler, teraslar, bahçeler gibi birçok tasarım stratejisiyle dışarıyla görsel temas kurulmasını sağlamaktadır. Fonksiyonel olarak ise doğal hava koşullarıyla temas, havalandırma kalitesinin artması, kullanıcıların konforu ve refahı konularında katkılar bulunmaktadır (Abdel, 2024).

Doğal manzara ve ekosistem: İç mekanlârdan doğal manzaraların seyredilmesi mümkündür. Estetik açıdan mekân algısı genişlemektedir. Fonksiyonel olarak ise kullanıcıların ruh halini iyileşmesine katkı sağlamaktadır. Fakat ekosistem unsurlarının tasarıma dahil edilmemesi, yeşil çatılar, simüle edilmiş su çevreleri gibi tasarımların kullanılmaması, enerji verimliliği ve sürdürülebilirlik konularında eksiklik olarak gözlemlenmiştir.

- Doğanın Dolaylı Deneyimlenmesi

Doğal malzemeler: Yapının iç mekânlarında mermer çeşitleri ve diğer taş malzemeleri oldukça yoğun kullanılmıştır. Estetik olarak doğal malzemenin dokusu ve rengi katkı sağlamaktadır. Fonksiyonel olarak ise çoklu duyulara hitap etmesinden dolayı olumlu etkisi vardır. İnsan sağlığı da desteklenmektedir (Abdel, 2024).

Doğal renkler: Estetik olarak beyaz rengin baskınlığıyla birlikte toprak tonlarının yumuşak halleri iç mekânlarda sıklıkla kullanılmıştır. Ayrıca az miktarda turuncu rengin kullanıldığı da gözlemlenmiştir. Renklerle birlikte kullanıcıların iyi hissetmesi yönünden fonksiyonel katkı da bulunmaktadır.

Doğanın çağrışımı: Yapının araziye, iklim şartlarına ve bulunduğu ülke olan Hindistan'ın pirinç tarlalarından esinlenerek uzanan teras ve kat yerleşimleri olumlu estetik ve fonksiyonel katkılar sunmaktadır (Abdel, 2024). Böylece kullanıcıların hem konfor hem de aidiyet hissi gibi duygularının artmasına neden olabilmektedir.

Doğal biçimler ve formlar: Yapıdaki merdivenin doğal ve organik formundan dolayı hem estetik açıdan hem de fonksiyonel açıdan katkı sağlanmaktadır.

- Mekânın ve Yerin Deneyimlenmesi

Beklenti ve barınak olarak mekân: Teraslar ve açıklıklar sayesinde iç ve dış mekân arasında görsel bağlantı kurulması olumlu bir katkıdır. Fonksiyonellik bağlamında, bu bağlantı kurulurken korunaklı iç mekânların tasarlanmasıyla kullanıcılar kendilerini güvende hissedebilmektedir.

Geçiş mekânları: Kayan pencereler, koridorlar ve kapılar sayesinde mekânlardaki geçişler, olumlu bir mekân organizasyonuna katkı sağlamaktadır.

Akışkanlık ve yönlendirme: Estetik bağlamında, akışkan ve sürükleyici mekânlar doğal

bir hissiyat yaratmıştır. Fonksiyonellik bağlamında, mekânların fonksiyonları kolay anlaşılabilmekte ve rahat hareket alanları ile mekânın erişilebilirliği olumludur. Ek olarak kullanıcıların güvenlik hissine katkı sağlanmaktadır.

Detay ve görselleri önceki başlıkta bulunan bir diğer örnek olan **Casa De Silva** konutu da Kellert ve Calabrese (2015) tarafından yapılan biyofilik tasarım gruplandırmasındaki gözlemlenen maddeler ve açıklamaları, estetik ve fonksiyonellik odağında incelendiğinde;

- Doğanın Doğrudan Deneyimlenmesi

Işık: Yapıdaki avlu ve büyük açıklıklar sayesinden doğal güneş ışığı iç mekânda estetik bir atmosfer oluşurken, kullanıcıların konforu, sağlığı ve refahı fonksiyonel anlamda desteklenmektedir. Ek olarak yapıya doğrudan gelen gün ışığı ahşap cephe elemanları ile kontrol edilmektedir ("Casa De Silva Archello", t.y.). Yapıdaki yapay ışıkların kullanımı da denge altına alınmıştır. Bu özellikler sayesinde enerji tüketimine de katkı sağlanmaktadır.

Hava: Ayarlanabilir, stratejik yerleştirilen, büyüt boyutlu ve doğal manzara seyredilmesine olanak sağlayan pencereler sayesinde estetik olarak mekân içinde olumlu katkılar sağlamaktadır. Yapıdaki avlu ve açıklıklar doğal aydınlatmayla birlikte doğal havalandırmayı da fonksiyonel desteklemektedir. Avludaki bacalı havalandırma evi serin tutarken konfor için sadece yatak odaları termal olarak yapay bir şekilde kontrol edilmektedir ("Casa De Silva Archello", t.y.). Bu özelliklerle kullanıcıların sağlığı, refahı desteklenmektedir. Ayrıca enerji verimliliğine de olumlu katkı sunulmaktadır.

Su: Yapının girişinde estetik bir eklenti olarak su öğesi ve nilüfer yaprakları bulunmaktadır. Fonksiyonellik bağlamında, suyun varlığı kullanıcılar üzerinde stresi azaltan, olumlu duyguları canlandıran, hareketlilik katan ve çoklu duyulara etkisi sayesinde olumlu katkılar sunabilmektedir.

Bitki: Avludaki bitki kullanımı ise gün boyunca iç mekândaki ışık ve gölge parametrelerine göre yerleştirilerek güneş ışığı kontrolünü sağlamaktadır. Aynı zamanda bahçedeki bitki örtüsü doğal soğutma amacıyla yerleştirilmiştir ("Casa De Silva Archello", t.y.). Bu fonksiyona yönelik özelliklerle birlikte mekâna görsel ve atmosferik olarak katkı sağlanmıştır. Ayrıca insanların doğal yaşamı hissedebilmesi, refahının ve iyilik halinin artması, stresinin azalması, konfor ve verimliliğinin artması gibi katkılar sunulmuştur.

İklim: Estetik bağlamında iklime uygun avlu, açılan pencereler, balkonlar, bahçeler gibi birçok tasarım stratejisiyle dışarıyla görsel temas kurulmasını sağlamaktadır. Fonksiyonel olarak ise doğal hava koşullarıyla temas, havalandırma kalitesinin artması,

kullanıcıların konforu ve refahı konusunda katkılar bulunmaktadır. Bu özelliklerle birlikte yapının cepheleri de çevreye ve araziye uygun parametrelere göre tasarlanmıştır. Böylelikle doğrudan gelen gün ışığı, gürültü ve mahremiyet kontrol altına alınmıştır. Ayrıca ahşap cephe elemanları güneş ışığını kısmen kesmesi ve çapraz havalandırmayı desteklemesi sayesinde gün boyunca ısı kazanımının azalması sağlanmaktadır ("Casa De Silva Archello", t.y.).

Doğal Manzara ve ekosistem: Doğal manzaraların seyredilmesi pencerelerle ve avluyla mümkündür. Estetik açıdan mekân algısı genişlemektedir. Fonksiyonel olarak ise kullanıcıların ruh halini iyileşmesine katkı sağlamaktadır. Fakat ekosistem unsurlarının tasarıma dahil edilmemesi, yeşil çatılar, doğal kaynaklardan enerji üretimi gibi verimlilik ve sürdürülebilirlik konularında eksiklikler gözlemlenmiştir.

- Doğanın Dolaylı Deneyimlenmesi

Doğal malzemeler: Kapılar, pencere çerçeveleri, kısmen duvarlar, mobilya detayları ve cephe kaplamalarında kullanılan tik ve çeşitli yerel ahşap malzemeler hem estetik hem de fonksiyonel açıdan katkı sağlamaktadır ("Casa De Silva Archello", t.y.). Estetik olarak doğal malzemenin dokusu ve rengi baskındır. Fonksiyonel olarak ise çoklu duyulara hitap etmesinden dolayı olumlu zihinsel etkileri vardır. Ayrıca insan sağlığı da desteklenmektedir.

Doğal renkler: Estetik olarak açık grinin baskınlığıyla birlikte toprak tonlarının yumuşak halleri ve açık bej tonları iç mekânlarda sıklıkla kullanılmıştır. Ayrıca ahşap malzemesinin de farklı tonları ve çeşitleri de renk açısından zenginlik katmıştır. Renklerle birlikte kullanıcıların iyi hissetmesi yönünden fonksiyonel katkı bulunmaktadır.

Doğanın çağrışımı: Ahşap malzemesinin sıklıkla kullanılması doğanın çağrışımına kısmen destek olabilmektedir.

Mekânın ve Yerin Deneyimlenmesi

Beklenti ve barınak olarak mekân: Avlu ve açıklıklar sayesinde iç ve dış mekân arasında görsel bağlantı kurulması olumlu bir katkıdır. Fonksiyonellik bağlamında, bu bağlantı kurulurken cephe elemanıyla birlikte korunaklı iç mekânların tasarlanması kullanıcıların mahremiyetini ve güvenliğini desteklemektedir ("Casa De Silva Archello", t.y.).

Geçiş mekânları: Kayan pencereler, koridorlar ve kapılar sayesinde mekânlardaki geçişler, mekân organizasyonuna katkı sağlamaktadır. Ayrıca farklı fonksiyondaki mekânlar arasında görsel temas ve etkileşim bulunmaktadır.

Akışkanlık ve yönlendirme: Estetik bağlamında, akışkan, sürükleyici ve etkileşimli

mekânlar doğal bir hissiyat yaratmıştır. Fonksiyonellik bağlamında, mekânların fonksiyonları kolay anlaşılabilmekte ve rahat hareket alanları ile mekânın erişilebilirliği olumludur. Ek olarak kullanıcıların güvenlik hissine katkı sağlanmaktadır.

Mekândaki kültürel ve ekolojik eklentiler: Yapının genel tasarımı Sri Lanka avlulu konut türüne olan modern yaklaşım konseptiyle yapılmıştır. Avludaki ve bahçedeki bitkiler ise ekolojiye uygun olarak yerleştirilerek serinlik gibi fonksiyonel katkılar sunmaktadır. Ahşap malzemeler ise tik gibi yerel ve doğal olarak seçilmiştir ("Casa De Silva Archello", t.y.). Bütün bu özellikler hem sürdürülebilirliğe ve enerji verimliliğine katkı sağlarken hem de estetik açıdan oldukça olumludur. Bunlarla birlikte kullanıcıların tanıdık yerlere duyduğu yakınlık ve bağlılık hissiyatı güçlendirilmektedir.

Bu bağlamda her iki örneğin benzer maddeler içerdiği söylenebilmektedir. Jubilee Terraces Residence örneğinde doğal biçimler ve formlar maddesi bulunurken, Casa De Silva örneğinde mekândaki kültürel ve ekolojik eklentiler maddesi bulunmaktadır. Ayrıca, Casa De Silva örneğinde gözlemlenen maddelerin, Jubilee Terraces Residence örneğindeki gözlemlenen maddelere göre tasarım olarak daha kapsamlı ele alındığı sonucuna ulaşılmaktadır. Fakat her iki konutun da iç mekânlarında biyofilik tasarımın estetik ve fonksiyonellik kapsamında kullanıcılar ve çevre için katkıları açıkça ortadadır.

Kısacası biyofilik tasarım yöntemi, iç mekânlarda uygulanırken estetik ve fonksiyonellik bağlamları arasındaki dengeyle birlikte bütüncül bir yaklaşımla ele alınmalıdır. Estetik bağlamındaki katkılarla birlikte genelde kullanıcıların zihinsel sağlığı için de fonksiyonel katkılar sağlanmaktadır. Bununla birlikte fonksiyonelliğin çevre bağlamında da büyük ölçeklerde kapsayıcı ve sürdürülebilir çözümlerle iç mekânlara entegre edilmesi gerekmektedir. Böylelikle iç mekânlardaki biyofilik tasarım uygulamalarında, estetik ve fonksiyonellik bağlamları arasındaki dengenin sağlanmasıyla hem bütüncül fayda hem de gelecek için katkıların önemi ortaya çıkmaktadır.

KAYNAKLAR

Abdel, H. (2024, 21 Şubat). Jubilee Terraces Residence / Spacefiction Studio. Archdaily. 1 Temmuz, 2024 tarihinde https://www.archdaily.com/1013576/jubilee-terraces-residence-spacefiction-studio adresinden erişilmiştir.

Abdel, H. (2022, 30 Mayıs). Biophilic Office / Andyrahman Architect. Archdaily. 10 Ocak, 2025 tarihinde https://www.archdaily.com/982765/biophilic-office-andyrahman-architect adresinden erişilmiştir.

Barbiero. G. ve Berto. R. (2021). Biophilia as Evolutionary Adaptation: An Onto- and Phylogenetic Framework for Biophilic Design. Frontier in Psychology. (12), s.1-13, DOI: 10.3389/fpsyg.2021.700709

Bilen, N. (2023). Mimarlıkta Biyofili Olgusu ve Ofis Mekânlarının Biyofilik Tasarlanması, KTO Karatay Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.

Browning, W. D., Ryan, C.O., Clancy, J.O. (2015). 14 Patterns of Biophilic Design. New York: Terrapin Bright Green, LLC.

Casa De Silva (t.y.). Archello. 1 Temmuz, 2024 tarihinde https://archello.com/project/casa-de-silva adresinden erişilmiştir.

Casa De Silva (t.y.). Icon Cast Chartered Architects. 1 Temmuz, 2024 tarihinde https://iconcast.lk/work/casa-de-silva-malabe/ adresinden erişilmiştir.

Çetinkaya Çiftçioğlu, G. (2022). Pandemi ve Fiziksel İzolasyon Sürecinde 'Biyofilik Tasarımın' Önemi. Kent ve Çevre Araştırmaları Dergisi. 1(4), s.17-35.

Çorakçı, R.E. (2016). İç Mimarlıkta Biyofilik Tasarım İlkelerinin Belirlenmesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.

Erbay. M. (2021). İç Mekânda Biyofilik Tasarım ve Uygulama Alanı Olarak Bir Sağlık Yapısı: Memorial Bahçelievler Hastanesi. Mimarlık ve Yaşam Dergisi, 6(2), s.529-551, DOI: 10.26835/my.928705

Ertuğrul Tomsuk, E. (2022). Beuys ve Doğa İlişkisi Bağlamında Sanatın İyileştirme Gücü. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 76 (Eylül): s. 907– 916. DOİ: 10.7816/ulakbilge-10-76-01

Fromm, E. (1964). The heart of man. Harper & Row Publishers. New York.

Fromm, E. (1973). The anatomy of human destructiveness. New York: Henry Holt.

İrfanoğlu, H. İ ve Suri. L (2022). Biyofilik Tasarım Kriterlerinin Mekânlar Üzerinden Değerlendirilmesi. İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi, 21(41), s. 95-116. DOI: https://doi.org/10.55071/ticaretfbd.1115254

Karaçar. P. ve Fidan. A. (2022). Kamusal Yapı Olarak Hastanelerde İyileştiren Mimariyi Etkileyen Tasarım İlkelerinin Değerlendirilmesi. Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi, 11(4), s. 1587- 1601.

Kellert, S. ve Calabrese, E. (2015). The Practice of Biophilic Design. Copyright: www.biophilic-design.com

Kellert, S., Heerwagen, J. ve Mador. M. (2008). Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life.

Özğan, A. O., & Aluçlu, İ., (2023). Biyofilik Tasarımın Akademik Değerlendirmesi: Araştırma ve İlgi Alanları, Turkish Journal of Forest Science, 7(2), s. 267-283

Pintos, P. (2020, 31 Mayıs). Bendigo Hospital / Silver Thomas Hanley + Bates Smart. Archdaily. 10 Ocak, 2025 tarihinde https://www.archdaily.com/938939/bendigo-hospital-silver-thomas-hanley-plus-bates-smart adresinden erişilmiştir.

Rogers, K. (2023). Biophilia Hypothesis. Encyclopedia Britannica. Erişim Tarihi: 06.06.2024. Website: https://www.britannica.com/science/biophilia-hypothesis

Şenozan, I. M. (2018). İnsan- Mekân- Doğa Etkileşiminin Sürdürülebilir Bir Öğretisi Olarak Biyofilik Tasarım, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.

Ünal, N., (2021). Müstakil Yapılarda İç Mekân ve Çevre İlişkisinin Biyofilik Tasarım Bağlamında Ele Alınması. Turkish Journal of Landscape Research, 4(2), 89-99, DOI: https://doi.org/10.51552/peyad.1025696

Yurtgün, H. Ö. (2020). Biyofilik Tasarım Kriterlerinin Açık Ofisler Üzerinden Değerlendirilmesi. IDA: International Design and Art Journal, 2(2), s.281-296.

Zapico, B. (2024, 3 Kasım). TBS School in Barcelona / Batlleiroig. Archdaily. 10 Ocak, 2025 tarihinde https://www.archdaily.com/1011840/tbs-school-in-barcelona-batleiroig adresinden erişilmiştir.

Wilson, E.O. (1984). Biophilia, Harvard University Press.

Wilson, E.O. ve Kellert, S. (1993-95). The Biophilia Hypothesis. Island Press.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 215-239
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 11.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 20.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717302

POPÜLER KÜLTÜRÜN SANAT ÜZERİNDEKİ YANSIMALARI: KLASİK ESERLERİN YENİDEN İNŞASI

• **Dr. Ayça YILMAZ**[*] • **Arş. Gör. Dr. Bilal KIR**[**] • **Dr. Öğr. Üyesi Asuman KAYA**[***]

ÖZET

Bu makale, amaçlı örneklem yöntemiyle seçilen üç eserin analizi yoluyla, popüler kültür ve tüketim kültürünün sanat eserleri üzerindeki etkilerini ele almaktadır. Araştırma, seçilen eserlerin biçimsel özelliklerini ve anlam katmanlarını sanat eleştirisi bağlamında derinlemesine analiz etmeyi amaçlamaktadır. Popüler kültür ve sanatın kesişim noktasını anlamak için Dave Pollot'un mizahi ve eleştirel bir yaklaşımla yeniden yorumlanan "The First Anatomy Lesson / İlk Anatomi Dersi", "The Commission / Sipariş" ve "Wonderlust" adlı üç eseri örnek olarak seçilmiştir. Analiz sürecinde Terry Barrett'in sanat eleştirisi yaklaşımlarından betimleme ve yorumlama araştırmanın amacı ve kapsamına uygun olduğu için tercih edilmiştir. Analiz edilen eserlerde, yeniden üretim sürecine dahil olmaları nedeniyle temellük ve anakronizm kavramları da ele alınmıştır. Çalışmanın bulguları, popüler kültür unsurlarının sanat eserlerini yüzeyselleştirdiğini, ancak erişilebilirliklerini artırarak kitlelerle bağ kurma potansiyeli taşıdığını göstermektedir. Popüler kültürün sanat eserleri üzerindeki etkisi, yalnızca ticari bir değişim süreci olarak değil, aynı zamanda sanatın toplumsal anlamını yeniden şekillendiren bir süreç olarak yorumlanmaktadır. Ancak bu dönüşümün sanatın eleştirel gücünü ve derinliğini koruyacak bir şekilde yönlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Tasarım, Popüler kültür, Tüketim kültürü, Eser analizi, Dijital sanat.*

[*] aycayilmazakademik@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9350-4675
[**] Ondokuz Mayıs Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İletişim ve Tasarımı Bölümü, bilal.kir@omu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9778-1453
[***] Eskişehir Teknik Üniversitesi, Porsuk Meslek Yüksekokulu, Görsel-İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü, asumankaya@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3074-0643

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 215-239
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 11.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 20.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717302

REFLECTIONS OF POPULAR CULTURE ON ART: RECONSTRUCTION OF CLASSICAL WORKS

• **Dr. Ayça YILMAZ**[*] • **Res. Asst. Dr. Bilal KIR**[**] • **Asst. Prof. Dr. Asuman KAYA**[***]

ABSTRACT

This article examines the influence of popular culture and consumer culture on works of art through the analysis of three selected pieces, chosen using a purposeful sampling method. The research aims to deeply analyze the formal characteristics and layers of meaning of these selected works within the context of art criticism. To understand the intersection of popular culture and art, three works by Dave Pollot, humorously and critically reinterpreted, were selected as examples: The First Anatomy Lesson, The Commission, and Wonderlust. During the analysis process, Terry Barrett's approaches to art criticism, particularly description and interpretation, were chosen as they align with the study's purpose and scope. The concepts of appropriation and anachronism are also addressed in the analyzed works, as these pieces are involved in the process of reproduction. The findings of the study indicate that while elements of popular culture tend to trivialize art by rendering it more superficial, they also enhance its accessibility and potential to connect with wider audiences. The impact of popular culture on works of art is interpreted not only as a commercial transformation process but also as one that reshapes the social meaning of art. However, it is argued that this transformation should be guided in a manner that preserves the critical power and depth of art.

Keywords: *Design, Popular culture, Consumer culture, Artwork analysis, Digital art.*

[*] aycayilmazakademik@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9350-4675

[**] Ondokuz Mayıs University, Faculty of Communication, Department of Communication and Design, bilal.kir@omu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9778-1453

[**] Eskişehir Technical University, Porsuk Vocational School, Department of Visual-Audio Techniques and Media Production, asumankaya@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3074-0643

1. GİRİŞ

Sanat, tarih boyunca birçok işlev üstlenmiş ve ait olduğu dönemin değerlerine, kurallarına ve sınırlamalarına meydan okudukça gelişim göstermiştir. Bu duruma örnek olarak Michelangelo Pistoletto'nun Venüs heykelini paçavralarla sunması ve Banksy'nin müzayede sırasında kendini imha eden "Balonlu Kız" eseri verilebilmektedir. Günümüzde, modernizm ve postmodernizm süreçleriyle birlikte sanat, sanatçı ve sanat eseri kavramlarının dönüşüm ve gelişim içinde olduğu ifade edilebilir. Sanat olgusunun bu sürekli devinimi devam etmekle birlikte, tarih boyunca sanatta varlığını sürdüren birçok üslup, biçim anlayışı, yapım teknikleri ve temalar hâlâ geçerliliğini korumaktadır (Sarı, 2018: 132). Bununla birlikte, günümüzde sanat eserinin teması ve yapım teknikleri özgünlük açısından tartışmaya açık hale gelmiştir. Tarihsel olarak kendini kanıtlamış bir sanatçının ortaya koyduğu özgünlük ve biriciklik unsurları, sanat eserinin bağlamından koparılarak ticari bir metaya dönüştürülmektedir (Yılmaz, 2018: 9).

İçinde bulunduğumuz dönemde sanat üretiminin bireysel bir mesele haline geldiği ifade edilebilir. Sanat alanında artık düşünsel ve uygulamaya yönelik toplu kuralların bulunmaması; aksine, bu kuralların birey temelli olarak yeniden şekillendirilmesi, sanattaki çeşitliliğin ve demokratikleşmenin temel kaynağı haline gelmiştir (Sarı, 2018: 143). Ancak bu çeşitlilik ve demokratikleşme süreci, beraberinde estetik nitelik açısından tartışmaya açık olan, çoğunlukla kitsch olarak nitelendirilebilecek ürünlerin de ortaya çıkmasına sebep olabilmektedir. *Kitsch*, sanatsal değerlerin yüzeyselleşmesi, duygusal etkilerin abartılması ve özgünlükten uzaklaşılması anlamına gelirken (Mamur, 2012: 71), özellikle popüler kültür ve tüketim kültürünün etkisiyle sanat eserlerinde sıkça rastlanır hale gelmiştir.

Bu noktada temellük ve anakronizm gibi kavramlar sanat eserlerinin hem eleştirel hem de ticari bağlamda yeniden üretilmesini sağlayan önemli araçlar olarak öne çıkmaktadır. Temellük, geçmişteki bir sanat eserinden ödünç alınan unsurların güncel bir bağlama taşınmasını ifade ederken, anakronizm farklı zaman dilimlerine ait unsurların bir araya getirilerek yeni bir anlatı oluşturulmasını mümkün kılar (Çalışkan, 2019: 143; Türkay, 2016: 31). Ancak günümüzde bu kavramların dahil edilerek yeniden üretildiği eserler, popüler kültür ve tüketim kültürü etkisiyle sanatsal özgünlükten uzaklaşıp *kitsch* bir yapıya bürünebilmektedir.

Sanatın bu dönüşümü, özellikle tüketim toplumunun dinamikleriyle birleştiğinde, estetik ve eleştirel değerlerin giderek metalaştığı bir süreci beraberinde getirmektedir. Bu durum, sanat eserlerinin anlam ve işlevlerinin yeniden sorgulanmasını zorunlu kılarken, aynı zamanda popüler kültür ve tüketim kültürünün sanat üzerindeki etkilerini

daha detaylı bir biçimde inceleme gerekliliğini ortaya koymaktadır.

1.1. Popüler Kültür ve Tüketim Kültürünün Günümüz Sanatına Etkileri

Popüler kültür, modern toplumlarda geniş kitlelerin benimsediği, tükettiği ve dönüştürdüğü kültürel ürünleri ve uygulamaları kapsar. Tarihsel olarak, kitle kültürünün ortaya çıkışıyla birlikte gelişen popüler kültür, tüketim toplumu ile sıkı bir ilişki içindedir. Popüler kültürün temelinde geniş halk kitlelerine hitap eden ve genellikle medya aracılığıyla yayılan ürünler yer alır (Storey, 2018). Gündelik hayatın içinde sürekli olarak yeniden üretilen bu kültürel ürünler, hızla tüketilir ve dönemin sosyal, politik, ekonomik koşullarına göre şekillenir. Bu bağlamda, popüler kültür bir yandan bireylerin kimliklerini inşa etmelerine katkıda bulunurken, diğer yandan da egemen kültürel yapılar tarafından şekillendirilen bir araç olarak kullanılmaktadır (Fiske, 2010). Frankfurt Okulu düşünürleri Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer, "kültür endüstrisi" kavramıyla popüler kültürün standartlaştırılmış ve ticarileştirilmiş yapısına dikkat çekmektedir (Adorno ve Horkheimer, 2014). Onlara göre, kültür endüstrisi, kitleleri pasif tüketicilere dönüştürerek eleştirel düşünceyi ve bireyselliği bastırmaktadır. Bu perspektiften bakıldığında, popüler kültür ürünleri, tüketim kültürünün bir parçası olarak, kapitalist sistemin ideolojisini pekiştiren araçlar haline gelmektedir. Sanat eserleri bağlamında değerlendirildiğinde ise eserin biricikliğini ortadan kaldırarak; onu metalaştırabilmektedir.

Popüler kültür, özellikle küreselleşme ile birlikte geniş çapta bir tüketim kültürünü doğurmuştur. Tüketim kültürü, bireylerin kimliklerini tüketim yoluyla ifade ettikleri bir yapıyı tanımlar ve bu kültür, modern kapitalist toplumların en belirgin özelliklerinden biridir. Bu bağlamda, tüketim kültürü, bireyleri sadece birer tüketici olarak görmekle kalmaz, aynı zamanda kültürel üretim süreçlerini de tüketim odaklı hale getirir (Featherstone, 2007). Baudrillard'ın (2017) simülasyon kavramı bu çerçevede ele alınabilir. Baudrillard, tüketim kültürünün, gerçeklik ile imaj arasında bir kayma yarattığını ve bu sürecin sanat üzerinde de derin etkiler bıraktığını belirtir. Günümüz sanatında bu durum, sanatsal üretimin bir meta olarak ele alındığı bir düzene dönüşmüştür. Benjamin ise eserin otantik değerinin ve benzersizliğinin üretim tekniklerindeki teknolojik gelişimler sonucu yok olduğu; kitlelerin eserlere erişimi arttıkça sanatsal değerinin düştüğüne yönelik bir eleştiri getirmektedir (Benjamin, 2001).

Tüketim kültürünün sanata yansıması, sanat eserlerinin birer ticari metaya indirgenmesi olarak yorumlanabilir. Bu dönemde sanat eserleri, tıpkı diğer tüketim ürünleri gibi seri üretime konu olabilir hale gelmiş, bu süreçte özgünlük kavramı da tartışmaya açılmıştır (Bourdieu, 2018). Özellikle popüler kültür ikonlarının sanat eserlerine konu edilmesi, sanatın kitleler tarafından daha kolay erişilebilir ve anlaşılabilir hale getirilmesine

olanak tanımıştır. Tüketim kültürü, özellikle 1960'lı yıllarda Pop Sanat adı altında üretilen sanat yapıtlarıyla yorumlanmıştır. Pop Sanatın önemli isimlerinden Andy Warhol'un ünlü Campbell çorba tenekeleri çalışması gibi örnekler tüketim kültürünün popüler kültürle iç içe geçtiğinin örneklerinden sayılabilir (Dede, 2015: 24).

Popüler kültür ve tüketim kültürü, aynı zamanda sanatın içeriksel boyutunda da etkilerini göstermektedir. Sanatçılar, popüler kültür unsurlarını eserlerine dahil ederek hem bu kültürü eleştirir hem de ondan beslenirler. Brassett'e (2009: 230-231) göre ise, Banksy'nin sokak sanatı, kapitalizmin ve tüketim kültürünün sert eleştirilerini içerirken, aynı zamanda popüler kültürün bir parçası haline gelmiştir. Bansky'nin eserleri, anti-kapitalist bir dile sahip olmakla birlikte popüler kültür içerisinde de yer alabilmektedirler. Bu durum, popüler kültür ve sanat arasındaki ilişkideki paradoksları gözler önüne sermektedir.

Sanatın tüketim kültürü bağlamındaki dönüşümü, dijitalleşme ile birlikte daha da hız kazanmıştır. Dijital platformlar, sanatın üretim ve tüketim süreçlerini radikal bir şekilde değiştirmiştir. Sanatçılar artık eserlerini sosyal medya platformlarında sergileyebilir ve geniş kitlelere ulaştırabilir hale gelmiştir. Bu süreçte sanatın fiziksel varlığı önemini yitirmeye başlamış, dijital sanat eserleri yeni bir sanat biçimi olarak ortaya çıkmıştır. Non-fungible token (NFT) gibi yeni teknolojiler, sanat eserlerinin dijital ortamda sahiplenilmesini ve ticaretini mümkün kılmıştır (McHugh, 2020). Bu durum, sanatın metalaşma sürecinde yeni bir evreyi temsil etmektedir.

"Resimde yapısal bütünlük, imgenin güçlü olmasını sağlar" (Berger, 2017: 13). Ancak, bir sanat eserinin gücünün yalnızca yapısal bütünlüğün korunmasıyla sağlanması yeterli değildir. Bir sanat eserini "sanat eseri" olarak konumlandıran, onun biricikliği ve özgünlüğüdür. Bu unsurların eksik olduğu durumlarda, postmodernizmin getirdiği dezavantajlardan biri olan yüzeysel bakış açısı ve kolaycılık gibi yaklaşımlar devreye girer. Bu süreç, sanat eserlerinin derinlikten yoksun, sığ anlamlar taşımasına ve *kitsch* olarak nitelendirilen eserlerle karşılaşmamıza neden olabilir.

Günümüzde sanat eserlerinin kolay üretim amacıyla pazarlama nesnesi haline dönüşmesi sorununun sonucunda eserlerin *kitsch* olarak karşımıza çıkması durumu ile karşılaşılmaktadır ve Şahin'in (2016: 3) değerlendirmesi de bu anlamda dikkat çekici görülmektedir:

> 19. yüzyılda belirmeye başlayan modernizm ve sanatı ticari bir meta kültürüne dönüştürme çabaları, kapitalist kültürün bir sonucu olarak popüler kültürü ortaya çıkarmış; böylece halkın genelinin sahip olduğu estetik beğeni düzeyi sanat eserlerinin üretilmesi veya ortaya sanat niteliği olmayan ürünlerin çıkmasına neden olmuştur. Endüstrileşmenin getirmiş olduğu heyecanlı makineleşme dürtüsü yüksek kültür nesnesi olan sanat eserlerini ucuz yollarla yapılmış taklitlere dönüştürmüş ve bir pazarlama nesnesi haline getirmiştir.

Literatürde *kitsch* kavramına dair çeşitli betimlemeler bulunmaktadır. Kahraman (2015: 67), kitsch terimini sanatsal kaygı gütmeden üretilmiş popüler ürünler olarak tanımlamaktadır. Yardımcı (2001: 235) ise *kitsch'i*, gerçek sanattan duyulan hayranlığın daha abartılı ve albenili bir şekilde yansıtıldığı ürünler olarak nitelendirirken, bazılarına göre çağın yorumuna uzak, içeriksiz ve özenti ürünler olarak değerlendirilmekte; kimilerine göre ise zevkli ürünler olarak kabul edilmektedir. Can (2017: 249) ise *kitsch'in* özündeki duygusallığın izleyiciye doğrudan iletilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Bu duygusallığı yaratan öğelerin, bireysel tercihlere değil, evrensel olarak kabul gören değerler ve normlara dayanması gerektiğini belirtmektedir.

Öte yandan *kitsch'leşmenin* zeminini hazırlayan unsurların başında gelen popüler kültür ve tüketim kültürü, anakronizm ve temellük kavramlarıyla ayrılmaz bir bağ içerisindedir. Bu kavramlarla günümüzde yeniden yorumlanarak üretilen ve popüler kültür içinde konumlanan eserlerde belirgin bir şekilde karşılaşılmaktadır.

1.2. Sanat ve Popüler Kültürün Kesişiminde: Temellük ve Anakronizm

Anakronizm ve temellük, sanatsal yaratıcılığın popüler kültür ve tüketim dinamikleriyle nasıl etkileşime girdiğini açıklamada önemli araçlardır. Popüler kültür, geniş kitleler tarafından benimsenen ve hızla tüketilen kültürel ürünleri ifade eder. Bu kültürel ortamda sanatçılar sıklıkla temellük ve anakronizm gibi kavramları eserlerinde uygulayarak mevcut eserleri yeniden yorumlar veya farklı bağlamlarda sunarlar.

Anakronizm, geçmişe ait bir öğenin günümüz bağlamında kullanılması veya o öğeyi zamanın dışına taşıyarak yeniden yorumlama süreci olarak tanımlanır. Bu kavram, tarihsel bağlamı aşma yetisiyle, farklı dönemlerden unsurları bir araya getirerek sanatsal yaratıcılığa ve eleştirel düşünceye katkıda bulunur. Özellikle post modern sanatta, anakronizm, tarihsel süreklilik algısını kırarak izleyiciyi zamansal çelişkilerle karşı karşıya bırakır ve geçmişle günümüz arasında yeni anlam katmanları oluşturur (Koç ve Geçen, 2021: 116).

Temellük ise mevcut bir sanat eserini referans alarak ya da ondan ilham alarak yeni bir sanat eseri yaratma süreci olarak tanımlanmaktadır. Bir sanatçı, bir eserden bir parça ya da bütünü kopyaladığında, kendi değerlerini ve bakış açısını da bu sürece katarak ortaya bambaşka bir eser çıkarır. Bu süreçte sanatçılar, orijinal eserin belirli unsurlarını ödünç almakta, yeniden yorumlamakta veya farklı bir bağlama taşımaktadır. Temellük, çoğu zaman eserin anlamını yeniden yapılandırmakta ya da eleştirmekte ve bu nedenle hem özgünlük hem de sahiplik kavramlarını sorgulamaktadır. Post modern sanatın eklektik doğasıyla özdeşleşen temellük, sanatçıların geçmişteki sanatsal formları günümüz kültürel ve kavramsal bağlamına entegre ederek yeni anlatılar oluşturmasını mümkün

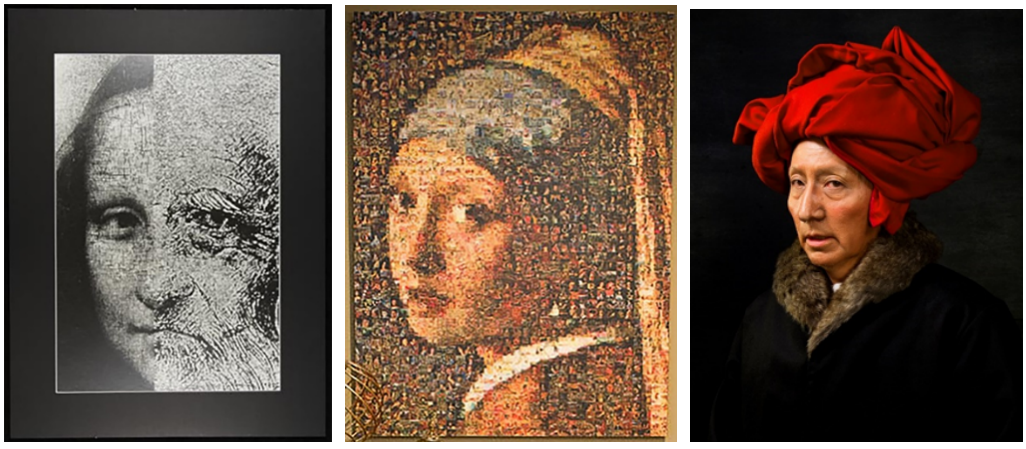
kılmaktadır (Koca ve Selvi, 2017: 32-33; Şahin Çeken, 2022: 2661). Bu yöntemler, popüler kültürün dinamikleriyle etkileşimde bulunarak hem eleştirel bir perspektif sunmakta hem de tüketim kültürünün bir parçası haline gelmektedir.

Popüler kültür, kitle iletişim araçları ve özellikle sosyal medya platformları aracılığıyla hızla yayılmaktadır. Bu platformlar, temellük ve anakronizm gibi sanatsal yöntemlerin geniş kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır. Örneğin, sosyal medyada paylaşılan bir *meme*, klasik bir sanat eserinin popüler bir kültürel referansla birleştirilmesi sonucunda oluşturulduğunda bir yandan eğlence amacı taşırken, diğer yandan kültürel eleştirinin bir aracı olarak da değerlendirilebilir. Ayrıca popüler kültür ürünleri, tüketim toplumunun bir parçası olarak sürekli yenilenmekte ve yeniden üretilmektedir. Bu bağlamda temellük ve anakronizm kavramları günümüzde sıklıkla eserlerde uygulanmakta; geçmiş ile günümüz arasındaki ilişkiyi vurgulayarak güncel sanat pratiklerinde ve popüler kültür temsillerinde belirgin bir rol oynamaktadır (Demir ve Koç, 2024: 351). Diğer bir ifadeyle popüler kültür ile temellük ve anakronizm kavramları arasında karşılıklı bir etkileşim söz konusu olmaktadır. Bu kavramlar, popüler kültürün üretim ve tüketim süreçlerinde önemli bir rol oynamakta ve kültürel ürünlerin anlamını zenginleştirmektedir. Aynı zamanda popüler kültür doğası gereği, temellük ve anakronizm gibi kavramların kullanımını teşvik etmekte ve sanatçılara yeni ifade biçimleri sunmaktadır (Çakıroğlu, 2021: 493).

Sonuç olarak, popüler kültür ve tüketim kültürünün günümüz sanatına etkileri üzerine tartışmalar, sanatın hem üretim hem de anlam boyutunda önemli dönüşümleri beraberinde getirmiştir. Bu etkiler, kimi zaman eleştirel bir yaklaşımın zeminini oluştururken, kimi zaman da sanatın ticarileşme sürecine hizmet eden unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanat eserlerinin özgünlük ve biriciklik gibi estetik değerlerini kaybederek popüler kültür imgeleriyle harmanlanması, günümüz sanatının çok katmanlı bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Ancak bu durum, sanatın işlevselliği ve toplumsal eleştiri gücünü nasıl koruyabileceği sorusunu da beraberinde getirmektedir. Sanatçılar, popüler kültür öğelerini eserlerinde kullanarak yalnızca bir temsil sunmakla kalmaz; aynı zamanda bu unsurlar aracılığıyla toplumsal yapıları, tüketim alışkanlıklarını ve estetik anlayışları sorgulayan yeni anlam katmanları yaratabilir (Cengiz, 2010: 11). Bu bağlamda sanat eserlerinin popüler kültürün etkisiyle nasıl dönüştüğünü daha somut örneklerle ele almak sanatın güncel dinamiklerini daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

Görsel 1'de görülen üç eser, temellük ve anakronizm kavramları çerçevesinde, klasik sanatın popüler kültür ve tüketim kültürü bağlamında nasıl yeniden yorumlandığını anlamak için dikkate değer örnekler sunmaktadır. Lillian F. Schwartz'ın Mona-Leo adlı çalışması, Leonardo da Vinci'nin (1452-1519) Mona Lisa'sı ile oto portresi arasındaki yapısal

benzerlikleri dijital araçlar yardımıyla inceleyerek, temellük pratiğini hem estetik hem de eleştirel bir bağlamda ele almaktadır (The Henry Ford, 2021). Bu eser, geçmişin ve bugünün sınırlarını bulanıklaştırarak izleyiciyi tarihsel bir diyalog içine çeker. Schwartz'ın yaklaşımı, yalnızca ikonografik unsurları dönüştürmekle kalmaz, aynı zamanda sanat eserinin kimlik, zaman ve mekân algısına yönelik eleştirel bir sorgulamayı da beraberinde getirir. Mona Lisa'nın, Batı sanat tarihinin en tanınmış ikonlarından biri olmasının ötesinde, günümüz tüketim kültürünün de bir parçası haline geldiği düşünüldüğünde, "Mona-Leo" çalışması sanat eserinin estetik ve ticari değerlerini yeniden değerlendirme fırsatı sunar. Böylelikle eser hem sanat tarihine hem de modern tüketim alışkanlıklarına dair eleştirel bir söylem oluşturur (Ünalan, 2022: 32).



a) b) c)

Görsel 1. *a) Lillian F. Schwartz "Mona-Leo" (The Henry Ford Collection, 2021), b) Robert Silvers, "İnci Küpeli Kız" (Photomosaics, 2018), c) Morimura Yasumasa, "Kırmızı Türbanlı Van Eyck" (Ocula, t.y.).*

Robert Silvers'ın *Photomosaic / Foto-Mozaik* tekniğiyle ürettiği eser, klasik sanatın dijital araçlarla nasıl dönüştürüldüğüne dair güçlü bir örnek teşkil eder (Kang ve Seo, 2014: 149661). Silvers, Johannes Vermeer'in (1632-1675) İnci Küpeli Kız adlı ikonik eserini, binlerce küçük popüler kültür imgesinden oluşan bir dijital mozaik aracılığıyla yeniden yapılandırır. Bu yaklaşım, temellük kavramını bireysel parçaların bir araya gelerek kolektif bir estetik oluşturduğu bir yapı olarak sunar. Aynı zamanda, popüler imgelerden oluşan bu mozaik, tüketim kültürünün sanat üzerindeki etkisini açıkça görünür kılar. Anakronizm bağlamında ise Silvers'ın çalışması geleneksel sanat eserini modern dijital tekniklerle yeniden kurgulayarak farklı zaman dilimlerini bir arada sunar. Bu uygulama, sanat tarihini ve modern medya araçlarını bir araya getirerek sanatın çağdaş bağlamda nasıl yeniden anlamlandırıldığını gözler önüne sermektedir. Bunun yanı sıra, İnci Küpeli Kız gibi ikonik bir eserin, popüler kültürün parçası haline gelmesi, sanat ve tüketim

arasındaki ilişkinin eleştirel bir şekilde yeniden düşünülmesine olanak sağlar (Çakır, 2018: 94).

Son olarak, Jan van Eyck'in (1395-1441) Bir Adamın Portresi eserine yapılan modern yorum, temellük ve anakronizmi bir arada ele alan bir çalışmadır. Klasik portre estetiğini modern figürlerle birleştiren bu eser, geçmiş ve günümüz unsurlarını bir araya getirerek izleyiciyi tarihsel bağlamdan koparır. Orta Çağ'a özgü portre geleneğinin modern bir yorumla yeniden işlenmesi, izleyicide hem nostaljik hem de ironik bir etki yaratır. Bu tür bir yaklaşım, popüler kültürün sanat üzerindeki etkisini ele alırken, aynı zamanda klasik sanatın modern kültürle nasıl ilişkilendirilebileceğini sorgular (Akkuş Gündüz, 2021: 1437). Eserin çeşitli yönlerden okunmaya açık bir yapıya sahip olmasıyla, sanatın ticarileşmesi ve popülerleşmesi bağlamında eleştirel bir bakış açısı sunduğu söylenebilir (Oğuz, 2017: 3465). Dijital platformlarda geniş bir kitleye ulaşma potansiyeli, bu tür çalışmaların yalnızca estetik bir yorum değil, aynı zamanda yeniden pazarlanabilir bir meta haline geldiğini de göstermektedir.

Bu üç eser klasik sanatın tarihsel, kültürel ve estetik unsurlarını, çağdaş bağlamda yeniden yorumlayarak sanat ve tüketim kültürü arasındaki ilişkiyi keşfetme imkânı sunmaktadır. Birlikte ele alındıklarında, temellük ve anakronizm kavramlarının sanat eserlerini dönüştürme potansiyelini ortaya koyar. Ayrıca bu çalışmalar, sanatın toplumsal anlamlarının nasıl yeniden yapılandırıldığını ve modern tüketim alışkanlıklarının sanat üzerindeki etkilerini eleştirel bir şekilde değerlendirme fırsatı tanır. Böylelikle sanatın hem tarihsel bir miras hem de çağdaş bir eleştiri aracı olarak işlev görme kapasitesini gözler önüne serer.

1.3. Yaratıcı Müdahaleler: Dave Pollot

Amerikalı sanatçı Dave Pollot, popüler kültür referanslarını klasik sanat eserleriyle harmanlayan ve kendine özgü bir üslup geliştiren bir sanatçıdır. 1980'lerin sonlarında ve 1990'larda şekillenen postmodern sanat anlayışının etkilerini taşıyan Pollot, kariyerine mühendislik alanında başlamış ancak 2010'lu yıllarda tam zamanlı bir sanatçı olarak tanınmıştır. Pollot'un eserleri, klasik sanat yapıtlarına yaptığı yaratıcı müdahalelerle popüler kültürün sanatsal ve eleştirel bir temsilcisi olarak değerlendirilmektedir (The Gallerist, 2018). Özellikle 21. yüzyılda dijitalleşmenin hız kazandığı ve tüketim kültürünün etkisinin arttığı bir dönemde üreten Pollot, bu dönüşümlerin sanat üzerindeki etkilerini görünür kılmaktadır.

Pollot, eserlerinin üretim sürecinde eski bir esere yeni bir anlam kazandırmayı amaçladığını ifade etmektedir (Plastik Magazine, 2020). Sanatçının klasik sanat yapıtlarına yaptığı müdahaleler, onun yaratıcı bir sanatçı mı yoksa tüketime hizmet eden bir üretici

mi olduğu sorusunu gündeme getirmiştir. İlk başlarda tuval üzerindeki görüntülere yağlı boya uygulamalarıyla başlayan Pollot, daha sonra dijital müdahaleleri de benimseyerek eserlerini çağın gerekliliklerine uygun hale getirdiğini belirtmiştir. Ancak bu müdahaleler, anakronizm ve temellük etme kavramları bağlamında değerlendirilmeye açıktır. Pollot'un eserleri, klasik sanat yapıtlarını güncel popüler kültür referanslarıyla harmanlayarak anakronistik bir yaklaşıma örnek oluşturmaktadır. Bu bağlamda, sanat eserlerinin geçmişin anlamlarını günümüze taşırken aynı zamanda bu anlamları dönüşüme uğrattığı ve sanatın orijinal bağlamından uzaklaştığı söylenebilir. Temellük kavramı çerçevesinde değerlendirildiğinde ise Pollot'un klasik sanat eserlerini referans alarak bu eserlerin anlamlarını yeniden inşa ettiği ve popüler kültür öğeleriyle harmanlayarak onları çağdaş bağlamlara taşıdığını söylemek mümkündür.

Pollot, eserlerinde kültürel ve sanatsal öğelerin bir araya getirilmesiyle ortaya çıkan anlam katmanlarına odaklanan bir yaklaşım benimsemektedir (Banks, 2024). Örneğin, Görsel 2'deki çalışmasında sanat tarihinden aşina olunan kırda eğlenen yöresel halk figürlerine, popüler kültürde öne çıkan ve sinema dünyasından tanınan kurgusal karakter Deadpool'u ekleyerek eserin anlamını dönüştürmüştür. Sanatçı, genellikle popüler filmlerden ve video oyunlarından referans aldığı karakterleri klasik sanat yapıtlarına ekleyerek yeni bir yaratım ortaya koyduğunu dile getirmiştir (Pollot, t.y.).

Görsel 2. *Dave Pollot, "Dubstep'in Doğuşu", (t.y.), Kanvas üzeri dijital baskı, 74,7 x 101,6 cm, Çevrimiçi (Dave Pollot, t.y.).*

Pollot, eserlerinin sadece sığ bir anlam taşımadığını, aksine kişisel deneyimleri sonucu ortaya çıkan soruları araştırdığını belirtmektedir. Kullandığı kültürel simgeler ve popüler kültür öğeleriyle ilgili olarak, bu unsurların bireyler tarafından sahiplenilemeyeceğini

ve popüler kültürün kendisinin bağımsız bir dil haline geldiğini vurgulamaktadır. Pollot, bu dili doğru kullandığını ifade ederken, popüler kültür öğelerinin orijinal eserlerin terk edilmiş anlamlarını günümüze entegre ederek kültürel mülkiyet çizgilerini bulanıklaştırdığını ve hatta unutturduğunu savunmaktadır. Sanatçının bu yaklaşımı, sanatı yeniden tasarlama fikrini beraberinde getirmektedir. Pollot, bu süreci "modern nostalji" veya "klasik pop sanat" olarak adlandırmakta ve bu yaklaşımla bir zamanlar *kitsch* olarak değerlendirilen sanat eserlerine duyulan arzuyu büyük ölçüde değiştirdiğini ifade etmektedir. Popüler kültürün bireyler arasında bir köprü kurma potansiyeline sahip olduğunu belirten Pollot, bu dili konuşan bireylere yeni bir şey sunmayı hedeflediğini dile getirmektedir. Sanatçının bu perspektifi hem bireysel hem de toplumsal bağlamda sanatı yeniden düşünmeyi mümkün kılmaktadır (Pollot, t.y.; Banks, 2024).

Dave Pollot'un sanatını diğer sanatçılardan ayıran temel unsur, klasik sanat eserlerini popüler kültür unsurlarıyla mizahi bir bağlamda yeniden yorumlamasıdır. Pollot'un eserlerinde izleyiciyle kurduğu samimi bağ, eserlerinin geniş kitleler tarafından anlaşılabilir ve eğlenceli bir şekilde algılanmasını sağlar. Bu bağlamda Pollot, popüler kültür ikonlarını klasik sanatın içine yerleştirerek eserlere hem ironik hem de çağdaş bir anlam katmaktadır (Banks, 2024). Bu yaklaşımı, Lillian F. Schwartz, Robert Silvers ve Morimura Yasumasa gibi sanatçıların yaklaşımlarından belirgin bir şekilde farklılaşır.

Bu çalışmanın amacı, popüler kültür ve tüketim kültürünün sanat eserleri üzerindeki etkilerini inceleyerek, bu etkilerin sanatsal yaratıcılık, biçimsel özellikler ve toplumsal anlam üzerindeki rolünü anlamaktır. Araştırma, Dave Pollot'un üç eseri Terry Barrett'in sanat eleştirisi yaklaşımlarıyla analiz ederek, popüler kültür ve sanat arasındaki dinamik ilişkiye dair eleştirel bir bakış sunmayı hedeflemektedir.

2. YÖNTEM

Bu çalışmada, çalışmanın amacı doğrultusunda sanat kavramı, sanatın amacı, popüler kültür, tüketim kültürü ve bu olguların günümüz sanatına yansımaları ele alınmıştır. İlgili kavramlara kısa bir giriş yapılmış ve çalışmanın temel hedefi, geleneksel sanat yapıtlarının popüler kültür imgeleriyle yeniden üretilmesi sonucunda ortaya çıkan görsellerin betimlenmesi, yorumlanması ve bu bağlamda sanatsal değerlerinin tartışılması olarak belirlenmiştir. Çalışmada üç alan uzmanı tarafından incelemeye uygun bulunan eserler, Dave Pollot'un klasik sanat anlayışını popüler kültür temalarıyla harmanladığı ve dijital platformlarda popüler hale getirilmiş üç yeniden yorumlama çalışmasından amaçlı örneklem yöntemiyle seçilmiştir. Amaçlı örneklem, sınırlı kaynakların en etkin şekilde kullanılması amacıyla, bilgi bakımından zengin ve araştırma sorularına

doğrudan katkı sağlayabilecek vakaların/örneklerin belirlenmesi ve seçilmesi için nitel araştırmalarda yaygın olarak kullanılan bir tekniktir (Yağar ve Dökme, 2018: 4).

Sanatçı Dave Pollot'un eserleri, derinlemesine inceleme imkânı sağladığı için Terry Barrett'in sanat eleştirisi yaklaşımı temel alınarak analiz edilmiştir. Barrett'in sanat eleştirisinde betimleme, yorumlama, yargılama ve kuram olmak üzere dört temel prensip bulunmaktadır. Ancak bu çalışmada, araştırmanın amacı ve kapsamı doğrultusunda yalnızca betimleme ve yorumlama prensipleri kullanılmıştır.

Betimleme, sanat eserinin görsel ve biçimsel özelliklerini tanımlamayı amaçlayan bir sözel analiz yöntemidir. Bu aşamada, eserin görünür nitelikleri belirlenerek, bu özelliklere dair bilgi toplanır ve değerlendirilir (Barrett, 2014: 89). Yorumlama ise, sanat eserinin taşıdığı anlamları açığa çıkarmaya yönelik kapsamlı bir inceleme sürecidir. Bu aşamada, eserin anlamı üzerinde düşünülerek çeşitli değerlendirmeler yapılır ve bu anlamların çağdaş bağlamdaki yansımaları incelenir (Barrett, 2014: 150). Çalışmanın odak noktası, eserlerin biçimsel ve anlamsal dönüşümünü analiz etmek olduğundan bu iki basamak araştırmanın hedefleriyle doğrudan uyumludur. Barrett'in diğer iki basamağı olan yargılama ve kuram, bu çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır. Yargılama, genellikle eserlerin estetik değerine ilişkin kesin bir hüküm vermeyi gerektirirken, bu çalışmada estetik değer, sabit bir yargıdan ziyade eserlerin popüler kültür bağlamındaki dönüşümlerini anlamak amacıyla ele alınmıştır. Kuram ise eserleri teorik bir çerçevede ele almayı gerektirdiğinden bu araştırmanın odaklandığı spesifik eserlerin yeniden üretim süreçlerini inceleme kapsamının dışındadır. Bu nedenle, yalnızca betimleme ve yorumlama basamakları çalışmanın amacına uygun yöntemler olarak seçilmiştir Ayrıca Dave Pollot'un eserlerinin üretimini açıklamak için uygun kavramlar olan anakronizm ve temellük kavramlarına da bu eser analizi çerçevesinde değinilmiştir.

3. BULGULAR

Bu bölümde, popüler kültür ve tüketim kültürünün sanat üzerindeki etkilerini anlamak amacıyla Dave Pollot'un "The First Anatomy Lesson / İlk Anatomi Dersi", "The Commission / Sipariş" ve "Wonderlust" adlı üç eseri analiz edilmiştir. Bu eserler, geleneksel sanat yöntemlerinin popüler kültür unsurlarıyla nasıl harmanlanabileceğini ve bu birleşimin sanat eserlerinin anlamını nasıl dönüştürdüğünü ortaya koymaktadır. Yapılan analizler her bir eser için öncelikle Barrett'in betimleme ve yorumlama yöntemiyle; ardından anakronizm ve temellük çerçevesinde, son olarak popüler kültür ve tüketim kültürünün sanat üzerindeki etkilerine eleştirel bir bakış açısıyla yorumlanarak yapılmıştır.

3.1. The First Anatomy Lesson / İlk Anatomi Dersi (T.y.)

İncelenen ilk çalışmanın orijinal hali bugün hemen herkes tarafından bilinen Rembrandt Harmenszoon van Rijn'ın (1606-1669) ünlü eseri The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp / Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi'dir. Eserde Dr. Tulp, gasp suçundan idam edilen, Aris Kindt olarak da bilinen Adriaan Adriaansz'ın kadavrası üzerinde çalışırken görülmektedir (Andrews, 2017: 28).

Günümüzde bir başyapıt olarak kabul edilen bu eserin, çeşitli müdahalelerle yeniden yorumlanan Görsel 3'te yer alan versiyonu incelendiğinde, ilk olarak eserin dijital bir kopyasıyla karşılaşılmaktadır. Yeni yorumda, orijinal tablodaki renk paletinden farklı olarak, daha sıcak tonlar tercih edilmiştir ve figürler, orijinal eserdeki konum ve ifadeleriyle yeniden oluşturulmuştur. Bu kez kadavra yerine, popüler kültürden tanıdık bir "Operasyon" kutu oyunu yerleştirilmiştir. Bu eklemeyle eser ironik ve esprili bir hâl almıştır. Doktor figürü hâlâ tıbbi bir inceleme yapıyormuş gibi görünürken, masada duran oyun tahtası ve cerrahın elindeki oyuncak parçalar izleyiciyi şaşırtan bir mizah unsuru yaratmaktadır. Figürlerin ciddi ifadeleri ile masadaki absürt öğeler arasındaki kontrast dikkat çekicidir. Aydınlatma, Rembrandt'ın barok tarzındaki özgün ışık oyunlarına sadık kalarak dramatik bir etki yaratmaktadır.

Görsel 3. *Dave Pollot, "İlk Anatomi Dersi", (t.y.), Kanvas üzeri dijital baskı, 40,64 x 50,80 cm, Çevrimiçi (Pollot, t.y.)*

Dijital baskı çalışmasında Pollot, orijinal eserin üzerine müdahale ederek Operasyon adlı kutu oyununu eklemiş ve eserin bir parodisini oluşturduğunu belirtmiştir. Sanatçı, klasik bir eseri mizahi bir şekilde yeniden yorumlayarak izleyiciyi hem gülümsetmekte

hem de düşünmeye sevk etmektedir. Eserin orijinalindeki anatomik ders, ciddiyet ve bilgi aktarımı amacı taşırken, bu versiyonda oyuncak bir oyun tahtası ile yer değiştirilmiş ve olay bir eğlence unsuru hâline gelmiştir. Sanatçı, bu çalışmayı bir doktor veya cerraha hediye edilebilecek nitelikte esprili bir iş olarak tanımlamaktadır (Pollot, t.y.). Eserdeki kadavranın yerini bir kutu oyununun alması, orijinal eserdeki anatomik incelemenin ciddiyetini boşaltarak, sanki bir oyun oynanıyormuş gibi yeni bir anlam katmanına dönüşmüştür. Görselin bu şekilde değiştirilip sunulmasıyla aslında karmaşık ve ciddi bir işlem olan anatomi incelemesinin, oyun oynamak kadar basit bir etkinlik olarak sunulduğu, bu durumun da eserin anlamını önemli ölçüde değiştirdiği söylenebilir.

Öte yandan eser, temellük bağlamında güçlü bir örnek teşkil eder. Sanatçı, Rembrandt'ın ikonlaşmış eserini yeniden yorumlayarak popüler kültürün bir parçası olan "Operasyon" oyunu ile harmanlamıştır. Burada klasik bir sanat eserine yapılan yaratıcı müdahale, eserin özgünlüğüne bir göndermede bulunurken aynı zamanda onu tamamen farklı bir bağlama taşımaktadır. Bu hem orijinal eseri hem de oyunu tüketim kültürünün bir parçası hâline getirir.

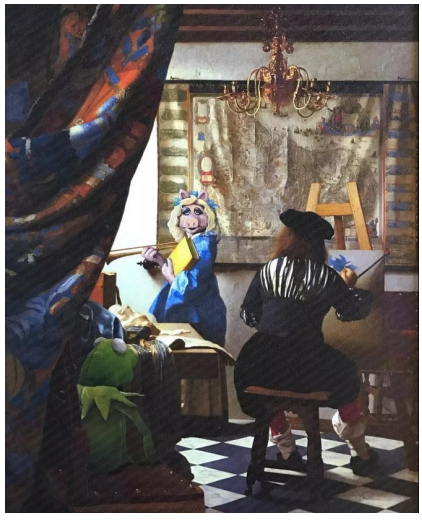
Anakronizm, farklı dönemlere ait unsurların bir araya getirilmesiyle tanımlanır (Örgen, 2023: 179). Bu eserde, 17. yüzyılın tıbbi bir ders sahnesi, modern bir masa oyunu ile birleştirilmiştir. Geçmişe ait bir sahneye günümüz kültürel öğelerinin yerleştirilmesi, zaman algısını çarpıtarak tarihsel bağlamın sorgulanmasına neden olur. Bu durum, izleyiciyi "Bu sahne günümüzde yaşansaydı nasıl görünürdü?" gibi bir soruya yönlendirir.

Pollot'un "İlk Anatomi Dersi" çalışması, Rembrandt'ın klasik eserini popüler kültür ürünü olan "Operasyon" masa oyunuyla birleştirerek, eserin anlamını farklı bir bağlama taşımaktadır. Bu birleşim, sanat eleştirisinde sıkça tartışılan özgünlük ve derinlik gibi estetik değerlerin yüzeyselleştiği algısını uyandırmaktadır. Popüler kültür ikonlarının ortak unsurlarından biri ikonik figüre ilişkin görüntülerin ve imaların her yerde bulunmasıdır (Ünalan, 2022: 29). Bu eserde masa oyunu, popüler kültürün hızlı ve eğlenceli tüketim anlayışının bir simgesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Pollot, bu oyunu tıbbi bir ders sahnesine yerleştirerek iki olgu arasındaki absürt kontrastı izleyiciye sunar. Frankfurt Okulu'nun "kültür endüstrisi" kavramı üzerinden değerlendirildiğinde, masa oyununun bu bağlamda kullanımı sanatın ticarileşmesini ve kitle kültürüne indirgenmesini eleştirir (Şan ve Hira, 2007: 329). Oyunun, sanat eserine bir parodi unsuru olarak eklenmesi, sanatın ciddiyetinin ve eleştirel potansiyelinin kaybolduğu bir dünyaya gönderme yapar. Bu eser, popüler kültür ürünlerinin sanat eserlerini basitleştirme eğilimini gözler önüne sererken, aynı zamanda eğlence kültürünün ticarileştirilmiş doğasını sorgular.

3.2. The Commission / Sipariş (2018)

İncelenen ikinci çalışma, Johannes Vermeer'in 1666 yılında başlayıp 1668'de tamamladığı ve günümüzde Viyana'da sergilenen The Art of Painting / Resim Sanatı adlı ünlü eserine referans yapmaktadır. Orijinal tabloda bir ressam, izleyicisine sırtı dönük bir şekilde çalışmakta, karşısında ise bir model yer almaktadır.

Başyapıt niteliğindeki bu eserin yeniden yorumlanmış versiyonunu incelediğimizde, televizyon ekranlarından tanınan The Muppet Show adlı programın başkarakterleri Miss Piggy ve Kermit karşımıza çıkmaktadır. Eserdeki figürler, orijinal kompozisyonu bozmadan yerleştirilmiş, ancak kostümleri ve ifadeleriyle modern kültürün unsurlarıyla yeniden şekillendirilmiştir. Perde, ışık kullanımı ve sahne düzenlemesi, Vermeer'in orijinal eserindeki barok estetiği yansıtmaktadır. Eserin orijinalinde zarif ve naif bir genç kadın figürü yer alırken, Görsel 4'te görülen Pollot'un yorumladığı çalışmada Miss Piggy'nin bu rolü üstlendiğini görmekteyiz. Miss Piggy karakteri, tatlı ve sevimli bir imaja sahip olmakla birlikte, zaman zaman hırçınlaşabilen, ruh hali değişken bir yapıya sahip olmasıyla bilinir. Dolayısıyla, orijinal figürün naifliği ile karşılaştırıldığında Miss Piggy'nin bu özelliğinden uzak olduğu söylenebilir. Ayrıca, eserin orijinalinde bulunmayan bir diğer karakter ise Kermit'tir. Orijinal eserde var olmayan bir aşığı temsil eden Kermit, eserin bu yeni yorumlamasında sol alt köşede sakin ve belki de gizemli bir oturuşla resmedilmiştir. Miss Piggy, orijinal eserdeki figür gibi naif bir poz vermektedir; ancak burada önemli bir fark bulunmaktadır: Bu poz, aşığına yöneliktir. Bu durum, Miss Piggy'nin utangaçlığını değil, aksine cesaretini ortaya koymaktadır.



Görsel 4. *Dave Pollot, "Sipariş", (t.y.), Kanvas üzeri dijital baskı, 50,80 x 40,64 cm, Çevrimiçi (Jaruševičiūtė, 2018)*

Sanatçı, bu ikonik tabloyu mizahi bir bağlama çekerek popüler kültür ikonlarını klasik sanatla birleştirmiştir. Orijinal eserin zarif ve ciddi atmosferi, Miss Piggy'nin abartılı mizacı ve Kermit'in sessiz varlığıyla bir kontrast oluşturmaktadır. Bu, sanat eserlerinin ciddiyetini sorgularken aynı zamanda onları daha geniş bir izleyici kitlesine erişilebilir hâle getirme amacını taşır. Figürlerin yerleştirilişi, sahneye absürt bir hava katarken, izleyiciyi nostaljik duygularla günümüz popüler kültürü arasındaki ilişkiyi düşünmeye iter.

Eser, temellük bağlamında klasik sanat ve popüler kültür öğelerinin birleşimini yansıtır. Pollot, Vermeer'in eserini Miss Piggy ve Kermit gibi popüler figürlerle yeniden yorumlayarak orijinal tablonun anlamını tamamen değiştirmiştir. Bu müdahaleler, orijinal sanat eserini bir anlamda günümüze taşırken, popüler figürler aracılığıyla eserin ticari bir meta hâline gelmesine olanak tanımaktadır.

Bu eserde yine anakronizm, sanatta tarihsel olarak bir araya gelmesi mümkün olmayan kişilerin veya nesnelerin aynı kompozisyonda tasvir edilmesi olarak öne çıkmaktadır (Özgenç ve Güler, 2016: 87). Vermeer'in 17. yüzyıl atmosferi, Miss Piggy ve Kermit gibi modern popüler kültür karakterlerinin eklenmesiyle çağdaş bir yorum kazanmıştır. Bu zaman çarpıtması, klasik sanat eserinin zamansal bağlamını kırmış ve onu mizahi bir bağlama oturtmuştur.

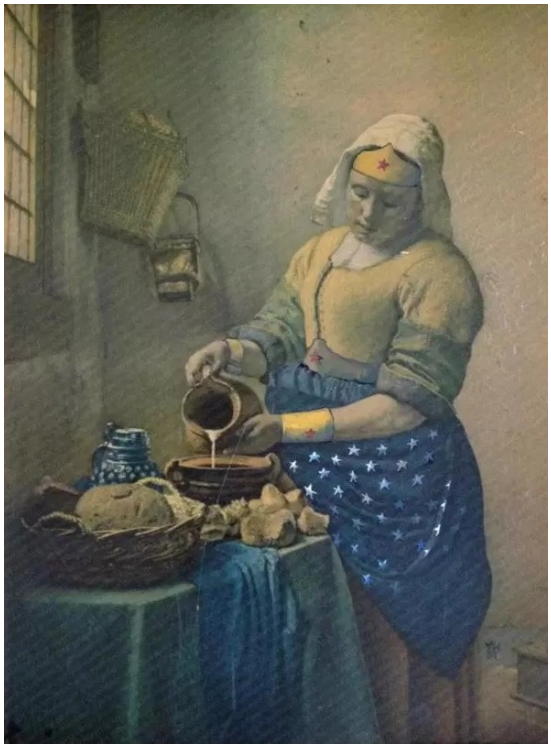
Popüler kültürde ikonların etkisi medya aracılığıyla daha da güçlenmektedir (Tabak ve Kendirci, 2024: 266). Pollot'un, Vermeer'in Resim Sanatı eserine yaptığı bu müdahalede, Amerikan televizyon karakterleri olarak tanınan popüler kültür ikonları Miss Piggy ve Kermit'in kullanımı, sanat eserinin tüketim kültürü bağlamında yeniden ele alınmasını simgeler. Bu figürlerin televizyon dünyasında küresel birer marka hâline gelmesi, eserin anlamını derinleştirmek yerine yüzeyselleştirdiği söylenebilir. Figürlerin sahneye eklenmesi, popüler kültürün nostaljik ve eğlence odaklı doğasını sanatın eleştirel ve entelektüel yapısıyla birleştirir, ancak bu birleşim izleyiciyi bir çelişkiyle baş başa bırakır. Baudrillard'ın simülasyon kavramıyla ilişkilendirildiğinde bu çalışma, gerçek ve imaj arasındaki sınırların bulanıklaştığı bir dünyayı temsil eder (Cengiz, 2010: 9-10). Miss Piggy ve Kermit, sanat eserinde birer "simülakr" olarak kullanılmıştır; bu figürler artık kendi bağlamlarından koparılmış ve yalnızca birer tüketim nesnesine dönüşmüştür. Sanat eserinin içeriği, figürlerin mizahi etkisiyle ikinci planda kalır ve bu da sanatın anlamının, popüler kültür öğelerinin ticari baskısı altında dönüşümünü vurgular.

3.3. Wonderlust (T.y.)

İncelenen son eser, Görsel 6'da yer alan Johannes Vermeer'in ünlü yağlı boya çalışması The Milkmaid / Sütçü Kız'ın yeniden yorumlanmış versiyonudur. 1657 ile 1658 yılları

arasında tamamlandığı bilinen eser, Amsterdam'da sergilenmektedir. Vermeer'in baş eserlerinden biri olan eserde genç bir kadın figürü süt dökme eylemi sırasında resmedilmiştir. Figürün duruşu, sakinliği ve işine odaklanmış hâli, Vermeer'in detaylara verdiği önemi yansıtmaktadır.-

Vermeer'in günlük ve sıradan bir kompozisyon olarak nitelendirilebilecek seçimi, derinlemesine incelendiğinde günlük yaşamın sakinliği ve doğallığıyla izleyiciye sade bir estetik deneyim sunar. Eserin bu özelliği, toplumun yüzeysel değerlerine karşı durarak içsel bir anlam taşıyan figürlere vurgu yapmaktadır. Ancak, Pollot'un bu eserin yeniden yorumladığı ve Görsel 5'te yer alan versiyonunda, orijinaldeki Sütçü Kız figürü, popüler kültürün yaygınlaştırdığı ve sinema perdesinden bilinen parodi karakterlerden biri olan Wonder Woman olarak karşımıza çıkmaktadır. Pollot, bu çalışmasında Wonder Woman'ı süper kahraman kimliğiyle değil, kahramanlık görevinden izinli olduğu bir gün nasıl görünebileceğini hayal ederek resmetmiştir (Pollot, t.y.). Sanatçı, orijinal kompozisyona radikal bir müdahalede bulunmak yerine, figürün başına, kollarına ve mavi önlüğüne küçük eklemeler yaparak bu dönüşümü gerçekleştirmiştir.



Görsel 5. *Dave Pollot, "Wonderlust", (t.y.), Kanvas üzeri dijital baskı, 50,80 x 35,56 cm, Çevrimiçi (Pollot, t.y.)*

İlk bakışta eserin orijinalinden farklı olduğu hemen fark edilse de kompozisyonun temel yapısı bozulmadığından izleyici, eserdeki farkın ne olduğunu anlamak için daha uzun süre esere bakma ihtiyacı duymaktadır. Pollot'un bu stratejisi, izleyiciyi görsel bir keşfe davet ederken, aynı zamanda popüler kültürün ikonik figürlerinin sanat eserlerine entegrasyonunu sorgulatan bir yapı sunar. Ancak eserdeki bu müdahalenin getirdiği en büyük değişim, orijinal figürün zarif ve sakin yapısının yerine, güçlü, asi ve fiziksel olarak üstün bir tanrıça figürünün yerleştirilmiş olmasıdır.

Bu yeni figür, popüler kültürde güçlü kadın karakterlerin temsilcisi olarak görülen Wonder Woman'ın özelliklerini taşımakla birlikte, karakterin bu kullanım şekli orijinal eserin anlamını bozan ve figürün gücünü zayıflatan bir yorum olarak değerlendirilebilir. Çünkü bu çalışmada Wonder Woman, süper kahraman kimliğinden uzaklaşarak, izin gününde ev işi yapan, sakin ve uysal bir görünüme büründürülmüştür. Bu da karakterin temsil ettiği feminist duruşun ve gücün tam tersine, onu geleneksel ve edilgen bir role yerleştirmiştir. Sonuç olarak Pollot'un esere yaptığı bu müdahale, popüler kültürün ikonik figürlerinin gücünü azaltan ve onları daha sıradan bir bağlama sokan bir eleştiri olarak değerlendirilebilir.

Eser temellük bağlamında, klasik bir sanat eserine yapılan yaratıcı bir müdahaleyi temsil etmekte ve geçmiş dönemlere ait bir eseri modern unsurlarla birleştirme pratiği olarak anakronizm kullanmaktadır. Tarihsel bağlamın kasıtlı olarak çarpıtılmasıyla ortaya çıkan mizah ve eleştiri unsurları bu eserde de açıkça görülmektedir.

Bu eser, alanyazında da bahsedildiği gibi özellikle Baudrillard'ın tüketim toplumuna yönelik eleştirileriyle uyumlu bir biçimde, popüler figürlerin metalaşmasını ve bağlamsal anlam kaybını yansıtır. Wonder Woman gibi güçlü bir figürün, tüketim kültüründe yalnızca bir moda unsuru veya dekoratif bir öğe olarak yeniden üretilmesi, popüler kültürün ikonik temsillerini yüzeyselleştirerek ticari metaya dönüştürdüğünü göstermektedir. Bu durum, figürün orijinal bağlamındaki anlamını kaybederek popüler kültür içinde yeniden tanımlanmasına neden olur. Eser, aynı zamanda Benjamin'in (2001) sanat eserinin otantik değerinin kaybına ilişkin eleştirilerini destekler niteliktedir. Figürün güçlü ve özgün anlamının, popüler kültürün ticari dinamikleri içerisinde bir marka kimliğine dönüşmesi, sanatın estetik derinliğini zayıflatırken tüketim kültürünün görselliğe dayalı yüzeyselliğini pekiştirir. Bu bağlamda, eserin yeniden yorumu, popüler kültürün sanat eserleri üzerindeki dönüştürücü etkisini ve tüketim toplumunun estetik algılar üzerindeki belirleyici rolünü açıkça ortaya koyar.

3. SONUÇ

Kültür, toplum içinde üretilen ve gelecek kuşaklara aktarılan gelenek, görenek, düşünce ve sanat değerlerinin toplamıdır. Ancak bu unsurlar, toplumsal ve teknolojik değişimlerin etkisiyle sürekli bir dönüşüm içindedir. Bu dönüşüm bağlamında, günümüz toplumunun temel dinamikleri arasından popüler kültür ve tüketim olgusu ön plana çıkmaktadır. Popüler kültür ve tüketim kültürünün sanat üzerindeki etkileri, sanat eserlerinin anlamını ve işlevini dönüştüren güçlü birer dinamik olarak ortaya çıkmaktadır. Bu çalışma, klasik sanat yapıtlarının popüler kültür öğeleriyle yeniden yorumlanmasının, eserlerin özgünlük ve estetik değerleri üzerine çeşitli tartışmalar doğurabileceğini göstermektedir. Dave Pollot'un çalışmaları, sanatın popüler kültür etkisiyle bir meta hâline gelme sürecine dair önemli bir örnek teşkil etmektedir. Özellikle dijital müdahalelerle gerçekleştirilen bu yeniden üretim süreci, sanat eserlerini geniş kitlelere ulaştırarak onları daha erişilebilir kılmakla birlikte, aynı zamanda yüzeyselleşme ve ticari bir ürün hâline gelme riskini de artırmaktadır.

Sanat ve popüler kültür arasındaki bu kesişim, estetik değerlerin yanı sıra, sanatın toplumsal eleştiri gücünü de etkilemektedir. Popüler kültür unsurlarının sanat eserlerine entegrasyonu, bir yandan sanatın geniş kitleler tarafından daha kolay algılanmasına olanak tanırken, diğer yandan sanat eserinin tarihsel bağlamından kopmasına ve ticarileşmesine yol açmaktadır. Bu bağlamda, sanatın sadece eğlence ya da ticari bir ürün olarak değil, aynı zamanda eleştirel düşünceyi teşvik eden bir araç olarak değerlendirilmesi gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Çalışma bulguları, popüler kültür etkisi altında yeniden yorumlanan sanat eserlerinin izleyicilerde nostaljik bir bağ kurma potansiyeline sahip olduğunu, ancak bu sürecin aynı zamanda eserin sanatsal derinliğini zayıflatarak *kitsch* olarak nitelendirilebilecek yüzeysel bir anlam taşımasına neden olabileceğini göstermektedir. Bu durum, popüler kültürün sanat eserlerine erişimi artırırken, aynı zamanda eserlerin içeriksel anlamını yüzeyselleştirebileceği bir paradoks yaratmaktadır. Geçmiş ve günümüz arasında kurulan bu bağ, izleyicilere tanıdık bir estetik sunarken, eleştirel derinliğin yerini daha kolay algılanabilir ve tüketilebilir imgelerin almasına yol açabilmektedir. Pollot'un eserlerinde görülen anakronizm ve temellük yaklaşımları, geçmişin anlamlarının günümüz bağlamına taşınmasını sağlamakta, ancak bu süreç aynı zamanda izleyiciyi karmaşık bir eleştirel sorgulama yerine kolay tüketilebilir bir deneyime yönlendirmektedir.

Sonuç olarak, popüler kültürün etkisiyle dönüşen sanat anlayışında, sanat eserlerinin estetik ve eleştirel derinliklerini koruyacak bir yaklaşım benimsenmesi gereklidir. Sanatçılar, eserlerinde popüler kültür unsurlarını ele alırken, bu unsurları yalnızca yüzeysel

bir biçimde değil, toplumsal ve kültürel bağlamlarıyla birlikte eleştirel bir perspektifle değerlendirmelidir. Ayrıca, sanatın dijitalleşen dünyada daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlarken, estetik değerlerin ve sanatsal özgünlüğün korunmasına yönelik çabaların benimsenmesi gereklidir.

KAYNAKLAR

Adorno, T. W. ve Horkheimer M. (2014). Aydınlanmanın diyalektiği. N. Ülner ve E. Öztarhan Karadoğan (Çev.). Kabalcı Yayıncılık.

Akkuş Gündüz, Y. (2021). Postmodern sanatta bir üretim biçimi olarak "kendine mal etme": Yasumasa Morimura örneği. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 10(86), 1435-1445. doi: 10.7816/idil-10-86-02

Andrews, J. (2017). İşte Rembrandt. C. Ömürsuyu Seyis (Çev.), Hep Kitap Yayınevi.

Artitled Contemporary (2018). Robert Silvers, Biography. 03 Ocak 2025 tarihinde https://www.artitledcontemporary.com/artists/robert-silvers/ adresinden erişilmiştir.

Banks, B. (2024, 4 Ocak). Blending past and present Dave Pollot's artistic alchemy. https://tr.sprayedpaint.com/blogs/articles/blending-past-and-present-dave-pollots-artistic-alchemy

Barrett, T. (2014). Sanatı eleştirmek günceli anlamak. G. Metin (Çev.). Hayalperest Yayınevi.

Batı, U. (2010). Reklamcılıkta retorik bir unsur olarak kadın bedeni temsilleri, Kültür ve İletişim Dergisi, 13(1), 103-133.

Baudrillard, J. (2017). Simülakrlar ve simülasyon. O. Adanır (Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Bayrak, B. (2013). Çağdaş sanatın ticarileşmesine küreselleşmenin etkileri, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 6(1), 123-137.

Benjamin, W. (2001). Pasajlar. A. Cemal (Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

Berger, J. (2017). Görme biçimleri., Y. Salman (Çev.). Metis Yayınları.

Bourdieu, P. (2018). Sanatın kuralları: edebi alanın oluşumu ve yapısı. Alfa Yayınları.

Brassett, J. (2009). British irony, global justice: a pragmatic reading of Chris Brown, Banksy and Ricky Gervais. Review of International Studies. 35(1), 219-245. doi:10.1017/S0260210509008390

Can, G. (2017). Görsel sanatlarda avangard ve kiç olgusu, The Journal of Academic Social Science Studies International Journal of Social Science, 63, 243-254.

Cengiz, E. (2010). Popüler kültür ve sanat. folklor/edebiyat, 16(64), 7-14.

Çakır, E. M. (2018). Dünden bugüne sanatın, metanın estetikleşmesindeki rolü. İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (İNİF E-Dergi), 3(2), 89-106.

Çakıroğlu, E. (2021). Postmodernizm sürecinde kendine mal etme: Lluıs barba'nın yapıtlarının göstergelerarasılık bağlamında incelenmesi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 11(2), 490-504.

Çalışkan, S. (2019). Jake ve Dinos Chapman'ın eserlerinde yeniden üretim ve Francisco Goya ilişkisi. Art-e Sanat Dergisi, 12(23), 142-156.

Dave Pollot (t.y.). thegallerist.art. 12 Mart 2023 tarihinde https://thegallerist.art/dave-pollot/ adresinden erişilmiştir.

Dede, E. (2015). 1960 Sonrası tüketim kültürünün sanata yansımaları, Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 3(4), 17-45.

Demir, R. ve Koç, A. (2024). Teknik ve tema olarak yeniden üretilebilir; video artta temellük. İnsanat Sanat Tasarım ve Mimarlık Araştırmaları Dergisi, 4(1), 345-369.

Featherstone, M. (2007). Consumer culture and postmodernism. Sage.

Fiske, J. (2010). Understanding popular culture. Routledge.

Jaruševičiūtė, G. (2018, 2 Mart). This Guy Continues To Paint Pop-Culture Characters Into Old Thrift-Store Paintings (New Pics). Boredpanda. 5 Nisan 2023 tarihinde https://www.boredpanda.com/pop-culture-characters-parody-thrift-store-paintings-dave-pollot/ adresinden erişilmiştir.

Kahraman, M. E. (2015). Popüler kültürün sanat ve tasarım ürünlerini kitschleştirmesi, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 5(4), 66-74.

Kang, D. ve Seo, S. (2014). An artistic photographic collage on a mobile device. Multimedia Tools and Applications, 75(22), 14959–14970. doi:10.1007/s11042-014-2316-4

Koca, B., ve Selvi, Y. (2017). Modernizm ve postmodernizm sürecinde bir alıntılama biçimi olarak temellük. Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, 18, 31-50.

Koç, A. ve Geçen, F. (2021). Sanatta çoklu bakış ve tersten perspektif yöntemi ile çoğulculuk teması üzerine bir değerlendirme. Sanat ve Tasarım Dergisi, 11(3), 114-131.

Mamur, N. (2012). Kitsch (Kiç) olgusunun sanat eğitiminde estetik beğeniler açısından sorgulanması. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 8(3), 70-79.

McHugh, G. (2020). Digital art, NFTs, and the future of creativity, Art and Technology Journal, 12(3), 45-58.

Nordika (t.y.). Vermeer The Milkmaid Afiş Poster. Nordika Fotoğraflar. nordikagallery.com. 9 Nisan 2023 tarihinde https://www.nordikagallery.com/products/vermeer-the-milkmaid-afis-poster adresinden erişilmiştir.

Ocula (t.y.). Morimura Yasumasa self-portraits through art history (Van Eyck in a red turban). ShugoArts. 6 Ocak 2025 tarihinde https://ocula.com/art-galleries/shugo-arts/artworks/yasumasa-morimura/self-portraits-through-art-history-van-eyck-i/ adresinden erişilmiştir.

Oğuz, E. (2017). Temellükten postprodüksiyona: Yasumasa Morimura örneği. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 6(39), 3455 – 3474. doi: 10.7816/idil-06-39-25

Örgen, B. (2023, Eylül 6-9). Anakronizm'in günümüzde okutulan tarih ders kitaplarındaki izleri [Tam Metin]. ISHE 9. Uluslararası Tarih Eğitimi Sempozyumu, Sakarya, Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, s. 178-192. https://historyeducation.org/wpcontent/uploads/2024/01/ISHE_23_Tam_Metin.pdf#page=169

Öz Çelikbaş, E. (2019). Dışavurumcu sanat terapisi, Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi, 2(1), 2-37.

Özgenç, N. ve Güler, M. (2024). Rönesans dönemi dini konulu resimlerde anakronizm. The Journal Of Social Sciences, 9(9), 86-96.

Photomosaics (2018). Girl with the Pearl Earring, Fine Art Prints, Gallery Information. 3 Ocak 2025 tarihinde https://www.photomosaic.com/fine-art-prints/ adresinden erişilmiştir.

Plastik Magazine (2020). Dave Pollot - Neo Renaissance. 4 Ocak 2025 tarihinde https://www.plastikmagazine.com/interview/dave-pollot adresinden erişilmiştir.

Pollot, D. (t.y.) Wonderlust. Pinterest. 15 Nisan 2023 tarihinde https://tr.pinterest.com/pin/387239267939646288/ adresinden erişilmiştir.

Pollot, D. (t.y.) The First Anatomy Lesson. Dave Pollot. 28 Mart 2023 tarihinde https://www.davepollot.com/product-page/the-first-anatomy-lesson-print-by-dave-pollot adresinden erişilmiştir.

Pollot, D. (t.y.). From the Artist. Dave Pollot. 5 Mart 2023 tarihinde https://www.davepollot.com/about/ adersinden erişilmiştir.

Pollot, D. (t.y.). The Commission. Dave Pollot. 6 Nisan 2023 tarihinde https://www.davepollot.com/product/the_commission/ adresinden erişilmiştir.

Pollot, D. (t.y.). The First Anatomy Lesson. Dave Pollot. 28 Mart 2023 tarihinde https://www.davepollot.com/product/the-first-anatomy-lesson/ adresinden erişilmiştir.

Pollot, D. (t.y.). Wonderlust. Dave Pollot. 11 Nisan 2023 tarihinde https://www.davepollot.com/product/wonderlust adresinden erişilmiştir.

Resim Biterken (2014, 8 Ağustos). Johannes Vermeer'in "The Art of Painting" eseri. resimbiterken.wordpress.com. 3 Nisan 2023 tarihinde https://resimbiterken.wordpress.com/2014/08/08/johannes-vermeerin-the-art-of-painting-eseri/ adresinden erişilmiştir.

Sarı, E. (2018). Sanat olgusunun tarihsel süreçte değişen tanımı, işlevi ve değeri üzerine, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2, 132-148.

Storey, J. (2018). Cultural theory and popular culture: an introduction. Routledge.

Şahin Çeken, K. (2022). Popüler kültür nesnesi haline gelen "inci küpeli kız" ve temellük sanatı. Atlas Journal, 8(47), 2650-2663.

Şahin, H. (2016). Sanatta kitsch olgusu üzerine, Akdeniz Sanat Dergisi, 9(17), 1-27.

Şan, M. K. ve Hira, İ. (2007). Frankfurt Okulu ve kültür endüstrisi eleştirisi. Sosyoloji Yazıları I, 324-340.

Tabak, C. ve Kendirci, G. (2024, Aralık 1-3). Popüler kültürde müzik ikonları ve toplumsal algı [Tam Metin]. ASERC 1st International Conference on Humanity and Social Sciences, İstanbul, s. 264-273. https://www.researchgate.net/profile/Cihan-Tabak/publication/387508635_Populer_Kulturde_Muzik_Ikonlari_ve_Toplumsal_Algi_Music_Icons_and_Social_Perception_in_Popular_Culture/links/67719d69117f340ec3e2dd82/Popueler-Kueltuerde-Muezik-Ikonlari-ve-Toplumsal-Algi-Music-Icons-and-Social-Perception-in-Popular-Culture.pdf

The Gallerist (2018). Dave Pollot. 4 Ocak 2025 tarihinde https://thegallerist.art/dave-pollot/ adresinden erişillmiştir.

The Henry Ford (2021). Best of Lillian Schwartz. Dijital Koleksiyon. 3 Ocak 2025 tarihinde https://www.thehenryford.org/collections-and-research/digital-collections/expert-sets/107220/?utm_source=chatgpt.com adresinden erişilmiştir.

The Henry Ford Collection (2021). "Mona-Leo" by Lillian F. Schwartz, 1988. Dijital Koleksiyon. 03 Ocak 2025 tarihinde https://www.thehenryford.org/collections-and-research/digital-collections/artifact/522330/ adresinden erişilmiştir.

Türkay, M. Ç. (2016). Eril beden ve postmodern fotoğrafta yeri (Yayın No. 451888) [Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Ünalan, D. (2022). Bir popüler kültür ikonu olarak Frida Kahlo'nun metalaşması üzerine bir değerlendirme. Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, 1(1), 27-45.

Yağar, F. ve Dökme, S. (2018). Niteliksel araştırmaların planlanması: Araştırma soruları, örneklem seçimi, geçerlik ve güvenirlik. Gazi Sağlık Bilimleri Dergisi, 3(3), 1-9.

Yardımcı, İ. (2001). Sanatta kitsch kavramı, Anadolu Sanat Dergisi, 11, 233-239.

Yılmaz, A. (2018). Sanat eserlerinin 'kitsch'leşmesi: reklam görsellerinde kullanılan sanat eserlerinin tüketim kültürü bağlamında göstergebilimsel analizi. H. Arapgirlioğlu, Ş. Bulut ve S. Sönmez (Ed.) Güzel Sanatlar Alanında Araştırma ve Değerlendirmeler içinde (ss. 5-20). Gece Akademi.

Yılmaz, M. (2006). Modernizmden postmodernizme sanat. Ütopya Yayınevi.

Zygmont, B. (t.y.) Rembrandt, The Anatomy Lesson of Dr. Tulp. Khan Academy. 16 Mart 2023 tarihinde https://www.khanacademy.org/humanities/monarchy-enlightenment/baroque-art1/holland/a/rembrandt-the-anatomy-lesson-of-dr-tulp adresinden erişilmiştir.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 240-257
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 11.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 04.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717326

RESİM VE SERAMİKTE FOLKLORİK UNSURLAR ÜZERİNE BİR İNCELEME

• Doç. Evrim ÖZESKİCİ[*] • Doç. Şirin KOÇAK[**]

ÖZET

Neşet Günal ve Sadi Diren'in eserleri incelendiğinde Türk toplum yapısını ve Anadolu coğrafyasının kültürel mirasını ortaya koyan bir durumla karşılaşılmaktadır. Her iki sanatçının farklı disiplinlerde eserleri olmalarına karşın sanatlarındaki kavramsal yönelimin ortak olduğu anlaşılmaktadır. Araştırmanın önemi, farklı disiplinlerden sanatçıların benzer kavramsal çerçevede yorumlar içermesidir. Araştırmanın amacı; Neşet Günal'ın ve Sadi Diren'in eserlerinin analiz edilip, eserlerindeki kavramsal yapının neler olduğunu değerlendirerek sanatçıları folklorik unsurlara yönlendiren ifade arayışlarını irdelemektir. Araştırmanın kapsamı ve konusu, Neşet Günal'ın ve Sadi Diren'in eserlerindeki folklorik unsurlar ile sınırlandırılmıştır. Neşet Günal ve Sadi Diren folklorik unsurları eserlerine taşırken; Neşet Günal toplumsal gerçekçiliği resimleriyle ifade ederken; Sadi Diren ise Hitit ve Frig uygarlıklarının tarihsel kimliğini günümüze taşıyarak çağdaş bir yorum getirmektedir. Araştırmanın konuları şu şekilde sıralanabilir: Neşet Günal'ın ve Sadi Diren'in eserlerindeki ortak noktalar nelerdir? Neşet Günal ve Sadi Diren'i folklorik unsurlara iten sebepler nelerdir? Neşet Günal'ın eserlerinde ortaya çıkan ifade ve anlamlar nelerdir? Sadi Diren'in eserlerinde öne çıkan insan ve doğa soyutlamalarının folklorik unsurlarla nasıl bir ilişkisi vardır? Böylece sanatçıların eserlerinde öne çıkan yaklaşım biçimlerinin neler olduğuna ilişkin bilgilerin ortaya çıkacağı umulmaktadır. Sonuç olarak farklı disiplinlerden seçilen iki sanatçı örneği üzerinden çağdaş Türk sanatçılarının eserlerindeki kültürel dokunun önemi anlaşılacaktır.

Anahtar Kelimeler: *Neşet Günal, Sadi Diren, Folklorik sanat, Resim sanatı, Seramik sanatı.*

[*] Uşak Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, ozeskicievrim@gmail.com, ORCID NO: 0000-0003-1491-3487

[**] Uşak Üniversitesi, 1 Eylül Kampüsü, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, 64200, Uşak. sirin.kocak@usak.edu.tr, ORCID NO: 0000-0001-6367-8060

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 240-257
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 11.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 04.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717326

A STUDY ON FOLKLORIC ELEMENTS IN PAINTING AND CERAMIC ABSTRACT

• Assoc Prof. Evrim ÖZESKİCİ* • Assoc Prof. Şirin KOÇAK**

ABSTRACT

An analysis of the works of Neşet Günal and Sadi Diren reveals a shared conceptual orientation that reflects the Turkish social structure and the cultural heritage of Anatolian geography , despite the artists working in different disciplines. The importance of the research is that artists from different disciplines contain interpretations within a similar conceptual framework. The aim of the research is to analyze the works of Neşet Günal and Sadi Diren, to evaluate the conceptual structure in their works and to examine the search for expression that leads the artists to folkloric elements. The scope and subject of the research is limited to the folkloric elements in the works of Neşet Günal and Sadi Diren. Both Neşet Günal and Sadi Diren incorporate folkloric elements into their work; however, Günal conveys social realism through his paintings, while Diren offers a contemporary interpretation of the historical identities of the Hittite and Phrygian civilizations. The research addresses the following key questions: What are the common points in the works of Neşet Günal and Sadi Diren? What are the reasons that push Neşet Günal and Sadi Diren to folkloric elements? What are the expressions and meanings that emerge in Neşet Günal's works? How do the abstractions of human and nature, which are prominent in Sadi Diren's works, relate to folkloric elements? In this way, it is hoped that information about the prominent approaches in the works of the artists will emerge. As a result, the importance of the cultural texture in the works of contemporary Turkish artists will be understood through the examples of two artists selected from different disciplines.

Keywords: *eşet Günal, Sadi Diren, Folkloric art, Painting art, Ceramic art.*

* Uşak University, Faculty of Fine Arts, Department of Basic Education, ozeskicievrim@gmail.com, ORCID NO: 0000-0003-1491-3487

** Uşak University, 1 Eylül Campus, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics, 64200, Uşak., 64200, Uşak. sirin.kocak@usak83.edu.tr, ORCID NO: 0000-0001-6367-8060

1. GİRİŞ

Neşet Günal ve Sadi Diren farklı disiplinlerde folklorik öğeleri eserlerine taşıyan önemli Türk sanatçılardandır. Neşet Günal resim sanatında Sadi Diren ise seramik sanatında Türk kültürünün tarihi kimliğini eserlerine taşımıştır. Anadolu insanının zorlu yaşam koşulları, toplumsal kimlik, örf ve âdetler Günal'ın eserlerinin ana temasını oluşturmaktadır. "Neşet Günal Türk resim sanatında figür anlayışı ile dikkat çekmiş özellikle Anadolu'nun kırsal hayatını resmeden sanatçı çocukluğunun geçtiği toprakların insanlarını, güçlü desenleri ile tuvale aktarmıştır" (Ataman ve Yabalak, 2021: 138). Sadi Diren ise Anadolu coğrafyasının köklü kültürünü figüratif seramikleri ile ortaya koyar. Sadi Diren'in yapıtlarına bakıldığında Hitit uygarlığına ait kültürel izlerle karşılaşılmaktadır. Hitit güneş kursunun form yapısı, Diren'in yapıtlarında en dikkat çeken formlardan birisidir. Bu bakımdan Hitit kültürüne ait konuların çizgisel ve biçimsel olarak sanatçının yapıtlarında bir dönüşüme uğradığı söylenebilir (Köpüklü, 2018: 2535). Sanatçının seçtiği tema ve konuya olan yaklaşımı, folklorik sanat üretimi açısından Sadi Diren'in Türk seramik sanatında önemli bir sanatçı olduğunu gösterir niteliktedir. Araştırma içerisinde Diren'in eserlerinde insan ve doğa soyutlamalarının folklorik unsurlarla ilişkisi öne çıkarılmıştır. Sanatçı eserlerinde Anadolu toplumunun geçmiş ve bugüne dair izlerini soyutlayarak yorumlamıştır. Ayrıca hem sanatsal ve hem de endüstriyel tekniği birlikte ele alarak ifade etmiştir. Her iki sanatçının ortak noktası, Anadolu kültürünün toplumsal yapısını figüratif bir biçimde yorumlamalarıdır. Bu bakımdan eserlerinde kültürel kimlik, semboller ve sosyal içerikli mesajlar öne çıkmaktadır.

Araştırma kapsamında Neşet Günal'ın ve Sadi Diren'in eser analizleri yapılarak eserleri arasındaki ortak ve farklı noktalara değinilmiştir. Folklorik açıdan, sanatçıların eserlerindeki ifadeler ve kavramlar irdelenmiştir. Günal'ın ve Diren'in figüratif sanata yönelmelerindeki en temel amaç; Anadolu insanlarının yaşam biçimlerini ve ifadelerini aktarmaktır. Her iki sanatçı figüratif içerikli eserler ortaya koysalar da eserlerindeki figüratif formları bilinçli olarak deforme ettikleri gözlemlenmiştir. Neşet Günal'ın resimlerindeki karakterlerin el ve ayakları vücudun genel yapısına göre büyük ve abartılıdır. Günal bilinçli olarak el ve ayakları olduğundan büyük resmederek yöre insanlarının yaşamlarındaki zorlukları öne çıkarmak istemiştir. Diren ise seramiklerinde figüratif soyutlamaya yer vererek daha çok sembolik bir anlatım benimsemiştir. Bu bağlamda seçilen iki sanatçıyı birbirinden ayıran yaklaşımlar, Günal'ın resimlerinde toplumsal gerçekliği gerçekçi bir şekilde ifade ediyor oluşu; Diren'in ise figüratif anlatımı benimsemiş olmasına rağmen soyutlamaya yer veriyor oluşudur.

Araştırma kapsamında, seçilen iki sanatçının eserleri arasında karşılaştırmalar yapılarak (Günal'ın resimlerindeki halktan gündelik sahneler ile Diren'in Anadolu uygarlıklarına

ait figüratif yorumları) iki farklı dönemde var olmuş toplum yapısına ait benzerlikler ve farklılıkların da aynı anda gözlemlenebilmesi hedeflenmiştir. Bu doğrultuda, Anadolu topraklarında farklı zaman dilimlerinde yaşamış olan insanların çağdaş sanatçılar tarafından nasıl gözlemlendiği ve yorumlandığı aktarılmaya çalışılacaktır.

2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Araştırmada konunun içeriğine uygun olarak literatür taraması yapılmıştır. Konuyla ilişkili olarak yerli ve yabancı dergilere, kitaplara, makalelere başvurulmuştur. Neşet Günal'ın ve Sadi Diren'in eserlerinde öne çıkan folklorik unsurların nasıl ele alındığına ilişkin kaynak taraması yapılmıştır. Ayrıca araştırma içerisinde her iki sanatçının ortak konusu olan Türk toplum yapısını ve Anadolu coğrafyasının kültürel mirasını eserlerinde nasıl yorumladığını öğrenmek için eser karşılaştırmasına gidilmiştir. Bu nedenlerle öncelikli olarak *Çağdaş Resim ve Seramik Sanatında Folklorik Unsurlar* isimli başlıkta resim ve seramik alanlarında folklorik unsurları ele alan sanatçıların kimler oldukları tespit edilmiştir. Daha sonra aynı başlık altında araştırmanın evren ve örneklemi oluşturulmuş olup araştırmanın kapsamı Neşet Günal'ın ve Sadi Diren'in eserleri ile sınırlandırılmıştır.

Resim Örneklerinin Analizleri başlığı altında Neşet Günal'ın; *Sorun-Sorum VI ve Çocuklar* isimli eserlerinin analizlerine yer verilmiştir. Çünkü sanatçının her iki eserinde de Anadolu kültürüne ait folklorik unsurların ayrıntılı yapısı dikkati çekmektedir. Sanatçının resimlerindeki figürlerden; çalışan ve emek veren insanlar oldukları (figürlerin el, ayak ve yüzlerinden) anlaşılmıştır. Bu nedenle araştırmanın kapsamı içerisinde; Günal'ın eserlerindeki folklorik özelliklerin neler olduğunu fark edebilmek önemlidir.

Seramik Örneklerinin Analizleri başlığı altında ise Sadi Diren'in sanatı ve eserleri hakkında bilgiler verilip eser analizleri yapılmıştır. Araştırma içerisinde Diren'in *İsimsiz (1975), İsimsiz (1977) ve İsimsiz (1989)* isimli eserlerine yer verilmiştir. Sanatçı her üç eserini de Anadolu kültürüne ait sembolik öğeleri seramik heykellere dönüştürerek yorumlamıştır. Bu yüzden sanatçının eserlerinin analiz edilmesiyle birlikte, okuyucuya Anadolu kültürüne ait folklorik özellikler hakkında bilgiler verilebileceği düşünülmüştür.

Eser Analizleri Üzerine Değerlendirme başlığında ise her iki sanatçının eserlerindeki ortak noktalar tespit edilmiştir. Sonuç olarak Neşet Günal ve Sadi Diren eserlerinde Anadolu kültürüne ait folklorik öğelerin, gelenek ve göreneklerin önemli olduğu sonucuna varılmıştır. Resim sanatından Neşet Günal'ın, seramik sanatından da Sadi Diren'in eser analizlerine yer verilmesinin nedeni; her iki sanatçının da eserlerinde folklorik unsurlara yer vermesinden ve kültürel mirası öne çıkarmalarından kaynaklanmaktadır. Bunun

yanında resim ve seramik disiplinlerindeki ortak noktaların tespit edilmesiyle birlikte, okuyucuya önemli kazanımlar sağlanacağı umulmaktadır.

3. ÇAĞDAŞ RESİM VE SERAMİK SANATINDA FOLKLORİK UNSURLAR

Resim ve seramik sanatında folklorik unsurları eserlerinde ele alan birçok sanatçı bulunmaktadır. Resim sanatında Neşet Günal ve diğerleri eserlerinde Türk toplum yapısının gelenek ve göreneklerini aktarmıştır. 1950'li yıllar Türk resim sanatında toplumsal gerçeklerin ele alındığı bir dönem olmuştur. Bu yüzden 1950'li yıllar, Türk sanatının çağdaş anlamda gelişim ve değişimin yaşandığı bir dönemin başlangıcı olmuştur. Sadece resim sanatında değil diğer disiplinlerde de folklorik öğelerin bu tarihten itibaren daha belirgin bir şekilde karşımıza çıktığı gözlemlenmiştir. Eserlerde ele alınan Anadolu toplumuna ait yaşam biçimleri, gelenekseli ifade eden motiflerin kullanılışı, Türk toplumunun kültürel yapısını öne çıkarmaktadır.

> Modern Türk resmi içerisinde, kültürel mirasa ait nesnelerin kompozisyonlar içerisinde kullanıldığı görülmektedir. Bu unsurlar gerek pentüre dayalı resim anlayışının kullanıldığı ilk dönemlerde gerekse 1950'li yılların sonlarında, birçok yerli sanatçı tarafından kullanılmıştır. Bu yapılırken de Anadolu kültürünün şekillenmesini belirleyen Anadolu uygarlıklarının tümüne ait imgeler çalışmalar içerisinde kendine yer bulmuştur (Göğebakan, 2010: 91).

Bu sebeple Anadolu toplumunun kültürel yapısının farklı tekniklerle ele alındığı söylenebilir. Örneğin D Grubu ressamlarının eserlerindeki kompozisyonları kübist ve konstrüktivist bir yapıdayken; Nuri İyem ve Neşet Günal gibi sanatçıların eserlerinde desenlerin ifade ediliş biçimleri daha belirgin ve gerçeğe yakındır.

Seramik sanatında benzer tema ve anlatımlara değinmeden önce seramik malzemenin, uzun yıllar işleve yönelik form ve biçim arayışı içinde olması sebebiyle çağdaş yaklaşımlara, resim sanatına kıyasla daha geç dönemde ulaşabildiğinden bahsetmek gerekir. Seramik sanatının çağdaş anlamdaki gelişimi Türkiye'de 1940'lı yıllardan sonraki süreci kapsamaktadır:

> Türkiye'de seramik sanatında modernleşme Cumhuriyet sonrası olmuştur. Bu dönemin ilk ve en önemli seramik sanatçısı, seramik sanatını Türkiye'ye çağdaş anlamda tanıtan kuşkusuz Füreyya Koral'dır. Füreyya Koral'ın yaptığı rölyefli yüzey değerlendirmeleri seramik sanatında resimsel anlatımın ilk örnekleri olarak değerlendirilebilir (Sevim ve Yıldırım, 201: 67).

Bu tarihten itibaren başlayan süreç, seramik malzemenin zanaat ve sanat alanındaki ayrımının belirlenip sınırlarının görünür olmaya başladığı bir süreçtir. Dönem sanatçılarının eserlerindeki belirgin noktalar; çağdaş yaklaşımların benimsenmesi, kavramsal fikirlerin geliştirilmesi ve eleştirel bir yaklaşım şeklinde öne çıkmaktadır. Örneğin Nasip İyem, Cemil Eren, Müfide Çalık ve Mediha Akarsu gibi diğerleri de kültürel imgeleri kullanmasıyla öne çıkan sanatçılardandır.

Folklorik unsurların, çağdaş resim ve seramik sanatına yansımasının, Cumhuriyet Dönemi'yle birlikte başladığı tespit edilmiştir. Bu süreç her iki disiplin için çağdaşlaşma eğilimlerinin hız kazandığı bir dönemin başlangıcı olmuştur. Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun mozaik panolarının seramik alanındaki ilk folklorik eserler olduğu iddia edilebilir. Sanatçının eserlerindeki kültürel öğeler ve Türk kültürünün toplumsal yapısını ele alması bakımından önem taşıdığı anlaşılmıştır. Ayrıca Neşet Günal'ın ve Sadi Diren'in; Anadolu kültürünün tarihsel kimliğine yönelik içeriklerle ürettikleri eserlerinde çağdaş ifade ve yorumlara başvurmalarının, Türk Sanatının çağdaşlaşma sürecine katkıları bakımından da önem taşıdığı anlaşılmıştır.

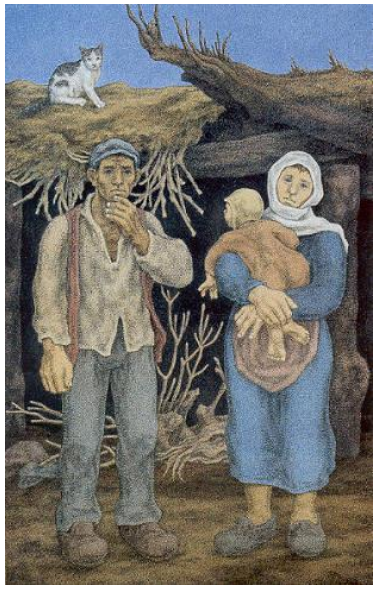
Araştırmanın evren ve örneklemi düşünüldüğünde; resim ve seramik sanatında folklorik unsurları ele alabilecek sanatçı örnekleri sınırlandırılmıştır. Özellikle, folklorik öğelerin istikrarlı şekilde kullanılmasıyla öne çıkan Neşet Günal'ın ve Sadi Diren'in eserleri incelendiğinde araştırma konusuna paralel olarak belirtilmek istenenlerin net bir şekilde ortaya konulabileceği düşünüldüğünden, bu iki sanatçının eserlerinden örneklerle konuya açıklamalar getirileceği anlaşılmıştır. Böylece her iki sanatçının farklı disiplinlerdeki ortak ve ayrılan noktalarına açıklama getirileceği umulmaktadır.

4. RESİM ÖRNEKLERİNİN ANALİZLERİ

Nevşehir'de doğan Neşet Günal hem akademisyen hem de sanatçı olarak Türk resim sanatında önemli bir yere sahiptir. Figüratif Türk resim sanatının önemli bir sanatçısı olan Neşet Günal, eserlerinde Türk toplumunun kültürel yapısını ele alan eserler üretmiştir. Eserlerinde Orta Anadolu'nun doğasını, yaşamına ve insana dair izlerini sorgulamaktadır: "Toplumsal gerçekçiliğin işlediği konular, uluslaşma, Batılılaşma, işçi-işveren ilişkileri, gecekondu olgusu, köylülük, köylü-ağa ilişkileri, toprak sorunları olarak ortaya çıkar" (Karkıner ve Ecevit, 2012: 207). Günal'ın eserlerindeki bu yaklaşım biçimi incelendiğinde folklorik açıdan Türk sanatına yenilik getirdiği ileri sürülebilir. Günal'ın gerçekçi bir ifade ile toplumcu yaklaşımı, 1940'lı yıllarda kurulan Yeniler Grubu'yla birlikte ortaya çıkmıştır. Nuri İyem, Avni Arbaş, Selim Turan ve Nejad Devrim gibi çağdaşlarıyla birlikte sosyal içerikli resimler yapmışlar; böylece uzun yıllar Batı etkisinde kalan Türk sanatını halkla bütünleştirmeye çalışmışlardır. D Grubu sanatçılarından farklı olarak eserlerinde toplumsal sorunları ele almışlardır (Tetikçi, 2014: 145). Dolayısıyla Yeniler Grubu, Cumhuriyet Dönemi ressamlarının akademik üslup yapısına karşı figüratif soyutlamalara yönelmişlerdir. Figürlerin biçimlerini deforme ederek ve anlık izlenimlere yönelerek üslup açısından resim sanatına yeni bir yaklaşım getirmişlerdir. Bu sanatçılar arasında Neşet Günal, Yeniler Grubu kurucu sanatçıları arasında anılmasa da; grubun benimsediği konu ve üsluba oldukça paralel nitelikte eserler verdiği açıktır.

4.1. Sorun-Sorum VI

Günal'ın *Sorun-Sorum VI* isimli eserine bakıldığında Türk toplum yapısının yansımaları açık bir şekilde görülmektedir. Sanatçı, köy imgesinden yola çıkarak emek veren ve çalışan insanların ifadelerini oldukça etkili bir şekilde yansıtmıştır. Merkezde yorgun bir beden dili ve kaygılı gözlerle bakan iki figür; kadının kucağında ise bebeği dikkati çekmektedir. Eserdeki renkler bilinçli olarak soluk ve gri tonlarda ele alınmıştır. Günal, toprak tonlarını eserlerinde yaygın olarak kullanmaktadır.



Görsel 1. *Neşet Günal, "Sorun-Sorum VI", Tuval üzerine yağlıboya, 176x108 cm, 1993 (nesetgunal.org, t.y.).*

Günal'ın resmindeki figürler bir fotografik karede yer almış gibi poz vermektedir. Bu yüzden resminde çoklu figürlere yer vererek; hardal, gri, yeşil, açık mavi, kahve tonlarıyla resminde hüznü ele aldığı söylenebilir ve belirlediği renk tonları ile bu duyguyu izleyicinin de hissedebileceği bir atmosfer yaratmaktadır. Eserlerinde, rengin yanında biçimi de önemsediği görülür. Ele aldığı figürlerin belirli uzuv ve formlarını abartarak ve soyutlayarak ifade etmiştir. Böylece izleyicinin dikkatini eser üzerine toplayarak verilmek istenen duyguyu başarılı bir şekilde aktardığı söylenebilir (Akyürek, 2018b: 457). Yukarıdaki resimdeki (Görsel 1) figürler Anadolu topraklarının insanlarıdır. Resimdeki figürlerin çalışan ve emek veren insanlar olduğu onların; el, ayak ve yüzlerinden anlaşılmaktadır. "Günal'ın resimlerinde hayat bulan erkek, kadın ve çocukların el ve ayakları her zaman vücuda göre daha abartılı büyüklükte çizilmiştir. El ve ayaklardaki bu biçim bozumun ifade ettiği içerik, toprakla bütünleşmiş insanı anlatmaktadır" (Akengin, Ulusoy ve Arık, 2023: 207). İnsan uzuvlarının onun resimlerinde abartılı olarak

yansımasının nedeni; ele alınan konunun toprak ve insan imgesiyle bütünlük sağlanmak istenmesidir. Dolayısıyla Anadolu topraklarında yaşayan ve emek veren köklü kültürü ifade ettiği ileri sürülebilir.

Eserlerinde yoksulluk ve toprak üzerine kurulu bir ifade yer almıştır. İri elli ve çıplak ayaklı insanların yaşam mücadelesi yansıtmasındaki amaç; insan yaşamındaki korkularının üstesinden gelebilmektir. Bu yüzden sanatçının yukarıdaki eseri alegorik bir anlatıma sahiptir. Günal'ın anlatımlarının ardındaki ana fikir; onun öznel yaşamıyla ve deneyimleriyle yakından ilgilidir. Günal Anadolu insanının emekçi, vakur ve çaresiz hallerini tüm çıplaklığıyla tuvallerine aktarmıştır. Bu bakımdan ele alındığında Neşet Günal'ın eserlerinin Anadolu toplumuyla doğrudan ilintili olduğu anlaşılmış; dolayısıyla folklorik açıdan değer taşımıştır.

4.2. Çocuklar

Sanatçı aile içi yaşantıları çoklu figür kompozisyonlarıyla aktarırken; hüzün, korku, yalnızlık ve telaş gibi kavramları vurgulamaktadır. Dolayısıyla Anadolu kültürü ile eşleşen toprak, aile ve çocuk temaları, Günal'ın sanatında önemli bir yer tutmaktadır. Anadolu insanı bu verimli toprağı işlemekte, bu kıymetli topraklara emek vermektedir; dolayısıyla Günal'ın yapıtlarında da toprak ve hayat arasında sıkı bir bağlantı vardır. Resimde çoklu figür kullanmasının nedenlerinden birisi de Anadolu'da aile kavramının önemini vurgulamaktır. Bu yüzden eserlerinde kapı önü, mekân ve eşik gibi aile kavramına ait olgularla sıklıkla karşılaşılmaktadır (Akyürek, 2018a: 86).

Görsel 2. *Neşet Günal, "Çocuklar", Tuval üzerine yağlıboya, 130x97 cm, 1996 (nesetgunal.org, t.y.).*

Sanatçının *Çocuklar* isimli (Görsel 2) köy yaşantısının çocuklar üzerindeki etkisini konu alan önemli bir eseridir. Esere bakıldığında dizlerinin üzerine çömelmiş üç çocuğun zorlu köy yaşantısındaki dramı ifade edilmiştir. Çocukların kıyafetlerindeki detaylar ve yüzlerindeki endişeli bakışları zorlu hayat koşullarının birer göstergesidir. Resimde görüldüğü üzere Günal, çocukların el ve ayaklarını deforme ederek irileştirmiştir. Ayrıca toprak renkleri resmin genel atmosferine hâkim olmuş ve bu renkler izleyiciye yönelik sosyal içerikli bir mesaj yüklenmiştir. Anadolu insanın yaşamını sorgulayarak resimlerindeki figürleri deforme ettiği görülmektedir. Resmin arka planında bir boşluk yaratılarak köy yaşantısının hareketli görüntüsü izleyiciye aktarılmıştır. Eserlerindeki figürlerin kıyafetlerinde soluk renkler ve yırtıklıklar dikkati çekmektedir. Bu durum seçilen insanların seçkin tabakadan olmadığını göstermektedir. Aynı zamanda figürlerin duruşlarında yoksulluğun ve fakirliğin izleri yansıtılmıştır (Küçükşen Öner ve Genç, 2019: 382). Günal'ın eser analizinden anlaşılacağı üzere seçtiği konularla izleyiciye mesaj verdiği açıktır. Günal, Anadolu insanının emekçi, vakur, çaresiz, direnen hallerini tüm doğallığıyla tuvallerine yansıtmıştır. Sanatçının *Çocuklar* isimli eserinde yokluğun ve yoksulluğun tüm insanlık için ne demek olduğunu gözler önüne sermiştir. Bu yüzden sanatçının eserleri evrenseldir. Sanatçı, çaresizlik içinde var olmaya çalışan insanların durumunu izleyiciyle buluşturarak onlara yönelik bir farkındalık yaratmak istemiştir.

5. SERAMİK ÖRNEKLERİNİN ANALİZLERİ

Türk Seramik sanatının önemli sanatçılarından birisi Sadi Diren'dir.

> 1927 yılında İstanbul'da doğan Sadi Diren, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi (Mimar Sinan Üniversitesi) Seramik Bölümünden 1953 yılında mezun olmuştur. Eczacıbaşı Seramik Fabrikaları'nın süs ve mutfak eşyaları bölümünde yöneticilik ve sanatçılık yapan Diren, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisinde de öğretim görevlisi olarak uzun yıllar çalışmıştır (Ülker ve Poyraz, 2024: 2344).

Diren'in yaşamında eğitimci kimliğinin yanında sanatçılığının ve zanaatkarlığının da önemli bir yer tuttuğu görülmektedir. Anadolu uygarlığına ait motifleri, idolleri ve mitleri eserlerine aktarırken bir taklit olarak değil; yeni bir yorum ve imge olarak ele almıştır.

Bu yüzden Sadi Diren ile Neşet Günal'ın ortak noktası, eserlerinde Anadolu kültürünü ele almalarıdır. Her iki sanatçı farklı disiplinlerden olsalar da konuya yaklaşım biçimleri benzerlik göstermektedir. Anadolu ve Hitit kültürünü ele alması bakımından Diren'in eserleri folklorik kapsamda değerlendirilebilir. Eserlerindeki dinamizmin sebebi, birbirinden farklı parçaların bir araya gelmesiyle bir bütün oluşturmasıdır. İlk çalışmalarında Anadolu kültürüne ait figürleri kendi sanatsal üslubuna göre sentezlediği ileri sürülebilir. Dolayısıyla eserlerindeki figür yorumları yapıbozuma uğratılmış ve soyutlanmıştır.

Bu bakımdan Diren'in eserleri eski Anadolu uygarlığı ile modern sanatın birer sentezi şeklinde değerlendirilebilir.

5.1. İsimsiz (1975)

Sadi Diren'in insan ve doğanın bir soyutlamasına dönüşen heykellerinin ana teması Hitit ve Frig uygarlıklarıdır. Eserlerinde en dikkat çeken unsur Anadolu kültürüdür. Hemen hemen bütün seramik formlarında bu kültürün izleri yansıtılmıştır (Onur Erman, 2010: 82).

Görsel 3. *Sadi Diren, "İsimsiz", Seramik, Sadi Diren Retrospektif (1957-2008) Sergi Kataloğu, 34x35x34 cm, 1975 (Diren, 2003: 153).*

Bu bakımdan Diren'in yukarıdaki eserlerinde (Görsel 3) Anadolu kültürüne ait sembolik öğeleri seramik heykellere dönüştürdüğü iddia edilebilir. Çalışmada dikkati çeken unsur; estetik ve biçimsel arayışın yanında figürler üzerinde soyutlamalara da yer verilmesidir. Figürlerin baş kısmındaki biçimsel deformasyonlar bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Bu yüzden sanatsal biçimlemeyle ve kültürel formları birlikte yorumlayan bir sanatçı olduğunu söylemek mümkündür.

> O, asla ustalık peşinde koşan ve ulaştığı göz alıcı bir kariyerle yetinen bir sanatçı değildi; her an yeni bir alanı denemekten kaçınmıyor, öğrenmekten ve bu öğrendiklerini mükemmelleştirmek kaygısından hiç vaz geçmiyor, sanatı bir bütün halinde görmekten kendini alamıyordu (Zeytinoğlu, 2010: 1).

Dolayısıyla eserlerinde deneysel biçimlemeler ve form arayışları dikkati çekmektedir. Eserlerindeki konular farklılık gösterse de üslup bütünlüğü bakımından Diren'in eserleri, sanatçının kendine özgü üslubunu taşımaktadır. Bu bakımdan Diren'in eserleri çağdaşlarından hem konuya yaklaşım hem de üslup olarak farklıdır. Eserlerinde özgün yorum ve deneysel bir üslup geliştiren Diren'in stilleri, çağın ötesinde bir anlatıma

dönüşmüştür. Diren'in eserlerinde ilginçtir ki hem karakteristik bir özellik olarak canlı ve dinamik yapı ortaya çıkar hem de eserlerindeki figürlerde dingin bir ruh hali de sezilmektedir. Ayrıca Diren sanatsal ve endüstriyel tekniği birlikte harmanlayarak eserlerini ortaya çıkarmıştır. Bu durum onun eserlerini diğer çağdaşlarından ayıran farklardan bir olarak söylenebilir. Eserlerindeki folklorik unsurlar doğadan ve Anadolu'nun kültürel zenginliğinden kaynaklanmıştır. Diren her ikisini de eserlerinde harmanlayarak hem organik formlar hem de modern minimalist bir ifade biçimi ortaya koymuştur.

5.2. İsimsiz (1977)

Diren'in seramik heykellerinde uyguladığı kilin ölçülü yapısı, plastik dokusu ve yorumları; Çağdaş Türk Seramik Sanatının gelişmesine katkı sağlamıştır. Eserlerinde biçim ve teknik yapının dışına taşarak seramik malzeme dışında farklı malzeme ve teknikleri de kullanmıştır. Bu durum sanatçıyı çağdaşlarından ayıran en önemli farklardan birisidir. Anadolu uygarlığının kültürel mirasını özgün baskılarına, bronz heykellerine ve seramik çalışmalarına yansıtarak disiplinler arası bir ifade biçimi benimsemiştir (Karayel Gökkaya, 2013: 38).

Görsel 4. *Sadi Diren, "İsimsiz", Seramik, Sadi Diren Retrospektif (1957-2008) Sergi Kataloğu, 36,5x16x13 cm, 1977 (Diren, 2009: 180).*

Diren, Anadolu uygarlığına ait bir buluntuyu, seramik heykel (Görsel 4) eseriyle yorumlamıştır. Sanatçı heykelin orijinaline bağlı kalmadan deforme etmiştir. Kullandığı tüm yöntem ve teknikler bakımından Diren'in, eserleriyle Anadolu'nun kültürel mirasını bugüne taşıyarak günümüz toplumuna bir farkındalık sağladığı düşünülebilir. Aynı

zamanda farklı teknikleri de eserlerine taşıyarak çağdaş sanatta çok yönlü bir bakış açısı geliştirdiği ileri sürülebilir. Bunun yanında sanatçının eserleri folklorik açıdan değerlendirildiğinde; Anadolu toplumunun tarihsel kimliğine güncel bir yorum getirdiği sonucuna ulaşılabilir.

> Biçimin oluşumundan başlayarak ürünün ortaya çıkışına kadar süren üretim serüvenine egemen olan çağdaş teknik beceri ve bilgi birikimini, arkaik eserlerle varsıllaştırır. Diren'in seramik yontularında biçimsel yalınlığın ortaya çıkardığı estetik olgunluk yalınlığın ve doğallığın kurguladığı çok katmanlı anlam zenginliğini vurgular (Giray, 2004: 1).

Çalışmalarındaki bu zenginlik günümüz sanat pratiklerinin olgunlaşmasında önemli bir katkı sağlamıştır. Çünkü eserlerinde tarihsel konularla birlikte ve çağdaş teknikleri sentezlerken izleyiciye geçmişin kültürel birikimini aktararak farkındalık sağlamaktadır. Bu bakımdan Diren'in eserleri kavramsal, tarihsel, çağdaş ve estetik yapı içinde bir bütün olarak ele alınmalıdır. Eserlerinde geleneksel Türk motiflerini çağdaş bir yorumla birleştirmiştir. Bu bakımdan seramikte yeni bir estetik anlayış geliştirmiştir.

Sanatçının her iki eseri değerlendirildiğinde önemli bulgular ortaya çıkmaktadır. Sadi Diren konu olarak seçtiği figürler üzerinde soyutlama ve deformasyon yöntemlerine başvurmuştur. Eserlerinde temsili gerçekliğin ötesinde bir yaklaşım geliştirerek; imge, kimlik, halk kültürü ve farkındalık kavramlarına dikkat çekmiştir. Bu yaklaşım, sanatçıyı çağdaşlarından ayıran önemli bir fark olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca eserlerinin konu bütünlüğü benzerlik gösterse de, eserlerinde tekrara düşmediği gözlemlenmiştir. Kamuran Özlem Sarnıç'ın *Çağdaş Türk Seramik Sanatında Arkeolojik İmgelem* isimli makalesinde Sadi Diren'in şu sözlerine yer verilmiştir: "Yüzeysel seramiklerde desen, renk, kompozisyon, hacimli seramiklerde biçim ile ilgili kurallar uygulandığı ölçüde seramik sanat olur" (Sarnıç, 2015: 40). Diren'in sözlerinden anlaşılacağı üzere; onun eserlerinde biçimsel kurallar önemli bir unsurdur. Sanatçının Anadolu uygarlığının kültürel geçmişini, geometrik biçimlerle bir imgeleme dönüştürdüğü anlaşılmaktadır. Bu bakımdan eserlerinde bir mizansenin varlığı hissedilmektedir. Gerçek ve imgeyle oluşturduğu eserlerini izleyiciye tarihsel bir kimliğin temsili olarak sunmaktadır.

5.3. İsimsiz (1989)

Sanatçının bir başka eseri olan İsimsiz, (Görsel 5) figür soyutlamasına bir örnektir. Hitit ve Frig gibi Anadolu uygarlıklarına ait heykel formlarından yola çıkarak figürlere çağdaş bir yorum getirmiştir. Merkezdeki figüre bakıldığında her iki figürün birbirlerine sarıldığı gözlemlenmektedir. Sanatçı figürleri teatral bir gösteri yapar gibi oluşturmuş; böylece izleyiciyi geçmişe, Anadolu tarihine ait kültürel izlere doğru bir zaman yolculuğuna çıkarmıştır.

Görsel 5. *Sadi Diren, "İsimsiz", Seramik, Sadi Diren Retrospektif (1957-2008) Sergi Kataloğu, 69x25x18 cm, 1989 (Diren, 2003: 266).*

Biçimlerde estetik yapı ve kurgusal tasarım dikkati çekmektedir. Bu bakımdan Diren'in İsimsiz adlı eserinin diğer eserlerinden bu yönüyle farklı olduğu anlaşılmaktadır. Anadolu'nun geçmiş ve bugüne ait tarihsel kimliklerini harmanlayarak bir bütün halinde ele almış ve yorumlamıştır. Figürlerin birbirlerine sarılması bu bütünselliği kanıtlar niteliktedir. Sanatçı çağdaşlarından farklı olarak; çağdaş üretim teknikleriyle farklı kültürel görüntüleri eserlerinde sentezlemektedir.

> Sanatçı her zaman, ait olduğu coğrafi alanın atmosferini yapıtlarında hissettirmiş olsa da; bu atmosfer, o coğrafi alanda yer alan tüm kültürel görüntülerin ustaca yan yana getirilmiş bir bileşimidir ve çağdaş üretim yöntemleri ve politikalarıyla da sıkı ilişkiler içindedir (bu yapıtlardaki kültürel ögelerin nasıl yan yana getirildiğinden çok, o ögelerin güncel pratiklerle kurdukları başın üzerinde durulması gerekir (Diren, 2003: 32).

Diren'in kendi ifadelerinden de anlaşılacağı üzere bir sanatçının eserlerinde ele aldığı coğrafya, o coğrafyanın çok yönlü bir bileşimini içermelidir. Bu yüzden Diren Anadolu'nun kültürel, politik ve toplumsal yapısını yapıtlarında bir bütün olarak ele alarak yorumlamıştır. İsimsiz adlı eserinde de görüldüğü üzere figürler soyutlanarak bir imgeye dönüşmüştür. Anadolu insanının geçmişini ve bugününü eserlerinde yorumlarken; idoller, mitler ve semboller aracılığı ile topluma yönelik çeşitli mesajlar iletmektedir. Diren, eserlerinde taklit olarak değil; simge ve semboller aracılığı ile tarihi bugünle birleştirmeyi başaran Türk sanatının önemli sanatçılarından birisi olmuştur.

6. ESER ANALİZLERİ ÜZERİNE DEĞERLENDİRME

Anadolu kültürüne ait folklorik öğeler, gelenek ve görenekler Neşet Günal ile Sadi Diren'in eserlerindeki ortak noktadır. Türk sanatında birçok sanatçının eserlerinde Anadolu kültürüne ait ifade ve anlamlar bulunmuştur. Ancak bu iki sanatçıyı diğer sanatçılardan ayıran en önemli husus, Türk kültürüne ait tarihsel kimliği ele alırken toplumun insani değerlerini vurgulamış olmalarıdır. Toplumun değişen tarihsel sürecine dair izleyiciye farkındalık sağlamaktadırlar.

Neşet Günal Anadolu insanının gerçeklerini ve onların sosyal içeriklerini sorgulamıştır. Çocukluğu köyde geçtiği için köy yaşantısını erken yaşlarda deneyimleyen Neşet Günal Anadolu insanının zorlu yaşam koşullarını resmetmiştir. Annesiyle birlikte tarlada çalışarak yöre insanlarının içinde bulunduğu anlara tanık olmasından dolayı sanatçının köy yaşamına odaklandığı ileri sürülebilir.

Sadi Diren ise sanatında kişileri ve nesneleri metaforlaştırarak soyut bir anlam kazandırır. Ayrıca seramiği bir malzeme ve kullanım eşyası olmaktan çıkarıp, biçimlere tarihsel süreçten izlenimler ve anlamlar yükleyerek malzemeye sanatsal bir ifade aracı olma özelliği kazandırmış, yeni bir misyon yüklemiştir.

Bahsi geçen iki sanatçı eserleri üzerinden karşılaştırıldığında Anadolu kültürüne ait folklorik unsurları, farklı zaman dilimlerinde irdeleyerek eserlerine aktardıkları görülmüştür. Sadi Diren'in Hitit ve Frig uygarlıklarından esinlenen seramik eserlerindeki biçimsel yorumlar, soyut bir anlatıma dönüşmüştür. Sanatındaki biçimlemeleri kendi ifadesiyle oyunlaştırarak aktarırken, nesnelerin biçimleri değişime uğramıştır. Diren'in eserlerindeki özgünlük Anadolu'nun eski kültüründe aranmalıdır. Figürler sade ve süslemeden uzak bir anlayışla biçimlendirilmiştir. Frig ve Hitit uygarlığına ait figürler eserlerinde bir taklit olarak değil bir yorum olarak yansıtılmıştır.

Neşet Günal'ın yöre insanlarının ellerini, ayaklarını ve gözlerini abartarak resmetmesi olay örgüsünde teatral bir düzenleme yaptığını göstermiştir. Bu yüzden Günal ile Diren'in bir diğer ortak noktası, Anadolu insanlarının tarihsel süreçlerini günümüz toplumunda hatırlatarak farkındalık sağlamaktır. Ayrıca güncel sanatta kompozisyon, biçim, form, ifade, anlam, kavram ve kültürel bağların sorgulanması bakımından yenilik getirdikleri iddia edilebilir.

7. SONUÇ

Araştırmada elde edilen bulgulara göre Neşet Günal'ın ve Sadi Diren'in eserlerindeki kültürel formların bir imgeden yola çıkılarak izleyiciye farkındalık sağladığı ileri sürülebilir. Diren'in seramikleri ile Günal'ın resimleri farklı disiplinlerde ortaya çıkan eserler olsa da benzer bir yaklaşımla ortak bir paydada buluşmaktadır. Her iki sanatçının eser analizlerinden anlaşıldığı üzere folklorik unsurların farklı kavramsal söylemlerle eserlere yansıtıldığı anlaşılmıştır. Bu bakımdan düşünüldüğünde yaşanılan uygarlığına ait kültürel zenginliğin eserlere yansıtılmasının sanatçıyı sonraki nesillere bağlayan önemli bir unsur olduğu anlaşılmıştır.

Araştırma kapsamında Diren ve Günal'ın eserlerinde Anadolu coğrafyasını ele almalarının nedeni, bu coğrafyanın köklü kültürel zenginliğinin yan sıra bu topraklarda yaşamış, Anadolu kültürünü deneyimlemiş olmalarıdır. Neşet Günal yöre insanlarının el, ayak ve gözlerini bilinçli olarak deforme ederek izleyiciye karşı köy yaşamının zorluğunu, insanların emek ve iş gücünün farkındalığını iletmek istemiştir. Günal'ın eser analizlerinden anlaşıldığı üzere eserlerinde bir dram ve yabancılaşma olduğu fark edilmiştir. Bu durum insanoğlunun yaşadığı çevreye karşı ve sorguladığı gerçekliğe yönelik bir yabancılaşma şeklinde yorumlanabilir.

Günal'ın eserlerinde yöre, doğa ve insan kavramlarına yönelik bir eleştiri de sezilmiştir. Günal'ın figürleri her ne kadar Anadolu insanlarının kültürel değerlerini ortaya çıkarsa da ironik bir mesaj içerdiği anlaşılmıştır. Anadolu insanlarına dışardan bir gözle bakarak modernitenin tehlikesine dikkat çektiği düşünülebilir. Figürlerin yüz hatlarındaki tedirginlik bu duruma bir örnek olarak gösterilebilir. Bu kapsamda eserlerindeki biçim bozma, eleştiri, kavramsal bütünlük, renk ve biçimlerdeki ekspresif yönelim Türk sanatının modernleşmesinde önemli bir katkı sağlamıştır. Ancak sanatçı modernleşmenin yöre insanları üzerindeki yabancılaşmasına tepki göstermiştir.

Sadi Diren ise bir seramik sanatçısı olarak eserlerinde sembolik anlamlar ve mesajları öne çıkarmıştır. Eserlerinde motif, idol ve mitleri kullanırken onlara politik anlamlar da yükleyerek güncel sanatta yeni yorumlar getirmiştir. Ayrıca Anadolu kimliğinin geçmiş ve günümüz sürecine vurgu yapmıştır. Bu yüzden eserlerinde politik bir anlam olup kimi zaman da eleştiri içerdiği iddia edilebilir. Diren'in Türk sanatına en önemli katkısı, seramik malzemeye kullanım amaçlarının tamamen dışında bir yaklaşımla sanat alanında bir ifade aracı olarak ele almış olmasıdır. Çünkü çağdaşlaşma sürecinden önce seramik malzeme, daha çok dekoratif bir ürün ve bir kullanım eşyası olarak zanaat alanında değerlendirilmiştir. Zanaat alanında değerlendirilen seramik malzeme; plastik, teknik, dekoratif ve ergonomik özellikleri nedeniyle değer görmüştür. Bu nedenle

Diren'in eserlerindeki malzemeye olan yaklaşımı, bu özelliklerin dışında olup Türk sanatının çağdaşlaşmasına ve değişimine katkı sağlamıştır. Diren'in eserlerinde ifade, kavram ve üslup yönelimi öne çıkan bir unsurdur. Eserlerindeki kavramsal yönelim tarihsel bir kimlik taşımaktadır.

Türk sanatının gelişim ve değişimine sebep olan durumun, sanatçıların kendi kültürel, tarihsel ve folklorik unsurlarını eserlerine yansıtması olarak yorumlanabilir. Makaleden anlaşıldığı üzere sanatta çağdaşlaşmanın, ilerlemenin ve uluslararası bir nitelik kazanmanın temel ilkesinin; sanatçının kendi kültürünü irdeleyip tarihsel değerlerine odaklanmakla ilgili olduğu sonucuna varılır. Araştırmada elde edilen bulgulara göre her iki sanatçının Anadolu insanlarının yaşam biçimlerini ve ifadelerini ele alarak Türk sanatının kültürel dokusuna önemli katkılar sağladıkları söylenebilir. Neşet Günal resimdeki figürlerin el, ayak ve yüzlerini abartarak onların çalışan ve emek veren insanlar olduğunu vurgulamış; Sadi Diren eserlerinde Anadolu uygarlığının kültürel geçmişini, geometrik biçimlerle bir imgeleme dönüştürerek yorumlamıştır. Her iki sanatçı farklı disiplinlerde eserler ortaya çıkarsalar da ele aldıkları konunun ortak olduğu tespit edilmiştir. Anadolu kültürüne ait folklorik unsurları, farklı zaman dilimlerinde irdeleyerek eserlerine aktarmışlardır.

Sonuç olarak elde edilen bulgulara göre Sadi Diren'in Hitit ve Frig uygarlıklarından esinlenerek seramik eserlerinde soyut bir anlatıma dönüştürmesinin sebebinin; geçmiş ve günümüz arasında köprü kurmak istediği anlaşılmıştır. Neşet Günal ise eserlerinde günümüz toplum yapısını irdeleyerek figüratif soyutlamaya ulaşmıştır. Bu yüzden Türk sanatındaki folklorik unsurların Sadi Diren ve Neşet Günal'ın eserleri aracılığı ile çağdaş yoruma ulaştığı söylenebilir.

KAYNAKLAR

Akengin, G., Ulusoy, M. H. ve Arık, G. (2023). Geleneksel Türk kültürünün izlerini Neşet Günal'ın resimlerinde aramak. IBAD Sosyal Bilimler Dergisi, 14, 204-218. https://doi.org/10.21733/ibad.1199166

Akyürek, M. (2018a). Çağdaş Türk resim sanatında Anadolu insanı yorumları: Neşet Günal örneği. Turkish Studies, 18, 75-92. http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.1366

Akyürek, M. (2018b). Toplumsal gerçekçilik bağlamında Türkiye'de emek gücünün resim sanatına yansıması. Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi, 40, 444-467. https://doi.org/10.17498/kdeniz.446627

Ataman, A. ve Yabalak, H. (2021). Kendine mal etme bağlamında Neşet Günal'ın toprak adamları. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 54,131-164. https://doi.org/10.53568/yyusbed.1052427

Diren, S. (2003). Sadi Diren retrospektif sergisi. Türk Seramik Derneği Sergi Kataloğu, İstanbul: 2003.

Giray, K. (2004). Sadi Diren-seramikten bronza, özgün baskıya, Sadi Diren Seramik Sergisi Sergi Kataloğu, Ankara: 2004.

Göğebakan, Y. (2010). Kültürel mirasın Türk resim sanatına yansımaları. MSGSÜ Sosyal Bilimler, 1, 88-100.

Karkıner, N. ve Ecevit, M. (2012). Neşet Günal'ın izinde Türk resminde tarımda kadın imgesi: Sosyolojik bir çözümleme. Folklor/Edebiyat Dergisi, 18(69), 207-243.

Karayel Gökkaya, E. (2013). Disiplinler arası sanatsal ifade: Ressam seramikçiler-seramikçi ressamlar. Sanat Dergisi, 24, 25-40.

Köpüklü, M. (2018). Hititlerden etkilenen öncü çağdaş Türk seramik sanatçıları. Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 11(3), 2528-2548. https://doi.org/10.17218/hititsosbil.412799

Küçükşen Öner, F. ve Genç, S. (2019). Çağdaş Türk resminde fakirlik temasına köy ve kent perspektifinden bir bakış: Neşet Günal ve Neş'e Erdok. Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 8(1), 360-388. https://doi.org/10.14686/buefad.503350

nesetgunal.org, (t.y.). Neşet Günal (Sorun-Sorum VI), 4 Nisan 2022 tarihinde https://nesetgunal.org/tr/portfolio/baslica-yagli-boya-eserleri/ adresinden erişilmiştir.

nesetgunal.org, (t.y.). Neşet Günal (Çocuklar), 6 Ocak 2023 tarihinde https://nesetgunal.org/tr/portfolio/baslica-yagli-boya-eserleri/ adresinden erişilmiştir.

Onur Erman, D. (2010). Cumhuriyet sonrası Türk seramik sanatının çağdaşlaşma süreci. Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(6), 77-93.

Sarnıç, K., Ö. (2015). Çağdaş Türk seramik sanatında arkeolojik imgelem. Sanat Dergisi, 28, 37-46.

Sevim, S. S. ve Yıldırım, Ö. (2014). Çağdaş Türk seramik sanatında resimsel anlatım. Sanat ve Tasarım Dergisi, 7(7), 61-74. https://doi.org/10.20488/austd.06496

Tetikçi, İ. (2014). Yeniler grubu ressamlarının resimlerinde doğa. Sanat Dergisi, 26, 145-155.

Ülker, H. ve Poyraz, M. (2024). Çağdaş Türk seramik sanatında insan yüzü ve ifade biçimleri. Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 17(48), 2358-2378. https://doi.org/10.12981/mahder.1502937

Zeytinoğlu, E. (2010). Sadi Diren üzerine kısaca… Sadi Diren seramik ve cam sergisi. Sergi Kataloğu, İstanbul: Galeri Işık.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 258-274
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 11.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 08.04.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717343

ÇEVRE SORUNLARINA YÖNELİK BİLİNÇ OLUŞTURMADA HAREKETLİ BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİNİN ROLÜ

• **Sanatta Yeterlik Programı Serap KIDIŞ***

ÖZET

İklim değişikliği, biyoçeşitlilik kaybı, doğal kaynakların tükenmesi gibi yirmi birinci yüzyılın 'çevre sorunlarını' ele almak için toplumumuzun her düzeyinde köklü bir değişime ve sorun çözmeye yönelik yeni yaklaşımlara ihtiyaç vardır. Bu sorunların çözümünde ise çevre bilinci oluşturmak yani istenilen davranışı teşvik etmeye çalışmak etkili bir yöntemdir. Hareketli bilgilendirme grafikleri de kişiye doğru bilgiyi hızlı, kolay ve anlaşır şekilde aktardığı için kişiyi istenilen konuya teşvik etme gücüne sahiptir. Mesajın iletildiği kişide davranış değişikliği oluşturmayı hedeflemektedir. Bu çalışmanın amacı, hareketli bilgilendirme grafiklerinin çevre sorunlarının çözümündeki rolünü ortaya çıkartmaktır. Çalışma kapsamında bu rolü ortaya çıkartmak için alanyazın taramasıyla elde edilen bilgi ve tasarım örnekleri irdelenerek analiz edilmiştir. Alanyazından elde edilen bilgiler ve örnek incelemeler sonucunda hareketli bilgilendirme grafiklerinin çevre sorunlarına yönelik bilinç oluşturmada ikna edici, yönlendirici, estetik ve akılda kalıcı özellikleriyle tasarımcının kullanabileceği faydalı araçlar olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: *Bilgilendirme grafikleri, Hareketli bilgilendirme grafikleri, Çevre sorunları, Çevre bilinci.*

* Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, serapkskn91@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4292-8264

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 258-274
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 11.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 08.04.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717343

THE ROLE OF ANIMATED INFORMATION GRAPHICS IN RAISING AWARENESS ABOUT ENVIRONMENTAL PROBLEMS

• **PdD Serap KIDIŞ***

ABSTRACT

To address the environmental problems of the twenty-first century, such as climate change, biodiversity loss, and the depletion of natural resources, fundamental change and new approaches to problem-solving are needed at all levels of our society. In solving these problems, creating environmental awareness—that is, trying to encourage the desired behavior—is an effective method. The most effective method of creating this awareness is to try to encourage the desired behavior. It helps us access accurate, precise information about any product, service, environment, or event as soon as possible with practical methods. It aims to create behavioral change in the person to whom the message is conveyed. The aim of this study is to reveal the role of animated information graphics in solving environmental problems. In order to reveal this role within the scope of the study, the information and design examples obtained from the literature review were analyzed. As a result of the information obtained from the literature and sample examinations, it was seen that moving information graphics are useful tools that designers can use—with their persuasive, directive, aesthetic, and memorable features—in raising awareness about environmental problems.

Keywords: *Information graphics, Animated information graphics, Environmental issues, Environmental awareness.*

* Hacettepe Üniversity, Institute of Fine Arts, Department of Graphics, serapkskn91@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4292-8264

1. GİRİŞ

Bilgi çağı, düşünme ve iletişim kurma biçimimizi temelden değiştirmiştir. Bu çağ sosyal medyanın varlığıyla bilginin her yerde yaygınlaşmasının kolaylaştırdığı öğrenme ve paylaşma konusunda gelişen bir kültürü olmuştur. Bu bilgi akışının tüketilmesi ve işlenmesi düşüncesi yeni iletişim yöntemleri gerektirmektedir. Bilgilendirme grafikleri bu düşünce biçiminin ön saflarında yer almaktadır. Bilginin görselleştirilmesi, insan görsel sisteminin işlem gücünü kullanarak hızlı ve verimli bir şekilde iç görü ve anlayış kazanmamızı sağlamaktadır. Bu güce erişmek ve kullanmak, her gün bize sunulan çok büyük miktarda bilgi arasında gezindiğimiz için değerli değil, gereklidir.

Hem dünyada hem de ülkemizde çevre sorunlarının artması akıllara ne yapmalı sorusunu getirmektedir. İklim değişiklikleri, sıcaklık artışları, buzul değişiklikleri, doğa ve doğal bitki örtüsündeki değişiklikler, ülkelerin uluslararası alanda ortak hareket etmelerine neden olmuş ve çevreyi tehdit eden bu konular uluslararası olduğu kadar küresel sorunlar olarak da kabul edilmiştir (Baykal, 2008). Son derece genişleyen çevresel felaketlerin farkına vararak, bunları yavaşlatmak ve böylece uzun vadeli çevresel zararları azaltmak için önleyici yollar izlenmesi gerekmektedir. Bu nedenle, çevreyi korumanın en iyi yollarından biri toplumda çevre bilinci yaratmaktır. Bilgilendirme grafikleri herhangi bir durum, olay hakkında doğru bilgiye en kısa sürede kolay yöntemlerle ulaşmamıza yardımcı olması açısından etkili bir yöntemdir. Çünkü bir fikri, tutumu veya eylemi benimsetme amacıyla yapılan bilgilendirme grafiği, mesajın iletildiği kişide davranış değişikliği oluşturmayı hedeflemektedir. Bilginin doğruluğu önem arz etmektedir. Çevre bilinci yani duyarlı bireyler oluşturmada en etkili yöntem istenilen davranışı teşvik etmeye çalışmaktır. Bilgilendirme grafikleri de iletilmek istenen bilgiyi kişiye doğru, hızlı ve kolay anlaşır şekilde aktardığı için kişiyi istenilen konuda teşvik etme becerisine sahiptir.

Modernleşmede hayatı kolaylaştırmanın bir yolu da teknolojidir. Teknolojik gelişmelerin getirdiği sanal dünyanın ve gerçek dünyanın iç içe olduğu günümüzde artan bilgi yoğunluğunu bilgilendirme grafikleriyle kolay anlaşılabilir hale getirmeye çalışmaktayız. Bilişim ve iletişim teknolojileriyle tasarım programlarındaki gelişmeler, izleyicileri hareketli grafiklerle desteklenmiş sunum şekillerine alıştırmıştır. Birçok grafik tasarım alanında olduğu gibi bilgilendirme grafiklerinde de hareket unsuru kişileri içine çekmeye başlamıştır. Modernleşme yolunda daha büyük bilgi kapasitesiyle ve daha etkin bir yapıya sahip olmasıyla hareketli bilgilendirme grafikleri giderek daha popüler hale gelmiştir. Hareketli bilgilendirme grafiklerinin durağan bilgilendirme grafiklerine göre daha fazla bilgiyi barındırabilme kapasitesi dolayısıyla bilgi karmaşası sorununu daha iyi karşılayabilmektedir.

Bilginin geniş kitleler tarafından anlaşılabilir hale getirilmesi süreci biçim ve işlev açısından kilit önem taşımaktadır. Grafik tasarımcılar da çevreyi korumanın yollarını göstermek ve bu alanda bilinç oluşturmak için çevreciler, politikacılar, ekonomistler ve eğitimciler gibi önemli bir potansiyele sahiptirler. Hareketli bilgilendirme grafiklerinin her türlü çevresel sorunların tanıtımında, bireylerin bu sorunlara yönelik bilinçlendirilmesinde grafik tasarımcıları ve görsel iletişim tasarımcıları önemli rol oynayabilir. Bunun için tasarımcıların eğitim aldıkları dönemde bu konuda bilinçlendirilmeleri ve konu ile ilgili uygulama yapmalarının sağlanması yararlı olur.

Nitel araştırma yöntemleriyle gerçekleştirilen bu çalışmada, hareketli bilgilendirme grafiklerinin çevre sorunlarının çözümüne katkıda bulunmak için bilinç oluşturmadaki önemi ve kullanım gerekliliği üzerinde durulmaktadır. Bu bağlamda örnek videolar irdelenmektedir.

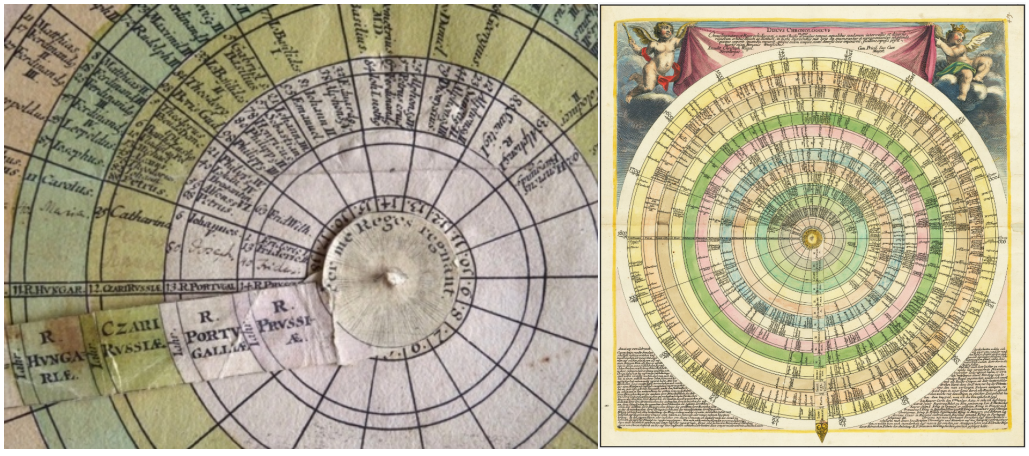
2. HAREKETLİ BİLGİLENDİRME GRAFİĞİ

'Bilgilendirme grafiği' kelimesinin en temel tanımları, 'bilgi' ve 'grafik' kelimelerinin bileşimine dayanan biçimsel bir yaklaşım benimsemektedir. Bilgi veya verileri kolayca anlaşılabilir bir biçimde temsil etmek için kullanılabilir. Birincil işlevleri, bir izleyicinin bilgiyi kolayca alabilmesi ve ondan belirli veya genel gözlemler yapabilmesi için bilgiyi grafiksel olarak organize bir şekilde birleştirmek ve görüntülemektir (Harris, 1999: 198). Bilgilendirme grafikleri, bilgiyi görsel olarak ilgi çekici bir biçimde sunmak için güçlü bir araçtır ve genellikle bir tema etrafında bilgi veren bağımsız görüntüler olarak sunulur. Bilginin yorumlanmasında çeşitli duyuları harekete geçirir ve büyük miktarda bilgiyi daha verimli bir şekilde iletebilirken hafızanın yükünü hafifletmeye yardımcı olur. Bilgilendirme grafiğindeki resimlemeler, mesajın içeriği hakkında bir fikir birliği yaratarak gerçeklerin amaçlandığı şekilde yorumlanmasını kolaylaştırmaktadır.

Bilgilendirme grafikleri, hareketli grafiklerin oluşumuyla çeşitlenerek teknolojiye uyum sağlamıştır. Basılı medyada durağan şekilde yer almakta olup, dijital platformlarda daha fazla bilgi barındırma özelliğiyle hareketli ve etkileşimli olarak farklı biçimlerde sunulmaktadır.

Farklı uygulamalara örnek olarak 1720'de Christoph Weigel tarafından tasarlanmış örneği inceleyebiliriz (Görsel 1). 18. yüzyılın başlarında hüküm sürmüş kralların ve papaların dairesel kronolojisini gösteren bilgilendirme grafikleri hareketli bir kolun olması nedeniyle kişiyle etkileşim ortamı sunmaktadır. Bu özelliği ile tarihin ilk etkileşimli bilgilendirme grafiği örneklerinden olduğunu söylenebilir. Etkileşimli ortamlar içeriği keşfetmek için kullanıcıya birçok yol sunmaktadır. Kullanıcıyı yönlendirmek

için uygulamanın kullanımı ile ilgili bilgilendirmeler olması gerekmektedir (Baer, 2008: 171). Görseldeki kronolojide tarih sıralaması İsa'nın doğumundan 1721'e kadar bir saat kadranı şeklindedir. Yılların sıralaması kadranın üst kısmında değil sol kısmında başlar ve biter. Eş merkezli halkaların her biri on dört Avrupa krallığını temsil etmektedir. Merkeze tutturulmuş ibre döndürülebilen bir kâğıttan yapılmıştır. Böylece okuyucu hangi halkanın hangi krallığı temsil ettiğini karıştırma durumu yaşamaz. Bilginin az ya da çok zahmetsizce elde edildiği tek bir bakış altında toplanan büyük bir bilgi bütünü, hatta bir bütünlük duygusu, yüzyılın geri kalanında kullanılmaya devam edecek yapıdadır (Davis, 2017: 5).

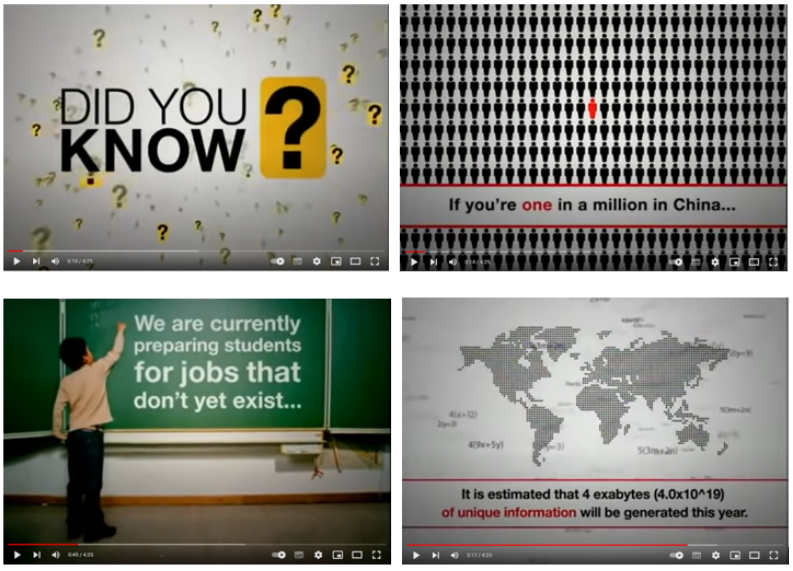


Görsel 1. *Christoph Weigel'in 1720 yılında yaptığı Kronolojik Disk / Discus Cronologicus Omnium S.R.I. Electorum (*Davis, 2017*).*

Hareketli bilgilendirme grafikleri sayısal ortamda, belirlenen sürede, sesli veya sessiz olarak, görüntüleri, resimleri, simgeleri, renkleri ve kelimeleri hareketlendirerek bilgiyi iletmenin bir yoludur. İzleyicinin müdahalesine kapalı olan hareketli bilgilendirme grafikleri izleyici tarafından sunulmak istenen her bir bilgiyi izlemek zorundadır ve seçim şansı bulunmamaktadır. Bilgiler, izleyiciye sırayla verildiği için algılaması daha kolaydır. Bu aktarımı doğru yapabilmesi için duyu organlarımıza hitap eden renk, görüntü, ses gibi ögeler kullanarak bilginin kalıcılığının sağlanması gerekmektedir. Günümüzde bilgiyi çoğunlukla yeni medya araçları ile elde etmekteyiz. Yeni medya araçlarında ise yoğun görsel kullanımı ve bilgi akışı bulunmasından dolayı bir görsele bakma süresi oldukça kısalmıştır.

Hareketli bilgilendirme grafikleri YouTube ve Vimeo gibi dijital ortamların yaygın kullanılması sebebiyle hızlı bir şekilde ivme kazanmaya devam etmektedir. Bu ortamların tamamen oynatılabilir videoları çeşitli sitelere ve sosyal medya gönderilerine yerleştirme yetenekleri, hareketli bilgilendirme grafiklerinin erişilebilirlik değerini oldukça

arttırmıştır. 2006 yılında Karl Fisch, Scott McLeod ve Jeff Brenman tarafından hazırlanan "Did You Know? Shift Happens" isimli video çalışması (Görsel 2) Colorado'da bir lisede PowerPoint sunumu olarak hazırlanmıştır (Krum, 2014: 45). Bu video 2008 yılında tekrar remix şekliyle YouTube'da yayınlanmıştır. Yayınlandıktan sonra hızla videoyu izleyenlerin sayısı artmış ve milyonlarca insan bu videoyu izlemiştir. Hareketli bilgilendirme grafiklerine örnek olan bu videonun içeriğinde eğitimcilere, öğrencilerinin mezun olup iş hayatına girdikten sonra çok farklı bir dünyada olacaklarının çağrısı yapılmaktadır. Bu hareketli bilgilendirme grafinde; "10 yıl içinde dünyanın bir numaralı İngilizce konuşulan ülkesinin Çin olacağı tahmin ediliyor. 2005'te evlenen sekiz çiftten biri internetten tanışmış." gibi şaşırtıcı istatiksel bilgiler vermektedir.



Görsel 2. *Karl Fisch, Scott McLeod ve Jeff Brenman'ın 2016 yılında yaptığı Did You Know? Shift Happens hareketli bilgilendirme grafiğinden görüntüler (Youtube, 2016).*

Hayatın her alanında karşılaşılan ve çeşitli ürünlerle grafik tasarım içinde varlığını hep sürdüren ve beraberinde gelişen bilgilendirme grafiklerinin ayrı bir alan olarak tanımlanmaya başlaması 1990'lı yıllarda olmuştur. Hızla gelişen teknoloji ve bilimin günlük hayata getirdiği yenilikler, bilginin tasarımına daha fazla önem verilmesi gerekliliğini doğurmuştur. Bu gereklilik içinde görsel iletişim tasarımının da içinde bulunduğu pek çok farklı ortamda etkileşim halinde olan bilgilendirme grafikleri giderek daha fazla önem kazanmıştır. Bilgilendirme grafikleri alanında ürün veren tasarımcılar, kuramsal alt yapının oluşmasıyla daha nitelikli tasarımlar ortaya koymaktadır. Avrupa ve Amerika'da görsel iletişim tasarımı alanında eğitim veren kurumların çoğunluğunda bilgilendirme tasarımı dersi bulunmaktadır (Uyan Dur, 2011).

3. ÇEVRE SORUNLARININ ÇÖZÜMÜNDE HAREKETLİ BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİ

Çeşitli çevresel krizlerin aciliyeti göz önünde bulundurulduğunda, ekonomik ve toplumsal modellerin, değişen bir dünyada dayanıklılık yaratmak üzere uyum sağlamaya başlayabilmesi için bilgilerin bireylere sunulması gerekmektedir. Çevre bilinçlenmesi her yaştan bireyin hassas bir şekilde üzerinde durması gereken bir konudur. Çünkü değişen iklim koşulları insanlığın karşı karşıya olduğu en ciddi tehditlerden biri haline gelmiştir. İnsanlar, çevresine karşı sorumluluğunun bilincinde olduğunda, çevreyi korumak ve doğayı yaşatmak için çaba harcamaktadır (Hassan vd., 2009). Grafik tasarım açısından yapılması gereken, var olan olumsuz durumun etkilerini irdelemek ve sorunun çözümüne nasıl katkı sağlayabileceğini araştırmak olmalıdır. Bu bağlamda çevre hakkındaki bilginin daha ulaşılabilir olması sağlanmalıdır. Görsel iletişim yollarından biri olan grafik tasarım sayesinde, alıcıya ulaştırılmak istenen mesajlar doğrudan ve açık bir biçimde iletilir. Çevresel sorunlar ve insanlığın geleceği düşünüldüğünde, yapılması gereken öncelikli işin bütün alanlarda ve her düzeyde çevre bilinci oluşturmak ve bu konudaki duyarlılığı geliştirmek olduğu açıktır. Çevre bilincinin duygusal, düşünsel ve davranışsal yönleri bulunmaktadır. Bu yönlerin her zaman aynı oranda geliştiğinden söz edilemez. Bir kişi çevre ile ilgili bilgiye sahip olup bunu davranışlarına dönüştürmeyebilir. Bir başka kişi çevrenin sorunlarında endişe duyup çevreyi koruma yönünde davranışlar sergilemeyebilir. Topluma bu bilinci bireylere yerleştirmenin yollarından biri bilgilendirici ve çekici tasarımlar kullanarak istenilen davranışı kazandırmaya çalışmaktır.

Çevre bilinçlendirmesi gibi bilimsel bilgiye dayalı stratejiler tasarlama konusunda büyük bir potansiyele ihtiyaç vardır. Etkili ve iyi planlanmış iletişim çabaları, bu bilginin ilgili kişilere tavsiyeye dönüştürülmesinde çok önemlidir. Bilgilendirme grafikleri, karmaşık bilgileri ilgi çekici, anlaşılır ve daha geniş kitleye erişilebilir hale getirmek için etkili bir araçtır. İnsan merkezli tasarım ilkelerini takip ederek, bir illüstrasyon gibi nispeten basit bir imge, anlaşılabilirliği destekleyerek ve katılımı teşvik ederek bir mesajı yükseltebilir. Hareketli bilgilendirme grafikleri durağan bilgilendirme grafiklerine göre büyük miktarda bilgiyi yönetilebilir ve daha etkili bir şekilde kullanabilir. Günümüzde her şey hareketli ve hızlı tüketilir hale gelmiştir. Grafik tasarımcıları bir logo tasarlarken hedef kitleyi daha çok etkilemek için onu hareketli bir sunum şekline dönüştürmektedir. Bilgilendirme grafikleri de hareket ögesini kullanarak daha fazla bilgiyi daha etkili bir şekilde hedef kitleye ulaştırmaktadır. Grafik tasarımın çevre bilincini geliştirmek ve istenen davranışları harekete geçirmek için diğer bilgilendirme yöntemlerine göre çok daha etkili, doğrudan ve hızlı olduğunu söylemek mümkündür. Hareketli bilgilendirme grafiklerinin

ise diğer güncel grafik tasarım yöntemlerine kıyasla çevre bilinci geliştirmede etkili bir yöntem olduğunu söylenebilir. Özellikle ikna edici siyasi kampanya mesajlarında, tutum oluşumu ve değişimi için görüntülerin kelimelere üstün geldiği bilinmektedir. Görüntüler, mesajın ikna ediciliğinde metin ya da konuşmaya göre galip gelmektedir (Griffin, 2008). Bu etkiler belirli tasarım unsurları için de geçerlidir; örneğin, basit bir yazı tipi değişikliği mesajların duygusal ve ikna edici gücünü artırabilir (Juni ve Gross, 2008). Lazard ve Atkinson'un (2014) yaptığı çalışmada, çevre yanlısı mesajların eleştirel bir şekilde değerlendirilmesine yönelik kararlarda görsellerin rolünü ortaya koymuştur. Ayrıntılandırma olasılığı modelini teorik bir temel olarak kullanarak, bireylerin bilgilendirme grafikleri gösterildiğinde, sadece metin veya sadece illüstrasyona dayanan mesajlara kıyasla, öğrenme tercihleri ve görsel okuryazarlığın moderatör olduğu daha yüksek düzeyde konuyla ilgili düşünmeye katıldıklarını göstermiştir. Bulgular, görsel içeriğin ikna edici mesaj işleme için önemli bir faktör olduğunu ve bilgilendirme grafikleri iletilen mesajların çevre sorunlarının iletişimi için fırsatlar barındırdığını göstermiştir. Bu detaylandırma olasılık modeli ikna kavramını açıklayan önemli modellerden biridir. İkna sürecinde merkezi ve çevresel ikna yolu olmak üzere iki süreç bulunduğunu savunan bu model, bilgi işleme faaliyetlerinin detaylandırılma düzeyine bağlı olarak oluşan tutum değişimlerini ifade etmektedir (Kıymalıoğlu, 2014).

Hareketli bilgilendirme grafikleri görsel okur yazarlıkla doğrudan bağlantılıdır. Bu konuda birçok araştırma yapılmıştır. Trumbo'ya göre (1999: 415) görsel temsiller, tek başına kelimelerden daha verimli ve çoğu zaman daha etkili iletişim kurma gücüne sahiptir. Resimler, illüstrasyonlar veya diğer görsel temsiller, metnin yeteneklerinin ötesinde "anında içgüdüsel bir anlayış" iletme gücüne sahiptir (Green ve Myers, 2010: 575). Duygusal ipuçlarını ortaya çıkarma ve örtük çağrışımlar, karşılaştırmalar veya korelasyonlar sunma becerisi sayesinde görseller duygusal ve bilişsel bilgileri bir bakışta aktarabilir (Barry, 1997). Ayrıca, soyut bilimsel kavramları aktarırken, görsel referanslar izleyicilerin anlam yorumlaması için dilin kısıtlamalarını aşmasına olanak tanır (Trumbo, 2000: 383).

Görsel 3. *National Geographic tarafından 2019'da yayınladığı 25 Litre Belgeseli görüntüleri (National Geographic, 2019).*

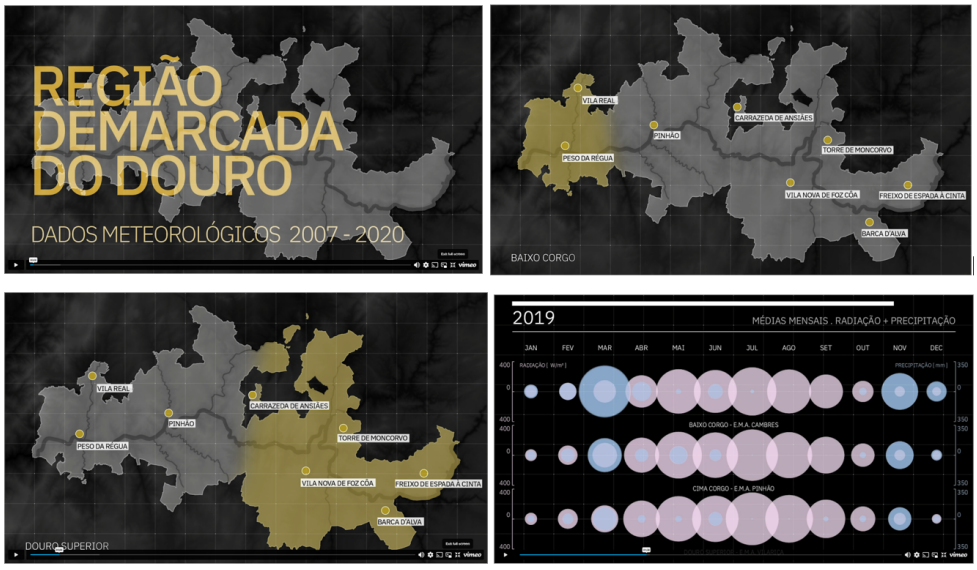
İyi bir hikayeyle tasarlamış bir hareketli bilgilendirme grafiği, görsel, yazı, ses ve hareket ögelerini etkili bir şekilde kullanılmasıyla bireyi istenilen davranışa yönlendirmektedir. Bulaşık deterjanı markası *Finish ve National Geographic* belgesel kanalının ortaklaşa oluşturduğu *Yarının Suyu* Projesinin 25 Litre belgeseli; gelecekte İstanbul'da olası bir susuzluğun senaryosunu gösterirken (Görsel 3), günümüzde bu kötü senaryoyu değiştirmenin yollarını Gökhan Özoğuz rehberliğinde aramaktadır. Belgeselde insanların her gün sadece 25 litre su ile yaşamak zorunda olduğu bir dönemi anlatmaktadır. İklim değişikliği genellikle psikolojik olarak uzak bir mesele olarak algılanmaktadır (Spence vd., 2012). Psikolojik mesafenin azaltılmasının, insanların iklim değişikliğiyle ilgili endişelerini ve harekete geçme istekliliğini artırmada faydalı olduğu bulunmuştur (Evans vd., 2014). Bu belgeselin de gelecekte olası bir sorundan bahsederken sanki günümüzde yaşanıyormuş gibi anlatım yapması sayesinde insanları bilinçlendirme hareketine geçme isteğini arttırmada katkıda bulunduğunu söylenebilir.

Bilgilendirme grafiklerinde dikkat edilmesi gereken, karmaşık veri yığınını hedef kitle için anlaşılır ve erişilebilir kılmaktır. Bunu sağlamak için tasarımcılar veri gruplarını şema, grafik ya da diyagram olarak düzenler (Twemlow, 2011). Belgesel videolu anlatım ağırlıklı olmakla birlikte aralarda anlaşılması daha kolay olması için Görüntü 3'teki gibi hareketli bilgilendirme grafikleri kullanılmıştır. Böylelikle karmaşık verilerin görsel anlatımla daha hızlı ve basit bir şekilde anlaşılması sağlanmıştır. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğun da bu hareketli bilgilendirme grafiğinin etkili bir bilinçlendirme yöntemi kullanıldığı çıkarımı yapılabilir. Ayrıca belgeselde baş rolde oynayan ünlü isimler sayesinde kişilerle sosyolojik açıdan etkileşim kurulmaktadır.

Görsel 4. *WWF (World Wide Fund for Nature)'ın 2014'te yayınladığı Nehir Akışı / Riwer Flow.hareketli bilgilendirme grafiği görüntüleri (WWF, 2014).*

Çevre konusunda değerli çalışmalar yapan Doğal Hayatı Koruma Vakfı (World Wide Fund for Nature) gibi sivil toplum kuruluşunun birçok çevre sorunlarına yönelik bilinç oluşturucu tasarım çalışmaları bulunmaktadır. WWF 100'den fazla ülkede faaliyet göstermektedir. Görsel 4'teki gibi bu alanda birçok bilgilendirici video çalışmaları bulunmaktadır. WWF Kanada için hazırlanmış bu hareketli bilgilendirme grafiği örneği nehirlerdeki ve akarsulardaki suyun doğal akışını korumanın önemini ve çevresel akışın

somon balığı gibi önemli ve simgesel türleri nasıl etkilediğini açıklamaktadır. Kanada'da 2014 yılında yayınlanan Su Sürdürebilirliği Yasası'nı desteklemek için hareketli bilgilendirme grafiği kullanmışlardır. WWF bu videoyu şu şekilde yayınlamıştır: "Su yasasının balıklar için neden bu kadar önemli olduğunu anlamadıysanız, somonlarımızın hayatta kalmak için neden sağlıklı nehir akışına ihtiyaç duyduklarına dair bazı harika gerçekleri öğrenmek için bu kısa videoya göz atın" (wwf.ca/stories/week-water-2/). Bu açıklamadan hareketle bir bilgilendirme grafiğinin önemli bir konuda sayfalarca yazıdan daha etkili olduğu çıkarımını yapabiliriz. Akılda kalıcılık, estetik ve bilginin güncelliği açısından faydalı araçlar olduğu görülmektedir. Kişinin bilgiyi seçmesi gerektiği gerçeği, birden fazla şeyi aynı anda algılama, düşünme veya yapma yeteneğinin sınırları olduğu anlamına gelir. Bir resimdeki ya da bir olaydaki hareket ya da değişiklik dikkatimizi çeker ve bu nedenle birçok gözün takılıp kalmasına neden olur. Görsel bir mesajın asıl içeriğinin sunulduğu bağlam, mesajın algılanma biçimi açısından önemlidir. Bazı unsurlar hareket halindeyken diğerleri durağan olduğunda, hareketli elemanlar şekil unsurları, durağan olanlar ise zemin unsurları olarak algılanacaktır (Lidwell vd., 2010: 50). Görsel 4'teki hareketli bilgilendirme grafiği İspanya'daki Douro Vadi Bölgesi'nin 2007-2020 yılları arasında meteorolojik verilerini ve bu bölgenin maruz kaldığı çevresel değişiklikler dikkat çekmeyi amaçlamaktadır. Hareket ögesi sayesinde grafiklerdeki sıcaklık, nem, radyasyon, yağış, rüzgârın hızı ve yönündeki değişken oluşumları izleyici kolay bir şekilde anlamaktadır.

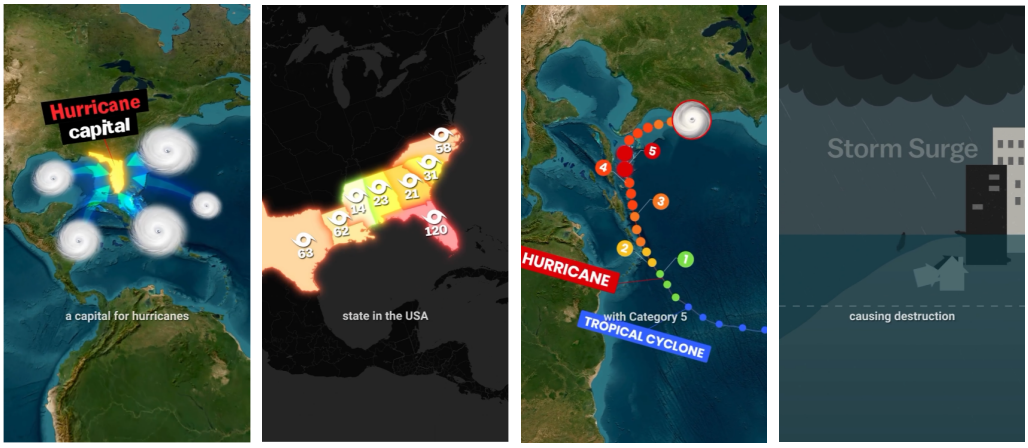


Görsel 5. *İspanya'daki Douro Vadi Bölgesi'nin 2007-2020 yılları arasında meteorolojik verilerini gösteren hareketli bilgilendirme grafiği görüntüleri (Visiophone, 2020).*

Günümüzde görsel mesajların yaygın olması, ikna edici çevre yanlısı mesajların yaratıcı bir düşünceyle işlenmesine yönelik kullanılan görsel içerikler önemli rol oynamaktadır. Tasarımcılar, bilgilendirme grafiklerini ve mesaja katılımı teşvik eden diğer veri görselleştirme biçimlerini dikkate almalıdır. Giderek artan ekran tabanlı iletişim formatlarında, konuyla ilgili veriler hakkında eleştirel düşünmek için bilginin nasıl sunulduğu da en az ne sunulduğu kadar etkili olabilir. Ayrıca, kişinin görsel bilgileri yorumlama becerisi gibi kişisel faktörler de çevresel mesajları işleme kararlarını etkileyebilmektedir. Bu bilgiler ışığında hareketli bilgilendirme grafiklerinin akılda kalıcılık, estetik ve bilginin güncelliği açısından etkili araçlar olduğu görülmektedir. Yaratıcılık gerektiren hareketli bilgilendirme grafikleriyle insan davranışını da etkilemek için bilginin doğru kullanılması ve hedef kitleye verilen mesaj önemlidir. Olumlu davranış değişiklikleri kazandırmaya ve sorunların çözümüne yardımcı olmaya yönelik bireylerin etkin katılımını sağlamak için çevre eğitiminde hareketli bilgilendirme grafikleri kullanılması önemlilik göstermektedir.

Estetik ve akılda kalıcılık açısından hareketli bilgilendirme grafikleri daha kolay anlaşılabilirken, uzun metinler göz yorucu olmaktadır. Doğru tasarlanmış bir hareketli bilgilendirme grafiği sayesinde kişi kendisiyle iletişim kuran bir tasarım ile bakış açısını değiştirmeye çalışacak ve konuyu sorgulayacaktır. Ayrıca küresel bir sorunun çözümüne katkıda bulunma açısından önemlilik göstermektedir. İknanın kritik noktası olan mesaj takibinde görsel bağlam ve görüntü işlemenin dikkate alınması, ikna edici iletişim araştırmalarının mesaj işlemeyi etkileyen görsel faktörleri incelemesine olanak tanır (Lazard ve Atkinson, 2014: 22). Görselleri, metinleri, ses ve müzikleri bir araya getiren hareketli bilgilendirme grafikleri izleyicilerin mesaj içeriğine olan bağlılığını artırabilmektedir.

Hareketli bilgilendirme grafiklerinin bireylerin ve halkın eğitiminde önemli roller üstelendiği söylenebilir. Bu bağlamda yeni bin yılda dünyamızın önde gelen sorunlarından olan çevre kirliliğinin azaltılması, çevrenin yaşanabilir ve sürdürülebilir olması amaçlı çalışmalarda hareketli grafikleri yaratacak olan tasarımcılar önemli görevler üstlenebilir. Özellikle görsel iletişim araçlarının sosyal medyadaki gücü düşünüldüğünde milyonlarca insana hareketli bilgilendirme grafikleri sayesinde bilgi ulaşabilmektedir. Günümüzde çok fazla yaygınlaşan sosyal platformlarda, tasarlanması gereken hareketli alanlar ortaya çıkarmıştır. Bu durum hareketli bilgilendirme grafiklerine olan ihtiyacı daha da artırmıştır. Aynı zamanda tasarımcıların çevreye duyarlı ve çevre sorunlarına yönelik çalışmalar yapmaları önemlilik göstermektedir. Belli bir eğitim ve duyarlılığa sahip bireyler, çevre sorunlarını çözme konusunda daha aktif rol oynamaktadır (Özbuğutu, Karahan ve Tan, 2014).



Görsel 6. *Hurricane kasırgası hareketli bilgilendirme grafiği (GeoGlobeTales 2024).*

Görsel 6'da yer alan 1 Ağustos 2024 tarihinde paylaşılmış, aynı yıl Amerika'nın Florida eyaletinde yaşanması beklenen kasırganın olası şiddetini ve yaşanabilecek felaketleri anlatan bir hareketli bilgilendirme grafiği 2 milyon kişi tarafından izlenmiş ve birçok yorum, beğeni ve paylaşım almıştır. 1 dakikalık 2 milyon etkileşim almış bu hareketli bilgilendirme sayesinde birçok kişi bilgilendirilmiştir. Bu kişilerin kasırgaya karşı önlem almak için bilinçlendikleri çıkarımı yaptıkları yorum ve paylaşımlardan görülmektedir. Bilgilendirme grafikleri ve hareketli bilgilendirme grafikleri, yönlendirici ve ikna edici olma gibi nitelikler taşıması açısından bilgi aktarımında çok güçlü araçlardır ve günümüzün bilgi karmaşasında bu önem daha da artmaktadır (Sayın, 2018: 20).

Çevre duyarlılığı, gelişebilen dinamik bir yapıya sahiptir. Yaşam boyunca kişinin kendisinden ve çevresinden gelen etkilerle şekillenen, gelişen, kimi zaman da gerileyebilen bir yapıdır (Türkmen, 1998: 178). Bireylerin ve toplumların çevre ve sorunları ile ilgili temel bilgi ve deneyime sahip olma çevre bilgisi ile sağlanmaktadır. Çevre sorunlarının ne olduğunu anlayabilmek ve çözüm önerileri getirebilmek için çevre bilimlerini tanıyor olmak gerekmektedir (Feridunoğlu, 2019). Bu doğrultuda tasarımcılara eğitim ortamı sağlayarak çevre sorunlarının çözümünde önemli rol oynayan bireyler haline getirilebilir. Çevre duyarlılığı, çevre sorunları ve çevre eğitimi arasında doğrudan bir benzerlik bulunmaktadır. Çevre sorunlarının çözümünde, kişilerin duyarlı oluşu ve aldığı çevre eğitiminin yeterli olması oldukça önemlidir (Çabuk ve Karacaoğlu, 2003: 191).

3. SONUÇ

Çevre sorunları günümüzün ve önemli ölçüde geleceğin en büyük yaşamlar sorunlarını barındırmaktadır. Bu denli önemli bir konuda her mesleğe olduğu gibi grafik tasarımcılara önemli görev düşmektedir. Grafik tasarımcıların sanatsal duyarlılığı ve yaratıcı süreci algılama, yorumlama ve yeni bakış açıları geliştirmedeki rolü yadsınamaz bir gerçektir. İnsanlık ve gelecek için fazla öneme sahip çevre sorunlarının çözümünde etkili bir aracı olabilirler. Hareketli bilgilendirme grafiklerinin tasarımcının araç olarak kullanabileceği, ikna edici, yönlendirici, estetik, akılda kalıcı ve bilginin güncelliği açısından faydalı araçlar olduğu görülmüştür. Bilgilendirme grafikleri yıllarca dergilerde, broşürlerde ve diğer ortamlarda durağan şekilde kullanılmıştır. Ancak son yıllarda teknoloji dünyasında yaşanan gelişmelere koşut olarak hareketli bilgilendirme grafikleri de gelişmiş ve etkili birer bilgilendirme ve bilinç oluşturma araçları haline gelmiştir.

Çevre duyarlılığının geliştirilmesinde başta ailenin, daha sonra eğitim kurumlarının, kitle iletişim araçlarının ve sivil toplum örgütlerinin önemli rolleri vardır. Bu ortamlarda çevre konularının gündemden düşürülmemesi gerekmektedir. Sosyal medya gibi yaygın kullanılan kitle iletişim ortamlarında grafik tasarımcılar etkili bir şekilde yer almalıdırlar. Bu bağlamda gerek resmi gerekse gönüllü kuruluşların sağlıklı ve sürdürülebilir bir çevre konusunda gerçekleştirecekleri bilgilendirme ve bilinçlendirme materyali olarak hareketli bilgilendirme grafikleri önemli rol oynayacaktır.

Bilgilendirme tasarımı yapmak modern bir buluş olmamakla birlikte, dijital imkânlar ve tüketicilerin teknolojiye olan bağlılığı arttıkça yeni bir popülerlik seviyesine ulaşmıştır. Hareketli bilgilendirme grafikleri, çevresel iletişim konularını keşfetmek için ilginç bir merceği temsil etmektedir. Bu araştırma sürecinde alanyazın taramasından elde edilen bulgular hareketli bilgilendirme grafiklerinin, popüler olmalarının yanı sıra çok etkili iletişim araçları olduklarını da göstermiştir. Bu yayınlar, hareketli grafiklerin bir izleyiciyi karmaşık bilgiler konusunda yönlendirmek için kullanılan görsel bilginin, izleyicinin çevre yanlısı bilgileri değerlendirme isteğini artırmak için güvenilir bir iletişim stratejisi olduğunu göstermiştir. Bu yaygın etkilerinden dolayı tasarımcı yetiştiren programların hareketli bilgilendirme grafikleri içeren konulara ve uygulamalara derslerde alan açmaları önerilir. Böylelikle mesleğe yeni başlayan genç tasarımcıların, küresel bir sorun olan çevre kirliliği gibi olumsuzluk içeren birçok konuda mücadelede, estetik ve işlevselliğinin yanı sıra görsel etkisi ve ilgi çekiciliği yadsınamayan hareketli bilgilendirme grafiklerini kolaylıkla kullanmaları etkili olabilecektir.

Son yıllarda, hareketli bilgilendirme grafikleri alanında yapılan araştırmalar artmış, buna bağlı olarak uygulamalar da çok yönlü olarak geliştirilmiştir. Üzerinde kuramsal

araştırmalar yapılmaya devam edilen, farklı alanlardan insanlar tarafından çeşitli yaklaşımlarla tanımlanan bilgilendirme tasarımının, ayrı bir disiplin olarak olgunlaşma süreci devam etmektedir. Ülkemizdeki bilgilendirme tasarımı alanında son yıllardaki gelişmelere bakıldığında, alana yönelik kuramsal çalışmaların olduğu ve çeşitli yüksek öğretim kurumlarında ayrı bir ders olarak programlarda yer aldığı görülmektedir. Programlarda bilgilendirme tasarımına yer verilmesi, bu alana yönelik uygulamalar üzerine çalıştırılan ve kuramsal bilgiler alan tasarımcı adaylarının, uzun vadede alanın gelişmesine de katkıda bulunmalarını sağlayacaktır.

Günümüzde teknoloji gözle görünür bir biçimde gelişmeye devam etmektedir. Bu sayede bilginin geniş kitlelere yayılması ve erişimini kolaylaşmıştır. Fakat artan bilgi yığılması nedeniyle doğru bilgiyi bulmak ve boş yere zaman tüketmemek için daha fazla fedakârlık göstermek gerekmektedir. Hız, teknoloji ve görselliğin bir araya geldiği bu noktada hareketli bilgilendirme grafiklerinin önemini artmaktadır. Tıpkı insanların kendilerini ifade etmeleri gibi, içinde bulunduğumuz çağ da kendini hız, teknoloji ve hareketle ifade etmektedir. Hareketli bilgilendirme grafikleri bu ifade etme biçiminin oldukça önemli bir parçasıdır. Çevre sorunları günümüzün ve önemli ölçüde geleceğin en büyük yaşamsal sorunlarını barındırmaktadır. Bu denli önemli bir konuda tasarım ilke ve ögelerine uygun hazırlanmış hareketli bilgilendirme grafiklerinin rolünün büyük olduğu bu araştırma sonucunda görülmüştür.

KAYNAKLAR

Baykal, H. ve Baykal, T. (2014). Küreselleşen Dünya'da çevre sorunları. Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5(9), 1-17.

Barry, A. M. S. (1997). Visual intelligence: perception, image, and manipulation in visual communication. Albany: State University of New York Press.

Bear, K. (2018). Information design workbook: Graphic approaches, solutions, and inspiration 30 case studies. Los Angeles: Roskport.

Çabuk, B. ve Karacaoğlu, Ö. C. (2003). Üniversite öğrencilerinin çevre duyarlılıklarının incelenmesi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 26(1-2), 189-198.

Davis, S., B. (2017). Information design research and practice. Black, A., Luna, P., Lund, O. ve Walker, S. (Ed). Early visualizations of historical Time, 3-22. New York: Routledge.

Evans, L., Milfont, T. L., Lawrence, J. (2014). Considering local adaptation increases willingness to mitigate. Global Environmental Change, 25, 69-75.

Feridunoğlu, İ., C. (2019). Günümüz medyasında çevre olgusu. Türkiye'de çevre politikaları. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Green, M. J., ve Myers, K. R. (2010). Graphic medicine: Use of comics in medical education and patient care. British Medical Journal, 340, 574-577.

Griffin, M. (2008). Visual competence and media literacy: Can one exist without the other? Visual Studies, 23, 113-129.

Harris, R. (1999). Information graphics: A comprehensive illustrated reference. New York: Oxford University Press.

Hassan, A., Juahir, H., & Jamaludin, N. S. (2009). The level of environmental awareness among students to fulfill the aspiration of national philosophy of education. American Journal of Scientific Research, 5, 50-58.

Juni, S., ve Gross, J. S. (2008). Emotional and persuasive perception of fonts. Perceptual and motor skills, 106, 35-42.

Kıymalıoğlu, A. (2014). Ayrıntılandırma Olasılığı Modeli ve Uygulama Alanları. Dokuz Eylül Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 29(2), 167-2023.

Krum, R. (2014). Cool infographics: Effective communication with data visualization and design. Indianapolis: John Wiley & Sons.

Lazart, A. ve Atkinson, L. (2014). Putting environmental infographics center stage: The role of visuals at the elaboration likelihood model's critical point of persuasion. Science Communication, 37(1), 1-28.

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal principles of design. 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design. Beverly, MA.: Rockport Publishers.

Özbuğutu, E., Karahan, S. ve Tan, Ç. (2014). Çevre eğitimi ve alternatif yöntemler-literatür taraması. Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 11(25), 393-408.

Sayın, S. (2018). Hareketli bilgilendirme tasarımı ve bir uygulama. Sanatta yeterlik tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

Spence, A., Poortinga, W., Pidgeon, N., 2012. The psychological distance of climatechange. Risk Analysis, 32, 957–972.

Trumbo, J. (1999). Visual literacy and science communication. Science Communication, 20, 409-425.

Trumbo, J. (2000). Seeing science: Research opportunities in the visual communication of science. Science Communication, 21, 379-391.

Tuncalı, E. (2016). The Infographics which are designed for environmental issues. Global Journal on Humanites & Social Sciences, 3, 14-19.

Türküm, A., S. (1998). Çağdaş toplumda çevre sorunları ve çevre bilinci. Anadolu Üniversitesi, G. Can (Ed). Çağdaş yaşam çağdaş insan. Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi İlköğretim Öğretmenliği Lisans Tamamlama Programı, Eskişehir, 165–181.

Twemlow, A. (2011). What is graphic design for? İstanbul: Yem Yayın.

Uyan Dur, B. İ. (2011). Bilgilendirme tasarımında ilkeler, öğeler ve uygulama sorunları ve bilgilendirme tasarımı uygulaması. Sanatta yeterlik tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

Weinschenk, M. (2012). The power of infographics. U.S.A: New Riders.

E-KAYNAKLAR

Geo Globe Tales [@geoglobe_tales]. (2024, 1 Ağustos). Hurricane kasırgası hareketli bilgilendirme grafiği Video]. Instagram. https://www.instagram.com/reel/C-IebyPPY6_/?igsh=MWo2ejl2N2p5amwxMw%3D%3D

Karl Fisch, Scott McLeod ve Jeff Brenman. (2006). Biliyor muydunuz? Değişim Olan / Did You Know? Shift Happens [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=mwl_gplTzhY&ab_channel=CorpusChristiGeog

National Geographic Türkiye. (2019). 25 Litre Belgeseli [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=mwl_gplTzhY&ab_channel=CorpusChristiGeog

Visiophone. (2020). İspanya'daki Douro Vadi Bölgesi'nin 2007-2020 yılları arasında meteorolojik verilerini gösteren hareketli bilgilendirme grafiği [Video]. Visiophone. http://visiophone-lab.com/wp/?portfolio=hackathon-douro-porto

WWF (World Wide Fund for Nature). (2014). What a week for water! https://wwf.ca/stories/week-water-2/

WWF (World Wide Fund for Nature). (2014). Nehir Akışı / Riwer Flow.hareketli bilgilendirme grafiği [Video]. Vimeo. https://vimeo.com/89855769

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 275-290
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 12.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 11.03.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717478

GRAFİK ROMANDA MONOMİT: SIRADAN ZAFERLER ÖRNEĞİ

• **Dr. Öğr. Üyesi Sümeyye ÖZBEK***

ÖZET

Bu çalışma, Joseph Campbell'ın kahramanlık serüveninin evrenselliğini ortaya koymak için oluşturduğu metinsel monomitin Sıradan Zaferler adlı grafik romandaki görsel karşılıklarını ortaya koymaktadır. Bu amaçla üç bölüm ve on yedi aşamadan oluşan monomitin Sıradan Zaferler adlı grafik romanda görsel olarak nasıl betimlendiği araştırılmıştır. Grafik romanların mitle olan bağı düşünüldüğünden güçlüdür ve bu araştırma bunu ortaya koymak için yapılmıştır. Bu amaçla araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılmış, incelenen veriler söylem analizi tekniğiyle yorumlanmıştır. Joseph Campbell'in monomitinin her bir aşaması, Sıradan Zaferler adlı grafik roman kahramanının geçirdiği aşamalarda, içeriğin biçimi şekillendirmesi açısından söylem analizi tekniğiyle ortaya konmuştur. Bu izlekte grafik roman kahramanlarının değişmeyen bir monomit üzerinden yeniden nasıl üretildiğine ve değişen sembolizmin sanat formu üzerindeki etkisine değinilmiştir. Araştırmanın amacı, monomitin Sıradan Zaferler adlı grafik romanı nasıl şekillendirdiğini inceleyerek insanlık tarihi boyunca değişmeyen kahramanlık özelliklerinin Sıradan Zaferler'in biçimi ve içeriği bağlamında incelenmesidir.

Anahtar Kelimeler: *Monomit, Grafik roman, Sıradan Zaferler, Kahraman.*

* Kafkas Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, Grafik Sanatlar Anasanat Dalı, sumeyyeozbek02@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8832-7774

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 275-290
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 12.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 11.03.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717478

MONOMYTH IN GRAPHIC NOVEL: THE CASE OF ORDINARY VICTORIES

• **Assist. Prof. Sümeyye ÖZBEK***

ABSTRACT

This study reveals the visual counterparts of Joseph Campbell's textual monomyth, which he created to reveal the universality of the heroic adventure, in the graphic novel Ordinary Victories. For this purpose, it was investigated how the monomyth, which consists of three chapters and seventeen stages, is visually depicted in the graphic novel Ordinary Victories. The connection of graphic novels with myth is stronger than commonly thought, and this research was conducted to reveal this. For this purpose, qualitative research methods were used in the research, and the examined data were interpreted using the discourse analysis technique. Each stage of Joseph Campbell's monomyth, how the content shapes the form in the stages that the hero of the graphic novel Ordinary Victories goes through, was revealed via the discourse analysis technique. In this path, how graphic novel heroes are reproduced through an unchanging monomyth and the effect of changing symbolism on the art form are explored. The aim of the research is to examine how the monomyth shapes the Ordinary Victories graphic novel and to examine the unchanging heroic characteristics throughout human history in the context of the form and content of the Ordinary Victories.

Keywords: *Monomiyth, Graphic novel, Ordinary Victories, Hero.*

* Kafkas University, Faculty of Fine Arts, Graphic Arts Department, sumeyyeozbek02@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8832-7774

1. GİRİŞ

Kahramanlık anlatılarının önemi, sözlü kültürden taşınarak yazılı kültüre geçen, insanlık tarihinin en eski kayıtları arasında sayılmasından kaynaklanmaktadır. Bu kayıtlar, edebiyat, tarih ve kültür için olduğu kadar sanat için de sonsuz bir kaynaktır. Kahramanlık destanları, bireysel ve toplumsal dönüşümün çekirdeğini barındırır. "…mit kutsal bir tarihi, yani zamanın başlangıcında, ab initio cereyan eden bir ilk olayı anlatır" (Eliade, 2017, s. 86). Kahramanlık anlatıları, her bireyin özel ve toplumsal yaşamında karşılaşabileceği zorlukların ve bu zorluklarla başa çıkma yöntemlerinin sembolik bir dille aktarıldığı anlatılardır. Joseph Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu adlı kitabında yer alan aşamalar evrensel olduğu için monomit olarak kabul edilir. Monomit, üç temel bölüm ve on yedi aşamaya bölünmüştür. Campbell, evrensel bir çerçeve oluşturmak için karşılaşılabilecek bütün süreçleri yazmıştır ancak her anlatı bütün aşamaları içermeyebilmektedir.

Kahramanlık anlatılarında sıkça karşılaşılan doğaüstü varlıklar (canavar, cadı ve gizemli yaratıklar gibi) yine doğaüstü bir kahramanla alt edilir. Bu anlatılar mitolojiden uzaklaştıkça canavar, düşmana; cadı, kötücül insanlara ve gizemli yaratıklar da modern insanın korkularına dönüşür. Canavarı yenmek için bir yarı tanrı gerekir ama insanın korkularını yok etmesi için kendi içine doğru bir yolculuk yapması ve orada karşılaştığı her türden canavarla yüzleşmesi gerekmektedir. Yüzleşme, alt etmedir. Tarih boyunca kahramandaki dönüşüm, insanın kendin ve doğaya dair düşüncelerinin de dönüşümünü göstermektedir. Kendine yabancı bir doğada yaşayan insanın düşmanı da bilinmeyen topraklar, gizemi çözülememiş göller ve ormanlardır. Dolayısıyla bu bilinmezlik bir canavarla özdeşleştirilmiş ve canavarı yenmek, medenileşme yolunda katedilen yeni bir aşama olarak kabul edilmiştir. Mitsel öğeler azaldıkça kahramanın doğa üstülüğü de azalmaktadır.

Resim ve metni birleştiren bir sanat formu olan çizgi roman ile bunun daha uzun bir versiyonu ve nitelikli edebi metne sahip olan grafik roman ayrımı çoğunlukla metnin yapısı ve hedef kitlesi üzerinden yapılmaktadır. Bu ayrımların ötesinde çizgi roman ve grafik romanın günümüz anlatı sanatının en önemli araçlarından biri olduğu açıktır. İlk defa 1964 yılında kullanılan terim, Will Eisner'ın A Contract with God (1978) kitabıyla popülerlik kazanmış ve çizgi roman kategorisinden ayrı olarak değerlendirilmiştir (Murray, 2025). Modern bir anlatı biçimi olan grafik romanda monomiti araştırmak, günümüz insanının mitle olan bağını ortaya çıkarmak için önemlidir çünkü kahramanlık serüveni sıradan insan için de geçerlidir. Monomiti anlamak, bireysel yaşamlarımızda karşılaştığımız zorlukların dünyanın her yerinde yaşandığını ve sıradan insanın da binlerce yıldan beri anlatılan bir serüvenin parçası olduğunu göstermek açısından

önemlidir. Hillary L. Chute ve Marianne DeKoven'e (2006) göre; grafik anlatı dili sözlü temsil, görsel temsil ve her iki temsil türünün bir sayfada etkileşim halini içerir. Bu araştırmanın en önemli bulgularından biri, kahramanlık serüveninin aşamalarının dilsel-görsel bağının güçlü olduğudur.

Sıradan Zaferler, fotoğrafçı olan Marco'nun bir savaş gazisi olan ve hastalıkla boğuşan babasıyla olan ilişkisini, sevdiği ama evlenmekten korktuğu sevgilisini ve babası gibi savaş gazisi olan komşusuyla, savaş karşıtı biri olarak nasıl bir ilişki kuracağını bilemediği durumları anlatmaktadır. Sosyalleşmekten korkan ve psikolojik yardım alan Marco'nun kentten uzak, kendine kapanmış iç dünyasını görebildiğimiz kitapta, çizimler olabildiğince sade ve iç dünyayı yansıtacak biçimde oluşturulmuştur. Kitabı yaratan sanatçı, başkahramanın iç dünyasını ve sosyal yaşamda karşılaştığı zorlukları yalın bir biçimde betimlemiştir. Sıradan Zaferler'de bireyin iç dünyasında geçirdiği dönüşüme odaklanılır ve tasarım da buna göre şekillenir. Kahraman psikolojik yardım alır çünkü bir kriz (maceraya çağrı) yaşamaktadır ve dönüşüm çağrısını reddetmektedir. Erginlenmek için konfor alanını terk etmek ve korkularıyla yüzleşmek zorundadır. Kahraman, kentten uzakta doğanın içinde yani zaten balinanın karnında yaşamaktadır. Bu süreçte terapisti, sevgilisi ve komşusuyla görüşmekte ve yaşadığı karşılaşmalar onu yavaş yavaş bildiği dünyadan uzaklaştırmaktadır. Emily ile karşılaşması monomitteki tanrıçayla karşılaşmaya denk gelir ve bu süreçte Marco, babasının geçmişiyle barışarak babasının gönlünü alır. Doğan çocuk ise, duraklayan yaşamın yeniden başladığını temsil etmektedir. Kahramanlık anlatılarında görülen düşmanlarla savaş teması Sıradan Zaferler'de görülmez. Baş karakter bu anlatıda dışarıdan görünmeyen bir savaş vermektedir. Bu grafik romanda yer alan insanlar sıradan, mekanlar ise gerçeğe uygun olarak çizilmiştir ancak bu durum sembolik dile engel değildir. Karakterlerin çiziminde herhangi bir sıra dışılık görülmez. Kitabın kahramanını diğer karakterlerden ayırt edecek bir belirteç de kullanılmamıştır. Kahraman burada fiziksel olarak güçlü görünmediği gibi, diğer insanlardan farklı da değildir. Ancak kitap sayfalarında gezinen okuyucuyu etkileyen bir yöntem vardır; atmosferin yarattığı etkiyle şekillendirilmiş paneller. Her sayfada zamanı bölen panellerin geçmişte mi yoksa bugün mü yaşandığını gösteren renk kodları ve kahramanın ruh halini yansıtan renkler, okuyucuyu sorunsuz bir şekilde yönlendirecek biçimde kullanılmıştır. Bu haliyle kitap, bütünlüklü bir kurguya ve eşine az rastlanır bir tasarım estetiğine sahiptir. Bu yapıt, dünyanın her yerinde herkesin yaşayabileceği sıradan sorunlarla uğraşan insanların öyküsüyle karşılaşan okuyucuya, sıradan bir yaşamın keyfini yaşatmaktadır.

2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışma, Joseph Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu (2018) adlı kitabında yer alan ve bütün kahramanlık anlatılarında görülen monomitin, Sıradan Zaferler adlı grafik romanda görsel olarak nasıl betimlendiğini araştırmaktadır. Joseph Campbell'in monomiti, mitlerde, edebiyatta ve modern öykü anlatımında bulunan bir anlatıdır ve bu yapı, görsel ve metinsel öykü anlatımını birleştiren grafik romanlarda karakter gelişimi ve destansı yolculukların anlatılmasında kullanılmaktadır. Manu Larcenet'nin 2004 yılında Angualéme Uluslararası Çizgi Roman Festivali'nde en iyi çizgi roman albümü ödülünü alan Sıradan Zaferler (Le Combat Ordinaire, 2003), modern bir anlatı biçimi olması ve kitabın baş karakterinin yaşadığı içsel dönüşümün monomit aşamalarında görsel karşılıklarının bulunması açısından bu araştırma için uygun bir grafik roman olarak görülmüştür. Sıradan Zaferlerde kimlik ve anlam arayışı temaları, geleneksel kahramanın aksine sıradan biri olan Marco'nun duygusal ve psikolojik gelişimi, içe dönük ve gerçekçi bir yolculuk olarak aktarılmaktadır. Monomit, yola çıkış bölümündeki maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, doğaüstü yardım, ilk eşiğin aşılması ve balinanın karnı; erginlenme bölümünün sınavlar yolu, tanrıçayla karşılaşma, baştan çıkarıcı olarak kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaştırma ve nihai ödül; dönüş bölümünün dönüşün reddedilişi, büyülü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası ve yaşama özgürlüğü aşamalarından oluşmaktadır (Campbell, 2018, s. 53-93-179). Çalışmanın amacının gerçekleştirilebilmesi için Sıradan Zaferler, içerik ve biçim açısından incelenmiş ve elde edilen veriler nitel araştırma yöntemlerinden söylem analiziyle yorumlanmıştır. Verilerin yorumlanmasında söylem analizinin tercih edilmesinin sebebi, çalışmanın amacının mitsel anlatıların yarattığı anlam dünyasının çözümüne odaklanmasıdır. Bu yaklaşım, çalışmanın amacı doğrultusunda daha uygun bir analiz yöntemi sunmaktadır. Jorgensen ve Phillips'e (2002, s. 7) göre; söylem analizi, Faircloug'nun metinlerarasılık ve değişim kavramı üzerinden belirginleştirilmiştir:

> Dil kullanıcıları halihazırda yerleşik anlamları inşa ettikçe somut dil kullanımı her zaman daha önceki söylemsel yapılardan yararlanır. Fairclough buna metinlerarasılık kavramı aracılığıyla odaklanır; yani, bireysel bir metnin diğer metinlerin öğelerinden ve söylemlerinden nasıl yararlandığı. Somut dil kullanımının bireysel söylemleri ve dolayısıyla toplumsal ve kültürel dünyayı değiştirebilmesi, farklı söylemlerden gelen unsurları bir araya getirerek mümkündür. Metinlerarasılık analizi yoluyla, yeni unsurların tanıtılmadığı söylemlerin yeniden üretimi ve söylemlerin yeni kombinasyonları aracılığıyla söylemsel değişim araştırılabilir.

Faircloug'nun metinlerarasılık kavramı, yazılı metin ile görsel metin arasındaki etkileşim ve geçişleri içerebilir. Söylem analizi, dilin, imgelerin ve daha geniş toplumsal bağlamların anlam katmanlarını nasıl oluşturduğunu incelemektedir. Bu açıdan Scott McCloud'un Çizgi Romanı Anlamak adlı kitabının altıncı bölümünde (2019, s.138), görüntü ve metnin anlatıyı birlikte oluşturduğu çizgi romanların, konuşma balonları ve anlatım

kutularıyla birlikte görsel iletiyi güçlendirdiği belirtilmektedir. Metin, görsel metaforları derinlikli hale getirerek iletinin amacını gerçekleştirmesine yardımcı olmaktadır. Fiske (2010, s. 14), "Söylem, önemli bir konu alanı hakkında tutarlı bir anlamlar kümesi oluşturmak ve yaymak için sosyal olarak geliştirilmiş bir temsil dili veya sistemidir" demiştir. Grafik romanda söylem analizinin kullanılmasıyla ilgili en yakın teori Kress ve Van Leeuwen'e (2006) dayanan ve Çok Biçimli Söylem Analizi olarak değerlendirilen; metnin, imgelerin, renklerin, mekânsal organizasyonun ve panel düzenlerinin anlam yaratmak için nasıl birlikte çalıştığını gösterdikleri çalışmalarıdır. Bu çalışmaya göre; farklı semiyotik kaynakların yani metin ve görüntülerin söylemi güçlendirmek için nasıl birlikte çalıştığı incelenmiştir. Sıradan Zaferler'de özellikle renklerin ruh haline, temaya ve karaktere özgü anlamlara işaret etmesi özelliği kullanılmıştır. Bu amaçla, monomitle Sıradan Zaferler arasındaki bağda, metin-görüntü etkileşimi üzerine yoğunlaşılmıştır. Grafik romanlar metnin ötesinde anlam yaratma özelliğine sahip olduğu için tüm semiyotik öğelerin birlikte değerlendirilmesi kaçınılmazdır. Bu sebeple çalışmada, Marco'nun kahramanlık serüveni, metin açısından Joseph Campbell'ın monomiti, görsel çözümleme açısından ise Kress ve Van Leeuwen'in Çok Biçimli Söylem Analizi'ne göre yorumlanmıştır. Böylece monomitteki derin anlamlar ve gizli söylemler panellerdeki görüntüler aracılığıyla yorumlanarak ortaya çıkarılmıştır.

Tablo 1. *Joseph Campbell'in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu adlı kitabında yer alan serüvenin grafikleştirilmiş hali. (Yazar tarafından hazırlanmıştır.)*

Kahramanlık Serüveni/ Monomit		
Yola Çıkış	**Erginlenme**	**Dönüş**
1. Maceraya çağrı: Savaş fotoğrafçısı olan Marco'nun panik ataklarla geçen yaşamını değiştirememesi **2. Çağrının reddedilişi:** Panik ataklar geçmeyince kentten ayrılarak kırsalda yaşamaya başlama **3. Doğaüstü yardım ya da mentorla tanışma:** Marco'nun terapisti, kardeşi ve komşusunun yönlendirmeleri **4. İlk eşiğin aşılması:** Marco'nun bir doğum haberi alması **5. Balinanın karnı:** Kentten uzakta yalnız ve panik ataklarla geçen yaşamı	**1. Sınavlar yolu:** Babasının sağlık sorunları ve Marco'nun içsel ve dışsal çatışmaları **2. Tanrıçayla karşılaşma:** Emily ile tanışma **3. Baştan çıkarıcı olarak kadın:** Emily'nin ciddi ilişki isteği **4. Babanın gönlünü alma:** Babasının geçmişiyle barışma **5. Tanrılaştırma:** Babanın ölümüyle gelen aydınlanma **6. Nihai ödül:** Marco'nun kendini gerçekleştirmesi ve aşması	**1. Dönüşün reddedilişi:** Marco'nun babasının ölümüyle yüzleşmesi ve eser ortaya çıkarması konusundaki isteksizliği **2. Büyülü kaçış:** Marco'nun yaşamın kusurlu olmasını kabul ederek mükemmelliyetçiliğinden sıyrılması **3. Dışarıdan gelen kurtuluş:** Emily, Pablo ve terapistin yardımları **4. Dönüş eşiğinin aşılması:** Evli ve çocuklu olarak mutlu olmayı öğrenmesi, yaşamı olduğu kabullenme cesaresinin kazanılması **5. İki dünyanın ustası:** Eski ve yeni dünyanın barışması ve içsel ve dışsal zorlukların üstesinden gelme **6. Yaşama özgürlüğü:** Yaşam karşısında felç olmak yerine yaşamı kabullenerek ilerleme becerisini kazanması

Bu grafikteki kahramanın yolculuğuna ait aşamalar; tema (kahramanlık serüveni), kategoriler (yola çıkış, erginlenme ve dönüş) ve kodlara (maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, doğaüstü yardım, ilk eşiğin aşılması, balinanın karnı, sınavlar yolu, tanrıçayla karşılaşma, baştan çıkarıcı olarak kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaştırma, nihai ödül, dönüşün reddedilişi, büyülü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası ve yaşama özgürlüğü) ayrılmıştır. Buna göre monomitteki her bir aşamayı temsil eden bu dilsel kodların grafik romanlardaki görsel karşılığı bulunmuştur. Grafik romandaki değerlendirmeler, biçim ve içeriğin kahramanlık serüveninin aşamalarıyla nasıl uyumlandığını göstermek için bunu destekleyen tasarım öğeleri üzerinden yorumlanmıştır. Bu yorumlar Kress ve Van Leeuwen'in Çok Biçimli Söylem Analizi'ne göre değerlendirilmiştir çünkü grafik romanda yer alan renk, çizgi ve diğer tasarım öğelerinin kullanımının altında yatan sebeplerin açıklanabilmesinde kullanılabilecek en iyi yöntemlerden biri bu tekniktir. Fiske ve Hartley'e (2004) göre; bir kültürde gerçek olan şey ham değildir, o kültürün kodlarının ürünüdür. Bu kodlar her yerdedir ve hem gizlidir hem de açığa çıkmayı beklemektedir.

3. BULGULAR

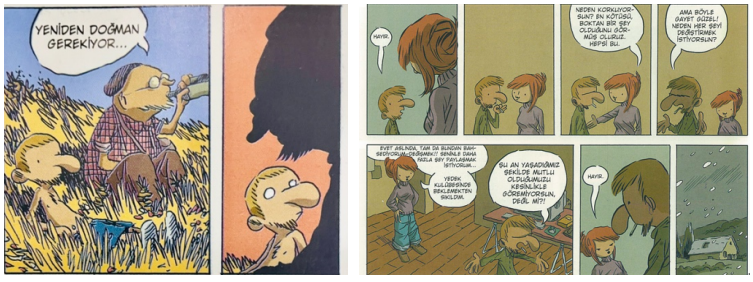
Joseph Campbell'ın tema, kategori ve kodlara ayırarak açıkladığı kahramanlık serüveninin Sıradan Zaferler adlı grafik romandaki görsel kod karşılıkları araştırıldığında dilsel kodların görsel kodlara karşılık geldiği görülmüştür. Bu bulgular monomitteki kodların grafik romandaki görsel karşılıkları üzerinden yorumlanmıştır. Bu çalışma, grafik anlatı dilinin mitoloji ile olan yakın bağını göstermek için Sıradan Zaferler'deki monomitin ortaya çıkarılması ve monomitteki aşamaların görsel olarak nasıl betimlendiğinin anlaşılabilmesi açısından önem taşımaktadır.

Yola çıkış bölümün maceraya çağrı aşaması, genellikle kahramanın sıradan yaşamına devam ederken daha önce fark etmediği bir durumun görünür olmaya başlamasıdır. Bu aşamada içsel ya da dışsal etkenler kahramanın serüvene atılması için işaretlerin ortaya çıkmaya başladığını haber vermektedir. Mitlerde bu aşama genellikle düşmanın ortaya çıkması olarak anlatılmaktadır. Burada canavar, Marco'nun korkularıdır.

Görsel 1. *(Larcenet, 2019, s. 8-25).*

8 ve 25. sayfalarda yer alan bu panellerde, Marco'nun içsel olarak maceraya çağırıldığı ve bu süreçte yaşadığı zorluklar görülmektedir. 8. sayfada yer alan panelde psikoloğuyla görüşürken artık kendini daha iyi hissettiği için terapiye devam etmek istemediğini söylemektedir. 25. sayfadaki panelde ise bundan kısa bir süre sonra geçirdiği panik atak görülmektedir. Gece uykusunda geçirdiği bu panik atağın resimlenmesinde koyu kırmızı ve siyah renklerin ağırlığı ve çekilen acıyı vurgulayan sert siyah çizgiler görülmektedir. Marco burada acılar içinde kıvranmaktadır ve bu acı, yüzünden ve konuşma balonundaki seslere karşılık gelen kesik hecelerden anlaşılmaktadır. Ayrıca bu paneller kahramanın maceraya çağrı (çağrı Marco için kendisiyle yüzleşme ve değişim çağrısı olarak yorumlanmalıdır) aşamasında yaşadığı zorlukları açık bir biçimde görsel olarak betimlemektedir. Bu panellerde maceraya çağrı aşamasının zorlu bir süreç olduğu ve kahramanın dönüşmesi için ilk işaretlerin ortaya çıkmasının verdiği rahatsızlık görülmektedir. "…ister büyük ister küçük, hangi yaşam sahnesinde ya da aşamasında olursa olsun, çağrı, her zaman bir dönüşümün -tamamlandığında- bir ölüme ve bir doğuma eşitlenen bir ruhsal geçiş anı ya da ayinin- gizemiyle perdeyi kaldırır. Alışılmış yaşam ufku genişlemiştir; eski kavramlar, idealler ve duygusal kalıplar artık yetmez; bir eşiği aşmanın zamanı gelmiştir" (Campbell, 2018, s. 55).

Çağrının reddedilmesi bölümü, Marco'nun değişime karşı çıkmasıdır. Marco kendisiyle yüzleştiği her durumda panik atak geçirmektedir ve bu, değişmesi gerektiği gerçeğinin reddedilmesinden kaynaklanmaktadır. Kahraman korku, endişe ve şüphe içindedir. Değişimin gerektirdiği sorumluluğu almak istememekte ve değişime direnmektedir.



Görsel 2. *(Larcenet, 2019, s. 34-36).*

34. sayfadaki panelde yaşlı komşusu Mesribes, Marco'ya "yeniden doğman gerekiyor" dedikten sonra Marco'nun şaşkınlık içindeki tepkisiyle birlikte yaşadığı korkuyla gökyüzünün rengi değişmektedir. Marco'nun gözleri büyümüş ve gökyüzü kırmızıya dönmüştür. Yaşlı Mesribes, değişim çağrısını reddetmekten vazgeçmesi gerektiğini ima etmektedir. Bu olaydan bir süre sonra bu mesaj 36. sayfada kız arkadaşının tepkisiyle pekiştirilmektedir. 36. sayfada Emily, değişmesi gerektiği ve bunu reddetmekten vazgeçmesi gerektiğini söylediğinde Marco bunu yine reddetmiş ve evin yakınlarındaki göle yüzmeye gitmiştir. Bu panellerde çağrının reddedilişi ve doğaüstü yardım aşaması iç içe geçmiştir. Doğaüstü yardım genellikle bir bilgeyle tanışma aşamasıdır. Sıradan Zaferler'de iki bilge vardır, bunlardan biri psikiyatrist, diğeri Marco'nun komşusu ve babasının asker arkadaşı olan yaşlı Mesribes'tir. Bu çağrılar ilk eşiğin aşılması aşamasını getirerek Marco'nun yeğeninin olacağını öğrenmesiyle belirginleşmiştir. Bir düzen kurma ve bebek sahibi olarak yaşam döngüsünün yenilenmesi aşamasına geçişte önemli olan ilk eşik de aşılmıştır.

Balinanın karnı aşamasında Marco, işini kaybetmiş, daha derin bir karanlığa gömülmüştür. Gelecek korkusu ve kendini yararlı hissetme duyguları baskın hale gelmiştir. Özellikle gelecek korkusunun artması, grafik romanda belirgin renk ve çizgi farklılıklarıyla vurgulanmaktadır.

Görsel 3. *(Larcenet, 2019, s. 43).*

Balinanın karnı aşamasında bu kaygılarla baş etmekte zorlanan Marco, yine panik atak geçirir ve bu sırada yanında yaşlı Mesribes bulunmaktadır. Mesribes ona ilacını vererek atağı atlatmasına yardımcı olmuştur. Bu aşamada Marco hem işini hem de kız arkadaşını kaybetmiştir. Zorluklar içinde geçen bu aşama yine Marco'nun atak geçirdiği anlardaki panellerin renklerinin değişmesiyle gösterilmektedir ve güçlü bir vurgu için içeriğin biçimi değiştirmesine olanak tanınmıştır. Mitlerde balinanın karnı, Yunus peygamberin öyküsünde anlatıldığı gibi bazen gerçekten bir balığın karnındaki karanlık ve çaresizlik hissiyle bazen de karanlık bir kuyunun dibiyle özdeşleştirilmektedir. Marco'nun en

karanlık kuyusu ise panik atak geçirdiğinde hissettiği çaresizlik duygusu ve korkudur. Bu panellerde Marco'nun hareketsiz kaldığı görülmektedir. Hareketsizlik çaresizliği vurgulamaktadır. Bu durum panellerde, mekanın kaybolması, renklerin koyulaşması ve ışık-gölge etkisinin artırılmasıyla sağlanmıştır.

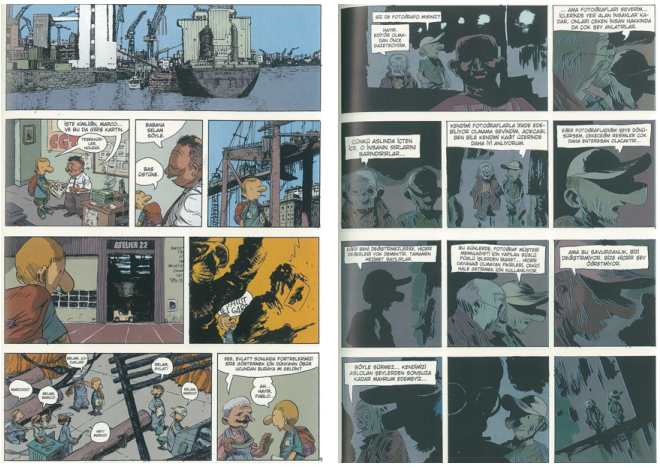
İkinci bölüm olan erginlenmede kahraman yeni dünyaya uyum sağlamaya çalışırken zorluklarla mücadele etmekte ve yardımcılar edinerek düşmanlarla savaşmaktadır. Marco için bu süreç, işten kovulması ve istediği gibi fotoğraf çekebilmesinin önünün açılmasıyla birlikte doğan hem umut verici hem de zorlu bir sürece karşılık gelmektedir. Bu süreçteki en önemli olay babasının ölümüdür. Bu ölüm Marco'nun kendisi ve geçmişiyle yüzleşmesi ve sonuçta babasını yargılamaktan vazgeçmesiyle sonuçlanmıştır. Bu süreç aynı zamanda babanın gönlünü alma ya da babayla barışma aşamasını da doğurmaktadır. Bu aşama Marco'yu zorlamaktadır ancak babasının askerlik arkadaşı Mesribes'in anlattıklarından sonra babasıyla içsel olarak barışmıştır.

Erginlenmede kahraman sınavlarla baş etmek zorunda kalır ve bu sınavlardan biri de sevgilisinin kendisinden istekleridir. Bu aşama ise tanrıçayla karşılaşma aşamasıdır.

Görsel 4. *(Larcenet, 2019, s. 41).*

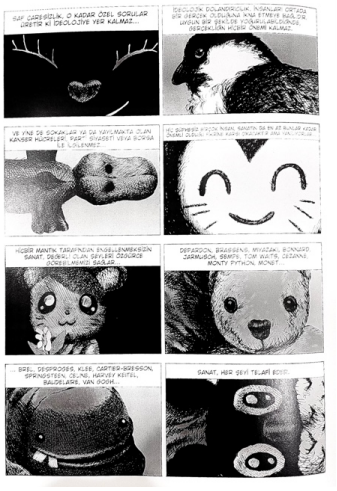
Marco kadınlarla olan ilişkilerinde sorun yaşamaktadır ve bu yüzden onlarla derin bağlar kurmamaktadır ancak sevgilisi Emily ile ayrılmak ona zor gelmekte ve içten içe iyileşebilmek için ona ihtiyacı olduğunu hissetmektedir. Çünkü Emily de onun değişmesi gerektiğini, korkarak yaşayamayacağını söylemektedir. 41. sayfada Emily öfkelidir ve Marco'yu değişmeye zorlamaktadır. Emily'nin 41. sayfadaki panellerde görülen öfkesi, aynı zamanda Marco'nun dışarıdan gelen bir yardımla değişime zorlanması olarak yorumlanmalıdır. Erginlenme bölümünün tanrılaştırma ve nihai ödül bölümleri

Marco'nun babasının ölümüyle beraber daha yüksek bir varoluş düzeyine geçmesiyle belirginleşmekedir. Marco bu kayıpla birlikte bilgelik, güç ve aydınlanma elde etmiştir. Sembolik bir ölüm ve yeniden doğuşun simgesi olan tanrılaştırma aşaması, nihai ödül aşamasıyla iç içe geçmiştir. Nihai ödül, kahramanın yolculuğunun doruk noktasıdır.



Görsel 5. *(Larcenet, 2019, s. 81-147).*

Üçüncü bölüm olan dönüşte, kahramanın eve dönüş yolculuğu başlar ve bu süreç, yeni zorluklar yaratmaktadır. Marco, dönmekten korktuğu dünyaya kahramanca bir dönüşle dönmemiştir. Bunun yerine geçmişle şimdiki zaman arasında bir denge bulmuştur. Marco'nun dönüşümü içseldir, büyük amaçlar peşinde koşmadan kendiyle olan savaşından elde ettiği küçük zaferlerle yetinmeyi öğrenecektir. Bu durum Marco'yu geleneksel kahramandan uzaklaştırırken günümüz insanına yaklaştırmaktadır.



Görsel 6. *(Larcenet, 2019, s. 206).*

Dönüşün reddedilmesi aşamasında Marco değişmiştir ancak onu hasta eden durumlarla yeniden karşılaşması ihtimali korkutucudur. Bir savaş fotoğrafçısı olarak geçmişi, şiddet ve ahlaki ikilemlerle doludur ve Marco uzaklaşmak istediği bu dünyaya yeniden dönmekten korkmaktadır. Bu sayfadaki panellerde görüntüler siyah-beyaz kullanılmıştır. Geçmişe ait oyuncakların bu korku dolu yüzleri, Marco'nun geçmişine ait korkularıyla yüzleşmesine yardım ederken aynı zamanda sanatla iyileşebileceği umudunu vermektedir.

Dışarıdan gelen kurtuluş aşamasında Marco, elde ettiği aydınlanmadan sonra geri dönmekte zorlanmaktadır ancak Emily ve terapist, geçmişiyle ve duygularıyla yüzleşme cesareti kazanmasını sağlamıştır. Marco dönüş aşamasında, severek yaptığı mesleği ile ilgili yeni teklifler alarak kız arkadaşıyla uyumlu yaşamanın bir yolunu bulmuştur. Marco, kendisiyle çatışmaktan vazgeçerek başkalarına yardım etmeye başlamıştır. Bu süreç Marco'nun baba olmasıyla sonuçlanır ve belirgin bir iyileşme başlar. Özelikle 81. sayfada Marco'nun babasının çalıştığı limandaki işçilerin sorunlarını ve emeklerini görünür kılmak için çok sevdiği fotoğraf sanatını kullanmasıyla iş için yeni bir fırsat ele geçirmiştir. Bu sayfalarda Marco'nun belirgin bir rahatlama yaşadığı görülmektedir. Yaptığı işin takdir edilmesi ve babasının anısı için bir şeyler yapmaktan keyif alması onun değişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Marco burada nispeten daha mutlu ve rahat görünmektedir. Çizimlerdeki kasvetli hava giderek azalmış, panik atak sadece toplu alanlarda birkaç defa ortaya çıkmıştır. 147. sayfada fotoğraflarını beğenen yazarla yaptığı konuşmada akşam saatleri olmasına rağmen Marco'nun yüzündeki mutluluk belirgin bir biçimde görülmekte ve iyileşmeye dair umudun arttığını vadetmektedir. "Bir kahraman olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflıklar bölgesine ilerler: burada masalsı güçlerle karşılaşır ve kesin bir zafer kazanılır: kahraman bu gizemli maceradan benzerlerine üstünlük sağlayan bir güçle geri döner" (Campbell, 2018, s. 35).

Dönüş eşiğinin aşılması aşaması Marco'nun çocuğunun doğmasıyla somutlaştırılmıştır. Bu aşamada özellikle Marco'nun çocuğuyla geçirdiği zaman, yaşama sevinci ve özgürlüğü bulduğu parlak renklerin kullanıldığı panellerle aktarılmaktadır. Marco hem dönüş eşiğini aşmış yani dünyaya yeniden bağlanarak geri dönmüş, hem de babasının ölümüyle yüzleşerek iki dünyanın ustası olmuştur.

Görsel 7. *(Larcenet, 2019, s. 215).*

215. sayfada bulunan panellerde Marco'nun babasıyla özdeşleştirdiği limanın yıkıldığı haberini almaktadır. Limanın yıkılması babasının ölümünü somutlaştırmakta ve yaşanan acı ve çaresizlik limanın yıkılmasıyla belirginleştirilmektedir. Marco ve Pablo bu durumu kabullendiklerini belirten bir telefon görüşmesi yapmaktadır. Bu panellerde Marco üzgün olmasına rağmen panik atak geçirmemekte ve durumu kabullenerek yaşamaya devam etmektedir. Sanatçının özellikle bu panellerdeki gökyüzünün rengine yaptığı vurgu belirgindir. Gökyüzü, umudun ve parlak geleceğin vaadi olarak parlamaktadır. Yine aynı sayfada yer alan panellerde Marco, eşi ve çiçekler içinde oynayan çocuğuna bakarak yaşama özgürlüğünü elde ettiğini anlamıştır. Bu panellerde sevinç ve umut belirgindir ve yeniden yeşeren yaşamın göstergesi olan çiçekler kızıyla birlikte gösterilmektedir.

Görsel 8. *(Larcenet, 2019, s. 211-212).*

Monomitin dönüş bölümündeki iki dünyanın ustası aşamasında peş peşe gelen bu sayfalar hem Marco'nun geçmişini hem de geleceğini göstermektedir. Bu sayfalarda hem eski ve yeni dünyanın barışması, hem de içsel ve dışsal zorlukların üstesinden gelme aşaması vurgulanmaktadır. Marco, geçmişin ortadan kalkmayacağını anlamış, geçmişi kontrol etmekten vazgeçmiştir. Acıyı, kendinden geçmeden yaşayabilme ve kabullenme gücüne sahip olmuştur. Sanatını yani fotoğrafı da yaşamdan kaçmak için değil onun kabullenmek istemediği yanlarını da görmek ve göstermek için kullanmayı öğrenmiştir. Hemen arkasındaki sayfada eşi ve çocuğuyla birlikte mutlu bir zamanı paylaşmaktadır. Marco'nun bu iki sayfadaki durumu birbirinden tamamen farklı olsa da yaşam dengesini bulduğu görülmektedir.

Görsel 8. *(Larcenet, 2019, s. 242).*

Son bölümün son aşaması olan yaşama özgürlüğü, kızı için yaşamak istemesiyle belirginleştirilmiştir. Bu panellerde genellikle canlı renkler kullanılmış, koyu renkler azalmıştır. Gölge çizgileri neredeyse görülmez ve yaşam döngüsünün devam ettiğine dair işaretler çiçekler ve kuşlarla birlikte babasıyla çocukken çektirdikleri fotoğrafların bulunduğu panelle son bulmaktadır. Marco bu süreçte, geçmişi unutmadan ama oraya takılmadan ilerlemeyi ve kusurlarıyla birlikte yaşamın belirsizliğini kucaklamayı öğrenmiştir. Yaşamın ötekine muhtaç oluşunu anlayarak izolasyon yerine sevgiyi ve bağ kurmayı seçerek sıradan olandaki güzelliği keşfetmeye başlamıştır. Sıradan Zaferler'de destansı savaşlar içsel mücadelelerle yer değiştirmiştir. "Kahramanın macerası, yaşamında aydınlanmayı elde ettiği ânı temsil eder- yaşayan ölümümüzün karanlık duvarlarının ötesindeki ışığa uzanan yolu daha yaşarken bulduğu o çekirdek ânı" (Campbell, 2018, s. 232).

4. SONUÇ

Mitoloji kendi sembolizmini yaratmaktadır ve bu sembolik dil, zamanın ve koşulların etkisiyle yeniden üretilmektedir. Kahramanlık destanları, Joseph Campbell'in ortaya koyduğu monomiti takip etmekte ve zamanın başlangıcında elde edilen bir ilk olay olarak sonsuz sayıda tekrar etmektedir. Her tekrar, miti yeniden yaratmakta ve kullanılan sembolik dil, sanat formunu biçimlendirmektedir. Destanların ozanların etrafına toplanmış bir kalabalığa okunduğu zaman ile günümüz arasında belirgin farklılıklar olsa da kahraman üzerinden tekrar eden yola çıkma, erginlenme ve dönüş döngüsü değişmemiştir. Grafik roman kahramanlarının monomiti tekrar ettiğini görmek şaşırtıcı değildir, şaşırtıcı olan, birey ve toplumların sonsuz bir döngü içerisinde sürekli bu monomiti yaşamak zorunda kalması gerçeğidir. Erginlenmeye giden yollar sayısızdır ve bu sayısız yol sayısız sembolizm ve sanatsal ürün ortaya çıkarmaktadır. Modern kahramanın kahramanlık süreci de aynı monomit üzerinden tekrar etmekte ve zaman, kendi dilini yaratmaktadır. Günümüzün monomiti grafik romanlarla sürdürülmekte ve her tekrarla yeniden yaratılmaktadır. Grafik romanlar, tıpkı epik destanlar gibi kahramanı, geçirdiği bu zorlu sürece girme cesaretini göstermesinin takdir edilmesidir.

Grafik roman, yazı ve görüntünün bir araya gelerek sanatsal bir dil yaratmanın önemli ortamlarından biridir ve bu çalışma, grafik roman ile monomit arasındaki bağlantının önemini ortaya koymak için gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma, monomitin grafik romanlarda da görüldüğünün ve grafik dilin monomitle birbirlerini etkileyerek dönüştürdüğünün ortaya konması açısından önem taşımaktadır. Bu dönüşüm, metinsel dilin renk, yazı, çizgi ve diğer tasarım elemanlarıyla görsel olarak nasıl pekiştirdiğini göstermektedir. Ayrıca bu çalışma, grafik romanın görsel dilinin mitten nasıl etkilendiğinin görülmesi açısından önem taşımaktadır.

KAYNAKLAR

Campbell, J. (2018). Kahramanın sonsuz yolculuğu. İstanbul: İthaki Yayınları.

Chute, H. L., & DeKoven, M. (2006). Introduction: graphic narrative. MFS Modern Fiction Studies, 52(4), 767-782. https://doi.org/10.1353/mfs.2007.0002.

Eliade, M. (2017). Kutsal ve kutsal dışı. İstanbul: Alfa Yayınları.

Fiske, J. (2010). Television culture. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203837153.

Fiske J. ve Hartley J. (2004). Reading television. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203356623.

Jorgensen M., & Phillips L. (2002). Discourse analysis as theory and method. Thousand Oaks, Calif.

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). Reading images: The grammar of visual design (2nd ed.). Routledge.

Larcenet, M. (2019). Sıradan zaferler. İstanbul: Karakarga Yayınları.

McCloud, S. (2019). Çizgi romanı anlamak. İstanbul: Sırtlan Kitap.

Murray, C. (2025, 21 Şubat). Graphic novel. Encyclopedia Britannica. https://www.britannica.com/art/graphic-novel.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 291-318
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 12.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 14.04.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717490

BAWER DOĞANAY'IN SANATINDA MİTOLOJİK DERİNLİK: PANOFSKY'NİN ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİYLE BİR OKUMA[1]

• **Arş. Gör. Gökçen Bilge KIRMAN***

ÖZET

Bawer Doğanay, sanat çalışmalarını Mardin'de üreten bir sanatçıdır. Doğanay, doğduğu şehrin coğrafi, kültürel, tarihi ve mitolojik değerlerini kendi üslubuyla eserlerine yansıtmış ve eserlerinde büyülü bir gerçekçilik oluşturmuştur. Resimlerindeki kompozisyonları oluştururken Mardin'in ve Mezopotamya'nın kadim tarihinden beslenen sanatçı aynı zamanda mitolojik anlatmaların, efsanelerin, masalların büyülü dünyasından yararlanmakta ve o dünyaya ait sembolleri de işlerine taşımaktadır. Eserleri, Henri Matisse'in geç dönem işlerine benzetilen ve Matisse geleneğini sürdürdüğü düşünülen sanatçının renk seçimleri, primitif sanatın yanı sıra güncel sanatın izlerini de bünyesinde barındırmaktadır. Bu makalede güncel olarak iş üreten sanatçı Bawer Doğanay'ın çalışmalarında kullandığı mitolojik unsurlar saptanmış ve Erwin Panofsky'nin "İkonografik Çözümleme Yöntemi" kullanılarak Mardin-Mezopotamya Bölgesi'nin mitolojik anlatıları ile ilişkilendirilerek değerlendirilmiştir. İnceleme sonucunda; altı köşeli yıldız, tavus kuşu, şahmeran, güneş ve ay, yıldızlar, kutsal mavi renk, kırlangıçlar, gülhatmi, sarmaşık gibi mitsel konularla bağlantılı sembollere rastlanmıştır. Bu semboller "büyülü gerçekçilik" kavramıyla değerlendirilmiş ve kurgunun gerçek-olağanüstü ilişkisi irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Bawer Doğanay, Mitolojik unsurlar, Büyülü gerçekçilik, İkonografik çözümleme, Mezopotamya.*

[1] Bu araştırmada elde edilen bulguların bir kısmı 15-16 Mayıs 2024 tarihinde, Mardin Artuklu Üniversitesi tarafından düzenlenen Uluslararası Mitoloji Kongresi'nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

* Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Anasanat Dalı, gokcenbilge.kirman@ibu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8205-3349

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 291-318
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 12.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 14.04.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717490

MYTHOLOGICAL DEPTH IN BAWER DOĞANAY'S ART: A READING THROUGH PANOFSKY'S METHOD OF ANALYSIS[1]

• **Res. Assist. Gökçen Bilge KIRMAN***

ABSTRACT

Bawer Doğanay is an artist who produces his work in Mardin. Through his unique style, he reflects the geographical, cultural, historical, and mythological values of his birthplace, creating a sense of magical realism in his works. While constructing the compositions in his paintings, he draws inspiration from the ancient history of Mardin and Mesopotamia. Additionally, he incorporates the enchanted world of mythological narratives, legends, and fairy tales, integrating their symbols into his works. Doğanay's use of color, often compared to Henri Matisse's late period works, is seen as a continuation of the Matisse tradition and embodies influences from both primitive art and contemporary art practices.

This study identifies the mythological elements in Bawer Doğanay's works and analyzes them using Erwin Panofsky's "Iconographic Analysis Method," linking them to the mythological narratives of the Mardin-Mesopotamia region. The analysis reveals the presence of symbols connected to mythical themes, such as the hexagram (six-pointed star), peacock, Shahmaran, sun and moon, stars, sacred blue color, swallows, hollyhock, and ivy. These symbols are examined within the framework of magical realism, questioning the interplay between reality and the extraordinary.

Keywords: *Bawer Doğanay, Mythological Elements, Magical realism, Iconographic Analysis, Mesopotamia.*

[1] Some of the findings obtained in this research were presented as an oral presentation at the International Mythology Congress organized by Mardin Artuklu University on 15-16 May 2024.

* Bolu Abant İzzet Baysal University, Faculty of Fine Arts, Department of Painting, gokcenbilge.kirman@ibu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8205-3349

1. GİRİŞ

Bawer Doğanay[1], Mardin'de doğmuş, sanat çalışmalarının büyük bir çoğunluğunu burada gerçekleştirmiştir. Sanat çalışmalarında, doğduğu toprakların efsanelerini ve mitolojik unsurlarını işleyen Doğanay, kullandığı figürlerle gündelik yaşamın sahnelerini tasvir etmektedir. Sanatçı çalışmalarının çoğunu yağlıboya ve akrilik malzemelerle oluşturmakta ancak portfolyosunda rapido (mürekkep) eskiz, baskı çeşitleri, mekâna müdahale ve karışık birçok farklı üretim biçimine de yer vermektedir. Doğanay'ın paleti ve kullandığı renkler akıllara Fransız fovizmini getirse de sanatçının çalışmaları oryantalist yaklaşımıyla Matisse'in geç dönem eserlerine daha yakındır (Dolmacı, 2021: 20). Matisse'in sanatında en belirgin öğeler çizgi, biçim ve renktir. Renk, bu öğeler arasında en baskın olanıdır ve Matisse'in sanatsal yaklaşımında sadece bir görsellik unsuru olarak belirmez. Renk aynı zamanda izleyiciye aktarılan bir duygunun aracı olarak nitelendirilir. Matisse, eserlerinde yoğun ve saf renkleri kullanmayı tercih ederken, renkleri birbirleriyle uyum içinde dengelemiştir ve bu şekilde hacim yerine saf renk etkisi ön plana çıkmıştır (Turani, 1979: 496). Bawer Doğanay'ın renk kullanımı ve biçimsel dili bu yönüyle Matisse ile benzerlik göstermektedir. Hande Orhan'ın (2007: 77) ifadesine göre Matisse'in- 1906-1914 yılları arasında- "oryantal" olarak atfedilen döneminde, çalışmalarında Doğu sanatının etkileri görülmektedir. Ancak Matisse, Doğu sanatından ilham aldığı bu etkilerle, modernist bir yaklaşımla renkleri özgürce kullanmış ve oryantalizmin betimleyici, doğaya sadık renk paletini, anlatı odaklı yaklaşımını terk ederek, renk ve biçimin öne çıktığı bir sanatsal dil oluşturmuştur. Benzer şekilde Doğanay'da çalışmalarında renk ve biçimi ön plana çıkarırken, yaşadığı coğrafyanın mitolojik ve efsanevi imgelerini, süslemelerini/motiflerini modernist bir yaklaşımla kurgulamıştır. Sanatçı, Bağımsız Aylık Sanat Dergisi Kolajart'a vermiş olduğu röportajında kullandığı renk paleti için şu yorumu yapmaktadır:

> "Çok renkçi olmam aslında politik. Griliğe ve renksizliğe karşı bir politik duruş, hem de coğrafyanın renksizliğine. Aslında çok renkli bir hayat ve çocukluk geçirdim. Bizde her şey çok renkli; yorganlar, elbiseler, kumaşlar çok renkli, motifli ve süslü. O primitifliğe de oradan gidiyorum. Aslında oradan çağrışım yaptı renkli olma hali. Etkilendiğim isimlere gelecek olursak, Amerikalı genç sanatçılardan Salman Toor var, sanat tarihinden de İzlenimciler ve Fovistler etkilendiğim sanatçılar." (Uysal, 2024).

[1] 1990 doğumlu Mardinli sanatçı Bawer Doğanay, 2018 yılında Mardin Artuklu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü'nde lisans eğitimini tamamlamış, aynı yıl içinde Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başlamıştır. Yüksek lisans eğitimini 2022 yılında "Günümüz Sanatında Bir Direniş Formu Olarak Sanatçı Aktivizmi ve Ai Weiwei Sanatı" başlıklı teziyle tamamlamıştır. Doğanay, 2021 yılının Ekim ayında ilk kişisel sergisini İstanbul Ferda Art Platform'da gerçekleştirmiştir. Sanatçı, 2022 yılında düzenlenen 5. Mardin Bienali'nin yanı sıra açtığı paralel sergiyle ilk çıkışını yakalamıştır. Doğanay, ilki İzmir Büyükşehir Belediyesi, K2 Güncel Sanat Merkezi iş birliğiyle -11 Eylül 2023 ile 11 Mart 2024 tarihleri arasında- düzenlenen, sanat direktörlüğünü Ayşegül Kurtel'in yaptığı ve kavramsal çerçevesinin "Aynı Suya Bakmak" olduğu İzmir Akdeniz Bienali'nde sanatçı olarak yer almıştır (Doğanay, 2024).

Mardin ve çevresinde gün ışığının sertliği, Doğanay'ın eserlerinde açık-koyu ton farklarının belirgin şekilde görülmesini sağlamaktadır. Sanatçının gündelik enstantanelerle birlikte yöreye özgü anlatılara ve mitolojik sembollere yer vermesi ise, Mezopotamya tarihine adeta bir portre çizmektedir. Sanatçı, Mezopotamya bölgesinin mitolojik, kültürel ve tarihi unsurlarını kendi izlenim ve deneyimlerinden hareketle yeniden yorumlamakta ve eserlerinde bu unsurları büyülü gerçekçilik çerçevesinde ele almaktadır. Bu yaklaşım, sanat izleyicisine tarihsel ve kültürel referanslar içeren zengin bir görsel anlatı sunmaktadır. Mezopotamya mitleri, farklı kültürlerin etkisiyle şekillenerek günümüze kadar ulaşmış ve bu zengin anlatı mirası, çağdaş sanatçılar tarafından da yeniden yorumlanmıştır.

Sümerlerin temelini oluşturduğu Mezopotamya mitleri, bölgenin tarih boyunca birçok kez göç alması sebebiyle farklı din, kültür ve medeniyetlerin etkisini bünyesinde barındırmış, hatta Murat Çayır'a (2020: 99) göre Eski Yunan mitlerinin de kökenini oluşturmuştur. Mezopotamya mitlerinin birçoğu yaşanılan dönemin inanç sistemi ile ilgilidir. Mezopotamya mitolojisinde, ayrılmaz bir bütün olarak değerlendirilen mitler antropogoni (insanın yaratılışı), teogoni (tanrıların yaratılışı) ve kozmogoni (evrenin yaratılışı) olarak sınıflandırılmıştır (Çayır, 2020: 99). Bu mitlere ait çeşitli sembollerin, günümüze kadar ulaşmasıyla birlikte, çağdaş sanattan popüler kültüre, gündelik tüketim nesnelerinden seri üretime kadar pek çok alanda kullanılmaya devam edildiği görülmektedir.

Makalenin yöntemini oluşturan "İkonografik ve İkonolojik Çözümleme/ Yorumlama", Erwin Panofsky'nin ileri sürdüğü bir yaklaşımdır. Panofsky'e göre ikonografik analiz yalnızca motiflerle değil, hikayeler, imgeler ve alegorilerle de ilişkilendirilir. Bu ikonografik analiz, olay ve nesneleri bilmenin ötesinde, yazılı kaynakların anlattığı belirli tema ve kavramları tanımak gibi bilgileri de gerektirmektedir (Panofsky, 2012: 33). İkonografi, "eikon (imge)" ve "graphia (yazım)" sözcüklerinin birleşiminden oluşan Yunanca bir terimdir. Sözcük, kökenindeki anlamdan yola çıkılarak "imge yazma/oluşturma" olarak ifade edilebilmektedir. Fakat sanat tarihi baz alındığında, ikonografiyi bir yöntem olarak kullanmış olan Erwin Panofsky'nin ifadesiyle ikonografi, "sanat yapıtlarında betimlenen olay, kişi, düzen ve kalıpları inceleyen bilimsel disiplin" olarak açıklanmaktadır (Tükel ve Yüzgüller, 2018: 13). Panofsky'e göre bir sanat yapıtı; felsefe, toplum yapısı, psikoloji, din, politika ve ekonomi gibi unsurlarla, oluştuğu dönemin kültürel ortamı içinde değerlendirilmelidir. Tüm bu unsurları "kültürel belirtiler" olarak adlandıran kuramcı, sanatın da bu belirtilerden biri olduğunu ve diğerleriyle etkileşim içerisinde bulunduğunu ifade etmektedir. Bütün bu kültürel belirtiler, Panofsky'nin önem atfettiği "dünya görüşü" (Weltanschauung) kavramını şekillendirmiştir. Söz konusu dünya görüşü, sanat ve felsefe gibi kültürel alanları olumlu bir şekilde etkilemektedir. Dolayısıyla sanatçıların

birçoğunun bilinçli veya bilinçsiz, bu dünya görüşünü sanat yapıtlarına yansıttığı görülmektedir.

Panofsky, sanat yapıtlarının üç farklı düzeyde incelenmesi gerektiğini belirtir ve bu yaklaşım, günümüz sanat tarihi yöntemlerinin temelini oluşturmaktadır. İncelemenin ilk aşaması, "Ön-ikonografik Tanımlama"dır (Birincil veya Doğal Anlam); burada yapıt basit olarak çizgi, şekil, renk ve hacim gibi unsurlar ile belirlenmektedir. İkinci aşama "İkonografik Çözümleme"dir (İkincil veya Uzlaşımsal Anlam); burada yapıt, betimlenmiş olduğu biçimler, temalar ve kavramlar arasındaki ilişkilerle incelenmektedir. Üçüncü ve üst aşama "İkonolojik Yorum"dur (İçsel Anlam veya İçerik); bu aşamada ise yapıtın dönemin kültürü, çağın dünya görüşü ve sanatçının kişiliğiyle ilişkili anlamı irdelenmektedir. Sonuç olarak, bir sanat eserinin ikonolojik açıdan yorumlanması hem sanatçının kişisel dünyasının hem de ait olduğu dönemin kültürel yapısının bir belge niteliğinde değerlendirilmesine olanak tanır (Tükel ve Yüzgüller, 2018: 16, 17). Bu makalenin amacı, sanatçı Bawer Doğanay'ın resimlerinde yer verdiği mitolojik öğelerden yola çıkarak, kökleri Sümerlere kadar uzanan bu zengin coğrafyanın barındırdığı kültürel ve inançsal göstergelerin günümüz sanatındaki izlerini sürmek ve bunların ikonografik çözümlemesini yapmaktır.

2. BAWER DOĞANAY'IN ESERLERİNDEKİ MİTİK UNSURLAR VE BÜYÜLÜ GERÇEKÇİLİK

Bu çalışmada sanatçının Mardin ve Mezopotamya bölgesine ait sembolleri kullandığı ve ikonografik/ikonolojik çözümlemeye elverişli olan on iki eseri incelenmiştir. Eserlerin seçiminde, bölgeye özgü simgesel ögelerin belirgin biçimde yer aldığı çalışmalar tercih edilmiştir. Erwin Panofsky'nin sanat yapıtlarının üç farklı düzeyde incelenmesi metodu, sanatçı Bawer Doğanay'ın her çalışması için uygulanmıştır. Resimlerinde yeni dönem figüratif bir anlayışla Matisse geleneğini sürdürdüğü ifade edilen Doğanay'ın çalışmalarında onlarca rengi, figürü ve geleneksel motifi bir arada kullandığı görülmektedir (Dolmacı, 2021: 20). Ek olarak sanatçının eserleri incelendiğinde primitif yaklaşımlar da göze çarpmaktadır. Sanatçı, bu primitif yaklaşımlar ışığında kullandığı renkleri, figürleri ve geleneksel motifleri "büyülü gerçekçilik" kavramı ışığında birleştirerek kompozisyonlarını oluşturmaktadır.

Büyülü gerçekçilik teriminin temel nitelikleri olağanüstü ögelerin son derece sıradanmış gibi sunulması, dolayısıyla sıradanla olağanüstünün yan yana gelmesidir. Ancak büyülü gerçekçiliğin kullanıldığı metinleri benzer türlerden ayıran önemli nokta, metindeki sürekli işleyen dengeleme çabasının bir anlatım stratejisi kullanarak metni

dönüştürmesidir. Metinlerde gerçekliğin büyülü unsurlar karşısında daha baskın olmasını sağlamak için bu dengeleme çabası hileli bir şekilde çalışmaktadır. Sonuç olarak gerçeklik tamamen yok edilmemekte ancak anlatı boyunca olağanüstü ile gerçeği dengede tutan bir anlatım stratejisi yürütülmektedir (Erdem, 2011: 175, 176).

Büyülü gerçekçilik kavramının resimle ilişkisini irdeleyen Irene Guenther'in ifadesine göre, bu terimi ilk kez "büyülü idealist" kavramıyla kullanan kişi Alman romantiği Novalis'tir. Ancak bu terimi sanat alanında büyülü gerçekçilik ifadesiyle ilk defa kullanan ise Alman sanat eleştirmeni ve tarihçisi Franz Roh'tur. 1925'te Franz Roh'un öne sürdüğü büyülü gerçekçilik kavramı, dönemin Alman ressamlarının konu ve temalarında fantastik, sürrealist ve hayal ürünü çalışmalarını ifade etmek için kullanılmıştır. 1920'li yıllarda Roh, bu terimi resim sanatında anlatımcılık sonrası (nach-expressionismus) dönemde üretilmiş eserler için kullanmaktadır. Roh, büyülü gerçekçilik teriminin "gerçeği büyülü yönleriyle görme"yi ifade ettiğini söylemesine karşın, "büyülü" kavramını "gizemli" kavramının karşıtı olarak kullandığını vurgulamıştır. Yani Roh'a göre gizem, temsili dünyaya inmeyip bu dünyanın ardında gizlenmektedir (Öktemgil Turgut, 2003: 13, 14).

Büyülü gerçekçiliğin plastik sanatlara yansıması, yüzeyde gerçekçi bir biçimde tanımlanabilen kompozisyonların, derinliklerinde rasyonel olarak açıklanamayan bir huzursuzluk ve gizem barındırmaları şeklinde tezahür etmektedir. Bu tarzda yaratılmış eserlerde figür ile objelerin çok net, detaylı olduğu görülmektedir fakat kompozisyonda konumlandırıldığı bağlamda bir "rüya benzeri gerçeklik" ortaya çıkmakta, dolayısıyla görünüşte olağan sayılabilecek sahneler, izleyiciye psikolojik veya metafizik bir derinlik sunmaktadır (Faris, 2004). Roh'un (1925) ifadesine göre Franz Radziwill, Georg Schrimpf, Anton Räderscheidt gibi sanatçılar gerçekliği olduğu gibi betimleyen ama izleyicide "anlam verilemeyen" bir atmosfer yaratan eserler üretmişlerdir. Örneğin Franz Radziwill'in detaylı manzaraları, izleyiciye tanıdık bir gerçeklik sunarken, kompozisyondaki yoğun sessizlik ve gerilim de olağanüstü bir his yaratmaktadır. Georg Schrimpf'ün figüratif resimlerinde göze çarpan sakin ve nötr kompozisyonlarda açıklanamaz bir duygusal gerilim hissedilirken, Anton Räderscheidt'in geometrik düzende kurguladığı sahnelerindeyse figürler donuk, robotik ve ifadesiz olduğu görülmektedir. Bu ifadesizlik mekâna garip bir huzursuzluk katarken, izleyiciyi de tedirgin etmektedir. Franz Roh'un büyülü gerçekçilik bağlamında incelediği bu üç sanatçının yapıtları, Wendy B. Faris'in edebi büyülü gerçekçilik tanımında vurguladığı olağanüstü gizem, metafizik derinlik ve estetik mesafe gibi kavramların, plastik sanatlardaki görsel karşılıkları olarak okunabilmektedir. Dolayısıyla Faris'in ifade ettiği büyülü gerçekçilik ile Franz Roh'un plastik sanatlarda önerdiği büyülü gerçekçilik kavramsallaştırması arasında güçlü bir paralellik olduğu

görülmektedir (Faris, 2004; Roh, 1925).

Doğanay'ın eserleri incelendiğinde "altı köşeli yıldız (Mühr-ü Süleyman- Davut Kalkanı/Yıldızı)", "tavus kuşu", "boynuzlu yılan kadın/şahmeran", "güneş ve ay", "yıldızlar", "kutsal mavi renk", "kırlangıçlar", "gülhatmi", "sarmaşık" gibi Mezopotamya ve Mardin bölgesinin kimliğini yansıtan sembollerin oldukça fazla kullanıldığı görülmektedir. Bu semboller sanatçının bazı kompozisyonlarda hikâyenin anlatımını güçlendiren imgeler olarak kullanılırken, bazı kompozisyonlarında hikâyenin öznesi durumundadır. Eserlerde kullanılan ve mitsel anlatılardan izler taşıyan bu öğeler, sanatçının kurguladığı büyülü gerçekçi kompozisyonlarda, sanat izleyicisi için eserin hikayesini anlamada kılavuz görevi görmektedir. Sanatçının çalışmalarında bir veya birden fazla kez yer verdiği altı köşeli yıldız, tavus kuşu, Şahmeran, güneş ve ay, kutsal mavi renk, bitkiler ve motifler, kırlangıçlar gibi mitolojik semboller, Erwin Panofsky'nin sanat yapıtlarının üç farklı düzeyde incelediği "İkonografik ve İkonolojik çözümleme/ yorumlama" yöntemi kapsamında çözümlenerek tablolaştırılmıştır (Tablo 1). Panofsky'nin sanat yapıtını incelerken kullandığı üç aşamanın ikinci ve üçüncü aşaması olan, "İkonografik Çözümleme (İkinci veya Uzlaşımsal Anlam)" ve "İkonolojik Yorum (İçsel Anlam veya İçerik)" tablonun altında detaylıca açıklanmıştır.

Tablo 1. *Bawer Doğanay'ın Çalışmalarında Kullandığı Mitolojik Sembollerin Erwin Panofsky'nin "İkonografik ve İkonolojik Çözümleme/ Yorumlama" Yöntemine Göre Çözümlenmesi (Yazar tarafından hazırlanmıştır.)*

Bawer Doğanay'ın Çalışmalarında Kullandığı Mitolojik Semboller	**Ön-ikonografik Tanımlama (Birincil ve Doğal Anlam)**	**İkonografik Çözümleme (İkinci veya Uzlaşımsal Anlam)**	**İkonolojik Yorum (İçsel Anlam veya İçerik)**
Altı köşeli yıldız (Mühr-ü Süleyman-Davut Kalkanı/Yıldızı)	Görsel 1'de kadrajın üst ve orta kısmına, duvar olarak resmedilmiş yerin üstüne gri tonlarında stilize olarak bir yıldız imgesi. Görsel 2'de kadrajın sağ yarısında, kolon olarak resmedilmiş yerin üstüne yeşil tonlarında stilize bir yıldız.	Büyülü bir işaret, süs motifi, Mesih Yıldızı (ortası Şabat Günü'nü temsil eder, altı köşesi dünyanın yaratılmasının altı gününü), Hristiyan yorumlamasına göre; ruhani üçleme ile insan üçlemesidir, Arap kaynaklarında; zıtlıkların birliğidir, Mardin çevresinde; bulunduğu mekâna şeytanın girmediği inancı.	Sanatçının Süleyman Mührü motifini çalışmalarında sıklıkla kullanmasının sebebi bu motife sürekli maruz kalması, bulunduğu mekâna şeytanın girmediği inancından dolayı yaşadığı coğrafyanın kimliğini yansıtan sembollerden biri olması.

Tavus kuşu	Görsel 3'te kadrajın orta alt kısmına, kadın figürünün solunda ve merkeze yakın, renkli bir tavus kuşu figürü.	Güneşe ait bir hayvan, Zeus'un karısı Hera'nın simgesi, yeniden doğuşun ve kibrin sembolü, ölümsüzlükle ilişkilendirilmiş, kutsal olarak nitelendirilmiş, Yunan Mitolojisinde Argos'un gözleri, cennetin bekçisi, cennet, güzellik, itibar ve şeref, ışık ve aydınlık sembolü, Ezidiler için kutsal bir varlık "Melek Tavus".	Sanatçının çocukluğundan beri gözlemlediği Tavus kuşu imgesi karşısında hep bir yücelik hissetmesi, büyüdüğü coğrafyada fazlaca olan bu sembollerin bölgenin kültüründe ihtişam ve kutsallık gibi birçok anlamı ifade etmesi ve sanatçının buna aşinalığıyla çalışmalarında tavus kuşu imgesine yer vermesi.
Boynuzlu yılan kadın/ Şahmeran	Görsel 4'te kadrajın merkezinde, altın yaldızdan tacı olan bir Şahmeran figürü. Görsel 5'te görülen mekân üzerine müdahalede kadrajın kenarına yakın fosforlu turuncu, yeşil ve pembeyle betimlenmiş stilize bir şahmeran figürü.	Üreme, yeniden doğuş, ana tanrıça kültü, verimlilik, bilgelik, karanlık güçler ve şeytan, Şahmeran hikayesi, tedirginlik-güven, güzellik- kötülük hem ölümsüzlüğün hem de şifanın kaynağı, asıldığı evi koruduğuna inanılan bir tılsım.	Sanatçının yaşadığı bölgeye özgü bir imge olan Şahmeran'a çok maruz kalması, Şahmeran'ın asıldığı evi koruduğuna dair olan inançtan etkilenmesi, Basma ustası Nasra Şımmeshındi'nin anısına saygı duruşu olarak Şahmeran figürünü çalışmalarında kullanması.

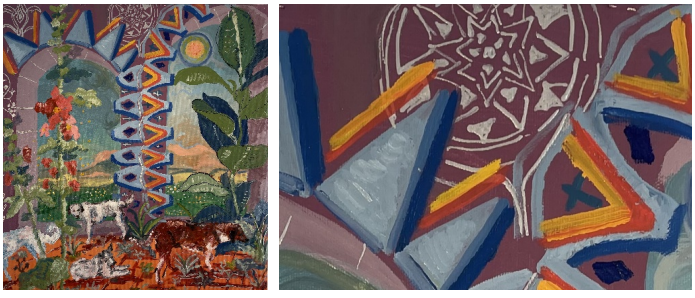
Güneş ve ay	Görsel 1, Görsel 2, Görsel 6, Görsel 7, Görsel 8, Görsel 9 ve Görsel 10' da güneş ve ay imgeleri; farklı konumlarda, farklı renklerde, kimi zaman kadrajın öznesi, kimi zaman kadrajın nesnesi.	Güneş; kutsal bir varlık, güneş tanrısı/tanrıçası, bereketli, hayat sembolü, adaletin temsilcisi, Mezopotamya'nın Güneş Tanrısı Utu/Şamaş, yargının efendisi. Ay; Asur ve Babil'in Ay Tanrısı Sin, koruyucu.	Sanatçının, Mardin'deki atölyesinden Mezopotamya Ovasını, göğün hareketlerini, havanın durumunu ve gökyüzünü izlemesi, aylar içindeki renk değişimlerini uzunca yıllar deneyimlemesi ve zihninin derinliklerinde de işlenen bu güneş ve ay imgesini çalışmalarında bilinç dışı kullanması.
Kutsal mavi renk	Görsel 3, Görsel 5, Görsel 8, Görsel 9 ve Görsel 10'da kullanılan mavi renk ve tonları, kimi zaman kompozisyonların arka planını olarak kullanılmış kimi zamansa figürlerin ten rengi.	Eski Mezopotamya ve Mısır uygarlıklarında Astroloji, gök bilimi, gezegenler gibi kavramlarda ve tanrı/kral tasvirlerinde kutsallık çağrıştırır.	Sanatçının soğuk renklerin gölgeyi ve uzağı daha etkili kıldığını düşünmesi, bölgede gözlemlediği sert ışıkların keskin bir kontrast sağladığını ve bu yüzden kompozisyonlarında tam koyu ya da tam açık alanları mavi tonlarda ışık-gölge alanlar olarak resmetmiş olması, figürlerin bilinçdışı düzlemde tanrı-kral ve insan temsilleri olarak maviyle betimlenmesi.

Bitkiler ve motifler	Görsel 1, Görsel 2, Görsel 6, Görsel 8, Görsel 9 ve Görsel 10'da birçoğu hatmi çiçeği olarak tanımlanmak üzere, genel anlamda kompozisyonların farklı bölgelerinde yardımcı eleman olarak kullanılmış bitki ve motifler.	Bitkiler; hissiyatı yükseltmek, iyileşme yolu Motifler; bulundukları evlerin gösterişli, varlıklı ve köklü olarak nitelendirilmesi. Ek olarak enerji, canlılık, gösteriş ve albeniyi çağrıştırması.	Sanatçının, yaşadığı bölgede yetişen yabani otları çalışmalarında kullanarak bölgenin kimliğine dair ip ucu vermiş, aynı zamanda kullandığı motifler ve süslemelerle hem bölgenin kültürel değerlerine değinmiş hem de gösterişin ve zenginliğin bir göstergesi olarak kullanmış olması.
Kırlangıçlar	Görsel 11 ve Görsel 12'deki kırlangıç imgelerinin kompozisyonlarda tekrara dayalı, birden fazla kez ve stilize olarak kullanılması.	Alçak gönüllülük, ruhani yükseliş, ilkbaharın habercisi ve yeniden doğuşun da sembolü, Uygur kültüründe kutsanan bir hayvan olmakla birlikte bereket, sadakat, bolluk, vefanın sembolü.	Sanatçının, sanat pratiklerinin içinde kırlangıç imgesini devinim, hız, döngü, enerji, çark olarak tanımlaması ve Yaşar Kemal'in "Yılanı Öldürseler" kitabındaki kırlangıç betimlemesinden çok etkilenmesi, ek olarak da kullanacağı sergi mekânında ölü ve uçuşan kırlangıçlar karşılaşmasını yeniden yaşam ve yeniden enerji ile ilişkilendirmesi.

2.1. Altı Köşeli Yıldız (Mühr-ü Süleyman- Davut Kalkanı/Yıldızı)

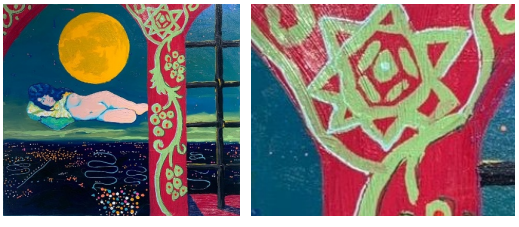
Yıldız sembollerinin kültür tarihi içerisinde birçok anlamı vardır. Bu anlamlar mitolojik hikayelere, efsanelere ve inanışlara göre farklılık göstermektedir. Çeşitli kaynaklara göre dört, beş, altı, yedi, sekiz, dokuz ve on bir köşeli yıldız sembolleri bulunmaktadır. Bu makaleye konu edilen altı köşeli yıldız, "heksagram" veya "seksagram" olarak adlandırılsa da günümüzde en çok "Mühr-ü Süleyman" ve "Davut Kalkanı/ Yıldızı" isimlendirmeleriyle bilinmektedir.

Larousse Semboller Sözlüğüne göre, iç içe geçmiş iki üçgenden oluşan bu yıldız sembolü tarih boyunca Yahudiliğin sembolü olarak görülse de Yahudi kökenli değildir. Bronz Çağı'ndan beri Mezopotamya'dan Hindistan'a kadar hem büyülü bir işaret hem de süs motifi olarak kullanılmıştır (Gardin vd., 2014: 163). Mesih yıldızı olarak da adlandırılan Davut Yıldızının tam ortası Şabat Günü'nü temsil ederken, altı köşesi dünyanın yaratılmasının altı gününü ifade etmektedir. Hıristiyan yorumlamasına göre ise iç içe konumlandırılan iki üçgen ruhani üçleme ile insan üçlemesi (fikir, ruh, beden) arasındaki uyum olarak açıklanmaktadır. Arap kaynaklarında Hz. Süleyman'ın mührü olarak anılan bu yıldız, evrensel uyumu ve tüm zıtlıkların birliğinin de temsilidir. Zıtlıkların birliği, çift cinsiyetli bir ilahın dişi ve erkek yarılarını ya da yaratılış mitine göre çift cinsiyetli Âdem (Havva'nın Âdem'den yaratılmasıyla iki cinsiyetin birbirinden ayrılması) olarak ifade edilebilirken, yukarıya doğru sivrilen üçgen, ateşi ve aşağıya doğru sivrilen üçgen, suyu ifade ediyor şeklinde yorumlanmaktadır (Gardin vd., 2014: 164, 165, 441).



Görsel 1. *Bawer Doğanay, "Bir bulutun içinde yaşıyorum III", 2021, Tuval üzerine yağlı boya, 45x53 cm, Mardin (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Sanatçı Doğanay'ın, Süleyman Mührü ile ilk karşılaşması öğrencilik döneminde gerçekleşmiştir. Mardin'de kiraladığı tarihi konakta, duvar işlemesi olarak gördüğü bu sembol, bölgedeki tarihi evlerin çoğunda bulunmaktadır. Sanat çalışmalarında gündelik olanı tasvir eden Doğanay'ın, Süleyman Mührü motifini sıklıkla kullanmasının sebeplerinden biri sürekli bu motife maruz kalması ve yaşadığı coğrafyanın kimliğini yansıtan sembollerden biri olmasıdır (Görsel 1, Görsel 2).



Görsel 2. *Bawer Doğanay, "Tarihi Bereketli Mezopotamya Ovası", 2023, Tuval üzerine akrilik boya, 80x90 cm, Mardin (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Bir diğer sebep ise Doğanay'ın, eski ev ve konakların duvar süslemelerinde sıklıkla gördüğü bu yıldız sembolünü merak edişi ve araştırmaya başlaması ile ilgilidir. Sanatçının edindiği bilgilere göre, Süleyman Mührü motifinin ev ve konaklarda duvar süsü olarak yer almasının temel sebebi bulunduğu mekâna şeytanın girmediğine dair olan halk inancından kaynaklanmaktadır (Doğanay, 2024). Doğanay, hem kişisel deneyimlerinden hem de edindiği bilgilerden yola çıkarak, yaşadığı coğrafyada gözlemlediği kültürel motifleri, gündelik enstantanelerle harmanladığı güncel sanat çalışmalarına taşımış ve böylece bu motiflerin güncelliğinin korumasına katkı sağlamıştır.

Sanatçının "Tarihi Bereketli Mezopotamya Ovası" adlı çalışması, kompozisyonundaki gerçekçi biçimde tanımlanabilen ögelerin aksine, derinliklerinde rasyonel olarak açıklanamayan bir huzursuzluk ve gizem barındırması nedeniyle büyülü gerçekçi bir yaklaşıma sahiptir (Görsel 2). Eserdeki rüya benzeri gerçeklik, izleyicide tedirginlik yaratmakta ve bir ikilem hissi uyandırmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, sanatçının söz konusu eseri büyülü gerçekçilik niteliği taşıyan bir çalışma olarak kabul edilebilir.

2.2. Tavus Kuşu

Larousse Semboller Sözlüğünde ifade edildiğine göre tavus kuşu, güneşe ait bir hayvan olup güneş diskinin görüntüsü ile benzer şekilde parlak renklerle bezenmiş kuyruğa sahiptir. Zeus'un karısı Hera'nın simgesi olmakla birlikte yeniden doğuşun ve kibrin sembolü olarak bilinmektedir. Tavus kuşu yılda yalnızca bir kez tüy dökmesi ve etinin çürümeme özelliği sebebiyle yeniden doğuş ve ölümsüzlükle ilişkilendirilmiştir. İslamiyet'teki tasvir yasağına rağmen özellikle İran bölgesinde cami süslemelerinde kullanılan tek ayrıcalıklı sembol olan tavus kuşunun tüyleri, eskiden çeşitli hastalıkların tedavisinde kullanılmış ve kutsal olarak nitelendirilmiştir (Gardin vd., 2014: 594). Tavus kuşu, Yunan Mitolojisinde tanrıça Hera'nın en sevdiği kuştur ve yüz gözlü bir dev olan hizmetkârı Argos, Hermes tarafından öldürülünce, Argos'un gözlerinin anısını yaşatmak adına tavus kuşunun kuyruğuna yerleştirmiştir (Erhat, 1996). Bir başka kaynağa göre cennetin bekçileri olan tavus kuşu ve yılanın şeytan tarafından tuzağa düşürülmesi sebebiyle Âdem ve Havva ile beraber cennetten kovulduğu ifade edilmektedir (Özbek, 1999'dan aktaran Çoraklı, 2012: 8). Aksi bir inanışa göre ise tavus kuşu -özellikle İslamiyet'in kabulünden sonra- cenneti de sembolize etmektedir ve Türk minyatür sanatında cennet sahnelerinde tavus kuşu sembollerine rastlanmaktadır. Aynı zamanda Türk kültürü çevresinde hükümdar egemenliğini anlatmak için kullanılan sembollerden biri olan tavus kuşu, güzellik, itibar ve şerefi de simgelemektedir. Tavus kuşu imgesi, türbelerde ve kandil motifleri ile karanlık mezar odalarını aydınlatan nuru ifade ederek ışık ve aydınlık sembolü olarak da kullanılmıştır (Çetin, 2017: 9). Mezopotamya topraklarında doğan ve kadim dinlerin bir uzantısı olduğu ifade edilen Ezidi/Yezidi inancına göre ise

tavus kuşu sembolü dini anlam taşıyan bir motiftir. Diğer dinlerce dışlanan, kötülük meleği olarak anılan meleklerin başı "Melek Tavus", Ezidiler için kutsal bir varlık olarak görülmektedir (Uslu Azarak, 2019: 563). Ezidilik inancında Melek Tavus, adına heykeller yaptırılmakta ve dualar edilmektedir. Melek Tavus, genel olarak tavus kuşu formunda betimlenmektedir (Turan, 1993'ten aktaran Suvari, 2011: 314). Ezidi Mitolojisine göre, Melek Tavus Tanrı'yı çok sever ve asıl yaratıcıyı Tanrı kabul etmesi sebebiyle sadece ona secde etmektedir (Lescot, 2001'den aktaran Suvari, 2011: 315). Bu sebepledir ki, Melek Tavus betimlenirken dik duruşu ve açık gösterişli kuyruğu ile dikkat çekmektedir.

Görsel 3. *Bawer Doğanay, "Bir Bulutun İçinde Yaşıyorum IV", 2021, Tuval üzerine yağlı boya, 47x64 cm, Mardin (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Bu bilgilerden yola çıkarak Doğanay'ın "Bir Bulutun İçinde Yaşıyorum IV" isimli resminde tam merkeze yerleştirilmiş olan tavus kuşu figürü, ışık ve aydınlık anlamına tezat olarak soğuk tonların ortasına konumlandırılmıştır (Görsel 3). Gecenin karanlığında, Mezopotamya ovasına bakan kompozisyonda dik duruşu ve gösterişli renkleriyle dikkat çeken bu tavus kuşu figürü akıllara Ezidi Mitolojisindeki "Melek Tavus"u getirmektedir. Başka bir açıdan bakıldığında resimde, cennetin bekçilerinden biri olan tavus kuşunun şeytan tarafından tuzağa düşürülmesi, Âdem ve Havva'ya yasak meyveyi yedirerek cennetten kovulma sahnesi betimlenmiştir de diyebiliriz. Kompozisyonda agresif çizgilerle ve amorf fırça vuruşlarıyla göğün ışıması, Tanrı katındaki olumsuz anlatımı güçlendirerek kovulma sahnesi tezine katkı sağlamaktadır.

Doğanay'ın (2024) ifadesine göre sanatçının anılarında tavus kuşu, Şahmeran, süs motifleri ve renkleri oldukça fazla yer tutmaktadır. Çocukluğunda tavus kuşlarını inceleyen,

gözlemleyen sanatçı çalışmalarında "tavus kuşu" imgesini bir yücelik sembolü olarak kullandığını ifade etmiştir. Aynı zamanda tavus kuşunu ihtişamın ve kutsallığın bir yansıması olarak gören Doğanay, bu sembolleri çalışmalarına taşırken bilinçli bir seçim yapmadığını, hafızasında hatta kimliğinde bu imgelerin saklı olduğundan bahsetmiştir.

Sanatçının "Bir Bulutun İçinde Yaşıyorum IV" adlı çalışmasında da kompozisyonunda gerçekçi bir biçimde tanımlanmış olan tavus kuşu ve kadın figürün aksine, figürün ten rengi tavus kuşunun konumu ve amorf formdaki fırça vuruşları izleyiciyi belirsizliğin ve tekinsizliğin estetiğine davet etmektedir. Bu çalışmada izleyicide huzursuzluk ve gizem duygusu uyandıran bir atmosfer hâkimdir. Rüya benzeri bir gerçekliğin de gözlemlenmesi, eserin büyülü gerçekçi bir yaklaşımla yorumlanmasına olanak tanımaktadır (Görsel 3).

2.3. Boynuzlu Yılan Kadın/ Şahmeran

Hem kadın hem de yılan kavramı, çağlar boyunca farklı mitoloji, anlatı ve efsanelerde başka başka anlamlarla sembolleştirilerek günümüze kadar gelmiştir. Bu sembolleştirmelerde yılan, genel olarak üreme, yeniden doğuş, ana tanrıça kültü, verimlilik, bilgelik gibi olumlu anlamlara sahipken; karanlık güçler ve şeytanla da bağdaştırılmıştır. Yılanın simgesel anlamı "yılan kadın" kültü olarak çeşitlenerek zenginleşmiş, doğu ve batı kültürlerinde kendine yer bulmuştur. *Binbir Gece Masallar*ındaki üç anlatının toplamından oluşan Şahmeran hikayesi İran, Hint, Yunan ve Arap kültürlerinin birleşiminden oluşmaktadır ve Türkiye'nin farklı bölgelerinde çeşitli versiyonları bulunmaktadır (Uğurlu, 2008: 1715, 1716). Şahmeran figürü Mersin'den başlayarak Tarsus ve Mardin'de yoğunlaşmakta, aynı zamanda Maveraünnehir bölgesinden Güney Doğu ve Doğu Anadolu bölgesini de içine alarak Kars'a kadar uzanmaktadır. Nerdeyse tüm kültür ve coğrafyalarda görülen evrensel bir tema olarak Şahmeran, Şamanizm- yılan ilişkisi anlamında değerlendirilmektedir (Dede Kodaman, 2018: 1355).

Şahmeran; başında boynuzları ve süslü bir tacı olan, belinden üstü insan altı yılan olarak tasvir edilen, kuyruğu yılan başlarından oluşan yarı kadın yarı yılan olan bir varlıktır. Betimlemelerde çok güzel ama bir o kadarda tehlikeli olarak ifade edilmektedir. Yılan tarafları ürpertici olan bu varlığın taçlı kadın tarafı ise güzel ve cezbedici bulunmaktadır. Bu yönleriyle şahmeran; tedirginlik-güven, güzellik- kötülük gibi çatışan duyguların merkezi konumundadır (Uğurlu, 2008: 1700). Şahmeran'ın hikayesinde; insanlardan gizlenerek yılanlarla yaşayan, yarı insan yarı yılan kadının, bir insanoğlu ile bağ kurarak dostluk edinmesi ve kendini feda ederek ayrılış süreci anlatılmaktadır (Dede Kodaman, 2018: 1355).

Görsel 4. *Bawer Doğanay, "Kayyum Direğinden Taç Yapılmış Şahmeranın Portresi", 2022, Tuval üzerine akrilik marker, 52x52 cm, Mardin (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Şahmeran hem ölümsüzlüğün hem de şifanın kaynağı olarak görülmektedir. Mardin yöresine ait bir halk inanışına göre, bir evin avlusunda veya kilerinde boynuzlu bir yılanın görülmesi, o evin ve hane halkının kutsandığı anlamına gelmektedir. Bu varlığın, aynı zamanda koruyucu bir tılsım olduğuna inanılmaktadır. Bununla birlikte yöredeki evlerin büyük bir çoğunluğunda Şahmeran betimlemelerinin olduğu çeşitli resimler duvarlara asılmakta ve bu şekilde Şahmeran'ın asıldığı evi koruduğuna dair bir inanış olduğu göze çarpmaktadır (Doğanay, 2024). Bu efsanelerin ve inanışların bir yansıması olarak sanatçı Bawer Doğanay'ın da Şahmeran imgesini kullandığı birden fazla çalışması vardır. Sanatçı Şahmeran imgesini eserlerinde sıklıkla kullanması ile ilgili de "Şahmeran, anlatılan masallarda güçlü ama ihanetle yüzleşen bir figürdü, bana bazen korunmayı bazen de acıyı hatırlatır. Belki de bu yüzden resimlerimde sık sık yer alıyorlar." yorumunu yapmıştır (Doğanay, 2024). Doğanay'ın Görsel 4'teki çalışmasında Şahmeran figürünün başındaki tacın altın yaldızla ifade edilmesi hem Şahmeran'ın yılanların şahı olduğuna hem de hazinelerin koruyucusu olduğunu işaret etmektedir.

Görsel 5. *Bawer Doğanay, "Nasra Şimmes Hindi'nin Anısına", 2024, Duvar üzerine neon boya ve ışıklandırma, Mekân üzerine müdahale, Mardin (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Sanatçının "Nasra Şimmes Hindi'nin Anısına" adlı mekân üzerine müdahalesinde daha stilize edilmiş bir Şahmeran figürü dikkat çekmektedir (Görsel 5). Işığı (parlaklığı) yüksek sarı ve yeşil gibi fosforlu renkler kullanılan bu çalışmanın üslubu, Mardinli Süryani basma ustası Nasra Şımmeshındi'nin çalışmalarını akla getirmektedir. Nasra Şımmeshındi'nin çalışmalarına bakıldığında oluşturduğu figürlerin oldukça stilize olduğu ve anatomiyi bozarak resmettiği açıktır. Konusunu İncil'den alan sahnelerin yanı sıra Şahmeran betimlemesi, motif ve desenler gibi daha çok sembolik ögelerin de yer aldığı kompozisyonlarında kendine özgü geometrik desenleri de kullandığı görülmektedir. Çoğu çalışmasında mavi, kırmızı, sarı, siyah ve yeşilin tonlarını kullanan Nasra Şımmeshındi'nin kendine özgü üslubunun günümüz sanatçılarına da kaynaklık ettiği söylenebilir (Doğan, 2020: 621). Bawer Doğanay, "Nasra Şimmes Hindi'nin Anısına" adlı mekân üzerine müdahalesini, Mardinli Süryani basma ustası Nasra Şımmeshındi'yi anma ve sanatına saygı olarak nitelendirmektedir (Doğanay, 2024).

Sanatçının Mardin'de yer alan bir abbaranın[2] tavanına neon boya ve ışıklandırma kullanarak gerçekleştirdiği mekânsal müdahale, özellikle renk seçimi ve tavana yansıtılan mavi ışık aracılığıyla izleyicide belirsizlik ve tekinsizlik duygularını tetiklemektedir. Kullanılan malzemelerin çağrıştırdığı yapaylık hissi ile birlikte Şahmeran gibi yerel ve mitolojik bir sembolün varlığı, bu tekinsizlik atmosferini derinleştirirken, eserin genelinde büyülü gerçekçi bir anlatı yapısının kurulmasına katkı sağlamaktadır.

2.4. Güneş ve Ay

Eski çağ toplumlarında Güneş, kutsal bir varlık sayılmış, tanrılaştırılmış, saygı gösterilmiş, engin gücüne ve yaşam verici kaynağına inanılmış, uğruna tapınaklar yapılmış, adaklar sunulmuştur. İnsanoğlu tarafından güneşe bu kadar büyük önem atfedilmesinin sebeplerinden biri de bereketli olduğuna inanılmasıdır. Bunun nedeni güneşin göz kamaştırıcı hatta yakıcı kudretine rağmen insanoğluna lütfetmesi ve baharda topraktan yeni hayatın filizlenmesini sağlamasıdır. Bu anlamda tarıma elverişli coğrafyalarda ve verimli topraklara sahip bölgelerde güneş tanrısı/tanrıçası büyük önem taşımıştır. Güneş tanrısına inanan toplumlarda güneş, bir hayat sembolü olarak görülmüş ve yükselen güneş ışığına hayranlık içinde saygı duyulmuştur. Doğu medeniyetlerinde de Güneş'e verilen değer benzer niteliktedir. Güneşe büyük saygı duyan ve engin gücüne inanan doğu toplumları onu, hastalıkları iyileştiren, kötücül güçleri kovan ve adaletin temsilcisi olarak görmüşlerdir. Bazı düşüncelere göre Apollon, Mezopotamya'nın Güneş Tanrısı Utu/Şamaş ile benzerlikler gösterdiği için Yunanistan'a Anadolu yolu ile geçmiştir (Uncu, 2013: 360, 361). Şamaş -Akadca karşılığı Utu-, Mezopotamya mitolojisine ait bir

[2] "Abbara, bir sokak üzerindeki tonozlu geçitler için kullanılan yöresel bir tabirdir. Tonozlu geçit sokağın akışınıza izin verirken, tonozun üstünde ise bir aileye ait bir mekân yer almaktadır." (Erdal ve Tümer, 2021: 733).

güneş tanrısıdır. Babil mitolojisine göre Ay tanrısı Sin'in Şamaş'ın babası olduğu kabul edilir ve yaratılışta önemli bir rolü olmamasına karşın adalet tanrısı ve "Yargının Efendisi" olarak nitelendirilmiştir. Hatta eski dönemlerden beri var olan tapınağı "Ülkenin Yargıcının Evi" olarak adlandırılmıştır (Eliade, 2003'ten aktaran Küçüktaşdemir, 2017: 98).

Eski toplumlarda geleceği bilmek isteyenler, başa gelebilecek iyi ve kötü durumlara karşı önlem almak isteyenler, dinlerinde Ay'a tapınmaya yer vermiş hatta bununla ilgili birçok büyü, ritüel ve dua oluşturmuşlardır. Bu durum Ay'ın tanrısallaşmasına sebep olmuştur. (Karaköz, 2020: 40, 41). Asur ve Babil'in Ay Tanrısı Sin, Mezopotamya'nın tanrılar panteonunda önemli bir statüye sahiptir. Ay Tanrısı Sin'in hem dini alanda hem de politik alanda da etkili olduğu düşünülmüştür. Kehanetle ilgili bir tanrı olarak görülen Sin'e devlet yönetimi ile ilgili alınacak önemli kararlarda danışıldığı düşünülmektedir. Sin'in gökyüzünde görünmemesi, evrenin ve göğün tehlikede olduğu, gökyüzünün kötücül varlıklardan korunamadığı şeklinde yorumlanmıştır. Bu nedenle ay döngüleri ve tutulmaları hesaplanarak takip edilmiş ve kötü olayların önceden engellenebilmesi için çeşitli korunma büyüleri, ayinler ve ritüeller gerçekleştirilmiştir. (Çelebi, 2023: 451).

Görsel 6. *Bawer Doğanay, "Babilli Dostlarım", 2021, Tuval üzerine yağlıboya, 97x117 cm, Mardin (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Doğanay, Mardin'de bulunduğu süreç içerisinde Mezopotamya Ovasını ve gökyüzünü izlediğini ve aylar içindeki renk değişimlerini uzunca yıllar deneyimlediğini ifade etmektedir. Deneyimlediği bu değişimleri çalışmalarında sıklıkla kullanan sanatçı, göğün hareketlerini ve havanın durumunu da çalışmalarında kendine has üslubuyla yorumlamıştır. "Büyüdüğüm coğrafyada bu semboller hep vardı. Coğrafyanın kültüründe kimisi direnişi, yaşamın kaynağını temsil ederken; kimi semboller, ihtişamın ve kutsallığın bir yansımasıydı" ifadesiyle Doğanay, sanatında kullandığı imgelerin kendi belleğinde bıraktığı izleri yansıttığını ortaya koymaktadır (Doğanay, 2024). Ay ve güneş imgesi kimi zaman sanatçının kadrajının temel elemanı olurken kimi zaman da kompozisyona

yardımcı öğelerden biri olarak yerini almıştır (Görsel 1, Görsel 2, Görsel 6, Görsel 7, Görsel 8, Görsel 9, Görsel 10). Mezopotamya bölgesi tasvirlerinde güneş ve ay imgeleri belirgin bir yer tutmaktadır. Bu imgeler sanatçının eserlerinde de Mezopotamya'nın kültürel kimliğini oluşturan temel görsel unsurlardan biri olarak değerlendirilebilir.

Görsel 7. *Bawer Doğanay, "Mezopotamya Ovası ve Ay", 2024, Tuval üzerine akrilik boya, 80x90 cm, Mardin (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

2.5. Mavi Renk

Geçmişten günümüze kültürlerin inançlarıyla birlikte renklerin sembol ve anlamları da farklılaşmaktadır. Bu durum mavi renk için de söz konusu olmuştur. Mavinin kullanımı Eski Mezopotamya ve Mısır uygarlıklarında yaygın olup; astroloji, gök bilimi, gezegenler gibi kavramlarda ve tanrı/kral tasvirlerinde kutsallık çağrıştırması amacıyla oldukça fazladır. Bunun nedeni kullanımının büyük önem taşıdığı lapis lazuli taşı ile özdeşleşmesidir. Ultramarin, kobalt mavisi, lacivert renkleri ve tonları lapis lazuli taşından elde edilmekte ve bu anlamda da büyük önem taşımaktadır (Dilek, 2022: 174, 175). Lapis lazuli yalnızca Şili ve Zambiya'da bulunmaktadır. Sibirya'da bulunan birkaç maden arasından en önemli olanı Afganistan'dakidir (Finlay, 2007: 255). Eski Mezopotamya bölgesine de Afganistan üzerinden getirildiği düşünülmektedir. Bu anlamda mavi rengin Mezopotamya ve Mısır Uygarlıklarında yıldızlarla ve gök bilimi ile ilişkilendirilmesi uygarlıkların ortak geleneğidir (Dilek, 2022: 174, 175).

Görsel 8. *Bawer Doğanay, "Bir Bulutun İçinde Yaşıyorum II", 2021, Tuval üzerine akrilik boya, 42x49 cm, Mardin (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Bawer Doğanay'ın resimlerinin büyük bir çoğunluğu da mavi ve tonlarından oluşmaktadır (Görsel 3, Görsel 5, Görsel 8, Görsel 9 ve Görsel 10). Sanatçı, mavi rengi figürlerin ten rengi olarak da kullanmaktadır (Görsel 3, Görsel 9 ve Görsel 10). Doğanay, çalışmalarında mavi kullanımı ile ilgili gezdiği bir empresyonist sergiden çok etkilendiğinden bahsetmiş ve soğuk renklerin gölgeyi ve uzağı daha etkili kıldığını ifade etmiştir. Mardin bölgesinde sert güneş ışıklarının olduğundan bahseden sanatçı, bu sert ışıkların keskin bir kontrast sağladığını bu sebeple de kompozisyonlarında tam koyu ya da tam açık alanlar oluştuğunu aktarmıştır. Doğanay, bu koyu alanları yoğun mavi gölge alanlar olarak gördüğünü, dolayısıyla açık alanları da ışık alan parlak maviler olarak algıladığını ifade etmektedir (Doğanay, 2024).

Görsel 9. *Bawer Doğanay, "Baş Mimar Sarkis Lole'nin Doğumu", 2024, Tuval üzerine akrilik boya, 60x70 cm, Mardin (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Sanatçının kompozisyonlarındaki gölgeler ile koyu alanları, griler yerine soğuk maviler ve tonlarıyla boyamasının nedenlerinden birinin Mezopotamya coğrafyasındaki mavi ve mavi olanın kutsallığı ile de açıklanabilir. Eski Mezopotamya'da mavinin kullanımının yaygın olması bilgisinden yola çıkarak, sanatçının bu bölgenin günlük hikayelerini oluşturduğu kompozisyonlarında maviyi bu kadar fazla kullanması, mavi rengin bölgenin kimliğine ait bir değer olmasından kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Tanrı/kral tasvirlerinde sıkça rastlanan kutsallık vurgusu, sanatçının figürlerinde yer alan mavi ten kullanımını anlamlandırmaktadır. Sanatçı, bilinçdışı bir düzlemde, o topraklarda yaşamış insanları tanrı-kral temsillerinin birer uzantısı olarak betimlemiş olabilir. Mavi ten, aynı zamanda eserlerde bir tekinsizlik hissi yaratarak, büyülü gerçekçiliğe zemin hazırlayan bir unsur hâline gelmektedir.

Doğanay'ın Ermeni asıllı Baş Mimar Sarkis Lole'yi konu aldığı çalışmalarında özellikle mavinin kullanımının daha fazla olduğu görülmektedir (Görsel 9). Baş Mimar Sarkis Lole, Mardin'e ait bir değerdir ve kurmaca hikâye tekniğiyle oluşturulan bu kompozisyonlarda Mardin ve Mezopotamya bölgesine ait ay, Mezopotamya ovası, motifler, çiçekler ve mavi renk gibi birçok değerin sembolik anlatımına yer verilmiştir.

2.6. Bitkiler ve Motifler

Karaköz'ün (2022: 58) ifadesine göre Eski Mezopotamya'da bir ruha sahip olan varlıklarda hastalık kavramı ve buna sahip olma görüsü çok yaygındır ve bu hastalıkların demonlar (şeytanlar) ve tanrılar tarafından verildiğine inanılmaktadır. Bunun nedeni hastaların kendi vücutlarına iradelerinin dışında, vücudunun ve bazen zihninin çalışma sistemini değiştirip/bozan bir varlığın girişini hissetmeleridir. Hastalıkların iyileşmesinde çeşitli tedavi ritüelleri ve dinin büyük rol oynadığı düşünüldüğünde bu ritüellerde kullanılan bitkilerin de önemi oldukça fazladır. Sağaltım için kullanılan bitkiler öğütme, tütsüleme ve kaynatma yöntemiyle tanrıya ulaşmak için bir araç olarak da kullanılmıştır. Geçmişte bitkilerden çeşitli büyüler, fallar ve kehanetlerde hissiyatı yükseltmek için de faydalanılmıştır (Karaköz, 2022: 58, 59). Mardin bölgesinde günümüzde bile yerel halkın kullandığı çokça şifalı bitkiler bulunmaktadır. Sanatçının da resimlerinde konu edindiği endemik şifalı otların bulunduğu Mardin'de, yerel halk hastalandığında iyileşme yolunu bu doğal ilaçlarda aramaktadır.

Bu bitki türleri arasında "Ninha (Yarpuz)", "İkşud", Ci'de (Yavşan Otu, Kısa Mahmut, Meryem Hort), Hıtmiye (Hatmi), Haşışitıl Habta (Korku veya afet otu), Harmel (Üzerlik otu), Mski (Adaçayı- Salvia Ailesinden), Kudret Helvası, Isfa-i Sara (Civanperçeminin Mardin'e has bir türü) sayılabilmektedir (Maner, 2006: 54, 55, 56 ve 57).

Görsel 10. *Bawer Doğanay, "Terasta Bir Hatmi Yetişti", 2021, Tuval üzerine yağlı boya, 71x35 cm, Mardin (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Doğanay'ın ifadesine göre sanatçı, Mardin ve çevresinde flanör edasıyla dolaşıp bölgenin bitki örtüsünü ve sokak bitkilerini incelemiştir. En çok dikkatini çeken yabani otlar ve bitkiler arasında hatmi, duvar fesleğeni ve kapari vardır. Sokakta rastgele bir taşın ortasından yetişen bu yabani otların doğa ile olan ilişkisini irdeleyip, yerli halkın, turistin, misafirin, bölgeye gelen-gidenin bakışını ve düşüncelerini sorgulamasının ardından, bir sokak otunu sahiplenme fikriyle hatmi yetiştirmeye başlamıştır (Doğanay, 2024). Bu sahiplendiği ve yetiştirdiği hatmi bitkisini resimlerinde sıkça kullanan Doğanay, bölgedeki taş süslemeciliğinden de etkilenerek renklendirdiği asma yaprakları ve üzüm motifine de çalışmalarında oldukça fazla yer vermiştir (Görsel 2, Görsel 6, Görsel 8, Görsel 9 ve Görsel 10).

Küçükken yaşadığı mahallede taş süsleme ve motif oyan bir arkadaşından bahseden Doğanay'ın ifadesine göre, bir oyma ustasının aldığı ücret ne kadar fazla ise işlemeler de o oranda artmaktadır (Doğanay, 2024). Bu bilgiyle birlikte Mardin evlerini inceleyen sanatçı, motiflerin çokluk oranıyla evin gösterişli, varlıklı ve köklü oluşları arasındaki bağı kurmuştur. Bu anlamda sanatçının kendi çalışmalarında motif ve süslemeleri bu denli çok kullanması, daha fazla enerji, canlılık, gösteriş ve albeniye işaret etmek istediğini düşündürtmektedir (Görsel 10). Bawer Doğanay'ın çalışmalarında motifler ve süslemeler hem bölgenin kültürel değerlerine göre gösterişin ve zenginliğin bir göstergesi olarak yorumlanmakta hem de kullanılan bitkilerin sembolleri, bölgenin kimliğinin bir parçası olarak öne çıkmaktadır. Bu anlamda bitki motifleri sanatçının bölgeyle kurduğu ilişki ve bağın bir sembolü olmakla birlikte güncel resim sanatında Eski Mezopotamya'nın sağaltım geleneklerini de hatırlatan birer göstergedir.

2.7. Kırlangıçlar

Larousse Semboller Sözlüğüne göre kırlangıç, yuvasını yaparken kullandığı malzemelerin mütevazılığı sebebiyle alçak gönüllülük ile özdeşleşirken, uçarken narin oluşuyla da ruhani yükselişi sembolize etmektedir. Bunların yanı sıra göçmen bir kuş olarak bilinen

kırlangıç, özellikle Orta Çağ'dan itibaren ilkbaharın habercisi ve yeniden doğuşun da sembolüdür (Gardin vd., 2014: 356).

Kırlangıç ile ilgili bir başka anlatmanın temelini Uygur Türklerinin sözlü kültür ürünlerinden Nuh Tufanı'ndaki ritüeller oluşturmaktadır. Kırlangıcın yanı sıra güvercinin de Hz. Muhammed ve Saltuk Buğra Han gibi hem dini hem tarihi kişilerle ilişkilendirildiği ve Uygur kültüründe kutsanan bir hayvan olduğu ifade edilmiştir. Bu ilişkilendirme sayesinde kırlangıçla ilgili ritüeller devam etmiştir. Bu bağlam da Uygur kültüründe kırlangıç; bereket, sadakat, bolluk, vefa gibi kavramlarla özdeşleştirildiği ve dolayısıyla kutsandığı görülmektedir (Öger ve Köse, 2014: 169).

Görsel 11. *Bawer Doğanay, "Bir Bulutun İçinde Yaşıyorum V", 2021, Kâğıt üzerine rapido, yak. A5, Mardin (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Doğanay'ın sanat pratiklerinin içinde ise kırlangıçların anlamı; "devinim, hız, döngü, enerji, çark" olarak tanımlanabilmektedir (Doğanay, 2024). Bu anlamda bakıldığında semboller sözlüğündeki "yeniden doğuş" anlamı ile paralellik göstermektedir. Sanatçının ifadesine göre Doğanay, Yaşar Kemal'in "Yılanı Öldürseler" kitabındaki kırlangıç betimlemesinden çok etkilenmiştir. Ayrıca mart ayının sonuna doğru Mardin'e gelen kırlangıçlar bir sergisinde mekâna yuva yaparak sanatçıya eşlik etmişlerdir ve bu durum sanatçının kırlangıç figürlerini eserlerinde kullanmaya başlamasına sebep olmuştur. (Doğanay, 2024).

Doğanay kırlangıçların misafirlik ettiği sergisinin hazırlık sürecinde, sergi yapacağı mekâna karar kılmasının ardından mekânda her gün zaman geçirmiş ve üretimlerine de bu mekânda devam etmiştir. Ancak sergi mekanının âtıl bir yer olmasından kaynaklı her yerde ölü kırlangıçlar, kırılmış yumurtalar ve ölü yavrularla karşılaşan Doğanay için bu mevcut durum ona ümidin yokluğunu (ölüm ve son gibi) hissettirmiştir. Mekânı hazırlamak için temizlemeye başlayan Doğanay uçuşan iki çift kırlangıcın varlığının ve uçarken oluşturdukları devinimin mekânın tüm enerjisini değiştirdiğini ifade etmiştir ("Kuşların Eşlik Ettiği Sergi", 2022).

Görsel 12. *Bawer Doğanay, "Evimizde Yaşarlar Çünkü Doğa Onlar İçin Tehlikeli", 2022, Duvar üzerine akrilik boya, Mekâna özgü müdahale, Mardin (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Doğanay'ın "Evimizde Yaşarlar Çünkü Doğa Onlar İçin Tehlikeli" isimli mekâna özgü müdahalesinde (Görsel 12) baca deliğine yuva yapmış kuşlar göze çarpmaktadır. Bawer Doğanay'ın çalıştığı mekânın odalarında sırasıyla; iki kırlangıç ile yumurtaları, iki yumurtası ile bir güvercin, diğer odada ise kumruyu bulması ve onlarla kurduğu ilişki, çalışmalarında açıkça görülebilmektedir. Sanatçı mekânda çalışmaya başladıktan kısa bir süre sonra ona alışan kuşlar, sanatçının çalıştığı noktalarda ürkmeden uçmuş, yakınlarına konmuş ve bir anlamda sanatçıyla da bağ kurmuşlardır. Doğanay'ın mekânda ilk olarak karşılaştığı ölü kuşların ardından, daha sonra aynı mekânı paylaştığı kuş aileleri, sanatçı için "yeniden yaşam ve yeniden enerji"nin sembolü olmuştur ("Kuşların Eşlik Ettiği Sergi", 2022). Toparlamak gerekirse, Bawer Doğanay'ın çalışmalarında kırlangıç imgesi, ilkbaharın, devinimin, yeniden doğuşun ve umudun simgesi olarak yorumlanabilmektedir.

3. SONUÇ

Bawer Doğanay'ın sanatsal üretimi, yaşadığı coğrafyanın tarihsel ve kültürel katmanlarını çağdaş sanat diliyle harmanlayan özgün bir anlatı alanı sunmaktadır. Sanatçının eserlerinde yer verdiği mitolojik ve sembolik ögeler, yalnızca görsel kompozisyonu zenginleştiren biçimsel tercihler olmanın ötesinde, toplumsal belleğin görsel temsillerine dönüşmektedir. Bu bağlamda, Erwin Panofsky'nin ikonografik ve ikonolojik çözümleme yöntemi, Doğanay'ın çalışmalarını anlamlandırmak adına işlevsel bir yaklaşım sunmaktadır. Panofsky'nin modelinde yer alan ön-ikonografik düzeyde, sanatçının kullandığı altı köşeli yıldız, tavus kuşu, Şahmeran, güneş ve ay imgeleri ile kırlangıç figürleri biçimsel ve yerleştiriliş bağlamında analiz edilirken; ikonografik düzeyde bu ögelerin Mezopotamya, İslam, Ezidi ve Yunan mitolojilerine uzanan çok katmanlı anlamları açığa çıkmaktadır. İkonolojik düzeyde ise sanatçının bu sembollere yönelimi hem bireysel belleği hem de ait olduğu kültürel coğrafyanın ortak hafızasıyla ilişkilenmekte, böylece Doğanay'ın anlatım dili, yaşanmışlık ve yerel aidiyet ile derinlik kazanmaktadır.

Doğanay'ın eserlerinde renk ve biçim kullanımı da içerik kadar belirleyici bir işlev üstlenmektedir. Özellikle kutsal mavi tonlarının kullanımı, sert ışığın hâkim olduğu Mardin coğrafyasının görsel deneyiminden beslenirken; figürler ve motiflerdeki stilizasyonlar, modernist estetik anlayışla geleneksel formlar arasında bir köprü kurmaktadır. Bu yönüyle sanatçının biçimsel dili, Henri Matisse'in Doğu sanatından etkilenerek geliştirdiği modernist yaklaşımıyla paralellik göstermekte, ancak yerel kültürel bağlam üzerinden özgün bir yörüngeye oturmaktadır.

Sonuç olarak, Bawer Doğanay'ın sanat pratiği, mitolojik semboller aracılığıyla bireysel ve toplumsal belleği görsel düzlemde yeniden inşa eden, biçimsel dili ise modern ve yerel unsurlar arasında bir denge kuran güçlü bir anlatı niteliğindedir. Sanatçının eserleri, Panofsky'nin önerdiği üç katmanlı anlam yapısı çerçevesinde değerlendirildiğinde, yalnızca estetik bir yüzey değil, aynı zamanda derinlemesine bir kültürel çözümleme alanı sunmaktadır. Bu yönüyle Doğanay, çağdaş sanat içerisinde kendi kültürel kökleriyle hesaplaşan, aynı zamanda bu kökleri evrensel bir dilde yeniden kuran sanatçılardan biri olarak öne çıkmaktadır. Söz konusu makalede, sanatçının eserlerinde kullandığı mitolojik unsurların, sembollerin ve imgelerin tarihsel bağlamdaki içeriklerine değinilerek, Bawer Doğanay'ın güncel Türk resmine özgün bir üslup kazandırdığı görülmüştür.

KAYNAKLAR

Çayır, M. (2020). Eski Mezopotamya Mitolojisinde İnsanın Yaratılışı. Antropoloji (39), 98-102. https://doi.org/10.33613/antropolojidergisi.68453

Çelebi, N. (2023). Sin Kültünde Ay Tutulmasının Politik ve Dini Etkileri Üzerine Bir Değerlendirme. Şırnak Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi 33 (Aralık). s. 432-454. https://doi.org/10.35415/sirnakifd.1324832.

Çetin, Y. (2017). Türk Sanatı Bezeme İkonografisi Açısından Tavus Kuşu Figürlerinin Bir Değerlendirmesi. Kesit Akademi Dergisi (9), 1-17.

Çoraklı, B. (2012). Çini ve Seramiklerde Tavus Kuşu Figürü. MSGSÜ Sosyal Bilimler (6), 7-16.

Dede Kodaman, M. (2018). Şahmeran Resimlerindeki Sembollerin Göstergebilimsel ve Anlambilimsel Çözümlenmesi. Atlas International Refereed Journal on Social Sciences. Vol 4. Issue 13. s. 1354-1376.

Dilek, Y. (2022). Eski Mezopotamya ve Eski Mısır'da Mavi Renk Kullanımının Sembolik Anlamları. OANNES - Uluslararası Eskiçağ Tarihi Araştırmaları Dergisi, 4(1), 163-179. https://doi.org/10.33469/oannes.1047628

Doğan, M. (2020). Mardin'de Süryani Kumaş Baskı-Boyama Sanatı: Şımmeshındi Ailesi Örnekleri Üzerine Bir Değerlendirme. Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 15(2), 611-624. https://doi.org/10.48145/gopsbad.787851

Doğanay, B. (2021). Terasta Bir Hatmi Yetişti. 13 Şubat 2024 tarihinde yazarın kişisel arşivinden erişilmiştir.

Doğanay, B. (2021). Bir Bulutun İçinde Yaşıyorum II. 13 Şubat 2024 tarihinde yazarın kişisel arşivinden erişilmiştir.

Doğanay, B. (2021). Bir Bulutun İçinde Yaşıyorum III. 13 Şubat 2024 tarihinde yazarın kişisel arşivinden erişilmiştir.

Doğanay, B. (2021). Bir Bulutun İçinde Yaşıyorum IV. 13 Şubat 2024 tarihinde yazarın kişisel arşivinden erişilmiştir.

Doğanay, B. (2021). Bir Bulutun İçinde Yaşıyorum V. 13 Şubat 2024 tarihinde yazarın kişisel arşivinden erişilmiştir.

Doğanay, B. (2021). Babilli Dostlarım. 13 Şubat 2024 tarihinde yazarın kişisel arşivinden erişilmiştir.

Doğanay, B. (2022). Evimizde Yaşarlar Çünkü Doğa Onlar İçin Tehlikeli. 13 Şubat 2024 tarihinde yazarın kişisel arşivinden erişilmiştir.

Doğanay, B. (2022). Kayyum Direğinden Taç Yapılmış Şahmeranın Portresi. 13 Şubat 2024 tarihinde yazarın kişisel arşivinden erişilmiştir.

Doğanay, B. (2023). Tarihi Bereketli Mezopotamya Ovası. 13 Şubat 2024 tarihinde yazarın kişisel arşivinden erişilmiştir.

Doğanay, B. (2024). Baş Mimar Sarkis Lole'nin Doğumu. 13 Şubat 2024 tarihinde yazarın kişisel arşivinden erişilmiştir.

Doğanay, B. (2024). Bawer Doğanay'la atölyesinde yapılan kişisel görüşme, Mardin: 10 Şubat.

Doğanay, B. (2024). Mezopotamya Ovası ve Ay. 13 Şubat 2024 tarihinde yazarın kişisel arşivinden erişilmiştir.

Doğanay, B. (2024). Nasra Şimmes Hindi'nin Anısına. 13 Şubat 2024 tarihinde yazarın kişisel arşivinden erişilmiştir.

Dolmacı, S. (2021). Sakin Figürlerin Çok Renkli Dünyası. Milliyet Sanat Dergisi, Şubat 2021, Sayı 742/ 126301. s. 20. ISSN 1300-4425

Erdal, Z. ve Tümer, Ş. (2021). Mardin Abbaraları. In M. D. Karacoşkun & O. Köse (Eds.), Geçmişten Günümüze: Tarihten İzler (ss. 731–757). Berikan Yayınevi.

Erdem, S. (2011). Büyülü Gerçekçilik ve Halk Anlatıları. Milli Folklor, 23(91), 175–188.

Erhat, A. (1996). Mitoloji Sözlüğü. 6. Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Faris, W. B. (2004). Ordinary Enchantments: Magical Realism and the Remystification of Narrative. Nashville: Vanderbilt University Press.

Finlay, V. (2007). Renkler Boya Kutusunda Yolculuklar. (Çev: K. Emiroğlu). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Gardin, N., Olorenshaw R., Gardin J. ve Klein O. (2014). Larousse Semboller Sözlüğü. (Çev: B. Akşit). İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayınları. ISBN: 978-605-4921-10-2

Karaköz, K. (2020). Mezopotamya'da Ay Kültü ve İnancı. Gorgon Kültür-Tarih Araştırma Dergisi, Sayı 12, s. 17-45.

Karaköz, K. (2022). Eski Mezopotamya ve Anadolu Ritüellerinde Psikoaktif Bitkiler. Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi (KOUSBAD) 15, Bahar 2022, s. 31-68.

Kırman, G. B. (2025). Bawer Doğanay'ın Çalışmalarında Kullandığı Mitolojik Sembollerin Erwin Panofsky'nin "İkonografik ve İkonolojik Çözümleme/ Yorumlama" Yöntemine Göre Çözümlenmesi (Tablo 1). 18.03.2025 tarihinde yazar tarafından hazırlanmıştır.

Kuşların Eşlik Ettiği Sergi. (2022, 25 Mayıs). Artdog Istanbul. 20 Şubat 2024 tarihinde https://artdogistanbul.com/kuslarin-eslik-ettigi-sergi/ adresinden erişilmiştir.

Küçüktaşdemir, Ö. (2017). Mitolojide Adalet İmgeleri. ViraVerita E-Dergi, -(5), 87-132.

Maner, Ç. (2006). Bin Yılların Tanığı Mardin ve Çevresi Gezi Rehberi. İstanbul: Marev Yayıncılık.

Orhan, A. H. (2007). Henri Matisse'nin Sanatında Zaman ve Mekân Kavramı. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, 47(1), 77-94.

Öger, A. ve Köse, S. (2014). Uygur Kültüründe Tufan'ın Kuşları: Kırlangıç ve Güvercin. Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi (3), 163-175.

Öktemgil Turgut, C. (2003). Latife Tekin'in Yapıtlarında Büyülü Gerçeklik (Tez No: 137624).[Yüksek lisans tezi, Bilkent Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=qSV93EqQyyqT4Wgt-TqrjkA&no=dRvRaZfsrPspUB04gDhbXQ

Panofsky, E. (2012). İkonoloji Araştırmaları Rönesans Sanatında İnsancıl Temalar. (Çev: O. Düz). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

Roh, F. (1925). Nach-Expressionismus: Magischer Realismus. Probleme der neuesten europäischen Malerei. Leipzig: Klinkhardt & Biermann.

Uğurlu, S. B. (2008). Çağdaş Türk Edebiyatında Şahmeran İmgesi: Arketipsel Bir Yaklaşım. 38. ICANAS (Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi) 10-15 Eylül 2007- Ankara, Bildiriler: Edebiyat Bilimi Sorunları ve Çözümleri, Cilt 4, 1691-1718.

Uncu, E. (2013). Mezopotamya, Anadolu ve Mısır Medeniyetlerinde Güneş Kültü. History Studies. 5(1). s. 349-366.

Uslu Azarak, L. (2019). Melek Tavus'un Halkı Ezidiler'in İnancı. The Journal of Social Sciences, 40(40), 561–569. https://doi.org/10.29228/SOBIDER.32592

Uysal, Ç. A. (2024, Haziran 4). Bawer Doğanay'la Kurmaca Notlar Üzerine [Röportaj]. Kolajart. https://kolajart.com/wp/2024/06/04/cagla-akinci-uysal-bawer-doganay-la-kurmaca-notlar-uzerine/ 15.03.2025 tarihinde erişilmiştir.

Suvari, Ç. C. (2011). Yezidilikte Kötülük Kavramı. Geçmişten Günümüze İdil. (Uluslararası Geçmişten Günümüze İdil Sempozyumu Bildirileri), (Der: N. Doru). Şırnak Üniversitesi Yayınları, 1 Cilt, s. 307-317.

Turani, A. (1979). Dünya Sanat Tarihi. 2. Basım. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Tükel, U. ve Yüzgüller, S. (2018). Sözden İmgeye Batı Sanatında İkonografi. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 319-338
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 13.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 24.02.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717510

CUMHURİYET ÖNCESİ TÜRKİYE'DE VANDALİZM VE İMGENİN ZUHURU

• **Yüksek Mimar Baki Burak ACIL***

ÖZET

Bu çalışma, Cumhuriyet öncesi Türkiye'de kültürel ve sanatsal değerlere yönelik vandalizmi ve bu değerlerin korunmasına ilişkin toplumsal, hukuki ve ideolojik süreçleri tarihsel bir perspektiften ele almaktadır. Araştırmada nitel analiz yöntemleri ve tarihsel dokümantasyon teknikleri kullanılarak dönemin olayları ve politikaları incelenmiştir. Araştırma kapsamında, vandalizmin yalnızca fiziksel yıkım değil, aynı zamanda bir toplumun kolektif belleğini hedef alan bir süreç olduğu vurgulanmaktadır. Osmanlı İmparatorluğu'nda Tanzimat Dönemi, Avrupa etkisiyle kültürel mirasın korunmasına dair farkındalığın arttığı bir dönem olarak dikkat çekmektedir. Osmanlı döneminde vandalizm, kültürel mirasa yönelik kasıtlı tahribatlar, ekonomik krizler ve toplumsal normların yokluğuyla şekillenmiştir. Tanzimat reformları, kültürel varlıkların korunması ve sanatsal temsilde modern bir yaklaşım geliştirilmesi açısından dönüm noktasıdır. İslami inançlar, heykel sanatını ve insan tasvirlerini sınırlarken Tanzimat Dönemi'nde Batılı reformların etkisiyle figüratif unsurlar sanat ortamına girmeye başlamıştır. Tanzimat sonrası Batı tarzı reformlar, Osmanlı toplumunda sanatsal temsilin gelişimini desteklemiş ancak toplumsal tepki ve dini baskılar nedeniyle sınırlı kalmıştır. Bu bağlamda, çalışma, sanatsal vandalizmin tarihsel bağlamını analiz ederek imgenin toplumdaki rolünü ve bu rolün sosyal, hukuki ve politik etkilerini anlamayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Osmanlı İmparatorluğu, Vandalizm, Tasvir yasakları, Kültürel miras, Kaçakçılık.*

* Anadolu Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Anabilim Dalı, bakiburakacil@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9311-7325

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 319-338
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 13.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 24.02.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717510

VANDALISM AND THE EMERGENCE OF THE IMAGE IN PRE-REPUBLICAN TÜRKİYE

• **MA. Architect Baki Burak ACIL***

ABSTRACT

This study examines vandalism against cultural and artistic values in pre-Republican Turkey and the social, legal and ideological processes of protecting these values from a historical perspective. Qualitative analysis methods and historical documentation techniques are used to examine the events and policies of the period. The research emphasizes that vandalism is not only physical destruction, but also a process that targets the collective memory of a society. The Tanzimat Period in the Ottoman Empire draws attention as a period in which awareness of the protection of cultural heritage increased due to European influence. In the Ottoman period, vandalism was shaped by deliberate destruction of cultural heritage, economic crises and the absence of social norms. The Tanzimat reforms were a turning point for the protection of cultural assets and the development of a modern approach to artistic representation. While Islamic beliefs restricted the art of sculpture and human depictions, figurative elements began to enter the artistic environment with the influence of Western reforms during the Tanzimat Period. Western-style reforms after the Tanzimat supported the development of artistic representation in Ottoman society but remained limited due to social reaction and religious pressures. In this context, the study aims to understand the role of the image in society and its social, legal and political implications by analyzing the historical context of artistic vandalism.

Keywords: *Ottoman Empire, Vandalism, Depiction bans, Cultural heritage, Smuggling.*

* Anadolu University, Faculty of Literature, Department of Art History, bakiburakacil@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9311-7325

1. GİRİŞ

Osmanlı İmparatorluğu iktidarın Osmanlı hanedanında olduğu mutlak bir monarşiyle yönetilmektedir. İslam dinine dayalı teokratik bir yapısı olsa da İslam'da kamu hukukuna dair çok söz söylenmediği için, padişahın iradesinin de önde olduğu Türklere özgü bir siyasi bir yapı bulunmaktadır. Padişahların özellikle kamu hukuku alanında ve/veya şeri hukukun düzenleme getirmediği konularda çıkardıkları fermanlar ile, emirler ile ve benzeri normlar ile ciddi bir kural koyucu pozisyonunda olmaları sağlanmıştır (Uzunpınar, 2023: 110). Şeri hukukta kültürel mirasın korunmasına dair doğrudan bir ifade bulunmamakta olup sadece define sahipliği durumunda vergilendirme hususlarını içeren "toprağın altında gizlenmiş ve sahibi bilinmeyen parayı ve her türlü kıymetli eşyayı" belirten bir ifade bulunmaktadır (Türkiye Diyanet Vakfı: t.y: 87-88). Korumak bir yana fetihten sonra askerin üç gün süresince şehri yağmalama hakkı olduğuna dair bir ifade bulunmakta olup İstanbul'un fethinden sonra Sultan'ın, şehrin binalarının ve arazisinin kendisine ait olduğunu belirterek yağmaya izin vermemesi ve böylece kültürel miras niteliği olan birçok yapıyı koruyabilmiş olması kayda değerdir (Uzunpınar, 2023: 111). 1453 yılında İstanbul fethedildiğinde Ayasofya'nın önünde atından inen Fatih Sultan Mehmet bir askerin avludaki mermerleri kırdığını görünce "ganimetleri size bıraktım, fakat binalar benimdir" demiştir (Madran, 2014: 514).

Tanzimat Dönemi'nde (1839-1876) devlet tarafından yapılan birçok reform ile Batılılaşma olarak adlandırılan ve maliye, hukuk, eğitim alanında yenilikler getiren uygulamalar gerçekleştirilmiştir. 1839'daki Gülhane Fermanı denen sözleşme ile Jön Türkler "tebaamızın canlarını, haysiyetlerini ve mülkiyetlerini en iyi şekilde koruma güvencesi" vererek hali hazırda Avrupa'da geçerliliğini sürdüren özel mülkiyetin kutsallığını coğrafyaya getirmeyi önermişler ve sultanın o zamana değin vuku bulan mutlak otoritesinin de anayasayla sınırlandırılmasını önermişlerdir:

> "Aslında bu dünyada insan hayatı ve şerefinden daha değerli bir şey yoktur. Karakteri şiddete ne kadar karşı olursa olsun, eğer bir insanı hayatı ve şerefi tehlikedeyse, şiddete başvurmaktan ve böylelikle hükümete ve ülkeye zarar vermekten kendini alıkoyabilir mi? O insan, tam aksine, eğer kendini tam bir güvenlik içinde hissediyorsa, açıktır ki, sadakat yolunda sapmayacaktır ve bütün eylemleri hükümetin ve halkın refahına katkı sağlayacaktır.
>
> Eğer mülkiyet güvenliği yoksa, kişi devlete ve cemaate karşı kayıtsız kalır, kimsenin ülkenin refahında çıkarı olmaz, kişi kendi dertlerine ve endişelerine gark olur. Tam aksine, eğer kişi kendi mülkü hakkında tam bir güvenlik hissederse, kendi işleriyle uğraşacak, yaptığı işi geliştirmeye çalışacak ve kendi devletine duyduğu bağlılık ve sevgi sürekli artacak ve bu durum, hiç kuşkusuz onu toplumun yararlı bir üyesi olmaya yöneltecektir" (Ahmad, 2017: 41-42).

Tanzimat'ın hedefi devletin ekonomiden kopuşunu telafi edebilecek yeni bir sosyal devlet yaratmak iken daha çok çıkara yönelik bir toplum mühendisliğine dönüşmüştür. Tanzimat reformcuları devletin, liberal teorinin gerektirdiği gibi sadece bekçi rolü

oynaması gerektiğini anlamamışlardır (Ahmad, 2017: 42-43). Çeşitli alanlarda özneler tarafından içselleştirilemeyen reformlar gerçekleştirilmiştir. 1838'de İngiltere ile gerçekleştirilen serbest ticaret rejimi sonrası lonca sistemi yıpranmıştır. Özel mülkiyetin güvencesinin sağlanması 1808 Sened-i İttifak, 1839 ve 1856 fermanları ve 1858 Toprak Kanunu ile sağlanmıştır. Rejimin bahsi geçen serbest ticaret politikalarını eleştiren popüler bir Müslüman baskı grubu olan Jön Türkler 1876 yılında yeni bir anayasa için rejimi ikna etmişlerdir. Fakat 2 yıl sonrasında Sultan II. Abdülhamit anayasal rejimi bırakıp liberal ekonomileri terk etmiştir. Vergileri ödeyemeyen, sürdürülebilir tarım için gerekli malzemeleri almakta zorlanan Müslüman köylüler tefecilere borçlanmıştır. Hıristiyanların ayrıcalıklı konumlarına karşı Müslüman tepkisi gittikçe artmıştır. Etnik ve dini gerilimleri artıran ama aynı zamanda ulusal bilinci yükselten bu gerilimler sonucu 1878 yılı ağır bir ekonomik ve siyasi bunalımla Tanzimat Dönemi son bulmuştur.

Osmanlı ekonomisi hala bozulmaya devam ederken 1889'ta İttihat ve Terakki Komitesi kurulmuş ve 1908'de devrim gerçekleştirerek tekrar anayasayı getirmişlerdir. Sultanın karizması yerine İttihatçıların körüklediği halkçılık hâkim düşünce olmuştur. Böylece birlikte dışa kapalı olan toplum kentlerde ve kasabalarda dışarı açılmış, sansürler kaldırılmış, imparatorluktaki farklı cemaatlerin hepsi kendi fikirlerini temsil eden gazete ve dergiler ile piyasaya girmiştir. Avrupa'ya kaçan sürgünler kariyer umuduyla ülkeye dönmeye başlarken 1911 yılında hava kuvvetlerinin kurulması ya da 1912 yılında Stockholm'deki olimpiyatlara katılım gösterilmesi gibi yenilikçi uygulamalar yine bu dönemde gerçekleştirilmiştir (Ahmad, 2017: 51-52).

2. KİMİN MİRASI KİMİN MÜSTEMLEKESİ

Türkiye Cumhuriyeti kurulmadan önce Anadolu coğrafyasında Osmanlı İmparatorluğu'ndan olumlu ya da olumsuz anlamda miras kalan yüklü bir kültür ve tarih bulunmaktadır. Bu mirasın yağmalanması, vandalizme uğraması, herhangi bir motivasyonla kaçırılması ezcümle "miras kaçakçılığı" kavramı bu coğrafyada Haçlı Seferleri'nden başlamak üzere fazlasıyla karşılaşılan olaylardandır. Onarım tarihi, tahribin tarihi ile başlar; çünkü tahrip edilen onarılır ancak (Madra, 2014: 513). Osmanlı İmparatorluğu'nda da kültürel mirasların korunmasına dair bir bilincin oluşmaya başlaması, özellikle aydın kesimin Avrupa seyahatleri sonrası devletin ve aydınların harekete geçmesi ile Tanzimat Dönemi ile gerçekleşmeye başlamıştır (Özmenekşe, 2019: 16). Tanzimat öncesinde halkın bilinçsizliği, ekonomik motivasyonlar ve normsuzluktan da dolayı din mezhep ayrımı olmaksızın kültürel miraslara yönelik yoğun bir tahribat gerçekleşmiştir. Devlet eliyle yasalaştırılarak yapılan vandalizme örnek de 1788 yılında imparatorluk ekonomik

olarak sıkıntıya düştüğünde, haram olduğuna dair çıkarılan bir fetva ile herkesin elindeki tüm altın ve gümüş eşyalarını darphaneye teslim etmesi istenip yüzlerce, binlerce yıllık sanat ürünlerinin yok edilmesidir (Madran, 2014: 196). Özellikle özel izin ile yapılan kazıların sayısının fazlalığı padişahın iradesinin bazı dönemlerde koruyucu olabilirken bazı dönemler yağmaya zemin hazırladığını göstermektedir. Örneğin bugün Parthenon veya Elgin Mermerleri olarak adlandırılan ve Yunanistan topraklarında bulunan arkeolojik kalıntıların 1801 yılında çıkarılan bir fermanla İngiliz Lord Elgin tarafından ülke dışına çıkarılmasına izin verilmiştir (Uzunpınar, 2023: 116).

Arapça "eski eserler ve izler" anlamına gelen Asar-i Atika Nizamnameleri (1869, 1874, 1884 ve 1906 yıllarında) ile izinsiz kazı çalışmalarının engellenmesini sağlayan ve kazılarda ortaya çıkan kültürel mirasın yurt dışına çıkarılmasını yasaklayan maddeler yürürlüğe girmiştir. Miras kaçakçılığına yönelik tek yasal düzenleme olma özelliği taşıyan bu düzenlemeler 1973 yılına kadar yürürlükte kalmıştır. Özellikle 1906 yılındaki Nizamname'nin 8. Maddesi korumanın kapsamını net olarak belirlemiş ve vandalizme karşı tutum alınmıştır:

> "Eski eserlerin yerinden oynatılması, sakatlanması, yıkılması, mahvedilmesi, üç yüz metre uzaklıktan daha yakın alanında tuğla harmanı ve kireç ocağı oluşturulması, yıkılmasından sonra oluşan alanın izin dışı kullanılması, ölçmek niyetiyle izin almadan iskele kurulması, dolaylı ya da doğrudan olarak tahrib edilmesine sebep olacak işlemlerin yapılması, ahır, ot ambarı vs. bir işlevin verilmesi yasaklanmıştır" (Özmenekşe, 2019: 111).

Özellikle Avrupa ile kurulan yakın ilişkilere istinaden yaratılan iltimaslar, denetleme mekanizmalarının eksikliğinde padişahın baskın iradesinin siyasi geçerliliği olan bir sistemde verilen kazı izinleri gibi işleyiş problemleri nedeniyle Anadolu coğrafyasındaki kültürel miras kaçak kazılar ile Avrupalılar tarafından yağmalanmış, tüm tarihi birikim kanunsuzluğa gösterilen hoşgörü ile sömürülmüştür. 1868 yılında başlayarak 1873 yılına kadar çeşitli zamanlarda Troya kentini ve hazinelerini bulmak amacıyla izinsiz ya da özel izinli kazılar gerçekleştirilmiştir. Heinrich Schliemann birçok takı, mutfak gereci, aleti ve silahları içeren 155 parçalık Troya hazinesini kaçırarak "Schliemann Kazıları"nı kültürel miras kaçakçılığının literatüründe önemli bir yere oturtmuştur (Özmenekşe, 2019: 25). "Bilim adına muhafaza etmek" yahut "korumak" amacıyla Atina'ya gönderilen eserler, sonrasında İngiltere'de sergilenmiş, daha sonraları ise Berlin Müzesi'ne devredilince fark edilen kaçakçılığa karşı dava açılmış, Schliemann'a 10 bin Frank para cezası kesilmiş lakin eserler gurbetliğe devam etmiştir.

19. yüzyıl Anadolu'nun kültürel mirasının Avrupalılarca talan edildiği bir yüzyıl olmuştur. Milet Agora Güney Kapısı, Bergama Müzesi'ne; Efes, Halikarnas ve Xanthos eserleri, British Museum'a; Heroon Kabartmaları ve Efes eserleri, Viyana Sanat Tarihi Müzesi'ne; Artemis Tapınağı Kabartmaları, Louvre Müzesi'ne kaçırılmıştır (Özmenekşe, 2019: 26).

20. yüzyılın başlarında İslami eserlere ilgi artınca, 1909 tarihli bir resmi evrağa göre, İstanbul'daki Sokullu Mehmet Paşa Türbesi'nden yetmişten fazla çini çalınmış, 1914 yılında Müze-i Hümayun'dan Türk ve İslam Eserleri Müzesi'ne taşınan halı ve kilimlerin büyük bölümü yok olmuştur (Artun, 2019: 37).

1912 yılında abidelerin korunmasına yönelik Muhafaza-i Abidat Hakkında Nizamname hazırlanmıştır. Arkeolojik buluntulara odaklanan ama tüm tarihi yapıları da korunacak eserler arasında sayan hükümler barındıran nizamnameye göre yapılan uygulamalarda koruma değil yıkım kararları baskındır (Artun, 2019: 37). Başvuru işlemleri karmaşık olsa da bu nizamname kullanılarak, Encümen'e de başvurularak, bina kötü durumdaysa, çevre için tehlike yaratıyorsa, süsleme ve yazıtlar korunmak şartıyla, bir tarihi binayı yıkım için izin alınabilmektedir.

3. GÖLGE ZUHUR EDERKEN

Türklerin tarihsel sürecinde devlet millet olarak Türk adını ilk kullanan Göktürkler'de ve sonrasında gelen Uygurlar'da özellikle mezar anıtlardaki heykellerde gerek insan figürleri gerek hayvan figürleri tüm gerçekçilikleri ile yer almıştır (Antmen: 2017: 13-14). Selçuklu sanatında da insan ve hayvan figürlü kabartmalar bulunmaktadır. Konya Kalesi'nde 1220 yılına tarihlenen Selçuklu kabartmasında bulunan melek figürü, Anadolu'da Selçuklu'nun heykelin son koruyucusu ve temsilcisi olduğunu göstermektedir (Tekiner, 2014: 32). Konya surlarını süsleyen çeşitli antik heykellerin kalıntılarından anlaşılmaktadır ki bu tip heykeller sonraki çağlarda vandalizme maruz kalmıştır. 19. yüzyılda Avrupalı gezginler tarafından tamamen yağmalanmadan önce Konya surlarında Selçuklu kabartmalarının yanı sıra Helenistik üslupta yapılmış bir çıplak erkek heykeli bulunduğundan bahsedilmektedir (Antmen: 2017: 14). İslamiyet'in kabulü ile de Emevî dönemindeki kimi figüratif tasvirlerden birinci bölümde bahsedilmiştir. Lakin yine de suret fikrinden 15. yüzyıla kadar uzak durulmuş, o döneme değin görülen yapılı heykellere put niyetine zarar verilmiştir. Halbuki Anadolu coğrafyasında, tarihte bilinen ilk açık hava heykel atölyesi olan Yesemek'in 1375-1355 yılları arasında açıldığı ve hatta heykel okulu olarak kullanıldığı bilinmektedir (Tekiner, 2014: 31). 1595 yılında Paris'te Latince basılan Türk Mektupları'nda devletin Avusturya ile devam eden sınır anlaşmazlıklarını çözmek üzere görevlendirilen Ogier Ghiselin de Busbecq'in yazdığı mektuplardan öğreniriz ki devleti korumakla mükellef olan askerler, suret içeren bir tarihle ya da bir kültürel mirasla karşılaştığında çekiçleri ellerine alabilmektedir:

> Ertesi gün İznik'te, galiba da İznik Konsili'nin toplandığı binada uyuyarak geçirdik. İznik, aynı adı taşıyan gölün kıyısında. Şehrin surları ve kapıları iyi korunmuş durumda. Dört kapı var ve bunlar Pazar yerinin ortasından görünüyor. Hepsinin üzerinde eski Latince ile şehrin Antoninus tarafından onarıldığı yazılı -hangi Antoninus olduğunu hatırlamıyorum ama şüphesiz bir imparatordur. Onun hamamlarına ait kalıntılar da vardı. Türkler burasını İstanbul'daki devlet binalarının yapımında taş ocağı olarak kullanıyorlarmış. Biz orada iken nerdeyse hiç bozulmamış güzel bir silahlı asker heykeli buldular fakat onu hemen çekiçleriyle parçaladılar. Bundan rahatsız olduğumuzu belli edince işçiler bize gülerek, âdetlerimiz gereği ona tapmak ve dua etmek istemiş olup olmadığımızı sordular" (Busbecq, 1555-1560: 48).

16. yüzyılda Sadrazam İbrahim Paşa Kanuni ile birlikte katıldığı Mohaç seferinden dönüşte yanında Budapeşte'den Herkül, Apollon ve Diana heykelleri ile Macar Kralı Mathias Corviono'nun tunç heykellerini getirerek Sultanahmet'teki kendi sarayına ve İstanbul'un bazı yerlerine yerleştirince Paşa'nın bu tutumu eleştirilere konu olur (Görsel 1): "Bir Halil evvel gelip, esnamı kılmıştı şikest; Sen Halil'im şimdi geldin, halkı kıldın putperest" hicivli beyiti yazarak Nemrut'un bütün heykellerini kıran Peygamber Halil İbrahim ile Sadrazam İbrahim Paşa ile arasında bir ilişki kuran ünlü divan şairi Figani Paşa'nın emriyle genç yaşta asılarak öldürülmüştür (Tekiner, 2014: 33).

Fatih döneminde İtalyan ressam Gentille Bellini ve Constanzo da Ferrara'ya portre resmini yaptıran Fatih Sultan Mehmet (1532-1481), kendi anıtını yaptıracak cesareti ya da imkânı bulamasa da Padualı heykeltraş Bartollomeo Bellano'ya, üzerine Osman'dan başlayarak tüm Osmanlı padişahlarının portresinin işlendiği madalyalar yaptırmıştır (Tekiner, 2014: 33).

Görsel 1. *Veziriazam Ibrahim Paşa'nın Macaristan'dan getirtip Sultanahmet Meydanı'na diktirdiği heykeller, S. Lokman, Hünernâme,16. yy.*
(Mehmet Üstünipek, t.y.).

Sultanlar kendi portrelerini yaptırmaya başlamasına rağmen, kimse kendi heykelini yaptırabilecek cüreti, "yere gölge düşürme" haddini henüz kazanmamıştır. Padişahın divan toplantılarına katılmayıp kafesli bir pencere ardından varlığını hissettirmesi, görüntüden sıyrılmış, zihinlerde yaratılmış soyut bir kavram olarak padişah otoritesini beslemekte ve padişahın bir portresi ya da heykelinin yapılmasını gereksiz kılmaktadır (Antmen, 2017: 14). Heykel sanatının İslami inançlarla uzlaşmamasından öte kültürel ve siyasal olarak yer etmiş pratik ve ritüeller bu yöndeki dinsel baskıyı beslemektedir. Bu baskılar bir yanda, diğer yanda da tarihi İstanbul'un bazı bölgelerinde yapıların cephelerini süsleyen heykeller, kabartmalar bulunmaktadır. Yapıların cephelerinde insan figürlerine de yer verilmesiyle birlikte "heykel ya da alçak kabartma halindeki insan figürünün, aynı zamanda İslam halifesi olan Osmanlı padişahının oturduğu şehrin bir semtinde, kilisenin dışına" çıkmış olmaktadır (Öndin, 2011: 29). Dinsel içeriği bulunmayan bu heykel ve kabartmalar daha çok semtin nüfusunun Batılı yahut İslam harici dinlerin yoğun olduğu Beyoğlu gibi bölgelerde kendine yer bulabilmiştir.

Avrupalı hükümdarların portrelerinin propaganda amaçlı kullandığını görerek çeşitli pozlar veren ve portrelerini dağıtmak üzere bastıran ilk Osmanlı padişahı olan III. Selim'den (1761-1808) sonra tahta çıkan II. Mahmut da batılı giysiler ile yağlıboya portrelerini resmi dairelere ilk kez astıran padişah olmuştur (Tekiner, 2014: 33) (Görsel 2). Portresi Taksim, Selimiye, Rami kışlasına, Bâb-ı Âli'ye asılan, geleneğin ögeleri olan kavuk ve poturu yasaklayan II. Mahmut, Tanrı'nın yeryüzündeki gölgesi olarak önünde yerlere kapanılan bir hükümdar olmaktan uzaklaşmıştır. Hatta Haliç Köprüsü'nde Padişahı yakalayan Şeyh Saçlı adlı "bağnaz" kişi padişahın atının dizginlerine sarılarak "gâvur padişah" diye bağırmıştır (Tekiner, 2014: 34).

Görsel 2. *II. Mahmut, Fransız ressam Henri–Guillaume Schlesinger tarafından çizilmiş portresi, 1839 (II. Mahmut, t.y.).*

Ölümünden sonra muhafazakâr kesimin tepkisini alan II. Mahmut'un devlet dairelerindeki resimlerinin üstleri örtülmüş yahut resimler ortadan kaldırılmıştır. Bu konu hakkında Nilüfer Öndin'in kitabında Ahmed Lûtfî Efendi şöyle bahseder:

> *Tasvîr-i pâdişâhînin suret-i irsâl (gönderilmesinde) ve ta'lîkinde (asılmasında) icrâ olunan tekellüfât-ı resmîyye (resmi tören) ve inşâd (okunan) kılınan medîhs-i tasvîriyyenin (tasvirin övüldüğü yazının) derecât-ı te'vîliyye (yorum derecesi) tecavüzü halkça çirkin görünerek ol vakit epeyce i'tirâzâtı mucîb olduğu misillû (gibi) Arabistan taraflarında dahi sû-i (kötü) te'sîri görülmüşdür. Sultan Mahmûd hazretleri âzim-i gülşenserâ-yı (gül bahçesine gitmeye kararlı olmak) ahiret oldukda (vefat edince) bu tasvîrler pûşîde (örtü) setr (kapamak) ü ihfâ (gizlemek) edilmiştir" (Öndin, 2011: 25).*

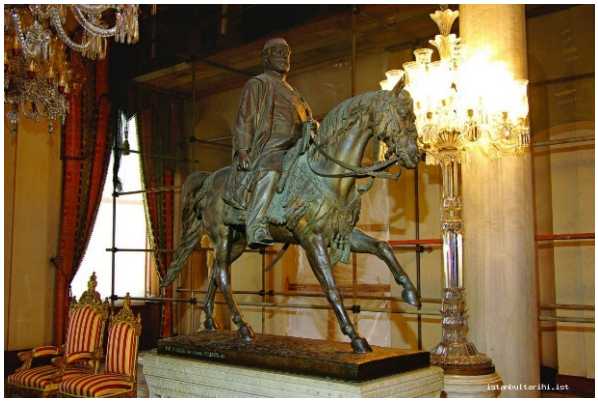
Cumhuriyet öncesinde özellikle Batılı anlamda bir anıt yaptırma pratiği Osmanlı İmparatorluğu'nda pek fazla bulunmamaktadır. Anıtlar hegemonik olanın anlatısını üreten, devam ettiren siyasal kentsel ögelerdir. İmge, toplumsalın dışında kurulan ve giderek siyasi olanın niteliğini belirleyen, kutsalın toplumdaki her özneye rahatlıkla ulaşmasını sağlayan bir araç olarak önem kazanmaktadır (Tekiner, 2014: 321). Bu imgelerde hegemonik olanın anlatısı henüz suret biçimde değil simgesel niteliktedir. Bu anlamda çeşmeler, nişan taşları, saat kuleleri gibi kamusal yapılar anıtsal yapı olarak değerlendirilmektedir. Batılı anlamda Türk heykel tarihinin başlangıç nüvelerinin Tanzimat Dönemi ile birlikte atıldığı görülmektedir.

Tanzimat Dönemi'nde Gülhane Parkı'na ve Beyazıt Cami avlusuna Tanzimat fikrini anımsatan birer abide dikilmesi gündeme gelmiştir. İstanbul Kadılığı görevini de yürüten Ahmed Lûtfi Efendi bu projenin Avrupai görülerek dedikodulara mahal verebileceği için vazgeçildiğini aktarmıştır (Öndin, 2002: 16). Tanzimat döneminde üretilen anıt fikirlerinden bir diğeri de Paris'te eğitim görmüş olan Artin Bilezikçi'nin 1855'te Paris Sergisi'nde sergilenen projesidir (Görsel 3). Bu projenin üzerindeki kitabede Kırım Savaşı'nda Fransız, İngiliz ve Osmanlı ittifakı vurgulandığı için Osmanlı yönetimi bu projenin uygulanmasını reddetmiştir (Tekiner, 2014: 35).

Görsel 3. *Tanzimat Abidesinin Projesi, Artin Bilezikçi, Şehbal Dergisi (1909-1914) (Mehmet Üstünipek, t.y.).*

Resim sanatına yönelik kutsal kitapta geçen yazılı bir yasak olmamasına rağmen İslam'da, resimde yapılan soyutlamalar, ışık-gölge, perspektif, hacim gibi gerçeği gerçek olarak tanımlayan her şey resimden çıkarılmıştır (Öndin, 2011: 16). İslam inancına göre ideal tanrısal yaratılar resimli olarak kavranamamaktadır (Tez, 2018: 7). Resimde suretin yer alabileceğini, İslam'ın puta tapmayı yasaklamak için heykeli yasak ettiğini lakin resme yönelik herhangi bir ayet ya da hadis olmadığını, hatta Peygamber'in bile resminin yapılabileceğini aktaran Ali Suavi (1839-1878) gibi farklı görüşler de bu dönemde kendini göstermiştir (Öndin, 2011: 16). Hacmin kendisi olan heykel ise şimdilik tamamen yok gibidir; fakat eli kulağındadır. Sultan Abdülaziz bir Osmanlı padişahı olarak ilk kez Avrupa'ya bir gezi düzenlediğinde, geziye katılan Ömer Faiz Efendi, Osmanlı erkânının özellikle karşılarına çıkan çıplak heykellere bazen ilgiyle, bazen de günah mı değil mi diyerek bazı içsel birtakım çelişkiler ile baktıklarını aktarmaktadır (Öndin, 2011: 18). Avrupa'ya yaptığı bu geziden sonra İstanbul'a dönen Abdülaziz, İtalyan heykeltraş C.F. Fuller'e 1871 yılında kendi atlı heykelini, 1872 yılında ise şu anda Topkapı Sarayı'nda sergilenen mermer büstü yaptırır (Görsel 4-5).

1869 yılında İstanbul'a bu amaçla gelen Fuller'den talep edilir ki, Valide Sultan oğlu Abdülaziz'in modellik etmesini uygun görmediğinden dolayı hazırlanmış bir alçı kütlesi üzerinden Fuller padişahı her at üstünde gördüğünde düzeltmeler yaparak heykeli oluşturabilecektir. Hatta bronz heykel Floransa'da tamamlanıp, Münih'te döküldükten sonra gemiyle İstanbul'a vardığında Valide Sultan heykeli gemiden attırmaya çalışmış ama başarılı olamamıştır (Tekiner, 2014: 36).



Görsel 4. *Sultan Abdülaziz Heykeli, C.F. Fuller, 1872, bronz, Beylerbeyi Sarayı (Mehmet Üstünipek, t.y.).*

Görsel 5. *Sultan Abdülaziz Büstü, C.F. Fuller, 1872, mermer, Topkapı Sarayı Müzesi (Tekiner, 2014: 36).*

Yapılışındaki tasarım zorluklarından mıdır bilinmez atın ölçeği sultana göre biraz ufak kalmıştır lakin heykelde Sultan, Batılı giyim tarzıyla göğsünde kılıç kuşağı ile kararlı ve net bakışlarıyla ileriye doğru bakmaktadır. Böyle zorlukların üstesinden gelindikten sonra nihayetinde heykel sanatı Osmanlı İmparatorluğu'nun toplumsallığına zuhur etmiş olur. Tabii bu anıt heykel şehrin orta yerine değil de ancak Saray'a konulabilmiştir. Minyatür resimlerinin kitap sayfalarının arasına saklanması gibi Sultan'ın heykeli de halkın göremeyeceği saray duvarlarının arasına saklanmıştır (Tekiner, 2014: 37). Sanat eserinin bağlamına göre vandalizme uğrayabilmesi ancak görülebilir, erişilebilir olması ile mümkün olabilmektedir. Pek de görünür olmayan suret tasvirciliği yahut heykel sanatı toplumsal tepki, sansür, hiciv ile kamusal olandan uzak tutulmaktadır.

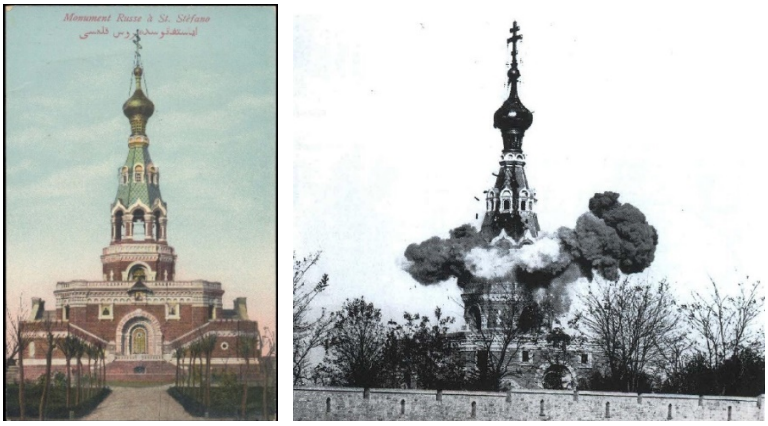
Devir değiştiğinde eskinin simgesel imgelerinin değişmesi gibi Abdülaziz 1876'da tahttan indirilince onun heykeli de yerinden olmuş, Beylerbeyi Sarayı'ndan Topkapı Sarayı'na, daha sonraları 1922 yılında Abdülmecit tarafından Bağlarbaşı'ndaki Mecid Efendi Köşkü'ne, Cumhuriyet'in ilanından sonra ise 1924'te müzeleşen Topkapı Sarayı'na taşınmıştır; şu an ise ilk yeri olan Beylerbeyi Sarayı'nda sergilenmektedir (Tekiner, 2014: 36-37). Abdülaziz döneminin bir diğer alamet-i farikası *Sultan Portreleri*dir. Abdülaziz ilk Osmanlı padişahı Osman'dan başlayarak tüm padişahların fildişi portrelerini levhalara yaptırmıştır. Oval madalyonlara yağlı boya ile yapılan bu mini resimler devletin bekasını ve sürekliliğini gösteren yeni bir soyağacı geleneği başlatmıştır (Tekiner, 2014: 37-38). Aynı Abdülaziz 1869'da İstanbul gazetesinde basılan ve Abdülaziz'in Fransa'ya ziyareti sırasında İmparator II. Napolyon tarafından istasyonda karşılanışını tasvirleyen bir karikatürünün ardından gazetenin bu sayısını toplattırmıştır.

Abdülaziz döneminde İstanbul'daki farklı konak ve sarayların bahçelerine yerleştirilmek üzere Paris'ten hayvan heykelleri getirtilmiş, böylece hayvan kütleleri özel alanlarda ama dış mekanlarda kendine yer bulmaya başlamıştır. Bu hayvan heykellerinden Kadıköy'deki Boğa heykeli gibi bazıları ancak Cumhuriyet kurulduktan sonra kendilerine kamusalda, dış mekanlarda yer bulabilmiştir. 1882 yılında ise İtalyanların düzenlediği bir balmumu heykel sergisi, dönemin gazetelerinin sergi hakkında "gezilmesinde sakınca yoktur" demesiyle, öncesinde Saray'a gizlenen heykel mefhumu ilk kez toplumun karşısına çıkarılabilmiştir (Tekiner, 2014: 38).

1883 yılında kurulan Sanayi-i Nefise-i Şahane ile heykel yapımının mektebinin açılması artık toplumun ister istemez heykelle buluşmasına yönelik atılmış en büyük adımdır. Batıdaki benzerlerinden 250 yıl gecikmeyle kurulan mektepte heykel bölümünün adının "Oymacılık" olarak kaydedilmesi, toplumun heykel fikrine alışmasına daha zamanı olduğuna dair bir göstergedir (Tekiner, 2014: 39). Yine de akademi ile birlikte hem öğrencilerin hem de hocaların ürettiği fakat kamusal alana çıkmayan birçok heykel ortaya konmuştur.

İstanbul'da Bakırköy'de yer alan, yapımına 1895 yılında başlanan ve 1877-1878 Osmanlı-Rus Savaşı'nda ölen Rus askerlerinin anısına yaptırılan Osmanlı-Rus Dostluk Anıtı İstanbul'da çalışan Rus mimar Bozarov tarafından tasarlanıp 1898 yılında inşa edilmiştir (Görsel 6). Yaşamını yitiren beş bin askerin, alanda çok dağınık bir şekilde mezarlıklarda gömülü olması ve bunların bakımını kolaylaştırmak amacıyla bir şapel eşliğinde yaptırılan anıtın ikmâli savaş tazminatı olarak Osmanlı tarafından yaptırılmak durumunda kalınmıştır.

1. Dünya Savaşı sırasında Rusya'ya açılan savaş sonucunda yenilgiyi temsil ettiği düşünülen anıt 1914 yılında, içindeki dinsel nesneler çıkarılıp papazlara teslime edilip dinamitle patlatılarak yıkılmıştır. Savaşın başladığı bu yıl aynı zamanda savaşın propagandasının da fazlasıyla yapıldığı, İstanbul sokaklarında İngiliz, Fransız ve Ruslara ait mekanların yağmalandığı bir yıl olarak tarihe geçmiştir. İlginçtir ki devlet vandalizmine uğrayan bu abidenin yıkımının propaganda amaçlı filme alındığı ve izlediğini iddia edenlerin olduğu hatta çekilmiş ilk Türk filmi olduğu öne sürülmekte ama konuya bir netlik getirilememektedir.



Görsel 6. *Ayastefanos Rus Abidesi, 20. yy. Osmanlı kartpostalı ve yıkılışı. (Ayastefanos Rus Abidesi, t.y.) ve Ayastefanos Rus Abidesi (Ayastefanos Rus Abidesi Patlama Anı, t.y.)*

Dönemin figüratif ilk anıtı olarak tasarlanan ama Vali'nin ölümüyle yarım kaldığı için gün yüzüne çıkamayan, Konya Valisi Muammer Bey tarafından tarımda büyük yararlıklar gösteren Konyalı kadınların anısında dikilmek üzere sipariş edilen bir anıtın orijinal projesinde aslında kağnı, köylüler ve buğday demetleri bulunmaktaydı; fakat bu anıtın yapımı gerçekleştirilememiştir (Tekiner, 2014: 40). Cumhuriyet'in ilanından hemen önce Osmanlı döneminde kamusal alana yerleştirilen ilk suret içeren anıt 1915-1916 yıllarında, Sivas Valisi Muammer Bey tarafından Keverek adında Ermeni bir taş ustasına yaptırılmış, Sivas'ın Hafik ilçesinde 8-10 metre yüksekliğinde bir taş sütunun üzerine yerleştirilen Osman Gazi büstüdür (Tekiner, 2014: 42) (Görsel 7).

Görsel 7. *Osman Gazi Büstü, Keverek, 1915-1916, kalkerli taş, 60x91 cm, Sivas-Hafik.(Osman Gazi Büstü, t.y.).*

Osman Gazi büstü 1936 yılına kadar Hafik'te meydana gölge düşürmüş, 1936 yılında ise kim tarafından yapıldığı bilinmeden büst kaidesinden koparılarak yere düşürülmüştür (Tekiner, 2014: 42-43). 1943 yılında büst müzeye teslim edilmiş, uzun kaide üçe bölünmüş, biri Çınarlı Köyü'nde İsmet İnönü heykelinin altına, ikinci parçası müezzinlerin ezan okuması için Hafik Çarşı Camisi önüne, altındaki kaidenin üçte biri ise günümüzde Hükümet Konağının önündeki alanda Atatürk büstünün altına yerleştirilmiştir (Kültür Varlıkları 34. Araştırma Sonuçları Toplantısı 1.C, 2016: 446) (Görsel 8).

Görsel 8. *Sırasıyla Osman Bey Büstü ve Kaidenin Kullanıldığı Atatürk Büstü, Hafik, Sivas. (Osman Bey Büstü, Engin Mutlu, 2 Ekim 2022).*

Kamusal alandaki ilk suret olan büstün akıbetini o dönemde deneyimleyenler farklı bilgiler aktarmaktadır:

> "Büstün kim tarafından kırıldığı bilinmemektedir. Dönemin Sivas Müze memuru, büstün koparılarak sütun üzerinden yere indirildiğini, valiliğin duruma el koyduğunu ve 1943 yılında da büstü müzeye teslim ettiğini belirtirken, o dönemde Hafik PTT müdürlüğü yapan Rahmi Türker anıtın bizzat Sivas valiliğince yıkıldığını iddia etmektedir: 'Bulunduğum sırada, 1936-1937 yılında, Sivas Valisi Nazmi Toker, Jandarma Komutanı (Yüzbaşı) Faruk Sayınsoy'a anıtın yıktırılması buyruğunu vermiş. Bu yıkım için de gerekçe olarak bu tarihlerde Atatürk heykel-anıtından başkasının gereği olmadığı gösterilmişti. O günlerin Hafik Maarif memuru Turan Bey ise yıkıma karşı çıkmıştı. 'Bu heykel eski bir eserdir, Türkiye'deki tek heykeldir, yıkılmaması gerekir,' demişti. Direnmişti ama, anıt yıkıldı… Büst kısmının sonradan Sivas Müzesi'ne gönderildiğini bilirim. Bizler ve Hafik halkının bu heykeli yadırgadığımız söylenilemez…' " (Tekiner, 2014: 43).

İstanbul'daki Âsar-ı Atika Müzesi (Arkeoloji Müzeleri) ile Sanay-i Nefise Mektebi'nin müdürü Osman Hamdi Bey'in ancak çok güvendiği kimselere evindeki resim atölyesini açtığı, resimlerini gizlice yaptığı hatta tamamladığı tablolarını güvenlik yönünden Avrupa'ya gönderdiğinden bahsedilmektedir (Tez, 2018: 205). Hıristiyanlarda ikonoklazma

döneminde gerçekleşen imgenin kutsallaştırılması gibi bir yaklaşım olmamasına rağmen eski ritüel ve pratiklere dair sahiplenme hala devam etmektedir: Namaz kılınacağı zaman, o evde tablo bulunuyorsa kimi dindarlar büyük bir rahatsızlık duyup, evdeki tabloların üstünü bez ile kapatmaktadırlar (Tez, 2018: 205).

Dönemin meclisine önerilen ilk kamusal heykel teklifi, 30 Ağustos 1922 zaferinden üç hafta sonra Afyonkarahisar Milletvekili Mehmet Şükrü Bey'in Sakarya zaferinde Türk köylüsünün fedakarlığına ve zaferi getiren kağnılara ithafen Büyük Millet Meclisi'nin önündeki meydana bir kağnı abidesi dikilmesini talep etmesi olmuştur (Akçura, 2020: 32-33). Vakti geldiğinde böyle nesnelerden müze yapılacağı, öncelikle düşmanın kaçarken yakıp yıktığı evlerin yapımına öncelik verilmesi gerektiği gibi tepkilerle karşılaşan teklif kabul edilmemiştir.

İstanbul'da Pera bölgesinde yoğunlaşan sanat ortamı, Cumhuriyet öncesindeki sanat etkinliklerinin bazı kesimler için oldukça yabancı bir unsur olarak kaldığına dair bir işaret olabilir (Antmen, 2023: 276). Dönemin mizah dergilerinde yayımlanan karikatürlerde de halkın resim sergileri ile yahut sanat ortamları ile karşılaşma anlarına dair birtakım örnekler bulunmaktadır. Dönemin karikatüristlerinden Ramiz Gökçe, dönemin sokak insanının "yeni sanat" ile karşılaşmasını çizmiş, sergileri gezerek toplum hayatına fiziksel ve seyirlik olarak yeni yeni dahil olan kadınlara yüzünü ekşiterek bakan bir adamın "değişen alışkanlıkları gayriihtiyari kabullenmiş görüntüsü" ile şöyle dediğini aktarır (Görsel 9): "Eskiden bizi, 'resim olan yere melek girmez' diye kandırırlardı" (Antmen, 2023: 278).

Görsel 9. *Ramiz Gökçe'nin Akbaba dergisinde yayımlanan karikatürü, 23 Temmuz 1923 (Tekiner, 2014: 36).*

Özellikle saray ve çevresinde kadınların toplumsal hayata dahil olmasıyla birlikte geleneksel değerler ile çatışan durumlar ortaya çıkmaktadır. Danslı çay partilerine yapıtlarında yer veren Mehmet Rauf, erkeklerle kol kola dans eden Türk hanımları gören roman kahramanı Samim'i şöyle konuşturur: "Yalnız, rica ederim bana söyle; bu kadınların hepsi de Türk mü, yoksa rüya mı görüyorum?" ve yeni yaşam biçiminin toplumda yarattığı şaşkınlığı vurgular (Öndin, 2011: 24).

Osmanlı İmparatorluğu'nun çeşitli değerler barındıran heterojen yapısı onu yeniliğe daha açık hale getirmektedir. Tanzimat ile birlikte gerçekleşen modernleşme, geleneksel yapıdaki uyum ve tevhit ilişkisinde çatışmaya yol açtığından dolayı birliğin yerini ikilik alır; yeniyi onaylayanlar olduğu kadar yeniye karşı çıkanlar da vardır (Öndin, 2011: 162).

4. SONUÇ

Bu çalışma, Cumhuriyet öncesi Türkiye'de vandalizm ve imgenin toplumsal alandaki varlığını, yalnızca fiziksel tahribatın ötesinde; kolektif bellek, ideoloji ve politik iktidar yapıları bağlamında değerlendirmiştir. Bulgular, vandalizmin yalnızca bir yıkım süreci olmadığını, toplumsal düzenin yeniden tesis edilmesi, hegemonik anlatıların inşası ve tarihsel sürekliliğin kesintiye uğratılması gibi işlevlere de sahip olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla, sanat eserlerine ve kültürel mirasa yönelik müdahaleler, sanat-toplum ilişkilerinin politik ve ideolojik yapılarla nasıl kesiştiğini anlamak için kritik bir alan sunmaktadır.

Osmanlı İmparatorluğu'ndaki vandalizm olayları, özellikle devletin ekonomik darboğazlara girdiği dönemlerde yoğunlaşmıştır. Örneğin, 1788 yılında ekonomik kriz nedeniyle çıkarılan bir fetva ile altın ve gümüş sanat eserlerinin darphaneye teslim edilmesi, ekonomik krizlerin kültürel mirasa etkisini açıkça ortaya koyar. Bununla birlikte, Tanzimat Dönemi (1839-1876) ile birlikte, Avrupa etkisiyle kültürel mirasın korunmasına dair ilk yasal düzenlemeler yapılmıştır. Ancak, toplumsal ve dini tepkiler, figüratif sanatın kamusal alanda tam anlamıyla yer bulmasına engel olmuştur. Sultan Abdülaziz'in atlı heykelinin saray sınırları içine hapsedilmesi, heykel sanatının kamusal alana taşınmasının yarattığı sosyokültürel gerilimi gözler önüne sermektedir.

Vandalizm, yalnızca maddi kültür varlıklarına yönelik saldırı değildir; simgesel anlamların ve toplumsal düzenin yeniden kurgulanması için de işlevseldir. Örneğin, Osmanlı-Rus Dostluk Anıtı'nın Birinci Dünya Savaşı sırasında yıkılması, jeopolitik konumun yeniden inşasının simgesel bir parçası olarak okunmalıdır. Padişah portrelerinin kamusal alana taşınmasında yaşanan çekinceler, imgelerin politik bağlamda taşıdığı ağırlığın altını çizer. Bu noktada, imgeler yalnızca estetik unsurlar değil, iktidarın meşruiyetini

pekiştiren politik araçlar olarak işlev görmektedir.

Bu bağlamda, çalışmada ele alınan ikonoklazma, vandalizmin dinsel ve ideolojik boyutlarını aydınlatmaktadır. Bizans İkonoklazması, imgelerin yok edilmesinin yalnızca dini değil, aynı zamanda politik gücün yeniden dağıtımı ve toplumsal düzenin inşası için kullanıldığını gösterir. Benzer şekilde, Sovyetler Birliği'nin dağılmasının ardından Doğu Avrupa'da Lenin ve Stalin heykellerinin kaldırılması, politik ikonoklazmanın çağdaş tezahürlerini temsil eder. Güncel olarak ABD'deki Konfederasyon generallerine ait heykellerin kaldırılması, ırkçılık karşıtı hareketlerin tarihsel anlatıyı yeniden şekillendirme çabasını gösterir. Irak'ta Saddam Hüseyin heykellerinin devrilmesi, otoriter rejimin son bulduğu ve yeni bir siyasal düzenin kurulmaya çalışıldığı bir dönüm noktasıdır.

Osmanlı'daki kültürel mirasın korunmasına yönelik yapılan yasal düzenlemeler, vandalizme karşı ilk kurumsal refleksleri temsil etmiştir. Ancak bu yasaların uygulanmasındaki eksiklikler, miras kaçakçılığı ve kültürel yağmanın önünü açmıştır. Heinrich Schliemann'ın Troya hazinesini kaçırması ve Parthenon Mermerleri'nin İngiltere'ye taşınması gibi olaylar, Batı'nın "kültürel koruma" adı altındaki emperyalist pratiklerinin Osmanlı üzerindeki etkilerini gözler önüne sermektedir. Bu bağlamda, Edward Said'in "Oryantalizm" kavramı, Batı'nın Doğu kültürlerini temsil etme ve sahiplenme biçimlerini, modern zamanların kültürel vandalizmi olarak okunmasına olanak tanımaktadır. Batı'nın sanatı ve kültürel mirası evrensel bir hak olarak sahiplenme söylemi, aslında sömürgeci stratejilerin kültürel uzantısı olarak işlev görmektedir.

Cumhuriyet öncesi Türkiye'de vandalizm olaylarını ve imgenin ortaya çıkma denemelerini anlamaya çalışmak yalnızca tarihsel inceleme adımı değildir; aynı zamanda günümüz kültürel politikalarını, sanat eserlerine yönelik toplumsal algıları ve kamusal alanın estetik-politik inşasını çözümlemek için de önemli bir anahtardır. Türkiye'de sanat ve kültürel mirasa yönelik güncel tartışmaların, bu tarihsel arka plan göz önünde bulundurularak değerlendirilmesi gerekmektedir.

Kamusal alandaki imgeler, yalnızca estetik varlıklar değil; aynı zamanda politik, toplumsal ve ideolojik söylemler aracılığıyla şekillenen simgesel yapılardır. Bu bağlamda, kültürel mirasın korunması, yalnızca fiziksel bir süreç değil, aynı zamanda kültürel ve simgesel bir mücadeledir.

Bu çalışma, vandalizmin sadece bir yıkım pratiği değil, aynı zamanda kültürel üretim, ideolojik yeniden yapılanma ve toplumsal hafızanın dönüşümü bağlamında yeniden düşünülmesi gerektiğini önermektedir. Gelecekteki araştırmaların, sanat eserlerinin kamusal alandaki varoluş biçimlerine, bu bağlamda toplumsal hafızada imgelerin rollerine, kültürel mirasın korunmasına yönelik çağdaş stratejilerin ne olması gerektiğine

ve küresel ikonoklazma hareketlerinin yerel etkileri üzerine odaklanması, bu alandaki literatüre daha derin ve karşılaştırmalı perspektifler katacaktır.

Sonuç olarak, vandalizm ve sanat arasındaki ilişki, yalnızca sanat bağlamında okunacak bir konu değildir; toplumsal hafızanın ve politik kimliğin inşasında merkezi bir rol oynamaktadır. Bu nedenle, sanatın kamusal alandaki konumunun daha güvenli ve sürekli kılınması için, eserlerin tarihsel, toplumsal ve politik bağlamlar içinde değerlendirilmesi ve korunması, kültürel süreklilik açısından hayati bir önem taşımaktadır.

KAYNAKLAR

Ahmad, F. (1995). Modern Türkiye'nin oluşumu. (Y. Alogan, Çev.) İstanbul: Sarmal Yayınevi.

Akçura, B. (2020). Kaldırın şu heykeli buradan. İstanbul: İletişim Yayınları.

Antmen, A. (2008). Kır, dök, tükür: Türk kültüründe heykel sanatı ve lanet. Sanat Yazıları(18), s. 11-25.

Antmen, A. (2023). Modernizm peşinde: Sanatın yüzyılı. M. Ö. Alkan içinde, Cumhuriyet: Bir asırlık muhasebe (s. 271-314). İstanbul: İletişim Yayınları.

Artun, N. A. (2019). Muhafaza mimarlık. İstanbul: İletişim Yayınları.

Busbecq, O. G. de (2005). Kanuni döneminde Avrupalı bir elçinin gözlemleri (1555-1560). (D. Türkömer, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

İstanbultarihi. (Mehmet Üstünipek, t.y.). Veziriazam Ibrahim Paşa'nın Macaristan'dan getirtip Sultanahmet Meydanı'na diktirdiği heykeller, S. Lokman, Hünernâme, 16. yy., 20 Aralık 2024 tarihinde https://istanbultarihi.ist/279-istanbulda-heykel adresinden erişilmiştir.

Google. (t.y.). Osman Gazi Büstü, Keverek, 1915-1916, kalkerli taş, 60x91 cm, Sivas-Hafik, 20 Aralık 2024 tarihinde https://images.app.goo.gl/Sw9Wc5qVQqptLLKB8 adresinden erişilmiştir.

Kulturenvanteri. (Engin Mutlu, 2022, 2 Aralık). Sırasıyla, Osman Bey büstü, kaidenin kullanıldığı Atatürk büstü, Hafik, Sivas, 20 Aralık 2024 tarihinde *https://kulturenvanteri.com/yer/?p=191187* adresinden erişilmiştir.

Kültür Varlıkları 34. Araştırma sonuçları toplantısı 1.C. (https://kvmgm.ktb.gov.tr/Eklenti/52534,34arastirma1pdf.pdf?0, Erişim 09.01.2024)

Madran, E. (1985). Osmanlı Devleti'nde eski eser ve onarım üzerine gözlemler (Cilt XLIX). Ankara: Belleten, TTK Yayını.

Öndin, N. (2002). Cumhuriyet dönemi (1923-1950) Kültür politikalarının Türk resim sanatı üzerindeki yansımaları (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi SBE Sanat tarihi ABD Batı sanatı ve çağdaş sanat programı.

Öndin, N. (2011). Gelenekten moderne Türk resmi estetiği (1850-1950). İstanbul: İnsancıl yayınları.

Özmenekşe, Y. O. (2022). Türkiye'den kaçırılan kültürel miras varlıkları (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Antalya: Akdeniz Üniversitesi SBE turizm yönetimi ABD.

Tekiner, A. (2014). Atatürk heykelleri: Kült, estetik, siyaset. İstanbul: İletişim yayınları.

Tez, Z. (2018). Yasaklı sanat olarak minyatür, resim ve grafik tarihi. İstanbul: İnkılap kitabevi.

Türkiye diyanet vakfı (1994). İslam ansiklopedisi (9. Cilt, 87-88). İslam araştırmaları merkezi.

Wikipedia. (t.y.). Ayastefanos Rus abidesi, 20. yy. Osmanlı kartpostalı ve yıkılışı, 20 Aralık 2024 tarihinde *https://tr.wikipedia.org/wiki/Ayastefanos_Rus_Abidesi* adresinden erişilmiştir.

Wikipedia. (t.y.). Ayastefanos Rus abidesi, 20. yy. Osmanlı kartpostalı ve yıkılışı, 20 Aralık 2024 tarihinde https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Ayastefanos_Rus_Abidesi_patla_ma_an%C4%B1.jpg adresinden erişilmiştir.

Wikipedia. (t.y.). II. Mahmut, Fransız ressam Henri–Guillaume Schlesinger tarafından çizilmiş portresi, 1839, 20 Aralık 2024 tarihinde *https://tr.wikipedia.org/wiki/II._Mahmut* adresinden erişilmiştir.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 339-359
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 14.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 23.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717544

TEKNOLOJİK GELİŞMELERİN ÇAĞDAŞ BASKIRESİM SANATINA ETKİLERİ

• Sanatta Yeterlik Öğrencisi Emre İNAN[*] • Dr. Öğr. Üyesi Özgür UĞUZ[**]

ÖZET

Bu makale, teknolojik gelişmelerin baskıresim sanatına etkisini inceleyerek dijital teknolojilerin ve teknolojiye dayalı hibrit yöntemlerin bu geleneksel sanat formunu nasıl dönüştürdüğüne odaklanmaktadır. Araştırma kapsamında, sanatçıların baskı tekniklerinde dijitalleşme ile nasıl yeni olanaklar keşfettiği ve bu sürecin sanatsal ifade biçimlerine etkileri irdelenmiştir Dijital baskı teknikleri, bilgisayar destekli tasarım araçları ve 3D baskı gibi yenilikler, sanatçıların üretim süreçlerini ve sonuçlarını genişleterek yeni ifade biçimlerine olanak tanımıştır. Dijitalleşme, baskıresim sanatını yeniden tanımlarken, yeni medya ile olan etkileşim disiplinlerarası bir zenginlik kazandırmıştır. Sanal platformlar, etkileşimli medya ve dijital ortamlar, baskıresim sanatını deneysel ve kavramsal açıdan genişletirken, eserlerin dijital mecralarda yayılmasına da imkan tanımıştır. Hibrit teknikler ise, geleneksel ve dijital süreçlerin birleşmesiyle çok katmanlı, dinamik üretim biçimlerine yol açmıştır. Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemi kullanılarak baskıresim sanatının dijital dönüşüm süreci detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Makalenin temel amacı, baskıresim sanatının çağdaş dijital teknolojilerle nasıl yeniden şekillendiğini ortaya koymaktır. Çalışmada, literatür taraması ve vaka incelemeleri yöntemi kullanılarak sanatçılar ve sanat eserleri üzerinden günümüzde kullanılan teknolojilerin baskı sanatındaki rolü analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Dijital Sanat, Dijital Teknoloji, Yeni Medya, Baskıresim, Hibrit Teknikler.*

[*] Anadolu Üniversitesi, Lisanüstü Eğitim Enstitüsü, Baskı Sanatları Anasanat Dalı, inanemre95@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0592-2664

[*] Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Baskı Sanatları Bölümü, ozguruguz@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9096-0608

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 339-359
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 14.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 23.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717544

THE IMPACT OF TECHNOLOGICAL DEVELOPMENTS ON CONTEMPORARY PRINTMAKING ART

• Proficiency in Arts Student Emre İNAN[*] • Assist Prof. Dr Özgür UĞUZ[**]

ABSTRACT

This article examines the impact of technological developments on printmaking, focusing on how digital technologies and technology-based hybrid methods have transformed this traditional art form. The study explores how artists have discovered new possibilities through digitalization in printmaking techniques and how this process has influenced artistic expression. Innovations such as digital printing techniques, computer-aided design tools, and 3D printing have expanded artists' production processes and outcomes, enabling new forms of expression. While digitalization has redefined printmaking, its interaction with new media has brought an interdisciplinary richness. Virtual platforms, interactive media, and digital environments have broadened the experimental and conceptual dimensions of printmaking while also facilitating the dissemination of works in digital media. Hybrid techniques, resulting from the integration of traditional and digital processes, have led to multi-layered and dynamic forms of production. This study employs a qualitative research approach to comprehensively examine the digital transformation of printmaking. The primary aim of the article is to reveal how contemporary digital technologies are reshaping printmaking. Through literature review and case study analysis, the study evaluates the role of modern technologies in printmaking based on artists and their works.

Keywords: *Digital Art, Digital Technology, New Media Art, Printmaking, Hybrid Techniques.*

[*] Anadolu University, Fine Art Faculty, Printmaking Department, ozguruguz@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9096-060
[**] Anadolu University, Fine Art Faculty, Printmaking Department, ozguruguz@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9096-0608

1. GİRİŞ

Baskıresim sanatı, tarih boyunca teknik gelişimlere duyarlı bir sanat disiplini olarak varlığını sürdürmüştür. Ancak son yüzyılda yaşanan dijital devrim, bu sanat alanında dönüştürücü bir etki yaratmış, yeni medya ve dijital teknolojilerle baskıresim arasında yeni bir etkileşim alanı oluşturmuştur. Bu dönüşüm süreci, sanatçılar için yaratıcılık ve ifade olanaklarını genişleten önemli fırsatlar sunarken, aynı zamanda geleneksel tekniklerin kaybolması ve sanat eserlerinin özgünlüğü konularında bazı tartışmaları da beraberinde getirmiştir.

Bu nitel araştırma, baskıresim sanatı ile dijital devrim arasındaki ilişkiyi irdeleyerek, teknolojik gelişimin baskıresim sanatının süreci ve sonucu üzerindeki etkilerini değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda çalışma, şu sorular etrafında şekillendirilmiştir:

Dijital teknolojiler, baskıresim sanatının geleneksel tekniklerine nasıl entegre edilmiştir?

Sanatçılar bu yeni olanaklardan nasıl faydalanmakta ve hangi yaratıcı stratejileri benimsemektedir?

Dijitalleşme süreci, baskıresim sanatının sınırlarını nasıl genişletmiştir?

Makale kapsamında, baskıresim sanatının dijitalleşme ile yaşadığı dönüşümler teorik ve sanatsal açıdan ele alınarak, günümüz sanat pratiğindeki etkileri detaylı bir şekilde incelenmiştir. Bu çalışmanın sınırlılıkları, temel olarak baskıresim sanatına odaklanmakta ve bu sanat formunun yeni medya ve dijital sanatlarla olan etkileşimi üzerinden bir değerlendirme yapmaktadır. Geleneksel baskı tekniklerinin dönüşümlerine odaklanılırken, teknolojik gelişimlerin genel sanat pratiğine etkisi ise makalenin odak noktası dışında tutulmuştur. Bu bağlamda, çalışma baskıresim sanatının dijital devrim ile olan ilişkisini tarihsel, teknik ve estetik boyutlarıyla ele almakta ve bu ilişkinin sanatçıların üretim pratiğini nasıl etkilediğini analiz etmektedir.

2. GÜNÜMÜZ TEKNOLOJİLERİ VE BASKIRESİM

21. yüzyılın hızla değişen manzarasında, sanat dünyası teknolojik ilerlemenin amansız yürüyüşünün yönlendirdiği köklü bir dönüşüme tanık olmuştur. Bu dönüşüm, her iki alanın da bu teknolojik gelişmeler karşısında gelişmesiyle birlikte, baskıresim sanatında da benzeri görülmemiş yaratıcı ifade ve bilimsel keşiflere olanak sağlamıştır. Dijital teknolojinin etkisi, görsel deneyimin tüm yönlerine, görüntülerin hızlı bir şekilde yeniden üretilmesi ve iletilmesi yoluyla nüfuz ettikçe, güzel sanatların doğası da derin bir dönüşüm geçirmiş, baskıresim sanatı da bu anlamda çağdaş sanatın önemli ifade

biçimlerinden biri olarak varlığını sürdürmüştür.

Tarihsel süreç içerisinde baskıresmin teknik gelişmeleri bünyesine dahil eden yapısı, baskıresmin güncel bir sanat disiplini olarak kalmasında hayati bir rol oynamıştır. Ancak günümüzde teknolojik gelişmelerle olan ilişkisi öncesi ile karşılaştırıldığında önemli dönüşümler içerdiği görülmektedir. "Teknolojik gelişmeler ile baskı sanatı arasındaki ilişki hem zorluklar hem de fırsatlarla beraber dinamik ve çok yönlü bir ilişki oluşturmaktadır. Sanat her zaman zamanının teknolojik ilerlemesiyle karmaşık bir şekilde bağlantılı olduğundan, günümüz dönemi de bir istisna değildir" (Couprie, 2006). Günümüz teknolojisi ile dijital alan ve donanımlara olan ilgi ve gittikçe artan bağımlılık, baskı sanatının özgünlüğü ve benzersizliği konusunda da endişelere yol açmıştır. "Teknoloji ve baskı sanatının bütünleşmesi bazı kaygıları da beraberinde getirmektedir. Dijital araç ve tekniklerin artan kullanımının sanatsal ifadenin homojenleşmesine ve geleneksel baskı yöntemlerinin sunduğu benzersiz niteliklerin kaybolmasına yol açabileceği endişesi vardır. Dijital görüntülerin kolayca kopyalanabilmesi ve değiştirilebilmesi, bazılarının sanat formunun değerini ve bütünlüğünü sorgulamasına yol açtığı ve potansiyel olarak geleneksel baskı sanatının algılanan değerini ve ayrıcalığını azalttığı düşünülmektedir. Sanatçılar bu gibi kaygıların önüne geçebilmek veya minimum düzeye indirgeyebilmek adına çeşitlik özgün yollar ve alternatifler üretme çabasına girmektedir. Bu bağlamda; günümüz baskıresim sanatçıları, dijital teknolojileri yaratıcı yollarla kullanarak geleneksel tekniklere yeni bir boyut kazandırmaktadır. Dijital teknolojilerin baskıresim sanatına dahil edilmesi, sanatçıların farklı yöntemleri denemelerini ve baskı süreçlerinde yenilikçi yaklaşımlar geliştirmelerini sağlamıştır. Bu yöntemlerden en ekonomik ve yaygın olanı ise dijital baskıdır.

1990'larda World Wide Web'in ortaya çıkışı, görsel sanatçılar için daha çeşitli fırsatlar yaratmış ve yaratıcı uygulamalarına görünüşte sonsuz, değiştirilebilir boyutlar getirmiştir (Xing ve Marwala, 2018). Bu dijital devrimin mümkün kıldığı maddi ve entelektüel alışverişin yaygınlaşması, baskıresim alanı da dahil olmak üzere çağdaş sanat dünyasını önemli ölçüde şekillendirmiştir. Bu teknolojik gelişmeler, baskı sanatçılarının yaratıcı olanaklarını genişletmekle kalmamış, aynı zamanda kültürün temsil edilme ve algılanma biçimlerini de kökten değiştirmiştir. "Dijital teknolojinin baskı sanatına entegre edilmesi, bu sanat formuna hem avantajlar hem de dezavantajlar getirmiştir. Bir yandan, dijital araçlar baskı yapım sürecini önemli ölçüde basitleştirmiş ve geliştirmiş, daha fazla verimlilik, hassasiyet ve yaratıcı esneklik sağlamıştır." (Boughton, 2005). Değişen teknolojinin baskıresim sanatına entegrasyonu, sanatsal ifade için heyecan verici yeni olanaklar yaratmıştır. Böylelikle çağdaş sanatçılar, geleneksel ve modern teknikleri harmanlayarak görsel olarak çarpıcı ve kavramsal olarak ilgi çekici eserler yaratmak

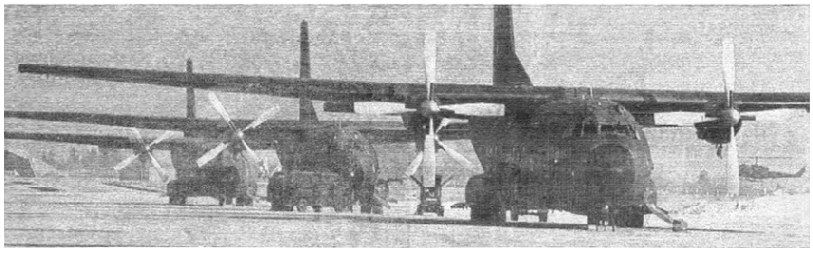
için baskıresim önemli bir ifade aracı olmaya başlamıştır. Ayrıca dijital devrim, sanat dünyasında iş birliği ve disiplinler arası değişim için daha fazla fırsat yaratmıştır. Baskı sanatçıları, bu iş birliği platformlarından ve dijital araçlardan yararlanarak disiplinler arası diyaloglara girebilmekte, farklı geçmişlere sahip sanatçılarla fikir, teknik ve kaynak paylaşımında bulunabilmekte ve çağdaş baskı sanatının yaratıcı manzarasını daha da zenginleştirebilmektedir.

Dijital baskı, sanatçıların bilgisayar ortamında oluşturdukları imgeleri veya tasarımları inkjet, lazer veya diğer dijital yazıcılar aracılığıyla kağıt ya da diğer yüzeylere aktarmalarını sağlamaktadır. Bu teknik, sanatçılara çok çeşitli renk ve dokuları kullanma imkânı verirken, aynı zamanda hatasız ve kusursuz baskılar elde etmelerine olanak tanır. Dijital baskının avantajı, her baskının aynı kalitede olabilmesidir. Ayrıca mürekkep püskürtmeli baskı, lazer kesim ve 3D baskı gibi çeşitli dijital baskı teknikleri, sanatçıların medyanın sınırlarını zorlamalarına, yeni malzemeler, dokular ve formlar keşfetmelerine olanak tanımaktadır.

Görsel 1. *Barbara Kruger "Untitled Your Body is a Battleground", 1989, Vinil malzeme üzerine fotografik ipek baskı, 284.48 x 284.48 cm. (Untitled Your body is a battleground Barbara Kruger, t.y.).*

Barbara Kruger gibi sanatçılar dijital baskıyı güçlü mesajlarını iletmek için kullanmış, grafik ve metni dijital teknolojilerle harmanlayarak etkili sanatsal ifadeler oluşturmuştur. Barbara Kruger, dijital teknolojileri ve fotografik baskı tekniklerini kullanarak kültürel eleştirilerini güçlü bir görsel dil ile ifade eder. Metin ve görüntülerin bir araya geldiği eserlerinde dijital baskının etkisi büyüktür. Kruger'ın en ünlü eserlerinden biri olan bu çalışma, dijital baskı teknikleri ile fotoğraf ve metni birleştirerek feminist ve toplumsal eleştirileri sanatın merkezine taşır. Fotoğrafik imgelerin dijital manipülasyonlarla birleşerek baskıresim eserlerine dahil edilmesi, sanatçılar için yaratıcı bir süreç sunar. Sanatçılar, fotoğrafları dijital araçlarla manipüle ederek soyut ya da gerçekçi imgeler oluşturabilir, ardından bu imgeleri geleneksel baskı yöntemleriyle birleştirerek hibrit eserler

yaratabilirler. Tıpkı Kruger gibi Baumgartner da döneminin dijital olanaklarını kullanarak geleneksel tekniklere yenilikçi yaklaşımlar ve yorumlar getirmiştir.



Görsel 2. *Christiane Baumgartner, "Transall", 2002, Ağaç Baskı, 154.9 x 435 cm. (Eye on Europe: Prints, Books & Multiples, t.y.).*

Christiane Baumgartner, fotoğraf ve video görüntülerini dijital olarak manipüle eder ve ardından geleneksel tahta baskı (woodcut) tekniğine dönüştürür. Dijital ve analog imgelerinin birleşimi, modern teknolojiyi ve geleneksel sanatı bir araya getirir. Sanatçı süreç ile ilgili görüşlerini şu sözlerle ifade etmektedir: "İki adet kontrplak parçası almak zorunda kaldım, boyutları dilediğim uzunlukla değildi birleştirmek durumundaydım. Ardından videolarımdan aldığım bir görüntüyü bilgisayar ortamına alıp düzenlemeler yaptım. Çıktısını alarak plakaya aktardım ve oymaya başladım. Bu süreç yaklaşık on ay sürdü. Bütün dünyanın hızlandığını düşündüm. Sadece iletişim kurmak için kullandığımız internet; bu sürecin en hızlı verisini bana vermişti. Duvar yıkılmadan önce öğrendiğimiz teknikleri düşünüyorum da, bir bakıma üretim süreci en yavaş olan ağaç baskı tekniğinde bugün fotoğrafı hatta videoyu kullanıyordum. Bu inanılmaz bir deneyimdi benim için… İnsanların bu devasa büyüklükteki bir esere bir ileri bir geri hareketlerle yaklaşmaları, bunun da bir videodan hareketle el yapımı bir teknik olması herkesi hayrete düşürüyordu…" (Baumgartner, http 1). Dijital teknolojiler, bir bakıma baskıresmin sınırlarını genişletmiş, ifade olanaklarını arttırarak sanatçıları zaman ve enerji tasarrufuna sürüklemiştir.

Görsel 3. *"3D Print ve Gofre baskı". 2019. (Blind Embossing gofre With a 3D Printed Press, 2019).*

Bilgisayar destekli yazılım tasarımlarıyla oluşturulan, üç boyutlu dijital modellerin katman katman fiziksel nesnelere dönüştürülmesini sağlayan 3D baskı, bir modelin özel bir yazıcıya gönderilmesi süreci ile başlar. Yazıcı malzemeyi (plastik, reçine, metal vb.) ince katmanlar halinde üst üste ekleyerek oldukça dayanıklı bir nesne oluşturur. Bu sayede karmaşık, detaylı parçalar üretmek mümkündür. Görsel 3'te görüldüğü üzere; geleneksel yüksek baskı tekniğinin oluşturulma mantığı çerçevesinde meydana getirilen bir kalıp görülmektedir. Geleneksel yöntemlerle oluşturulabilen bu karmaşık yüzeyler 3D baskının avantajları ile kolaylıkla çoğaltılabilmektedir. Öte yandan lazer kesim teknolojileri, sanatçıların gravür ve oyma tekniklerini daha hassas ve hızlı bir şekilde uygulamalarını sağlar. Bu teknoloji sayesinde sanatçılar, dijital olarak oluşturdukları desenleri ve imgeleri lazerle doğrudan yüzeye kazıyabilir veya ahşap ya da metal gibi malzemelere uygulayarak geleneksel baskı yöntemlerine benzer süreçler yaratabilir. Bu ilişki ile günümüz sanatçıları, yeni tekniklerle daha özgün ve karmaşık baskılar elde edebilmektedirler. Bu durum baskıresim sanatının fiziksel ve süreç sınırlarını genişletmekte, deneysel ve inovatif yaklaşımları mümkün kılmaktadır.

Günümüz sanatçıları, dijital araçlarla oluşturdukları desenleri geleneksel baskı teknikleriyle birleştirirler. Örneğin, dijital ortamda üretilen desenler, serigrafi, taşbaskı veya gravür teknikleriyle basılır. Bu yaklaşım, hem dijital teknolojilerin esneklik ve yenilikçilik potansiyelinden yararlanmayı, hem de geleneksel baskı yöntemlerinin taklit özelliklerini korumayı amaçlar.

Sanatçılar, dijital olarak ürettikleri görselleri kolaj teknikleriyle bir araya getirip ardından serigrafi baskı ile katmanlı bir yapı oluşturabilirler. Dijital kolajlar, farklı imgelerin bir araya gelerek yeni anlamlar yaratmasını sağlar ve bu imgeler serigrafi ile basıldığında yeni bir boyut kazanırlar.

Görsel 4. *Shepard Fairey "Hope", 2008, Kağıt üzerine İpek baskı, 61 x 91.4 cm. (Bidding for Hope, Shepard Fairey 2016).*

Görsel 5. *Mick Jagger, "Andy Warhol", 1975, Kağıt üzerine İpek baskı, 111.5 x 73.7 cm. (Mick Jagger, Andy Warhol, t.y.).*

Shepard Fairey, dijital olarak tasarladığı imgeleri ve kolajları serigrafi baskı ile birleştirerek sokak sanatı ve grafik tasarımın estetiğini kullanır. Bu yaklaşım, Fairey'in dijital teknolojiyi sosyal ve politik mesajlar vermek için kullanma biçimini yansıtır. Sosyal ve politik mesajlar içeren dijital baskılarında fotoğrafları manipüle ederek yeniden yorumlar. 2008 ABD Başkanlık seçimlerinde Barack Obama'yı desteklemek için yarattığı bu eser, dijital baskı teknikleri ile üretilmiş ve ikonik hale gelmiştir. Fairey'in dijital teknolojilerle ürettiği bu eser, modern propagandanın sanattaki rolünü gösterir. Ek olarak, erken bir dönemde pop bir imge olan Andy Warhol portresini yapan Jagger, dijital teknoloji olanaklarını kullanmış, geleneksel baskıresmin teknoloji ile ilişkisinde sanata dair geleceğe önemli yatırımlar yapmıştır.

Görsel 6. *Kerry James Marshall "Hatıralar", 1997, Kağıt üzerine dijital baskı ve mürekkep. (Kerry James Marshall Mementos, 1998).*

Görsel 7. *David Hockney, "2011'de Doğu Yorkshire", 2011, Woldgate'e Baharın Gelişi, Kağıt üzerine basılmış inkjet baskı, 290.8 × 218.4 cm.*
(David Hockney The Arrival of Spring in Woldgate, 2011).

Kerry James Marshall, David Hockney, dijital teknolojileri sanatında sıklıkla kullanan bir sanatçılardır. Özellikle iPad ve iPhone ile yaptığı dijital çizimler ile Hockney eserlerinde yeni bir dönem başlatmıştır. Dijital baskı teknolojilerini kullanarak, bu çizimlerini büyük ölçekli baskılar halinde çoğaltmıştır. Hockney, dijital araçların sunduğu esneklik ve hız ile geleneksel baskıresim tekniklerini harmanlamıştır. Bu çok katmanlı benzersiz sonuçlar, çağın gerektirdiği sanatın tüketim ve üretim ilişkisine katkı sağlamakla birlikte sanatçıların yaratmak istediklerine hızlı bir biçimde ulaşabilmelerine olanak sağlamaktadır.

Dijital devrim ve teknolojileri; sanatçıları eserlerinde kullandıkları yöntem ve deneysel uygulamaları sorgulamaya ve yenilikçi eserler üretmeye teşvik etmiştir. Bu sayede baskıresim sanatının hem yaratıcı süreçleri hem de üretim yöntemleri köklü bir şekilde dönüşmüştür. Bu teknolojiler sanatçılara üretim alternatifleri sunmakla birlikte geleneksel baskı yöntemlerine ek olarak, sınırsız bir görsel ve teknik repertuvar sunmaktadır. Sanatçılar böylelikle yüksek çözünürlüklü görüntüler yaratma ve bu görüntüleri doğrudan dijital yazıcılarla baskı alma imkanına kavuşmuştur. Bu sayede sanatçılar, detayları ve dokuları büyük bir esneklikle çalışabilir, aktarabilir, görsel unsurları hızlı bir biçimde manipüle edebilmektedirler.

2.1. Baskıresim Sanatı ve Yeni Medya İlişkisi

Sanat yaşamdan ilham alırken, sürekli olarak yaşama dair bakma şeklini değiştiren, dönüştüren bir devamlılığı esas almaktadır. Yaşamın-yaşayışın değişimini öngören,

sorgulayan, anlayan ve aktaran rolündeki sanat üretimleri; bilim, teknoloji alanındaki gelişmelere paralel bir ilham kaynağı olduğu söylenebilir. Sanatın devingen yapısı onu yaşamın her sahasında etkili ve canlı tutmaktadır. Yaşanılan çağdaki köklü değişimler; malzeme ve ideolojik farklılıklar, dijital teknolojilerin gelişimi gibi unsurlar sanata ve sanatın nesnesine bakma şeklini değiştirmektedir. Bu bağlamda baskıresim sanatının gelişen yeni medya ile kurduğu ilişki, baskıresme bakma şeklini, üretim biçimlerini farklı boyutlara taşımaktadır (Gombrich 2019:57-68). Bu çağda baskıresim sanatı, her çağda olduğu gibi yaşama paralel, güncel teknik ve teknolojilerle paydaş ve iç içedir.

Teknoloji; kültürü yeniden şekillendiren, yenilikte ısrarcı, bilgiye ve yönteme erişimi sağlayan ve geliştiren sistemler bütünüdür. 19. yy. da sanat, gelişen teknoloji, sanatın doğasını değiştiren fotoğrafın icadı ile derinden etkilenmiştir. O zamana dek sanatçıların rolü ile sağlanan doğanın, bireyin ve yaşamın en doğru biçimde yansıtılma meselesi bir makinaya teslim edilmiştir. Oluşan sansasyon ile baskıresmin ve dolayısıyla sanatın üretim ve yaratma süreçleri yeniden şekillenmeye başlamıştır. Bu durum bugünün teknolojileri ile de toplumda, sanat üretimlerinde alternatif yollar ve ifade biçimleri arayışlarına sürüklemiştir. Gelişen teknolojinin ve araçların ürünü olan yeni medya: Kökleri 20.yy. başlarındaki Dadaizm akımına dayanan, estetik kavramına getirdikleri antiestetik eylem ve kavramsal yaklaşımlardan doğan yeni bir üretim pratiğidir (Tribe, 2006:8). Ardından Joseph Kosuth ve Andy Warhol gibi öncüleri olan Kavramsal Sanat ve Pop Art, yeni medya sanatının yönünü belirleyen ana akımlardandır. Tüketim kültürü, sanat-nesne ilişkisi bağlamında sanatın neliği ve işlevinin sorgulanması gibi temel problemleri gündeme getirmektedir. Sanatta yeni dil arayışları, ifade ve pratik sorunlar sürekli gündeme gelmekte, teknolojik gelişmelerle de bu problem güncelliğini korumaya devam etmektedir. Gelişen bilgisayar teknolojileri, mobil teknoloji gibi yeni iletişim araçlarının ortaya çıkışı; toplumu, izleyiciyi ve sanatçıyı bulunduğu zaman diliminden bağımsız, farklı deneyimler sunan sanal bir mekana sürüklemektedir. Yeni medya kavramının ortaya çıkmasında etkili bir rol oynayan Mark Poster, yeni ve eski medyayı hem içerik hem de deneyimleme açısından etken-edilgen olarak nitelendirmiştir. Eski medyanın edilgen yapıda olması, kendisini bir ekran, monitör, ses vb. araçlarla sınırlı kılmasından, yeni medyanın etken rolü ise teknolojinin tüm olanaklarını elinde bulunduran hatta teknolojiyi de şekillendiren eylemlere dönüştürmesine dayandırmaktadır. "Popüler kültürün medya aracığıyla yönlendirilmesi, kurulan egemen yapı ile toplumu tetikleyen gücü barındırmaktadır" (Poster, 1995:64).

Sanat alanında egemen olan araçlardan; baskıresim, fotoğraf, sinema ve dijital sanatların gelişim süreçleri göz önünde bulundurulduğunda, yeni medyanın neliği gözlemlenebilmektedir. "Klasik baskıresim teknikleriyle üreten sanatçılar, dijital tekniğin hem

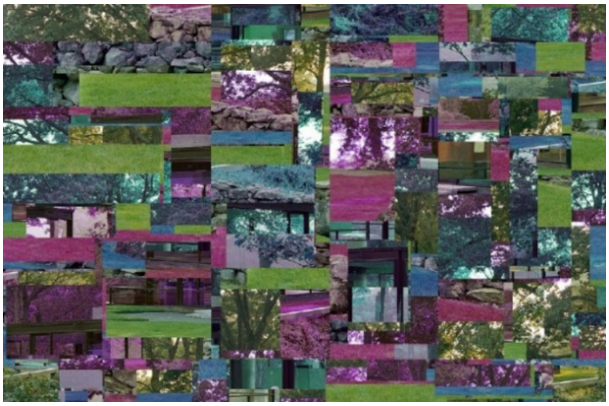
kâğıt yüzeyindeki dokusu bakımından hem de ifade aracı olarak yeterli olmadığını savunmaktadırlar. Bu sanatçılar için asıl önemlisi; yaratıcılık, ifade ve özgünlüğüdür. Çağı yakalama adına ille de yeni teknik imkânların faydalı olmayacağını düşünmektedirler" (Ayan, 2007:137). Ancak "Baskıresim, temel prensibi olan çoğaltma biçimlerini geleneksel yöntem ve araçlarla sınırlamayı 19.yy. da gelişen deneysel yöntemler ile genişletmeye başlamıştır. Bir kağıt ve bir kalıp idealinden sıyrılıp, dijital baskının olanaklarını, üretim ve yaratım prensiplerini benimseyerek kendisine alternatif yollar yaratmıştır" (Esmer, 2014:2). Baskıresim, bu süreçte ortaya çıkan teknolojik araçların ve disiplinlerarası üretim biçimlerinin yaygınlaşmasıyla anlamını, sınırlarını ve aktarım biçimlerini genişleterek yeni medyanın üretim odağında olmaya devam etmektedir. Geniş kitlelere bilginin ve sanatın erişiminde en büyük kaynak olan baskıresim sanatı; dijital teknolojilerin ve internetin sağladığı olanaklarla ortaya çıkan yeni medya sanatı alanı içerisinde yaratım sınırlarını sonsuz boyutlara ve sınırsız erişime taşımıştır.

Yeni medyanın baskıresim sanatı ile kurduğu ilişkide hem teknik hem de kavramsal düzeyde önemli dönüşümler içermektedir. Kullanılan dijital teknolojiler, interaktif yöntemler; baskıresmin geleneksel formu ve yaratma ideali ile taban tabana örtüşmektedir. Geleneksel çoğaltma, kopyalama, yeniden üretim gibi yaratım formları, yeni medyanın iletişim ağında ihlal edildiği ve değiştiği gözlemlenebilmektedir. Dijital formatların baskıresim sanatında kullanılması; zaman yönetimi ve fiziksel zorlukları ortadan kaldırarak sürecin hızlanmasında ve de yeni ifade biçimlerinin doğmasına önayak olmuştur. Bu süreçte sanatçılar, dijital araçlarla kalıplar üretebilme ve ardından fiziksel baskı tekniklerini kullanabilme; dijital bir eseri fiziksel bir temasta bulunmadan çoğaltabilme olanaklarını elinde bulundurmaktadır. Seçeneklerden birinde sanatçı ve kalıp süreci etkin bir rol oynarken, diğerinde sanatçı dijital ağ ve ortamları birer araç olarak kullanarak onları edilgenleştirir. Buradaki etken rol, onları deneyimleyen, etkileşimde bulunan izleyicidir.

1990'lı yıllarda çağda büyük bir sansasyon yaratan 'www' (world wide web)' in ortaya çıkmasıyla birlikte sanatçılar, ihtiyaç duydukları kendini tanıtabilme olanaklarına sahiplerdi. Böylece toplumun birçok kesiminde yaşanan bu hareketlilik, sanata olan eğilimi de tetiklemiştir. Böylece yüksek giderli galeri odalarından, tek tip sanatçı eğilimlerinden bağımsız, hür olma idealine kavuşmuşlardır. Tribe sanatçılara yönelik bu gelişimi şu sözlerle ifade etmektedir: İnternetin yaygınlaşmasıyla beraber sanatçılar; bilgisayar teknolojilerinin artık sadece görselleri manipüle etmek, çeşitli tasarımlar yapmak veya reklam uygulamaları için kullanılan bir makine olmaktan ötedir. Bu makineler zaman içerisinde sanatçıların, küratör ve eleştirmenlerin kapılarını araladıkları geniş ifade ortamlarıdır. Bu ortam sanatçıların gerektiğinde arşiv niteliğinde kullandığı, gerektiğinde ise sanatçının kendisine özgü tasarımların gerçekleşmesi için sanal bir tuval, mekan veya

galeridir (Tribe, 2006, s.17).

Yeni medya, teknolojik gelişmelere paralel olarak değişimine sanatçılara ek birçok kurumun da katkısı ile sürdürmektedir. 1980'ler bu değişim ise somut olarak görüldüğü zaman dilimidir. Avrupa'da gelişen teknolojiyle birlikte sanat, yeni bedenlerde ve kimliklerde kendisine anlam aramaya devam etmektedir. Zentrum für Kunst un Mediantechnologie Karlsruhe, New Media Instute Frankfurt, Inter Society for the Electronic Art, International Communication Center Tokyo gibi kurumlar yeni medya sanatı ile ilgilenmeye, bu alana yatırım yaparak sanatçıları üretime teşvik etmişlerdir. 1990 yıllarından itibaren ise yeni medya, etkileşimli sanat eserleri üretilen, sanatçıların, müzisyenlerin, eleştirmen ve küratörlerin sıklıkla tercih ettiği sanat üretmenin yeni bir formu ve söylemidir.



Görsel 8. *Walead Beshty "glasshouse-jpeg" 2009. Museo Silver Rag kağıt üzerine pigment baskı, 44x20 inç. (Walead Beshty:Glasshouse-jpgalead Beshty, 2009).*

Beshty genel olarak baskıresim tekniklerine olan yoğun ilgisiyle, çoğaltmanın sağladığı olanaklara ilgi duymaktadır. Görsel 8'deki eseri ise fotografik kopukluk ve parçalanma hissinin vermiş olduğu yoğun izler taşımaktadır. Burada sanatçı doğadan referans aldığı bir fotoğrafı tekrar tekrar bozarak, son derece renkli ve giderek daha da soyutlaşan görüntüler oluşturmaktadır. Sonuç olarak ise sanatçı, geleneksel baskıresim teknik sürecinde olduğu gibi, orijinalinden giderek bağımsızlaşan, ardışık olarak üretilmiş 20 benzersiz baskı ortaya çıkarmaktadır (Beshty, 2009:1).

Baskıresim sanatı, yeni medya araçlarının kullanımı ile fiziksel kimliğinden koparılıyor olsa d tekniklerin yaratım ve çoğaltma ideali yeni medyanın araçları, teknolojinin sınırları ile yeniden şekillenmeye devam etmektedir. Burada baskıresmin temel kalıp ve aktarım prensiplerine yeni medyanın araçsallaştırdığı açıdan bakılacak olursa, fiziksel ortamda var olmayan, sanal bir çoğaltma biriminin olması onu fiziksel olarak arttırma,

çoğaltma prensiplerinden yoksun kılacaktır. Buradaki mekanik sistemin olmayışı, bilgisayara hükmeden sanatçının bilgisi ve talimatlarıyla sanal, sayısal olarak çeşitlenen kalıplardan edinilen yine sanal ve sonsuz edisyonlara ulaşmayı mümkün kılmaktadır.

2.2. Teknolojik Gelişmeye Dayalı Hibrit Teknikler

Hibrit yeni medya teknikleri, geleneksel baskıresim yöntemleri ile dijital araçların birleşimini ve birbiri ile iletişimi ile sağlanır. Geleneksel baskıresim yöntemleri (gravür, litografi, serigrafi vb.) fiziksel malzemeler ve manuel işlemlerle gerçekleşirken, dijital medya dijital görüntü oluşturma, manipülasyon ve çoğaltma süreçlerine dayanır. Bu birleşim, baskıresim sanatçılarının dijital ortamlarda oluşturdukları görüntüleri fiziksel olarak baskıya dönüştürmelerine veya tam tersine fiziksel baskıları dijital tekniklerle geliştirmelerine olanak tanır. Baskıresim, doğası gereği çoğaltılabilir bir sanat formudur. Böylelikle hibrit yeni medya teknikleri bu çoğaltma sürecini daha da geliştirir. Dijital araçlar, bir sanatçının sınırsız sayıda baskı üretmesini sağlar ve baskı sürecinde yaratılan görüntülerin dijital ortamlarda yeniden kullanılmasına olanak tanır. Aynı görüntü hem dijital hem de fiziksel formlarda var olabilir ve farklı yüzeylere, boyutlara ya da bağlamlara adapte edilebilir.

Geleneksel teknik beceriler ve dijital teknolojilerin entegrasyonu, sanatçıların üretim ortamına esneklik ve kontrol sağlamaktadır. Bu sayede sanatçı; geleneksel yöntemlerin üretim sığlığına kıyasla sonuca daha erken ulaşabilmektedir (Avcı, 2018, s.17-24). Dijital teknolojiler ve yeni medya sanatı, her aşamada kontrolü ve müdahaleyi mümkün kıldığı üzere, çözüm odaklı ve stratejik alternatifler sağlamaktadır. "Teknolojik araçlar, baskıresim alanında baskıdan önce veya sonra kullanıldığı gibi, her ikisinde birden ya da yalnızca süreçte de kullanılabilmektedir. İstenilen son sonuç, baskı yapılan yüzeye melez teknikler uygulandığında ortaya çıkar" (Torun, 2019, s.22).

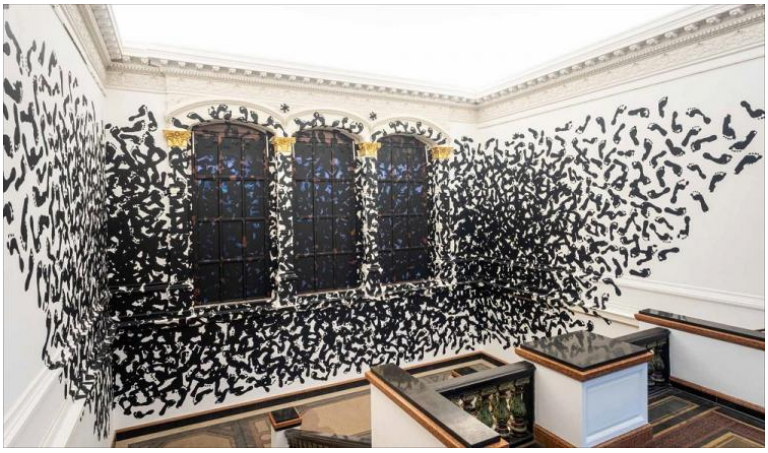
Bir baskıresim üretim sürecindeki sanatçının rolü; öncelikle bir taslak yaratma, ardından oluşan taslağın üretileceği çoğaltma tekniğinin belirlenmesidir. Bu süreçte sanatçı çeşitli süreçlerden geçerek sonuca -medyum ve taslağa bağlı olarak- ulaşmak için yoğun bir kol gücü ve zamana ihtiyaç duyacaktır. Ancak kontrolü ve süreci yönetmenin oldukça kolay olduğu bilgisayar ortamında yaratılan bir taslak ve ulaşılması istenilen sonuç, geleneksel sürecine kıyasla daha doğurgandır. Fakat geleneksel baskıresim teknikleri ve yeni medya aracılığıyla üretilen çoğaltılabilir eserlerin birbirine kıyaslanması, onu algılayanın estetik değer ve eleştirel tavrına bağlı olarak değişebilmektedir. Kalıp açısından geleneksel teknik ve yöntemler ile sayısal kodlar veya yapay zeka algoritmaları arasında benzer noktalar görebilmek mümkündür. Öte yandan yeni medya araçları ve sanal mekanlar, içeriklerin ve yaratılan eserin sonsuz kere kopyalanmasını sağlamaktadır. Bu

durum baskıresim sanatının geleneksel zemininde yatan çoğaltma fikrini ileri adımlara taşımaktadır. Sınırlı sayıda çoğaltılabilme olanağı bulunan baskıresim, dijital teknoloji araçlarıyla bu sınırları ortadan kaldırmakta, baskıresmin çoğaltılabilir doğasını sanal mekanlarda yeniden tanımlamaktadır.

Çoğu zaman geleneksel biçimler ve matematiksel biçimler birlikte gelişir ve değişir. Sanatçı Haas'a göre dijital teknolojiler, diyalogları genişletebilme ve iletişimleri artırabilmek için alternatif yollardır. Geleneksel formlarla oluşturulmuş bir sanat eseri ile teknoloji araçları kullanılarak yaratılan bir eser doğaları gereği birbirine aykırı değildir, daha ziyade bu alanları belirginleştirerek ayırır ve dahası güçlendirir. Sonuç olarak yeni medya araçlarını kullanmak, yeni sanatı inşa etmek için bir fırsat olarak bakabilmek mutluluk vericidir (Grabowski, 2012:90-110). Böylelikle dijital teknoloji araçlarının kullanımıyla geleneksel formatta eserler üretmek veya yeni medya diliyle, sanal bir platformda sonsuz mekânsal uzama yayılan sanat eseri üretmek sanatın özgünlük idealiyle örtüşmektedir. Geleneksel tekniklerle üretilen bir sanat eserinin özgünlüğü, öncelikle oluşturulan kompozisyon ve teknik yeterliliklerle değerlendirilebilmektedir. Acaba yeni medya araçlarıyla oluşturulan bir eserin özgünlüğü ve kalıcılığını belirleyen faktörler nelerdir? Bu konuda Uysal şunları ifade etmektedir:

> Casey Reas, algoritmik kodları kişiselleştirerek bu platformda özgün bir sanat eseri üretmenin mümkün olabileceğini ifade etmektedir. Reas, taslak olarak hazırladığı çalışmalarını algoritmik kodlara dönüştürerek birbirinden bağımsız eserler üretmektedir. 2004-10 süresince yeni medya araçları ile geliştirdiği teknikler ve yöntemler, çizgi ve yuvarlaklardan ibaretken, yarattığı kodlarla, görseller algoritmik başkalaşıma uğrar ve sanatsal üslupta formlar kazanır. Sanatçı yeni medyanın araçlarını giderek geliştirerek taslağı, video, enstalasyon ve dijital baskı gibi eserlere dönüştürmektedir (Uysal, 2019:86).

Görsel 9. *Rafael Lozano-Hemmer "Atmosferik Bellek" 2019, İnteraktif Dijital Kodlama. (The interactive art of Rafael Lozano-Hemmer: psychic resonance, surveillance and a murmuration of lights, 2019).*



Görsel 10. *Regina Silveira "Municipal Cultural Center", 2019 Serigrafi baskı. (Regina Silveira participa da Feira de Arte Impressa Noa Noa, 2019).*

Yeni medya, içeriklerin sonsuza dek kopyalanmasını sağlar. Görsel 10'da olduğu gibi sanatçı bir nesnenin, görselin veya imgenin binlerce kez çoğaltılmasıyla fiziksel olarak deneyimlenen bir mekan yaratmıştır. Yeni medya sanatının en önemli yönlerinde birisi de izleyiciyle sağlanan bu etkileşimdir. Bu katılımcı sanat fikri, sanat ve izleyicinin iletişimindeki sınırları esnetir, sanatın o dokunulmaz tavrına dokunarak gündelik hayatın içine sızmıştır. Dijital platformlar sayesinde izleyiciler, baskı sanatının sürecine tanık olurlar. Bu durum ise baskıresmi çerçevelenmiş, sabit ve tek yönlü seyredilebilir bir deneyim olmaktan çıkararak baskıresmi dinamik ve canlı bir hale getirmektedir.

Görsel 11. *Karol Pomykala "One Direction" 140 x 200 cm , Linol Baskı 2018. (One Direction 2, 2018).*

Görsel 12. *Karol Pomykala, 'Re-One Direction" 2.46 dk, Virtual. 2018 Reality Art Linocut Version (One Direction 1, 2018).*

Geleneksel teknik ve yöntemlerle, genellikle kağıt yüzeyi ile özdeşleşen baskıresim; yeni medya araçlarının (AR, VR, Video, Robotic Art, Net Art vb.) yaygınlaşmasıyla birlikte alternatif üretim kanallarıyla kendisini ifade yolları aramaktadır. Çağdaş sanatçı Karol Pomykala; Görsel 11 ve 12'deki karşılaştırmalı eserlerde de baskıresim temelli bir linol baskı çalışmanın oluşturulan algoritmik bir uzantısıdır. One Direction adlı yerleştirme, klasik bir linolyum baskı ve sanal gerçeklikle temsil edilen çağdaş teknolojiden oluşmaktadır. Bu, gerçeğin ve sanalın ilişkisi, iki boyutlu analog baskının üç boyutlu bilgisayar tarafından üretilen dünyaya aktarımıdır. Yerleştirme, iki unsurdan oluşmaktadır. İlk unsur, 140 x 400 cm boyutlarında büyük format bir linolyum baskıdır. İkinci unsur ise stereoskopik animasyona sahip bir VR setidir. Sanal gerçeklikte gördüğünüz görüntü, duvarda sergilenen büyük format linolyum baskının bir uzantısıdır. Bu yeni medya sanatının getirdiği dijital estetik, baskıresmin görsel dilini de etkiler. Geleneksel baskı tekniklerinin sabit yapısı, dijital imgelerle birleştiğinde daha soyut, esnek ve deneysel hale gelir.

Sanatçılar, dijital teknolojileri kullanarak baskıresimlerde yeni renk, doku ve kompozisyon olanaklarını keşfeder. Fırıncı baskıresmin genişleyen üretim pratikleri konusunda şunları dile getirmektedir:

> Çağdaş, sanat üretimlerinde kimliği genişleyen bir pratik alan olan baskıresim, dijital teknolojilerin çoğunluğu oluşturduğu bu melez ortamda, hibrit üretimlerle var olmaktadır. Baskıresim tekniklerine alternatif olarak teknolojik araçların kullanımı, hibrit kavramının anlamını ve kullanımını güçlendirmiş ve tartışılan yeni alanlar yaratmıştır. Christiane Paul'a göre, 21.yy. çağdaş teknoloji araçları; yaratılan, arşivlenen ve sadece dijital olarak aktaran, eylemi veya katılımı mümkün kılan dijital teknolojiler için sanal birer mekan olarak işlev görmektedir. Baskıresim tekniklerinden geleneksel olarak farklı olan dijital teknolojilerle üretilen hibrit üretimler hem yeni medyanın hem de geleneksel tekniklerin bir arada daha etkili ve sınır tanımaz hibrit baskıresim tekniklerinin doğmasıyla çağdaş sanatçıların dil ihtiyacı karşılanmaktadır (Fırıncı, 2013:129).

Böylece hibrit teknikler, geleneksel baskıresim tekniklerinin ve güncel dijital teknolojilerin sentezinden doğan melez bir dil, yaratım biçimidir.

Gelişmekte olan hibrit yeni medya teknikleri, baskıresim sanatçılarının ifade olanaklarını genişletmektedir. Dijital araçlar, sınırsız renk paletleri, katmanlama ve imge manipülasyonu gibi geleneksel baskı yöntemleriyle elde edilmesi zor olan olanakları sağlar. Bu da sanatçıların daha soyut, deneysel ve interaktif eserler yaratmasına olanak tanır. Dijital baskılar, geleneksel baskıresimdeki sınırlamaların ötesine geçerek çok daha dinamik ve kompleks eserler üretme imkânı sunar. Öte yandan dijital teknolojiler; baskıresmin dijital ortamlarda arşivlenmesi ve saklanması konusunda büyük avantaj sağlar. Bir sanatçının dijital baskı projeleri kolayca depolanabilir, gerektiğinde yeniden baskıya alınabilir ve dünya genelinde dijital platformlar aracılığıyla paylaşılabilir. Bu, baskıresmin küresel erişimini artırır ve sanatçıların çalışmalarını daha geniş kitlelere ulaştırmasını sağlar. Baskıresmin teknoloji ve yeni medyayla olan bu etkileşimi hem sanatçılar hem de izleyiciler için sanatın sınırlarını genişleten yenilikçi ifade alanları oluşturur.

Hibrit yeni medya teknikleri, geleneksel baskıresim yöntemleri ile farklı medyumların birleşimi ve birbiri ile iletişimi ile sağlanır. Geleneksel baskıresim yöntemleri (gravür, litografi, serigrafi vb.) fiziksel malzemeler ve manuel işlemlerle gerçekleşirken, dijital medya dijital görüntü oluşturma, manipülasyon ve çoğaltma süreçlerine dayanır. Bu birleşim, baskıresim sanatçılarının dijital ortamlarda oluşturdukları görüntüleri fiziksel olarak baskıya dönüştürmelerine veya tam tersine fiziksel baskıları dijital tekniklerle geliştirmelerine olanak tanır. Baskıresim, doğası gereği çoğaltılabilir bir sanat formudur. Böylelikle hibrit yeni medya teknikleri bu çoğaltma sürecini daha da geliştirir. Dijital araçlar, bir sanatçının sınırsız sayıda baskı üretmesini sağlar ve baskı sürecinde yaratılan görüntülerin dijital ortamlarda yeniden kullanılmasına olanak tanır. Aynı görüntü hem dijital hem de fiziksel formlarda var olabilir ve farklı yüzeylere, boyutlara ya da bağlamlara adapte edilebilir.

Sonuç olarak, hibrit baskı teknikleri sadece dijital ve geleneksel süreçlerin birleşimini değil, aynı zamanda çağdaş sanatın çok yönlü yapısını da yansıtmaktadır. Monotipi, transfer yöntemleri, pleksiglass gravür ve kağıt gravür gibi teknikler, sanatçılara hem teknik hem de kavramsal esneklik sunarak farklı üretim süreçlerine imkan tanımaktadır. Bu çeşitlilik, hibrit baskı tekniklerinin sanat pratiğine sağladığı geniş olanakları göstermekte ve sanatçıların bireysel yaratıcılıklarını daha serbestçe ifade etmelerine katkıda bulunmaktadır.

3. SONUÇ

Teknolojik gelişmeler, özellikle dijital teknolojiler, baskıresim sanatını derinden etkileyerek sanatçıların ifade biçimlerinde ve üretim yöntemlerinde radikal değişiklikler yaratmıştır. Dijital baskı teknikleri, bilgisayar destekli tasarım ve 3D baskı gibi yenilikler, geleneksel baskıresim tekniklerinin sınırlarını genişleterek sanatçıların daha önce mümkün olmayan detay ve biçimleri keşfetmelerine olanak tanımıştır. Bu teknolojiler, baskıresim sanatını daha erişilebilir kılmakla kalmamış, aynı zamanda sanatçıların yaratıcı süreçlerini hızlandırarak üretimde esneklik kazandırmıştır. Bulgular, teknolojik gelişmelerin sanatçılar için genişletilmiş yaratıcı olanaklar sağladığını, ancak aynı zamanda geleneksel tekniklerin korunması ve sanatın özgünlüğü ile ilgili tartışmaları da beraberinde getirdiğini göstermektedir.

Yeni medya ile baskıresim sanatı arasındaki ilişki ise, baskıresmin dijital platformlarda yeniden yorumlanmasını sağlamış ve bu sanat formunu küresel ölçekte daha geniş kitlelerle buluşturmuştur. Bulgular ayrıca, dijital ortamların baskıresim sanatını küresel ölçekte daha erişilebilir kıldığını ve interaktif sanat biçimlerine olanak sağladığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, hibrit teknikler ve dijital medya sanatçıları, eserlerini hem fiziksel hem de sanal ortamda sergileyerek çağdaş sanatın dinamiklerini yeniden şekillendirmektedir. Etkileşimli medya ve sanal ortamlarda üretilen ve sergilenen eserler, izleyiciyle daha aktif ve katılımcı bir ilişki kurma olanağı sunmuştur. Dijitalleşmenin etkisiyle baskıresim, statik bir form olmaktan çıkarak dijital dünyaya entegrasyonuyla çok daha dinamik, etkileşimli ve disiplinlerarası bir yapıya bürünmüştür.

Hibrit tekniklerin benimsenmesi, sanatçılara hem geleneksel hem de dijital süreçleri bir araya getirerek çok yönlü üretim imkânı sunduğu belirtilebilir. Araştırmada dijitalin ve yeni medya araçlarının baskıresim sanatındaki etkilerinin, sanatın sürekli evrilen doğasını yansıtan bir değişim sürecine tabi olarak devam ettiği görülmüştür. Metindeki ilgili örneklerden de anlaşılabileceği gibi baskıresim biçim ve içerik yönünden; sunum, yerleştirme, kavram, gerçeklik algısı veya yanılsama gibi doğrultularda çeşitli görsel ifadelere kavuşmuştur. Dolayısıyla bu durumun, baskıresim sanatının geleceğine dair yeni yollar, yeni keşif alanları açtığı da belirtilebilir. Zira dijital ve manuel tekniklerin birleşimi sanatçıların yaratıcı potansiyellerini artırmakta, eserlere farklı katmanlar ve anlam boyutları ekleyerek daha zengin ve karmaşık sanat üretimleri ortaya çıkarmaktadır. Yeni olanaklar, baskıresim sanatını yalnızca teknik açıdan değil, aynı zamanda kavramsal ve estetik boyutta da yeniden şekillendirmektedir.

Dijital ve manuel tekniklerin bu birleşimi, sanatçıların yaratıcı potansiyellerini artırmış, eserlere farklı katmanlar ve anlam boyutları ekleyerek daha zengin ve karmaşık sanat

eserleri ortaya çıkarmıştır. Ancak, hibrit tekniklerin gelişimi, geleneksel baskıresim yöntemlerinin yerini tamamen almadığını, aksine sanatsal pratiklere yeni boyutlar kazandırarak bir sentez oluşturduğunu göstermektedir. Sonuç olarak, dijital teknolojilerin ve yeni medya araçlarının baskıresim sanatındaki etkileri, sanatın sürekli evrilen doğasını yansıtan bir değişim süreci olarak devam etmektedir. Çalışmada tarihsel perspektifle de ortaya konulduğu üzere gelecekte, dijital ve geleneksel tekniklerin daha ileri düzeyde birleşimi ile sanatçılar için yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkması beklenmektedir. Bu nedenle, sanatçılar ve araştırmacılar için dijital ve hibrit baskıresim tekniklerinin estetik ve kavramsal potansiyelini daha derinlemesine incelemek önemli bir alan olarak varlığını sürdürecektir. Teknolojiyle gelen bu yeni olanaklar, baskıresim sanatını yalnızca teknik açıdan değil, aynı zamanda kavramsal ve estetik boyutta da yeniden şekillendirmiş ve baskıresmin güncel sanatla ilişkisi bakımından önemli bir sanat disiplini olduğu görülmüştür.

KAYNAKLAR

Avcı, T. S. (2018). Oluşum süreci içinde dijital sanat, İstanbul: İnkılap Kitapevi.

Ayan, H. M. (2007). Sosyolojik açıdan özgün baskıresim sanatının bugünkü durumu ile ilgili profesyonel sanatçıların görüşlerinin incelenmesi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı [Doktora Tezi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Baumgartner, C. (2007). Eye on europe: prints, books & multiples/1960 to now.

https://www.moma.org/collection/works/95149

Bidding for Hope, Shepard Fairey (2016). 12 Ekim 2024 tarihinde, https://www.artsy.net/artwork/shepard-fairey-hope-16 adresinden erişilmiştir.

Blind Embossing With a 3D Printed Press, 2009. Open Press Project. 12 Ekim 2024 tarihinde, https://openpressproject.com/blogs/news/blind-embossing-with-a-3d-printed-press adresinden erişilmiştir.

Boughton, D. (2005). From fine art to visual culture: assessment and the changing role of art education. Intellect, International Journal of Education Through Art, 1(3), 211-223. https://doi.org/10.1386/etar.1.3.211/1

Couprie, P. (2006). Presenting electroacoustic music. Cambridge University Press, Organised Souns, 11(2), 119-123. https://doi.org/10.1017/s1355771806001373

David Hockney The Arrival of Spring in Woldgate, (2011). 13 Ekim 2024 tarihinde, https://www.artsy.net/artwork/david-hockney-the-arrival-of-spring-in-woldgate-east-yorkshire-in-2011-twenty-eleven-2-january-1147 adresinden erişilmiştir.

Esmer, H. (2024). Baskıresimde deneysel arayışlar. 07.10.2022 tarihinde, https://hayriesmer.com/makale/baskiresimde-deneysel-arayislar/53?ln adresinden erişilmiştir.

Eye on Europe: Prints, Books & Multiples, (t.y.).12 Ekim 2024 tarihinde https://www.moma.org/audio/playlist/229/2950 adresinden erişilmiştir.

Fırıncı, M. (2013). Dijital Çağda Geleneksel Baskı Resim ve Teknikler Arası Geçiş (Melezleşme). Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sanat ve Tasarım Dergisi Cilt 4, s.4.

Gombrich, E. H. J. (2019). Sanatın öyküsü, Çev. Ömer-Erol Erduran. Remzi Kitabevi. Grabowski, B. ve Fick, B. (2012). Printmaking: a complete guide to materials & processes. Prentice Hall First Press.

Kerry James Marshall Mementos, (1998). The Renaissance Society. 12 Ekim 2024 tarihinde, https://renaissancesociety.org/exhibitions/410/kerry-james-marshall-mementos/ adresinden erişilmiştir.

Mick Jagger, Andy Warhol, (t.y). The Cleveland Museum of Art. 12 Ekim 2024 tarihinde, https://www.clevelandart.org/art/1992.294 adresinden erişilmiştir.

One Direction 1, (2018). Karol Pomykala. 01 Ekim 2024 tarihinde, https://pomykalastudio.com/artistic-portfolio-artistic-graphics/portfolio-one-direction-2-graphics-workshop-pomykala/ adresinden erişilmiştir

One Direction 2, (2018). Karol Pomykala. 01 Ekim 2024 tarihinde, https://pomykalastudio.com/artistic-portfolio-artistic-graphics/portfolio-one-direction-2-graphics-workshop-pomykala/ adresinden erişilmiştir.

Poster, M. (1995). The second media age. Cambridge, Polity Press. Regina Silveira participa da Feira de Arte Impressa Noa Noa, 2019). Prefeitura de Porto Alegre. 01 Ekim 2024 tarihinde https://www.prefeitura.poa.br/smc/noticias/regina-silveira-participa-da-feira-de-arte-impressa-noa-noa adresinden erişilmiştir.

The interactive art of Rafael Lozano-Hemmer: psychic resonance, surveillance and a murmuration of lights, (2019). The Conversation Academic Rigour, Journalistic Flair. 30 Eylül 2024 tarihinde https://theconversation.com/the-interactive-art-of-rafael-lozano-hemmer-psychic-resonance-surveillance-and-a-murmuration-of-lights-211430 adresinden erişilmiştir.

Tribe, M. (2006). New media art. Taschen America Llc.

Untitled Your body is a battleground Barbara Kruger. (t.y.). 12 Ekim 2024 tarihinde, https://www.thebroad.org/art/barbara-kruger/untitled-your-body-battleground adresinden erişilmiştir.

Uysal, S. (2019). Fraktal geometri ve algoritma ilişkisinde jeneratif sanat, Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. [Yüksek Lisans Tezi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Walead Beshty:Glasshouse-jpgalead Beshty, (2009). 29. Eylül 2024 tarihinde, https://www.sculpture-center.org/materials/10991/glasshouse-jpg adresinden erişilmiştir.

Xing, B. & Marwala, T. (2018). Creativity and artificial ıntelligence: a digital art perspective. Cornell University. https://doi.org/10.48550/arxiv.1807.08195.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 360-376
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 14.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 16.12.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717563

LOUISE BOURGEOIS'NIN SANAT PRATİĞİNDE MEKÂN VE BELLEK İLİŞKİSİ

• **Öğr. Gör. Dr. Zeynep ABACI***

ÖZET

Bu makale Louise Bourgeois'nın sanat pratiğini mekân ve bellek ilişkisi üzerinden okumaya odaklanır. Hatırlanabilir olanın, mekânda düşlenebilen olduğu fikrine paralel olarak Bourgeois'nın anılarını görselleştirirken mekândan ne ölçüde faydalandığı eser örnekleriyle açıklanmıştır. Çalışmada ilk olarak mekânın kimlik üzerindeki etkisi bağlamında "Femme Maison" serisi incelenmiş ve Bachelard'ın evimizin ilk evrenimiz olduğu yorumu ile ilişkilendirilmiştir. Sanatçının "Çok Bölmeli İn" adlı çalışmasına anıların konserve edilmesinde mekânın oynadığı rolü okuyucuyla paylaşmak üzere yer verilmiştir. Bourgeois'nın "Cam Küreler ve Eller" adlı yerleştirmesi, belleğinden çağırdığı hatıraların yaşayabileceği ve izleyici tarafından deneyimlenebileceği kolektif bir mekân inşası bakımından ele alınmıştır. "Kırmızı Odalar (Ebeveynler ve Çocuk)" adlı yerleştirmesi, eşyanın hatırlatıcı gücünün mekânla birlikte kurgulandığı ve sanatçının dış dünyayla kurduğu etkileşim bağlamında incelenmiştir. Son olarak belleğin toposla yakın ilişkisine Bourgeois'nın "Örümcek" adlı eseriyle yaklaşılmış, sanatçının mekân ve nesne kullanımının belleğindeki anıları yeniden üretirken faydalandığı temel kaynak olduğu fikri üzerinde durulmuştur. Nitel yöntemle oluşturulan bu makalede döküman analizi, görsel analiz ve literatür tarama modellerinden yararlanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Mekân, Bellek, Louise Bourgeois, Enstalasyon, Sanat.*

* Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Resim-İş Öğretmenliği Bölümü, İstanbul, zeynep.abaci@marmara.edu.tr, zeynep_ack@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-1171-6798

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 360-376
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 14.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 16.12.2024
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717563

THE RELATIONSHIP OF SPACE AND MEMORY IN LOUISE BOURGEOIS' ART PRACTICE

• **Lec. Dr. Zeynep ABACI***

ABSTRACT

This article focuses on reading Louise Bourgeois's art practice through the relationship between space and memory. In parallel with the idea that what can be remembered is what can be imagined in space, the extent to which Bourgeois made use of space while visualizing her memories is explained with examples of her artworks. In the study, firstly, the "Femme Maison" series was examined in the context of the effect of space on identity and was associated with Bachelard's comment that our home is our first universe. The artist's work titled "Articulated Lair" is included to share with the reader the role played by space in preserving memories. Bourgeois's installation "Glass Spheres and Hands" is discussed in terms of the construction of a collective space where the memories she recalls from her memory can live and be experienced by the viewer. The installation titled "Red Rooms (Parents and Children)" was examined in the context of the artist's interaction with the outside world, where the evocative power of objects is constructed together with the space. Finally, the close relationship of memory with topos is approached with Bourgeois's work "Spider", and the idea that the artist's use of space and objects is the main source she uses while reproducing the memories in her memory is emphasized. In this article, created with qualitative method, document analysis, visual analysis and literature review models were used.

Keywords: *Space, Memory, Louise Bourgeois, Installation, Art.*

* Marmara University Atatürk Faculty of Education, Department of Art Teaching, İstanbul, zeynep.abaci@marmara.edu.tr, zeynep_ack@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-1171-6798

1. GİRİŞ

Merleau-Ponty, *Algılanan Dünya/Sohbetler* adlı eserinde mekânın homojen bir üç boyutluluk yerine, bedenimiz ile diyalog kuran polifonik, değişken ve heterojen bir geçerliliği olduğundan bahseder (Merleau-Ponty, 2014, s. 26). Merleau-Ponty'ye göre sınırları hesaplanmış salt bir mekândan söz etmek yerine mekânın, bedenin konumu ve hareketleriyle var olduğu düşüncesi hakimdir. Ona göre mekân, deneyimin izlerini barındırmakta ve sürekli devinim hâlinde bedenle paralellik kurmaktadır (Abacı, 2023, s. 24).

Belleğin çalışma prensibi geçmişi, şimdiki zamanla ilişkilendirmesine ve çeşitli çağrışımlarla yeniden yüzeye çağırmasına dayanır. İmgeler, olaylar ve deneyimlenen/algılanan mekânlar hatırlama sürecinde büyük role sahiptir. Mekân algısı en yalın haliyle kişinin mekânla ilgili bir deneyime sahip olması, hareket ve zaman kavramlarına bağlı olarak mekânı hatırlaması şeklinde kişiden kişiye değişkenlik gösterir. Benzer şekilde kişinin mekân içindeki konumu ve rolü de mekânsal bağıntıları çözümlemesi adına önemlidir ve birey mekânla ilişki kurarken salt fiziksel elemanlardan değil zamandan, algıladıklarından ve deneyimlerinden kısacası belleğinden yardım alır.

Bellek ve mekân arasındaki ilişkiye dair ilk fikirler Antik Yunan dönemine kadar uzanır. Cicero'nun metinlerinde, şair Simonides'in bir binanın yıkılması sonrası sağ kurtulduğu ve hayatını kaybeden kişileri oturdukları yerlere göre tespit ettiği anlatılır. "Ars Memoria" adı verilen bir hafıza tekniğinin temellerini oluşturan bu hikâyeye göre zihin bir tür mekân gibidir ve hatırlanması gereken bilgiler, bu zihinsel mekânın odalarına yerleştirilir. Böylece retorlar, hitabet sırasında bu hayali mekânda gezinerek aktaracakları bilgileri sırasıyla hatırlayabilirler. Bu yöntemin temelinde, bilgilerin gerçek ya da kurgulanmış bir mekânla ilişkilendirilerek daha kolay hatırlanabilmesi fikri yatar. Bu da belleğin mekânsal elemanlarla nasıl organize edilebileceğini ve hatırlamayı kolaylaştıracağını gösterir. Belleğin çalışma mekanizması derinlemesine incelendiğinde, mekânla olan ilişkisini ele almak oldukça anlamlıdır. De Certeau'nun, "hatırlanabilir olan, mekânda düşünülebilendir" (Certeau, 2009, s. 208) önermesinde olduğu gibi, mekân ve bellek arasındaki ilişki Antik Yunan'dan günümüze kadar birçok disiplinin ilgilendiği bir konu olmuştur.

Bachelard, *Mekânın* Poetikası adlı kitabında evimizin, ilk evrenimiz olduğundan bahseder ve ilk evimizin de kimliğimizi inşa ettiğini söyler. Sonraki tüm evlerimizde yaşamımız boyunca ilk evimizi bulmaya güdülendiğimizden bahseden Bachelard'a göre evimiz, benliğimizdir. Yalnızca anılarımızı değil, unuttuklarımızı da içimizde barındırdığımızı ifade ederken ruhumuzu bir oturma odası ve çatı katı metaforuyla ilişkilendirir. Öyle ki; ruhumuz bir oturma yeridir ve içindeki odaları sürekli hatırlayarak kendi içimizde oturmayı öğreniriz (Bachelard, 2017, s. 30).

Umberto Eco'nun *Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi* romanının baş kahramanı hafızasını yitirir ve anılarını geri getirmek için hastane odasından başladığı yolculuğunu, doğduğu eve, sahaf dükkanına ve çocukluk döneminin tüm eşyalarını sakladığı çatı katına kadar roman boyunca devam ettirir. Böylelikle mekân ve belleğin sürekli etkileşim halinde olduğunun bilincinde olan Eco, çatı katı metaforunu kullanırken Bachelard'a atıfta bulunur (Karail, 2017, s. 125).

Başkalarının nasıl biri olduğumuzu anlamaları ve bizim de kim olduğumuzu hatırlamamız için binalar inşa ettiğimizden bahseden Alain De Botton (Karaduman, 2016, s. 141) mekân ve kimlik ilişkisine dikkat çeker. Botton'ın dikkat çektiği nokta; inşa ettiğimiz binaların içinde deneyimlenen ve deneyimlenmeyen tüm hatıraların kimliğimizi yapılandırdığı gerçeğidir.

Mekânın, bedenimizle yakın ilişkide olan, polifonik, değişken ve heterojen bir gerçekliği olduğundan bahseden Merleau-Ponty'ye göre sınırları matematiksel formüllerle hesaplanmış salt bir mekândan söz edilemez. Ona göre mekân, bedenin konumuyla var olur ve deneyimin izlerini barındırır (Merleau-Ponty, 2014, s. 26). Merleau-Ponty, mekânın varoluşsal, varoluşun ise mekânsal olduğunu: "bedenim olmasaydı mekân da olmazdı" sözleriyle ifade eder. Bu ifade mekânın kimlik inşası üzerindeki etkisi düşünüldüğünde, deneyiminin kimliği şekillendirdiği yönündedir. Merleau-Ponty'nin fenomenolojisi Laura Bieger'in şu ifadesini akla getirir: "En azından bir doz fenomenoloji olmaksızın, öznenin dünyada mekânsal olarak konumlandırılması kesinlikle mümkün değildir" (Bieger, 2015, s. 31).

Bedenimiz aracılığıyla algıladığımız ev, tıpkı Bachelard'ın ifade ettiği gibi deneyimlerimizin mekânı olarak düşünülebilir. Bedeni geçmiş ve gelecek arasında bir köprü olarak betimleyen Bergson'a göre bedenimiz mekânda etkide bulunduğu nesneler ve etki ettiği nesneler arasında iletken bir konumda yer alır (Bergson, 2015, s. 59). Bu bağlamda Bourgeois'nın tüm sanat pratiğinin öznesi konumda olan beden ve ev teması, Bergson'un yorumuna koşut olarak; geçmişi anımsayan, şimdiyi deneyimleyen ve geleceği inşa eden formlar olarak yansıma bulur.

2. BOURGEOIS'NIN SANATINDA MEKÂN VE BELLEK İLİŞKİSİ

2.1. Bourgeois'nın Varoluş, Kimlik ve Mekân İlişkisi Bağlamında "Femme Maison" Serisi

Kişinin doğup büyüdüğü ev fiziksel ve psikolojik olarak belleğine kaydedilir. *Bachelard'ın Mekânın Poetikası*'nda bahsettiği gibi doğduğu evdeki o ilk merdivenin reflekslerini

yeniden kazanan kişi, kuracağı diğer tüm evlerinde o ilk merdiven reflekslerini hatırlamaya eğilimlidir (Bachelard, 2017).

Bourgeois, sanatının beslendiği kaynağın doğup büyüdüğü yer olan Fransa'daki ilk çocukluk yılları olduğunu söyler. Küçük bir kızken fedakâr, sakin ve açık fikirli bir anne ile güçlü, dengesiz ve kaygı yaratan bir baba arasında kaldığını ifade eder. Babasının evindeki İngilizce öğretmeniyle yaşadığı ilişkinin yıpratıcı anıları Bourgeois'nın sanat pratiğinde kaygı ve öfke duygularının yoğun bir şekilde hissedilmesi şeklinde karşılık bulur (Nicoletta, 1993, s. 21). "Femme Maison" (Görsel 1) serisinde başlarını ve bazen de gövdelerini kapsayan evler dışında tamamen çıplak kadın bedenleri tasvir edilir. Kimi zaman binanın pencerelerinden taşan kollar ve bacaklar zaman zaman dev bir ev tarafından yutulur. Dizlerden kesilmiş ve bir evin içine hapsolmuş figürler tutsaklık hissinin ağırlığını ve ev imgesinin sanatçının belleğindeki izlerini taşır.

"Femme Maison" (Görsel 1) serisinin taşıdığı mesajlar *Mekânın Poetikası* adlı eserinde evlerin çeşitli anlamlarını tartışan Bachelard tarafından kısmen açıklanabilir. Bachelard, evlerin zihnin iç alanını çevrelediğini ve "insanlığın düşünceleri, anıları ve hayalleri için en büyük bütünleşme güçlerinden biri" olduğunu yazar ve daha sonra "oda ve evin psikolojik diyagramlar olduğunu" ekler (Nicoletta, 1993, s. 23). Bourgeois'nın imgeleri bu diyagramları takip eder. Ev, genellikle sıcak ve kucaklayıcı bir yuva olarak hatırlansa da Bourgeois için çocukluk evi kaygı, acı ve öfkenin olduğu bir yer olması nedeniyle sanatsal pratiğindeki ev imgesi onun için tekinsiz çağrışımlar taşımaktadır.

Görsel 1. *Louis Bourgeois, Femme Maison, 1946-47, Tuval Üzerine Yağlıboya ve Mürekkep, Eugene P. Gorman Koleksiyonu, New York (Monoskop, 2018).*

Yüzleri olmayan kadınların hiçbiri bir kimliğe sahip değildir ve ancak çeşitli stillerdeki evlerin kadın üzerindeki egemenliği açıkça sezilir. Sanatçı bu seride bir erkek tarafından dikte edilen kadın kimliğini ve dayatılmış toplumsal cinsiyet rollerini inceler.

Bourgeois'nın "Femme Maison" (Görsel 1) serisi Merleau-Ponty'nin fenomenolojisi bağlamında ele alındığında sanatçının evi deneyimleyen bedeni, evi algılayan bir forma ve sonunda evin kendisine dönüşür. Bu seride Bourgeois'nın çocukluğunun geçtiği ilk evin boğucu ve tutsak edici yanını rahatlıkla okumak mümkündür. Sanatçının çocukluk döneminin kimliği üzerindeki etkisi düşünüldüğünde o döneme ait deneyimsel ve mekânsal faktörlerin sonraki dönemde kuracağı evlerini etkilemiş olduğu söylenebilir. Çocuklukta babasının yaşattığı travmaların yansımaları sanatçının pratiğinde ortaya çıkarken bu serideki ev imgesi, kadını tutsak edici bedensel bir forma dönüşür (Abacı, 2023, s. 26).

"Femme Maison" (Görsel 1) beden, kimlik ve mekân ilişkisi yönünden incelendiğinde sanatçının doğup büyüdüğü ve ilk evrenini oluşturduğu eviyle kurduğu nahoş ilişkiler bütünü olarak anlamlandırılabilir. Ayrıca anlamsal olarak hem ev-kadın hem de ev kadını olarak okunabilen "Femme Maison" (Görsel 1) serisinde, kadınların ev formuna mı dönüştükleri yoksa evin kadın üzerindeki baskıcı ve otoriter bir duruma mı evrildiği tartışılabilir (Poyraz, 2010, s. 21).

Bu seride yer alan tüm evler sanatçının yaşadığı gerçek mekânlardır. Bir dönem Fransa ve New York'ta yaşadığı evlerin mimari özelliklerini benzer şekilde resmeden Bourgeois'nın sanatsal pratiği mekân, beden ve bellek teması üzerinde şekillenir. Seri, sanatçının otobiyografik belleğinin yansımaları olarak değerlendirse de 1972 yılında feminist hareketin bir parçası olan Los Angeles Woman House (Görsel 2) isimli projeye ilham kaynağı olur. Sıradan bir ev kadınının günlük yaşam rutinine çeşitli performans ve enstalasyonlarla yaklaşan bu proje kadının toplumsal rolünü sorgular.

Görsel 2. *Womanhouse sergi kataloğunun kapağı. (Judy Chicago and Miriam Schapiro) (Preciado, 2024).*

Connerton *Modernite Nasıl Unutturur* adlı kitabında "ev" kavramını tanımlarken; içinde bulunan herkese evrenin geniş bir modelini sunduğundan bahseder. Connerton'a göre ev, boyutu ya da malzemesi fark edilmeksizin içindeki tüm ilişkiler ağını yansıtabilir (Connerton, 2018, s. 19). Bu bağlamda düşünüldüğünde Bourgeois'nın "Femme Maison" (Görsel 1) serisinde yer alan ev temasının, sanatçının sahip olduğu tüm anıların ve benliğinin bir modelini sunduğunu söylemek mümkündür.

2.2. Anıların Konservasyonu: "Çok Bölmeli İn"

Sanat pratiğinde resim ve heykelin yanında enstalasyona da yer veren Bourgeois'nın "Çok Bölmeli İn" (Görsel 3) çalışması bir sığınağı andırır. Dışa kapatılmış alan mekânın mahremiyetini vurgularken bu güvenli sığınak aynı zamanda içinde bir gizem barındırır. Mekânın tekinsiz hissi gerilim yüklüdür ve bir dizi metal paravanın birleşmesiyle oluşan bu mekânın iki tarafından da giriş vardır. Bourgeois bu çalışmasını "kuşatıcı ve korkutucu misafir nereden içeri girerse girsin kaçılacak bir arka kapı mutlaka vardır" diye tanımlar (Guggenheim Bilbao, 2024). Mekânın içine yerleştirilen minik bir tabure içerde yaşanan travmatik olayları seyreden bir çocuğu belki de kendi çocukluğunu temsil eder.

***Görsel 3**. Louise Bourgeois, Çok Bölmeli İn, 1986, çelik ve kauçuk, 281.7 x 655.7 x 555.6 cm, Modern Sanatlar Müzesi, New York (MoMA, 2024).*

Bourgeois bu çalışmasını "sığınmak için girebileceğiniz korunaklı bir yer" olarak tanımlarken aynı zamanda sığınak fikrinin bir tuzak da olabileceğinin altını çizer (MoMA, 2024). İnce metal panellerden ördüğü duvarlar, yüklü hatıraların dünyasını bir perdeyle ayırır. Duvarlara asılan kauçuktan yapılmış siyah organik formlar bir avcı tarafından saklanmak üzere depoya getirilmiş insan bedenlerini anımsatır. "Çok Bölmeli İn" (Görsel 4) adlı bu yerleştirme aynı anda evin hem koruyucu özelliğini hem de tuzaklarla dolu gizemli yanını vurgular.

***Görsel 4.** Louise Bourgeois, Çok Bölmeli İn (1986, çelik ve kauçuk, 281.7 x 655.7 x 555.6 cm, Modern Sanatlar Müzesi, New York (MoMA, 2024).*

İzleyicinin oturmaya davet edildiği bir tabureyi içeren bu yerleştirme bir in fikrinin belirsizliğini vurgulamak adına "sığınmak için girebileceğiniz korumalı bir yer" işlevi görmesine rağmen gerekirse davetsiz bir misafirin işgalinden kaçabilmek için kısmen açık alanlara sahiptir. Bourgeois'nın eserlerinde izleyici, belirli bir nesne veya mekânsal alanla yüz yüze bir karşılaşmaya çekilir ve bunu anında hissedilen bir duyum olarak içeriden deneyimler. Alex Potts, *Louise Bourgeois: Sculptural Confrontations* adlı makalesinde yerleştirmeyi tariflerken; "anıların yoğun mekânsallığının tam merkezinde bulunan izleyici potansiyel olarak sıkışmışlık hissi ile dışarıda konumlanmanın potansiyel olarak yabancılaştırıcı hissi arasındaki gerilime maruz kalmaktadır" ifadelerine yer verir (Potts, Louise Bourgeois: Sculptural Confrontations, 1999, s. 52).

2.3. Bir Dramanın Sahnesi: "Hücre (Cam Küreler ve Eller)"

Bourgeois'nın "Hücre" serisinde izleyicinin daha yakına davet edildiği bir çağrı fikri yatar. Kişiyi bakış açısını değiştirmeye ve daha yakından bakmak için içeri girmeye zorlayan bu yerleştirme Bourgeois'nın mekân içinde mekân yaratarak belleğinin katmanlarına yaptığı bir yolculuk gibi okunabilir.

Görsel 5. *Louise Bourgeois, Hücre (Cam Küreler ve Eller), 1990-1993, 218.4 x 218.4 x 210.8 cm, National Gallery of Victoria, Melbourne (NGV, 2024).*

"Hücreler" serisindeki iç mekanlar, belirli bir çevresel sınırlılığın içinde geçen psikolojik titreşimlere sahiptir. Ev gibi bir sosyal hayatı tanımlayan hücre serisinin temsil ettiği mekânlar genellikle yatak odası ve yemek odalarıdır. Hücre fikri eş zamanlı olarak hapishaneyi çağrıştırır ve "Hücreler" serisinin "Cam Küreler ve Eller" (Görsel 5) bölümünde

bu çağrışım oldukça açık hale gelir. "Cam Küreler ve Eller" yerleştirmesinde nesneler, Bourgeois'nın ifade ettiği gibi, aynı anda hem "izole edilmiş birey" hem de "grubun paylaşılan farkındalığı" duygusunu yansıtacak şekilde yerleştirilmiştir (Potts, 1999, s. 51).

Cam kürelerin her biri çevresiyle iletişimini sınırlamış ve kendi başına birer hücredir; birbirlerine temas etmezler fakat hala birlikte aynı masanın etrafında oturuyorlardır. Masanın üzerine yerleştirilen mermer eller, kırılgan kürelere karşı katı bir otorite sergilemektedir. Mekânın hafızasındaki nesnelerin kompozisyonu; yarattığı belirsizlik duygusuyla beraber, hikâyeyi bilen izleyiciyi empati kavramına yakınlaştırır. Mekân içinde mekân yaratan "Hücreler" serisinde Bourgeois, bir dramaturg gibi belleğindeki izleri sahneye koyar. Sahnede oynanan bir drama vardır ve izleyici hem oyuncu hem de seyirci konumundadır. Hücreleri gözetlemenin verdiği hazla ilgilenen izleyici aynı zamanda kolektif bir belleğin edilgen çatısı altında birleşir.

Bourgeois'nın çalışmaları bireysel olarak gözükse de kolektif bilincin duvarlarını aşındırır. Halbwachs'a göre bireysel belleği oluşturan toplumsal ve kültürel bellektir. Kültürel belleğin anımsatıcısı deneyimlenen mekâna bağlıdır; tıpkı bir aile için evin önemi gibi. Yine Halbwachs'a göre bellek, doğası gereği kolektif olmasına karşın bireyseldir (Nora, 1984, s. 277).

Bourgeois, bir sanat eserinin sanatçıyla hiçbir ilgisi olmadığını; eserin kendi başına ayakta durması gerektiğini şu sözleriyle dile getirir: "Bir eserde ne görmenizi istediğimi bana sormanız tamamen gereksizdir, çünkü onu kendiniz görmeniz beklenir ve eserlerim hakkında ne düşündüğümü soruyorsunuz fakat önemli olan başkaları üzerindeki etkisidir". Bourgeois, figürlerin bir odaya; küpün altı yüzüne ihtiyaç duyduklarından bahsederken mekânın tanımlanmış ve belirli özellikleri olduğunu söyler (Potts, 1999, s. 37). Sahnenin belirli bir süre boyunca icracıya ait olması gibi Bourgeois'nın yerleştirmelerinde mekân sanatçıya aittir ve seyirci artık yalnızca bir izleyici değildir. Bourgeois'nın sanatının özü; bir eserin onunla yakından ilgilenen herkes üzerindeki etkisidir. Eserlerinin etrafında dolaşan izleyiciler o işin bir parçası haline gelirken Bourgeois'nın yarattığı imge ve formlar evreninin merkezine giriş yaparlar.

2.4. Hücreler Serisi: "Kırmızı Odalar" (Ebeveynler ve Çocuk)

Bourgeois, enstalasyon kavramının kullanımından çok önce çevresel eserler ve mekân düzenlemeleri yapmaktaydı. Onun yerleştirmelerinde ziyaretçiler pasif bir eser izleyicisinden ziyade çalışmanın içine dahil olan ve süreci deneyimleyen bir konumda yer alır. "Kırmızı Odalar" adlı yerleştirmesi özelinde eserin tam kalbinde yer alan izleyici bir anlamda sanatçının anılarını yakından deneyimler. Bourgeois'nın sanatının temel motivasyonununda "anıların depolandığı yer" olarak tariflediği ev yer alır.

Bourgeois'nın "Kırmızı Odalar" adlı eseri, geçmiş deneyimlerini kolektif bilinçaltı kavramıyla birleştirme girişimi olarak okunabilir. Evin odalarında bir başka deyişle hücrelerinde kendi çocukluk anılarının gizemli, buruk, öfke dolu ve hoş olmayan yansımalarını görünür kılar. "Kırmızı Oda – Ebeveynler" (Görsel 6) adlı çalışması bu hücreleri izleyicinin ilgisine sunar. Tiyatral bir şekilde düzenlenmiş bu mekân dekor izlenimi veren ve bir zamanlar Manhattan adliyesinde kullanılarak bir kenara atılmış eski kapılardan oluşur (Guggenheim Bilbao, 2024).

Görsel 6. *Louise Bourgeois, Kırmızı Oda (Ebeveynler), 1994 (Guggenheim Bilbao, 2024).*

Bu yerleştirmede sanatçı ailesine ait olan yatak odasının temsilini kurgularken boğucu ve dramatik bir ortam yaratır. Yatağı boydan boya kaplayan kırmızı metal plaka tansiyonu yüksek bir ortam sunar. Evin iç mekânlarını kasvetli ve bir tür hapishane gibi temsil eden sanatçının eserlerini, çocukluğunu derinden etkileyen aile içi problemlerin izdüşümü olarak değerlendirmek mümkündür.

Hücreler serisinin başka bir parçası olan "Kırmızı Oda-Çocuk" (Görsel 7) adlı yerleştirmesi, diğer mekânsal düzenlemelerinde olduğu gibi sanatçının hatıralarının gizemine yapılan bir yolculuk olarak kabul edilebilir. Bu mekânsal düzenlemenin içinde Bourgeois'nın çocukluğuna ve eski duvar halılarının restorasyonunu içeren aile işine doğrudan göndermeler vardır. Yerleştirme, odaların her birinde bulunan nesneler, eski mobilyalar, sanatçının Brooklyn'deki stüdyosundan gelen objeler ve kendi heykellerinin kombinasyonundan oluşur (Qualls, 1994, s. 43). Bourgeois, yirmi yıldan uzun bir süre boyunca "Hücreler" serisi üzerinde çalışmıştır ve bu seri sanatçının mikrokozmozudur. Bourgeois, yarattığı bu çarpıcı enstalasyonlarda, anıların ve mekânın hatırlatıcısı olarak

nesneleri, kıyafetleri, mobilyaları ve heykelleri kullanmıştır.

Merleau-Ponty'ye göre, evreni algılayan beden hem özne hem de nesne olarak konumlanır. Beden, çevresiyle ve nesnelerle kurduğu ilişkide, onlara yüklediği anlamlar, onları algılama biçimi, atfettiği değerler ve hatırlattıkları ile şekillenir. Aynı şekilde, bedenin nesneler üzerindeki etkisi de belirgindir. Nesneler, algılayan beden için bir deneyim alanı yaratır ve bu süreçte belleği harekete geçiren bir unsur olarak da rol oynar.

Merleau-Ponty'nin felsefesine göre baskın bir zihin ile nesneler arasında net bir egemenlik ilişkisinden ziyade daha kompleks ve belirsiz bir ilişki söz konusudur. Kendimizi nesnelerden ayrıştırıp salt bir zihin olarak görmek düşünmek ya da nesneleri her türlü beşerî özellikten arındırılmış doğal nesneler olarak değerlendirmek bu bağlamda mümkün değildir. İnsan ve nesneler arasında bir tür iç içe geçmişlik ve etkileşim vardır; bu durum, nesneleri salt dışsal varlıklar olarak algılamaktan bizi alıkoyar ve bireyin dünyadaki varoluşunu daha derin ve karmaşık bir biçimde deneyimlemesine olanak tanır (Merleau-Ponty, 2014, s. 33). Bu görüş, algılayan bedeni ve nesneleri ayrılmaz bir bütün olarak ele alır ve insanın mekânla kurduğu ilişkiyi daha içsel, karşılıklı ve dinamik bir şekilde ele alır. Bedenin çevresiyle olan etkileşimi, yalnızca algılayıcı bir süreç olmaktan öte, belleği ve deneyimi de şekillendiren bir dinamik yaratırken Bourgeois'nın gerçek anı nesnelerini, yeniden inşa ettiği mekânlarda kullanması mekân, bellek ve eşya arasındaki güçlü ilişkiyi temsil eder.

Görsel 7. *Louise Bourgeois, Kırmızı Oda (Çocuk), 1994 (Guggenheim Bilbao, 2024).*

Bourgeois, "Hücreler" serisinden bahsederken aslında mekânın olmadığını; sadece varoluşumuzun yapısı için bir metafor olduğunu söyler. Bu metafor Cicero'nun "her anının birer ikametgaha ihtiyacı olduğu" fikriyle paralellik taşır (Cicero, 2017, s. 48). Fiziksel

bir mekânın ötesinde, içinde yaşadığı deneyimlerin şekillendirdiği ev kavramı, Bourgeois'nın yerleştirmelerinde travmatik izlerin okunabileceği bir ikametgaha dönüşür.

2.5. Belleğin Toposla İlişkisi Olarak: "Örümcek/Hücre" 1997

1997 tarihli "Örümcek" (Görsel 8) adlı eser Bourgeois'nın biyografisini en güçlü şekilde yansıtan yerleştirmelerinden biridir. İnce ve narin bacakları olan bu dev örümcek, sanatçının şefkatli annesini sembolize eder. Boourgeois'nın alametifarikalarından biri olan mekânsal üretimleri tıpkı "Hücreler" serisinde olduğu gibi büyük bir samimiyete sahiptir. İzleyiciyi belleğindeki mekâna davet eden sanatçı o mekânları yeniden kurarken çeşitli anı nesnelerinden faydalanır.

Bourgeois'ya neden örümcek formu seçtiği sorulduğunda en iyi arkadaşının annesi olduğu ve onun bir örümcek kadar zeki, sabırlı ve temiz olduğunu söyler. Annesini erken yaşta kaybeden sanatçı için bu oldukça travmatik bir durumdur. Griselda Pollock bir makalesinde Bourgeois'nın, babasıyla olan iletişiminin zayıflığı ve sürekli onun sözlü tacizlerine maruz kalmasının sanat pratiğine yansıdığını ve sanatçının yasla mücadelesinde örümcek formunu kullanmasının anne imgesini yeniden çağırmak için başvurduğu bir yöntem olduğunu söyler (Pollock, 1999, s. 98). Anılar, Bourgeois'nın geçmişinden gelen gerçek nesnelerin kullanımıyla mekânda mevcut hale getirilir. Bourgeois'nın çalışmalarını temelde mimari ile ilişkilendirilse de daha spesifik bir şekilde "evsel" olarak nitelendiren Bal'a göre, sanatçının eserleri otobiyografik olarak okumaya yönelik karşı konulmaz bir eğilim taşır (Bal, 2002, s. 181).

Görsel 8. *Louise Bourgeois. Örümcek/Hücre, 1997, The Easton Foundation Koleksiyonu, New York (Moma.org, 2024).*

Eser, yaklaşık 4,5 metre çapında ve 5 metre yüksekliğinde bronz malzemeden ve çelikten örülmüş silindirik bir kafesten oluşur. İçinde bir oturma odası sandalyesi ve üzerinde Bourgeois'nın ailesine ait eski bir duvar halısı parçası vardır. Bourgeois'nın belleğinden gelen ve onu çağrıştıran tüm bu nesneler kişisel mitolojisinin birer yansımasıdır. Her ne kadar kişisel bile olsa kamusal alanda gösterilen eserler artık tek bir kişinin yani Bourgeois'nın geçmişine bağlı değildir.

Bourgeois'nın 1980'lerin sonu ve 1990'ların başında ortaya koyduğu kendi geçmişine ait nesnelerin kullanımı, habitat duygusunun önemli bir yansıtıcısıdır. Bu küçük nesneler, anıları sabitlemek için zamanı durdururcasına kullanılmakla kalmaz aynı zamanda bakışın bugününü de içinde barındırır. "Örümcek" (Görsel 8) adlı eser hem biçim hem de içerik bakımından çifte anlamlar taşır tıpkı "Femme Maison" serisinde olduğu gibi. Örümcek bir evdir ve aynı zamanda birinin üzerinde durur; aynı zamanda, o evin içindedir. Örümceğin içindeki kapalı biçimli hücre ise gerçek bir evdir ya da evi temsil eder. Bourgeois eski hikayeleri yeni anlarda yeniden canlandırır ve hafıza mekânlarını yaratırken çeşitli anı nesnelerinden faydalanır. Bunlar, sanatçı tarafından görselleştirilinceye kadar bellekte benliğin hikayeleri olarak kalırlar. Görselleşen anılar, onları "şimdide" harekete geçiren izleyiciler koşuluyla var olurken toposun karakteristiği olan "şimdi" ve "burada"yı canlandırırlar.

3. SONUÇ

Ev içi deneyimlerini hatırlarken onu yeniden üretmekten ziyade temsil eden Bourgeois, anılarına dair aidiyetin anlatı dürtüsüyle belleğini sahnelemeye koyan bir sanatçı olarak kabul edilebilir. Mekânın ve nesnelerin hatırlatıcı gücü Bourgeois'nın eserlerinde anılarına biçim verdiği anlatısal temsillere dönüşür. Bourgeois otobiyografik anlatısının inşasını mekânsal ve zamansal çerçevenin doğası gereği geçmiş ve gelecek arasında bir cevap olarak kurgular. Belleğindeki deneyimlerin ardındaki içerik bileşenini çeşitlilik gösteren bir form repertuarıyla hikâyeleştirse de sanatçının pratiğinin ev, beden ve kimlik teması üzerinden şekillendiği söylemek mümkündür.

Bourgeois'nın çalışmaları gerçek ve kurgusalın, bilinçaltı ve bilinçdışının, dışarısı ve içerinin birbirine karıştığı; içten, bireysel ve aynı zamanda kolektif olanın mekânla beraber deneyimler yaşattığı bir alan yaratmaktadır. Sanatçı anılarını çağrıştıran nesnelerin ve mekânın estetik etkileri arasında geçiş yapan tekinsiz ortamlar yaratır. Bourgeois'nın eserlerinde bir zamanlar tanıdık olanın acı verici ve travmatik izleri vardır ve bir enstalasyonu oluştururken mekâna ait öğeleri bütünsel bir anlam okumasına ihtiyaç duyacak şekilde düzenler.

Eşyanın doğası gereği saf belleği aktive etmesi Bourgeois'nın mekân yerleştirmelerinde çeşitli şekillerde karşımıza çıkar. Enstalasyon yoluyla hafıza mekânlarının yaratılması ve sandalye, goblen parçaları, dikiş malzemeleri gibi mekânı hatırlatan nesnelerin; özellikle annenin yokluğuyla mücadele etmek için onun yerini ima eden nesnelerin kullanımı, geçmiş ve şimdiki zaman arasındaki diyalektik olarak okunabilir. Kurgulanmış mekândaki nesneler, sanatçının hem geçmişinin (annesiyle birlikte geçirdiği çocukluk yılları) hem de şimdiki zamanının (annesinin yokluğuyla yüzleşmek zorunda kaldığı zaman) sahnelendiği anı dramaları olarak düşünülebilir.

Marleau-Ponty'nin mekânı varoluşsal, varoluşu ise mekânsal olarak tanımladığı fikri, Bourgeois'nın eserlerinde yarattığı hafıza mekânlarına açıklık getirir. Eserlerindeki mekân ve bellek ilişkisi, sanatçının deneyimleri ve duygu dünyası üzerinden derin bir şekilde okunabilir. Bourgeois, özellikle çocukluk anıları, aile içi ilişkiler, hayal kırıklıkları ve travmayla dolu bir belleği mekân aracılığıyla görselleştirir. Sanatçının "Femme Maison" serisi, kadının toplumdaki rolünün altının çizildiği önemli eserleri arasında yer alırken bu seri, bir yandan kadının mekânla kurduğu ilişkiyi inceler. Bourgeois, bu seriyle kadının ev içindeki konumunu sorgularken, aynı zamanda kişisel ev içi deneyimlerini plastik bir dille toplumsal boyuta taşır.

Mekânın hem fiziksel hem de düşünsel boyutuyla kurgulandığı "Hücreler" serisindeki her oda, sanatçının belleğinden süzülen bir metafor olarak okunabilir. Duygusal yaralarla yüzleşme teması bu mekânlar üzerinden anlatılırken hücreler, izleyiciyi içine çeken ve anılarla yüklü birer tiyatro sahnesi gibi karşımıza çıkar. Bourgeois'nın eserlerinde mekân sınırları çizilmiş salt fiziki bir yerden ziyade, bellekle etkileşim içinde olan bir deneyim alanıdır. Sanatçının mekânı organize etmedeki başarısı bellek kavramının fiziksel olarak nasıl görselleştirileceğini gösterir. Özellikle travmatik deneyimler, annenin kaybı ve aile içindeki kopuk bağlar, sanatçının mekân kurgularında sembolik bir anlatım diliyle temsil edilir. Bu bağlamda, Bourgeois'nın eserlerinde mekân, sadece fiziksel bir araç değil, aynı zamanda belleğin kendisini yeniden inşa ettiği, hatırlamayı ve unutmayı mümkün kılan hem bireysel hem de kolektif bir yapı olarak okunabilir.

KAYNAKLAR

Abacı, Z. (2023). *False Memory: Görsel Sanatlarda Mekân ve Bellek İlişkisi Bağlamında Sahte Anı Kavramı.* İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Bachelard, G. (2017). *Mekânın Poetikası (Alp Tümertekin Çev.).* İstanbul: İthaki Yayınları.

Bal, M. (2002). AUTOTOPOGRAPHY: LOUISE BOURGEOIS AS BUILDER. *University of Hawai'i Press on behalf of Center for Biographical Research*, s. 180-202.

Bergson, H. (2015). *Madde ve Bellek (Işık Ergüden Çev.).* Ankara: Dost Kitabevi.

Bieger, L. (2015). No Place Like Home; or, Dwelling in Narrative. *New Literary History*, s. 17-39.

Certeau, M. d. (2009). *Gündelik Hayatın Keşfi - I Eylem, Uygulama, Üretim Sanatları (L. Arslan Özcan, Çev).* Ankara: Dost Kitabevi.

Cicero, M. T. (2017). Bellek İmgeleri, Bellek Mekanları. D. U. Fleckner içinde, *Mnemosyne'in Hazine Sandıkları, Platon'dan Derida'ya Bellek Kuramı Üzerine Metinler* (s. 48). İstanbul: Umur Yayınları.

Connerton, P. (2018). *Modernite Nasıl Unutturur (Kübra Kelebekoğlu Çev.).* İstanbul: Sel Yayıncılık.

Guggenheim Bilbao. (2024, 09 16). guggenheim-bilbao: https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/exhibition/guarida-articulada-1986 adresinden alındı

Guggenheim Bilbao. (2024, 09 10). guggenheim-bilbao: https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/exhibition/habitacion-roja-nino-y-habitacion-roja-padres adresinden alındı

Karaduman, S. (2016). *Nesne Düzeni ve İmge Tasavvuru Bağlamında Sanatsal Bir Kurgu Olarak Masumiyet Müzesi.* İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.

Karail, D. D. (2017). *Belleğin Yazınsal Bir Anlatımı Olarak Umberto Eco'nun Kraliçe Loana'nın Gizemli Alevi Romanı.* İstanbul: İstanbul Üniversitesi.

Merleau-Ponty, M. (2014). *Algılanan Dünya/Sohbetler (Ö. Aygün, Çev.).* İstanbul: Metis Yayınları.

MoMA. (2024, 09 16). moma.org: https://www.moma.org/audio/playlist/42/684 adresinden alındı

Monoskop. (2018, 10 06). Monoskop: https://monoskop.org/File:Bourgeois_Louise_1946-47_Femme_Maison.jpg adresinden alındı

NGV. (2024, 09 19). ngv.vic.gov: ((https://www.ngv.vic.gov.au/explore/collection/work/57353/) adresinden alındı

Nicoletta, J. (1993). Louise Bourgeois's Femmes-Maisons: Confronting Lacan. *Woman's Art Journal*, s. 21-26.

Nora, P. (1984). Bellek Tarihin Gözünde Daima Şüphelidir. U. Fleckner içinde, *Mnemosyne'in Hazine Sandıkları Platon'dan Derrida'ya Bellek Kuramı Üzerine Metinler* (s. 274-279). İstanbul: Umur Yayınları.

Pollock, G. (1999). Old Bones and Cocktail Dresses: Louise Bourgeois and the Question of Age. *Oxford Art Journal*, s. 71-100.

Potts, A. (1999). Louise Bourgeois: Sculptural Confrontations. *Oxford Art Journal*, s. 37-53.

Poyraz, E. (2010). *20. Yüzyıl Sonundan Günümüze Çağdaş Sanatta Toplumsal Bellek Etkileşimleri.* İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.

Preciado, B. (2024, 09 08). *Peau de Rat*. Jeudepaume.org: https://archive-magazine.jeudepaume.org/blogs/beatrizpreciado/2013/10/03/revisiting-womanhouse/index.html adresinden alındı

Qualls, L. (1994, 10). Louise Bourgeois: The Art of Memory. *Performing Arts Journal*, s. 38-45.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 377-396
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 14.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 06.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717584

FİZİKSEL MÜZE MEKANINDAN DİJİTAL SERGİ PLATFORMUNA BİR DÖNÜŞÜM: ATA BUZ ESERLER MÜZESİ İÇIN BİR ÇALIŞMA*

• Doç. Dr. Caner ŞENGÜNALP • Dr. Öğr. Üyesi Savaş SARIHAN****

ÖZET

Bu çalışmada Ata Buz Eserler Müzesi'nin sanal dünyada yeniden tasarlanması ve geleneksel müzecilik anlayışının dijital dönüşümü derinlemesine incelenmiştir. Müze, Erzurum'un tarihi ve coğrafi özellikleri göz önüne alınarak 3D modelleme teknolojileriyle sanal ortamda inşa edilmiş ve sanatın dijital araçlarla nasıl yeni bir boyut kazandığı detaylandırılmıştır. Proje mekânı bu bağlamda Erzurum'un doğal ve tarihi dokusuyla sanatı birleştiren dijital bir platforma dönüştürülmüş, buzdan heykeller ve dijital tasarımlar ile zenginleştirilmiştir. SketchUp, Lumion gibi yazılımlarla Ata Buz Eserler Müzesi'nin dijital modeli oluşturulurken, buzun fiziksel özellikleri dijital ortama başarıyla taşınarak mimari mekân ve sanat eserleri arasında uyumlu bir birliktelik hedeflenmiştir. Ata Buz Eserler Müzesi'nde gerçekleştirilen dijital enstalasyon çalışmaları, buzun sanatsal potansiyelini dijital teknolojilerle birleştirerek, izleyicilere görsel deneyimler sunan yenilikçi eserler ortaya çıkarmıştır. Ayrıca tasarımların pafta sunumları, tasarım projelerinin daha geniş kitlelere erişimini sağlayan önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır. Ata Buz Eserler Müzesi'nin dijital modelleme ve görselleştirme süreçleri, bu estetik anlayışın ve yenilikçi tekniklerin somut bir örneğini sunmaktadır. Sonuç olarak bu makale, dijital teknolojilerin sanat ve mimari üzerindeki etkisini vurgularken, Ata Buz Eserler Müzesi'nin sanal dünyadaki varlığıyla hem sanatsal çalışmaların dijital ortamda farklı coğrafyalara taşınmasını hem zaman ve enerji tasarrufu sağlanmasını hem de sanata erişim imkânlarının genişlemesine katkıda bulunduğu görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Ata Buz Eserler Müzesi, 3D Tasarım, Dijital Tasarım, Sanat.*

* Bu makale, Tez yazarı Savaş Sarıhan/ Atatürk Üniversitesi/ Güzel Sanatlar Enstitüsü/ Plastik Sanatlar Anabilim Dalı/ Danışman Caner Şengünalp/ "Digital ortamda sanat yapıtının tasarlanması ve sergileme pratiği üzerindeki önemi: Ata Buz Eserler Müzesi örneği" başlıklı yayınlanmış doktora tezinden üretilmiştir.

** Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, Heykel Anasanat Dalı, canersengunalp@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7167-9167

*** Haliç Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, Grafik Anasanat Dalı, sarihansavas@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4346-0077

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 377-396
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 14.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 06.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717584

FROM PHYSICAL MUSEUM SPACE TO DIGITAL EXHIBITION PLATFORM: A STUDY ON THE ATA ICE ART MUSEUM

• Assoc. Prof. Caner ŞENGÜNALP[*] • Assist. Prof. Dr. Savaş SARIHAN[**]

ABSTRACT

In this study, the virtual redesign of the Ata Ice Works Museum and the digital transformation of the traditional museology approach are examined in depth. The museum was constructed in the virtual environment using 3D modeling technologies, considering the historical and geographical features of Erzurum. The study details how art has acquired a new dimension with digital tools. The project space was transformed into a digital platform combining Erzurum's natural and historical texture with art, enriched with ice sculptures and digital designs. While creating the digital model of the Ata Ice Works Museum with software such as SketchUp and Lumion, the physical properties of ice were successfully transferred to the digital environment, aiming for a harmonious integration between the architectural space and artworks. The digital installation works carried out at the Ata Ice Works Museum have combined the artistic potential of ice with digital technologies, resulting in innovative works that provide visual experiences to viewers. Furthermore, the panel presentations of the designs stand out as an important tool enabling broader audience access to the design projects. The digital modeling and visualization processes of the Ata Ice Works Museum present a concrete example of this aesthetic understanding and innovative techniques. As a result, while this article emphasizes the impact of digital technologies on art and architecture, it is seen that the virtual presence of the Ata Ice Works Museum contributes to the transportation of artistic works to different geographies in the digital environment, saving time and energy, and expanding access to art.

Keywords: *Ata Ice Art Museum,3D Design, Digital Design, Art.*

[*] This article has been produced from the published doctoral/ "Thesis Author Savaş Sarıhan"/ "Faculty of Fine Arts"/ Department Name"/ "Supervisor Caner Şengünalp" "The importance of desingning and exhibiting artworks in the digital realm: The case of The Ata Ice Art Museum".

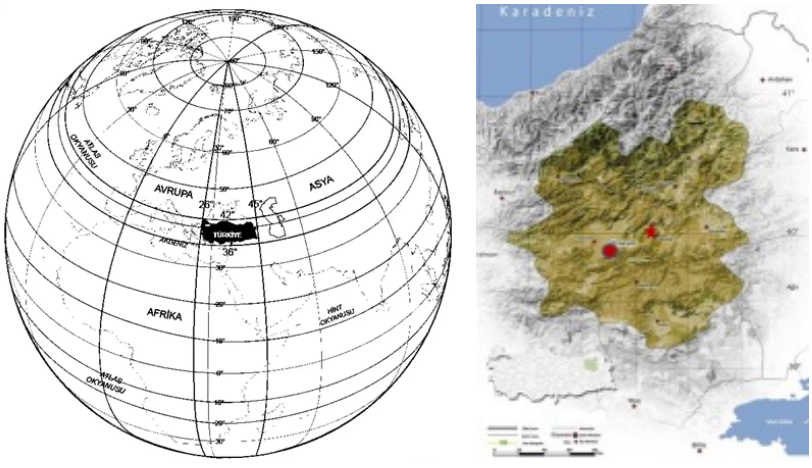
[**] Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Sculpture Department, Department of Sculpture, canersengunalp@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7167-9167

[***] Haliç University, Faculty of Fine Arts, Graphic Design Department, sarihansavas@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4346-0077

1. GİRİŞ

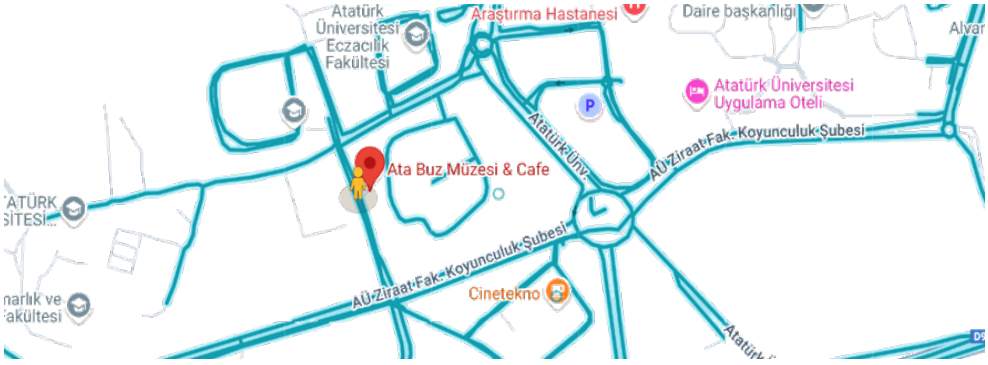
Sanatın çok katmanlı dünyasında sanal gerçeklik ile yapılan yolculuklar, geleneksel müzecilik anlayışını dönüştürerek sanatseverlere ve sanatçılara benzersiz deneyimler sunmaktadır (Shehade & Stylianou-Lambert, 2020). Görsel ve dijital dünyanın buluştuğu alternatif sanat pratikleri, tarihi eserlerden modern sanat eserlerine kadar geniş bir yelpazede ziyaretçilere birbirinden farklı deneyimler sunmaktadır. Artık günümüzde, geçmişteki sanat eserleri daha önce hiç olmadığı kadar farklı bir bakış açısıyla incelenip yorumlanabilmektedir. Bu eserler, modern dünyanın perspektifinde yeni anlamlar kazanmakta ve farklı bir boyutta yeniden yorumlanmaktadır (Berger, 1986). Bu bağlamda, Erzurum'da bulunan Ata Buz Eserler Müzesi'nin dijital bir versiyonunu üretme fikri, sanatı evrensel boyutta herkesin kolayca erişebileceği bir platforma dönüştürme projesine evrilmiştir. Müze, bu deneyimi zenginleştiren yenilikçi dijital tasarım süreçlerine açık yönüyle dikkat çekmektedir.

Erzurum, Anadolu'nun en köklü ve önemli şehirlerinden biri olarak, Fırat Nehri'nin yukarı havzasında, geniş bir ovanın kıyısında ve Palandöken Dağı'nın eteklerinde konumlanmıştır. Tarih boyunca önemli siyasi, sosyal ve ekonomik olaylara tanıklık eden şehir, zengin kültürel mirasıyla öne çıkmaktadır (Pamuk, 2005). Zaman içinde modern projelerle taçlanan bu mirasın bir parçası olan Ata Buz Eserler Müzesi, Palandöken Dağı'nın ihtişamından ilham alarak tasarlanmış ve 2020 yılında izleyicisiyle buluşmuştur. Müzenin içindeki buzdan heykeller ve sanatsal yapılar, Erzurum'un tarihi dokusunu güncel sanatla birleştirerek fiziksel ve atmosfer bağlamında alternatif bir deneyim sunmaktadır.



(a) (b)

Görsel 1. *(a) Türkiye konum haritası, Türkiye Mülki İdare Haritaları (Coğrafya Harita, t.y.). (b) "Erzurum İl Haritası" (Ceylan, & Salın Akçelik, 2021).*



Görsel 2. *Ata Buz Müzesi [Google Earth görüntüsü] (Google, t.y.).*

Bu özel müze, Erzurum'un sanat ve kültür alanındaki gelişimine katkıda bulunurken, araştırma kapsamında üretilen çalışmayla birlikte dijital platformda da görünür olması hedeflenmektedir. Sanal sergiler aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaşan müze, geleneksel müzeciliği modern teknolojilerle buluşturarak Erzurum'un kültürel mirasını küresel ölçekte tanıtma fırsatı sağlamaktadır. Sanal gerçeklik ve dijital platformların sunduğu olanaklar sayesinde, ziyaretçiler sanat eserlerini daha yakından deneyimleyebilmekte ve sanatın farklı boyutlarını keşfetmektedir.

Dijital sergiler, fiziksel sınırları aşarak sanata erişimi demokratikleştirmekte ve sanatı herkes için daha ulaşılabilir hale getirmektedir (Li, Zheng, Watanabe & Ochiai, 2024). Ata Buz Eserler Müzesi'nin sanal sergileri, bu dijital dönüşümün başarılı bir örneğini oluşturmaktadır. Orijinal eserlerin korunmasına katkıda bulunurken, sanatın dijital dünyada evrimini ve geleneksel müzeciliğin bu değişime adaptasyonunu da amaçlamaktadır.

Bu makalenin amacı, Erzurum'da bulunan Ata Buz Eserler Müzesi'nin dijital bir platforma dönüşüm sürecini ve bu süreçte gerçekleştirilen özgün sanatsal çalışmaları detaylandırmaktır. Müzenin üç boyutlu dijital tasarımı, sanatseverlere sanal bir deneyim sunarken, mekâna özgü tasarlanan buzdan heykeller bu sanal müzenin odak noktasını oluşturmaktadır. Çalışma, modern teknolojilerle geleneksel sanat formlarını birleştirerek sanatın dijital dünyada yeniden nasıl yorumlanabileceğine dair bir örnek sunmayı hedeflemektedir. Bu ana amaç etrafında araştırmanın temellendirilmesinde aşağıdaki alt amaçlar belirlenmiştir.

- Ata Buz Eserler Müzesinin dijital dönüşümü için uygulama adımlarını belirlemek.
- Müzenin mimari yapısının iç ve dış fiziksel görünümünün gerçek dünya temsiliyetini değerlendirmek.

- Sergi eserinin dijital versiyonunda kullanılan plastik öğelerin gerçek dünya temsiliyetini değerlendirmek.
- Sürdürülebilirlik ve ulaşılabilirlik bakımından dijital sergi platformunu değerlendirmek.

2. YÖNTEM

Bu araştırmanın amaçları kapsamındaki nicel veriler, yapılan uygulamaların geçerliliğini belirlemek amacıyla hazırlanan "Ata Buz Eserler Müzesi Dijital Dönüşüm Değerlendirme Formu" aracılığıyla elde edilmiştir. Dönüşüm uygulamasının planlanması ve sunulması aşamasında ise literatür taraması kullanılmıştır.

Uygulama adımlarının sonucunda ortaya çıkan ürünün değerlendirilmesi amacıyla hazırlanan form maddelerinin geçerliği için alan uzmanlarına başvurulmuş, güvenirliği için ise asıl uzmanlar dışında belirlenen üç uzmanla pilot uygulama yapılmıştır. Geçerlilik adımları için gerçekleştirilen görüşmeler sonrası değerlendirme formunda 5'li likert tipinde 11 madde belirlenmiştir. İlk 3 madde mekânın fiziki görünümü, sonraki 6 madde sergi eserinin buz görünümünün dijital yansımasının başarı durumu, son 2 madde ise dijital müzenin toplumsal tüketimine ilişkindir. Belirlenen uzmanlar, üniversitede öğretim elemanı olarak görev yapan grafik tasarım ve heykel ana sanat dallarında yetkin toplam 5 akademisyenden oluşmaktadır.

Tablo 1. *Ata Buz Müzesi Dijital Dönüşüm Değerlendirme Form Maddeleri*

Maddeler	1	2	3	4	5
Mevcut mimari yapının dış görünümdeki coğrafi özellikler yansıtılmaktadır.					
Mevcut mimari yapının dış görünümünün ölçülendirilmesi ve aslına uygun modellenmesi gibi fiziksel özellikler yansıtılmaktadır.					
Mevcut mimari yapının iç görünümünün ölçülendirilmesi ve aslına uygun modellenmesi gibi fiziksel özellikler yansıtılmaktadır.					
Eser için yapılan eskizler, mekânın fiziki verileriyle uygundur.					
Eserin ölçeklendirilmesi ve çözünürlüğü arasındaki tutarlılık doğrudur.					
Eser için atanan döşeme katmanı uygundur.					
Eser için atanan yansıtıcılık/parlaklık katmanı uygundur.					

Dijital platform ortamında ışık kullanımı ve eserdeki yansımaları görünüme katkı sunmaktadır.	
Dijital platform aynı mekânda farklı sergilerin de gerçekleştirilebilmesine uygun bir yapıda tasarlanmıştır.	
Dijital platform erişilebilirlik bakımından geniş kitlelere hitap etmeye uygundur.	

Form son haliyle uzmanlara verilmiş ve güvenirlik için Cronbach's Alpha testi gerçekleştirilirmiş, değer 0.74 bulunmuştur. 0.70 ve üzeri değerler genellikle sosyal bilimlerde kabul edilebilir bir alt sınırdır (George & Mallery, 2003; Nunnally & Bernstein, 1994).

3. ARAŞTIRMA AMACINA YÖNELİK GERÇEKLEŞTİRİLEN DÖNÜŞÜMÜN UYGULAMA ADIMLARI

3.1. Mimari ve Dijital Sanatın Kesişim Noktası: Ata Buz Eserler Müzesi'nin Dönüşüm Süreci

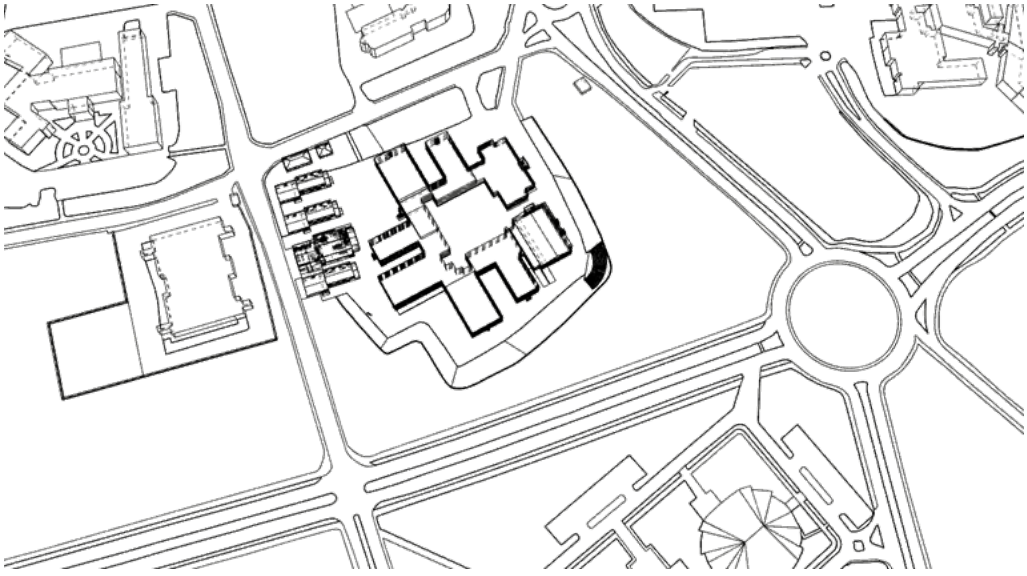
Dünya genelindeki müzeler, çeşitli kitlelere anlamlı deneyimler sunma çabası içerisindedir. Ancak müzecilik bağlamında "anlamlılık" kavramı genellikle tam anlamıyla tanımlanmamıştır. Müzelerin, günümüzün çağdaş beklentilerine uyum sağlaması ve yeni katılımcı stratejiler geliştirmesi, onların alakalı ve etkili kurumlar haline gelmesi açısından kritik öneme sahiptir (Nielsen, 2015). Kültürel mirasın korunmasında müzelerin rolü büyük olmakla birlikte, iyi bir mimari tasarım bu eserlerin etkili ve estetik bir şekilde sergilenmesini sağlar. Bu, ziyaretçilerin sanat ve bilim koleksiyonlarıyla daha derin bağlar kurmasını ve müze deneyiminin zenginleşmesini mümkün kılar.

Mimari tasarımın temelinde mekân oluşturma yer alır. Mimarlık, insanın fiziksel organizasyonunu merkeze alarak, mekânı insan eylemlerine hizmet edecek şekilde tasarlar. Dijital sanatın yükselişiyle birlikte, mekân tasarımı da yeni bir boyut kazanmıştır. Geleneksel mimari prensipler, dijital ortamların yaratılmasında da uygulanarak kullanıcıların sanatsal deneyimlerini en üst düzeye çıkaracak şekilde düzenlenir. Dijital sanat eserleri, fiziksel sınırların ötesine geçerek sanal alanlarda etkileşimli ve dinamik mekânlar oluşturur. Bu yaklaşım, mekânın hem insan eylemlerine hem de dijital sanatın yenilikçi ifade biçimlerine hizmet edecek şekilde yeniden tasarlanmasını içerir.

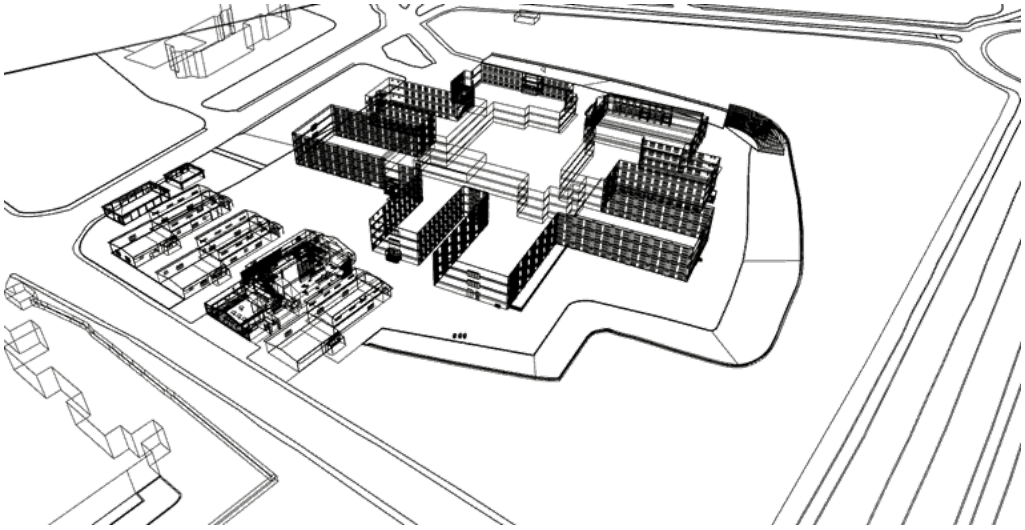
Dijital sanat, geleneksel sanat ile dijital teknolojilerin birleşiminden doğmuş ve yenilikçi ifade biçimlerini ortaya çıkaran bir sanat dalıdır. Sanat anlayışını yeniden şekillendirme

ve genişletme potansiyeli taşıyan bu alan (Çakır, 2013), fiziksel mekân tasarımlarını dönüştürme olanağı da sunmaktadır. Erzurum'daki Ata Buz Eserler Müzesi, bu dönüşümün çarpıcı bir örneğini temsil etmektedir. Müze, dijital teknolojilerle yaratıcı mimari yaklaşımları bir araya getirerek, fiziksel ve dijitalin iç içe geçtiği bir alan olarak sanat ve teknoloji arasındaki bağı gözler önüne sermektedir.

Ata Buz Eserler Müzesi, Atatürk Üniversitesi ve T.C. Kalkınma Bakanlığı-KUDAKA iş birliğiyle kurulmuş olup, 8 buz üretim makinesi, 16 buz kalıp makinesi ve 400 metrekarelik sergi alanına sahiptir (Bulat, Toy & Toy, 2022). Müzenin dijital ortamda modelleme süreci, mevcut mimari yapısı ve coğrafi konumu göz önünde bulundurularak gerçekleştirilmiştir. Google Earth verilerinden faydalanılarak SketchUp yazılımı ile müzenin üç boyutlu modeli oluşturulmuştur. Bu modelleme, kültürel mirasın korunması ve tanıtılması açısından önemli bir adımdır. Modelleme sürecinde, Ata Buz Eserler Müzesi'nin çevresi de titizlikle ele alınmıştır. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin mimari yapısı, bina cepheleri, peyzaj unsurları ve çevresel düzenlemeler modele dâhil edilerek gerçeğe uygun bir temsil sağlanmıştır. Üç boyutlu dijital model, kültürel ve mimari değerlerin dijitalleştirilmesi, sanal tur ve sergiler gibi dijital uygulamalar için bir altyapı sunarak geniş kitlelere erişim imkânı yaratmaktadır.



Görsel 3. *Atatürk Üniversitesi, Tasarımın Weframe Render Görseli (Kuş Bakışı), (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*



Görsel 4. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Tasarımın Weframe Render Görseli, (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

SketchUp yazılımı, başlangıçta mimarlık ve inşaat mühendisliği alanlarında kullanılmak üzere geliştirilmiş olsa da sunduğu esneklik ve özellikler sayesinde endüstri mühendisliği, peyzaj tasarımı ve diğer birçok alanda yaygın şekilde kullanılmaktadır (Murdock, 2009). Bu proje kapsamında SketchUp'ta oluşturulan taslak model, Lumion ve Enscape gibi ileri düzey görselleştirme yazılımlarıyla render alınarak detaylandırılmıştır. Bu renderlar, mekânın atmosferini ve detaylarını dijital ortamda gerçeğe en yakın şekilde canlandırmıştır.

Görsel 5. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 3 Boyutlu Modelleme-Dijital Tasarım, Render Görseli, 2024, (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

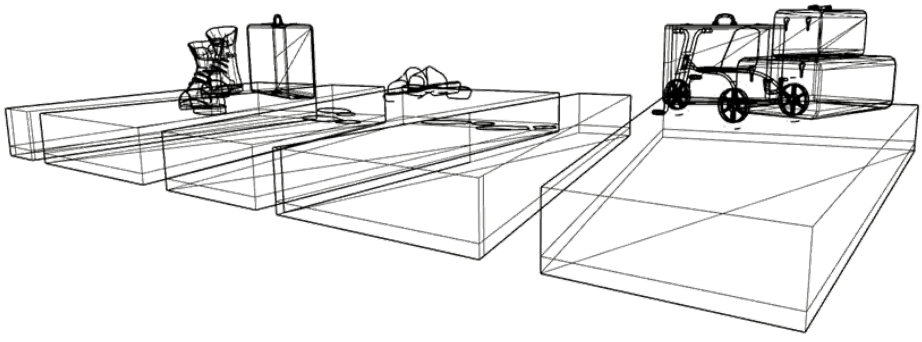
Görsel 6. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi- Ata Buz Müzesi Atölye Alanı, 3 Boyutlu Modelleme-Dijital Tasarım, Render Görseli, 2024, (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Ata Buz Eserler Müzesi'nin dijital ortamda yeniden tasarlanması sadece mevcut mimari mirasın korunması bağlamında değil, aynı zamanda gelecekteki sanat etkinlikleri için evrensel bir sergi platformu oluşturma potansiyeli açısından da önemli bir adımdır. SketchUp kullanılarak oluşturulan bu model, sanatçıların eserlerini yerleştirebileceği ve ulusal ya da uluslararası sergiler düzenleyebileceği bir taslak haline getirilmiştir. Bu sayede, dijital ortamda modellenen 3 boyutlu Ata Buz Eserler Müzesi, sanatçılara eserlerini evrensel boyutta sergileyebileceği hazır bir platform sunarak, kültürel ve sanatsal etkinliklerin dijitalleşmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Lumion ve Enscape gibi ileri düzey render programlarıyla elde edilen detaylı görselleştirmeler, bu platformun sanatsal değerini artırmakta ve dijital sanat sergilerinin gelecekteki potansiyelini gözler önüne sermektedir. Bu çerçevede, dijital modelleme ve görselleştirme süreçlerinin sanatçılara sadece maddi ve zaman açısından kolaylık sağlamakta kalmayıp aynı zamanda sanatın evrensel boyutta yayılması ve erişilebilirliği için de kritik bir rol oynadığı sonucuna varılabilir.

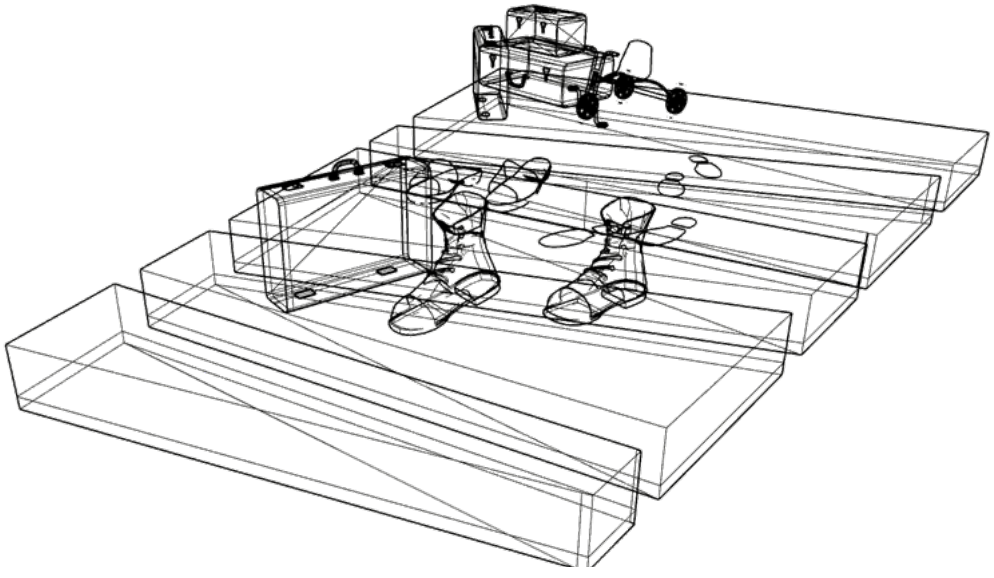
3.2. Buzla Şekillenen Sanat: Ata Buz Eserler Müzesi'nde 3 Boyutlu Dijital Enstalasyon Tasarım Deneyimleri

3 boyutlu tasarım yazılımlarının hem genel kullanıcılar hem de profesyonel tasarımcılar için daha erişilebilir ve kullanımı kolay hale gelmesi, bu teknolojinin yenilikçi ve çeşitli şekillerde uygulanmasını mümkün kılmaktadır (Südor, 2021). Bu gelişmeler doğrultusunda, Ata Buz Eserler Müzesi'nin dijital ortamda tasarımı, buzun estetik potansiyelini yenilikçi dijital yöntemlerle sergilemeyi amaçlayan üç boyutlu dijital enstalasyonları da içermektedir.

Bu çalışmada, buzun doğal yapısını yansıtmak ve dijital ortamda detaylı ve gerçekçi heykeller yaratmak amacıyla 3D tasarım teknolojilerinden faydalanılmıştır. Müze içerisindeki enstalasyonlar, buzun doğal dokusunu taklit eden ve izleyicilere hem görsel hem de dokunsal bir deneyim sunmayı hedefleyen eserler olarak öne çıkmaktadır. Modern 3D trendlerinden ilham alınarak tasarlanan bu enstalasyonlar 3D tipografi, karakter tasarımı ve izometrik dizayn gibi unsurları bir araya getirmektedir. Sanal ve fiziksel dünyanın sınırlarını zorlayan bu eserler, buzun sanatla nasıl bütünleşebileceğini çarpıcı bir şekilde ortaya koymaktadır.

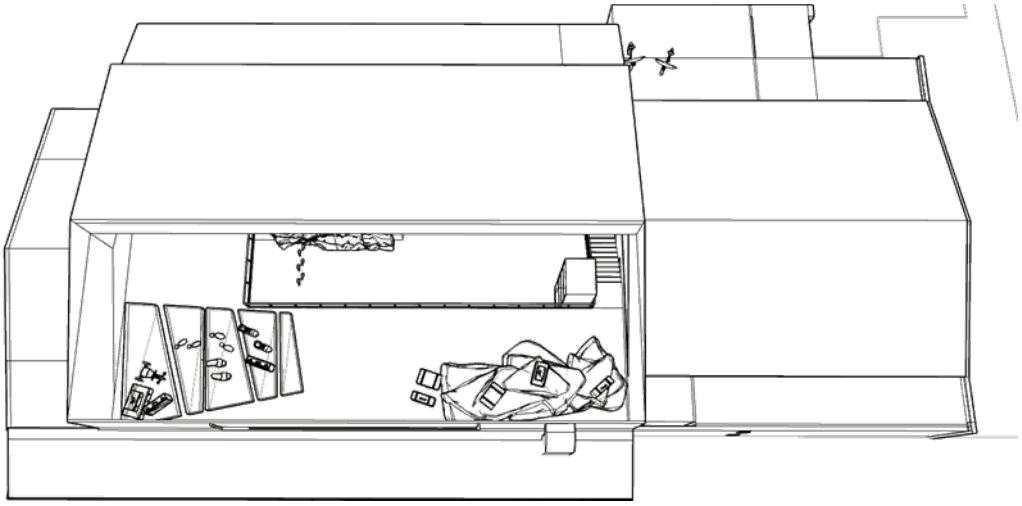


Görsel 7. *Hayat ve Yolculuk, 3 Boyutlu Modelleme-Dijital Tasarım, Weframe Render Görseli, 40x150x214 cm, 2024, (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

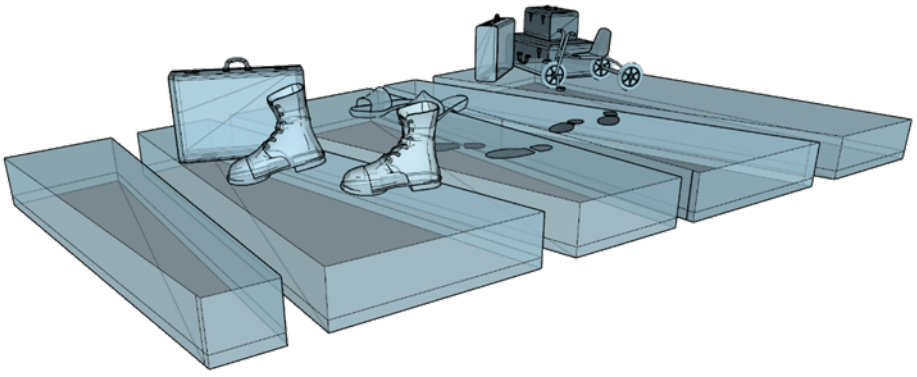


Görsel 8. *Hayat ve Yolculuk, 3 Boyutlu Modelleme-Dijital Tasarım, Weframe Render Görseli, 40x150x214 cm, 2024, (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Günümüzde önemli bir ifade biçimi haline gelen enstalasyon sanatı kamusal alanlarda ve iç mekanlarda büyük ölçekli, mekana özgü tasarlanmış eserlerle kendine kalıcı bir yer edinmiştir (Toluyağ, 2020). Bu bağlamda, Ata Buz Eserler Müzesi için gerçekleştirilen enstalasyon çalışmaları da mekana özgü bir yaklaşımla tasarlanmıştır. Tasarım süreci, çeşitli eskiz çalışmalarıyla başlamış ve bu süreçte mekânın özellikleri, ölçek ve kompozisyon gibi unsurlar detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Eskiz aşamasından sonra gerçekleştirilen çizgisel çalışmalar hem yapının mimari özelliklerini hem de eserin mekâna entegrasyonunu vurgulayan bir modelleme ile somutlaştırılmıştır. Bu modelleme süreci, Ata Buz Eserler Müzesi'nin kendine özgü karakterini korurken, eserlerin mekanla uyum içinde olmasını sağlamak amacıyla dikkatle yürütülmüştür.



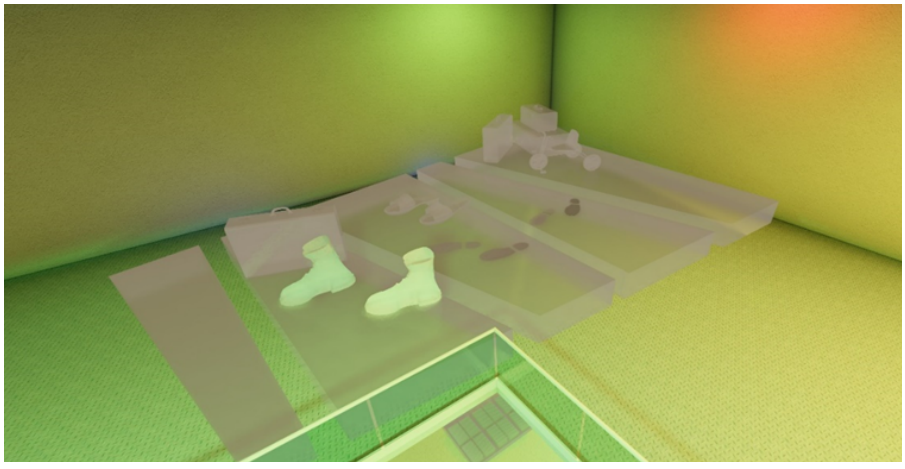
Görsel 9. *Ata Buz Müzesi Atölye Alanı (Eserin Mekâna Yerleştirilmiş Görseli- Kuş Bakışı), 3 Boyutlu Modelleme-Dijital Tasarım, Weframe Render Görseli, 2024, (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*



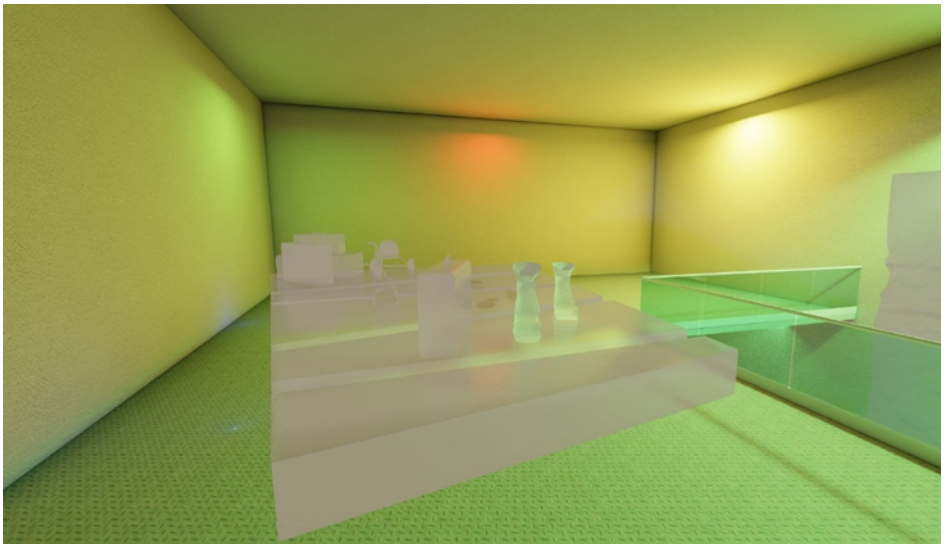
Görsel 10. *Hayat ve Yolculuk, 3 Boyutlu Modelleme-Dijital Tasarım, Textur Atanmış Render Görseli, 40x150x214cm, 2024, (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Çizgisel çalışma denemeleri sonucunda elde edilen modele, müzenin konseptine uygun olarak buz görünümü kazandırmak amacıyla çeşitli textur atamaları yapılmıştır. Buz efekti oluşturmak için kullanılan 3 boyutlu tasarım sürecinde Lumion ve SketchUp programları kullanılarak detaylı ayarlar yapılmıştır. Çözünürlük (resolution), buz eserlerin render çıktılarında detayların belirgin bir şekilde görünmesi amacıyla 3840x2160 piksel olarak yüksek ayarlanmıştır. Yansıtıcılık/parlaklık (reflectivity/glossiness) değeri ise gerçek ortamdaki yansıma hissini verebilmesi için 1,9 olarak belirlenmiştir. Döşeme (tiling) değeri, modelin eni ve boyunu tam anlamıyla yakalayabilmek amacıyla 1016,0x1016,0 cm olarak optimize edilmiştir. Opaklık (opacity) ise 82 olarak ayarlanarak buzun iç ve arka yüzeylerinin kısmen görünmesini sağlamış; bu da renklerin birbirine homojen bir biçimde karışmasını sağlamıştır. Bu titizlikle yapılan diğer düzenlemeler, tasarımın gerçekçi bir estetik sunmasını desteklemiştir. Bu ayarlamalar, modelin buz dokusuna sahip olmasını hedeflerken, müzenin genel atmosferine de uyumlu bir görünüm kazandıracağı düşünülmüştür.

Bu sürecin bir parçası olarak, buzun ışıkla etkileşimini daha gerçekçi hale getirmek için normal map ve ambient occlusion (AO) gibi ek haritalar da kullanılmıştır. Normal map, yüzeydeki ince detayları vurgularken, ambient occlusion gölgelerin derinliğini artırarak modelin daha üç boyutlu görünmesini sağlamıştır. Ayrıca, buzun yarı saydam doğasını yansıtmak amacıyla opaklık ayarları üzerinde yapılan hassas düzenlemeler, ışığın yüzeyden geçişini simüle ederek daha doğal bir görünüm elde edilmesine yardımcı olmuştur. Bu detaylı çalışmalar, Ata Buz Eserler Müzesi'nin dijital modelinin ve üretilen sanat projesinin hem görsel hem de işlevsel olarak buzun karakteristik özelliklerini yansıtması için programlanmıştır.



Görsel 11. *Ata Buz Müzesi Atölye Alanı (Eserin Mekâna Yerleştirilmiş Görseli), 3 Boyutlu Modelleme-Dijital Tasarım, Işıklandırma Render Görseli, 40x150x214 cm, 2024, (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*



Görsel 12. *Ata Buz Müzesi Atölye Alanı (Eserin Mekâna Yerleştirilmiş Görseli), 3 Boyutlu Modelleme-Dijital Tasarım, Işıklandırma Render Görseli, 40x150x214 cm, 2024, (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Textur uygulanan tasarımın çevresine, zeminine ve Ata Buz Eserler Müzesi'nin mekânına çeşitli spot ışıklar yerleştirilmiştir. Bu ışıklar, buzun ışık geçirme özelliğini daha iyi yansıtmak ve gerçek ortamda kullanılan ışığı temsil etmek amacıyla konumlandırılmıştır. Bu düzenlemeler, çalışmanın görsel etkisini artırarak daha gerçekçi ve etkileyici bir düzeye ulaşmasına yöneliktir. Sonuç olarak, Ata Buz Eserler Müzesi'nde gerçekleştirilen 3 boyutlu dijital enstalasyon tasarımı, buz materyalinin sanatsal potansiyelini ve dijital teknolojilerin yaratıcı uygulamalarını bir arada kullanma sürecini test etme üzerine bir deneyimdir. Bu deneyimin geleneksel buz heykelciliğinin ötesine geçerek, dijital medyanın dinamikleri ile entegre edilen yenilikçi bir sanat anlayışını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Tasarım oluşturulurken, buzun geçici doğası ile dijital teknolojilerin sunduğu imkânlar harmanlanarak hem estetik hem de interaktif bir deneyim sunmayı hedeflemektedir. Ayrıca bu tür çalışmalar, çağdaş sanatın sınırlarını genişletme ve teknoloji ile sanat arasındaki etkileşimi derinleştirme potansiyelini de sorgulamaktadır. Gelecekte, benzer entegre projelerin sanatsal ifade ve izleyici deneyimi açısından daha da derinleşmesi, buz ve dijital medyanın birlikte kullanımının sanat alanında devrim yaratma potansiyeli olduğu bu çalışmada görünür kılınmaya çalışılmıştır.

3.3. Mekân ve 3 Boyutlu Tasarımın Pafta Sunumu: Dijital Enstalasyonun Haritası

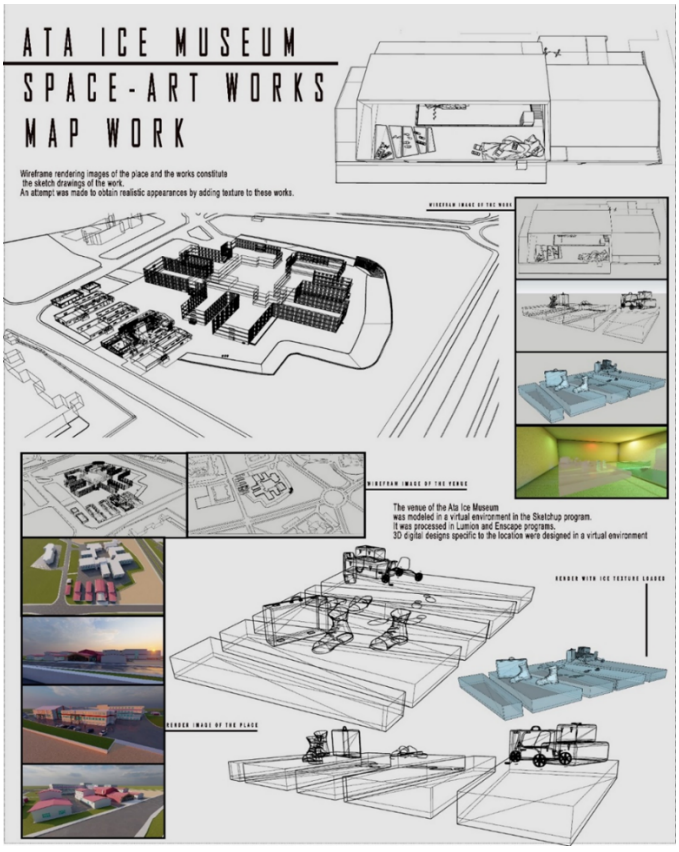
Görselleştirme, modern bilimsel araştırmaların temel unsurlarından biridir. Hem incelenen tasarımın daha geniş bir şekilde anlaşılmasına olanak tanır hem de geniş kitlelerle etkili bir iletişim sağlar. Bilimsel topluluk araştırmacıları kalem, dijital araçlar ya

da diğer teknolojik araçlar aracılığıyla daha kapsamlı görsel modeller üretebilir ve bu modeller hem kamuoyunda hem de kamuoyu ile şeffaf bir şekilde paylaşmaya teşvik ederek önemli ilerleme sağlanabilir (Iwasa, 2016). Tasarım projelerinin pafta üzerinde görselleştirilmesi ve bu paftalarda yer alan çalışmaların detaylı açıklamalarla sunulması, sanatseverler açısından önemli bir avantaj sağlar. Bu yöntem, hem tasarımların estetik ve teknik yönlerini daha anlaşılır kılar hem de izleyicilere, sanatçının yaratım süreci hakkında derinlemesine bilgi edinme fırsatı tanır. Paftalar, sanat eserlerinin hem görsel hem de kavramsal boyutlarının daha kapsamlı bir biçimde değerlendirilmesini sağlarken, izleyicilere sanatçının niyetini ve uyguladığı yöntemleri daha yakından anlama imkânı sunar.

Görselleştirme ve açıklama, eser ile izleyici arasında etkili bir iletişim köprüsü oluşturur (Tufte, 1990). Bu bağlamda, sanat eserlerinin görselleştirilmesi ve detaylı anlatımı ne kadar önemliyse, aynı derecede görselleştirme araçlarının tasarım süreçleri de büyük önem taşımaktadır. Tasarımcılar hem estetik hem de işlevsel açıdan izleyiciye hitap eden çözümler geliştirmelidir. Yeni bir bilgi görselleştirme aracının özelliklerini değiştirmek için temel zorluklardan biri, verilerin nasıl sunulacağının belirlenmesidir. Farklı ve görselleştirme biçimlerinin bölünmesi genellikle karmaşıktır. Bu süreçte tasarımcıların alışılmışın ürünü olan yeni olasılıkları düşünmeleri gerekir. Ancak bu yaratıcı düşünme sürecinin çözümü ortaya çıkmayabilir. Yeni görselleştirme kavramlarını tasarlamak, standart düşünme biçimlerinden sıyrılmayı ve yaratıcı çözümler geliştirmeyi sağlayan çeşitli bir zihinsel egzersizdir. Bu süreç, farklı ürünlerin üretimi yoluyla uygulanan sistematik bir düşünme yöntemidir (Roberts, Headleand & Ritsos 2015). Yeni bir tasarımın paftasının hazırlanması sanatçı için yeni bir düşünce süreci içermektedir.

Paftalar, iki boyutlu yüzeylerde üç boyutlu mekânları ve tasarım süreçlerini aktarma olanağı sunar. Bu tür sunumlar, sadece teknik bilgi içermekle kalmaz, aynı zamanda estetik bir anlatı oluşturur; böylece tasarımın özünü ve tasarımcının planını açık bir şekilde sunar. Günümüzde dijital teknolojiler ve yazılımların geliştirmeleriyle birlikte, üç boyutlu modellerin pafta sunumları daha da yaygınlaşmıştır. Bu sürecin sadece görsel sunumun zenginleştirilmesi değil, aynı zamanda tasarımın detaylarının daha anlaşılır ve erişilebilir olmasını sağlar. Paftalarda kullanılan kesitler, perspektif görseller ve izometrik projeksiyonlar, izleyicinin dünyasının farklı açılardan algılamasına olanak tanır ve mekânsal tasarımı daha anlaşılır kesitler sağlar. Bilimsel araştırmalarda olduğu gibi, tasarım dünyasında da görsel anlatımın niteliği, iletişimin başarısını doğrudan etkiler. Mekân ve üç boyutlu tasarımın pafta sunumunda hem estetik hem de teknik bilginin dengeli bir şekilde sunulması, izleyicinin projeyi daha kapsamlı bir şekilde değerlendirebilmesini sağlar. Bu açıdan pafta sunumları illüstratör, photoshop gibi iki boyutlu

programlarda hazırlanmaktadır. İllüstrasyon programının kullanıcı dostu arayüzleri, pafta hazırlarken tasarım sürecini hızlandırır ve esneklik sağlar. Yüksek çözünürlükte çıktılar ve detaylı düzenleme seçenekleri, bu programları profesyonel sunumlar için ideal hale getirir. "İllüstrasyon güçlü bir araçtır. Bir sanat eserini hem zenginleştirebilir hem de yoksullaştırabilir" (Tursunmurotovich, Eraliyevich & Shuhratovich, 2020). İllüstrasyon, eserin anlatım gücünü artırırken, izleyiciyle kurduğu bağı derinleştirebilir. Ancak doğru kullanılmadığında, eserin özünü gölgeleyebilir veya anlatılmak isteneni zayıflatabilir. Sanatçının yorumuyla esere kattığı görsel öğeler, bazen eserin özgünlüğünü ortaya çıkarırken, bazen de basitleştirebilir.



Görsel 13. *Pafta Tasarımı, 50x70 cm, 2024, (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Dijital teknolojiler, mimari modellerin oluşturulmasında giderek daha büyük bir öneme sahip olmaktadır. Bu durum, mimari tasarım süreçlerini önemli ölçüde etkilemektedir. Tasarımcılar, akademisyenler ve öğrenciler, dijital üretim tekniklerini kullanarak tasarım süreçlerinde hem avantajlar hem de zorluklarla karşılaşmıştır. Ancak, bu teknolojilerin

sunduğu fırsatların ve olası dezavantajların farkında olmayan birçok profesyonel hâlâ mevcuttur (Seely, 2004). Sonuç olarak, dijital teknolojilerin ve görselleştirme araçlarının mimari tasarım sürecine olan katkısı yadsınamaz. Bu araçlar, tasarımların daha geniş kitlelere etkili bir şekilde sunulmasını sağlarken, tasarımın hem estetik hem de teknik yönlerinin anlaşılmasını kolaylaştırır. Pafta sunumları ve üç boyutlu modellerin detaylandırılması, hem izleyicilere hem de tasarımcılara önemli avantajlar sunar. Ancak, bu teknolojileri kullanırken doğru dengeyi kurmak da büyük önem taşır. Yaratıcı düşünme ve yenilikçi görselleştirme yöntemleri, tasarımcıların daha kapsamlı ve etkili projeler üretmesine olanak tanırken, bu süreçte karşılaşılan zorluklar da göz ardı edilmemelidir. Dijital üretimin sunduğu olanaklar ve sınırlamalar üzerine daha fazla farkındalık oluşturmak, tasarım dünyasında ileriye dönük önemli adımlar atılmasını sağlayacaktır.

3.4. Araştırmanın Diğer Alt Amaçlarına Yönelik Uzman Değerlendirmelerinin Sonuçları

Araştırmanın; müzenin mimari yapısının iç ve dış fiziksel görünümünün gerçek dünya temsiliyetini, sergi eserinin dijital versiyonunda kullanılan plastik öğelerin gerçek dünya temsiliyetini, sürdürülebilirlik ve ulaşılabilirlik bakımından dijital sergi platformunu değerlendirmek ve alt amaçlarını gerçekleştirebilmek için uzman görüşleri incelenmiştir. Uzmanların bu alt amaçlara uygun olarak hazırlanan formdaki 11 maddeye verdiği yanıtlar frekans yüzde tablosu olarak tablolaştırılmıştır.

Tablo 2. *Dijital Dönüşüm Adımlarına İlişkin Uzman Değerlendirme Sonuçları.*

Maddeler	Yanıtlar	Frekans	Yüzde
Mevcut mimari yapının dış görünümdeki coğrafi özellikler yansıtılmaktadır.	Katılıyorum	4	80
	Kesinlikle Katılıyorum	1	20
Mevcut mimari yapının dış görünümünün ölçülendirilmesi ve aslına uygun modellenmesi gibi fiziksel özellikler yansıtılmaktadır.	Katılıyorum	-	-
	Kesinlikle Katılıyorum	5	100
Mevcut mimari yapının iç görünümünün ölçülendirilmesi ve aslına uygun modellenmesi gibi fiziksel özellikler yansıtılmaktadır.	Katılıyorum	1	20
	Kesinlikle Katılıyorum	4	80
Eser için yapılan eskizler, mekânın fiziki verileriyle uygundur.	Katılıyorum	-	-
	Kesinlikle Katılıyorum	5	100
Eserin ölçeklendirilmesi ve çözünürlüğü arasındaki tutarlılık doğrudur.	Katılıyorum	3	60
	Kesinlikle Katılıyorum	2	40
Eserin ölçeklendirilmesi ve çözünürlüğü arasındaki tutarlılık doğrudur.	Katılıyorum	-	-
	Kesinlikle Katılıyorum	5	10

Tablo 2. *Dijital Dönüşüm Adımlarına İlişkin Uzman Değerlendirme Sonuçları devamı.*

Eser için atanan yansıtıcılık/parlaklık katmanı uygundur.	Katılıyorum	1	20
	Kesinlikle Katılıyorum	4	80
Eser için atanan opaklık katmanı uygundur.	Katılıyorum	-	-
	Kesinlikle Katılıyorum	5	100
Dijital platform ortamında ışık kullanımı ve eserdeki yansımaları görünüme katkı sunmaktadır.	Katılıyorum	-	-
	Kesinlikle Katılıyorum	5	100
Dijital platform aynı mekânda farklı sergilerin de gerçekleştirilebilmesine uygun bir yapıda tasarlanmıştır.	Katılıyorum	2	40
	Kesinlikle Katılıyorum	3	60
Dijital platform erişilebilirlik bakımından geniş kitlelere hitap etmeye uygundur.	Katılıyorum	3	40
	Kesinlikle Katılıyorum	2	60

Not: Uzmanlar puanlamalarında 1-3 arası puanlar için işaretleme yapmamışlardır.

Tablo 2 ye bakıldığında uzmanların 3 ayrı kategoride yaptığı 11 maddelik değerlendirme sonuçları görülmektedir. İlk 3 madde dijital dönüşümün asıl mekân ile ilgili fiziksel gerçekliğine dönüktür. Uzman puanlarının frekans ve yüzde dağılımına göre asıl mekânın dijital dönüşümünün başarıyla uygulandığı anlaşılmıştır. Sonraki 6 madde dijital ortamda sergilenen esere gerçek dünyadaki bir buz eser görünümü verilmesine ilişkin yapılan adımları kapsamaktadır. Bu 6 maddenin sonuçlarına bakıldığında dijital eserde gerçekçi bir buz görünümü elde etmenin başarılı olduğu anlaşılmaktadır. Sürdürülebilirlik ve ulaşılabilirlik bakımından uzmanların puanladığı son 2 maddede ise hem gelecekteki sergiler için uygun bir dijital materyal hazırlandığı hem de toplumun bu sergideki eserleri izlemesi için kolay ulaşılabilir bir alt yapı sağlandığı anlaşılmıştır. Genel bir değerlendirme yapılacak olursa; Türkiye'de ilk kez buz heykel merkezli tasarlanan bu dijital serginin alan uzmanlarınca da uygulanabilir, sürdürülebilir ve başarılı olduğu tespit edilmiştir.

4. SONUÇ

Ata Buz Eserler Müzesi'nin dijital ortamda modellenmesi ve görselleştirilmesi, müzecilik ve mimari tasarım alanında önemli bir yenilik sunmayı hedeflemektedir. Bu süreç, geleneksel ve dijital sanatın entegrasyonuyla oluşan bir bakış açısıyla gerçek mekânların dijital ortamda 3 boyutlu olarak sanatçılar ve sanatseverler için alternatif bir sergi alanına dönüştürülebileceğine ilişkin örnek bir uygulamayı ortaya çıkarmıştır. Projede uygulanan 3 boyutlu dijital modelleme ve görselleştirme teknikleri Dijital Ata Buz Eserler Müzesi'nin mevcut mimari yapısını korurken, dijital ortamda üretilen eserlerin küresel boyutta izleyici kitlesi kazanmasına olanak tanıyabilir. Araştırma kapsamında buzun estetik ve fiziksel nitelikleri, dijital teknolojilerin sunduğu imkânlarla birleştirilerek, geleneksel sanat pratikleri dışında yenilikçi bir bakış açısıyla 3 boyutlu programları kullanarak VR gözlüğün desteklemiş olduğu sanal gerçekliği de düşünerek gerçekleştirilmiş bir tasarım dilini benimsemiştir. Dijital modelleme sürecinde sanal gerçekliği yakalamak için uygulanan programın toolbars eklentileri, buzun doğal özelliklerini etkili bir şekilde yansıtarak görsel olarak güçlü bir etki yarattığı düşünülmektedir. Bu bağlamda uzmanlardan alınan geri dönüşler de çalışmanın hem fikir hem de uygulama süreçlerinin başarılı olduğu sonucunu güçlendirirken, yarattığı yenilikçi ve sürdürülebilir etkinin de yeterli düzeyde yakalanabildiğini göstermektedir. Bu dijital uygulama, mekânın interaktif ve etkileşimli bir şekilde deneyimlenmesi ihtimalini güçlendirirken, farklı kültür ve ülkeden sanatçıların eserlerini bu platformda tasarlama fikriyle hem sanatçı hem de ziyaretçi deneyimini zenginleştirmeyi hedeflemektedir. Uygulama ayrıca sanat kurumlarının fiziksel sergi düzenlemede karşılaştıkları teknik problemlerin ve giderlerinin azaltılmasına da katkı sunmaktadır. Sonuç olarak dijital modelleme süreci, müzecilik pratiğinde estetik ve işlevsel yenilikleri teşvik ederek sanat ve kültürün evrensel yayılımına katkıda bulunmaya aday en güçlü dinamiklerden biridir.

KAYNAKLAR

Berger, J. (1986). Görme biçimleri (Y. Salman, Çev.), Metis Yayınları.

Bulat, M., Toy, S., & Toy, S. (2022). World Examples of Ice Sculpture Museums and Ata Ice Museum. BCCS2022- (Bio) Climate Change Symposium 2022, Erzurum, Turkey. (pp.127-132).

Ceylan, A., & Salın Akçelik, S. (2021). Yüzey Araştırmalar Işığında Erzurum Pasinler İlçesinde Tespit Edilen Obsidyen Merkezleri ve Atölyeleri. MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi, 10(3), 1964-1988. https://doi.org/10.33206/mjss.969191

Coğrafya Harita. (t.y.). Türkiye konum haritası. Türkiye Mülki İdare Haritaları. 02 Ağustos, 2024, tarihinde

http://cografyaharita.com/haritalarim/4lturkiye-konum-haritasi.png adresinden erişilmiştir.

Çakır, F. (2013). Dijital Sanat: Teknolojinin Sanat Alanındaki Yansımaları. Sanat ve Dil Dergisi, 17, 1-10.

George, D., & Mallery, P. (2003). SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. Boston: Allyn & Bacon.

Google. (t.y.). Ata Buz Müzesi [Google Earth görüntüsü]. Google Maps.20 temmuz,2024 tarihinde https://www.google.com/maps/place/Ata+Buz+M%C3%BCzesi%CC%87+%26+Cafe/@39.8949276,41.2334648,17z/data=!4m6!3m5!1s0x406e5f6137e22709:0x61e38f7acf6c5e92!8m2!3d39.8946513!4d41.2360397!16s%2Fg%2F11k0n6hgb4?entry=ttu&g_ep=EgoyMDI0MTEwNS4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D adresinden erişilmiştir.

Iwasa, J. H., (2016). The scientist as illustrator. Trends in immunology, 37(4), 247-250.

Li, J., Zheng, X., Watanabe, I., & Ochiai, Y. (2024). A systematic review of digital transformation technologies in museum exhibition. Computers in Human Behavior, 108407.

Murdock, K. L. (2009). Google SketchUp and SketchUp Pro 7 Bible, Wiley Publishing, Inc.

Nielsen, J. K. (2015). The relevant museum: defining relevance in museological practices. Museum Management and Curatorship, 30(5), 364–378. https://doi.org/10.1080/09647775.2015.1043330

Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). Psychometric theory (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.

Pamuk, B. (2005). Erzurum Şehir Tarihinin Kaynakları ve Literatürü. Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi(6), 633-688.

Roberts, J. C., Headleand, C., & Ritsos, P. D. (2015). Sketching designs using the five design-sheet methodology. IEEE transactions on visualization and computer graphics, 22(1), 419-428.

Seely, J. C. (2004). Digital fabrication in the architectural design process (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology).

Sedlmair, M., Meyer, M., & Munzner, T. (2012). Design study methodology: Reflections from the trenches and the stacks. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 18(12), 2431-2440. https://doi.org/10.1109/TVCG.2012.213

Schmarsow, A. (2017) Mimarlığın Özü ve Mimari Yaratım. (Çeviren, Alp Tümertekin, Nihat Ülner). İstanbul: Janus Yayıncılık.

Shehade, M., & Stylianou-Lambert, T. (2020). Virtual reality in museums: Exploring the experiences of museum professionals. Applied Sciences, 10(11), 4031. https://doi.org/10.3390/app10114031

Südor, S. (2021). Dijital sanatlarda 3d model oluşturma tekniklerinin kullanımı. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 10(88), 1757-1779. https://doi.org/10.7816/idil-10-88-05

Toluyağ, D. (2020). Sanat Pratiğinde Enstalasyon, Mekan Ve Nesne. Akademik Sanat, 5(11), 101-114.

Tufte, E. R. (1990). Envisioning Information. Graphics Press.

Tursunmurotovich, S. S., Eraliyevich, S. X., & Shuhratovich, I. U. (2020). Illustration and the Influence of Illustrator on Children's Understanding of Fairy Tales and Works of Art in Books. International Journal of Psychosocial Rehabilitation, 24(05), 3526-3533.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 397-424
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 15.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 02.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717602

THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN DESIGN: A STUDY ON THE REPRODUCTION OF PRESTIGIOUS UNIVERSITY LOGOS

• **Lec. Dr. Faruk DURSUN***

ABSTRACT

This study aims to understand the capacity and limitations of AI tools in graphic design processes. The research evaluates the potential impact of AI on corporate identity design through the reproduction of logos of prestigious universities. The research analyzes in detail the capacity of AI to interpret visual identities during logo reproduction. The research focuses on examining the current capabilities of AI technology in the context of reproducing university logos. In particular, the study seeks to answer the following questions:

- To what extent can AI tools accurately reproduce symbolically and aesthetically complex visual identities?

- How are the visual elements of corporate identities interpreted and redesigned by AI?

The methodology of this research consists of three main phases: Data collection, reproduction with AI tools and evaluation. In the data collection phase, the logos of the top 15 universities in The Times Higher Education World University Rankings 2023 list were analyzed. However, 5 logos consisting only of typographic elements were excluded from the scope of the study. Therefore, 10 university logos with visual and symbolic diversity (Oxford, Harvard, Cambridge, Stanford, MIT, Princeton, Columbia, Chicago, Pennsylvania and Johns Hopkins) were analyzed. The meaning and context of each university logo was compiled based on the descriptions from their official websites. These descriptions detail the logos' history, design elements and symbolic meanings. The logos were reproduced using 10 different generative AI applications (Artguru, CoPilot, Design.ai, Gemini Advanced, Genraft, Gettin.ai, Leonardo.ai, Chat GPT 4.0, Pixlr and Runwayml). These tools were selected based on their visual production capabilities and user-friendly interfaces. For each

* Sakarya University, Business School, Management Information Systems, e-mail, farukdursun@sakarya.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1571-1107

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 397-424
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 15.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 02.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717602

logo, descriptions taken from the official website of the relevant university were given as "prompt" (input) to the artificial intelligence. Each logo produced by the AI tools was evaluated according to the following criteria:

- Symbolism and Harmony of Meaning: The extent to which the logo generated by the AI reflects the symbolic meaning of the original logo was analyzed.

- Design Accuracy: The similarity of the design elements was analyzed by comparing it with the original logo.

- Detail and Composition: The accuracy of visual elements such as color palette, shapes and general arrangement were evaluated.

As a result, in the context of detailed and aesthetic design; Leonardo.ai and Artguru offer successful designs that reflect aesthetic harmony, richness of detail and academic identity in Cambridge, Columbia and Harvard logos. Leonardo.ai stands out especially in the Columbia and Harvard logos, while Artguru combines traditional elements with modern in the Cambridge logo. In terms of preserving historical elements, RunwayML and Artguru successfully modernize historical elements in the Cambridge, Columbia and Chicago logos, reflecting academic identity. RunwayML in particular has managed to create a contemporary feel while retaining traditional visual elements. Gencraft, CoPilot, Pixlr and Chat GPT 4.0 produced effective outputs with minimal and modern designs in the Stanford and MIT logos. Especially CoPilot offers a simple but remarkable solution in the MIT logo. Chat GPT 4.0, on the other hand, displays a balanced modernity in the Columbia and Harvard logos. Design.ai provides strong visual expressions in the Columbia and Harvard logos. The Chicago logo is characterized by minimalism, while the Chicago logo is characterized by artistic solutions, although some of the logos are complex. Gemini Advanced has successfully applied modern design techniques to the Cambridge, Columbia and Harvard logos. The Columbia logo stands out for its balanced design, even if it partially ignores traditional elements. Pixlr and Getting.ai, on the other hand, failed to reflect the corporate identity strongly enough in some logos (e.g. Pennsylvania and John Hopkins). Getting.ai tended to over-simplify in the Stanford and John Hopkins logos, while Pixlr was weak with a lack of detail in the Cambridge and Harvard logos.

Keywords: *Generative AI, AI-assisted design, University logos, Visual identity reproduction.*

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 397-424
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 15.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 02.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717602

TASARIMDA YAPAY ZEKANIN ROLÜ: PRESTİJLİ ÜNİVERSİTE LOGOLARININ YENİDEN ÜRETİMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

• **Öğr. Gör. Dr. Faruk DURSUN***

ÖZET

Bu çalışma, yapay zeka araçlarının grafik tasarım süreçlerindeki kapasitesini ve sınırlamalarını anlamayı amaçlamaktadır. Araştırma, prestijli üniversitelerin logolarının yeniden üretimi üzerinden, yapay zekanın kurumsal kimlik tasarımı üzerindeki potansiyel etkisini değerlendirmektedir. Araştırma, logoların yeniden oluşturulması sırasında yapay zekanın görsel kimlikleri yorumlama kapasitesini detaylı bir şekilde analiz etmektedir. Araştırma, üniversite logolarının yeniden üretilmesi bağlamında yapay zeka teknolojisinin mevcut yeteneklerini incelemeye odaklanmıştır. Çalışma, özellikle şu sorulara yanıt aramaktadır:

• Yapay zeka araçları, sembolik ve estetik açıdan karmaşık görsel kimlikleri ne ölçüde doğru şekilde yeniden üretebilir?

• Kurumsal kimliklerin görsel unsurları, yapay zeka tarafından nasıl yorumlanmakta ve yeniden tasarlanmaktadır?

Bu araştırmanın metodolojisi üç temel aşamadan oluşmaktadır: Veri toplama, yapay zeka araçlarıyla yeniden üretim ve değerlendirme. Veri toplama aşamasında, The Times Higher Education World University Rankings 2023 listesindeki ilk 15 üniversitenin logoları incelenmiştir. Ancak, yalnızca tipografik unsurlardan oluşan 5 logo çalışma kapsamı dışında bırakılmıştır. Bu nedenle, görsel ve sembolik çeşitlilik barındıran 10 üniversite logosu (Oxford, Harvard, Cambridge, Stanford, MIT, Princeton, Columbia, Chicago, Pennsylvania ve Johns Hopkins) analiz edilmiştir. Her üniversitenin logosuyla ilgili anlam ve bağlam, resmi web sitelerinden alınan açıklamalara dayanılarak derlenmiştir. Bu açıklamalar, logoların tarihi, tasarım unsurları ve sembolik anlamları detaylarını içermektedir. Logolar, 10 farklı üretken yapay zeka uygulaması (Artguru, CoPilot, Design.ai, Gemini Advanced, Genraft, Gettin.ai, Leonardo.ai, Chat GPT 4.0, Pixlr ve Runwayml) kullanılarak yeniden üretilmiş-

* Sakarya Üniversitesi, İşletme Fakültesi, Yönetim Bilişim Sistemleri, farukdursun@sakarya.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1571-1107

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 397-424
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 15.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 02.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717602

tir. Bu araçların seçilmesinde, görsel üretim yetenekleri ve kullanıcı dostu arayüzleri gibi kriterler dikkate alınmıştır. Her bir logo için, ilgili üniversitenin resmi web sitesinden alınan açıklamalar, yapay zekaya "prompt" (girdi) olarak verilmiştir. Yapay zeka araçlarının ürettiği her bir logo, aşağıdaki kriterlere göre değerlendirilmiştir:

• Sembolizm ve Anlam Uyumu: Yapay zeka tarafından üretilen logonun, orijinal logonun taşıdığı sembolik anlamı ne ölçüde yansıttığı analiz edilmiştir.

• Tasarım Doğruluğu: Orijinal logo ile karşılaştırılarak, tasarım unsurlarının benzerliği incelenmiştir.

• Detay ve Kompozisyon: Renk paleti, şekiller ve genel düzenleme gibi görsel unsurların doğruluğu değerlendirilmiştir.

Sonuç olarak detaylı ve estetik tasarım bağlamında; Leonardo.ai ve Artguru, Cambridge, Columbia ve Harvard logolarında estetik uyum, detay zenginliği ve akademik kimliği yansıtan başarılı tasarımlar sunmaktadır. Leonardo.ai, özellikle Columbia ve Harvard logolarında öne çıkarken, Artguru ise Cambridge logosunda geleneksel unsurları modernle birleştirmiştir. Tarihsel unsurları koruma bağlamında RunwayML ve Artguru, Cambridge, Columbia ve Chicago logolarında tarihsel öğeleri başarıyla modernleştirerek akademik kimliği yansıtmaktadır. Özellikle RunwayML, geleneksel görsel unsurları korurken çağdaş bir his yaratmayı başarmıştır. Gencraft, CoPilot, Pixlr ve Chat GPT 4.0, Stanford ve MIT logolarında minimal ve modern tasarımlarla etkili çıktılar üretmiştir. Özellikle CoPilot, MIT logosunda sade ama dikkat çekici bir çözüm sunmaktadır. Chat GPT 4.0 ise Columbia ve Harvard logolarında dengeli bir modernlik sergilemektedir. Design.ai, Columbia ve Harvard logolarında güçlü görsel anlatımlar sunmaktadır. Chicago logosunda minimalizmle öne çıkarken, bazı logolarda karmaşıklık yaratsa da sanatsal çözümleriyle dikkat çekmektedir. Gemini Advanced, modern tasarım tekniklerini Cambridge, Columbia ve Harvard logolarında başarılı bir şekilde uygulamıştır. Geleneksel unsurları kısmen göz ardı etmiş olsa da Columbia logosundaki dengeli tasarımıyla öne çıkmaktadır. Buna karşın Pixlr ve Getting.ai, bazı logolarda (ör. Pennsylvania ve John Hopkins) kurumsal kimliği yeterince güçlü yansıtamamıştır. Getting.ai, Stanford ve John Hopkins logolarında aşırı sadeleşme eğilimi gösterirken Pixlr ise Cambridge ve Harvard logolarında detay eksikliğiyle zayıf kalmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Üretken yapay zeka, Yapay zeka destekli tasarım, Üniversite logoları, Görsel kimlik yeniden üretimi.*

1. INTRODUCTION

Graphic design is a process that requires divergent thinking. However, how far current generative design techniques support this requirement (Singh and Gu, 2012, p.185). Visual appearance is often one of the key attributes of a product. At the conceptual stage, designers explore the solution space, looking for appealing concepts to develop in later stages (Alcaide-Marzal et al., 2020, p.144). Generative Artificial Intelligence (GenAI) has been making remarkable progress in recent years, showing impressive performance in a variety of generative tasks in different domains such as visual design (Ye et al., 2024, p.43). In support of this argument, Takale et al. (2024, p. 20) underline that generative AI models are used in various fields such as image analysis, text generation, music composition and creative design. While traditional approaches face challenges in terms of time, limited resources and lack of customization, GAI application enables automation of design processes, dynamic content generation and adaptation to individual user needs (Ganović and Avdić, 2024, p. 392). Generative text-image models (as exemplified by DALL-E, MidJourney, and Stable Diffusion) have recently made tremendous technological leaps, producing impressive results in many graphic fields, from logo design to digital painting and photo composition (Schetinger et al. 2023, p. 421). Huang et al. (2023, p. 2) underline that the creation of a coherent design in graphic design processes requires careful selection and combination of different visual elements, which can be challenging and time-consuming; in order to speed up the design process, new AI techniques have been proposed to automate tedious tasks and facilitate human creativity. Li et al. (2024, p. 1), in a study of 20 UX designers, found that designers see AI applications as a helpful instrument in their design process. Shin et al. (2024, p. 1) utilized generative AI tools to create design cards from articles and found that designers perceived these cards produced with AI tools as more inspiring and productive than reading the original article texts. Tran et al. (2024, p.3) produced comics and visual narratives for use in nursing education through DALL-E, one of the generative artificial intelligence models, and these outputs revealed that GAI, especially DALL-E, has significant potential to fill the gap in creating visual narratives for nursing education. Chauhan et al. (2023, p. 1102) state that medical researchers are also supported in the use of AI tools and can create artificial X-ray images of the head, chest, shoulders, abdomen, hand and ankle. Furtado et al. (2024, p. 6) explores how generative AI models can enhance creativity in urban planning, engineering and product design, envisioning a future where GAI becomes a real-time collaborator to complete specific automated tasks, freeing designers to focus on transformational innovation. Jaruga-Rozdolska (2022,p. 101) examines the potential use of generative AI tools in architectural practice and argues for the potential of images

generated by AI tools. In 2022, Jason Allen submitted a digital artwork to the Colorado State Fair in the fine art category and won first prize out of 20 entries. The winning work was created with Midjourney, a generative artificial intelligence tool. For this work, which he named "Théâtre D'opéra Spatial", the artist made a statement as "I will not apologize for this. I won and I did not violate any rules" (Coşkun, 2024, p. 476). Based on this work, which was created with the productive artificial intelligence tool and even won first place, it is possible to conclude that productive artificial intelligence applications are used in many areas of life and produce effective results.

Figure 1. *"Théâtre D'opéra Spatial" painting produced with Midjourney (Coşkun, 2024).*

Ganović and Avdić (2024, p. 393) investigate the possibilities of applying GAI in web design and identify its importance in the context of the modern digital environment. In their research, Ganović and Avdić (2024) developed two websites, one using the classical method and the other using GAI tools (ChatGPT, Canva, WixADI) and found that the website designed with GAI tools provided a deeper insight into the potential for advancing the creative processes in website design in terms of experimental testing and user experience evaluation. Lively et al. (2023) found that integrating AI tools into the web design and development workflow resulted in students reporting fewer deficiencies and producing better final projects. Hutson and Cotroneo (2023, p.10), in a study to identify the development and adoption of generative AI tools in art and design education, found that students were receptive to utilizing generic AI tools to enhance their sketchbooks and ideation processes. Mayahi and Vidrih (2022, p.3) argue that in the marketing world, it is necessary to have visually appealing content, and that the integration of visual content with artificial intelligence is the key to acquiring and retaining loyal customers; they underline that the absence of any production in the overarching marketing strategy will ultimately result in a smaller market share for that company. Smolinski et al. (2023, p. 4) aimed to evaluate the effectiveness of generative AI in creating marketing content

and the method of integration of generative AI with an information system that processes, profiles and produces marketing content. They found that AI can create high-quality visuals that are as effective as human-generated visuals and is successful in personalizing ads to consumers and increasing customer engagement. In a study on the use of generative AI models in fashion design, Jin et al. (2024, p. 36) found that these models significantly improved the early stages of fashion design by providing diverse and rapid visual stimuli. Designers have utilized AI tools to improve text prompts, refine hand-drawn sketches, and enhance digital sketches to facilitate creativity and decision making. Lyu et al. (2024, p. 14), in their study on the use of generative AI in jewelry design, emphasize that generative AI has a significant impact on the idea generation phase of jewelry design, especially on the shape factor at the technical level, such as depth rather than breadth and detailing and unexpected composition, and also underline that making use of AI image generators shifts the designer's focus from technical tasks to strategic decisions related to visual appeal, cognitive engagement and emotional resonance. Barut and Türker (2024, p.115) redesigned the covers of children's books with artificial intelligence tools and found that Gemini and Midjourney tools can make significant contributions to the cover design process. Artificial intelligence tools, especially their textual analysis capabilities, help to identify visual elements that reflect the content of the book and attract children's attention, and more creative designs emerge. Kulishova and Tsykalo (2024, p. 34-35) developed a game character with artificial intelligence tools, underlining that artificial intelligence applications are used in game and multimedia designs in addition to areas such as building, clothing and web design. Ling et al. (2024, p.18) similarly emphasize the potential of GenAI to facilitate multidisciplinary collaboration by enabling designers to prototype using creative drawing techniques that may exceed their current abilities. Han et al. (2024, p.1) found that generative AI models can be useful for teachers in generating adaptive teaching materials, enhancing idea development and providing personalized, timely feedback to students. In graphic design, the primary goal was optimization and speed - replacing designers in performing repetitive tasks or analyzing large amounts of user data to create better solutions, AI tools not only speed up processes, allowing designers to focus on the creative part of their work, but also create designs from scratch by tracking users' input. AI tools offer more flexibility and creativity in finding the best solution for different tasks such as font and color selection, image editing, creating the best layouts and compositions. Below are the logos created for a fictitious business called "iCreate", where the keywords are "art, design, modern, creative, design agency", the font is defined as "modern" and we do not choose a color (Tomić et al. 2023, p. 89).

Figure 2. *Logos designed with artificial intelligence (Tomić et al. 2023).*

Putjorn and Putjorn (2023, p. 353) conducted a workshop with 25 high school students in Thailand to evaluate their experiences with generative AI in creative content creation, highlighting positive perceptions and high usability among young students who interacted with generative AI, and found that the findings of the study included five key aspects: providing inspiration and stimulating creative thinking, enabling iteration and experimentation, supporting accessibility, encouraging collaboration, and facilitating skill development. Li and Sra (2024, p. 929), in their study on the use of artificial intelligence models in the creation of dance choreographies, suggest that generative artificial intelligence models can be utilized in the context of increased efficiency, expanded creative possibilities, and an improved iterative process reporting. Calo and MacLellan (2024, p. 305) found that utilizing AI models as an auxiliary element improves the process of creating intelligent tutoring systems (ITSs) by using generative AI capabilities to help educators create tutor interfaces that meet their needs while adhering to design principles to design effective and engaging tutor interfaces. Ardhianto et al. (2023, p. 15) aimed to save time in creating design alternatives and support the designer's creativity by using generative artificial intelligence models in poster design and found that the results can be used as a basis for the visuals of poster designs and will help designers to explore different design visuals.

Figure 3. *Posters designed with artificial intelligence (Ardhianto et al., 2023).*

Ma and Zhao (2024, p. 72) found that the integration of creative AI-based techniques into computer-aided brand logo design can significantly enhance the creative process and offer designers a wider range of inspiration and flexibility to address various application scenarios.

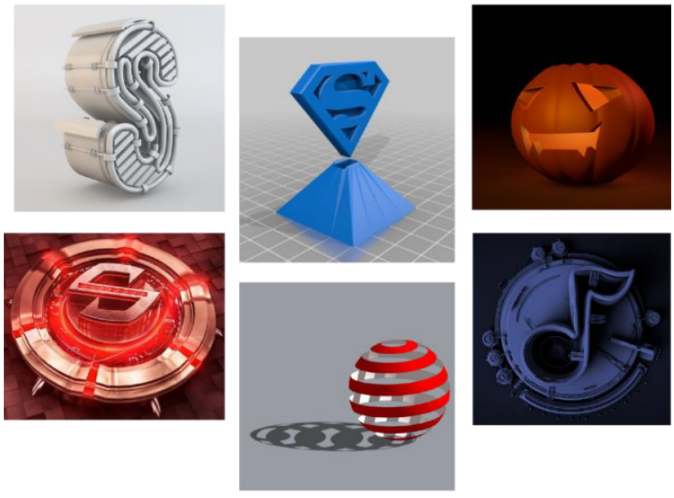


Figure 4. *Logos designed with artificial intelligence (Ma and Zhao, 2024).*

Dehman (2023, p. 36, 45) produced logos with artificial intelligence applications (ChatGPT, DALL-E, and Midjourney) and concluded that such generations can help graphic designers visualize an idea quickly or visualize several different versions of an idea without having to draw these differences, thus making the idea generation parts of the process more efficient.

Figure 5. *Logos designed with artificial intelligence (Dehman, 2023).*

Osadcha and Osadcha (2023, p. 222) examined the capabilities of modern artificial intelligence tools for image and logo production in their research, especially the suitability of using productive artificial intelligence technology in the work of designers for the development of corporate identity elements and the suitability of studying productive artificial intelligence technology in the education of future designers, The study found that AI tools can be used to create corporate identity elements, which is why the majority of experts agree that AI tools for generating images and logos should be used in the process of creating corporate identity elements.

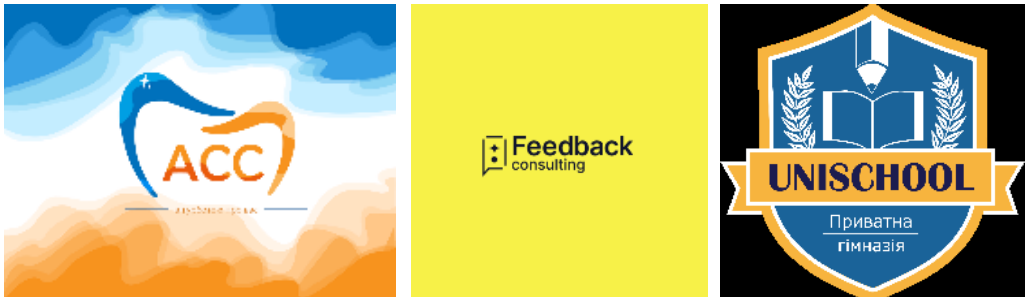


Figure 6. *Logos designed with artificial intelligence (Osadcha and Osadcha, 2023).*

Mikroyannidis et al. (2024, p.2) developed a proof-of-concept tool for use at the UK Open University that can instantly generate introductions and summaries of course materials, automatically generate quizzes and tests, as well as automatically identify, categorize and transform learning activities, a preliminary evaluation with members of course production teams found that in 40% of cases, AI-generated texts of 250-500 words were suitable for use in distance learning materials. Ning et al. (2024, p. 1) argue that the application of generative AI technology in the study mode and analysis of design teaching needs can allocate the implementation of the creative teaching concept of art design, strive to build a high-quality design education system supported by digital technology, promote the implementation of the digital strategy of design education, and help realize modern design education in colleges and universities. Mikkonen (2023, p. 5-6) used Midjourney, a generative AI tool, to create mood and ambiance boards and found that AI tools produced content that designers could not produce in a reasonable amount of time and realized them in high quality. Looking at the studies cited throughout the study, it is emphasized that artificial intelligence tools facilitate the work of designers in the context of giving ideas to designers, shortening and diversifying design processes, but it is underlined that the outputs cannot go beyond an abstract element. According to Bartlett and Camba (2024, p. 57), the images created by designers using artificial intelligence tools are directly transferred to the 3D model. A shoe created by designer Kedar Benjamin

using Dall-E was 3D modeled and turned into a physical entity through 3D printers. The research gap that our study aims to address is the impact of artificial intelligence (AI) technologies in the design world, and in particular its role in the reproduction of prestigious university logos. While research to date has generally focused on examining the general use of AI in design processes and its contributions in aesthetic and creative fields, the ways in which corporate identity elements such as prestigious university logos are reproduced by AI and the effects of this process on the originality, identity and brand value of the design have not been adequately addressed. In this context, the contribution of our study is to examine how prestigious university logos can be reproduced with AI technologies and to discuss the effects of automation and digitalization in design processes through a specific example. Since university logos are not only aesthetic elements but also symbols that carry an institutional identity, how these symbols can be reproduced or transformed by AI is an important question. By providing an in-depth examination of this issue, our study will provide further insights into the growing role of AI in the design world and open new debates on the ethical and aesthetic limits of such technologies. Unlike the limited number of previous examinations of the design processes of AI, this study aims to explore the balance between originality, innovation and the use of technology in corporate identity design, and to develop new perspectives on how original and creative processes can be preserved or transformed by harnessing the potential of AI technologies in design.

2. METHOD

In the study, the logos of the first 15 universities in The Times Higher Education World University Rankings 2023 list were included and 5 logos with only typographic elements in their logos were excluded. Therefore, the logos of Oxford, Harvard, Cambridge, Stanford, Massachusetts Institute of Technology (MIT), Princenton, Columbia, Chicago, Pennsylvania and John Hopkins universities were included in the study. The official logos of these universities were reproduced in 10 generative AI applications, namely Artguru, CoPilot, Design.ai, Gemini Advanced, Genraft, Gettin.ai, Leonardo.ai, Chat CPT 4o, Pixlr and Runwayml. The prompts used for these tools were the same for each application and were not customized. The prompts were derived from information about the logo design on each university's own web page. The symbolic meanings and aesthetic features of each university's logo were taken directly from these web pages and given to the AI tools and the logos were reproduced through these elements. In this context, the prompts were structured to accurately reflect the meanings and design elements of each university's logo. This information was communicated to each AI tool in the same

way, so that each tool was guided by the same underlying data. However, each tool interpreted this data differently and produced different visual outputs according to its own algorithmic characteristics. The prompts entered into the generative AI applications are given in the table below:

Table 1. *Official Logo Meaning*

Logo Meaning
Oxford University: The motto of the University of Oxford is "Dominus illuminatio mea" or "The Lord is my light". This motto is the incipit (or opening words) of Psalm 27: "The LORD is my light and my salvation— whom shall I fear? The LORD is the stronghold of my life— of whom shall I be afraid?"
Harvard University: The Harvard University logo is a shield containing the Latin slogan "VERITAS" ("truth" or "verity") on three books. Harvard adopted the Latin "Veritas Christo et Ecclesiae" motto in 1692, which means "Truth for the Church and Christ." This slogan was placed on a shield and is found on many premises around the main campus, including Memorial Church, Widener Library, and a number of dorms within the Harvard Yard.
Cambridge University: The University of Cambridge was granted its arms in 1573 by Robert Cooke, Clarenceux King of Arms and a graduate of St. John's College, for use by the Chancellor, Masters, Fellows and Scholars as a corporate body. The arms Cooke granted are officially described in heraldic terminology or blazon as follows: Gules on a Cross Ermine between four Lions passant guardant Or a Bible fesswise Gules clasped and garnished Or the clasps in base. This may be rendered into plain English as follows: On a red background, a cross of ermine fur between four gold lions walking but with one fore-leg raised, and facing the observer. These lions must always face the left-hand edge of the page or item on which the arms are displayed (which means they are facing right, heraldically speaking). On the centre of the cross is a closed book with its spine horizontal and with clasps and decoration, the clasps pointing downward

Stanford University: The tree-lined S gate is one of Stanford University's most protective logos. he "Tree," which is a member of the Stanford Band, is representative of El Palo Alto, the Redwood tree which is the logo of the city of Palo Alto. Since Stanford University and Palo Alto are almost inextricably intertwined in interests and location, it is a natural outgrowth of this relationship. The central part of the seal is occupied by the so-called Stanford tree. One of the reasons for choosing this symbol was that trees, especially coast redwood (Sequoia sempervirens) are one of the symbols of Palo Alto, CA, where Stanford is situated.

MIT: The stylized abbreviation MIT, which consists of seven quadrilaterals of different sizes, denotes the innovativeness and technological focus of the educational institution. Each geometric figure resembles an element of a microcircuit. And it is also a symbol of external simplicity, behind which lies a deep meaning.

Princenton University: The emblem consists of a shield and the university’s name located to the right of it. As usual, the first word is bolder, and “university” is written thinner.

The shield is divided into two parts. At the top, on a black background, an element of the historical past is an open Bible with the same inscription as on the first seal of the college. Below the Bible on the shield is a black chevron (rafter) on an orange background. The image symbolizes the federal government, legislative, executive, and judicial branches. The university witnessed the United States’ formation and the Constitution’s signing. His students took part in it. And the image is a reference to the rich historical past of the university. Reinforces the university’s position on the origins of modern America.

Columbia University: The King's Crown is one of the most popular and pervasive symbols of the university, and it is currently used as the school's official logo. It traces its roots back to a copper crown that once surmounted Columbia's first building, and since the early 20th century, it has become a frequent design motif on campus and closely tied to the university's identity.

Chiacago University: The University’s coat of arms bears a phoenix emerging from flames and the Latin motto: Crescat scientia; vita excolatur, or “Let knowledge grow from more to more; and so be human life enriched.”

Pennsylvania University: The Penn coat-of-arms was derived by combining the coat-of-arms of Benjamin Franklin and that of William Penn's family. The dolphin on the red chief was part of Franklin's coat-of-arms and the three silver plates on the blue chevron were part of Penn's. The two were combined on a white shield along with two open volumes representing the University's educational purpose.

John Hopkins University: Our logo's iconography is based on the university's official seal. The open book represents knowledge and discovery, the globe signifies the university's worldwide reach and responsibility, and the crest of Lord Baltimore is emblematic of the university's commitment and connection to its community. These elements are framed in a shield that is a shared visual among all our schools and divisions.

Each logo generated by the AI tools was evaluated according to the following three main criteria:

1. Symbolism and Meaning Congruence: The extent to which the AI-generated logo reflects the symbolic meanings of the original logo was analyzed. Accurately conveying the original logo's cultural, historical and organizational meanings is a key criterion for a successful reproduction.

2. Design Accuracy: The extent to which the reproduced logo is faithful to the original design and the similarity of design elements is assessed. This includes the accuracy of the overall structure of the logo, color choice, font and symbols.

3. Detail and Composition: The accuracy and harmony of visual elements such as the color palette, shapes, font and overall arrangement were evaluated. A successful reproduction must be aesthetically strong in visual composition while remaining true to the originality of the design.

Criteria for Successful Reproduction:

- **Symbolism and Harmony of Meaning:** The symbolic meanings of the original logo are accurately reflected and the meaning of the logo is conveyed in harmony with the corporate identity.

- **Design Accuracy:** All key elements of the original design have been accurately and proportionally reproduced. Colors, shapes and font are applied in a similar way.

- **Detail and Composition:** The visual elements successfully reflect the aesthetic structure

and layout of the original logo. The composition is balanced and aesthetically pleasing.

Criteria for Unsuccessful Reproduction:

- **Symbolism and Harmony of Meaning:** The symbolic meanings of the original logo are not adequately reflected or are misunderstood. Incompatibility with the corporate identity can be observed.

- **Design Accuracy:** Key elements of the original design (color, shape, font) are reproduced incorrectly or incompletely. There are significant differences in the design.

- **Detail and Composition:** Visual elements do not accurately reflect the aesthetic and layout characteristics of the original logo. The composition may be incongruous or unbalanced; colors or shapes may have been chosen incorrectly.

In our study, we considered some limitations related to the use of free versions of AI tools. Free versions often provide lower resolution output and restrict access to some advanced features. These limitations can affect the quality of the design and make it difficult to render some details clearly. It was also considered that the output from these versions may be limited in terms of originality and aesthetics. Our criteria for assessing the success of logo reproductions are the aesthetic integrity of the design, whether the symbolic meanings of the original logo are retained, and the extent to which the brand's identity is accurately reflected. A "successful" remake is considered to be one in which the aesthetic and symbolic elements of the original logo are largely preserved, but in which the creative elements offered by AI also contribute to the design. A "unsuccessful" reproduction is one that does not reflect the meaning of the original logo, has significant design deficiencies, or is too far removed from the aesthetic elements of AI.

Table 2. *Logos produced by Artguru.*

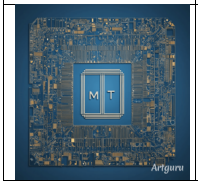
Cambridge University	Chiacago University	Columbia University	Harvard University	John Hopkins University
MIT	Oxford	Pennsylvania University	Princeton University	Stanford University
				

Table 3. *Logos produced by CoPilot*

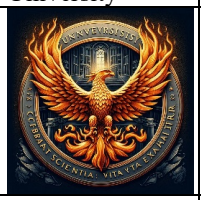
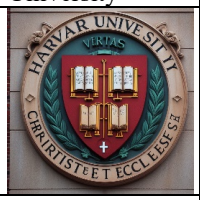
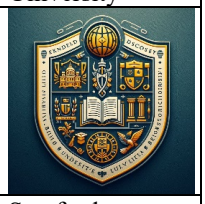
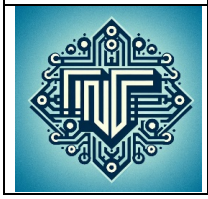
Cambridge University	Chiacago University	Columbia University	Harvard University	John Hopkins University
				
MIT	Oxford	Pennsylvania University	Princeton University	Stanford University
				

Table 4. *Logos produced by Design.ai.*

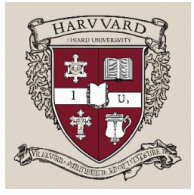
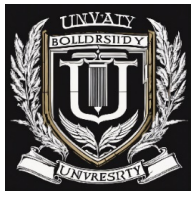
Cambridge University	Chiacago University	Columbia University	Harvard University	John Hopkins University
				
MIT	Oxford	Pennsylvania University	Princeton University	Stanford University
				

Table 5. *Logos produced by Gemini Advanced*

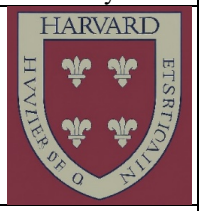
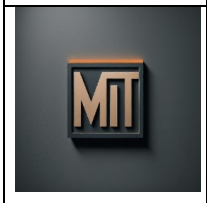
Cambridge University	Chiacago University	Columbia University	Harvard University	John Hopkins University
				
MIT	Oxford	Pennsylvania University	Princeton University	Stanford University
				

Table 6. *Logos produced by Gencraft*

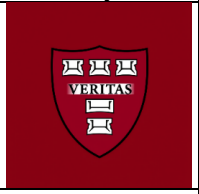
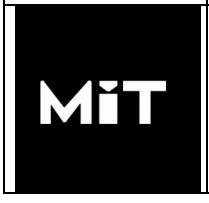
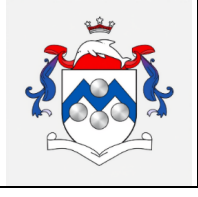
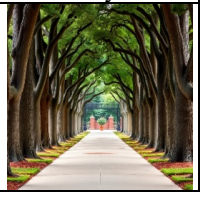
Cambridge University	Chiacago University	Columbia University	Harvard University	John Hopkins University
				
MIT	Oxford	Pennsylvania University	Princeton University	Stanford University
				

Table 7. *Logos produced by Gettimg.ai*

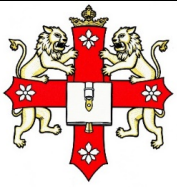
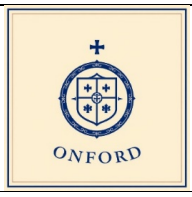
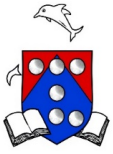
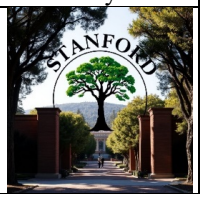
Cambridge University	Chiacago University	Columbia University	Harvard University	John Hopkins University
				
MIT	Oxford	Pennsylvania University	Princeton University	Stanford University
				

Table 8. *Logos produced by Leonardo.ai*

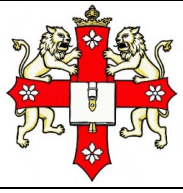
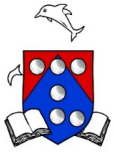
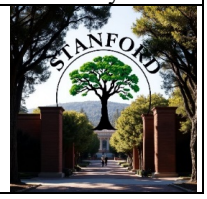
Cambridge University	Chiacago University	Columbia University	Harvard University	John Hopkins University
				
MIT	Oxford	Pennsylvania University	Princeton University	Stanford University
				

Table 9. *Logos produced by Chat GPT 4o*

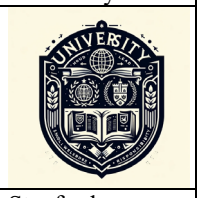
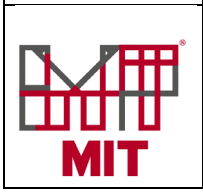
Cambridge University	Chiacago University	Columbia University	Harvard University	John Hopkins University
				
MIT	Oxford	Pennsylvania University	Princeton University	Stanford University
				

Table 10. *Logos produced by Pixlr*

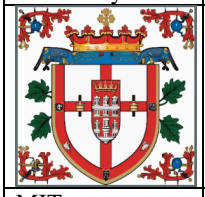
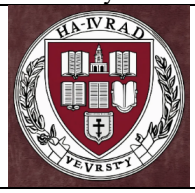
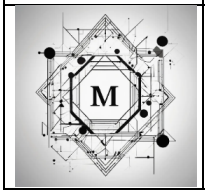
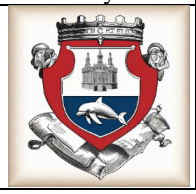
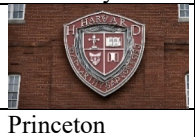
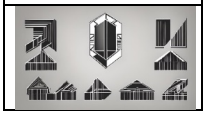
Cambridge University	Chiacago University	Columbia University	Harvard University	John Hopkins University
				
MIT	Oxford	Pennsylvania University	Princeton University	Stanford University
				

Table 11. *Logos produced by Runwaynl*

Cambridge University	Chiacago University	Columbia University	Harvard University	John Hopkins University
				
MIT	Oxford	Pennsylvania University	Princeton University	Stanford University
				

3. CONCLUSION

The study evaluates the strengths and weaknesses of each AI tool in the process of reproducing university logos. This evaluation provides important insights into the performance of the tools by addressing the aesthetic harmony of the logos, their success in reflecting institutional identities, and the originality issues that arise in the design.

Table 12. *Artificial Intelligence Tools Comparison*

Tools	Strengths	Weaknesses
Artguru	Detailed and artistic approaches, aesthetic harmony in Cambridge and Columbia logos	Too abstract approach in some logos (Stanford, MIT) does not emphasize the corporate identity sufficiently
CoPilot	Minimalist and clean design, modern lines in MIT and Harvard logos	Lack of originality in the Cambridge and Columbia logos, over-simplification in some logos.
Design.ai	Strong details in the Cambridge, Columbia and Harvard logos, minimalism in the Chicago logo	The Stanford and Pennsylvania logos lack complexity, and the Oxford and MIT logos lack color harmony.
Gemini Advanced	Modern design techniques in the Columbia, Harvard and MIT logos are impressive	Loss of detail in the Cambridge and Oxford logos, and the Pennsylvania logo is lacking in striking elements.
Gencraft	Modern approaches in Columbia, Princeton and Harvard logos, clean lines in Stanford and MIT logos	Lack of character in the Chicago logo, oversimplification in the Pennsylvania logos.
Getting.ai	Preserving traditional elements in the Cambridge and Harvard logos by modernizing them	Over-simplification in Stanford and John Hopkins logos, lack of originality in Pennsylvania.
Leonardo.ai	Detailed and aesthetic design of Cambridge, Columbia and Harvard logos	Complexity in the Princeton and MIT logos, a commercial look in the Oxford and Cambridge logos.

ChatGPT 4.o	Balanced and unique designs in Cambridge, Columbia and Harvard logos	Oversimplification in the Pennsylvania and Stanford logos, lack of creativity in the John Hopkins logo.
Pixlr	Minimal and elegant design in Chicago and Princeton logos	Cambridge and Harvard logos lack detail, Columbia logos lack originality.
RunwayML	Preserving historical fidelity and detail in the Cambridge, Columbia and Harvard logos	Over-simplification in MIT and Princeton logos, distractions in John Hopkins logos.

The Artguru tool shows a strong performance in providing aesthetic harmony, especially in Cambridge and Columbia logos. This tool, which attracts attention with its detailed and artistic approach, successfully reflects the symbolic meanings of the university logos aesthetically. However, in the case of the Stanford and MIT logos, it takes a very abstract approach and does not emphasize the institutional identities sufficiently, resulting in some of the logos not being successful. The CoPilot tool, on the other hand, stands out with its minimalist and clean design approach and has produced successful results by using modern lines, especially in the MIT and Harvard logos. However, the Cambridge and Columbia logos lacked originality and were overly simplified, which resulted in some logos not being sufficiently differentiated from the original designs. Design. ai achieved strong detail, particularly in the Cambridge, Columbia and Harvard logos, and minimalism in the Chicago logo. However, the Stanford and Pennsylvania logos are cluttered, and the Oxford and MIT logos lack color harmony. The Gemini Advanced tool impressively applies modern design techniques to the Columbia, Harvard and MIT logos. However, there is a loss of detail in the Cambridge and Oxford logos, and the Pennsylvania logo in particular lacks striking elements. Gencraft has produced positive results by offering modern approaches in the Columbia, Princeton and Harvard logos. However, the simple lines in the Stanford and MIT logos led to a design deficiency, and the Chicago logo lacked character. Getting.ai successfully preserves traditional elements in the Cambridge and Harvard logos by modernizing them. However, the over-simplification of the Stanford and John Hopkins logos and the lack of originality in the Pennsylvania logo render the tool inadequate for some logos. Leonardo.ai produced detailed and aesthetic designs in the Cambridge, Columbia, and Harvard logos, but complexity in the Princeton and MIT logos, and a commercial look in the Oxford and Cambridge logos, resulting in some originality issues. ChatGPT 4o provided balanced and original designs for the Cambridge, Columbia and Harvard logos, while the Pennsylvania and Stanford logos were oversimplified and the John Hopkins logo lacked creativity. Pixlr

offers minimal and elegant designs for the Chicago and Princeton logos, but shows weaknesses such as a lack of detail in the Cambridge and Harvard logos and a lack of originality in the Columbia logo. Finally, RunwayML successfully maintains historical fidelity and detail in the Cambridge, Columbia and Harvard logos, while MIT and Princeton logos suffer from over-simplification and John Hopkins logos suffer from distractions. Each AI tool has its own strengths and weaknesses. While some tools successfully reflect aesthetic harmony and detail, others deviate from authenticity and corporate identity by presenting minimalist or simplified designs. The weaknesses of these tools are particularly evident in complex designs and in accurately conveying symbolic elements. The shortcomings of the outputs produced by generative artificial intelligence tools are itemized and listed below, together with their reasons:

1. Lack of Abstraction and Emphasis on Corporate Identity

Many AI tools have adopted an abstract approach, especially in the logos of universities such as Stanford, MIT and John Hopkins, which has resulted in underemphasizing the identity of the institutions. Such tools sometimes offer minimalist designs and abstract shapes that fail to reflect the symbolic meanings of the original logo. For example, tools such as Artguru and Gencraft used too abstract and modern elements in the Stanford and MIT logos, which detracted from the traditional prestige and corporate identity of the institutions. This is because AI tools sometimes do not process customized prompts correctly and do not always fully analyze the right symbolic elements.

2. Lack of Detail and Color Matching

Some tools, particularly the MIT and Oxford logos, lacked color matching. Tools such as Design.ai and Gemini Advanced were unable to accurately reproduce the color palette of the MIT logo. Using the right shades of colors in the reproduction of such logos is critical for the preservation of corporate identity. The logos of universities such as Oxford and MIT often contain distinctive colors and details. AI tools struggle to accurately reflect these color palettes and details. This is because some tools are unable to fully render visual details and colors are not chosen correctly. Universities like Stanford have sometimes taken a minimalist approach, which has resulted in the loss of important details in their logos.

3. Lack of Originality and Excessive Simplification

Some tools, particularly when reproducing the logos of universities such as Columbia, Princeton and Pennsylvania, suffered from a lack of originality and over-simplification. For example, tools such as CoPilot and Pixlr struggled to reproduce symbolic elements such as the crown in the Columbia logo and the books in the Princeton logo in

a sufficiently authentic way, resulting in more minimalist and simplified designs. This made it difficult for the logos to align with their institutional identity and prevented them from accurately reflecting important symbols. The Gettin.ai tool demonstrates this in the John Hopkins and Stanford logos, where over-simplification has led to the loss of the institutions' unique images.

4. Complexity and Loss of Detail

The logos of universities such as Stanford, Pennsylvania and Oxford have sometimes been reproduced in AI tools with complexity and loss of detail. Tools such as Gemini Advanced and RunwayML were unable to fully render the details in the complexity of these logos, and deviations from the original designs occurred. Symbols prominent in the Oxford logo, such as the state coat of arms or Stanford's head, were not rendered clearly and accurately enough. AI tools have sometimes oversimplified or misinterpreted complex elements, resulting in simpler and more uniform results.

5. Distractions

Some tools produced distracting elements, especially in the John Hopkins and Princeton logos. Tools like RunwayML weakened the original meaning of the design by adding too much detail or using the wrong color tones, especially in the John Hopkins logo. Such errors relate to the difficulty of AI tools to strike the right balance between visual elements and faithfully reflect the original designs. Some tools over-interpreted the information provided in the prompt, leading to a disruption of the aesthetic and symbolic balance in the original logo.

Although the outputs produced by generative AI tools can be used as a stand-alone final production, the positive approach advocated by Schetinger et al. (2023) that AI tools produce impressive outputs, as well as the positive and negative values they carry, when evaluated in the context of studies in the literature, show that they cannot be used as a final production alone. Jaruga-Rozdolska (2022) draws attention to the potential of artificial intelligence tools in design, and the outputs produced within the scope of the study have features that confirm this potential. Ma and Zhao (2024), Dehman (2023) underline that artificial intelligence applications will facilitate designers to visualize their ideas quickly and alternatively by providing inspiration and flexibility to designers, and it is thought that the visuals produced within the scope of the study support this argument. Especially if the prompts are differentiated and their content is improved, it is seen that it is possible to improve the production produced by artificial intelligence, which can be described as sketches. This feature overlaps with Barut and Türker's (2024) claim that artificial intelligence tools are capable of textual analysis. For this reason, as Osadcha and

Osadcha (2023) argue, although designers agree on its use in logo creation, the positive and negative elements carried by the outputs produced within the scope of the study, Huang et al, (2023), Ardhianto et al. (2023), Gürdal Pamuklu and Bahar Fındıkçı (2023), Furtado et al. (2024), Li et al. (2024) revealed that it was not enough to completely eliminate the human influence in the context of accelerating the design processes, automating tedious tasks and facilitating creativity, but it is undeniable that its use as a good auxiliary element has become undeniable. In other words, generative AI is not a harbinger of the death of art, but rather a new tool with its own unique possibilities (Epstein et al., 2023).

Ultimately, the weaknesses of AI tools in reproducing logos are often due to abstraction, loss of detail, lack of originality, color matching problems, and lack of visual balance. The limitations of these tools are exacerbated by the inability to accurately process prompts and convey corporate identities. In this context, it is concluded that the visual analysis capacity and text processing algorithms of AI tools need to be improved in order to create more accurate and original designs. The success of AI tools varies depending on the design approach used, the details and the correct processing of symbolic elements. Further research and development to improve the performance of these tools in the future will enable more successful reproduction of university logos. In order to shed light on future studies, it can be considered as a suggestion to evaluate the results that will emerge by reproducing the same university logos with the same artificial intelligence tools and to reveal the difference between paid and free versions. In addition, the scope of the study can be further expanded, in other words, the number of university logos to be produced can be further increased and the performance of productive artificial intelligence tools can be evaluated. Again, by giving the prompts to be entered into artificial intelligence to human designers and asking them to create alternative logos, they can be compared with the designs created by artificial intelligence application and the idea that artificial intelligence tools, which emerged as the focus of many studies cited in the study, should support human creators in their design processes instead of being an independent producer can be provided.

REFERENCES

Alcaide-Marzal, J., Diego-Mas, J. A. & Acosta-Zazueta, G. (2020). A 3D shape generative method for aesthetic product design. Design Studies, 66, 144-176. https://doi.org/10.1016/j.destud.2019.11.003

Ardhianto, P., Purbo Santosa, Y., & Pusparani, Y. (2023). A generative deep learning for exploring layout variation on visual poster design. International Journal of Visual and Performing Arts, 5(1), 10-17. https://doi.org/10.31763/viperarts.v5i1.920

Bartlett, K. A. & Camba, J. D. (2024). Generative Artificial Intelligence in Product Design Education: Navigating Concerns of Originality and Ethics. International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence, 8, 5-64. http://dx.doi.org/10.9781/ijimai.2024.02.006

Barut, S. & Türker, O. (2024). The Meeting of Generative Artificial Intelligence (GAI) and the Large Language Model (LLM): An Application on Book Covers. Research on Humanities and Social Sciences, 14(5), 115-130. https://doi.org/10.7176/RHSS/14-5-10

Calo,T. & MacLelan, C. (2024). Towards Educator-Driven Tutor Authoring: Generative AI Approaches for Creating Intelligent Tutor Interfaces. In Proceedings of the Eleventh ACM Conference on Learning @ Scale (L@S '24). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 305–309. https://doi.org/10.1145/3657604.3664694

Chauhan, A. Chauhan, R., Nainwal, A., Arora, A. & Bhatt, C. (2023). Image Multi-diffusion Algorithms for AI Generative Art. 6th International Conference on Contemporary Computing and Informatics (IC3I). https://doi.org/10.1109/IC3I59117.2023.10397719

Dehman, H. (2023). Graphic design, Already Intelligent? Current possibilities of generative AI applications in graphic design. Malmö University, Faculty of Technology and Society

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. https://doi.org/10.1126/science.adh4451

Furtado, L. S., Soares, J. B. & Furtado, V. (2024). A task-oriented framework for generative AI in design. Journal of Creativity, 34, 1-9. https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2024.100086

Ganović, M., Avdić, A. (2024). Generative AI Tools in Web Design. Paper presented at Sinteza 2024 - International Scientific Conference on Information Technology, Computer Science, and Data Science. https://doi.org/10.15308/Sinteza-2024-392-397

Gürdal Pamuklu, A. & Bakar Fındıkcı, M. (2023). Grafik tasarımın geleceği: Yapay zekâ ve insan [The future of graphic design: Artificial intelligence and human]. Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi) [Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)], 7(2), 177-191

Han, A., Zhou, X., Cai, Z., Han, S., Ko, R., Corrigan, S. & Peppler, K. (2024). Teachers, Parents, and Students' Perspectives on Integrating Generative AI into Elementary Literacy Education. In Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '24). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1–17. https://doi.org/10.1145/3613904.3642438

Huang, D., Guo, J., Sun, S., Tian, H., Lin, J., Hu, Z., Li, C.Y, Lou, J. G. & Zhang, D. (2023). A Survey for Graphic Design Intelligence. https://doi.org/10.48550/arXiv.2309.01371

Hutson, J. & Cotroneo, P. (2023). Generative AI tools in art education: Exploring prompt engi-neering and iterative processes for enhanced creativity. Metaverse, 4(1), 1-14. https://doi.org/10.54517/m.v4i1.2164

Jaruga-Rozdolska, A. (2022). Artificial intelligence as part of future practices in the architect's work: MidJourney generative tool as part of a process of creating an architectural form. Architectus, 3(71), 95-104. https://doi.org/10.37190/arc220310

Jin, Y., Yoon, J., Self, J. & Lee, K. (2024). Understanding Fashion Designers' Behavior Using Generative AI for Early-Stage Concept Ideation and Revision. Archives of Design Research, 37 (3), 25-45. http://dx.doi.org/10.15187/adr.2024.07.37.3.25

Kulishova, N.& Tsykalo, S. (2024). Decısıon Makıng in Process of Board Games Artwork Design Using Generative Artificial Intelligence Applications. Tehnologìâ ì tehnìka drukarstva, 1(83). https://doi.org/10.20535/2077-7264

Li, J., Cao, H., Lin, L., Hou, Y., Zhu, R. & El Ali, A. (2024). User Experience Design Professionals' Perceptions of Generative Artificial Intelligence. In Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '24). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1–18. https://doi.org/10.1145/3613904.3642114

Ling, L., Chen, X., Wen, R., Jia-Jun Li, T. & Lc,R. (2024). Sketchar: Supporting Character Design and Illustration Prototyping Using Generative AI. Proc. ACM Hum.-Comput. Interact. 8, 1-28. https://doi.org/10.1145/3677102

Liu, Y. & Sra, M. (2024). DanceGen: Supporting Choreography Ideation and Prototyping with Generative AI. In Proceedings of the 2024 ACM Designing Interactive Systems Conference (DIS '24). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 920–938. https://doi.org/10.1145/3643834.3661594

Lively, J., Hutson, J. & Melck, E. (2023). Integrating AI-Generative Tools in Web Design Education: Enhancing Student Aesthetic and Creative Copy Capabilities Using Image and Text-Based AI Generators. DS Journal of Artificial Intelligence and Robotics 1(1), 23-33.

Lyu, Y.; Shi, M.; Zhang, Y.; Lin, R. From Image to Imagination: Exploring the Impact of Generative AI on Cultural Translation in Jewelry Design. Sustainability, 16(1), 65-84. https://doi.org/10.3390/su16010065

Ma, M. & Zhao, W. (2024). Computer-Aided Design & Applications, 21(S25), 60-75. https://doi.org/10.14733/cadaps.2024.S25.60-75

Mayahi, S. & Vidrih, M. (2022). The Impact of Generative AI on the Future of Visual Content Marketing. Human-Computer Interaction, 1-15. https://doi.org/10.48550/arXiv.2211.12660

Mikkonen, J.(2023) Advent of GAN: How does a generative AI create a moodboard?, in Holmlid, S., Rodrigues, V., Westin, C., Krogh, P. G., Mäkelä, M., Svanaes, D., Wikberg-Nilsson, Å (eds.), Nordes 2023: This Space Intentionally Left Blank, 12-14 June, Linköping University, Norrköping, Sweden. https://doi.org/10.21606/nordes.2023.114

Mikroyannidis, A., Sharma, N., Ekuban, A. & Domingue,J. (2024). Using Generative AI and ChatGPT for improving the production of distance learning materials. In: 24th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT 2024), 01-04 Jul 2024, Nicosia, Cyprus,

Ning, J., Gao, Y. & Luo, M. (2024). Application Research of Generative Artificial Intelligence Technology in the Design and Art Course Teaching. International Conference on Informatics Education and Computer Technology Applications. https://doi.org/10.1109/IECA62822.2024.00038

Putjorn, T. & Putjorn, P. (2023). Augmented Imagination: Exploring Generative AI from the Perspectives of Young Learners. 15th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering, https://doi.org/10.1109/ICITEE59582.2023.10317680

Schetinger, V., Di Bartolomeo, S., El-Assady, M., McNutt, A., Miller, M., Passos, J. P. A. & Adams, J. L. (2023). Doom or Deliciousness: Challenges and Opportunities for Visualization in the Age of Generative Models. Eurographics Conference on Visualization, Computer Gaphics Forum, 42(3), 423-435. https://doi.org/10.1111/cgf.14841

Shin, D., Wang, L. L. & Hsieh, G. (2024). From Paper to Card: Transforming Design Implications with Generative AI. In Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '24). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1–15. https://doi.org/10.1145/3613904.3642266

Sinngh, V. & Gu, N. (2012). Towards an integrated generative design framework. Design Studies, 33(2), 185-207. https://doi:10.1016/j.destud.2011.06.001

Smolinski, P. R., Januszewicz, J., & Winiarski, J. (2023). Towards Completely Automated Advertisement Personalization: An Integration of Generative AI and Information Systems. In A. R. da Silva, M. M. da Silva, J. Estima, C. Barry, M. Lang, H. Linger, & C. Schneider (Eds.), Information Systems Development, Organizational Aspects and Societal Trends (ISD2023 Proceedings). Lisbon, Protugal: Instituto Superior Técnico. ISBN: 978-989-33-5509-1. https://doi.org/10.62036/ISD.2023.60

Tomić, I., Jurič, I., Dedijer, S. & Adamović, S. (2023). Artificial Intelligence in Graphic Design. 54th IC Annual Conference Proceedings, 18-20 September, 85-94

Tran, L. D., Tung, N., Macalinga, E. T., Tang, A., Woo, B. & Tam, W. (2024). Visual narratives in nursing education: A generative artificial intelligence approach. Nurse Education in Practice, 79, 1-9. https://doi.org/10.1016/j.nepr.2024.104079

Xu, W., Li, M. & Yang, X. (2024). Can Generative Ai Models Count?. Computer-Aided Architectural Design Research in Asia, 1, 89-98.

Ye, Y., Hao, J., Hou, Y., Wang, Z., Xiao, S., Luo, Y. & Zeng, W. (2024). Generative AI for visualization: State of the art and future directions. Visual Informatics 8, 43–66. https://doi.org/10.1016/j.visinf.2024.04.003

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 425-444
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 16.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 13.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717641

LUBOK BASKIRESİM SANATININ POLİTİK ETKİSİ

• **Dr. Öğr. Üyesi Özgür UĞUZ***

ÖZET

Lubok baskıresmi, 17. yüzyılda ortaya çıkarak Rus sanatında ve kültüründe önemli bir yer edinmiştir. Okuma yazma bilmeyen ve maddi gücü yetersiz halk için üretilen bu baskılar, kısa sürede popülerleşmiş ve tüm Rusya'ya yayılmıştır. Başlangıçta dini temalar ve halk söylencelerine odaklanan lubok baskıresimleri, 19. yüzyılda politik bir araç haline gelerek iktidarın kontrolüne girmiş ve propaganda amacıyla yoğun şekilde kullanılmıştır. Hem Çarlık hem de Komünist rejim, lubok baskıresimlerinin basit ve etkili anlatım dilini halk kitlelerine ulaşmada bir araç olarak görmüştür. Bu baskılar, mesaj iletimindeki gücü sayesinde rejimlerin siyasi dönüşümlerinde başat bir rol oynamıştır. Sanatçılar tarafından da ilgi gören lubok baskıresimleri, Rus kültürel ve siyasi tarihinde derin bir etki yaratmıştır. Lubok baskıresimlerinin yalın dili ve mesajın etkili iletimi, sanatsal ve siyasal dönüşümler boyunca etkisini sürdürmesini sağlamış ve 20. yüzyılın ikinci yarısına kadar aktif bir şekilde varlığını korumuştur. I. Ve II. Dünya savaşları sırasında ortaya çıkan Sovyet politik posterlerinde kullanılan görsel dilin temelini oluşturan Lubok baskıresimleri, 20. yüzyılın başına tarihlenen avangard sanat akımları içerisinde de kendisine yer bulmuştur. Çalışma, lubok baskıresimlerinin tarihsel dönüşümlerini ve politik etkilerini ele almıştır. Bu bağlamda konuya ilişkin kapsamlı bir literatür taraması yapılmış, nitel araştırma yöntemi kullanılarak toplanan bulgularla sonuca ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Rus baskıresmi, Politik baskıresim, Propaganda posterleri.*

* Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Baskı Sanatları Bölümü, Baskı Sanatları Anasanat Dalı, ozguruguz@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9096-0608

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 425-444
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 16.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 13.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717641

THE POLITICAL IMPACT OF LUBOK PRINTMAKING

• **Assist. Prof. Özgür UĞUZ***

ABSTRACT

Lubok printmaking emerged in the 17th century and gained an important place in Russian art and culture. Produced for the illiterate and financially weak, these prints quickly became popular and spread throughout Russia. Initially focusing on religious themes and folk legends, lubok printmaking became a political tool in the 19th century and came under the control of the government. Lubok printmaking was used extensively for propaganda purposes during the Tsarist regime, World War I and the Communist Party. Both the Tsarist and Communist regimes saw the simple and effective narrative language of lubok printmaking as a tool to reach the masses. These prints played a leading role in the political transformations of the regimes thanks to their power in conveying messages. Lubok printmaking, which also attracted the attention of artists, had a deep impact on Russian cultural and political history. The simple language and powerful narrative of lubok printmaking ensured its continued influence throughout artistic and political transformations and maintained its active existence until the second half of the 20th century. In this study, the historical transformations and political effects of lubok printmaking were discussed, and the subject was investigated within this framework and a conclusion was reached.

Keywords: *Russian printmaking, Political printmaking, Propaganda posters.*

* Anadolu University, Fine Art Faculty, Printmaking Art Department, ozguruguz@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9096-0608

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihinin zengin dokusu, yüzyıllar boyunca gelişen, her biri dünyamızın canlı kültürel dokusuna katkıda bulunan sanatsal geleneklerin göz alıcı örnekleriyle doludur. Bu sanat formlarından biri de kökleri Rus sanatsal ortamına derinden gömülü olan Lubok baskıresimleridir. Lubok, 17. yüzyıl Rusya'sında ortaya çıkan ve geniş halk kitlelerine ulaşan geleneksel bir ahşap baskı sanatı biçimidir. Adını, baskı kalıplarının hazırlandığı özel bir ağaç türü olan 'lub' kelimesinden alan bu sanat, basit ama etkili görselliği ve güçlü anlatım diliyle öne çıkmıştır. İlk lubok baskıları, İncil'den sahneler ve dini temalarla sınırlı kalırken, zamanla halk hikayeleri, masallar, tarihi olaylar ve siyasi eleştiriler gibi çeşitli temaları içerecek şekilde genişlemiştir.

Ahşap baskı tekniğinin düşük maliyeti ve seri üretime uygunluğu, lubok baskılarının kısa sürede pazar yerlerinde yayılmasını sağlamış ve özellikle alt ve orta sınıf halk arasında popülerleşmesine olanak tanımıştır. Ancak lubok baskıları, yalnızca estetik bir ifade biçimi olmanın ötesine geçerek, Rus toplumunda bir iletişim ve propaganda aracı olarak da kullanılmıştır. 19. yüzyılda politik bir araç haline gelen bu baskılar, hem Çarlık hem de Komünist rejimler tarafından halkı etkilemek ve yönlendirmek amacıyla benimsenmiştir. Mesajın yalın ve etkili bir görsel dil aracılığıyla iletilebilmesi, lubok baskılarını siyasi dönüşümlerin güçlü bir aracı haline getirmiştir.

Lubok baskıresimleri, yalnızca sanatsal değil, aynı zamanda sosyal ve politik bir fenomen olarak da kabul edilmektedir. 20. yüzyılın başında avangard sanat akımları içinde kendine yer bulmuş ve I. ve II. Dünya Savaşları sırasında Sovyet propaganda posterlerine ilham vermiştir. Bu sanat biçimi, halkın duygularına ve düşüncelerine dokunan güçlü anlatım dili sayesinde tarih boyunca kültürel ve politik dönüşümlerde etkili bir araç olmaya devam etmiştir. Çalışma, Lubok baskı sanatının tarihsel gelişimini üç ana dönem altında ele almaktadır: 'Tutunma' dönemi; Lubokların ortaya çıkış ve yaygınlaşma sürecini, 'Dönüşüm' dönemi; Lubokların ulus inşası amacıyla bir araç haline geldiği evreyi, 'Adaptasyon' dönemi ise bu sanatın politik propaganda ve angaje bir sanat formuna evrilme sürecini temsil etmektedir. Her ne kadar bu süreçler arasında geçişkenlik bulunsa da, çalışmanın amacı doğrultusunda kronolojik bir sıralama gözetilerek bu dönemler çerçevesinde analiz edilmiştir.

2. LUBOK BASKIRESİM SANATININ TARİHSEL KÖKENİ VE KÜLTÜREL ETKİSİ

Lubok baskıresiminin kökeni ortaya çıktığı 17. yüzyıla kadar uzanmaktadır. Kırsal sanatçıların köylü sınıf için üretmeye başladığı bu baskıresimler kendi özgün yapısını da bu durumun içerisinde oluşturmuştur. Köylü sınıfının büyük bir çoğunluğunun okuma

yazma bilmemesi düşünüldüğünde bu eserlerin son derece basit, açık ve kolay anlaşılır bir görsel dile sahip olması bir zorunluluktur. Bir diğer önemli etken ise köylü sınıfının maddi gücünün oldukça sınırlı olması ve bu durumun baskıların düşük maliyetle üretilip satışa sunulmasını gerektirmesidir. Bu nedenle baskıresmin gücünden yararlanan sanatçılar bu sorunu ahşap bloklara oydukları resmi yine ağaç kabuğundan elde ettikleri ucuz kağıtlar üzerine basarak aşmışlardır. Dolayısı ile bir kez ağaca oyulan resim defalarca kez basılarak üretimi hızlandırmış ve maddi sorunu önemli ölçüde ortadan kaldırmıştır. Baskıresmin demokratik yapısının önemini gösteren bu durum aynı zamanda baskıresmin Rusya'da yaygınlaşmasının, bilinmesinin ve gelişmesinin önemli bir nedenini oluşturmuştur. Nitekim 17. yüzyılın sonlarına doğru tahta kalıp kullanımından gravürlü metal plakalara geçiş yaparak kayda değer değişikliklere uğrayan Lubok baskıları, 19. yüzyılda litografi baskı tekniğinin getirdiği yenilikleri keşfeden sanatçıların üretimlerinin büyük çoğunluğunu litografi ile yapmaya başlaması üretim tekniğinde görülen önemli değişimlerdir. "Bununla birlikte, resimlerin basit ve naif bir şekilde resimlenmesine yönelik Lubok tarzı, başlangıçta tanımlandığı şekliyle uzun süre devam etmiştir" (Stephen, 2006:9).

Lubok'un ortaya çıkışından sonra hızla yaygınlaşması ve özellikle halk arasında popüler olması, karmaşık anlatıları ve fikirleri büyük ölçüde okuma yazma bilmeyen bir topluluğa aktarma yeteneğinden kaynaklanmaktadır. Bu da Lubok baskıresimlerini sosyal ve politik iletişim için güçlü bir araç haline getirmektedir. Olabildiğince basit kurgulanan mizansen, mesajın hızlı bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır. Büyük çoğunluğu okuma yazma bilmeyen köylüler arasında bu 'kolay anlaşılabilir sanat' hızla popülerleşerek Lubok sanatının gelişmesine yardımcı olmuştur. İlginçtir ki, lubokları yaratan birçok sanatçı okumayı bilmemektedir. Sadece anlamlarını tahmin etmişler ve harfleri kopyalayarak resimlerinde yazıya yer vermişlerdir (Kosynkina, 2023).

Lubok, dini ve tarihi anlatıları sıradan insanlara yaymanın bir aracı olarak ilk başlangıcından itibaren, siyasi hiciv, popüler hikayeler ve halk sanatı da dahil olmak üzere çok çeşitli konuları kapsayacak şekilde gelişmiş ve daha geniş kültürel temaların ifade edildiği bir sanat haline gelmiştir. Lubok'un cesur hatlar, canlı renkler ve gerçekçilik ile soyutlamanın benzersiz bir karışımıyla karakterize edilen kendine özgü görsel tarzı, ülkenin kültürel manzarasının çeşitli yönlerine nüfuz eden Rus halk sanatının ayırt edici özelliği haline gelmiştir. Dahası, Lubok'un yaygın popülaritesi ve baskıresmin imkanlarını kullanarak sanatı erişilebilir kılması sanatı demokratikleştirmiş ve onu yalnızca elitlerin alanı olmaktan ziyade kitlelerin erişebileceği bir ifade biçimi haline getirmiştir. Sanatın bu anlamda demokratikleşmesinin geniş kapsamlı sonuçları olmuştur; halk arasında kültürel sahiplenme ve güçlenme duygusunu teşvik etmiş ve canlı bir halk sanatı geleneğinin

ortaya çıkmasının yolunu açmıştır.

2.1 Tutunma

17. yüzyılda gelişerek ve yerel basımcıların katkısıyla hızla popülerleşerek yaygınlaşan Lubok baskıresimlerinin hicivsel ve satirik bir üslupla üretilen örnekleri halk arasında önemli bir karşılık bulmuş ve ilginin artmasına sebep olmuştur. Karakteristik bir örnek olan Görsel 1 ve Görsel 2'deki örnekler bu dönemin popüler Lubok'larına örnek teşkil etmesi açısından kayda değerdir. Vasili Koren tarafından yaratıldığı düşünülen 'Kazan'ın büyük kedisi' isimli Lubok baskıresmi (Görsel 1) Çar Büyük Petro'nun alegorik tasvirini sunmaktadır. Sansürden ve olası cezadan kaçınmak için sanatçıların iletilecek mesajı üstü kapalı bir şekilde iletmesi Lubok baskılarının dönem içerisindeki genel özelliğidir. Resim ve yazı ilişkisi sonraki yüzyıllarda Lubok baskılarının propaganda amaçlı kullanımının yolunu açacak en önemli yanlarından birisini oluşturmaktadır. Koren' in örneğinde gördüğümüz üzere sol üst köşede eski Slav yazısıyla şunlar yazmaktadır; 'Kazan Kedisi, Astrahan tarzında, Sibirya'dan geldiği için, Şanlı bir şekilde yaşar, Hoş geçinir ve tatlı tatlı osurur.' Baskı işlevini yerine getirmiştir; Çar Petro'yu temsil eden bir kedi resmi ve onunla alay eden hicivsel bir yazı. Komik ve basittir. Dönemin insanı için ise önem verilecek kadar etkili bir resimdir. (Roatcap, 2004)

Görsel 1. *Vasili Koren, "Kazan'ın Büyük Kedisi", 1750, Ağaç Baskı, 35x27 cm. (The Library & Picture Collection of the late Martin Woolf Orskey, 2019).*

Lubok baskıresim tarihinin en ünlü resimlerinden bir diğeri ise 'Fareler Kediyi Nasıl Gömdü' isimli Lubok baskıresmidir. (Görsel 2) Halkla politik hicvin nasıl buluştuğuna dair önemli bir örnektir. Çoğunlukla Lubok resmini anlamak ve sembollerin neyi imlediğini bilmek için dönem içerisindeki olaylara, bazen söylencelere, bazen de halk arasında dolaşan ve kaydı tutulmayan dedikodulara kadar pek çok parçayı bilmemiz gerekir.

Çünkü Lubok'lar karakteristik olarak hızlı üretilen ve güncel olayları tasvir eden bir dağarcığa sahiptir (Pletneva, 2021:97-123). Yakından bakılınca, her farenin yanında yazılar görülmektedir. Çağdaşlar, farelerle temsil edilen ve alay konusu olan yetkililerin hangisinin olduğunu bilmekte ve resmi buna göre değerlendirmektedirler. Resmin popülerliği ve popülerliğinden kaynaklanan önemi; basit ve sıradan halkın elit ve soylu sınıfla alay etmesi, hicivsel göndermelerle onların saygınlığını sorgulamasında gizlidir. Bu ve buna benzer (dini ve imparatorluk otoritesine karşı yapılan) hicivsel, satirik baskılar dönem içerisinde üretilen Lubok baskıları içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. Ancak üretilen Lubok baskılarının temaları bunlarla sınırlı kalmamış geniş bir yelpazeye yayılmıştır. Pastoral sahnelerin tasvirine ayrılan baskılar, dini otoriteyi ve İmparatorluk otoritesini savunan ya da bunlara karşı çıkan, kırsal hayatın konularını işleyen, halk masallarını, hikayeleri, aşkı ve şiir pasajlarını konu edinen temalara sahip birçok Lubok resmi karşımıza çıkmaktadır. Bu konu çeşitliliği Lubok baskılarının yayılımına katkı sağlamış aynı zamanda 19. yüzyıla doğru kendi karakterinin belirgin bir şekilde oluşmasına da sebebiyet vermiştir.

Görsel 2. *Yapımcısı Bilinmiyor, "Fareler Kediyi Nasıl Gömdü", 1725, Ağaç baskı gravür üzerine elle suluboya renklendirme, 32,8 x 57,3 cm. (Wikipedia, t.y.).*

2.2. Dönüşüm

19. yüzyıla gelindiğinde Lubok baskıresimleri kitle kültürünün önemli bir parçası haline gelmiştir. İmparatorluk rejiminin de gözünden kaçmayan bu durum, 1812 Patriotic Savaşı'nda Lubok baskıresimlerinin savaşın propagandasını yapmak için bizzat Rus İmparatorluğu tarafından kullanılmasının ardında yatan nedeni oluşturmuştur. Halkın savaşma ruhunu harekete geçirmek, Rus İmparatorluğunun üstünlüğünü göstermek ve yabancı birliklerin tehdidini azaltmayı amaçlayan Lubok'ların çok büyük bir çoğunluğu, bizzat rejim tarafından görevlendirilen Lubok sanatçıları tarafından üretilmiştir.

"Üretimler bize önemli bulgular vermektedir. Napolyon Savaşları sırasında toplam 200 lubki ortaya çıkmıştır. Bunlardan 72'sinde Napolyon figürü yer almaktadır. Napolyon'a karşı yapılan bu resim savaşında 40'tan fazla sanatçının görevlendirildiğine dair kanıtlar vardır" (Cheaure, 2014:20). Rejimin başlattığı bu girişimin başarılı olması üretilen Lubok'ların genel doğasına da hızlı bir şekilde etki etmiştir. Dönemin ruhuna da uyan bir şekilde İmparatorluk tarafından görevlendirilmeyen sanatçılar da üretimlerinin içeriklerini bu yöne doğru kaydırmışlardır.

> Lubok sanatçıları, 19. yüzyılın başından itibaren, dönüşüm geçirmiş, sözlü gelenekten ve hayattan ziyade askeriyeden gelen kahramanları resmetmişlerdir. Napolyon istilasının Karika dönemi, büyük Ruslara zayıf düşmüş düşmanlar göstermiştir. Lubok sanatçıları daha sonra aynı tekniği generallerin, askeri kahramanların, köylü savaşçıların ve yöneticilerin resimlerinde de kullanmıştır (Brooks, 2010:535-557).

Görsel 3'de bir Napolyon askerinin fıçı içine zorla oturtulduğu ağzına vazma yazılı zencefilli bir kurabiye sokulmaya çalışıldığı, bir askerin fıçıya sıcak sbiten döktüğü ve bir askerin de sbitene acı pul biber eklediği görülmektedir. Acı biber ve tüm askerler görmezden gelinebilirse sahne; Rus mutfağının tatlılarından biri olan ve fıçılarda taşınarak satılan Lenten tatlısı yapımına ait bir sahnenin tasviridir. İroni resmin ismiyle 'Rusya'da Napolyon Bayramı' ve üzerinde yazılan yazılar bütünüyle anlam kazanmaktadır.

Görsel 3. *Ivan Ivanovich Terebenyov, "Rusya'da Napolyon Bayramı", 1812 Patriotik savaşı, Gravür üzerine elle suluboya renklendirme, 26x32 cm.*
(Otechestvennaya Voyna "1812 The Patriotic War Of 1812", 2023).

Bu dönemde yaratılan Lubok baskıresimlerindeki tematik özelliklerin başında Napolyon'u merkeze koyması gelmektedir. Napolyon mitinin altını oymaya ve itibarsızlaştırma

girişimlerinde bulunan Lubok baskıresimlerindeki en büyük yenilik ise Rus köylülerinin ilk kez Luboklarda resmedilmesidir. Hem de onları yücelten bir şekilde! Bu ayrıntı halk arasında oldukça önemli bir karşılık bulmuştur. Bir tarafta ünü neredeyse tüm Rusya'ya yayılmış olan Napolyon diğer tarafta ise onu alt eden ve/veya edecek olan köylüler. Mesaj çok nettir ve kendini önemseme arzusu duyan bir köylü için karşılık bulması kaçınılmazdır.

Bulgular lubok baskıresimlerinin 1812 savaşıyla önemli ölçüde içeriklerinin siyasi yöne doğru evrildiğini göstermektedir. Her ne kadar savaşta moral üstünlüğün Ruslara geçtiğini göstermek, halktaki savaşma ruhunu açığa çıkarmak ve Rus İmparatorluğunun gücünü vurgulamak, kahramanlık mitleri oluşturmak olsa da Rus İmparatorluğuna angaje olan bu Lubok baskıresimleri ulus inşasına da önemli katkı sağlamıştır. Bu yönüyle Lubok baskıresimleri dönem içerisinde pek çok farklı ulustan oluşan Rus İmparatorluğunun yek bir vücut olarak birleştirici güç olması açısından da hayati bir işlevi yerine getirmiştir. Özellikle Rus İmparatorluğunun yürüttüğü Pan-Slavist politika, farklı milletlere ait olan Slavları bir arada tutmak, birleştirmek ve böylece kendine bir tehdit unsuru olmaktan çıkartmaktan başka bir şey değildir. Pan-Slavizm ve mesihçilik olgusunun tarihsel temeli, Rusya'nın Bizans İmparatorluğu'nun halefi olduğu fikrinin vücut bulmuş halidir (Hedo, 2021:4).

İmparatorluk hükümetinin otoriter tutumu ve kitle gücünü arkasına almak için Lubok özelinde yakaladığı eşsiz fırsat, Lubok'un gelişimine katkı sağlarken bir yandan da Lubok sanatına müdahaleyi zorunlu kılmıştır. Lubok sanatçıları üretimlerinde İmparatorluk aleyhine yapılacak anti propaganda faaliyetlerini susturmaya yönelik sıkı bir denetime tabii tutulmuşlardır. Ancak her ne kadar denetime tabii tutulsa da önüne geçilemeyen baskıresimlerin dolaşımda olması rejimi daha sıkı önlemler almaya itmiştir. 1848'de Avrupa'da yaygınlaşan isyanların ardından I. Nicholas, durumu kontrol altına almak için Buturlin Komitesi'ni kurmuş ve sansür kararları almıştır. Komite, tüm resimlerin sansür mührünü taşımasını tavsiye etmiş ve ardından 1851'de, mevcut tüm Lubok plakalarının imha edilmesini ve yeni yapılacak Lubok baskıresimlerinin, başta Moskova Sansür Komitesi olmak üzere hükümet sansürcüleri tarafından kaydedilmesini gerektiren bir yasa çıkarmıştır (Nedd, 2015:3). Bu Lubok baskılarının doğasını derinden etkileyen bir sonuç doğurmuştur. Özgün çeşitlilik azalmış ve Lubok baskılarının önemli bir çoğunluğunun milliyetçi söylemlere kaymasına yol açmıştır.

1877-1878 yılları arasında yaşanan Rus-Türk savaşında yine Lubok baskılarının milliyetçi söylemi güçlendirmek için üretildiği görülmektedir. Ortodoks Hristiyanların kendilerini İslami tehdide karşı nasıl savunduklarını merkez tema olarak ele alan Lubok baskıresimleri; Rusların kahramanlıklarını, savaşın sadece vatanlarını korumak için değil

aynı zamanda dini de korumak için yapıldığı vurgusunu işleyerek halkta karşılık bulmasını sağlamıştır. Lubok'ların siyasi propagandaya hizmet etmesinde ve onun özellikle 19. yüzyılda önemli bir propaganda gücüne dönüştürmesinde savaşlar bir katalizör görevi görmüştür. Ancak Lubok geleneğinde bu zaten var olmayan bir durum değildir. Lubok, 1756-1763 Yedi Yıl Savaşları'ndan başlayarak tüm savaşlara karşılık vermiştir (Yesyunin, 2022:138-163). Nihayetinde savaş, halka farazi olmayan bir 'öteki' imajını yerleştirmek ve bunun üzerinden siyasi ve politik fikirleri yaymak için eşsiz fırsatlar sunmaktadır. Nitekim siyasi ve kültürel olgular yüzyılın sonuna doğru Lubok baskılarının kitlesel etkisini inanılmaz bir boyuta taşımıştır. Prens V. N. Tenishev için çalışan bir grup etnograf 1897-1898'de köylüler arasında yaptıkları bir araştırmada çok sayıda lubki'nin köylülerin evlerini süslediğini keşfetmişlerdir. Bir etnograf, "neredeyse her evde on veya daha fazla Lubok resmine rastlamak mümkündür" diye yazmış, diğerleri de benzer sonuçlara ulaşmıştır (Norris, 2006:9-10). Burada sözü edilen lubkilerin önemli çoğunluğunu savaşları ve askeri konuları ele alan lubkiler oluşturmaktadır. Bu da Lubok baskıresimlerinin etkisini ve Rus İmparatorluğunun lubkileri kullanarak ne denli önemli bir propagandaya imza attığını göstermektedir. Bu etkinin farkında olan İmparatorluk "1865 yılında uyguladıkları sansür politikalarında değişikliğe giderek bazı organlar üzerinde sansürü kaldırmasına karşın, Lubok baskıresimlerinden ve Lubok baskıresimlerinden türetilen kitapçıklar üzerindeki sansürü kaldırmamıştır" (Parppei, 2021:162-179). Savaş sonrası devreye giren barış anlaşmasından sonra basılan Lubok baskıresimlerinin temelini ise Rus Ordusunun ve 'Slav' kardeşlerin muzaffer vurgularını ön plana çıkartması oluşturmuş, böylelikle İmparatorluğun Ulus İnşası projesine katkı sunmuştur. Nihayetinde Lubok baskıresimleri 19. yüzyılda siyasileşmiş, baskın bir şekilde Lubokların içeriği politik bir propaganda yapısına evrilmiştir.

20. yy.'ın hemen başındaki 1904 -1905 Rus Japon savaşı sırasında, Rus İmparatorluk hükümeti, halkın desteğini toplamak ve anlatıyı kendi lehine çevirmek için yine Lubok baskılarının gücünden yararlanmıştır. 1905'te devrim ayaklanmalarının başlamasına neden olacak bir yenilgi ile sonlanacak olan bu savaşta üretilen Luboklar başlangıçta Rus askeri gücünü överken alınan yenilgi sonrası Rus askeri gücünü alaya alan türde baskılara evrilmiş ancak Rus hükümetinin sansür yasalarıyla bu hicivsel Lubok'ların üretimleri durdurulmuştur. Bu dönemde Rus İmparatorluğunun propagandasına hizmet eden yaklaşık 300 Lubok yaratılmıştır. Üretilen bu 300 Lubok baskısının kalıbından alınan kopyalar önemli bir niceliğe erişmekte, Lubok'un etki alanının büyüklüğünü ve önemini göstermektedir. Lubok baskılarının ortalama tirajının 10 bin kopya olduğu (30.000'e kadar tirajlar olmasına rağmen) dikkate alıp kaba bir hesap yaptığımızda bunun nasıl bir etki alanı doğurduğu daha iyi anlaşılabilmektedir (Karoyeva, 2021:133-146).

Rus-Japon savaşı sonrasında alınan yenilginin halk arasında yarattığı öfkenin yanı sıra, sanayileşme ve kentleşmeye ayak uyduramayan ve ülkedeki krizi yönetemeyen Rus İmparatorluğu 1905'de ülke çapında başlayan ayaklanmalarla karşı karşıya kalmıştır. 1905 ayaklanması sonuçta bastırılsa da Rusya'nın siyasi manzarası üzerinde kalıcı bir etki yaratmıştır. Ayaklanmanın büyüyen ölçeğiyle karşı karşıya kalan Çar II. Nicholas, sonunda Duma olarak bilinen bir parlamentonun kurulması ve sınırlı sivil özgürlüklerin verilmesi de dahil olmak üzere tavizler vermek zorunda kalmıştır. Ülkede yaşanan huzursuz politik ortam I. Dünya savaşının başlamasıyla daha da artmış ve Devrimin gelişimini hızlandıracak bir sürecin başlamasına neden olmuştur.

2.3. Adaptasyon

I. Dünya savaşının 1914 yılında patlak vermesiyle birlikte ülke çapında yürütülen propaganda faaliyetleri içinde Lubok baskıları yine önemli bir yönü oluşturmaktadır. 1914 yılında savaşla birlikte yükselen milliyetçi ruha kapılan Avangard sanatçılar Rus hükümeti için Lubok sanatının ruhunu ve karakteristiğini merkeze koyan propaganda afişleri üretmişlerdir. Aslında bunların poster mi ya da Lubok baskıresmi mi olduğu kesin bir çizgiyle ayrılamayacak kadar geçişgendir. Lubok'a yakın olan bu tür posterlere "popüler posterler" denilmektedir. Lubok baskıresminin ve posterin işlevlerini birleştirmişlerdir. Hem bir köylünün kulübesini dekore edebilmekte hem de halka açık yerlerde kampanya yapmaya müsaittirler (Yesyunin, 2022:160). Burada karşımıza çıkan Popüler Posterler terimi, literatürde ve dönem içerisinde Lubok baskılarından esinlenerek oluşturulmuş, genel olarak Lubok resminin yapısını muhtevasında koruyan baskıresimle üretilen posterlere verilen isimdir. Posterlerin de yine Lubok resimlerinde olduğu gibi üretim tekniği olarak kullandıkları baskıresim tekniklerinin onları yakınlaştırması, resmin yazı ile birleşerek izleyiciyle temas kurması, kullanım için seçilen görselin ve mesajın basitliği ile algının kolaylaştırılması Lubok baskıresimlerinin yapısıyla ve karakteristiği ile örtüşmektedir. Resimde kullanılan yazının dili ise artık halk arasında kendiliğinden ortaya çıkan olaylara, durumlara karşı tamamen halkın kültürel kodlarıyla örtüşen dil kullanımı değil rejimin ideolojisini desteklemek için üzerinde önemle durulan içerik oluşturmaktadır. Boyutlar büyümüş, baskının aktarıldığı malzemenin yerini ise ucuz kağıt değil basıma uygun kağıt almıştır. Popüler poster terimi literatürde poster/afiş olarak adlandırılan üretimlerle Lubok tarzından türemiş poster arasındaki ayrımı belirlemesi ve farkı ortaya koyması açısından da konumuz özelinde önemli bir terimdir.

Popüler posterlerin ortaya çıktığı bu dönem üretimlerinin Lubok'la ilişkisi içerisindeki en belirgin vurgu dönemin avangard sanatçıları arasında görülmektedir. Bu dönem içerisinde avangard sanatçıların Popüler Posterler üretirken Lubok baskıresim sanatına ilgisini gösteren önemli bir kanıt vardır. Savaşın ilk aşamalarında Kazimir Malevich,

Vladimir Mayakovsky ve Aristarkh Lentulov'un da aralarında bulunduğu bir dizi Rus avangart sanatçı, 'Segodnyashnii Lubok' (Bugünün Lubok' u) grubunu kurmuştur (The French Allies, t.y.). Alman ve Avusturya karşıtı hicivli posterler ve kartpostallar üreten Segodnyashnii Lubok grubu, savaş içerisinde ürettikleri üretimlerinde Lubok baskıresimlerini merkeze koyduklarını hem üretilen içeriklerin yapısında hem de grubun isminde açıkça belirtmişlerdir.

Görsel 4. *Kazimir Malevich ve Vladimir Mayakovsky, "Bir Sosisçi Lodz'a geldi. Biz ona '-Hoşgeldiniz Bayım! Dedik…", 1914, Chromolithographic Baskı, 41.7 x 28.1 cm, National Library of Russia. (A Sausage Maker Came to Lodz. We Said to Him: "Welcome, Sir!...", t.y.).*

Segodnyashnii Lubok grubunun içerisinde Kazimir Malevich'in Vladimir Mayakovsky ile birlikte hazırladığı bu Birinci Dünya Savaşı propaganda posteri, bir Rus köylüsünü ve onun mağlup ettiği Alman Ordusunu tasvir etmektedir.

Lubok'un baskın karakteristiği bu dönem içerisinde de onu göz ardı edilemez bir araç haline getirmiştir.

> Lubok, sanatçıların Sovyet poster sanatında karmaşık fikirleri sembolik olarak ifade etmek için alegorik görüntüleri benimsediği kaynaklardan biridir. Eski Lubok geleneği, erken Sovyet poster sanatında sık sık yer alan geleneksel alegoriyi desteklemiş ve sanatçıların Bolşevizm'in ahlakını ve mitolojilerini tanıtmak için görsel bir kelime dağarcığı geliştirmelerine yardımcı olmuştur. Bir halk sanatı biçimi olarak Lubok, 20. yüzyılın başlarında Sovyet siyasi posterlerinde kullanılan görsel dili ve sembolik imgeleri etkilemede önemli bir rol oynamıştır (Bonnell, 1988:315-322).

Çarlık rejiminin otokratik yönetiminden artan hoşnutsuzluk, Birinci Dünya Savaşı'nın neden olduğu ekonomik ve sosyal çalkantılarla birleşince, 1917'deki devrimci olaylara zemin hazırlamıştır. 1917 Şubat Devrimi, Çar'ı devirmiş ve geçici bir hükümet kurulmuştur. Ancak aynı yılın ekim ayında kurulan hükümet, Ekim Devrimi ile devrilmiş ve Komünist Parti çatısı altında birleşen Bolşevikler ülkenin yönetimini ele almıştır. Komünist Parti kendi Parti programını halka aktarmak, yeni bir ulus inşası şekillendirmek

için propagandaya büyük bir önem vermiştir. Bu nedenle Devrim hükümeti vakit kaybetmeden propaganda girişimlerine başlayarak propaganda birimleri kurmuştur.

1918 yılında kurulan ROSTA' nın (Russian Telegraph Agency'nin kısaltması) yöneticisi P. M. Kerzhentsev (Lebedev), Mikhail Cheremnykh'i görevlendirmiştir. Cheremnykh ise Lubok kültürünü temel alarak, 'ROSTA Penceresi' olarak bilinecek yeni bir ajitasyon sanatı biçimi tasarlamıştır. ROSTA' da üretilen baskıresimler, öncülü olan Lubok sanatının baskın izlerini taşımaktadır. Baskılar sokaklarda, mağaza veya ev pencerelerinde sergilenerek halkla olabildiğince temas kuracak, kullanılacak dil basitleşecek, kolay algılanacak ve böylece mesajı hızlıca iletecektir. İlk ROSTA Penceresi posterleri 1919'da Moskova'da ortaya çıkmıştır. Lubok geleneğindeki gibi, renkli grafiklere ve çoğunlukla hiciv metinlerine sahiptirler, ancak aynı zamanda avangard sanatçıların sanat formuna getirdiği stil, biçim ve renk deneyleriyle de zenginleşmişlerdir (Pisch, 2016:101). Geleneksel halk sanatı ile Sovyet propaganda makinesinin ihtiyaçları arasındaki bu sinerji, Lubok formunun uyarlanabilirliğini ve kalıcı etkisini vurgulamaktadır. M. Cheremnykh, D. Moor, V. Mayakovsky, I. Maliutin gibi sanatçılar ROSTA için posterler üretmişler ve girişim kısa sürede başarıya ulaşmıştır. Posterler Luboktaki tipik karakteristiğe benzer şekilde metin eşliğinde bir çizimdir ve genellikle bir veya daha fazla panelde bir hikaye anlatılmaktadır (Ruder, 2003:42).

1920 yılına gelindiğinde üretilen Popüler posterler, Rusya'da popülerliğinin zirvesine ulaşmıştır. 1920 yılında 1719 poster üretilmiştir, bu sayı 1919'daki poster üretiminin beş katıdır. Kızıl Ordu'nun yönetimi altında posterler önemli bir propaganda aracı haline gelmiştir. (Williams, 1979). Halkla acil bir şekilde iletişime geçme ihtiyacının bir sonucu olarak kurulan 'Ajitasyonel Propaganda Bürosu' bu ihtiyacı karşılamada oldukça etkili olmuş, ROSTA tarafından üretilen 3000 kadar baskıresim 1917-1923 yılları arasında Rusya'nın tamamına dağıtılmış, düzenli olarak üretilen materyaller 1920'ler boyunca tedarik edilmiştir (Moore, 2010:126).

Görsel 5'te V. Mayakovsky ve M. Cheremnykh tarafından hazırlanan bir ROSTA afişi görülmektedir. ROSTA' nın 81 numaralı ve 6 baskıresimden oluşan 'Hepsi Tarım Ekipmanı Onarım Haftası için!' isimli bu edisyon, üretilen posterlerin hem Lubok resimlerine olan yakınlığı ile hem de genel görsel ve dil kullanımına tipik bir örnek teşkil etmektedir. Basılan her bir posterde görselin hemen altında posterin okunma sırasını gösteren bir rakam basılmıştır. Kullanılan her bir görsel olabildiğince yalın bir şekilde ele alınmış ve yazıyla ilişkisi göz önüne alınarak düzenlenmiştir. Anlatım yalın ve didaktiktir. Mesajın izleyici tarafından kolay algılanması ve hiçbir yoruma izin vermeden aktarılması amaçlanmıştır.

Görsel 5. *Mikhail Mikhailovich Cheremnykh ve Vladimir Mayakovsky, "ROSTA Pencereleri 81 numaralı edisyon", 1921, Chromolithographic Baskı, Her biri yaklaşık 54x37 cm ölçülerinde, Brown University Library. (The French Allies Have a Cart Filled with Captured Germans, t.y.).*

Bu dönem içerisinde Parti yönetimi, devlet eliyle yürütülecek propaganda faaliyetleri için ROSTA dışında başka birimlerde kurmuştur. Bunlardan ilki olan Gosizdat, devrimin politik ideolojisini halka aktarmak amacıyla yayınlar yapmakta ve dönemin sanatçıları tarafından yaratılan posterlerin basımını gerçekleştirerek halk arasında dolaşıma sokmaktadır. 1930'a kadar varlığını sürdüren Gosizdat'ta üretilen posterlerin sanatçıları arasında Valentina Kulagina, Aleksandr Rodchenko, Gustav Klutsis ve El Lissiztzky gibi dönemin ünlü avangard sanatçıları bulunmaktadır. Gosizdat'ın kuruluşundan sadece bir ay sonra Haziran 1919'da kurulan bir diğer birim ise Litizdat'tır. Kızıl Ordu ve Kızıl Donanma'nın ana yayın kolu olan Litizdat, 1919 ile 1922 yılları arasındaki İç Savaş sürecinde yalnızca Batı Cephesinde toplam 35 milyon poster, kartpostal ve yayın dağıtmıştır (Litizdat t.y.). Her iki birimde de üretilen propagandist posterler hem kullandıkları dilin yapısı hem de tematik yapıları itibariyle kökenlerinde Lubok baskıresim sanatının izlerini taşıyan Popüler Posterlerdir. Gosizdat ve Litizdat PUR'da editörler ve sanatçılar bilinçli olarak halk için popülerleştirilmiş bir propaganda biçimi üzerinde çalışmışlardır. Propaganda posterini, tüketicileri cezbedecek ve ikna edecek bir imaja sahip olduğu için izleyiciyi ve çevresini dönüştürecek bir araç olarak görmektedirler (Arbuthnot, 2019:717-737). Bolşevik rejim, Lubok'un halka mesaj iletmedeki gücünün ve seri üretilebilirliğinin, devrimci ideolojilerini daha geniş Rus kamuoyuna aktarmadaki değerini fark etmiştir. Bu değeri ortaya çıkartmak ve sunmak ise Avrupa'dan Rusya'ya gelen Vladimir Mayakovsky, Kasimir Malevich, Alexander Rodchenko, El Lissitzky ve Vladimir

Tatlin gibi dönemin avangard sanatçıları tarafından gerçekleştirilmiştir.

1921 yılında Lenin tarafından ortaya konulan 'Yeni Ekonomik Politika' ülkede yeni atılımlar için bir fırsat oluşturmuştur. Konstrüktivist sanatçılar bunu görmüşler ve bu durumu fırsata çevirmek için harekete geçmişlerdir. Rejimin bu politikası özellikle avangard sanatçılar arasında büyük bir heyecan yaratmış ve destek bulmuştur. Vladimir Mayakovsky ve ROSTA grubu tarafından hazırlananlar gibi Rus Konstrüktivist sanatçılar, mesajları büyük ölçüde okuryazar olmayan bir izleyici kitlesine görsel olarak iletmek için Lubok sanatının sembolik renk, ölçek değişiklikleri ve basitleştirilmiş tasvirlerini kendine özgü bir yorumla kullanmıştır (Margolin, 1984:28-32). Bu açıdan baktığımızda üretimler geleneksel olarak Lubok baskılarının yapısal özellikleriyle örtüşse de dönemin avangard sanatı ile yeniden yorumlanmışlardır. Görsel 6'da Konstrüktivist sanatın öncülerinden Alexander Mikhailovich Rodchenko tarafından yapılmış bir Popüler Poster yer almaktadır. Poster yeni kurulan Dobrolet hava yollarının gelişimi için halktan destek toplamak için üretilmiştir. Posterin üzerinde Sovyet vatandaşlarının bir altın ruble ile Dobrolet havayollarından hisse sahibi olabileceği anlatılmaktadır. Tipografi sanatına Konstrüktivist sanatın getirdiği yeniliği gösteren bir karakterle ele alınan ve tasarlanan yazı, yine avangard sanatın estetiği ile düzenlenmiş görsel; Lubok baskıresminin Konstrüktivist sanat içerisinde geçirdiği dönüşümü göstermesi açısından oldukça önemli bir üretimdir.

Görsel 6. *Aleksandr Mikhaylovich Rodchenko, "Dobrolet", 1923, Litografi Baskı, 35x46 cm, Museum of Modern Art. (Aleksandr Rodchenk Poster for a Russian state airline, Dobrolet t.y.).*

Dönemin propaganda faaliyetleri sadece devlet eliyle yönetilen yayınlardan oluşmamaktadır. Parti programına gönüllü olarak katkı sağlayan sanatçılar da bulunmaktadır. 1920 gibi erken bir tarihte Gosizdat "çeşitli kurumlar tarafından hazırlanan olağanüstü poster selini fark etmemenin imkansız olduğunu" raporlamıştır (Husband, 2016). Özellikle

1924 yılında üç sanatçının (Mikhail Kupriyanov, Porfiri Krylov ve Nikolai Sokolov) bir araya gelerek kurduğu Kukryniksy grubu bu anlamda etkin bir faaliyet yürütmesi nedeniyle dikkat çekicidir. Grup, Lubok baskıresimlerinin yapısıyla son derece yakın yayınlar yapmaya başlamıştır. Kukryniksy grubu kendilerine önemli bir ün kazandıran bu yayınlarla ünlenmiş, Lubok geleneğini 20. yüzyılın ikinci çeyreğine de taşımıştır. II. Dünya Savaşının ilk günlerinde (hükümet tarafından da desteklenen ve finanse edilen) TASS Pencereleri adını verdikleri yine kollektif üretimi amaç edinen bir birim kurmuşlardır. Üretimlerinin yapısını geçmişin Rus tasarım geleneklerinden, yani on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıllardan kalma Lubok hicivli halk baskılarından ödünç alan TASS sanatçıları, aynı zamanda anlatılarını güncel siyasi olaylara dayanan bir dizi şematik, ardışık karikatürler aracılığıyla aktarmışlardır.

Savaşın hüküm sürdüğü ilk dört yıl içerisinde (1941-1945) TASS tarafından "1500 posterin üretildiği tahmin edilmektedir (National Museum of American History, t.y.). Neredeyse her gün bir posterin üretilmiş olduğu anlamına gelen bu sayı TASS'ın üretim gücünün ne kadar hızlı ve etkin olduğunu, TASS tarafından yapılan propagandanın ne denli önemsendiğini gözler önüne sermektedir. Üretilen posterlerin Lubok baskıresimleriyle kurduğu ilişki bu anlamda Lubok baskıresimlerinin etkisinin ve öneminin hala sürdürdüğünü göstermesi açısından da oldukça önemli bulgular sağlamaktadır.

Lubok geleneğinin 2. Dünya Savaşı sırasında da Sovyet propaganda posterleri üzerindeki etkisi, rejimin kendi siyasi amaçlarını ilerletmek için Rusya'nın kültürel mirasını ustaca manipüle etmesini yansıtmaktadır. 20. yüzyılın başından itibaren ROSTA, TASS gibi pek çok yapı içerisinde yer alan Sovyet sanatçıları, modernist estetiği geleneksel halk kültürüyle, deyimleriyle ve imgeleriyle harmanlayarak kitlelerde yankı uyandıran ve Partinin totaliter projesini ilerleten görsel bir sözlük yaratmayı başarmıştır. Bu başarının arkasında yer alan Lubok baskıresim kültürü, geçmişin kodlarıyla geleceğin kurgulanması adına oldukça önemli bir pay sahibidir. Bu kültürel ve sanatsal olgu bir yanıyla geleneğin gücünü arkasına alan ancak yeniden ve yeniden şekillenen yapısıyla zamanın ruhuna uyum göstererek geleceği inşaa eden bir yapının varlığını ortaya koymaktadır.

3. SONUÇ

17. yüzyılda ortaya çıkan Lubok baskıresimleri geleneksel halk sanatının karakteristik özelliklerini üzerinde taşıyan bir formdadır. Sanatçılar üretimlerini sürdürmek ve bunun bir karşılığını görmek arzusundadırlar. Ancak hitap edilen kesimin çok büyük bir bölümü okuma yazma bilmemekte neredeyse sadece geçimlerini sağlayacak kadar kısıtlı imkanlarla yaşamlarını sürdürmektedirler. Bu kısıtlılıklarla karşı karşıya bulunan

sanatçılar sorunları aşmak için yerel halk söylencelerinden, folklorik ve dini temalardan yola çıkarak baskıresimler üretmişler, maddiyat sorununu ise hem baskıresmin çoğaltılabilir doğasından yararlanarak hem de ağaç kabuğundan ucuza elde ettikleri kağıdın yerini alan malzemeyle aşmışlardır. Bu iki taraf için de olumlu sonuçlar doğurmuş yeni bir sanatsal olgunun ortaya çıkmasına neden olmuştur. Halk bu yeni sanata ilgiyle karşılık vermiş, üretim yapan sanatçıların sayısı artmış ve Lubok baskıresimleri neredeyse tüm ülke çapında görünür olmaya başlamıştır. Oldukça hızlı artan bir ivmeyle büyüyen bu ilgi; süreç içerisinde hem Çarlık İmparatorluğunun hem de Komünist Parti iktidarının bu sanat formuna ilgi göstermesine neden olacak süreci doğurmuştur.

Lubok'un Rusya'da propaganda amaçlı kullanımı, Lubok baskıresimlerinin iktidarların değişen ideolojik hedeflerine hizmet edecek şekilde sürekli olarak yeniden dönüşebilmesinden kaynaklı olduğu çalışmada yer alan bulgularla görülmektedir. Lubok baskıresimleri 17. yüzyıldan başlayarak 20. yüzyılın ilk yarısına kadar varlığını etkin bir şekilde sürdürmüştür. Bunun en önemli nedenini zamanın ruhuna uygun adaptasyonu ve geçirdiği evrimsel aşamalar olduğu yine çalışmada yer verilen bulgularla saptanmıştır. Lubok'un bir kitle iletişim aracı olarak kalıcı çekiciliği ve karmaşık fikirleri büyük ölçüde yarı okuryazar olmayan bir nüfus için basitleştirme yeteneği, onu hem Çarlık rejimi hem de Bolşevik rejim için ulusal bilinci şekillendirme ve halk desteğini toplama çabalarında paha biçilmez bir varlık haline getirdiği görülmektedir.

18. yüzyıldan 20. yüzyılın ilk yarısına kadar Rusya'da propaganda amaçlı Lubok baskı sanatının kullanımı karmaşık ve çok yönlü bir olgu olduğu görülmektedir. Başlangıçta Lubok, çoğunlukla çarlık rejimini desteklemek için dini ve milliyetçi imgeleri yaymak için kullanılmıştır. Ancak, 19. yüzyılın ikinci yarısında Rusya'daki baskıresim kültürü genişledikçe, Lubok baskıresimlerinin rolü; değişen siyasi ve sosyal manzarayı yansıtacak şekilde dönüşmüştür. Farklı sosyal bakış açıları ve sosyal katmanların ortaya koyduğu üretimlerle imgelerin bir araya gelmesi, imparatorluk halklarının çeşitliliğini kutlayan daha kapsayıcı bir Rus ulusal kimliği vizyonunun oluşturulmasına yardımcı olduğu görülmektedir. Ulus İnşası modeli içerisinde görülen bu propagandist politikanın Lubok baskıresimleriyle önemli bir başarı yakaladığı sonucuna ulaşılmıştır.

20. yüzyılın hemen başında başlayan I. Dünya Savaşı içerisinde neredeyse tüm Dünya'da ülkeler kendi çıkarlarını korumak için propagandist yayınları uygulamaya koymuştur. Rusya'da ise özellikle görsel içerikli üretilen propagandist yayınların temelini Lubok baskıresimlerinin oluşturduğu görülmektedir. 20. Yüzyılın başında Rusya'da yaşanan siyasi ve politik olaylar sonucu Komünist Parti'nin 1917 yılında yönetimi devralmasıyla birlikte Lubok baskıları, halkı Bolşevik davayı desteklemek için bir araya toplamayı amaçlayan Sovyet propaganda posterlerinin kendine özgü görsel estetiğini şekillendirmede başat

bir rol oynadığı saptanmıştır. Hükümetin bu sanatsal geleneği stratejik olarak ele alması, rejimin totaliter gücünü pekiştirmek için Rusya'nın kültürel mirasını ustaca manipüle ettiği çalışmada yer verilen durumlarla saptanmıştır. Devrim fikirlerini yaymak için kullanılan Lubok baskıresim sanatı, geçmişin kültürel kodlarının yanı sıra Sovyetlerin ülke için öngördüğü radikal geleceğin kodlarını da içeren bir yapıda ele alınmıştır. Propaganda amaçlı üretilen Lubok baskı resimlerinden türeyen ve Popüler Posterler olarak anılan Sovyet propaganda posterlerinde de bu kodlar sıklıkla vurgulanmıştır. Popüler Posterler terimi, yapısal özelliklerini Lubok baskıresimlerinden alan ancak dönemin estetik ve politik ruhuna uyan posterleri tanımlamaktadır. Popüler posterler, Lubok'un basitleştirilmiş anlatı gücünden, mesajın geniş halk kitleleriyle buluşarak sıradan halkın desteğini toplama yeteneğinden yararlanarak kurgulandığı çalışmanın sonuçları arasındadır. Bu strateji, Bolşeviklerin güçlerini sağlamlaştırmalarında ve Rusya tarihinin çalkantılı dönemlerinde ulusal kimliği şekillendirmelerinde önemli bir rol oynamıştır. Dönemin sanat anlayışını yansıtan resimsel dildeki bu dönüşüm yine Lubok baskıresimlerinin başlangıcından itibaren dönemin ruhuna uyan bir şekilde gerçekleştirdiği adaptasyona bir örnektir. K. Malevich, V. Mayakovsky ve M. Cheremnykh gibi dönemin önemli avangard sanatçılarının bu etkideki rolleri ise oldukça önemlidir. Lubok baskıları Bolşevik rejim tarafından bilinçli bir şekilde propaganda amacıyla üretilmiş, rejim tarafından açılan kurumlarla teşvik edilmiştir. Bu dönem içerisinde de Lubok baskıresimlerinin Sovyet politik posterlerinin görsel retoriğini etkilemede önemli bir rol üstlendiği görülmektedir. Bu temel yapıtaşı Rus baskıresim karakteristiğinin ortaya çıkmasında da etkili olmuş, Lubok baskıresmi üzerinde taşıdığı sanatsal ve kültürel misyonu yüzyıllar boyunca sürdürdüğü görülmüştür. Bu yapıtaşının işlevi zaman içerisinde değişse de kitle iletişim aracı olarak dikkate değer çok yönlülüğü, Rusya'nın tarihini şekillendiren dinamik, sosyopolitik akımları yansıtan tutarlı bir özellik olarak kalmıştır.

KAYNAKLAR

A Sausage Maker Came to Lodz. We Said to Him: "Welcome, Sir! (t.y.). Library of Congress. 12.05.2024 tarihinde https://www.loc.gov/item/2021669081/ adresinden erişilmiştir.

Aleksandr Rodchenk Poster for a Russian state airline, Dobrolet t.y.). Museum of Modern Art. 01.07.2024 tarihinde https://www.moma.org/collection/works/7269?locale=en adresinden erişilmiştir.

Arbuthnot, M. (2019). The People and the Poster: Theorizing the Soviet Viewer, 1920–1931. Slavic Review, 78(3), sf:717–737. https://www.jstor.org/stable/26844322.

Bonnell, V. E. (1988). The Representation of Politics and the Politics of Representation of Sovetskii politicheskii plakat. Iz kollektsii Gosudarstvennoi biblioteki SSSR imeni V. I. Lenina; The Soviet Political Poster 1917-1980 from the USSR Lenin Library Collection, by N. I. Baburina]. The Russian Review, 47(3), sf:315–322. https://doi.org/10.2307/130593.

Brooks, J. (2010). The Russian Nation Imagined: The Peoples Of Russia As Seen In Popular Imagery, 1860s-1890s. Journal of Social History, 43(3). http://www.jstor.org/stable/20685424 sf:537.

The French Allies Have a Cart Filled with Captured Germans, (t.y.). Library of Congress. Photo, Print, Drawing. 12.05.2024 tarihinde https://www.loc.gov/item/2021669082/ adresinden erişilmiştir.

Cheauré, E. (2014). Napoleon and the 1812 Patriotic War in Russian Humour. In E. Cheauré & R. Nohejl (Ed.), Humour and Laughter in History: Transcultural Perspectives Bielefeld: transcript Verlag. https://doi.org/10.1515/transcript.9783839428580.15 sf:20.

Fareler Kediyi Nasıl Gömdü, (1725). Ağaç baskı gravür üzerine elle suluboya renklendirme, 32,8 x 57,3 cm. 01.07.2024 tarihinde https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Mice-burying-the-cat.jpg adresinden erişilmiştir.

Goldstein, R.J. & Nedd, A.M. (2015). Political censorship of the visual arts in nineteenth-century Europe: Arresting images. 10.1057/9781137316493. sf:3.

Hedo, A. (2021). Russian Propaganda During the First World War: Technologies and Forms. https://doi.org/10.53656/his2021-6-3-russ.

Husband, W. (2016). Soviet Propaganda Posters Collection, Oregon State University Special Collections and Archives Research Center, 05.05.2024 tarihinde https://archiveswest.orbiscascade.org/ark:/80444/xv97839/op=fstyle.aspx?t=i&q=0&f_subjects=Posters%2C+Soviet.#scopecontentID adresinden erişilmiştir.

Karoyeva, T. (2021). "A Repertoire of Lubok Books Covering Ukrainian History (1830s – 1910s)." Taylor & Francis, vol. 22, no. 2, 3 April. https://doi.org/10.1080/15228886.2021.1917063.

Koren, V. (1750). Kazan'ın Büyük Kedisi, Ağaç Baskı, 35x27 cm 01.07.2024 tarihinde https://www.dominicwinter.co.uk/Auction/Lot/402-russian-lubok-of-peter-the-great the-cat-from-kazan-1750-or-later/?lot=348195&sd=1 adresinden erişilmiştir.

Kosynkina, D. (2023). Lubok fairy tales by Knebel's Publishing House, Attending Ilya Glazunov Gallery exhibition, 11 Aralık 2023 tarihinde https://www.mos.ru/en/news/item/127959073/ adresinden erişilmiştir.

Litizdat (Literary and Publishing Department of the Political Directorate of the Revolutionary Military Council of the Republic). (t.y.). 05.05.2024 tarihinde https://www.posterplakat.com/the-collection/publishers/litizdat-literary-and-publishing-department-of-the-political-directorate-of-the-revolutionary-military-council-of-the-republic adresinden erişilmiştir.

Margolin, V. (1984). Constructivism and the Modern Poster, Art Journal, 44(1). https://doi.org/10.2307/776670 sf28.

Moore C. (2010). Propaganda Prints: A History of Art in the Service of Social and Political Change, A&C Black Publisher Limited, London, s:126.

National Museum of American History. (t.y.). 05.05.2024 tarihinde https://americanhistory.si.edu/collections/search?edan_q=guid:ark:/65665/ng49ca746a5e9f-9704be05315f76fa0b4fa adresinden erişilmiştir.

Norris, M. S. (2006) A War of Images: Russian Popular Prints, Wartime Culture, and National Identity, 1812–1945". Northern Illinois University Press. sf:9-10-52.

Parppei, K. (2021). "This Battle Started Long Before Our Days …" The Historical and Political Context of the Russo-Turkish War in Russian Popular Publications, 1877–78. Nationalities Papers. 2021;49(1):162-179. doi:10.1017/nps.2019.117.

Pisch, A. (2016). The rise of the Stalin personality cult. In The personality cult of Stalin in Soviet posters, 1929–1953: Archetypes, inventions and fabrications. ANU Press. http://www.jstor.org/stable/j.ctt1q1crzp.8 sf 101.

Pletneva, A. (2021). Whom are the mice burying? the interpretation of the lubok print the mice are burying the cat. Slovene, 10(2), sf:97-123. https://doi.org/10.31168/2305-6754.2021.10.2.5.

Roatcap, A. (2004). Parenthesis 10 [electronic resource] Lubki, the Wood Engravings of Old Russia. 01.05.2024 tarihinde https://fpba.com/parenthesis/selected-articles/p10_lubki/ adresinden erişilmiştir.

Ruder, A. (2003). Art and the shaping of society [electronic resource] : Russian posters and constructivism, 1917-1924 /. sf 42.

Otechestvennaya Voyna "1812 The Patriotic War Of 1812",(2023). Hermitage Fine Art Monaco. 01.05.2024 tarihinde https://hermitagefineart.com/en/lots/2023-june-manuscripts/768/ adresinden erişilmiştir.

The Library & Picture Collection of the late Martin Woolf Orskey, (2019). Dominic Winter Auctioneers. 01.07.2024 tarihinde https://www.dominicwinter.co.uk/Auction/Lot/402-russian-lubok-of-peter-the-great-the-cat-from-kazan-1750-or-later/?lot=348195&sd=1 adresinden erişilmiştir.

The French Allies, (t.y). Library of Congress. 12.05.2024 tarihinde https://www.loc.gov/item/2021669082/ adresinden erişilmiştir.

Yesyunin, Y. A. (2022). Lubok in the Soviet Political Poster of the Civil War, Hudožestvennaâ kultura, Issue 2.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 445-461
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 17.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 04.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717650

KORE'NİN MÜZİKLİ HİKÂYE ANLATICILIĞI FORMU: PANSORİ

• **Dr. Öğr. Üyesi Simten DEMİRKOL***

ÖZET

Kore Geleneksel Sahne Sanatları (Gugak) içinde özel bir yeri olan Pansori, Kore kültürü, tarihi ve değerleri ile ilgili birçok olguyu geçmişten günümüze taşımaktadır. Bu çalışmada, Kore'ye ait müzikli bir hikâye anlatıcılığı formu olan Pansori, sahneleme unsurları bakımından ele alınmaktadır. Pansori sanatı, sanatçısının ve icrasının özellikleri, metinleri ve içerikleri, sanatçı ve davulcunun sahne üstü yönelim, işlev ve varlığı, Sahne- Seyirci ilişkisi gibi bir dizi açıdan irdelenmiştir. Pansori'nin kökleri ve Şaman müziği ile ilişkisine değinilmiş, zaman içinde değişen seyirci kitlesinden bahsedilmiştir. Bunun yanı sıra, Pansori'nin temel öğeleri Sorikkun (Anlatıcı), Gosu (Eşlikçi) ve Seyirci olguları mercek altına alınmış, sahnelemenin temel öğeleri açıklanmıştır. Sadece Pansori'de değil pek çok diğer geleneksel Kore Sanatında kendine yer bulan Chuimsae kavramı incelenmiş ve örnekler verilmiştir. Günümüzde sahnelenen 5 Pansori metninden kısaca bahsedilmiş, ve Han kavramına değinilmiştir. Pansori'nin genel özelliklerinin yanı sıra, sanatın vokal tekniği, Pansori sanatçılarının eğitimi ve güncel çalışmalara ilişkin bir dizi bilgi verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Pansori, Gugak, Hikâye anlatıcılığı, Kore kültürü, Kore tiyatrosu.*

* Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Sahne Sanatları Bölümü, Tiyatro Anasanat Dalı, simtendemirkol@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7828-1362

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 445-461
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 17.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 04.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717650

KOREA'S MUSICAL STORYTELLING FORM: PANSORI

• **Assist. Prof. Simten DEMİRKOL***

ABSTRACT

Pansori, which holds a special place within the traditional Korean performing arts (Gugak), incorporates many aspects of Korean culture, history, and values from the past to the present. This study examines Pansori, a musical storytelling form unique to Korea, in terms of its staging elements. The art of Pansori is analyzed from various perspectives, such as the characteristics of its performers and performances, texts and content, the stage orientation, function, and presence of the performer and drummer, as well as the relationship between the stage and the audience. The roots of Pansori and its connection to Shamanic music are discussed, along with the changing audience over time. In addition, the essential elements of Pansori—Sorikkun (Narrator), Gosu (Accompanist), and the Audience—are scrutinized, and the basic elements of staging are explained. The concept of Chuimsae, which is found not only in Pansori but also in many other traditional Korean arts, is examined with examples provided. Brief mentions are made of the five Pansori texts performed today, and the concept of Han is touched upon. Along with the general characteristics of Pansori, information is provided about its vocal technique, the training of Pansori artists and recent works related to the art.

Keywords: *Pansori, Gugak, Storytelling, Korean culture, Korean theatre.*

* Anadolu University, School of Music and Drama, Department of Performing Arts, Theatre Program, simtendemirkol@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7828-1362

1. GİRİŞ

Pansori, bir müzikli hikâye anlatıcılığı sanatıdır ve Kore'nin en dikkat çekici geleneksel sanatlarından birdir. Edebi, dramatik ve müzikal öğelerin bir arada kullanıldığı bu anlatım sanatı, 2003 yılında UNESCO'nun Somut Olmayan Kültürel Miraslar listesine alınmıştır. Bunun yanı sıra 1964 yılında, Kore hükümeti tarafından Kore'nin değerli kültürel varlıklarının korunması ve teşviki amacıyla Somut Olmayan Kültürel Miras No. 5 olarak ilan edilmiştir (Lee, 2008). Günümüzde usta Pansori sanatçılarına Ulusal Kültür Varlığı unvanı da verilmektedir.

Pansori'nin 18. yüzyılda bir sahne sanatları türü olarak ortaya çıktığı düşünülmekte, kullanılan jangdan (ritmik kalıplar) ve jo (melodik yapı) nedeniyle kökeninin Güney Kore'nin güneybatısındaki Jeolla Bölgesi'nin şaman müziğine dayandığını varsayılmaktadır. Pansori'nin başlangıçta toplumun alt sınıfında ortaya çıkmasına rağmen, aynı yüzyılın sonuna doğru aristokratlar arasında da popüler hale geldiği bilinmektedir (Lee, 2008, s.1).

Pansori, "Gugak" adı verilen Kore Geleneksel Sanatları başlığı altında değerlendirilebilir. Gugak terimi, kelime anlamı itibariyle (ulusal) geleneksel müzik anlamına gelse de, günümüzde geleneksel sahne sanatlarının tümünü ifade etmek için de kullanılmaktadır. Bu çalışma Pansori formunu bir performans sanatı olarak mercek altına almaktadır.

Pansori ile ilgili dilimizde yayınlanmış bir başka çalışma Doç. Dr. Köroğlu Türközü tarafından kaleme alınmıştır. Söz konusu yayın, Pansori hakkında genel bilgiler vermekte, dahası sanatı edebi yönden ayrıntılı bir şekilde ele almaktadır.

Bu çalışma hazırlanırken çeşitli metinlerin yanı sıra, Pansori sanatçıları ve eğitmenlerinin çalışmaları (2020 Soo Jung Chae ve Heather Willoughby, Kore Ulusal Sanat Üniversitesi AMFEK programı kapsamında hazırlanan müfredat içeriği) ve atölye çalışmalarında (National Gugak Center, 2024 International Gugak Workshop, World Pansori Association, 2024 Ojakgyo Bridge Project: Today's Small Pansori Class,) Hye Sung Min, Beomhee Lee anlatımlarının bulunduğu ders kaynakları da kullanılmıştır. Çalışmada nitel araştırma kapsamında betimsel yöntem kullanılarak Pansori'ye ilişkin yazılı kaynaklar incelenmiş ve formun temel özellikleri ortaya konmuştur. Araştırmacının konu hakkındaki kişisel gözlemlerine destekleyici bir unsur olarak yer verilmiştir.

2. PANSORİ'NİN YAPISAL ÖZELLİKLERİ

Söz konusu form, ilk bakışta tek kişilik bir hikâye anlatıcılığı formu gibi değerlendirilse de Pansori performansının 3 temel öğesi şu şekilde sıralanmaktadır: Sorikkun (Oyuncu,

anlatıcı, şarkıcı), *Gosu* (Eşlikçi, davulcu), ve *Seyirci.*

Sorikkun'un bu denklemdeki yeri, görüldüğü üzere bir anlatıcıdan fazlasıdır. Sorikkun'un anlatısında ise 3 temel unsur göze çarpmaktadır. *Aniri,* metnin aktarılması ve hikâyenin anlatımıdır. *Sori*, performansın şarkılı kısmını *Ballim*, vücut formu, aksesuar olan yelpazenin kullanımı, ve yüz ifadesinin tamamını kapsamaktadır (Lee, 2008, s.1).

Pansori esas olarak şarkı şeklinde icra edilir, ancak bazı konuşma bölümleri de içerir. Geçmişte, *Aniri* bölümlerinin şarkılar arasında bir köprü olarak görülüp, sanatçıya bir dinlenme fırsatı verdiği düşünülürken, günümüzde sanatçılar, şarkı ile konuşma arasındaki zıtlığı dramatik anlatımı güçlendirmeye yönelik bir araç olarak da değerlendirirler (Pihl, 1981, s.54).

Yelpaze, anlatıcının elindeki yegâne aksesuardır. Anlatıcı hikâyenin gidişatına göre bu aksesuarı başka şeyleri temsil etmek için kullanır. Örneğin, yelpaze yaşlı ve kör bir adamın bastonu, bir askerin yayı, bir balta ya da bir çocuğun kitabı olabilir (Willoughby, 2008, s.75). Bu bakımdan Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda bir hikâye anlatıcılığı türü olan Meddah'ın mendil ve baston kullanımı ile benzerlik göstermektedir.

Gosu, *Buk* adı verilen davulla farklı ritimleri (*jangdan*) çalar, kimi zaman anlatımı pekiştiren ve renklendiren, kimi zaman ateşleyen çeşitli nidalarla Sorikkun ve seyirci ile etkileşime girer. Bu bağlamda, Gosu, pasif bir eşlikçi değil, Sorikkun'u destekleyen, yer yer yüreklendiren ya da onunla birlikte mücadele eden bir sahne ortağıdır. Yetkin olmayan bir Gosu, şarkıcının yeteneğini göstermesine fırsat tanımaz ve gösterinin etkisini azaltır. Hatta bu yüzden, "önce davulcu, sonra şarkıcı" anlamına gelen bir deyiş bile söylenegelmiştir (Park, 2000, s. 274).

Gosu, aynı zamanda 8 saati bulabilen Pansori performanslarında Sorikkun'un enerjisini yönetmesine yardımcı olur. Kimi zaman ritimle liderliği alarak sahnede bir rol alışverişine de olanak tanır (Jang, 2001, s. 101).

Sorikkun da Gosu da gösteri sırasında *Hanbok* adı verilen geleneksel Kore kıyafetleri giyerler. Yerde hasır bir mat bulunur. Genellikle Sorikkun ayakta dururken, Gosu bir minder üzerinde yerde oturur, sahnede başka bir dekor kullanılmaz.

Bir başka olmazsa olmaz öğe *seyirci*nin Pansori'deki yerini anlamak için, öncelikle *Chuimsae* kavramına değinmek gerekir. Seyirci'nin katılımı ve sanatçı-seyircinin anlık etkileşimi, sadece Pansori için değil, diğer geleneksel sanat formları için de başat bir unsurdur ve teşvik edilir. Seyirciler, Eolssigu (Harika!), Jotta (Güzel!), Jalhanda (Aferin!) gibi nidalarla performansa eşlik ederler. Bu nidalara *Chuimsae* adı verilir (Kim, 2008, s.68). Birebir kelime anlamları farklı olsa da, kullanım itibariyle Chuimsae'ler Türk Halk

Müziği icrası sırasında seyircilerce söylenen "Aman aman" ya da "Allah Allah", "Helal" ifadelerine benzetilebilir.

Chuimsae sözcükleri söylenirken, anlatımın o anki atmosferi ve ruhu yansıtılmalıdır. Örneğin, hareketli bir bölümde sözcükler coşkulu söylenirken, acı ve hüzün duygularının ön planda olduğu sahnelerde Chuimsae kederle, sahnenin atmosferine uygun olarak söylenmelidir. İyi bir Chuimsae, diyaframdan gelen enerji dolu bir nefes ve tok bir ses kullanılarak söylenmelidir (Jang, 2001, s. 106).

Diğer yandan, Chuimsae'ler anlatımın akışını bozmamalıdır. Seyirciler bu nidalar için parçanınve ritmin doğru yerlerini bilgi (örneğin Semachi ritminde üçüncü vuruş) yahut çoğu zaman da sezgileri ile seçmelidirler. Kim'in de belirttiği üzere bu aktif iletişim ve etkileşim sayesinde, seyirci hem performansın bir parçası haline gelir, hem de katılımıyla anlatının ritmik yapısının güzelliğini ortaya çıkarmış olur (Kim, 2008, s.68).

Görsel 1. *Haneul Tiyarosunun içi (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

Seyircinin katılımını etkileyen bir diğer unsur ise sahnenin fiziki yapısıdır. Çerçeve sahne düzeni çoğunlukla Pansori performansları için tercih edilmez.

İzleyici tepkileri, performans ortamına, mekâna ve izleyicilerin yaşı ile entelektüel seviyesine göre farklılık gösterir. Bir konser salonu ya da tiyatroda izleyiciler genellikle pasiftir, çünkü bu tür bir ortam, icracı ile izleyici arasında fiziksel bir ayrım oluşturan bir alan yaratır. Geleneksel performanslarda Pansori, parklar ya da avlularda sergilendiğinde, sanatçı için resmi bir sahne olmadığı gibi, seyirci için de oturma düzeni kullanılmamıştır. Ancak, 19. yüzyılda, bu tür performanslar önemli devlet görevlileri ve aristokratlar için düzenlendiğinde üst sınıf için oturma yerleri hazırlanmıştır. Sıradan bir performansta ise, şarkıcı, ayakta duran bir izleyici kitlesi tarafından çevrelenmiş, resmi olmayan bir atmosferde sahne almıştır (Jang, 2001, s. 103).

Günümüzde, Kore'de geleneksel gösteri formaları için yapılmış özel binalar bulunmaktadır. Devlet Tiyatrosuna bağlı Ulusal Changgeuk Topluluğu'nun Pansori performansları için kullanılan Haneul Tiyatrosu, bu özel binalara örnek olarak verilebilir. Seyirci koltuklarının yarım ay şeklinde bulunduğu, meydan sahne düşüncesine yakın bir düzeni olan bu sahne, "Tam Pansori Performansları" için kullanılmaktadır.

Batılı anlamda seyirci-oyuncu yerleşimini kıran bir başka unsur da salon ışıklarıdır. Bahsi geçen salonda çoğu zaman seyirci kısmı loş da olsa ışıklandırılır, konvansiyonel tiyatro anlayışındaki gibi karartılmaz. Bu şekilde seyirciler birbirlerinin varlığını ve oluşturdukları atmosferi hissederler. Bu bağlamda, Chuimsae sözcüklerini söylediklerinde de sadece sahnedeki sanatçıları yüreklendirmezler, aynı zamanda parçası oldukları izleyici topluluğu ile de bir şekilde iletişime geçmiş olurlar.

Görsel 2. *Haneul Tiyatrosu (Yazar tarafından fotoğraflanmıştır).*

3. PANSORİ METİNLERİNİN ÖZELLİKLERİ

Geçmişte 12 tane olduğu bilinmekle birlikte, günümüze ulaşmış ve hali hazırda sergilenen 5

Pansori metni bulunmaktadır. Bunlar: Chunhyangga (춘향가), Simcheongga (심청가),

Heungboga (흥부가), Sugungga (수궁가), Jeokbyeokga (적벽가)'dır. Bu beş hikâye,

Konfüçyüsçülüğün öne sürdüğü etik değerlere vurgu yapmaktadır. Bahsi geçen metinlerin özellikleri ve içeriklerine ilişkin temel bilgiler Köroğlu Türközü'nün çalışması, World Pansori Association'ın Atölye çalışması kitabı ve Ulusal Gugak merkezi nin "Korean Musicology Series, 2" adlı yayınından derlenmiştir.

Chunhyangga: Köroğlu Türközü (2023), Chunhyangga'nın günümüze ulaşan beş Pansori arasında müzikal, edebi ve teatral anlamda en iyi Pansori olarak değerlendirildiğinin altını çizer. Chunhyangga, Chunhyang ile bir aristokratın oğlu olan Yi Mongryong'un aşk hikayesini anlatır. Bu iki aşık, mutlu sona ulaşmadan önce birçok zorluğun üstesinden gelmek zorundadır. Bu hikâye, eşler arasındaki sadakat kavramına işaret etmektedir.

Shimcheongga: Shimcheongga en trajik Pansori metnidir. Hikâye neredeyse tamamen keder ve üzüntü üzerine kuruludur. Dolayısıyla melodi alçak ve kasvetlidir (Köroğlu Türközü, 2023). Simcheongga, aile sevgisini ele alır. Sim Cheong'un babasının onurunu kurtarmak için kendini feda eden erdemli ve sadık genç bir kız olduğunu anlatır. Kör bir dul olan Sim Bongsa, daha önce hayatını kurtaran bir keşişe, bir tapınağa üç yüz çuval pirinç bağışlama sözü verir. Ancak Sim Bongsa fakirdir ve bu sözünü yerine getiremez. Babasının bu utancını önlemek için, Sim Cheong kendini denizcilere satar ve pirinç karşılığında hayatını feda eder. Sim Cheong kendini denize attığında, tanrılar tarafından kurtarılır ve bir imparatorla evlenir. Babasını bulma umuduyla, Sim Cheong ülkenin tüm kör insanları için bir ziyafet düzenler. Sonunda babasıyla karşılaşır ve babası görme yetisini geri kazanır.

Heungboga: Hikaye iyi kalpli, saf Heungbo'nun, açgözlü abisi Nolbo tarafından evden

atılmasıyla başlar. Heungbo, yaralı bir kırlangıcı kurtardıktan sonra sihirli tohumlar elde eder ve büyük bir servet kazanır. Nolbo da aynı ödülü almak için bir kırlangıcı kurtarır, ancak bu eylemi felaketlerle sonuçlanır. Tanrıların müdahalesi sayesinde Nolbo cezadan kurtulur ve iki kardeş, zenginlik ve mutluluk içinde birlikte yaşamaya başlar. Bu hikâye, kardeş sevgisini anlatmaktadır.

Sugungga: Bu eser, eski bir halk hikâyesi "Tavşan ve Kaplumbağa" (Tokkicon) uyarlamasıdır.

Bu Pansori, bünyesinde mizah öğeleri ve hayvan kişileştirmeleri barındırdığı için diğer Pansori eserlerinden daha heyecanlı ve renklidir (Köroğlu Türközü, 2023). Bu Pansori, Doğu Denizi'nin Ejderha Kralı'nın sadık hizmetkarı Terrapin'in, kralın hastalığına çare olduğu söylenen bir tavşan karaciğerini bulmak için karaya gitme hikayesini anlatır. Birçok maceradan sonra Terrapin, Tavşan'ı bulur ve onu kandırarak Denizaltı Sarayı'na götürmeyi başarır. Ancak Tavşan, onların karaciğerini istediğini öğrenir ve zekice bir planla karaya geri döner. Bu hikâye, bir hizmetkarın kralına olan sadakatine vurgu yapar.

Jeokbyeokga: Bu pansori, ünlü bir Çin öyküsüne dayanmaktadır ve Cao Cao, Liu Bei ve Sun Quan arasında Kızıl Uçurum'da geçen büyük savaşı anlatır. Metin, dostluğun ve işbirliğinin önemini anlatır.

Bu öykülerin haricinde bir de Danga denilen kısa şarkılar bulunmaktadır. Genellikle performans öncesi söylenen Dangalar, Pansori sanatçıları için bir ısınma vazifesi görürken, seyircinin kulağını da müzikal olarak dinleyecekleri Pansori'ye hazırlar. Dangalar, öğrenciler tarafından pratik yapma amacıyla da sıklıkla söylenir.

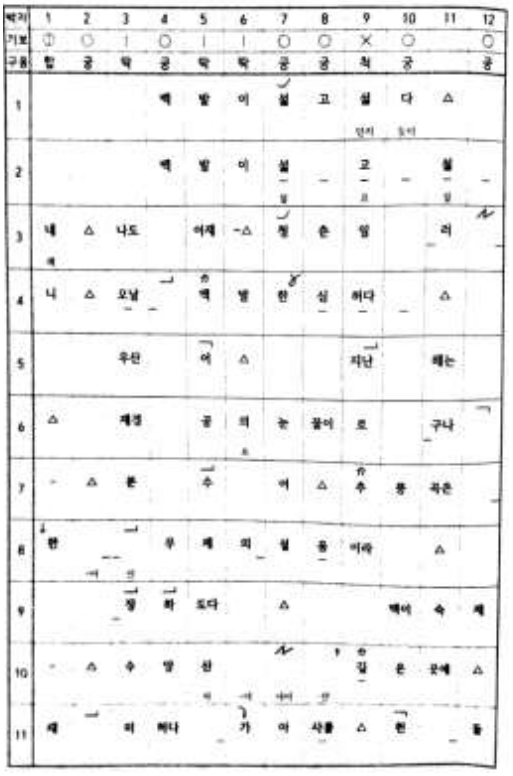
4. PANSORİ SANATÇILARININ ÖZELLİKLERİ

Pansori'nin geleneksel olarak usta- çırak ilişkisi ile gelecek nesillere aktarıldığı bilinmektedir. Günümüzde çeşitli üniversitelerde, güzel sanatlar liselerinde ve başka bir kısım kurumlarda Pansori üzerine eğitim verilmekle birlikte, Pansori sanatının usta-çırak ilişkisine dayanan özü değişmemiştir. Dolayısıyla, deneyimli bir Pansori sanatçısı bu yöntem içinde çoğu zaman eğitmen görevini de üstlenmektedir.

Öğrenciler genelde çok genç yaşta seçilmektedirler. Müzikal yapıya hâkim olmaları amacıyla öğrencilere çoğunlukla önce Jeolla bölgesine ait bazı halk şarkıları öğretilir. Gençken birkaç öğretmenleri olabilir, ancak gerçekten profesyonel bir sanatçı olmak istiyorlarsa, genellikle bir ustanın çırağı olurlar ve çoğu zaman on yılı aşkın bir süre o usta şarkıcıyla birlikte çalışırlar. Pansori'nin geleneksel olarak öğrenilme şekli ise ezberleme yoluyla gerçekleşir. Yani, öğretmen bir cümle söyler ve öğrenci tekrar eder (Willoughby, 2020'dan akt. Demirkol, 2020, s.49). Bütün şarkıyı öğrenene kadar bu tekrar süreci devam eder. Öğrenci kendi tekrar çalışmalarının ardından zaman zaman öğretmenle bir araya gelir ve hataları ile ilgili geri bildirim alır. Ayrıca günümüzde de hala uygulanan San Kongbu adı verilen ve dağlarda gerçekleşen, kamp benzeri yoğun çalışmalar yapıldığı da bilinmektedir (Yates-Lu, 2022, s.139).

Nota sisteminin kullanılmadığı ve kayıt teknolojilerinin olmadığı 1930'lu yıllara kadar Pansori öğrenimi için izlenen yol bu şekildeyken, günümüzde öğrenciler derslerini

kaydetme ve usta şarkıcıların kayıtlarına ve videolarına ulaşma şansına sahiptirler. Bununla birlikte hem bu sanatın korunması hem de tanıtımı amacıyla, farklı tekniklerle de kayda alınmış ve yazılmıştır. Batılı notasyon sistemi (staff notation) ile yazılması ne kadar mümkün olsa da, Kore geleneksel yazım biçimleri (Jeongganbo ve benzerleri), formun kendine has özelliklerini (örneğin, *Sigimsae* adı verilen süslemeler) muhafaza etmeye olanak tanımaktadır.



Görsel 3. *Baekbalga isimli Danga şarkısı, (Chae, 2018)*

Bu görsel Korea National University of Arts'da da dersler veren Pansori sanatçısı Soo Jung Chae'nin kitabından alınmıştır (Chae, 2018). Bahsi geçen kaynakta eserlerin batı notasyonu ile yazılmış versiyonları da mevcuttur.

Usta bir Pansori sanatçısı kabul edilmek için teknik yetkinliğin yanında ses, beden ve zihin olgunluğu gerekmektedir. Pansori sanatçısı Min Hye Sung, 60'lı yaşların bir Pansori sanatçısı için en verimli yaşlar olduğunu ifade ederken, Pansori'nin öğretim yöntemi hakkında, bunun duygulara mı yoksa tekniğe mi dayandığı sorulduğunda, bir başka usta isim Soo Jung Chae, önce tekniğin geldiğini belirtmiştir. Doğru teknikle yeterince pratik

yapıldığında, duygular doğal olarak geldiğini ifade etmiştir. Duyguların, aynı zamanda sanatçının olgunlaşması ve zihinsel gelişimiyle birlikte de ortaya çıktığını ve kendisinin de Pansori'de, belli şeyleri, belli duyguları ancak belirli bir yaşa geldikten sonra edindiği deneyimle anlayabildiğini vurgulamıştır (Demirkol, 2020, s.52).

Pansori sanatçıları uzun süre sadece erkeklerken, 19. Yüzyılın ortalarında kadın sanatçıların da sahneye çıktığı kayıtlarda görülmektedir. Bu durum, seyirci profili ve seyir yeri konusunda da bir dizi değişikliğe neden olmuştur. İzleyicilerin çoğunluğunun *yangban* denilen soylu kesime evrilmesiyle açık havada sahnelenen performanslar iç mekanlara taşınmıştır. Bu değişim neticesinde Pansori vokalinin de daha sanatlı ve renkli hale geldiği, icracıların açık alandaki seslerini duyurma kaygısından uzaklaşarak, daha sanatlı, incelikli ve çeşitli bir vokal tarzını benimsedikleri bilinmektedir (Kim, 2008, s.8).

Pansori sanatçısı anlatımda kişileştirmelere yer verirken, zaman zaman farklı karakterler için farklı sesler de kullanır. Konvansiyonel anlamda bir oyunculuk gösterisi olmasa da, farklı sesler, mimikler ve jestlerle oluşturulan, seyirciler tarafından kolayca anlaşılacak tavır ve formlar söz konusudur.

5. PANSORİ'DE ÇEŞİTLİ DENEMELER

Akademik seviyede Pansori eğitimi verilmesinin en önemli işlevinin, Pansori'nin tarihini anlamak ve muhafaza etmek olduğu anlaşılmaktadır. Bu programlarda aynı zamanda yeni ve çağdaş Pansori öyküleri yaratıldığı da görülmektedir.

Pansori'nin yenilenmesi, çağdaş içeriklerin bu form içinde kendine yer bulması ve çağınseyircisine hitap etmesi amacıyla 1930'lardan itibaren farklı girişimlerde bulunulduğu bilinmektedir (Kim, 2008, s.18). Pansorinin modernleştirilmesi için kullanılan birkaç yöntem vardır. Bunlardan biri, geleneksel bir hikâye metninin, farklı bir şekilde söylenmesidir. Vokal yine geleneksel olmakla birlikte başka enstrümanlar, jazz, flamenko gibi stillerin kullanıldığı örnekler bulunmaktadır.

Önceki bölümlerde de belirtildiği üzere Pansori geleneksel olarak Buk denilen davul ile sahnelenirken, 1980'lerden itibaren Janggu, Heguem ve Gayageum gibi geleneksel enstrümanlardan oluşan küçük orkestralarla da icra edilmiştir. Hatta, yapılan denemeler bununla da kalmamış, belli organizasyonlarda elektrogitar, keman ve saksafonun kullanıldığı çeşitli düzenlemelerin yapıldığı da bilinmektedir (Jang, 2001, s.101). Bir başka yöntem ise, yeni ve çağdaş bir metnin, geleneksel tarzda, yalnızca davul eşliğinde seslendirilmesidir. Böylece repertuar da yeni çalışmalarla genişletilmiş olur.

6. PANSORİ VOKALİNİN ÖZELLİKLERİ

Pansori sanatçılarının ses kullanımı batıdaki benzerlerinden farklılık gösterir. Belcanto tekniğinden farklı olarak, Pansori'de berrak, net, pürüzsüz ya da vibratolu bir ses arzu edilmez. Pansori sanatçıları için, derin, pürüzlü ve hırıltılı bir ses makbuldür. İstenen sese ulaşmak için Pansori sanatçıları yıllarca çalışma yaparlar, bu süreç içinde ses tellerine zarar verdikleri de olur. İstenilen ses kalitesinin yanında nefes kontrolü de bir başka önemli noktadır. Pansori'de diyafram nefesi kuvvetli, ancak yavaş ve idareli kullanılır. Cümle sonları ve pes tonlar için diyafram kası kasılır (Willoughby, 2000, s.20). Tüm bu çalışmalar çerçevesinde elde edilen sesin yanında kondisyon önemlidir, zira tam Pansori performanslarının 2-8 saat arasında sürdüğü bilinmektedir.

Ses aralığının genişliği diğer ses sanatlarında olduğu gibi aranan bir özelliktir; öte yandan güçlü pes tonlar sanatçı adayları için bir artıdır. Pansori vokalinde, sesin kafa yahut ağız boşluğunda tınlaması yerine doğrudan ses tellerinden çıkarılması hedeflenir ve bu tekniğe Tongseong adı verilmektedir. Bu ses güçlü ve enerjiktir. Öte yandan, vokal özelliklerinin bölgeden bölgeye değişiklik gösterdiği gözlemlenir. Örneğin, güney bölgelerde vibrasyon daha fazla kullanılırken, kuzeyde daha azdır. Yine kuzey bölgesindeki sanatçıların vokalleri daha nazaldır. *Dongpyeonje* ekolünde, şarkılar ağır başlar ve müzikal cümleler sert bir şekilde sonlanır; süslemeler çok kullanılmaz. Ancak, *Seopyeonje* ekolünde şarkılar hafif ve zarif bir şekilde, cümle sonları uzatılarak söylenirken bolca süslemeye de yer verilir (Kim, 2008, s.68).

Pansori sanatında içerik ve icra arasında özel ve dramatik bir uyum olduğu göze çarpmaktadır. Zira, Pansori içinde üzüntü ve keder duyguları ağırlıklı olarak işlenir. Tüm bu özellikleri barındıran Pansori vokalinin hüznü ve karanlığı ifade ettiği de düşünülür (Chae, 2020'dan akt. Demirkol, 2020, s.50). Bu sesin aynı zamanda hikayeler içindeki *Han* duygusunu da vermeye yardımcı olduğu kanısı mevcuttur.

7. HAN

Kore kültürü için son derece derin bir kavram olan Han, kendi içinde birden fazla anlama sahip bir olgudur. Kore toplumu içinde, farklı insan grupları için, farklı zamanlarda, içinde bulundukları durum ve sahip oldukları bakış açısı yönünden farklı anlamlara gelmiş, farklı durumlar ve nedenler neticesinde oluşmuştur (Willoughby, 2000, s.18). Zaman zaman tartışılan bir konu olup, farklı içerikler içinde farklı anlamlara gelmekle birlikte, sanatsal anlatı içinde estetik bir öge olarak anılan Han, Kore'ye özgü bir "üzüntü, kin, hınç, acı bir his, garez, nefret, öfke; ve pişmanlık karışımı bir his, tatmin edilmemiş bir arzu" duygusunu ifade etmektedir (Willoughby, 2000, s.19).

Bazı araştırmacılar, Han'ın sosyal olaylar, diğer ekonomik ve politik faaliyetlerde bir motivasyon faktörü olduğunu belirtirler. Bu bağlam söz konusu olduğunda, Willoughby Abelmann'dan alıntı yaparak Han'ın zamanla biriken ve zorlukların ağırlığı altında büyüyen öfke ve hıncı dolaylı olarak ve çeşitli şekillerde ifade ettiğini belirtir (Willoughby, 2000, s.19). Han teriminin, tarihsel deneyimlerin zorluklarının hem toplu, hem de bireysel anlamlarını içerdiği anlaşılmaktadır. Han kavramına bu perspektiften yaklaşılırsa, Kore sanatlarında, özellikle de Pansori'de acı, ıstırap ve hınç kavramlarına işaret ettiği anlaşılmaktadır.

Han kavramı genellikle edebiyat ve edebiyata dayalı sanatlarda, örneğin düzyazı, mask dansı dramaları ve kukla gösterilerinde ele alınır. Suh Ji-moon, Kore metinleri hakkındaki çalışmasının ardından Han kavramı ile ilgili bir çıkarımda bulunur ve Koreliler farklı nedenlerle birçok kez zulme uğradıkları için, pişmanlık ve özlemin onların şiirsel edebiyatında sıkça görülen duygular olduğunu belirtir. Bu durum, ulusun bahsi geçen dönemde içinde bulunduğu koşulları doğal olarak yansıtmaktadır. Dolayısıyla sömürge dönemindeki edebi eserler, halkın acılarını ve kederlerini ele alır ve bu şartlarda nasıl hayatta kaldıklarını anlatır (Suh, 1998'den akt. Willoughby, 2000, s.19)

8. GÜNCEL ÇALIŞMALAR

Günümüzde Kore Ulusal Tiyatrosu çatısı altında bulunan Changgeuk Topluluğu tarafından her ay bir geleneksel tam Pansori performansı gerçekleştirilmektedir. Bu performanslar Haneul Tiyatrosu ve Daloreum Tiyatrolarında sahnelenmektedir.

Changgeuk, Pansori'den türemiş başka bir formdur. Batı tarzı opera ve tiyatrodan etkilenen bu türde, yine Pansori vokal tekniği kullanılır ancak Pansori'den farklı olarak rolleri canlandıran farklı oyuncular bulunur. *Changgeuk* 20. Yüzyılın başında, Kore'nin Japon yönetimi altında olduğu dönemde ortaya çıkmış, bu dönemin sonrasında, 1960'lı yıllarda popülerlik kazanmıştır. (Lee, 2008, s.1). Changgeuk formu, aynı zamanda kostüm, dekor gibi daha fazla sahneleme öğesi barındırır ve müzik tek bir davul yerine farklı büyüklükteki orkestralarla icra edilir. Olay örgüsü ve metin olarak Pansori'lerden uyarlanabileceği gibi, hikaye, roman vb. metinlerden uyarlanmış ve özgün müziklerin kullanıldığı Changguklar da mevcuttur (Killick , 2008, s.97). Kore Ulusal Tiyatrosu bünyesinde sahnelenen Changguk performansları Haeoreum Tiyatrosunda seyirci ile buluşmaktadır.

Elbette ki Pansori performansları bahsi geçen mekanlarla sınırlı değildir. Bu sanatı muhafaza ve icra etmek, aynı zamanda tanıtmak ve yaygınlaştırmayı amaçlayan bir diğer kurum da World Pansori Association'dır. Bu oluşum Kore içinde Pansori gösterileri,

etkinlikleri ve festivalleri düzenlemenin yanı sıra, farklı ülkelerde de bir dizi etkinlik organize etmekte ve bir kısım eğitim programları da yürütmektedirler. Örneğin, Seul'de yaşayan yabancılar için düzenlenmiş "2024 Ojakgyo Bridge Project: Today's Small Pansori Class" bunlardan biridir. Min Hye Sung tarafından yürütülen bu eğitim programı 12 hafta sürmüştür. Program sonunda, 27 Eylül 2024 tarihinde de bir öğrenci gösterisi gerçekleşmiştir. Bu etkinliğin yanı sıra, 3-11 Kasım 2024 tarihleri arasında da Namsangol Hanok Köyü'nde "2. Dünya Pansori Festivali" düzenlenmiştir.

Görsel 4. *Today's Small Pansori Class Atölye Çalışması 2024, (World Pansori Association,2024)*

9. SONUÇ

Pansori, hem biçim hem de içerik olarak pek çok kültürel öğeyi bünyesinde barındıran, Kore kültürünü, tarihini ve değerlerini yüksek bir sanatsal formla sahneye taşıyan, Kore'nin en önemli sanatlarından biridir.

Pansori'nin olmazsa olmaz unsurları *Sorikkun, Gosu* ve *Seyirci*'dir. Bu üçü arasındaki ilişki ve alışveriş, Pansori'nin belkemiğini oluşturmaktadır ve Pansori'nin de biricik özelliğidir. Seyircinin bu yapı içindeki varlığı, Chuimsae kavramı ile birlikte Kore geleneksel sanatlarında vazgeçilmez bir yere ve öze sahiptir. Bu varlığın günümüzde de devam ettiği ve hatta yeni formlar içinde şekil değiştirdiği görülebilir. Örneğin, K-Pop performanslarının bir parçası olan ve yine seyircinin katılımına olanak veren *Fanchant* ve *Lightstick* kültürünün temellerini Chuimsae nidalarında aramak mümkündür.

Tarihsel süreç içinde Pansori seyirci profilindeki değişim, bir seyir yeri değişikliğine yol açmış ve açık havada, halka açık yapılan performansları kapalı salonlarda soyluların önüne taşımıştır. Bahsi geçen yer değişikliği ise hem anlatım hem de vokal tarzında başka değişimlere kapı aralamıştır. Bu bağlamda Pansori'nin geçirdiği değişim, mekanın icra/sunum üzerindeki dönüştürücü etkisi açısından dikkat çekicidir. Sanatın günümüzde geleneksel sanatlar için tasarlanmış mekanlarda ve tarihi yerlerde seyirci ile buluşması bu özün korunmasına olanak vermektedir.

Pansori aynı zamanda içerik ve biçim uyumunun net gözlenebildiği bir formdur. Toplumun birlikte deneyimlediği acı, öfke, hınç ve özlem gibi duygulardan oluşan *Han*, Pansori vokalinin de ruhuna yansımış ve karakteristik özelliklerinden biri olmuştur. Bu duygu aynı zamanda bir toplumun ortak yaşantısının sanata bıraktığı görünür izi temsil eder. Tüm bu durumlar göz önünde bulundurulduğunda, hem Pansori hem de diğer sanat formlarının acı ve kayıp duyguları ile baş etmeye çalışan bir toplumun duygusal dengesini korumasına yardımcı olduğu ve bu duyguları sanatlı bir biçimde kayda geçirdiği sonucuna ulaşmak mümkündür.

Pansori bu bağlamda bir dönemin sadece kültür, değer ve bakışını değil, duygularını dagünümüze taşımaktadır. Yanı sıra, Pansori'nin kendine has buğulu, pürüzlü ve derin vokali ise, pek çok şeyin tek tipleştiği bir estetik atmosferde, anlamlı ve orijinal değeriyle önyargıların dışına çıkmıştır.

Pansori eğitimi çeşitli kurumlarca desteklenmesine ve organize edilmesine karşın, sanatın özündeki usta-çırak ilişkisi değişmemiş, bu özün korunması söz konusu sanatın diğer özelliklerinin muhafazasını da mümkün kılmıştır. Bu biçim aynı zamanda toplumun kültürüne dair de pek çok işaret barındırmaktadır.

Pansori'nin icrası ve tanıtımında Ulusal Gugak Merkezi ve World Pansori Association'ın payı büyüktür. Ulusal Gugak Merkezi tarafından hazırlanan "Korean Musicology Series: Pansori" adlı çalışma, bu köklü sanatın tarihi, kuramı ve teknik özellikleri konusunda temel bir kaynak niteliğindedir.

Kore'de Pansori ve sanatçıları çeşitli devlet kurumları ve programlarınca destek ve takdirgörmektedir. Bununla birlikte Pansori icrasında klasik metin ve icra biçimi muhafaza edilirken, yeni ihtimal ve olanaklar reddedilmemekte, deneme ve zenginliklere de açık kapı bırakılmaktadır. Bu hoşgörülü bakış açısı sanatın tanıtımında büyük rol oynamakta, yapılan yeni ve renkli çalışmalar, genç ve yabancıların ilgisini de arttırmaktadır. Bu yaklaşım bir değerin katı kurallar ve sınırlar ile değil, yenilikler, katkılar ve birleşimlerle de korunabileceğinin göstergesidir. Bu nitelikleri ile Pansori, hem geleneksel sanatların tür ve biçim olarak korunması hem de yeniliklerle buluşarak çağı yakalaması konusunda istisnai bir örnektir.

KAYNAKLAR

Chae, S. (2018). Pansori-ui cheot hoheup, danga-reul bureuda [Pansori'nin İlk Nefesi]. Chaeryun.

Demirkol, S. (2020) Content for a K-Arts Course, Korea National University of Arts AMFEK [Ders İçeriği Kitapçığı].

Jang, Y. (2001). P'ansori Performance Style: Audience Responses and Singers' Perspectives. British Journal of Ethnomusicology, 10(2), 99–121. http://www.jstor.org/stable/3060664

Killick, A. (2008). Korean Opera, Chunggeuk. içinde Y. Lee (Ed.), Korean musicology series: Pansori (Vol. 2, pp. 96–127). The National Center for Korean Traditional Performing Arts.

Kim, K. H. (2008). History of Pansori. içinde Y. Lee (Ed.), Korean musicology series: Pansori (Vol. 2, pp. 3–30). The National Center for Korean Traditional Performing Arts.

Kim, K. H. (2008). Theory of Pansori. içinde Y. Lee (Ed.), Korean musicology series: Pansori (Vol. 2, pp. 31–70). The National Center for Korean Traditional Performing Arts.

Köroğlu Türközü, H. (2023). Kore'nin Kültürel Mirası "Pansori 'ye Genel Bir Bakış. Folklor/Edebiyat, 29(114), 567-586. https://doi.org/10.22559/folklor.2401

Lee, Y. (2008). Introduction. içinde Y. Lee (Ed.), Korean musicology series: Pansori (Vol. 2, pp. 3–30). The National Center for Korean Traditional Performing Arts.

Park, C. (2000). "Authentic Audience" in P'ansori, a Korean Storytelling Tradition. The Journal of American Folklore, 113(449), 270–286. https://doi.org/10.2307/542103

Pihl, M. R. (1981). "P'ansori": The Korean Oral Narrative. Korean Studies, 5, 43–62. http://www.jstor.org/stable/23718812

World Pansori Association. (2024) 2024 Ojakgyo Bridge Project: Today's Small Pansori Class [Ders Kitapçığı].

Willoughby, H. (2000). The Sound of Han: P'ansori, Timbre and a Korean Ethos of Pain and Suffering. Yearbook for Traditional Music, 32, 17–30. https://doi.org/10.2307/3185241

Willoughby, H. (2008). Pansori master singers. içinde Y. Lee (Ed.), Korean musicology series: Pansori (Vol. 2, pp. 71–96). The National Center for Korean Traditional Performing Arts.

Yates-Lu, A. (2022). Hallyu Through the Grassroots: Experiences of Kugak in Europe and Beyond. The World of Music, 11(1), 133–156. https://www.jstor.org/stable/27159518

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 462-478
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 19.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 09.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717667

SANATTA IRKÇILIK ELEŞTİRİLERİ (2001-2021): AMERİKA'DA IRKÇILIĞA KARŞI SANATÇILAR VE ESERLERİ*

• Dr. Serhan KARANFİL** • Prof. Dr. Nurdan KÜÇÜKHASKÖYLÜ***

ÖZET

11 Eylül 2001 saldırıları, Amerika Birleşik Devletleri'nde ırkçılık ve ayrımcılığın artmasına neden olmuş, bu dönemde sanatçılar toplumsal sorunlara dikkat çekmek amacıyla ırkçılığı eleştiren eserler üretmiştir. Bu çalışma, özellikle 2001-2021 dönemini inceleyerek, 11 Eylül sonrası krizle birlikte Amerika'da yükselen ırkçılık olgusunu ve bu dönemin sanata yansımalarını ele almaktadır. Kerry James Marshall, Glenn Ligon ve Kara Walker gibi sanatçılar, bu süreçte önemli katkılar sunmuştur. Marshall, eserlerinde Afro-Amerikan kimliğini ve kültürel mirasını yüceltirken toplumun marjinalleşmiş kesimlerini eleştirmiştir. Ligon, dil ve görselliği bir araya getirerek ırkın karmaşık yapısını sorgularken, Kara Walker ise kölelik döneminin travmalarını ve günümüzdeki ırkçılığın yansımalarını kışkırtıcı bir üslupla işler. Çalışmaları, toplumsal adalet arayışını güçlendirip izleyicileri hem düşünmeye hem de harekete geçmeye teşvik ederken, sanatın dönüştürücü gücünü toplumsal değişimin bir parçası haline getirmektedir. Onların çalışmaları, toplumsal adalet arayışını güçlendirirken, izleyicileri düşünmeye ve eyleme geçmeye teşvik eden bir platform sunmaktadır. Böylece, ırkçılık konusundaki eleştiriler, sanatın dönüştürücü gücüyle bir araya gelerek, toplumsal değişimin önemli bir parçası haline gelmektedir. Bu sanatçıların eserleri, yalnızca bireysel deneyimleri değil, aynı zamanda kolektif bir hafızayı yansıtarak, izleyicilere geçmişle yüzleşme ve toplumsal adalet arayışı konusunda ilham vermektedir.

Anahtar Kelimeler: *Sanatta ırkçılık, Sanatta ırkçılık eleştirileri, Irkçılık, 11 Eylül, Çağdaş sanat.*

* Bu makale, Serhan Karanfil/ Anadolu Üniversitesi/ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü/ Sanat Tarihi Anabilim Dalı/ Prof. Dr. Nurdan Küçükhasköylü/ "SANATTA IRKÇILIK ELEŞTİRİLERİ (2001-2021): VİYANA WELTMUSEUM RE: PRESENT UNLEARNING RACISM SERGİSİ" yayımlanımamış doktora tezinden üretilmiştir.

* serhankaranfil@gmail.com, Eskişehir, ORCID: 0009-0003-5756-0770

** Anadolu Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi, Batı Sanatı ve Çağdaş Sanat Anabilim Dalı, nkucukhaskoylu@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3351-5564

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 462-478
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 19.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 09.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717667

CRITIQUES OF RACISM IN ART (2001-2021): ARTISTS AND WORKS AGAINST RACISM IN AMERICA*

• Dr. Serhan KARANFİL ** **• Prof. Dr. Nurdan KÜÇÜKHASKÖYLÜ*****

ABSTRACT

The September 11, 2001, attacks led to an increase in racism and discrimination in the United States, and during this period, artists produced works criticizing racism to draw attention to social problems. This study particularly examines the period 2001-2021, addressing the rising phenomenon of racism in America with the post-September 11 crisis and its reflections on art. Artists such as Kerry James Marshall, Glenn Ligon and Kara Walker have made important contributions to this process. In his works, Marshall glorified African American identity and cultural heritage while criticizing marginalized segments of society. Ligon questions the complexity of race through a combination of language and visuality, while Kara Walker provocatively explores the traumas of slavery and the repercussions of contemporary racism. Their work reinforces the quest for social justice and encourages viewers to both think and act, making the transformative power of art part of social change. Their work provides a platform that encourages viewers to think and act, while strengthening the quest for social justice. In this way, critiques of racism, combined with the transformative power of art, become an important part of social change. Their works reflect not only individual experiences but also a collective memory, inspiring viewers to confront the past and seek social justice.

Keywords: *Racism in art, Critiques of racism in art, Racism, September 11, Contemporary art.*

* This article is based on Serhan Karanfil/ Anadolu University/ Institute of Graduate Studies/ Department of Art History/ Prof. Dr. Nurdan Küçükhasköylü " CRITICISMS OF RACISM IN ART (2001-2021): THE WELTMSEUM WIEN RE: PRESENT UNLEARNING RACISM EXHIBITION" is derived from unpublished doctoral dissertation.

** serhankaranfil@gmail.com, Eskişehir, ORCID: 0009-0003-5756-0770

*** Anadolu University, Faculty of Literature, Art History, nkucukhaskoylu@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3351-5564

1. GİRİŞ

11 Eylül 2001 saldırıları, Amerika'da bir dönüm noktası olmuş, dolayısıyla bu olayın ardından toplumda bir dizi değişiklik meydana gelmiştir. Irkçılığı eleştiren sanat ise geniş bir yelpazede ifade alanı bulmuştur. Irk, dini aidiyet, öteki ve ayrımcılık gibi farklı konular ele alınarak toplumsal farkındalık yaratılmaya çalışılmıştır. Saldırı sonrası Amerika'da sadece Müslümanlara karşı ırkçılık artmamış, yüzyıllardır siyahilere yönelik yapılan ırkçılık da kuluçka döneminden çıkıp tetiklenmiştir. Bu nedenle Amerika'da yaşayan yerli veya göçmen çok sayıda sanatçı ırkçılığa karşı bütünleşerek düşüncelerini, eleştirilerini sanat yoluyla ifade etmişlerdir (Karanfil, 2024a: 99). Yaşanan ırkçılık sadece Amerika kıtasında değil Avrupa kırasında oldukça yer bulmuş ve yaşanan ırkçılık sanatı aracı olarak kullanarak 2001 sonrasında Orta Doğulu birçok göçmeni hedef almıştır (Karanfil, 2024b: 1856-1874).

2001 saldırıları Amerika'da özellikle Orta Doğu kökenli bireylere yönelik ırkçılığın artmasına neden olmuştur. Bu artışın bireylerin zihinsel ve fiziksel sağlığı üzerinde zararları olmuştur (Schouler-Ocak vd., 2021: 1). Bununla mücadelede sanat da bir araç olarak öne çıkmıştır. Tarihsel olarak bakıldığında; sanat, Amerika'da ve dünya genelinde eşitliği sağlamaya yönelik protesto ve mücadele tarihinin kritik bir temeli olmuştur (Griffith ve Semlow, 2020: 373). İnsanların ırkçılığın sağlık üzerindeki etkilerini ortadan kaldırmaya veya hafifletmeye yönelik çabaları olarak görülebilmesinin yanında, yaratıcı düşünmelerine olanak tanıyan esnekliği artırması, insanların yanlış bilgileri ve dar düşünme biçimlerini unutmasına yardımcı olmak gibi çok yönlü çıktıları söz konusudur (Griffith ve Semlow, 2020: 374). Ek olarak, öğrencilerin aidiyet duygusunu kolaylaştırmak, ırkçılık karşıtlığına direnmek ve diğer azınlık grupları ve müttefiklerle birleşmek gibi sanat temelli bir ırkçılık karşıtı stratejilerle ilgilenilmesi ırkçılık karşıtlığıyla mücadelede etkilidir (Shin, Lim ve Hsieh, 2023: 172). Sanatın, adalet ve eşitlik için kullanılması önemli bir yaklaşım olarak kabul edilmektedir, çünkü sanat uzun yıllar yoksulluk, sosyal eşitsizlik ve yapısal ırkçılık gibi koşulları da ele almıştır (Epstein vd., 2021: 93).

Irkçılığın yoğun olarak yaşandığı Amerika'da ayrımcılığa karşı onurlu duruş sergileyen çok sayıda sanatçı olmuştur. Çalışma da özellikle ırkçılığa karşı duran ve eleştiren eserler üreten üç sanatçıya odaklanılmıştır. Bunlar arasında Kerry James Marshall, Glenn Ligon ve Kara Walker, Amerikan sanat sahnesinde öne çıkan figürler olarak, ırkçılığa karşı sanatlarıyla güçlü bir duruş sergilemişlerdir. Marshall'ın eserleri, siyah toplumunun tarihini, kültürünü ve kimliğini onurlandırmaya ve yeniden tanımlamaya yoğunlaşmıştır. Ligon ise dilin gücünü sanatında kullanarak, kelime ve cümleleri çağdaş ırk ilişkilerinin karmaşıklığına dair düşündürücü bir şekilde eserlerinde işlemiştir. Kara Walker ise güçlü görsel anlatımı, Amerika'nın kölelik geçmişi ve siyah bireylerin deneyimleri üzerinden

ırkçılıkla yüzleşmeye cesaret etmiştir. Bu sanatçılar, yapıtlarında derin anlamlarla yüklü bazı semboller kullanmış, toplumsal adaletsizliklere ve ırkçılığa karşı kapsamlı eleştiriler getirmiş, izleyiciyi düşünmeye ve etkileşime geçmeye çağırarak, sanatı bir değişim aracı olarak kullanmışlardır (Maclean, 2018: 405-406).

2. KERYY JAMES MARSHALL

Kerry James Marshall, güçlü kurgusu ve düşündürücü çalışmalarıyla tanınan, etki alanı geniş çağdaş bir Afro Amerikalı sanatçıdır. Sıklıkla ırkın, kimliğin ve Amerika'daki siyah deneyiminin karmaşıklıklarını yansıtmıştır. Onun sanat dünyasına katkısı geniş çapta kabul görmüş ve önemli sergilerle eserleri tescillenmiştir. Örneğin; New York'ta The Met Breuer'de düzenlenen *Kerry James Marshall*: *Mastry*[1] isimli sergisi, Marshall'ın sanatsal ifade konusundaki ustalığının, diğer yandan ırk ve tarihle ilgili temaları derinlemesine keşfetmesinin kanıtıdır (Maclean, 2018: 408). Marshall'ın sanat dünyası üzerindeki etkisi, ülkenin zor tarihsel mirasını ulusal ve uluslararası konuşmalarda ön plana çıkarma yeteneğinde de açıkça görülmektedir (Erickson, 2014: 119-123). Çalışmaları, ırkçılık ve sosyal adalet sorunlarıyla yüzleşmede ve bunları ele almada önemlidir. Marshall'ın değişim vizyonu, ırkçı ideolojilerin etrafında şekillenen modernizmin düzenleyici ilkelerine karşı çıkma arzusundan kaynaklanmıştır (Tuite, 2017: 1). Onun bize, beyaz olmayan sanatçıların tarihsel olarak kendi dışlanma hikâyelerini güçlendiren koşullu bir erişime maruz kaldıklarını hatırlatması önemlidir. Soyutlamanın sahte vaadi, sanat eserlerinin ırksal okumalarından kaçmak isteyenlerin aşağılanma ve gecikmişliğin azalmasına maruz kalması anlamına gelebilir (Tuite, 2017: 1). Tüm bu nedenlerden dolayı, Marshall kendisini figürasyona ve daha spesifik olarak siyahlığın temsiline adamış görülmektedir.

James'ın eserlerinden biri olan *The Lost Boys* (Görsel 1) izleyicileri Marshall'ın imalı el becerisiyle kendine çekiyor. Burada polis bandı, zararlı meyve olarak tasvir edilen ağacı sarıyor ortasında kurşun bulunan bir tür olan hayat ağacının gövdesine doğru yılan gibi kıvrılıyor. Elinde pembe oyuncak tabanca, bir genç oğlan süpermarkete gitmekten hoşlanan diğerinin yanından geçiyor ve sanatçı her bir figürde uğursuz bir tarih veriyor. Sağ üstte, silik bir biçimde yazılmış hem çizgi roman kavgalarının yansıma seslerini, hem de bir savaş esiri için daha ciddi bir tanımlamayı çağrıştıran *POW* harfleri görünüyor. Dolayısıyla 1990'larda meydana gelen siyahilere yönelik polis şiddetine dikkat çekiyor (Erickson, 2014: 120).

[1] Söz konusu sergi 12 Mart 2017-3 Temmuz 2017 arasında düzenlenmiştir. Kerry James Marshall: Mastry sergisi Los Angeles Çağdaş Sanat Müzesi, Chicago Çağdaş Sanat Müzesi ve New York Metropolitan Sanat Müzesi tarafından organize edilmiştir ("Kerry James Marshall: Mastry", 2017).

Görsel 1. *Keryy James Marshall, "The Lost Boys", 1993, Tuval üzerine akrilik ve kolaj, 254x304.8 cm, The Metropolitan Museum of Art, New York (Tuite, 2017; 3).*

Marshall 2001 sonrasında da benzer çalışmalarına devam etmiştir. Onun yapıtlarında nispeten alışılmadık bir şey; bir Afro Amerikalıyı elit ama yine el işçisi olarak göstermektir. Bir eserinde kölelik karşıtı Harriet Tubman'ın 1844'ten 1851'e kadar evli olduğu ilk kocası John'la birlikte bir portresini sunmuştur (Görsel 2). John Tubman'ın elleri şefkatle Harriet'in omuzlarında dururken, tırnakları apolet benzeri sunulmuştur (Tuite, 2017: 5).

Görsel 2. *Keryy James Marshall, "Marriage Portrait of Harriet and John Tubman", 2015, Pvc panel üzerine akrilik, 151.1 x 120.6 cm, Jack Shainman Gallery, New York (Tuite, 2017; 5).*

Kerry James Marshall'ın ırk bilincine sahip olan sanatı, Afro Amerikalıların, Batı sanat tarihinde tarihsel olarak dışlanmasına meydan okuyan bir nitelik taşır. *Untitled Woman* (Görsel 3) adlı eserinde Marshall, bir silüeti anımsatarak (açık bir arka plana karşı koyu renkli bir figür ile) siyahi bir kadın portresi sunar. Onun bu silüetli portre tarzı, siyahiliğe hem sosyal açıdan eleştirel bir bakış sunar hem de olumlu bir şekilde vurgu yaptığı düşünülebilir. Genç kadının ten rengi, giysisinin beyaz arka planı ve sade çizgileriyle tam bir tezat oluşturur. Marshall, çalışmasında kasıtlı olarak düzleştirme yapar, iyice karartır ve bizi o eserle karşı karşıya bırakarak düşünmeye itmektedir.

Görsel 3. *Keryy James Marshall, "Untittled Woman", 2010, Pvc panel üzerine akrilik, 40.64 x 30.48 cm, Jack Shainman Gallery, New York ("Untitled (Woman", 2010)*

Marshall'ın gözlemlediği gibi, siyah bedenin travmatize olduğu imajları çok yaygındır, ancak bu insanların kendilerinden memnun bireyler olarak temsillerini görmek ise nadirdir. *Untitled Mirror Girl* (Görsel 4) başlıklı eserinde tam olarak gösterilen şey bu nadir bakıştır. Bir kadın, yatak odası aynasının önünde kendinden emin ve memnun bir şekilde gösterilmiştir Kendisinden başka kimse için poz vermemiştir. Kendi imajını, güzellik, arzu veya neşe ile ilişkili olarak sunan siyahi biri temsil edilmiştir. Marshall bunu yaparken, resimdeki özne, izleyici ve sanatçı yani kendisi arasında karmaşık bir müzakere kurarak bakma eylemine dikkati çekmiştir.

Görsel 4. *Keryy James Marshall, Untittled Mirror Girl, 2014, Pvc panel üzerine akrilik, 214.9x154.3 cm, Museum of Contemporary Art Chicago (MCA), Chicago ("Untitled Mirror Girl", 2014).*

Marshall sanatı aracılığıyla ırkçılığa karşı sağlam bir duruş sergilemiş, ırkçılığın yapısal ve sistemik doğasına değinmiştir. Onun çalışmaları, ırkçılığın toplumdaki söylemsel inşasını vurgulayarak Black Lives Matter hareketine de bir desteği yansıttığı düşünülebilir (Bremner, 2023: 299). Sanatı, sosyal adalete yönelik bir eylem çağrısı olarak hizmet etmiş ve hümanist psikolojinin ırkçılıkla etkin bir şekilde mücadele etmeye yönelik savunuculuk yönüyle uyumlu olduğu görülebilir (Beauregard, 2022: 594). Marshall'ın sanatı, akademinin ve sanat camiasının ırkçılığı kabul etmesi, bununla yüzleşmesi ve ırkçılıkla mücadele etmesi gerektiğini vurgulamıştır.

3. GLENN LİGON

1960 doğumlu Glenn Ligon New York'ta yaşayan bir sanatçıdır. Kariyeri boyunca, modern resim ve kavramsal sanatın miraslarına eleştirel bir yaklaşım getirerek, Amerikan tarihini, edebiyatını ve toplumunu keskin bir şekilde keşfetmiştir. Ligon, 20. yüzyılın kültürel figürleri arasında yer alan James Baldwin, Zora Neale Hurston, Jean Genet ve Richard Pryor gibi isimlerin etkili yazılarından ve konuşmalarından ilham alarak, 1980'lerin sonlarından itibaren metin tabanlı tablolarıyla tanınmıştır. Sanat eğitimini Wesleyan Üniversitesi'nde tamamlamış, Whitney Museum Independent Study Program'a katılmıştır. (Ligon vd., 2015: 3-5).

Önemli çağdaş sanatçılardan biri olan Glenn Ligon, akademik açıdan yoğun bir ilginin konusu olmuştur. Onun çalışmaları; tarihsel anlatılar, siyaset ve ırkla olan ilişkiler gibi farklı bağlamlarda analiz edilmiştir (Gehlawat, 2019: 49-50). Genel olarak tarihsel, politik ve sosyal boyutları kapsayan çok katmanlı bir yaklaşımla karakterize edilmiş, bu da onu önemli bir bilimsel ilgi konusu haline getirmiştir (Yousefi, 2023: 51). Çalışmaları; sahiplenme, siyahilik ve yazarlık konusundaki yaklaşımı ile *Post Black*[2] akıma katkısı gibi çeşitli bağlamlarda çok yönlü incelenmiştir. Ligon'un sanata yönelik çok katmanlı yaklaşımı, onu çağdaş sanatta önemli bir figür olarak konumlandırmış ve kapsamlı çalışmalara ve analize yol açmıştır.

Ligon'un eserleri, dünya genelinde Tate Modern (Londra), Centre Pompidou (Paris), Modern Sanat Müzesi (New York), Ulusal Sanat Galerisi (Washington), Walker Sanat Merkezi (Minneapolis), Chicago Sanat Enstitüsü, San Francisco Modern Sanat Müzesi ve Los Angeles County Sanat Müzesi birçok önemli koleksiyonda yer almaktadır. Sanatçı, John Simon Guggenheim Memorial Vakfı Bursu ve Studio Museum'un Joyce

[2] Post Black kavramı, siyahi sanatın geleneksel tanımlarına meydan okuyan ve sivil haklar sonrası dönemin sınırlarının ötesine geçerek çağdaş dönemi genişleten bir hareketi ifade eder. Eleştirel ırk bilincini içeren bu hareket, siyah sanatın estetik ve manevi yönlerine odaklanan "Black Arts Movement"a dayanır ve siyahi sanatçıların anlatılarını yeniden tanımlamayı amaçlar. (Baker ve Simmons, 2015: 127-149).

Alexander Wein Sanatçı Ödülü gibi prestijli ödüllerle onurlandırılmıştır. Son olarak, Amerikan Sanat ve Edebiyat Akademisi'nin üyeliğine seçilen Ligon, Venedik, Berlin, İstanbul, Documenta XI ve Gwangju Bienali gibi uluslararası bienallerde de etkileyici izlenimler bırakmıştır (Ligon vd., 2015: 4-5).

Glenn Ligon'un en bilindik çalışmalarından olan *Rückenfigur* (Görsel 5) sanatçının neon ışıklarla *America* yazısını yazarak Amerika'nın ırkçı tarihine göndermelerde bulunduğu eseridir. Yayılan ışığın parıltısıyla aydınlanan iki tarafı keskin neon harflerle şekillendirilmiştir. Birkaç harfin ters yazıldığı fark edilmektedir. Bir bütün olarak yatay olarak yazılan yazı da öne çıkan harflerin asimetrik olduğu görülüyor (Newbury, 2012: 40). Anlamsal olarak burada bazı harflerin tersten yazılması Amerika'nın ırkçı tarihine gönderme yapmak içindir. Siyahlar için işler bazen kanunda yazdığı gibi yürütülmediğine dair güçlü bir ima mevcuttur.

Görsel 5. *Glenn Ligon, Rückenfigur, 2009, Neon ışıklandırma, 61×369.6×12.7 cm, Whitney Museum of American Art, New York ("Glenn Ligon, Rückenfigur", 2009).*

Glenn Ligon'un eserlerinde America yazımının farklı varyasyonları da mevcuttur. Örneğin *Double America*'da harfler ikiye katlanmıştır (Görsel 6). Double Amerıca 2 isimli çalışmada, birinci kelime üstte dik, diğeri aşağıda ters çevrilir. Bu çalışma, America metnini, ışığın kapalı, titreşen veya bazı harflerin ters çevrildiği gibi farklı varyasyonlarda aydınlatan bir dizi neon çalışmasının parçasıdır.

Görsel 6. *Glenn Ligon, Double Amerıca 2, 2012, Neon ve boyama, 91x105 cm, Astrup Fearnley Museet, Oslo, ("Double America", 2012).*

Ligon'un çok iyi bildiği gibi, hiçbir zaman bu kadar basit olmayan tarihin bir özgürlük ve demokrasi işareti olan Amerika fikrinin karmaşık ve değişen bir resmini sunmaktadır. Çalışmanın ima ettiği iki Amerika, Amerika'daki yaşamın farklı versiyonlarına hitap ediyor olabilir. Sistemik ırkçılık; biri beyazlar için, diğeri siyah insanlar için, yaşam kalitesini, sağlık hizmetlerine ve eğitime erişimi engelleyen yapısal engellerle ayırır. Çalışmanın parlaklığı, Ligon'un neonun üzerine uyguladığı siyah boya tarafından kelimenin tam anlamıyla engelleniyor ve bu da metnin ışık ve gölgelerin üzerinde uçuyormuş gibi görünen keskin bir taslağıyla sonuçlanıyor gibidir. Çizgiler, asla gerçekleştirilmemiş bir idealin izini sürüyor; içermesi gereken şey, altında anlaşılması zorlukları önemsiz kılmaktadır.

Ligon sadece neon ışıklarla bir eleştiri sunmuyor sadece birçok alanda siyah ırkın haklı mücadelesini dile getiriyor. Bunlardan bir tanesi de *The Orange and Blue Feelings* adlı video çalışmasıdır (Görsel 7). Bu, sanatçının bir psikoterapistle yaptığı konuşmanın düzenlenmiş bir kaydıdır. Ekran ikiye bölünmüştür. İzleyici bir tarafta terapistin gövdesini, bacaklarını ve bazen de ayakkabılarını görmektedir (Bordowitz, 2018: 37).

Görsel 7. *Glenn Ligon, The Orange and Blue Feelings, 2003, (Bordowitz, 2018; 76).*

Diğer tarafta izleyici, terapistin ofisindeki kanepenin ucunu, yan masayı ve pencereyi görür. İki taraf arasında aracılık eden ses kaydı, hasta ile terapist arasındaki düzenlenmiş konuşmayı çalar. Videonun yapısı izleyicinin işgal edeceği üçüncü bir konumu ima eder. Videoda Ligon, terapiste önemli bir çocukluk anısını anlatır: Bir tekne maketi çizdiğini, renklerini turuncu ve mavi yaptığını söyler. Öğretmeni ona tekneyi neden güzel renklere boyamadığını sorar. Misilleme ya da bir tür protesto olarak küçük çocuk tekneyi yeniden siyaha boyar. O zamanlar siyahı sembolik olarak anlayıp anlamadığımı bilmediğinden bahseden Ligon kendisinin tekneyi boyamayı protesto olarak anladığını söylemiştir (Bordowitz, 2018: 38). Geriye dönüp baktığında ise bunu siyasi bir eylem olarak gördüğünü dile getirir. Anlatılan hikâye dokunaklı ve eğlencelidir. Videoyu, Glenn Ligon'un çalışmalarının bir parçası olarak düşünürsek, hikâyede ırksal direnişin çocukluğundaki izlerini görebiliriz.

Another Country (Görsel 8) adlı diğer bir çalışmasını incelediğimizde, etrafındaki birçok kişinin arzuladığı şeyleri özetlemiş olduğunu görebiliriz. Bazılarımız ABD'den ayrılıp başka bir yere gitmenin hayalini kurmuşlar, bazılarımız ülkenin farklı olmasını dilemiştir. Dolayısıyla beyaz üstünlüğünü, ataerkiyi ve homofobiyi sona erdirme (ABD'yi tamamen başka bir ülkeye dönüştürme) mücadelesinin bir zorunluluk olmaya devam ettiğini ima etmiştir (Bordowitz, 2018: 40). 21. yüzyıl siyah estetiğinin öncüleri arasında yer alan Ligon; siyahlığın, siyahi sanatın ve daha geniş sosyopolitik söylemlerin eleştirel bir yeniden değerlendirmesini temsil etmiş ve geleneksel kavramlara meydan okumaya çalışmıştır. Yaptığı çalışmalar arkasından gelen kuşağa da ilham kaynağı olmaktadır.

Görsel 8. *Glenn Ligon, Another Country, 2016, Metal ızgaraya monte edilmiş neon, , 42.6x107.3x11.4 cm, (Bordowitz, 2018; 80).*

4. KARA WALKER

Kara Walker'ın sanatı, ırk ve cinsiyete ilişkin güçlü yorumlarıyla ünlüdür (Perez, 2016, s. 2). Psikanalitik ve feminist bir bakış açısı sunan Walker'ın eserlerindeki kadınlar sessiz ama otoriter olarak görülür (Perez, 2016: 3). Sanatsal temsilinin derinliğine ve bunun toplumsal normlara ve güç yapılarına meydan okumadaki önemine ışık tutar. Onun ırkçılığa karşı duruşu; ırk, cinsiyet ve güç dinamiklerine dair güçlü ve düşündürücü temsillerle belirginleşmiştir Bu yönüyle, ırkçılığa karşı duruşuyla bilinen Faith Ringgold'un ırk ve kimlik sorunlarına eğildiği çalışmalarına benzerlik göstermektedir (Karanfil, 2024c: 188). Irksal stereotipler, ihlaller ve bakışın şiddeti gibi temalara odaklanan kapsamlı bir eleştirel analizin konusu olan sanatı sıklıkla Amerikan köleliğinin tarihsel bağlamını araştırmıştır (Perez, 2016: 4). Tarihin bu karanlık dönemini görmek için eleştirel bir bakış açısı sunan çalışmaları, siyahi bedenlerin olumlu temsillerinin ırkçılığı ortadan kaldırmadığının ve görüntülerin bazı gerçekleri özünde kabul ederek stereotipten güç kazanabileceğinin bir ifadesi olmuştur (Slocum, 2011: 304). Walker'ın çalışmalarının eleştirel yorumları ve bunların yarattığı tartışmalar başka tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Onun sanatı eleştirmenler tarafından, ırksal kimliğin yeniden keşfiyle bağlantılı olarak incelenmiş ve çağdaş sanatta ırksal temsilin daha geniş bir söylemi içinde

konumlandırılmıştır (Gere, 2013: 92).

Walker'ın 2001 yılında yapılan *Invisible Beauty* (Görsel 9) adlı çalışmasında arka planda, siyah sulu boya darbeleriyle kahverengi renkli bir gökyüzüne benzeyen bir şey görülür. Sağda, uzun bir gövde ve her dalın tepesindeki kıvrımlı organik formlarla gösterilen, yaprakları andıran soluk bir ağaca yer verilmiştir. Ön planda hem solda hem de sağda iki adet siyah kesik çalı vardır. Ortada, göğsü andıran bir formun ana hatlarıyla tasvir edilmiş olan bir kadının silueti yer alır. Vücudunun üst dörtte üçü zar zor görülür. Kolları her iki taraftan da uzatılmış haldedir. Kadın, haki kahverengiyle başlayan, ardından beyaz, soluk pembe ve son olarak da büyük bir beyaz bulutla sonuçlanan üç renk taslağı halindedir. Bu durum Afrika kökenli olan Amerikalı köle işçilerin koşullarına paralel bir ifadedir (Perez, 2016: 4).

Görsel 9. *Kara Walker, Invisible Beauty, 2001,Ahşap üzerine karışık teknik ve kağıt, 15x15 cm (Perez, 2016; 5).*

Afro Amerikan bireylerin beyaz adamın malı olarak etiketlendirilmiş ve onlara efendilerinin soyadının verildiğini vurgulanmıştır. Bir kölenin tek mesleği, saha çalışması, ev işi, tarif edilemez küçük düşme anları, fiziksel ve cinsel taciz ve de ölüm gibi kalıcı köleliktir. Siyah birey, beyaz erkeklerin gözünde, kendi çarpık zevkleri için bir eğlence, cinsel tatmin veya köle açısından işkence aracı olarak düşünülmektedir. Bu çalışmada, kadın kölenin varlığı başlı başına onun haz ilkesine bağlılığının bir ifadesi olarak sunulmuştur. Bir yandan bu figürer sanat eseri içinde belirlenmiş bir konum verilerek aslında bir benlik duygusu da ortaya çıkarılmıştır. Belli bir açıdan bakıldığında Walker'ın beyaz köle sahiplerine ve onların çarpık dünya görüşlerine aynı anda hem doğrudan hem de zarif şekilde bir isyanıdır (Perez, 2016: 5).

Walker'ın bir diğer çalışması Go To Hell or Atlanta, *Whichever Comes First*'de (Görsel 10) Atlanta'da geçen savaşı cehenneme benzetmiştir. Eserde; Amerikan tarihindeki en kanlı iç savaşlardan biri olan bu iç savaşın yanı sıra ülkenin temel meseleleri olan ırkçılık, kölelik, güç ve şiddet etrafında sarsılan aileler, bireyler, askerler, köleler ve bu trajik

bedelleri ödeyenler konusunda da derinlemesine bir sorgulama yapmıştır. Kuzey ve Güney arasındaki anlaşmazlıklardan kaynaklanan iç savaşı anlatarak öldüren ya da ölen olmanın vahşetini hissettirmiş, kanlı Amerikan tarihine işaret etmiş ve günümüz insanına geçmişi hatırlatarak olayları sorgulama fırsatı tanımıştır (Budumlu İldeş, 2023: 441).

Görsel 10. *Kara Walker, Go to Hell or Atlanta Whichever Comes First, October - 7 November 2015, Enstalasyon, Victoria Miro Gallery I, London, ("Kara Walker: Go to Hell or Atlanta, Whichever Comes First", 2015).*

Walker bir diğer çalışması geçmiş ve şimdiki zamanda, İsa'nın Kudüs'e girişini anlatan *Christ's Entry into Journalism* isimli eseridir (Görsel 11). Bu parçada geçmiş ve şimdiki zaman, İsa'nın Kudüs'e girişini anımsatan başlığından başlayarak çökmektedir. Burada, Frederick Douglass ve Martin Luther King Jr. gibi tanınabilir figürlerin tasvirlerinin yanı sıra kompozisyon; Klan üyeleri, polisler, köleler ve askerlerle dolup taşmıştır (Gere, 2022: 253).

Görsel 11. *Kara Walker, Christ's Entry into Journalism, 2017, Kağıt üzerine mürekkep ve kalem, boyalı kağıda kesip yapıştırılmış, 356.9x497.8 cm, Museum of Modern Art MoMA, New York ("Kara Walker", 2017).*

Görselde, bir yandan Amerikan hem de Konfederasyon bayrakları dalgalanmaktadır. Bazı figürler sanki yersiz bir neşe duygusuyla canlanmış gibi zıplarken veya dans ederken gösterilmiştir. Eserin üst kenarına yakın bir yerde, ceset yığını ve sanatçıların olduğu varsayılan linç edilmiş bir grupla doruğa ulaşılmıştır. Walker, sayısız tarihi şahsiyeti ve gücü tek bir düzlemde düzenleyerek, geçmişteki çeşitli anları zaman dışı bir birlikte varoluşta birleştirerek, karmaşık ve doğrusal olmayan bir tarih versiyonu üretmiştir (Gere, 2022: 253). Burada Amerikan tarihinin kanlı ve de ırkçı tarihini gözler önüne sermiştir.

Kara Walker'ın sanatı, ırk ve cinsiyetle ilgili toplumsal yapılara meydan okumada güçlü bir bakış sunmuştur. Onun sanatsal katkılarının derinliği ve önemi hakkında değerli bilgiler sağlayan eserlerinin kapsamlı eleştirel analizi, çağdaş sanat ortamındaki önemini ve etkisini göstermektedir.

5. SONUÇ

Bu çalışmada incelenen Kerry James Marshall, Glenn Ligon ve Kara Walker gibi sanatçılar, Amerika'da ırkçılığa karşı güçlü bir duruş sergileyen eserleriyle dikkat çekmiştir. Bu sanatçılar, kimlik politikaları ve ırkçılık gibi kavramları sanatlarının merkezine yerleştirerek, toplumsal eleştirilerini derin ve etkili bir görsel dil aracılığıyla ifade etmektedirler. Bu sanatçıların eserleri, ırkçılığın köklerine inme ve toplumsal hafızayı yeniden şekillendirme konusunda önemli bir rol oynamaktadır. Marshall'ın büyük ölçekli resimleri, Afro-Amerikan tarihini ve kültürel mirasını yüceltirken, izleyicilere kimliklerini sorgulama fırsatı sunar. Sanatçının, tarihsel olayları ve günlük yaşamı bir araya getiren eserleri, geçmişin etkilerini günümüzde hissetmenin yollarını arar. Marshall, Afro-Amerikan kültürünü ve tarihini yüceltirken, toplumun marjinalleşmiş kesimlerine dair bir görünürlük sunmakta; bu bağlamda geniş çaplı resimlerinde derin bir anlatım sergilemektedir.

Glenn Ligon, dil ve görselliği ustaca harmanlayarak, ırkın karmaşık yapısını sorgulamakta ve bu sorgulama aracılığıyla izleyiciyi düşünmeye sevk etmektedir. Onun eserleri, metinler aracılığıyla ırkçılığın sosyal yapısını çözümlemekte, izleyicinin ön yargılarını sorgulamasını sağlamakta ve kültürel bağlamda ırkın anlamını yeniden değerlendirmeye yönlendirmektedir. Glenn Ligon, çok katmanlı anlatımı ve dil oyunları ile izleyiciye, ırkçılığın toplumsal algıda yarattığı derin yaraları gösterir. Ligon'un eserleri, izleyiciye eserlerinin arkasında yatan derin anlamları keşfetmesine olanak tanırken, görsel unsurlarla bu anlatımı zenginleştirir. Bu, izleyicilerin kendi deneyimlerini ve toplumdaki ırkçılıkla ilgili inançlarını sorgulamalarını sağlamakta önemli bir işlev görmektedir.

Kara Walker ise, kölelik döneminin travmalarını ve ırkçılığın tarihsel kalıplarını ele alan

kışkırtıcı ve derin hikayeler sunarak izleyiciyi düşündürmektedir. Walker'ın siluetleri, geçmişin acılarını gözler önüne sererken, izleyicilere rahatsız edici ve düşündürücü bir deneyim yaşatmaktadır. Sanatçının görsel dili, ırkçılığın sadece geçmişte değil, günümüzde de devam eden bir sorun olduğunu vurgulayarak, geçmişle yüzleşmeyi ve ırkçılığın güncel yansımalarını sorgulamayı teşvik etmektedir. Walker, sadece tarihsel bir inceleme sunmakla kalmayıp, günümüzdeki ırkçı yapıları da eleştirel bir bakış açısıyla irdeler. Walker, görsel anlatımıyla geçmişin travmalarını yeniden canlandırırken, aynı zamanda bu travmaların güncel yansımalarını gözler önüne serer. Onun eserleri, izleyiciyi geçmişle yüzleşmeye zorlamakta ve toplumsal ırkçılığın halen geçerliliğini koruduğunu vurgulamaktadır. Bu tür bir sanat anlayışı, izleyicilerin duygu ve düşüncelerinde derin izler bırakmakta ve toplumsal değişimin tetikleyicisi olabilmektedir.

Bu sanatçıların eserleri, sadece bireysel deneyimleri yansıtmakla kalmayıp, aynı zamanda kolektif bir hafızayı da temsil etmektedir. Kerry James Marshall, Glenn Ligon ve Kara Walker'ın eserleri, yalnızca bireysel sanat pratikleri olarak değil, daha geniş bir toplumsal ve kültürel bağlamda ırkçılığa karşı bir direniş biçimi olarak da değerlendirilebilir. Eserlerinde kullandıkları temalar ve tekniklerle izleyiciyi değerlendirmeye ve sorgulamaya yönlendiren bu sanatçılar, sanatın dönüştürücü gücünü ortaya koymakta ve ırkçılığa karşı mücadelenin önemini gözler önüne sermektedir. Bu sanatçıların her biri, ırkçılığa karşı sanatı bir silah olarak kullanarak, hem bireysel hem de toplumsal bilinçte bir dönüşüm yaratmayı amaçlamaktadır. Eserleri, yalnızca estetik bir deneyim sunmakla kalmaz; aynı zamanda izleyicileri, toplumun karşılaştığı adaletsizliklere karşı duyarlılığa ve eyleme geçmeye teşvik eder. Bu nedenle, eyleme geçirdikleri sanat yapıtları, yalnızca birer estetik nesne değil, aynı zamanda güçlü birer sosyal yorum ve eylem çağrısıdır.

Sonuç olarak, bu sanatçıların eserleri, sadece sanat dünyasında değil, toplumsal bilinçte de önemli bir etki yaratmakta; izleyicileri derin bir düşünce yolculuğuna çıkararak, ırkçılıkla yüzleşmeye ve daha adil bir toplum için mücadele etmeye davet etmektedir. Bu nedenle, Marshall, Ligon ve Walker'ın çalışmaları, sadece sanatın değil, aynı zamanda sosyal değişimin de güçlü birer aracıdır.

KAYNAKLAR

Baker, H. A. ve Simmons, K. M. (2015). The trouble with post-blackness. New York: Columbia University Press.

Beauregard, E.M. (2022). We should all be marching: why humanistic psychologists should take action toward social justice. The Humanistic Psychologist, 50(4), 594-606. https://doi.org/10.1037/hum0000269

Bordowiz, G. (2018). Glenn Ligon: untitled (I am a man). London: Afterall Books.

Bremner, F. (2023). Reacting to black lives matter: the discursive construction of racism in UK newspapers. Politics, 43(3), 298-314. https://doi.org/10.1177/02633957221083974

Budumlu İldeş, G. (2023). Bir ırkçılık eleştirisi olarak Kara Walker yapıtları üzerinden bir değerlendirme. The Journal of Social Sciences, 426-445. http://dx.doi.org/10.29228/SOBIDER.72271

Double America (2012). Afmuseet. No. 16 Ekim 2024 tarihinde https://www.afmuseet.no/en/artwork/double-america/h adresinden erişilmiştir.

Epstein, R. N. E., Bluethenthal, A., Visser, D., Pinsky, C., ve Minkler, M. (2021). Leveraging arts for justice, equity, and public health: the skywatchers program and ıts ımplications for community-based health promotion practice and research. Health Promotion Practice, 22(1_suppl), 91-100. https://doi.org/10.1177/1524839921996066

Erickson, P. (2014). In the tower: Kerry James Marshall. Nka Journal of Contemporary African Art, 2014(34), 119-123. https://doi.org/10.1215/10757163-2415114

Gehlawat, M. (2019). Strangers in the village: James Baldwin, Teju Cole, and Glenn Ligon. James Baldwin Review, 5(1), 48-72. https://doi.org/10.7227/JBR.5.4

Gere, V. (2013). Kara Walker's war on racism: mining (mis) representations of blackness. Understanding Blackness Through Performance, 91-107. https://doi.org/10.1057/9781137313805_6

Gere, V. (2022). Kara Walker. Cambrıdge: MIT Press.

Glenn Ligon, Rückenfigur (2009). Whitney. Org. 1 Haziran 2024 tarihinde https://whitney.org/collection/works/37014 adresinden erişilmiştir.

Griffith, D. M., ve Semlow, A. R. (2020). Art, anti-racism and health equity: "don't ask me why, ask me how!". Ethnicity & Disease, 30(3), 373–380. https://doi.org/10.18865/ed.30.3.373

Kara Walker (2017). Moma. Org. 16 Ekim 2024 tarihinde https://www.moma.org/collection/works/274903 adresinden erişilmiştir.

Kara Walker: Go to Hell or Atlanta, Whichever Comes First (2015, 1 Ekim-7 Kasım). Victoria-Miro.Com. 16 Ekim 2024 tarihinde https://www.victoria-miro.com/exhibitions/481/ adresinden erişilmiştir.

Karanfil, S. (2024a). Sanatta ırkçılık eleştirileri (2001-2021): Viyana Weltmuseum re: present unlearning racism sergisi. (Yayın no: 869645) [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Karanfil, S. (2024b). Sanat ve ırkçılık: 2001 sonrası Avrupa'da ırkçılık temsilleri. Pearson Journal, 8(30), 1856-1874. https://doi.org/10.5281/zenodo.14364789

Karanfil, S. (2024c). Sanatla direniş: Faith Ringgold ve ırkçılık eleştirisi. A. İlyas ve H. Çiftçi (Ed.), Sosyal Bilimlerde Güncel Çalışmalar-7 içinde (185-198). İksad Publishing House. ISBN: 978-625-378-059-3.

Kerry James Marshall: Mastry (2017, 12 Mart). Moca.Org. 15 Eylül 2024 tarihinde https://www.moca.org/exhibition/kerry-james-marshall-mastry adresinden erişilmiştir.

Ligon, G., Manacorda, F., Ferquharson, A. ve Bordowitz, G. (2015). Glenn Ligon: encounters and collisions. Londra: Tate.Publishing.

Maclean, M. (2018). Review. Journal of Contemporary Painting, 4(2), 405-409. https://doi.org/10.1386/jcp.4.2.405_5

Newbury, S. (2012). Glenn Ligon's America. Nka Journal of Contemporary African Art, 2012(31), 36-45. doi: 10.1215/10757163-1586472

Perez, A. E. (2016) Silhouettes of a silent female's authority: a psychoanalytic and feminist perspective on the art of Kara Walker. The Kennesaw Journal of Undergraduate Research: Vol. 4: Iss. 1, Article 4, 1-9. https://doi.org/10.32727/25.2019.11

Schouler-Ocak, M., Bhugra, D., Kastrup, M. C., Dom, G., Heinz, A., Küey, L., ve Gorwood, P. (2021). Racism and mental health and the role of mental health professionals. European Psychiatry :The Journal of the Association of European Psychiatrists, 64(1), e42, 1-8. https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2021.2216

Shin, R., Lim, M. ve Hsieh, K. (2023). Engaging students with art-based s-r-c (Sense of belonging, resistance, and coalition building) strategies for anti-racism. International Journal of Art &Amp; Design Education, 42(1), 172-191. https://doi.org/10.1111/jade.12450

Slocum, R. (2011). Race in the Study of food. Progress in Human Geography, 35(3), 303-327. https://doi.org/10.1177/0309132510378335

Tuite, D. (2017) Review of Kerry James Marshall: mastry. Panorama: Journal of the Association of Historians of American Art 3 no 1, 1-7. https://doi.org/10.24926/24716839.1600

Untitled Mirror Girl (2014). Mcachicago.Org. 15 Aralık 2023 tarihinde https://mcachicago.org/collection/items/kerry-james-marshall/3608-untitled-mirror-girl adresinden erişilmiştir.

Untitled Woman (2010). Pafa.Org. 16 Eylül 2024 tarihinde https://www.pafa.org/museum/collection/item/untitled-woman adresinden erişilmiştir.

Yousefi, H. (2023). The race for appropriation: blackness, authorship, and Ligon on mapplethorpe. October, (183), 50-74. https://doi.org/10.1162/octo_a_00476

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 479-498
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 21.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 06.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717682

ENDÜSTRİYEL SERAMİK TASARIMINDA BAUHAUS YAKLAŞIMININ ETKİLERİ

• Arş. Gör. Hazal DOĞUKAN*

ÖZET

19. ve 20. yüzyılda yoğunlaşan sanat tartışmalarının sebep olduğu geleneksellikten uzaklaşma ve ardından gelen geleneksel kalıpları kırma isteği yeni kavram, yöntem ve teknik arayışları başlatmıştır. Bauhaus Okulu'nda sanat ve zanaat, biçim ve anlam, estetik ve işlev konuları farklı malzemeler üzerinden yeniden ele alınmıştır. Bauhaus ile yeni bir anlam ve kimliğe kavuşan malzemelerden biri de seramiktir. Bauhaus öncesinde geleneksel bir malzeme olarak kabul gören seramik, el işçiliği ile detaylı desen ve formlar üzerine biçimlenmiştir. Bauhaus yaklaşımı ile işleme ve süslemelerden uzak, standartlaştırılmış kalıplar aracılığı ile uygun formlar kullanılarak, seramik üretimi işlevsel, modern ve endüstriyel bir kimlik kazanmıştır. Bauhaus Seramik Atölyesi, endüstriyel seramik tasarımı için yol gösterici olan yaklaşım ve yöntemler ortaya çıkarmıştır. Zanaatkarların elinden çıkan çömlekler yerini temel tasarım prensipleriyle tasarlanan, kavramsal alt yapıya sahip minimal ürünlere bırakmıştır. Bu yenileşme günümüz endüstriyel tasarımında minimalizm yaklaşımının temelini oluşturmuştur. Tasarım alanı için yeni bir dönem başlatan Bauhaus ekolünün fikirleri ve köktenci yaklaşımı doğrultusunda, günümüz endüstriyel seramik ürün tasarımına okulun etkilerini araştırmayı amaçlayan bu çalışmada literatürde bulunan birçok veriden faydalanılmış ve Bauhaus sanatçıları tarafından yapılan seramik ürünler üzerinden içerik analizi yapılmıştır. Endüstriyel tasarımda Bauhaus yorumlamaları ve yansımaları tartışılmıştır. Alandaki araştırmacı ve tasarımcılara seramik ürün tasarımının Bauhaus referansları sunularak hem alanyazına katkı sağlamak hem de yeni bir bakış açısı kazandırmak hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Bauhaus, Endüstriyel tasarım, Seramik ürün tasarımı, Seramikte Bauhaus etkisi.*

* İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, Mimarlık Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, Endüstriyel Tasarım Anabilim Dalı, hazaldogukan@iyte.edu.tr, ORCID: 0009-0000-4994-9207

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 479-498
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 21.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 06.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717682

THE INFLUENCE OF THE BAUHAUS APPROACH ON INDUSTRIAL CERAMIC DESIGN

• **Res. Assist. Hazal DOĞUKAN***

ABSTRACT

The desire to move away from traditionalism caused by the intense discussions on art in the 19th and 20th centuries and to break traditional patterns that followed, initiated the search for new concepts, methods and techniques. In the Bauhaus School, the subjects of art and craft, form and meaning, aesthetics and function were reconsidered through different materials. Ceramics are also among the materials that gained a new meaning with Bauhaus. Before Bauhaus, ceramics, which were processed with detailed patterns and forms through handicraft and accepted as a traditional material, gained a modern and industrial identity in Bauhaus with standardized molds, forms suitable for function, far from processing and ornamentation. Bauhaus Ceramics Workshop has revealed approaches and methods that guide industrial ceramic design. The pots made by craftsmen have given way to minimal products designed with basic design principles and having a conceptual substructure. This innovation has formed the basis of the minimalism approach in today's industrial design. In line with the ideas and radical approach of the Bauhaus school, which started a new era for the field of design, this study aims to investigate the effects of the school on today's industrial ceramic product design, and many data found in the literature were used and content analysis was made on ceramic products made by Bauhaus artists. Bauhaus interpretations and reflections in industrial design were discussed. By presenting the Bauhaus references in ceramic product design, the study aims to contribute to the literature and offer a new perspective to researchers and designers in the field.

Keywords: *Bauhaus, Industrial design, Ceramic product design, Bauhaus effect in ceramics.*

* Izmir Institute of Technology, Faculty of Architecture, Industrial Design Department, hazaldogukan@iyte.edu.tr, ORCID: 0009-0000-4994-9207

1. GİRİŞ

Bauhaus Okulu, kanıksanmış sanat anlayışının ötesine geçerek "tüm güzel sanatlar alanlarını içinde barındıran kapsamlı alan mimarlıktır" düşüncesiyle mimar, tasarımcı, marangoz, heykeltıraş ve fotoğrafçıları bir araya getirmiş (Bunulday, 2021) ve bu fikir temelinde eğitim vermiş bir sanat ve tasarım okuludur. Bu doğrultuda faaliyette olduğu dönem boyunca farklı tasarım alanlarına yeni yorumlar getirerek dünya tasarım tarihinde dönüm noktası kabul edilen yenilikler ve gelişimler ortaya çıkarmıştır. Bu çalışmada öncelikli olarak Bauhaus'un kuruluş manifestosu, tasarıma ve sanata bakışı ve tasarım eğitiminde kullandığı yöntemler aktarılmıştır. Fikri yeniliklerin malzeme ve ürünlerde nasıl somutlaştığı incelenmiş ve bununla birlikte tasarıma kattığı kavramsal alt yapının endüstriyel tasarım alanında nasıl karşılık bulduğu yorumlanmıştır. Araştırmada, Bauhaus'un ortaya çıkardığı yeni tasarım ve sanat ekolünün seramik malzemede sebep olduğu yenilik ve gelişmeler üzerine durulmuştur. 1925 yılı itibari ile ticari faaliyetlerin de gerçekleştirildiği bir atölye haline gelen Bauhaus Seramik Atölyesi'nde tasarlanan seramik ürünlerin modern endüstriyel tasarıma olan yansımaları incelenmiştir. Bauhaus Okulu'nda seramik atölyesinden sorumlu olan Theodor Bogler (1897-1968) ve Otto Lindig (1895-1966) gibi dönemin sanatçılarının simgeleşmiş ürünleri üzerinden biçim, işlev ve estetik konuları endüstriyel tasarım perspektifinden yorumlanmıştır.

2. BAUHAUS OKULU

"Staatliches Bauhaus" (Devlet Yapı Evi) 1919 yılında Walter Gropius (1883-1969) tarafından Almanya'nın Weimar şehrinde, tasarım ve uygulamalı sanatlar alanında eğitim veren iki okulun birleştirilmesiyle kurulmuştur (Aslan, 2019).

Bauhaus Okulu önceleri sanat ve zanaat, güzel ve faydalı olanın birlikteliğine dayanan bir öğretiyi ifade ve temsil etmekteydi (Bunulday, 2021). Devrim sonrası yaygınlaşan makine üretimi, metal malzeme kullanımı, estetikten uzak formlar gibi somut olgularla birlikte zanaatkar sanatçı karşılaştırmaları, el yapımı ve seri üretim arasındaki çatışmalar, meslekler arası ayrım ve sınıflandırmalar gibi soyut olgular için de dönüm noktası olma özelliği taşımaktadır.

Gesamtkunstwerk ilkelerinin Bauhaus'un kuruluşundan itibaren takip edilen rehberlerden olduğu ifade edilmektedir. *Gesamtkunstwerk*, Alman bestekar Richard Wagner (1813-1883) tarafından oluşturulmuş bir kavramdır. Gesamtkunstwerk "tümel sanat yapıtı" olarak karşılık bulan bir sözcüktür (Sözen ve Tanyeli, 1992). Richard Wagner'in bu kavramsal yaklaşımı tüm yaratıcı sanatların birbiri arasındaki "eşzamanlı" etkileşimi işaret eder. Sönmez (2011), *Gesamtkunstwerk* kavramını resim ile tasarımın, heykel ile

mimarlığın, edebiyat ile müziğin, tiyatro ile dansın, moda ile performansın çift taraflı etkileşim içinde olma ve yakınlaşma halleri olarak iade eder. Richard Wagner yaratıcı alanların tümünü kapsayan bütünleştirici kavramı müzik olarak önerirken, Walter Gropius çatı kavram olarak mimarlığı kabul eder. Bauhaus; Avrupa'nın yenilenme, yeniden yapılanma dönemlerinde, sanat ve mimaride döneminin öncüsü kabul edilen düşüncelerin sentezinden meydana gelmiştir. Zaman içinde yaşanan gelişim ve dönüşümlerle doğru orantılı artan sorgulamalar ilerleyen dönemlerde geleneksel ve kültürel akademik baskının aşılmasına ve endüstriyel ilerlemenin geleceğin gerçek ihtiyaçlarına odaklanmasına ortam oluşturmuştur (Pek, 2021). Okulun kurulduğu yıllarda endüstri alanındaki gelişmeler, el emeğinin tamamen ortadan kalkabileceği ve zevksiz makine üretimi endüstriyel biçimlerin çoğaltılabileceği yönünde endişeleri ortaya çıkarmıştır. Bauhaus bu endişeleri gidermeyi hedeflemiştir (Aslan, 2019). Diğer yandan hem makinede üretilen malların tasarıma duyduğu ihtiyaç hem de onların yaygınlaşmasının gerekliliği yönündeki düşünceler güncel sanat eğitim programında değişiklikler ve düzenlemeler yapılmasını zorunlu kılmıştır.

Walter Gropius ile onun alanında yetkin sanatçı ve zanaatkarlardan oluşturduğu ekibin temel amacı; sanat ve zanaatı bir araya getirerek hem çağın ihtiyaçlarına hem de teknolojik gelişmelere uygun, özgün, estetik ve işlevsel bir tasarım anlayışı oluşturmaktır. Bauhaus'u yalnızca bir eğitim kurumu olarak değil aynı zamanda yıllar boyu kabul görmüş fikirlerin tekrar tartışılabildiği ve dolayısıyla birçok yeni düşüncenin oluşturulduğu soyut ve somut bir üretim merkezi olarak değerlendirmek gerekmektedir. Bauhaus; fikri açıdan uzun zamandır tartışılan 'sanatçının tanımı nedir?', 'zanaatçının tanımı nedir?', 'üretim-tüketim alışkanlıkları nelerdir?' gibi kavramların içinde, yeni ve modern üretim kültürüne karşı çıkan bir yaklaşım ile başlayan, sonraları endüstri ile uyumlu bir şekilde devam eden sanatçı kimliğini tartışmaya açarak (Pek, 2021), bilinen sanatçı tanımını endüstri ile uyumlu tasarımcı kimliğine dönüştürmeyi amaçlamıştır. Bauhaus'un bu amaç doğrultusundaki önerisi ise teknoloji ve sanatın ana değerleri olan faydalı ve güzelin bir araya getirilmesi ve birlikte ele alınmasıdır (Aslan, 2019). Geçmişteki tasarım-üretim yöntemlerine geri dönülmesi amaçlanmamıştır. Buradaki asıl amaç, gelecekteki sanatçıların el sanatlarından tamamen habersiz kalmamalarını sağlamak, bu yöntemleri öğrenmelerini ve geçmişin birikimlerini gelişen teknolojiyle uyumlu hale getirmelerini teşvik etmektir. Bu yaklaşım makinenin önemsenmediği anlamına da gelmemektedir çünkü Bauhaus makineyi çağın en gelişmiş aracı olarak kabul eder (Aslan, 2019) ve aslında makineyle el sanatlarını uzlaştırmanın yollarını aramayı hedefler. Bauhaus yaklaşımı; makinenin sağladığı üretim kolaylığını geleneksel el sanatlarında kullanıp geçmişle gelecek arasında köprü kurarak, geçmişten gelen el işçiliği kültürünün çağın teknolojik

gelişmeleriyle yok olmasının önüne geçmeyi öngörmüştür.

Bauhaus daima öncelikli olarak yeni yöntemler, yeni materyaller, yeni yorumlar, yeni inşa yöntemleri ve yeni yaklaşımlarla ilgilenmiştir. Baktır'ın ifadesiyle (2006), Endüstri Devrimi'nin yol açtığı "Makine Çağı" ve ardından getirdiği makine ürününü reddetmek yerine, gelişen teknolojiyi değişen dünyanın bir sonucu olarak kabul eden Bauhaus ekolü, daima her şeyin tasarlanabilir olduğunu öne sürmüş ve savunmuştur (Baktır, 2006: 13). Mimarların, tasarımcıların ve sanatçıların her zaman yeni bir şeyler bulmak için çalışması birçok alanda yeni tasarım biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Yaklaşımın özü; Erdoğdu'nun (2002: 41) aktarımıyla, yönetici Walter Gropius'un ifadelerinde bariz olarak görülmektedir. Gropius, 1926'da işlevselcilik üzerine yoğunlaştığı "Bauhaus Üretim İlkeleri" yazısında, nesneyi doğasının tanımladığını ve bu doğanın takip edilmesiyle ortaya çıkan yeni üretim yollarının oluşturduğu biçimlerin farklı ve şaşırtıcı olduğunu ifade etmiştir. Ek olarak ortaya çıkan bu modern üretim yollarının savurgan bir anlam taşımayan temel biçim ve renklerin kullanıldığı üretimlere alan açtığını ve bunun sonucu olarak çıkan ürünlerin de karakteristik, organik, sade ve ekonomik kullanıma sahip olduğunun altını çizmiştir (Gropius, 1926). Walter Gropius'un biçim ve nesnenin doğası hakkındaki ifadeleri Bauhaus'un işlev ve form arasındaki ilişkiye yaklaşımını net bir şekilde göstermekle birlikte endüstriyel tasarımın kavramsal alt yapısını oluşturmaktadır. Günümüz ürün tasarımında biçim ve nesne ilişkisinin bu yorumu birçok tasarımcının benimsediği bir yaklaşımdır. Bauhaus felsefesine göre sanatçılar için vazgeçilemez olan el işçiliğidir. Sanat ve tasarımın temeline el işçiliğini aldığı için de eğitim modeli ve atölyeleri bu doğrultuda oluşturulmuştur. Sanatın öğretilemeyeceği ama onun temelinde bulunan zanaatın öğretilebileceği düşüncesi hâkimdir. Bu nedenle, bütün görsel yaratımların zanaat eğitimiyle şekillendiği kabul edilmektedir. Bunun için okulun müfredatı da yeni bir yöntem içermektedir. Bauhaus'ta oluşturulan bu yöntemde başlangıç ve hazırlık derslerinde, öğrenciler mesleki olarak tercih edecekleri atölyeye başlamadan önce temel el becerisi ve sanatsal yaratıcılık kazandırmayı amaçlayan zorunlu dersleri görmektedirler. Temel sanat eğitimi dersinde, öğrencilerin kâğıt, alçı, ahşap, cam, kil, çimento, tuğla, briket gibi çeşitli materyallerle denemeler yapmalarına ve bu malzemelerle zaman geçirmelerine imkân tanınarak, öğrencilerin bu materyalleri tanımaları ve temel özelliklerini öğrenmeleri sağlanmıştır (Bulat, Bulat, vd., 2014). Temel sanat eğitiminin ilk öğreticileri ise, soyut dışavurumcu akımın ileri gelen isimleri, Johannes Itten (1888-1967), Oskar Schlemmer (1888-1943), Wassily Kandinsky (1866-1944), Paul Klee (1879-1940) gibi deneyimli ve önemli sanatçılardır. Bu derslerin içeriğini renk, yerleşim, doku, biçim ve ifade biçimleri gibi konular oluşturmaktadır. Dersin kazandırdığı yetkinlikler arasında malzeme bilgisine hâkim hale gelmek ve bu hakimiyet ile tasarım yapmak

önemli bir noktadır (Bunulday, 2003:35). Malzemelerin dokunsal ve kimyasal özellikleri incelenip analiz edilirken, yeni uygulamalar için yeni biçimler aranmıştır. Johannes Itten , atölyelerde doğadan ilham alarak yapılan çalışmalarla birlikte, önceki ustaların eserlerini de inceleyerek öğrencilere kompozisyon, doku ve teknik yapı açısından örnekler sunmuş; bu süreçte yardımcısı müzik pedagogu ve aynı zamanda Bauhaus'un ilk kadın eğitmenlerinden biri olan Gertrud Grunow (1870-1944) ile sezgisel bir müfredat izlemiştir (Feierabend ve Fiedler, 2000: 242). 1920'de Paul Klee ve 1922'de Wassily Kandinsky'nin Bauhaus kadrosuna eğitimci olarak dahil olmaları, tasarım literatürüne biçim, renk ve mekân alanında dönemin ilerisinde düşünceler katmıştır (Sarıkavak, 2019: 65). Böylelikle kendi tasarımlarını oluşturmaya başlamadan önce tüm öğrencilerin temel sanat görüşüne, el becerisine ve malzeme bilgisine sahip olması sağlanmıştır. Bu hazırlık dönemi, öğrencilerin hem teknik anlamda malzeme bilgisi, malzeme seçimi, üretim yöntemleri gibi hem de fikri anlamda görme duyusu, form bilinci, estetik anlayışı, kompozisyon oluşturma yeteneği gibi, donanımlı tasarımcılara dönüşmesi için planlanmıştır. Lugwig Mies van der Rohe'nin (1886-1969) "az ve öz" sloganını kullanarak hem okulun hem de 20. yüzyıl mimarisi ve tasarımının esas yaklaşımını ortaya koymuştur (Bektaş, 1991: 81; Normand vd., 1996: 152-153). Ludwig Mies van der Rohe'nin (1886-1969) "Metal İskeleler" tasarımı, Walter Gropius'un "sosyal konut projeleri" çalışması ve Adler'in "otomobil tasarımları" gibi endüstriyel üretimler, Bauhaus'un toplum için sanat, en yüksek estetik ve en düşük fiyat gibi sloganlarla şekillenen yaklaşımını yansıtarak, modern endüstriyel tasarımın ilk örnekleri olarak kabul edilmiştir.

2.1. Bauhaus'ta Seramik Yaklaşımı

Bauhaus ile tarihsel süreçte büyük bir gelişim ve değişim yaşayan alanlardan biri de seramiktir. Başlangıcı tarih öncesi çağlara dayanan seramik sanatı ve işçiliği 20. yüzyılda Bauhaus ekolünün yorumuyla çeşitli dönüşümler yaşamıştır ve yeni bir döneme girmiştir.

Walter Gropius, seramik atölye uygulamaları ve dersleri için daha önce porselen fabrikasında çalışmış, figüratif heykel çalışmalarıyla ve organik, insan merkezli tasarım yaklaşımıyla ilerleyen dönemde Baushaus'ta da önemli bir yere sahip olan Gerhard Marcks'ı (1889-1981) biçim ustası olarak, geleneksel üretim yapan ve çalışmalarında seramik işçiliği ile endüstriyel tasarım arasındaki sınırları bulanıklaştırmayı hedefleyen çömlekçi Max Krehan'ı (1886-1951) ise sanat ustası olarak görevlendirmiştir. Seramik atölyesi, 1925 yılı itibariyle alt yapı süreçlerinin tamamlanmasının ardından okulun eğitim yaklaşımına paralel yaratıcı bir atölyeye dönüşmüştür (Pek, 2021). Bauhaus'ta eğitime yeni başlayan öğrenciler kendilerine ait tasarımlar ve deneysel işler yapamıyor öncelikli olarak ustalarının tasarımlarına destek oluyorlardı. Bu şekilde öğrencilere hem temel

becerilerini geliştirme hem de basit çömlekçilik çalışmaları ile atölyeye ekonomik katkıda bulunma imkânı sunulmuştur. Biçim (öğretici) ustası ve sanat (tasarım) ustası arasında oluşturulan iş paylaşımı ve dağılımı doğrultusunda öğrencilere çömlekçi tornası, sırlama, pişirme gibi uygulama derslerinin yanında seramik tarihi eğitimi (Öztürk, 2010: 40) gibi tarihsel ve kavramsal dersler de verilmiştir. Seramik atölyelerindeki bu işleyiş tam olarak Bauhaus çalışma ekolünün ilkelerini işaret eder. Çünkü geleneksel ve modern anlayışın bir arada olduğu, üretim ve kavramsallığın birlikte işlendiği, form ve estetiğin harmanlandığı bir çalışma ortamı Bauhaus'un birincil hedefini tanımlamaktadır. Bauhaus öncesinde sadece bir zanaat ürünü olarak kullanılan seramik malzeme, Bauhaus ile endüstriyel üretimin ve sanayi dünyasının temel malzemelerinden biri haline gelmiş olup 20. yüzyılın başlarından günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Seramik atölyesinde faaliyet gösteren usta ve çıraklar, şekillendirme alanındaki çalışmalarıyla birlikte projelerini seri üretime sokarak seramik ürün tasarımının gelişmesine ve endüstriyel anlamda sınıf değiştirmesine büyük katkı sağlamışlardır. Elle şekillendirilen ürünlerin seri üretime uygun hale getirilmesi de seramik atölyesinin teknik ve teknolojik açıdan da dönemin ilerisinde bir performansa sahip olduğunu göstermektedir. Gerhard Marcks ve Max Krehan gibi deneyimli eğitimcilere, ilerleyen dönemde işlevsel sanat ve endüstriyel tasarım alanlarında etkili bir isim olmakla birlikte Bauhaus kadrosunda bulunan ilk kadın sanatçılarından biri olan Margaret Friedländer (1901-1977) gibi öğrencilikten gelen çıraklara ek olarak, (Aslan, 2019) atölyede çömlekçiliğin başarısına büyük katkı sağlayan ve çömlekçiliğin endüstriyel üretimle bağ kurmasına yardımcı olan deneyimli heykeltıraş Otto Lindig de okulun kadrosunda yer almıştır. Kap tasarımında konveks kenar türü, Otto Lindig'in geliştirdiği bir yöntemdir (Ehrlich, 1991:48). Deneyimli, özverili ustalar ve çıraklardan oluşan bu ekip tarafından geleneksel kil kullanımının dışında ve bilinen pişirim tekniklerine uymayan, sır gerektirmeyen, yüksek ısıda pişirilen yeni bir çömlek türü geliştirilmiştir. Otto Lindig'in yaklaşımına göre, saf biçim duygusu dekordan ve süslemeden önce gelmektedir. Lindig'in biçimde sadelik ve basitlik üzerine yoğunlaşması endüstriyel üretim süreçleri açısından özellikle uygunluk sağlamıştır. Otto Lindig'in biçimde basitlik üzerine verdiği dersler doğrultusunda seri üretime uygun modeller oluşturulmuştur ve bu modellerde yüzey işlemeleri yerine sade sır kullanılması seri üretim sürecine yardımcı olmuştur (Aslan, 2019).

Faaliyette olduğu dönem boyunca Bauhaus gibi seramik atölyesinin de temel hedefi zanaat malzemesi olarak kabul görmüş seramiği modern ve işlevsel şekilde endüstriye katmak olmuştur. Bu doğrultuda seramiğin endüstriye uygunluğunu kuvvetlendirmek için Walter Gropius ve diğer ustalar tarafından oluşturulan formla yapılan eğitim oturumlarına dayanarak, kare, üçgen ve daire olmak üzere üç ana geometrik şekil belirlenmiştir.

Belirtilen biçimlerle çalışan usta seramikçiler deneysel ürün ve modeller kurgulamışlardır. Temel geometriler üzerinden tasarlanan nesnelerin kullanım biçimleri ürünün amacı ve fonksiyonu ile belirlenmiştir. Otto Lindig, Theodor Bogler ve Ilse Löwenstein (1901-1990) başta olmak üzere birinci dönem mezunlar Bauhaus'a özgü seramik biçiminin oluşum ve gelişimine değerli katkıda bulunmuşlardır. "Sanat ve teknoloji-yeni bir birlik" (Mack, 2019) sloganı doğrultusunda eğitim sürecinde uzman sanatçılar, tasarladıkları modellerin seri olarak üretilmesi için fabrikalarla temas kurmuşlardır. Bu nedenle zaman zaman Dornburg Seramik Atölyesinde eğitim gören öğrenciler, projelerini uygulamak için Velten-Vordamm Fabrikaları'na, Berlin Kraliyet Fabrikaları'na ve Hedwig Bollhagen işliklerine davet edilmiştir (Pek, 2021). Atölyede tasarlanan işlerin farklı fabrikalarda üretim imkanına sahip olması hem dönemin iş adamları hem de toplum nezdinde seramiğe olan bakışın olumlu yönde değişmesine katkı sağlamıştır.

1924 yılında Theodor Bogler atölyenin ticari kısmını kurmuştur (Aslan, 2019) ve bu kısımda Otto Lindig ile seri üretime uygun çalışmalar yapmaya başlamışlardır. Modüler ürün yaklaşımını benimseyen Theodor Bogler çok parçadan oluşan çaydanlık setini tek kalıptan birden fazla farklı biçim çıkararak üretmiştir. Bu çalışma endüstriyel tasarım alanı için bir kalıptan sayısız farklı biçim üretimi açısından önemli bir noktadır. Çalışmalarında genellikle Bauhaus'un temel anlayışına uygun şekilde basit geometrik formlar kullanmıştır.

1923 yılında Alman devlet yönetimi Bauhaus Okulu'nun bir sergi açması istenmiş ve bu sergi Bauhaus için önemli bir gelişme olarak kabul edilmiştir. Walter Gropius'un sanat ve zanaatın birleşiminin ilk meyvelerinin bu sergide verildiğini ifade etmiştir (Gropius, 1988). Başlangıcından itibaren üretim ve gelişim açısından takdir toplayan seramik atölyesi hem dönemin siyaset ve politikasının Bauhaus üzerindeki etkisi hem de okulun taşınması gerekçeleriyle 1925 yılında kapatılmıştır. Atölye faaliyette olduğu dönemde seramik ve kili zanaat hammaddesi olmaktan çıkarıp endüstride önemli bir noktaya taşımıştır (Wall, 2003). Seri üretime uyarlanan ürünler ile seramiğin toplumdaki algısını değiştirmiştir. Tasarım tarihine kazandırdığı sade biçimler ve üretim teknikleriyle minimalist ürün tasarımı yaklaşımının günümüzde hala etkileri devam eden kilit noktalarını oluşturmuştur.

2.2. Bauhaus'un Endüstriyel Seramik Ürün Tasarımına Etkileri

20. yüzyıl ve devamında genel hatlarıyla tasarım kavramı; objelere biçim vermek, insan gereksinimlerini karşılamak ve insan isteklerini ürünleştirmek gibi olguları tanımlamak için kullanılmıştır (Duman ve Timur, 2022). Endüstri Devrimi'nin etkisiyle biçimlenen endüstriyel tasarım disiplini; bir ürünün estetik, ergonomi, işlevsellik ve kullanılabilirlik

gibi özelliklerini iyileştirmeyi hedefleyen hem uygulamalı bir sanat dalı hem de pratik bir bilim alanı olarak değerlendirilmektedir. (Obasuyi ve Efer, 2017: 251). Endüstri devriminin etkisiyle gelişen ve değişen tasarım yaklaşımıyla aynı zeminde bulunan Bauhaus ekolü, kuruluş yılı olan 1919'dan itibaren modern dünyanın tüm yaratıcı kollarını etkisi altına almayı başarmış multidisipliner bir sanat ve tasarım okuludur. Bauhaus adının arkasındaki değişen fikirlerin büyük karmaşası, tüm dünyaya sanat ve baskı kavramlarını tartışmak, keşfetmek için ideal bir zemin sunmaktadır (Volkmann ve Cock, 2006).

Okul, sanat-zanaat ve teknolojiyi; el işçiliği ve seri üretimi, geleneksellik ile modernizmi birbiriyle yarıştırmadan ve kıyaslamadan işlev ve estetik kaygılarıyla yorumlayarak günümüz endüstriyel tasarımının temelini oluşturmakla birlikte endüstriyel tasarım ve tasarımcının da toplumdaki yerini oluşturmuştur. Bauhaus disiplini, mimariden ürüne, mobilyadan görsel iletişime kadar birçok alanı etkileyen ve hayata geçiren çağdaş bir tasarım yaklaşımı yaratmıştır. Bauhaus kurucu ve ustalarının yeni yöntemler ve biçimler geliştirerek endüstriye kazandırdığı malzemelerden biri de seramiktir. Bauhaus ustaları o döneme kadar geleneksel yöntemlerle ve yoğun el işçiliği ile işlenen seramiği dönemin aksine daha sade bir yorumla ele almıştır. Seramik atölyesinde sanat ve teknolojinin, kavramsallık ve tekniğin bir bütün olarak ele alınmasıyla tasarlanan ürünler, form olarak en basiti aramayla nihayetlendirilmiştir. Seramik atölyesinden çıkan işlerin tümünde Bauhaus'un kuruluş felsefesini görmek mümkündür. Ürün dili basit, algılanışı kolay ve hatları nettir. İşlevi önceliklendiren bir estetik yorumu bulunur. Bu estetik yorumu desen ve işlemeler aracılığıyla değil temel geometrik şekillerin dengeli kullanımıyla geliştirilmiştir (Görsel 1,2).

Görsel 1. *Walter Grapius, TAC I, 1969 (KiKaKu's Diaries, 2011).*

Günümüzde birçok tasarımcı tarafından benimsenen Bauhaus çizgisi zamansız standartlara sahiptir. Bauhaus felsefesi, estetik tanımını dönemsel beğeni kazanan ve sonrasında etkisini kaybeden temeller üzerinden değil sadelik ve işlevsellik üzerinden yapmıştır. Teknolojinin her geçen gün hızla ilerlediği ve tasarıma müdahalesinin tartışıldığı çağımızda Bauhaus düşüncesi ve tasarımları her tasarımcı tarafından kavramsal altyapısıyla birlikte incelenip yorumlanmalıdır. Çünkü Bauhaus dönemi bu iki olgunun birbiri için nasıl kullanılabileceğinin çok önemli bir örneğini dünyaya sunmuştur. Bauhaus tasarımı algılamayla başlayan bir süreç olarak değerlendirmiştir. Üretimden önce malzemeyi, formu ve kullanımı algılamayı önemsemiştir. Buradan hareketle Dünya Tasarım Örgütü'nün ilk kez 1960 yılında endüstriyel tasarım tanımıyla birlikte paylaştığı servis tasarımı kavramının ve 1963'te paylaştığı tanıma eklediği "kullanıcı" (user) (Duman ve Timur, 2022) ifadesinin fikri temellerinin Bauhaus dönemlerine dayandığı yorumu yapılabilmektedir. Okul, genel tasarım yaklaşımı olarak ürünün doğasını tanımlamayı temel basamak olarak ifade etmiştir. Ürünün doğasını anlamak ve kullanıcıyla ilişkisini incelemek dönemin ötesine geçen yaklaşımlardır. Bu yaklaşımlar, arkasında felsefi tartışmalar barındıran, multidisipliner düşünme ve analiz süreçleriyle olgunlaşan fikri altyapıya sahiptir. Bauhaus'un kurucularından Mimar Ludwig Mies van der Rohe'nin 1957'de söylediği, "*Bauhaus bir fikirdir. Onun dünyadaki tüm ilerici eğitim kurumları üzerindeki büyük etkisinin temelinde, onun bir fikir olma durumu yatmaktadır*" sözleri Bauhaus'un başarısı ve etkisinin arkasında fikri gücünün olduğunu göstermektedir (Bulat, vd., 2014).

Görsel 2. *Walter Grapius, TAC I, 1969 (KiKaKu's Diaries, 2011).*

Tasarım tarihinde modernizmin öncüsü olarak Bauhaus ekolü, her malzeme ve üretim yöntemi için yenilikçi yollar arayan ve çağın ötesini görmeyi hedefleyen bir yaklaşımı benimsemiştir. Seramik ürün tasarımında da aynı tutum sergilenmiştir. Bauhaus müfredatında; metal, baskı, dokuma, çömlekçilik ve daha birçok çeşitli alanda hem kültürel hem de çağdaş sanat çalışmaları oluşturmayı hedefleyen atölyeler hayata geçirilmiştir (Sarı, 2005). Okulun ders programı; renk bilgisine, deneye, soyutlamaya ve dışavurumaya açık olan klasik ve perspektif çizim dersi, temel biçim bilgisi ve malzeme yetkinliği, atölye eğitimi gibi hem birbirini tamamlayan hem de birbiri ile etkileşim içinde

olan alanlardan oluşan bir ders süreci üzerine oturtulmuştur (Kanmaz, 2015). Okulun programına, günümüzde temel eğitim veya hazırlık kursları olarak adlandırılabilecek olan "Vorkurs" dersleri eklenmiştir. Verilen bu eğitim ile modern temel sanat ve temel tasarım disiplinlerinin zemini oluşturulmuştur (Meşhur, 2011). Tasarım eğitimine eklenen bu müfredat, günümüz sanatçılarının temel tasarım prensiplerini öğrendiği sanat ve tasarımı birlikte yorumlama deneyimi kazandığı dersler olarak hala varlığını sürdürmektedir.

a) b)

Görsel 3. *a) Walter Gropius, TAC I Tea Pot. b) Walter Gropius TAC I Cup (KiKaKu's Diaries, 2011).*

Bauhaus sanatçı ve tasarımcıları, savaş sonrası oluşan ekonomik ve sosyal ortamın etkisiyle sanat ve teknolojinin bir arada kullanıldığı, küresel, pratik, endüstriyel üretime odaklanan, sınıfsız toplum fikrinin temellendirdiği, basit, eşitlikçi, ekonomik ve dürüst form standartlarını (Görsel 3) getirmiştir (Tarlacı, 2019). Endüstri Devrimi sonrası yaygınlaşan metal ağırlıklı üretim, sıklıkla kullanılan köşeli/küt formlar, estetik kaygının geri planda tutulduğu tasarımlar, Bauhaus atölyelerinde yerini işlevi takip eden estetik formlara, renk, doku, tipografi, desen gibi fark yaratan tasarım ögelerine bırakmıştır (Görsel 4-6). Bauhaus'un öncü olduğu bu yöntemler modern seramik ürün tasarımında da karşılık bulmuş, sıklıkla kullanılmıştır. Tasarım ögeleri süslemeyi geri planda bırakıp işlevi ön plana çıkaran forma değer katan ve tasarım diline katkı sağlayan teknikler olarak kullanılmıştır.

Görsel 4. *Theodor Bogler, Kitchen Set for the Haus am Horn, 1923 (Cellophaneland, t.y).*

Görsel 5. *Theodor Bogler, Moccha Machine, 1923 (Hartzell, 2020, 247-269).*

Görsel 6. *Theodor Bogler, Moccha Machine, 1923 (Hartzell, 2020, 247-269).*

Bauhaus seramiklerini piyasadaki diğer seramiklerden ayıran başlıca özellik nesnelerin silüetlerinin net hatlara sahip olmasıdır ki bunun sebebi de kullanılan hammaddenin özellikleridir. Bu seramik çalışmaları özelleştirilen hammaddeler sayesinde metal nesneler kadar keskin hatlara sahip olmuştur (Görsel 7). Çömleklerin çoğunda basit yapılı sırlar kullanılmıştır ve fırçayla süslemeye çok az yer verilmiştir. Bu anlamda işleme ve süslemelerin az olduğu, belirgin hatların hâkim olduğu tasarım anlayışıyla seramikte minimalist yaklaşımın temelleri atılmıştır. Bauhaus seramik çalışmalarının günümüze ışık tutan bir diğer önemli katkısı ise, o döneme kadar geleneksel kabul edilen seramik malzemenin metal ve diğer endüstriyel makine üretimi materyaller (Görsel 6,7) ile birlikte kullanılmasıdır.

a) b)

Görsel 7. *a) Theodor Bogler, Teapot, 1923 b) Theodor Bogler, Kitchen Storage Pot, 1923 (Moma.org, t.y).*

Bauhaus seramiklerinde biçim her zaman ön plandadır, yalın ve geometriktir. Bununla birlikte modüler ürün yaklaşımı hakimdir (Görsel 5,8,9), az malzeme fazla işlev tutumu benimsenmiştir. Dönemin sanatçılarının üretimdeki temel yaklaşımlarından biri fırına aynı anda en fazla ürünü yerleştirerek hem malzeme hem enerji tasarrufu sağlayacak biçimler geliştirmektir. Bu tasarruf tutumuyla birlikte ürünün işlevi ve kullanım senaryosunun atfettiği önem bu kaygının her zaman önünde tutulmuştur. Aynı kaygıyla işçilik maliyetleri en aza indirilmiş olup ürünlerin yüzeylerinde dekorasyon öğelerine fazla yer verilmemiştir. Uzun zaman alan ve detaylı işleme ile süslemeler yerine, ağırlıklı olarak basit monokromatik sırlar (Görsel 8) kullanılmıştır (Aslan, 2019).

Görsel 8. *Otto Lindig, Tea Service, 1923 (Drouot.com, t.y)*

Bauhaus'ta faaliyetlerine devam ettikleri sürece Otto Lindig ve Theodor Bogler, basit çömlekçilikten ve dönemin geleneksel yöntemlerinden, döküm tekniğiyle yapılan endüstriyel ölçekli üretime kadar teknoloji, tasarım ve üretim hedeflerine ulaşmışlardır. Kullandıkları ve geliştirdikleri yöntemlerin bir kısmı modern endüstriyel seramik üretimi için rehber olmuştur. Bauhaus seramik sanatçılarının gerçekleştirdiği, büyük ölçekli üretimde etkili bir yol olan birleşik kalıp ve modellerin, seri üretime uyumlanmış temel geometrilerden oluşan prototip birleşimleri günümüzde de kullanılmaktadır (Pek, 2021).

Görsel 9. *Otto Lindig, The Coffepots, 1923 (Alchetron.com, 2024).*

3. SONUÇ

Bauhaus Okulu sanat ve tasarım alanındaki özgün yaklaşımıyla tasarım tarihinde yeni bir dönem açmıştır. Bu yeni dönem, çağın içinde bulunduğu savaşlar, tüketim alışkanlıkları, malzeme kullanımı ve üretim yöntemleri açısından birçok köklü değişimi beraberinde getirmiştir. Bauhaus Okulu'nun tasarım anlayışı, sanayi ile zanaatı birleştirerek işlevsellik, estetik ve malzeme bilincini odağına alan bir yaklaşıma dayanmaktadır. Bu yaklaşım, seramik gibi geleneksel malzemelerin üretim süreçlerini dönüştürmüş, süslemeye dayalı geleneksel anlayış yerine, malzemenin doğal özelliklerini ön plana çıkaran kullanıcı deneyimini gözeten ve endüstriyel üretim olanaklarını verimli şekilde kullanan bir tasarım bakışını ortaya koymuştur. Bauhaus eğitmenleri, yetiştirdikleri öğrencilere mesleki ve teknik eğitimin yanında kavramsal öğretiler kazandırmış, tasarım yaparken sorgulama, deneme ve yorumlama yöntemlerini öğretmiştir. Günümüzde endüstriyel tasarımcıların her tasarım öncesi sorduğu "doğru tasarım nedir?" sorusunun cevabını ilerici bir tavırla 19. yüzyılda aramaya başlamış ve bu alanda öncülük etmiştir. Teknoloji ile el emeği, işlev ile estetik, malzeme ile üretim yöntemleri arasındaki ayrımları ortadan kaldırarak, "faydalı ve güzel" anlayışını benimseyen bu yaklaşım, seramiği de bu değişim ve gelişim sürecini yaşayan malzemeler arasında konumlandırmıştır. Topraktan elde edilen bir hammadde üzerinde, malzemenin doğasının tartışılması, renk ve doku çalışmaları yapılması, ergonomiyi gözeten ve kullanıcı deneyimini kurgulayan biçim deneyleri yapılması seramiğin tarihsel sürecinde kökten değişimler meydana getirmiştir. Seramik, işlenmeye başlandığı ilk dönemlerden itibaren beslenme ve barınma gibi temel ihtiyaçlar doğrultusunda kullanılırken, modern çağ ile mimari, banyo mobilyaları ve aksesuarları, sağlık gereçleri ve sofra ürünleri gibi çok geniş bir uygulama alanında yer almaya başlamıştır. Bauhaus'un belirlediği temel tasarım prensipleriyle şekillendirilen seramik ürünler, tamamen topraktan gelen bir malzeme olmasına rağmen, temiz ve lüks bir kimlik kazanmıştır. Teknolojiden koparılmadan yürütülen bu süreç modern seramik ürün tasarımının da temellerini atmıştır. Bu bağlamda araştırma, fikir geliştirme, modelleme, üretim ve sürdürülebilirlik planlama gibi güncel endüstriyel tasarım süreçleri, Bauhaus'un biçim geliştirme yöntemleri, malzeme kullanımı ve enerji verimliliğine yönelik tasarım ilkeleriyle doğrudan ilişkilidir. Günümüzde sürdürülebilirlik, minimalizm ve estetik gibi tasarım yaklaşımlarının ön plana çıkması, Bauhaus felsefesinin çağdaş tasarım süreçlerine olan etkisinin devam ettiğini göstermektedir. Aynı zamanda seramik sektöründe çalışan tasarımcıların detaylı yüzey işlemelerinden uzak, net ve yalın biçimlere ağırlık vermesi, sürdürülebilirlik kapsamında firesiz üretim yöntemleri denemesi; Bauhaus'un tasarım ilkelerinin çağdaş üretim süreçlerinde geçerliliğini koruduğunun bir göstergesidir. Bununla birlikte, Bauhaus çizgisinin takip edildiği dönemlerden itibaren

kullanım deneyiminin önceliklendirildiği ve malzemenin kapasitesi doğrultusunda işlendiği ürünler büyük ölçekli üretim yapan firmaların üretim bantlarında yer almaya başlamıştır. Diğer yandan uzun ve karmaşık dekor süreçlerinden geçen, işlevselliği geri planda bırakan ve malzemenin doğasına aykırı üretilen seramik ürünlerin, kullanıcı ile malzeme arasındaki bağı zayıflatması sebebiyle yakın gelecekte etkisini büyük ölçüde kaybedeceği öngörülmektedir. Bu aşamada küresel ölçekte her geçen gün önem kazanan sürdürülebilirlik ve enerjinin verimli kullanımı noktalarında da Bauhaus yaklaşımının rehberliği önem kazanmaktadır. Bauhaus'un teknoloji ve insan etkileşimini dengeli bir şekilde ele alan tasarım anlayışı, yalnızca seramik sektöründe değil, çağdaş tasarım pratiğinin birçok alanında rehber alınabilecek niteliktedir. Sonuç olarak, Bauhaus'un estetik ve işlevselliği dengeleyen tasarım yaklaşımı, günümüzde sürdürülebilir üretim ve insan odaklı tasarım anlayışlarının gelişimine güçlü bir referans noktası sunmaktadır. Tasarımcıların ve araştırmacıların, Bauhaus'un malzeme, biçim ve üretim yöntemlerine yönelik geliştirdiği ilkeleri güncel tasarım süreçlerine uyumlandırmaları, yalnızca seramik gibi geleneksel malzemelerin gelecekteki konumunu güçlendirmekle kalmayacak, aynı zamanda çağdaş tasarım anlayışının daha sürdürülebilir, kullanıcı merkezli ve estetik açıdan dengeli bir çerçevede ele alınmasına katkı sağlayacaktır. Üretimin ve tüketimin hız kesmeden arttığı dünyada tasarım alanında fark yaratabilmek için daha az makine, daha az malzeme; daha çok insan, daha çok deneyim yaklaşımını benimsemek bu doğrultuda Bauhaus yaklaşımını ve özelinde seramik ürünlerini rehber edinmek alanda çalışan tasarımcılara yeni bir deneyim ve yeni dünyaya daha duyarlı bir bakış açısı kazandıracaktır.

KAYNAKLAR

Akhuy, S. (1995). Sanat Tasarım ve Bauhaus (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Aslan, P. Ş. (2019). Bauhaus ekolü ve endüstriyel seramik tasarımına etkileri. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 8(55), 427-431. 10.7816/idil-08-55-17.

Baktır, S. (2006). Yapı malzemelerindeki teknolojik gelişmelerin mimari biçimlenmeye etkileri. (Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı.

Bauhaus Museum- Weimar, Germany. (t.y). Cellophaneland.com. https://www.cellophaneland.com/arts-culture/bauhaus-museum-weimar-germany/ (Erişim Tarihi: 27.03.2024)

Bektaş, D. (1992). Çağdaş grafik tasarımının gelişimi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bunulday, S. (2003). İki dünya savaşı arası Bauhaus. Rh+ Sanat Plastik Sanatlar Dergisi, Mart- Nisan 04: 34-35.

Bulat, S., Bulat, M., & Aydın, B. (2014). Bauhause Tasarım Okulu. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 18(1), 105-120.

Chandler, N. (2020). What's the difference between Sasquatch and Bigfoot? howstuffworks. https://science.howstuffworks.com/science-vs-myth/strange-creatures/sasquatch-bigfoot-difference.htm (Erişim Tarihi: 20.01.2024)

Conrads, U. (1991). 20. yüzyıl mimarisinde program ve manifestolar. (S. Yavuz, Çev.). İstanbul: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.

Description. (t.y). Drouot.com. https://drouot.com/en/l/21131118-otto-lindig-14-partes-de-un-servicio-de-otto-lindig-1895 (Erişim Tarihi: 24.01.2024)

Duman, S., Timur, Ş. (2022). Tasarımın genişleyen etki alanları ve Türkiye'deki endüstriyel tasarım eğitiminin bu kapsamda incelenmesi. Bodrum Sanat ve Tasarım Dergisi- Bodrum Journal of Art and Design, 1(1).

Droste M. (2006). Bauhaus. Taschen GmbH.

Edwards, A. A., Steacy, L. M., Siegelman, N., Rigobon, V. M., Kearns, D. M., Rueckl, J. G., & Compton, D. L. (2022). Unpacking the unique relationship between set for variability and word reading development: Examining word- and child-level predictors of performance. Journal of Educational Psychology, 114(6), 1242–1256. https://doi.org/10.1037/edu0000696

Ehrlich, D. (1991). The Bauhaus. Hong Kong: Mallard Press.

Erdoğdu, M. (2002). Bauhaus felsefesinin günümüz sanatına etkisi. (Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı.

Feierabend, J., Fiedler, P. (2000). Bauhaus. Berlin.

Gropius, W. (1926). Bauhaus üretiminin ilkeleri, Conrads, U., (1991). 20. yüzyıl mimarisinde program ve manifestolar, (1.Baskı), Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı

Gropius, W. (1965). Die neue Archtekture und das Bauhaus.

Gropius, W. (1988). Bauhaus manifestosu. Gergedan Dergisi, 12: Çev. Burcu Özgüven.

Hartzell, F. (2020). Cleanliness, clarity and craft: material politics in German design, 1919–1939, The Journal of Modern Craft, 13:3, 247-269, DOI: 10.1080/17496772.2020.1843787.

Kanmaz, E. (2015). Bir eğitim kurumu olarak Bauhaus'un günümüz görsel tasarım eğitimine getirileri. Journal of Educational Science, 3(4), 117-136.

Kaufman, K. A., Glass, C. R., Pineau, T. R. (2018). Mindful sport performance enhancement: Mental training for athletes and coaches. American Psychological Association. https://doi.org/10.1037/0000048-000

Kıral, B. (2020). Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi. Siirt Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 8(15), 170-189.

Mack, G. (2019). Was wir vom Bauhaus lernen können – auch 100 Jahre danach (Bauhaus'tan Öğrenebileceklerimiz-100 yıl sonra bile).

Normand, A., Pingeot, A., Hohl, R., Daval, J., Rose, B., Meschede, F. (1996). Sculpture. Köln.

Obasuyi, O., Efer, F. (2017). Industrial design and contextualism: The applied arts constituent/ curriculum imperatives in design practice and education. Review of Artistic Education, 14(1), 249-261. https://doi.org/10.1515/rae-2017-0031

Otto Lindig. Alchetron.com. (2024, 11 Ekim). https://alchetron.com/Otto-Lindig (Erişim Tarihi: 24.01.2024)

Öztürk, A. (2010). Modern sanat hareketleri etkisinde seramik sanatı. Marmara Üniversitesi, ProQuest Dissertations Publishing.

Pek, E. (2021). Bauhaus tasarım okulu yaklaşımında seramik tasarımı. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi 53, 203-234.

БОГАТАЯ Н., (2019). Bauhaus 100. Философия тотального счастья, (Bauhaus 100. Toplam Mutluluk Felsefesi), Pragmatika, 10. Sayı.

Sarı, R. M. (2005). Tarihi çevre içindeki mimari tasarımlarda "-izm"ler; modernizm, postmodernizm, dekonstruktivizm. (Yüksek Lisans Tezi). Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi.

Sarıkavak, K.N. (2019). "20. yüzyıl sanat ve tasarım eğitiminde Bauhaus'un önemi". Ankara Mimarlar Odası Yayınları, D: 44, 63-65.

Sönmez, N. (2011). Gesamtkunstwerk ve Çağdaş Türk Sanatı üzerine notlar. Sanat Dünyamız,121, ss. 20-25.

Sözen, M., Tanyeli, U. (1992). Sanat kavram ve terimleri sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tarlaci, H. (2019). İskandinav modern mobilya olgusunun modernizmdeki yeri ve etkisi. (Doktora Tezi). İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Theodor Bogler, Teapot, 1923. (t.y). Moma.org. https://www.moma.org/collection/works/3836 (Erişim Tarihi: 26.12.2023)

Theodor Bogler, Kitchen Storage Pot, 1923. (t.y). Moma.org. https://www.moma.org/collection/works/3829?artist_id=636&page=1&sov_referrer=artist (Erişim Tarihi: 26.12.2023)

Thomson, J. (2022). Massive, strange white structures appear on Utah's Great Salt Lake. Newsweek. https://www.newsweek.com/mysterious-mounds-great-salt-lake-utah-explained-mirabilite-1741151 (Erişim Tarihi: 25.01.2024).

Ünal, S. (2021). Dornburg Atölyesinden Tatbiki'ye seramik. Sanat Dergisi (37), 115-139. https://doi.org/10.47571/ataunigsfd.840235

Volkmann, C., Christian, C. (2006). Consumption, markets and culture. 9/2, ss. 129–136.

Wall, D.E. (2003). 20th Century Ceramics. London, Thames Hudson Ltd.

Walter Gropius'dan TAC I ve TAC II çay ve kahve setleri. (2011, 21 Ocak). Kikakusdiaries.blogspot.com http://kikakusdiaries.blogspot.com/2011/01/walter-gropius-dan-tac-i-ve-tac-ii-cay.html (Erişim Tarihi: 19.12.2023)

Whitford, F. (1992). The Bauhaus: masters and students by themselves. London: Conran Octopus.

Zeleke, W. A., Hughes, T. L., & Drozda, N. (2020). Home–school collaboration to promote mind–body health. In C. Maykel, M. A. Bray (ed.), Promoting mind–body health in schools: Interventions for mental health professionals (11–26). American Psychological Association. https://doi.org/10.1037/0000157-002

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 499-523
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 24.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 27.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717694

DIGITAL GAMES AND RELATIONAL AESTHETICS: GAMES AS AN ART FORM FROM THE PERSPECTIVE OF NICOLAS BOURRIAUD

• **Prof. Dr. İlkay KANIK***

ABSTRACT

This article analyses the function of digital games as an art form within the framework of Nicolas Bourriaud's theory of relational aesthetics. It explores how digital games transform social interactions in the context of contemporary art and create relational art through participant-oriented experiences. Using conceptual analysis as a method, the theoretical relationship between art approaches and digital games is discussed. The hypothesis is that digital games are art forms that create social connections in line with Bourriaud's theory. The findings reveal that digital games undertake the social bonding function of art by creating virtual communities and social dynamics. As a result, it is concluded that digital games redefine art as a co-creative process with participants, create micro-communities through anonymous interactions, and make a significant contribution to the social role of art. This study offers new perspectives on the artistic value of digital games. The results of this study emphasize the artistic value of digital games within the framework of relational aesthetics and their potential to create social bonds and offer new perspectives for future research.

Keywords: *Digital games, Players, Relational aesthetics, Art, Design, Social interaction.*

* Istanbul Topkapı University, Faculty of Communication, Department of Film Design and Directing, ilkaykanik@topkapi.edu.tr, ilkaykanik8@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9717-6680

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 499-523
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 24.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 27.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717694

DİJİTAL OYUNLAR VE İLİŞKİSEL ESTETİK: NICOLAS BOURRIAUD PERSPEKTİFİNDEN BİR SANAT FORMU OLARAK OYUNLAR

• **Prof. Dr. İlkay KANIK***

ÖZET

Bu makale, Nicolas Bourriaud'nun ilişkisel estetik teorisi çerçevesinde dijital oyunların bir sanat formu olarak işlevini analiz etmektedir. Dijital oyunların çağdaş sanat bağlamında sosyal etkileşimleri nasıl dönüştürdüğünü ve katılımcı odaklı deneyimler aracılığıyla ilişkisel sanatı nasıl yarattığını analiz etmektedir. Yöntem olarak kavramsal analiz kullanılarak, sanat yaklaşımları ve dijital oyunlar arasındaki teorik ilişki tartışılmaktadır. Bu çalışmanın hipotezi, Bourriaud'nun teorisi doğrultusunda dijital oyunların sosyal bağlantılar yaratan sanat formları olduğudur. Bulgular, dijital oyunların sanal topluluklar ve sosyal dinamikler yaratarak sanatın sosyal bağ kurma işlevini üstlendiğini ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, dijital oyunların sanatı katılımcılarla birlikte yaratıcı bir süreç olarak yeniden tanımladığı, anonim etkileşimler yoluyla mikro topluluklar yarattığı ve sanatın toplumsal rolüne önemli bir katkı sağladığı sonucuna varılmıştır. Bu çalışma, dijital oyunların sanatsal değerine ilişkin yeni bakış açıları sunmaktadır. Bu çalışmanın sonuçları, ilişkisel estetik çerçevesinde dijital oyunların sanatsal değerini ve sosyal bağlar yaratma potansiyelini vurgulamakta ve gelecekteki araştırmalar için yeni perspektifler sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Dijital oyunlar, Oyuncular, İlişkisel estetik, Sanat, Tasarım, Sosyal etkileşim.*

* İstanbul Topkapı Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Film Tasarımı ve Yönetimi Bölümü, ilkaykanik@topkapi.edu.tr, ilkaykanik8@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9717-6680

1. INTRODUCTION

The existence of art as a means of individual expression has started to change with the developing technologies. In the contemporary period, the interaction of art with the audience has become multidimensional. Digital media and interactive platforms make the audience more active, and art assumes the function of establishing a social bond. Nicolas Bourriaud explains the change from object art to subject art with the concept of *relational aesthetics* and proposes the artistic form of interpersonal interaction and social relations instead of the experience addressed to the observer. On the one hand, digital games are becoming increasingly popular with millions of players all over the world, and on the other hand, they create a unique space for themselves within contemporary art with the contexts they produce through the network of relationships they establish. The potential of digital games to go beyond traditional art and produce virtual spaces that encourage social interactions between individuals is quite remarkable. Multiplayer online games offer a dynamic platform for individuals to express themselves, enabling players to participate in collaborative, co-creative processes. Players become part of the art by forming a social community as designed by the game.

This article will examine in detail how digital games transform social interactions in the context of contemporary art and the participant-oriented experiences they produce with their unique narrative styles. At the same time, it will explain how individuals form meaningful social bonds in virtual environments made possible by art, with a focus on digital games. The originality of this study stems from the fact that it offers a new perspective on the relationship between digital games and contemporary art. In the literature, the debate on whether digital games are art or not, and if they are art, how they have artistic qualities, is quite intense. However, this study explores a new dimension of art by arguing that digital games create *relational aesthetics* by creating social bonds and aims to offer an original perspective that evaluates digital games in the context of *relational aesthetics.*

This article analyzes how digital games, as a part of modern arts, create a relational art. The hypothesis of this study is that digital games function as art forms that create social bonds within the framework of Nicolas Bourriaud's the theory of *relational aesthetics.*

The sub-hypotheses of this study are:

H1. Digital games create social bonds between individuals in a different way than traditional art by providing platforms that actively involve players in the artistic process.

H2. Digital games create an environment of artistic collaboration between individuals by involving players in creative processes.

H3. Online multiplayer games re-model the dynamics of cooperation, trust and social interaction between players in an artistic form.

H4. Digital games create spaces for artistic interaction by creating social communities and micro-communities among players.

H5. Digital games add a new dimension to artistic experiences by creating social bonds through anonymous interactions between players.

H6. Digital games support the individual-oriented creative aspect of art by offering players the opportunity to express their creative individuality and create artistic works.

Nicolas Bourriaud's *relational aesthetics* approach and his evaluation of contemporary art after 1990 offers an understanding that encourages us to evaluate art from different perspectives. This study focuses on how digital games produce a space within the understanding of relational art. This study goes beyond the question of whether digital games are art or not and accepts digital games as a part of modern arts. The questions of this study are: How do digital games have artistic value in terms of social bonds and interactions in the context of Bourriaud's *relational aesthetics* theory? How can players in digital games be considered as active participants in the artistic process? How do digital games provide an artistic platform and produce *relational aesthetics* by encouraging social interactions and creative processes? The main arguments of this study: Digital games fulfill the social bonding function of art, making the viewer (the player) not only a participant but also a creative subject. By enabling players to actively participate in creative processes, digital games create artistic artifacts and socially bonding communities within the game world.

This study is based on Jabareen's (2009) conceptual framework analysis method to examine how Nicolas Bourriaud's *relational aesthetics* can be evaluated in a new context such as digital games. This method proposed by Jabareen offers a multidisciplinary analysis process by systematically addressing how an existing theoretical framework can be reinterpreted in different fields. The study follows a process of analysis consisting of mapping, categorising, defining, deconstructing, integrating and synthesising data in order to evaluate how *relational aesthetics* concepts work in the context of digital games. Accordingly, two levels of analysis were conducted to understand the artistic aspects of digital games: (1) the basic parameters of *relational aesthetics* (establishment of social bonds, audience participation and creative process, remodelling of human relations, interactive 'exchange space', artistic performance of games within the framework of art and modernism) and (2) the concepts of *relational aesthetics* (relational aesthetics, social interval, subjectification of the work, communicative situations, accidental materialism,

aesthetics of co-existence). The games identified in this framework were analysed in line with the conceptual framework determined in the literature, so that the forms of artistic production and social interaction mechanisms of digital games were evaluated in the context of *relational aesthetics*. Jabareen's method allowed testing how *relational aesthetics* works in digital culture and interactive media environments, rather than remaining as a fixed model within art theories, and provided a flexible conceptual framework for understanding the changing nature of art.

This study analyses digital games within the framework of Nicolas Bourriaud's theory of *relational aesthetics* and examines games in a conceptual framework rather than through a measurement process. Therefore, the selection of games is not based on any statistical data or experimental method; rather, it is based on a theoretical evaluation process in terms of the artistic functions of the games and the forms of interaction between the players. In the process of game selection, the literature on art and *relational aesthetics* was reviewed and digital games that conform to this theoretical framework were identified. The selected games are artefacts that represent different aspects of art and contribute to the collective production dimension of art through the social interaction processes of the players. In this context, the following criteria were taken as a basis for game selection.

Compliance with the concept of *relational aesthetics:* Games that establish social bonds between players, provide interaction and include community-based aspects of art were preferred.

Involving artistic production processes: Games that allow players to be actively involved in artistic creation processes within the game were selected.

Having different forms of player interaction: Different types of single-player, multiplayer, anonymous interactive or virtual community-based games were analysed.

Different forms of representation in art, identity, and community contexts: Different forms of artistic experience such as identity creation, community building, anonymous exploration or collective creation were considered.

During the selection process, a large list of games was created and the games that best represent the concepts of art and relational aesthetics were identified. However, the study aims to develop a conceptual framework not only by focusing on a specific group of games, but also by analysing various games that can address the relational art concept from different angles. For this reason, the artistic production processes and player interaction styles of each game were analysed, and the reflections of the concept of relational aesthetics in games were discussed from a multidimensional perspective.

Games	Art Function	*Relational Aesthetics* Connection
Fortnite & Animal Crossing	Community-based games, virtual activities, social interaction	It offers spaces where players come together to socialise, create virtual events and collective experiences.
Journey & Dark Souls	Anonymous co-operation and interaction	Players co-operate with other players without direct communication, forming anonymous social bonds.
Minecraft & LittleBigPlanet	Creative content production, participation of actors in artistic production processes	Players can create art objects, produce, and share their own artefacts in the game world.
Dreams	Completely user-generated content and digital art creation.	Players create their own artworks in a virtual environment, share them with others and participate in the collective art-making process.
World of Warcraft & Second Life	Virtual communities, belonging and social interaction	Guilds strengthen a sense of artistic and social belonging through social bonds, economic systems and virtual communities.
Pokémon Go & No Man's Sky	Discovery-orientated experiences that combine the real world with the virtual world	It enables players to connect virtual and physical worlds through augmented reality (AR) and procedural exploration.
Stardew Valley & The Sims	Social relations, community building and identity creation	Players experience community dynamics, reproduce human relationships and individual identities in play.
VRChat	Completely social interaction and user-generated art	Users create their own identities and artworks in the virtual environment and realise art production through interaction.

2. DIGITAL GAMES

Henry Jenkins (2005) explains the judgment that computer and video games are not art by pointing out that there was once a similar judgment about cinema in the 1920s when cinema technology developed. With the development of cinema technology, high art critics concluded that cinema was not art and Gilbert Seldes defended cinema in his book "*Seven Lively Arts*" (1924). Referring to Seldes' defense, Jetkins evaluates the current state of video games. In his book, Seldes points out that the value of cinema is not recognized with its inferior and cheap characterization. He emphasizes the importance of the place that cinema and other popular media and entertainment tools of the time, such as jazz and radio, occupy in people's daily lives, which are not seen as high art and are characterized as cheap entertainment. Seldes claims that popular culture needs to be rethought. Because the vitality and novelty of emerging media forms and people's love

for them require rethinking. Jenkins argues that a situation like cinema, which Seldes characterizes as *lively art*, also applies to the artistic status of computer and video games. According to Jenkins, the question should not be whether it is art or not, but how it qualifies as art. Jenkins draws attention to the existing capacity of the live artistic dimension of digital games.

Binark and Bayraktutan-Sütçü, in their book *Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun*, examine digital games within the culture industry. They argue that digital games are not only entertainment tools, but also culture industry products with a high social and cultural impact and an ever-increasing market value. The content richness of digital games, the interaction of players with the game and each other, and their contribution to the digital economy are quite remarkable (Binark & Bayraktutan-Sütcü, 2008). H. Murray's article "*Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture*" focuses on the development process of digital games with media forms and their cultural effects. He examines how games affect the mindsets of players. Games are not just about entertainment. He concludes that they also affect players' intellectual skills, decision-making powers, strategizing skills, and creativity (Murray, 2006).

The production of digital games, which are considered within the creative culture industry, is multidimensional. Game design requires a multifaceted creation process. Games emerge with the collaboration of game design experts, each with their own specialization. Since the game involves an interactive process, visual and sound design, game mechanics and basic storytelling elements of the game are considered and implemented by taking this interactive process into account. Therefore, one of the most important criteria when preparing digital games is the players. As Işık Barış Fidaner emphasizes, "*with the support of finely crafted images and scenarios, the player is immersed in this new world*" (2009, p.172). The fact that players enjoy playing games and want to play them is one of the determining criteria of game production. Digital games are differentiated from other creative cultural products such as movies, cartoons, and animations because they are interactive, that is, they are based on participation. Therefore, the field of interaction that digital games establish with their players has quite unique dynamics that can be associated with art.

According to Grant Tavinor, author of *The Art of Videogames*, one of the important reasons why videogames are considered an art form is the incorporation of aesthetic pleasures into the gaming experience. While games have aesthetic qualities like other works of art, they differ from traditional art forms through their interactive nature and kinesthetic properties. In this context, Tavinor's aesthetic definitions suggest that video games are not just a visual or auditory experience, but an art form in which the player physically

interacts. For example, describing a game as “fluid” or “jerky” is an indication of the kinesthetic pleasure the game offers and the player’s participation in the interactive process of the game. This kind of interaction reveals that the artistic value of games derives not only from aesthetic pleasures but also from the physical and mental involvement of the player (Tavinor, 2009, pp. 180,181).

In Graeme Kirkpatrick's (2011,23,24,28) book Aesthetic theory and the video game, in which he discusses the artistic and aesthetic aspects of video games, he argues that video games offer a dynamic, interactive, and experiential art form that is different from traditional understandings of art. He argues that the experience of art and aesthetics emerges through the gameplay and mechanics of the game. He mentions that aesthetic experience occurs when the form of something is pleasing to us, and that this pleasing, that is, pleasure, occurs when it provokes and increases the emotional response. He associates this situation with the fact that the ontological structure of play, by its very nature, is made possible by the creative response to reveal meaning in a vast universe. He points out that works of art stimulate our sense of play, enabling us to discover the form in the compositional schemes of the play and thus communicate with the audience. Form and composition in plays gain meaning by integrating with the player's discovery process.

2.1. Digital Games and Players

The analysis of the player, who is the subject of *relational aesthetics* in digital games, is important for understanding the relationship that emerges in digital games. “Edward Burnett Tylor, in his book ‘Primitive Culture’, considers play as an anthropological concept. According to Tylor, play often imitates real life and in this way provides important information about social structure (Tylor, 1871, as cited in Mäyrä, 2008, 296). One of the first anthropological studies on games is Stewart Culin’s *Games of the North American Indians.* Culin categorizes Native American gaming habits into games of chance and games of skill, and details gaming practices (Culin, 1907, as cited in Mäyrä, 2008, 296). Tylor and Culin’s anthropological studies on games emphasize that games are part of social interactions and play an important role in cultural contexts.

In his book *Homo Ludens*, Johan Huizinga emphasizes the impact of games on communities. According to him, games create communities called gaming communities by offering a shared and intense experience, thereby developing a sense of togetherness, and belonging. (Huizinga. 1972, p. 12) Huizinga’s concept of gaming communities help to explain how the social bonds that develop between players in digital games today create a strong sense of belonging. Digital games become not only a means of entertainment, but also a platform where players build communities and develop deep social

relationships. By cooperating, showing solidarity and sharing common experiences within these virtual communities, players build a strong sense of community and belonging. Today, the sense of community created by digital games can be observed through players coming together in the physical world through practices such as 'cosplay'. These interactions contain important symbols that make players feel they belong to these communities (Mäyrä, 2008, pp. 296-300).

One of the first ethnographic studies on video games is David Sudnow's *Pilgrim in the Microworld* (1983). The author, who is a piano teacher, interprets the game console as a musical instrument, compares video games to a musical instrument, and evaluates the process of mastering the game. He experiences the game-playing process not as a traditional observer or consumer, but as an active participant and creative subject. Through the development of skills and strategies in the game, the player becomes a subject who creates the artistic meaning and experience of the game, not just a spectator or consumer (Sudnow, 1983).

In digital games, players are the most important actors in the games and have different motivations while playing. These motivations are shaped by the game style and the roles assigned to the players. Players prefer games according to their personal preferences, game genres, gameplay characteristics and abilities. In this context, gamers can be categorized into various groups such as explorers, achievement-oriented, social gamers, competitive gamers, creative gamers, story lovers, comfort seekers, and simulation gamers (Hamari & Tuunanen, 2014; Charles & Black, 2004). According to the work of Elizabeth M. Reid, digital games offer players not only a playground, but also free spaces of experience where they can express themselves and develop different ways of communication. Reid emphasizes that players represent themselves uniquely while establishing social relationships in digital worlds and build different identities and social bonds in the process. In this context, gamers are not only game participants but also creative individuals who construct virtual identities and redefine themselves through digital games. Reid's findings demonstrate the potential of digital games to create virtual communities and meaningful interactions between players (Reid, 1991).

Games can be categorized in three different ways according to the number of players, single-player games, multiplayer games, and massively multiplayer online games (MMOs). Single-player games provide an individual experience by presenting the player with tasks of varying difficulty levels. In these games, the player plays alone, advancing the story or trying to achieve certain goals. Multiplayer games can be divided into three main categories: local multiplayer, online multiplayer, and cooperative games. Local multiplayer games are games where multiple people play on the same device and in the

same physical space, sharing the same screen. Online multiplayer games are games where players come together from different locations over the internet. Such games often involve large online communities where players compete or cooperate. Cooperative games are games where players play as a team to achieve the same goal. In these types of games, players cooperate to overcome challenges and emphasize team spirit. Massively Multiplayer Online Games (MMOs) are played in large-scale digital worlds where thousands of players come together at the same time. In these games, players build communities, trade, and participate in the game economy in a constantly evolving world. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) are a subcategory of the MMO genre, in which players develop their own characters and go on adventures in a virtual world (Rollings & Adams, 2003; Bartle, 2004; Salen & Zimmerman, 2003).

Amy Bruckman's (1997) study is one of the first studies on online multi-user games. It explores the relationship between online game worlds and player cultures and how games influence social interaction, collaboration and learning processes. Bruckman concludes that by creating original content in a virtual environment, players develop freedom of expression, increase their social communication skills, and develop creative thinking skills. In his book *Play Between Worlds* (2006), T. L. Taylor explores the interactive world of gamers, drawing on his own experience as an EverQuest player. This work explores how players take an active role in their game worlds through processes such as building social communities, developing online identities and collaboration. Taylor argues that players are not only participants, but also individuals who influence and transform game culture (Taylor, 2006). The game world is a world inhabited by players. It is a space where many real-world-like simulated situations, encounters, conflicts, interpretations, new cultures are created and different norms are produced (Mäyrä, 2008, p. 296).

3. NICOLAS BOURRIAUD AND RELATIONAL AESTHETICS

Nicolas Bourriaud's *Relational Aesthetics* was published in French by *Les presses du réel* in 1998. An English translation was published in 2002 by the same publishing house. Bourriaud's views on how contemporary art is shaped by social relations and interactions provide a highly influential perspective on the art world (Bourriaud, 2002). He developed an important aesthetic approach in his work, which centers on the social context of art. In his book, he questions the traditional view of art as an independent and symbolic field, emphasizes its impact on human interactions and offers suggestions on how art should be evaluated in a social context. According to Bourriaud, contemporary art is not only an individual aesthetic experience. Human relations, communication, daily life, and

social interactions are important sociological elements of contemporary art. He argues that art should create space for social interactions and defines this space as "*relational space*". He emphasizes the importance of works in which artists involve the audience in creative processes. He thinks that the state of art as an object to be viewed in a symbolic aura should change. Because today, while technological advances have made interactions so important, he criticizes the fact that art remains in the position of being watched independently of the audience. Art should deal with every day, encounters, social contexts, and interactions between individuals. The reason why Bourriaud brings such an approach to art is the necessity of interactive artistic practices that involve the audience in the face of the standardized artistic relationship of modern society. The collaboration and common experiences produced by the work of art in the field of interaction should be addressed within artistic expression. He questions the function of art galleries and defines the traditional relationship between artworks and art lovers in art galleries as a passive observer. However, artworks in which the audience is an active participant can make new and different experiences possible. He refers to these experiences as part of the artistic product. He draws attention to the power of art. As an extension of the work of art, he argues that the experiences shared by the audience because of coming together and interacting with the work of art create a social environment that shapes the work of art. It draws attention to the social role of the work of art. The content of the social role of art is to create new, different, unusual, new social bonds, micro-communities, to enable individuals to interact with each other in a way that they cannot encounter in daily life and to create a wider network of social interaction. Bourriaud (2002) emphasizes that *relational aesthetics* is not a reinterpretation of past art movements. He states that this approach to art is an original development shaped by the needs of today's society. Within this framework, he defines the understanding of art as practices that establish social relations between individuals, create meaningful interaction spaces, create social bonds, and have the power to interact. Bourriaud refers to works of art not as "*independent and private*" (2002, p.5) symbolic space, but as spaces where viewers can interact with each other and with the viewer.

Bourriaud draws attention to the creative process created by audience participation with an approach that emphasizes the sociological components of art. According to Bourriaud, a work of art is a process in which the viewer is not a passive observer, but rather an active participant in artistic production In line with their *relational aesthetics* approach, artists aim to involve the viewer in the creative process in their works. This participation ensures that art becomes not only an object to be experienced, but a dynamic space whose meaning is constantly reshaped by the viewer. The viewer not only experiences the

meaning of the work, but also directly contributes to the shaping of that meaning. The meaning and impact of the work becomes multi-layered through the individual experience of each viewer, and the relationship between the viewer and the artwork becomes a dynamic, living interpersonal experience. Thus, the work of art ceases to be a fixed object and becomes a process that is constantly redefined through audience participation.

Bourriaud's (2002) aim with the interaction between the work and the viewer is to create experiences in gallery or exhibition environments that go beyond the routine social interactions of the visitors' daily lives. Art becomes a platform for social bonding. This platform, where viewers become part of the artworks, is not a work in progress, but a place where meaning is co-created through *relational aesthetics* interactions. In art, connections, encounters, and random spaces of encounter that shape models of social interaction are characterized as the basic components of contemporary art.

Bourriaud evaluates the relationship between modernism and art through the revolution in human communication caused by the change in communication tools. While art emphasizes individuality and freedom in the modern period, contemporary art produces micro utopias through community building and sharing to keep pace with the change in communication technologies and social structure. The audience has expanded, and the proliferation of digital image technologies and screen-based artworks has transformed the way audiences experience art. The role of art in society has changed. Art has taken a form that reproduces interpersonal relations and social interaction.

3.1. According to Nicolas Bourriaud, community, interaction, social influences

The concepts used by Nicolas Bourriaud in his *Relational Aesthetics* will be used as parameters for the analysis of digital games in this article. The concept of *Relational Aesthetics* constructs art as a field of relational aesthetics through social interactions and human relations. Dialogues and encounters restructure social relations. Bourriaud's (2002) understanding of aesthetics is that artists' works are not static, unlike traditional artworks, but open to social interactions. *Relational aesthetics* expands the social context of art by involving audiences in the artistic process through models of aesthetic interaction. Aesthetics is constructed when the audience encountering the work of art is active rather than passive. The aim of *relational aesthetics* is not to create a work of art that plays a role in the construction of an ideal future society, but to discover and develop alternative forms of relationship in the present.

The concept of *social interstice*, borrowed from Karl Marx, refers to the spaces within the capitalist system where alternative non-profit groups come together and interact, and where change occurs because of these interactions. Bourriaud (2002) applies this

concept to the field of art. Stating that art creates a platform for communities and social interactions, he argues that the work of art creates a social interstice, and that this interstice reshapes social relations. Bourriaud defines contemporary art exhibitions and the artworks in these exhibitions as spaces outside the usual structure of everyday life, giving people a space of communicative freedom and enabling different social exchanges. Art exhibitions allow viewers to interact with the work and with each other, enabling them to produce new meanings and transform from the routine of daily life.

Subjectivization of Artwork is a concept influenced by Felix Guattari's aesthetic paradigm. This concept defines art not only as a visual or aesthetic experience, but as a dynamic process in which new forms of subjectivation are produced. Although the work of art exists as an object, the artist sees it as a vehicle through which social interactions take place. The work of art interacts with the viewer and produces meanings independent of the artist. The work comes to life and takes shape through encounters and interactions and thus produces multi-layered meanings. The work fulfills its functions of encounter, transformation, unification and change through the viewer's involvement in the creation process by becoming a part of the work. As the audience becomes the subject of the work, the traditional, symbolic, and objective boundaries of the work expand (Bourriaud, 2002).

Communicational Situations are created by the artist as part of the work. The purpose of these situations is to enable the artwork to interact with the viewer and thus pave the way for the emergence of new communication models. The value of the artwork increases with the bonds established between the audience through these communication models and the impact of these bonds (Bourriaud, 2002).

The concept of *Random Materialism* is based on the philosophical approach of Louis Althusser and considers art as a phenomenon that brings individuals together and is shaped randomly in a historical context, without being guided by a specific purpose. The aim is for people to interact through spontaneous experiences at different times and places. Regardless of the conscious efforts of the artist or the viewer, the creation of the work and the social dynamics around it are based on a random order. This randomness provides a multi-layered experience that emerges because of different individuals giving meaning to the work from different perspectives rather than a single meaning (Bourriaud, 2002).

Social Aesthetics (Aesthetics of Co-existence) refers to the aesthetics of the community brought together by the work of art. The work created by the artist, the viewer who interacts with the work, with each other and with the artist, have a common experience in

a social context and create a space of co-existence. explains the criterion of coexistence as the transfer of the spaces constructed and represented by the artist to experience, the reflection of the symbolic to the real, and describes the aesthetics of coexistence (Bourriaud, 2002).

4. NICOLAS BOURRIAUD'S RELATIONAL AESTHETICS AND DIGITAL GAMES

When digital games are evaluated in terms of *relational aesthetics*, it is seen that they fulfill functions like a work of art. In digital games, it establishes social bonds between players, brings people together inside and outside the game, and provides a socializing environment. It encourages creativity within the rules of the game and within the game world. In parallel with Bourriaud's *relational aesthetics* perspective for contemporary art, digital games create social bonds and interactions between individuals within the context of relational aesthetics.

4.1. Establishing social bond

Like the way contemporary art provides individuals with alternative models of social interaction, digital games create new spaces of interaction beyond the standard social bonds of modern society. Digital games create an alternative social bond by offering opportunities to socialize and collaborate not only in the real world but also in virtual worlds. Online games bring together individuals from different cultures and geographies, allowing them to communicate in a virtual community. Multiplayer games such *as Fortnite* and *Animal Crossing: New Horizons*, this is evident in multiplayer games such as *Fortnite* and *Animal Crossing: New Horizons*. Players come together in these virtual worlds, chatting, doing quests together and building social bonds. Digital games, like contemporary art, thus offer a space that fosters social bonds. *Fortnite* is not just a fighting game but promises activities where users can socialize. With its multiplayer structure and virtual concerts and events organized in-game, the game becomes a social platform and supports interaction between players. Social bonds are strengthened. *Animal Crossing: New Horizons*, players form a social bond by sharing their island with friends and visiting each other's islands. This game contributes to the development of social bonds and friendships within the community. Games like *Second Life* offer players an alternative social environment and a space for self-expression. Players can organize events in the game world, create communities and represent their identities as they wish. Ramshaw (2020) argues that virtual worlds such as *World of Warcraft* create a home-like feeling for players and that these spaces should be protected. Players form alliances and complete quests together, creating a virtual community and developing long-term friendships.

This type of online gaming promotes social bonding in a virtual environment. Ramshaw argues that players develop a sense of belonging in virtual worlds and that such environments offer a social habitat. Players build their identities in these virtual worlds and establish social relationships with their new identities and even integrate these worlds into their lives in parallel with their real lives (Ramshaw, 2020).

4. 2. Audience participation and creative process

Rather than an independent and symbolic space, digital games create an environment open to social interactions with its *relational aesthetics* dimension. They encourage social bonds and offer a dynamic experience space. Digital games involve the viewer/player in the experience and enable them to be an active participant. The creators of digital games try to make players a part of the creative process. For this, the player needs to be in constant interaction. It allows the player to be part of the story and experience. Games like *Minecraft* allow players to create their own stories, so games also serve as a platform for building social bonds. *Minecraft* offers players an open world, encouraging them to create their own artifacts. Players can participate in both individual and collective building projects, making them part of a creator rather than an independent observer. Ringland (2016) explores the potential of the *Minecraft* community to provide a social environment for players, particularly those on the autism spectrum. Ringland claims that players with autism develop social skills such as communicating, collaborating, and participating in a community in the *Minecraft* environment. The study argues that these digital spaces have the effect of reducing feelings of social exclusion in the participation of individuals with autism in social environments and shows that such virtual communities can contribute to the social development of individuals. Nguyen, in her article exploring the opportunities that *Minecraft* offers in terms of creative individuality, argues that in *Minecraft*, players express their individuality and develop their creativity by building unique structures. The flexible nature of the game allows players to create a variety of designs, collaborate in a social context, and take part in large projects. Therefore, *Minecraft* provides a creative platform for players by fostering a sense of community and collaboration and supports individuals to express themselves within the community (Nguyen, 2016).

Games like *The Sims* offer a platform where players create their own worlds and characters. Players are not just spectators but active participants in the creative process. Games like *Little Big Planet* and *Dreams* give players the opportunity to create their own games and levels. By delegating the creative process to the player, such games allow them to feel like artists who create, not just play. Fyfe, Gaynor and Remo (2009), in their *Journal of Games Publication* focusing on game design for game creators, emphasize the

importance of diversifying games and providing players with specific tools to enable players to create different forms of creativity. Dividing players into these types, such as builders, imaginers, experimenters, and destructors, can enrich creativity and engagement in game creation. Designing players' interactions within the game is one of the most important stages in game creation.

Players develop interactive storytelling by creating different events, adventures, and quests in their world. By sharing their in-game stories, especially on platforms such as YouTube and Twitch, players build their own communities and appeal to a wide audience. This extends the game's potential for interactive storytelling into the real world, expanding its *relational aesthetics* dimension.

4. 3. Remodeling and representation of human relationships

Within the framework of *relational aesthetics*, digital games represent relationships between individuals and model social dynamics. Games allow individuals to experience social dynamics such as friendship, cooperation, or conflict. In *The Sims*, players build a virtual society by creating their own characters and manage the social interactions between characters. Friendship, romantic relationships, or conflicts between players' characters represent different aspects of human relationships.

Journey game encourages players to cooperate with other players by comparing them anonymously. Without any words or names, players work collaboratively with other players towards a common goal. This models human relationships and trust-based cooperation. They rethink building a trust-based relationship and remodel different forms of bonding (Isbister, 2016). The players' individual journeys allow them to experience different forms of bonding with strangers.

Stardew Valley allows players to develop relationships and friendships with the people of the village, building social bonds by paying attention to their needs and emotional states. In the process, players discover the depth and complexity of human relationships. In her study, Bednorz (2024) models the emergence of emotional labor as an important value in the relationships that players build with characters in Stardew Valley. This game shows that emotional investment and care play an important role in relationship processes, alongside social dynamics such as friendship and romantic relationships. Furthermore, Stockton (2019) argues that the game includes a diversity of gender identity and orientation, enabling players to build social relationships based on their own identities, thus providing an opportunity to reinterpret social dynamics in terms of diversity and inclusion. Kilzer's (2022) study shows that *in games such as The Sims* and *Stardew Valley,* identity and social interactions are modeled, and different aspects of human relationships

are incorporated into the game dynamics. Relational art in digital games emerges in the remodeling of belonging and identities according to player dynamics.

4.4. Interactive 'exchange space'

Bourriaud defines art as a space in which the viewer does not merely observe, but actively participates and interacts. Digital games provide virtual spaces of exchange where players are not merely observers but active participants. This means that the player shapes the experience through interactions within the game and the game becomes a social meeting space. *Dreams* allows players to create their own games and share these creations with other players. The game functions like a digital art gallery, with each player showcasing their own creativity and experiencing the creations of others. In *Minecraft*, players interact with other players by building structures on community servers or in their individual worlds. Players create a virtual exhibition space by sharing their creations and collaborating on projects with other players. In the virtual world of *Second Life*, players share their artwork or digital creations with other players. Community events, exhibitions and virtual concerts are also organized, making the game a space for social exchange. Geraci (2014) argues that *World of Warcraft* and *Second Life* have a structure that supports the creation of myth and meaning. The myths generated create strong bonds between players and generate and develop shared values for the community. Shared values develop within the community. Geraci emphasizes that virtual worlds can build social structures full of religious and cultural meanings. Interactive exchange spaces enrich the aesthetic content of game art by generating myths, religious and cultural meanings in the virtual world.

4.5. Digital Games within the framework of Nicolas Bourriaud's Relational Aesthetics Concepts

4.5.1. Relational aesthetics: *Relational aesthetics* is particularly evident in digital games through multiplayer games and online communities. For example, games such as *World of Warcraft* and *Second Life* allow players not only to engage in in-game interactions but also to create social communities and dialogues. In *World of Warcraft* (WoW), groups of players called 'Guilds' come together in a social context to cooperate, solidarity and share. In this way, a strong bond is established between players. It gains a functionality like a virtual family, social interaction between players deepens and individual experiences gain group identity and the sense of community increases (Williams et al., 2006).

4.5.2. Social Interstice: Digital games offer social interstice that allow players to feel part of a community. These spaces create environments for friendship and collaboration in virtual worlds. For example, in *Minecraft*, community servers allow players to work on collective projects, sharing a common space and strengthening social bonds. Games have an impact on children's capacity for friendship and cooperation (Loudoun, Boyle, & Larsson-Lund, 2024). Multiplayer online games such as *Fortnite* offer a social interval by allowing players to come together collectively during virtual concerts and events. For example, during the *Travis Scott Astronomical* concert in 2020, *Fortnite* players experienced a virtual concert together. Millions of players participated in this event at the same time, strengthening the sense of community and creating a social bond between players. Such events transformed the game's venues from mere playgrounds into virtual meeting and socializing spaces (Cheremnykh, 2024).

4.5.3. Subjectivization of the artwork: Games provide a form of subjectification by offering players the opportunity to create their own stories and experiences. Especially in open-world games, players bring their own perspectives to in-game characters and stories. This allows the player to feel part of the creation and shape the game through their individual experience. In *The Sims* series, players can directly control the lives of the characters they create and shape them through their own decisions, making the creation subjective. Players manage the lives of Sims through their personal choices, making the experience of the game unique to them. Human bonds such as romantic relationships, friendships and conflicts are simulated in detail in the game world and human relationships are reproduced (Azad & Martens, 2021).

4.5.4. Communicative Situations: Spawforth and Millard's (2017) work describes how communicative situations in games play an important role in interactions between players. Games offer rich social experiences with limited means of communication that enable players to understand each other. For example, in *Journey*, players are encouraged to work together without any language or direct communication. This strengthens the sense of cooperation and solidarity within the game. Similarly, in the *Dark Souls* series, players guide each other through messages they leave in the game world. This encourages a sense of responsibility among players, while also creating a space for social interaction and building a strong bond between players.

4.5.5. Random materialism: Random materialism refers to players' encounters with unintentional, random events in games. In-game surprises, random events and unexpected encounters support this. Such elements allow players to create unexpected moments and meanings in the game world. *No Man's Sky* offers a vast universe full of exploration elements, allowing players to randomly land on various planets and encounter different

life forms. These unexpected encounters allow players to create their own meaning (Greenshields, 2023).

4.5.6. Aesthetics of co-existence: Aesthetics of co-existence refers to players' experiences of co-presence and interaction in multiplayer spaces in digital games. Games reinforce the aesthetics of co-existence between players by creating virtual environments where individuals are interconnected. *Journey* randomly pairs players with another player and allows them to support each other on a shared journey without communicating. This game creates the experience of two players coexisting in the same environment and accompanying each other. It shows how aesthetics of co-existence is embodied through play, the experience of silent solidarity between players. (Aghoro, 2019)

4.6. Digital games and Modernism

If digital games are evaluated within the framework drawn by Bourriaud in the relationship between modernism and art, according to Bourriaud, art is a tool that strengthens social communication as a reflection of modern society. Digital games also assume this function, allowing individuals to socialize in virtual environments. By bringing together individuals from different geographies and cultures, games create a space of interaction that enables them to understand each other. While modern art focuses on individualism, contemporary art creates micro-utopias that encourage community building and sharing. Digital games, too, offer freedom to the player and a structure that allows players to build virtual communities and collaborate. Bourriaud emphasizes that in the modernist period, art appealed to large audiences through technological advances. In the same way, digital games are reaching wider audiences thanks to advancing technology and transforming gaming experiences as a screen-based interactive art form. Virtual reality games such as *VRChat* provide players with a fully interactive social experience through the possibilities offered by technology. VRChat continues the function of digital art as a communication tool in modern society by enabling individuals to socialize in virtual environments with modern technology. *Pokémon **Go*** integrates the game world with the real world through augmented reality (AR) technology, thus supporting players' individual exploration and creating a social bond with other players (Fraser, 2024). Digital games, like modern art, create micro-utopian spaces where individuals can form communities. These spaces provide players with both a sense of belonging in the virtual world and opportunities for sharing-based social interaction. *Journey* randomly pairs players with another player, thus creating a micro-utopia that allows players to progress together and form social bonds (Pötzsch, 2022). *The Sims* series allows individuals to create their own characters and communities in the virtual world. By creating their own micro-communities and shaping social interactions, players experience a kind of virtual utopia.

5. CONCLUSION

This study has shown that digital games function as art forms within Nicolas Bourriaud's theory of *relational aesthetics*. The artistic of the plays included in the scope of the research and their connection with Bourriaud's *relational aesthetics* theory are shown in the table.

Game	**Art function**	**Connection with Bourriaud's *Relational Aesthetics* Theory**
Animal Crossing	Establishing social bond	Players create their own virtual worlds and interact by sharing and visiting their islands. Interacting with digital communities enables the construction of art as a social experience.
Dark Souls	Communicative Situations	Players guide each other through the game world by leaving messages. This process creates a space for social interaction and fosters feelings of responsibility and solidarity among players.
Dreams	An interactive 'exchange space'	Players become active participants in digital art by creating and sharing their own games and artworks. The game functions as a virtual art gallery, allowing each player to showcase their own creativity.
Fortnite	Community-based play, virtual activities and social interaction	It allows players to socially connect with virtual events, concerts and communities. Players experience the social function of art by interacting collectively rather than individually.
Journey	Remodeling and representation of human relationships, Communicative Situations; Aesthetics of co-existence; Bridging the gap between the real world and the virtual world	Players rethink social bonds through wordless interactions. Anonymous collaboration emphasises the impact of art on human relationships and transforms aesthetic experience into a shared process.
LittleBigPlanet	Audience participation and creative process	Players participate in the process of creating art by designing their own games and levels. By delegating the creative process to the player, players feel like artists who not only play, but also create.

Minecraft	Audience participation and creative process; interactive ‘exchange space’ ;Social Interstice	Players participate in digital art processes by building individual and collective structures. The process of artistic production in the game world coincides with Bourriaud's idea that art is not merely an object to be observed but requires active participation.
No Man’s Sky	Establishing social bond; Random materialism	Players create unexpected moments in the game world through random events and surprise encounters. The procedurally generated universe allows players to experience artistic and meaning-making through the process of discovery.
Pokémon Go	Art is a tool that strengthens social communication as a reflection of modern society; Bridging the gap between the real world and the virtual world	Augmented reality (AR) technology integrates the digital world of the game with the physical environment, transforming it into a screen-based interactive form of art. It encourages players' individual exploration and strengthens social bonds.
Second Life	Establishing social bond; interactive ‘exchange space	Players can create communities in the game world, organise events and represent their own identities in the virtual environment as they wish. The game has a structure that supports the creation of myth and meaning.
Stardew Valley	Remodeling and representation of human relationships	Players build relationships with the people of the village, develop friendships, and explore the depth of human relationships. Social dynamics such as emotional labour, friendship and romantic relationships are integrated into the game world.
The Sims	Remodeling and representation of human relationships; Subjectivization of the artwork; Bridging the gap between the real world and the virtual world	Players participate in individual artistic production processes by creating their own worlds and characters. The game functions as a platform that supports individual creativity and self-expression potential of art.
VRChat	Art is a tool that strengthens social communication as a reflection of modern society	Players socialise with other individuals in a fully interactive way through virtual reality. It enables digital art to function as a means of communication in modern society.
World of Warcraft	Establishing social bond; interactive ‘exchange space’; Relational aesthetics	Players form guilds and establish social bonds in a culture of co-operation and solidarity. By creating micro-communities, it transforms art from an individual experience into a collective interaction space.

Digital games and art in the context of relational aesthetics:

Digital games fulfill the social bonding function of art by establishing social interactions between players through virtual activities and communities. This allows art to build new social bonds between individuals.

By providing players with the opportunity to build both individual and collective structures, games reveal that art is not only an object that is observed, but a process that is created with the participants. This creative process is shaped by the active participation of players and emphasizes the dynamic nature of art.

By encouraging anonymous collaborative processes, digital games strengthen social bonds by creating an environment of trust and cooperation between players. These anonymous interactions extend the impact of art on human relationships.

Online multiplayer games create communities that create a sense of sharing and belonging. These communities support Bourriaud's view of art's potential to create micro-communities and demonstrate the contribution of digital games to the social role of art.

Future research can continue to explore the artistic form of the digital world in a more comprehensive way, deepening the artistic quality of digital games and their links to *relational aesthetics*. Such research will contribute to a better understanding of digital games as new forms of art.

REFERENCES

Binark, M., & Bayraktutan-Sütcü, G. (2008). Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun. Kalkedon.

Bourriaud, N. (2002). Relational Aesthetics (S. Pleasance & F. Woods, Trans.). Les presses du réel. (Original work published 1998).

Bruckman, A. (1997). MOOSE crossing: Construction, community, and learning in a networked virtual world for kids [Master's thesis, Massachusetts Institute of Technology]. MIT DSpace.

Charles, D., & Black, M. (2004). Dynamic player modeling: A framework for player-centered digital games. Proceedings of the International Conference on Computer Games: AI, Animation, Mobile, Educational & Serious Games, 29-35. https://www.academia.edu/download/101186852/DynamicPlayerModelling.pdf

Cheremnykh, P. (2024). Gaming the Metaverse: User experience analysis and insights from Fortnite [Master's thesis]. Theseus.fi. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/850495/Cheremnykh_Pedcharat.pdf?sequence=2

Fidaner, İ. B. (2009). Mod making: Mod yapımı: Oyun ile oynayanlar.. In M. Binark, G. B. Sütçü, & İ. B. Fidaner (Eds.), Dijital oyun rehberi (pp. 171-184). Kalkedon Yayınları.

Fraser, E. (2024). The future of digital space: Gaming, virtual reality, and metaversal thinking. Dialogues in Human Geography. https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/20438206231189586

Fyfe, D., Gaynor, S., & Remo, C. (2009). Journal of Games. Idle Thumbs. http://downloads.idlethumbs.net/misc/journalofgames_gdc09.pdf

Geraci, R. M. (2014). Virtually sacred: Myth and meaning in World of Warcraft and Second Life. Oxford University Press.

Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). Player types: A meta-synthesis. Transactions of the Digital Games Research Association, 1(2), 29-53. https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/99064 player_types_a_meta_synthesis.pdf

Huizinga, J. (1971). Homo Ludens: A study of the play-element in culture. Beacon Press.

Isbister, K. (2016). How games move us: Emotion by design. MIT Press.

Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), Handbook of computer game studies (pp. 175-189). MIT Press.

Kilzer, N. (2022). Queer representation and visibility in video games. Netlibrary.

Loudoun, F. M., Boyle, B., & Larsson-Lund, M. (2024). Play value of digital play spaces: Children's voices. Play & Digital Media Studies.

Mäyrä, F. (2008). An introduction to game studies: Games in culture. Sage Publications.

Murray, J. H. (2006). Toward a cultural theory of gaming: Digital games and the co-evolution of media, mind, and culture. Popular Communication, 4(3), 185–202. https://doi.org/10.1207/s15405710pc0403_3

Nguyen, J. (2016). Minecraft and the building blocks of creative individuality. Configurations, 24(4), 429-448.

Pötzsch, H. (2022). Microdystopias: Aesthetics and ideologies in a broken moment. De Gruyter.

Ramshaw, A. (2020). 'World of Warcraft is my home from home': An argument for the protection of virtual worlds. Journal of Law, Technology and Trust.

Reid, E. M. (1991). Electropolis: Communication and community on internet relay chat [Unpublished master's thesis]. University of Melbourne.

Ringland, K. E. (2016). "Will I always be not social?" Re-conceptualizing sociality in the context of a Minecraft community for autism. Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1256-1269.

Rollings, A., & Adams, E. (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on game design. New Riders.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press.

Spawforth, C., & Millard, D. E. (2017). A framework for multi-participant narratives based on multiplayer game interactions. https://eprints.soton.ac.uk/414445/1/framework_multi_participant.pdf

Stockton, S. (2019). Dating ga(y)mes: Queer performance in farming simulation roleplay games. Prism: The University of Calgary's Digital Repository.

Sudnow, D. (1983). Pilgrim in the microworld. Warner Books.

Tavinor, G. (2009). The art of videogames. Wiley-Blackwell.

Taylor, T. L. (2006). Between worlds: The emergence of online game culture. MIT Press.

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. Games and Culture, 1(4), 338-361.

Game References

Verant Interactive. (1999). *EverQuest* [Video game]. Verant Interactive.

Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [Video game]. Blizzard Entertainment.

Epic Games. (2017). *Fortnite* [Video game]. Epic Games.

Nintendo. (2020). *Animal Crossing: New Horizons* [Video game]. Nintendo.

Linden Lab. (2003). *Second Life* [Online virtual world]. Linden Lab.

Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Video game]. Mojang Studios.

Electronic Arts. (2000-2020). *The Sims series* [Video game]. Electronic Arts.

Media Molecule. (2008). *Little Big Planet* [Video game]. Sony Computer Entertainment.

Media Molecule. (2020). *Dreams* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.

thatgamecompany. (2012). *Journey* [Video game]. Sony Computer Entertainment.

ConcernedApe. (2016). *Stardew Valley* [Video game]. ConcernedApe.

Hello Games. (2016). *No Man's Sky* [Video game]. Hello Games.

FromSoftware. (2011-2022). *Dark Souls series* [Video game]. Bandai Namco Entertainment.

Niantic, Inc. (2016). *Pokémon Go* [Mobile game]. Niantic, Inc.

VRChat Inc. (2014). *VRChat* [Virtual reality game]. VRChat Inc.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 524-544
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 27.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 24..01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717804

VISUAL ARTS AND INTERGENERATIONAL DIALOGUE: CULTURAL JOURNALISM PRACTICES IN TEACHER EDUCATION

• Assoc. Prof. Ayça SESİGÜR[*] • Assist. Prof. Dr.Bahar KARAMAN GÜVENÇ[**]

ABSTRACT

During the COVID-19 pandemic in 2020, people across the world experienced the transformation from traditional classrooms to virtual platforms, overcoming physical distance barriers. In visual art curricula, while local content was emphasized, pre-service teachers encountered real-world examples for implementing such content effectively. This research explored community-related teaching strategies that enhance students' learning, particularly in the context of distance education as students had returned to their homes. This study employed a qualitative case study design to investigate how pre-service visual art teachers in Türkiye incorporated their experiences with cultural journalism into their lesson plans and designs. The research involved six pre-service teachers enrolled in an art teaching program at a university. The findings of the study were analyzed using thematic analysis. The results revealed that the participants shifted their approach to plan design from a tourist perspective to a critical perspective. Cultural journalism practices played a significant role in helping participants move beyond clichéd representations of a place, allowing them to adopt a more in-depth and insider perspective. These practices encouraged questioning consumption-based perception management and promoted a more authentic focus on experiences—essentially fostering the ability to see without losing connection to the local context. Consequently, teacher reflected on and re-evaluated their perspectives of the places they lived through intergenerational dialog, revisiting these places as educational tools. In future research, an action study could be proposed to explore how visual culture and critical art education are conducted based on an object representing the tourist gaze in a specific locality.

Keywords: *Cultural Journalism, Intergenerational dialog, Critical place-based art education, Teacher education.*

[*] Muğla University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, Department of Art Education, aycasesigur@mu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8928-3195

[**] Bartın University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, Department of Art Education, bguvenc@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0876-6062

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 524-544
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 27.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 24..01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717804

GÖRSEL SANATLAR VE KUŞAKLARARASI DİYALOG: ÖĞRETMEN EĞİTİMİNDE KÜLTÜREL GAZETECİLİK UYGULAMALARI

• Doç. Dr. Ayça SESİGÜR[*] •Dr. Öğr. Üyesi Bahar KARAMAN GÜVENÇ[**]

ÖZET

2020'de ilan edilen pandemi sürecinde çeşitli lokasyonlarda ikamet eden insanlar, fiziksel mesafeyi aşarak sınıfın nasıl sanal bir platforma dönüştüğünü deneyimledi. Görsel sanatlar müfredatında yerel içerik öne çıkarılırken, öğretmen adayları bunun nasıl hayata geçirileceğine dair gerçek dünya örnekleriyle karşılaşıyor. Araştırmanın temelini, zorunlu acil uzaktan eğitim sürecinin bir parçası olarak öğrencilerin evlerine döndüğü ortamlarda, öğrencilerin kendi öğrenmelerini geliştirecek toplumla ilişkili öğretim stratejilerinin nasıl uygulanacağı konusu oluşturmaktadır. Bu çalışma, görsel sanatlar öğretmen adaylarının kültürel gazetecilik deneyimlerini ders planlarına ve tasarımlarına yansıtma biçimlerini incelemek için Türkiye'de nitel bir durum çalışması desenini benimsemiş ve bir üniversitede sanat öğretmenliği programına kayıtlı altı öğretmen adayının katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın bulguları tematik analiz ile yorumlandı. Araştırmada, katılımcıların süreçte turist bakışından eleştirel bir bakışa yönelerek plan tasarımlarını gerçekleştirdikleri ortaya çıktı. Kültürel gazetecilik uygulamalarının katılımcıları yerin klişe göstergelerinden kurtararak, içeriden ve derinlemesine bir bakış kazandırmasına katkı sağladı. Tüketime dayalı bir algı yönetimini sorgulamaya açtı ve yerel olandan soyutlanmaksızın daha gerçekçi, deneyime, başka bir deyişle görmeye, odaklanmayı destekledi. Sonuç olarak, katılımcıların kuşaklararası diyalog yoluyla yaşadıkları yerleri görme biçimlerini sorguladığı ve o yerlere bir öğretim aracı olarak yeniden baktığı söylenebilir. Gelecek araştırmalar için yaşanan yerdeki turist bakışının bir nesnesinden hareketle görsel kültür ve eleştirel bakış odağında sanat öğretiminin nasıl yürütüldüğü üzerine bir eylem araştırması önerilebilir.

Anahtar Kelimeler: *Kültürel gazetecilik, Kuşaklararası diyalog, Eleştirel yer temelli sanat eğitimi, Öğretmen eğitimi.*

[*] Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi, Resim-iş Eğitimi Anabilim Dalı, aycasesigur@mu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8928-3195

[**] Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi, Resim-iş Eğitimi Anabilim Dalı. bguvenc@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0876-6062

1. INTRODUCTION

Külebi (1998, p.14) said "My hometown was nice too/ Tell me about your hometown/Tell me more about it" in poem of "The story". In this research, prospective visual arts teachers described the places they live at the intersection of art and pedagogy with critical a perspective. In 2020, face-to-face education was suspended and online education was adopted for the duration of the COVID-19 (Coronavirus disease 2019) pandemic, and this new experience led educators and researchers, as learners and teachers, to question whether it still made sense to consider the physical and cultural opportunities offered by specific places for the garnering of knowledge and to include them in the teaching curricula. This period, in which many people were operating in survival mode, saw many prospective teachers returning to their parents' homes – places they had left with a view to gaining an education. While students were transitioning to online education, prospective teachers entered a process in which they became more familiar with the realities and needs of their places of physical residence. Their classmates thus attended classes from many different locations, as a result of which, the classroom transitioned into a virtual platform that transcended physical distance, and these 'virtual classes' led to a revaluation of positions. In the debate on taking measures to avoid getting lost in the haze of neoliberal education policies, and to this end, using local and familiar environments and contents as a means of discussing global issues in class or including them in teaching via out-of-class activities. The contemporary and widespread neoliberal approach to education is necessarily institutional and commercialized, and by default severs connections with places, common spaces and communities, favoring rather future earnings, while distancing learners from their places of residence. With the additional concern that virtual classes may strengthen such an approach, it became vital to think more carefully about how to include places and communities in teaching. This led to more emphasis being placed on community-based teaching methods with a view to reinforcing the need for self-learning in teacher education during the period of mandatory distance education.

The research question was informed by concerns about how students and teachers would be able to include their knowledge of their places of residence and their local communities in their learning and teaching processes under restraints of social distancing. Further influence was drawn from the limitations of the adopted teaching medium when compared to classroom teaching, how the prospective teachers would embrace the situation upon their return to their previous places of residence, and what form cultural journalism exercises could take against this background.

Langdon (2017) argues that a common omission in the training of visual arts teachers

is the lack of curricula tailored for their specific localities and notes further that existing literature on art teacher training rarely addresses the creation of lesson plans using local resources. Similarly, training programs for visual arts teachers are expected to pay attention to local content when creating learning outcomes related to cultural heritage in particular (Council of Higher Education, 2018), however, prospective teachers have little experience in reflecting local content in their lesson plans. This study examines how prospective visual arts teachers make use of cultural journalism exercises in their draft teaching plans.

Place-based education recommends including local texts and artifacts, among other sources, in teaching, and cultural journalism exercises are one way of doing just that. Cultural journalism calls for the interaction of students, teachers and schools with the cultural lives of communities, and encourages the former to generate knowledge through the collection of information on local traditions, stories, cultural life, daily life, local issues, etc., through interviews with community members (Ball & Lai, 2006; Gruenewald, 2003; Sanger, 1997). Sanger (1997) argues that this method allows students to draw upon the accumulated knowledge of their localities, thus creating value for themselves and the future of their localities by taking their future roles into account. Cultural journalism exercises can serve as a tool for incorporating intergenerational learning and local content into art classes. They help students develop critical thinking skills, enhance their ability to interpret their surroundings, improve their esthetic understanding, and foster engagement in experimental, applied, and creative problem-solving through imagination (Drexler, 2012; Langdon, 2017; Sanger, 1997). Cultural journalism practices create opportunities to question how individuals perceive their environment, as revealed in the study analysis. The study examined how participants initially viewed local spaces through a tourist gaze and gradually developed a critical perspective. Perception is shaped not only by personal experiences but also through socially constructed perspectives. These frameworks act as lenses for those who curiously observe places during temporary or brief stays. Strengthened by the visual power of tourism—through photographs, videos, virtual tours, travel brochures, and social media posts—these lenses influence how places are perceived. Highlighting the role of perception emphasizes a strong connection between tourism and visuals. Tourist gazes are shaped by various indicators and clichés. It often focuses on postcard-like visuals disconnected from the everyday realities of urban and rural landscapes, such as the challenging a miner's labor or other unpleasant tasks. This superficial gaze, lacking the depth of experiential seeing, is perpetuated through tourist photography. Tourist spaces—now encompassing experiences as well—are deliberately designed to be consumed as "unidentified and fabricated attractions,"

separate from the local population and their lived experiences. As a tourist returning home, there is no responsibility for developing the place, preserving its culture, or protecting the local environment during a brief stay. Therefore, their experiences in the area tend to focus more on pleasure and daydreaming (Urry and Larsen, 2022, p. 17). The "tourist gaze" represents a limited and superficial view, disconnected from the reality of the place, its responsibilities, local context, and daily life practices. Therefore, it is crucial for pre-service teachers responsible for art and culture education to question this gaze. Furthermore, Heaton and Quan (2023) highlighted the importance of managing cultural discourses in art education. They argue that incorporating Western-centered discourses and pedagogies in teacher education creates cognitive dissonance, prompting art educators to reflect on the complex relationships between power and culture.

Prakash and Esteva's (2014) inquiry of how one's own culture or any culture can be included in classes, whether virtual or otherwise, and argue that a plural universe cannot be reduced to knowledge, inviting educators to acknowledge shortcomings in the provision of realistic cultural guidance. They argue that culture can be included in teaching through dialog with community members and gaining experiences in the community. Cultural journalism exercises compelling students to meet with members of the local community can be considered an effective means of accessing first hand local knowledge and resources, and acquiring knowledge of lived places in this way reinforces the context and provides students with more meaningful experiences (Dewey, 2021; Eroğlu, 2017; Sanger, 1997). As educational theorist Greene (1995) argues, dialog plays a critical role in social imagination, and generates potential for collective action through the creation of spaces that can bring individuals together. Dewey (2021) argues that developing aesthetic theories through exclusive focus on the work of art isolates art by surrounding it with a wall, and abstracting it away from actual life experiences, and proposes a contrary approach, claiming that aesthetic experience involves an interaction that necessitates the reestablishment of the continuity between the refined and intense forms of experience that cannot be separated from daily life experiences, and universally accepted daily life activities.

Exercises in cultural journalism, when applied in art teacher education as a means of escaping the isolation of art and reinterpreting the relationship between theory and practice in daily life, contribute to contextualization styles of thought. As Giroux (2001) notes, critical thinking is more effective than trying to make sense of, and intervening in issues of daily life by combining theory and practice, and the present study can be considered important in this regard, in that it shows how prospective teachers can enter into critical dialogs and come up with lesson plans that involve critical thinking.

2. METHOD

This study adopts a qualitative case study research approach, in which a case is described based on the findings of an analysis of data collected in real world settings using various data collection tools in a system bound by time or space (Creswell, 2013). The study examines the special case of distance education during the pandemic with particular focus on lived places, for which a case study was considered the optimum approach.

The study was conducted with the participation of third year prospective teachers enrolled on the 'Teaching Visual Arts II' course in an art teaching program offered by a department of fine arts education of a faculty of education in [name deleted to maintain the integrity of the review process] in the 2020–2021 academic year. The study was subsequently conducted with the participation of six volunteer prospective teachers. The courses were held online using the distance education system of the university, and the study participants were selected from among those who volunteered to participate and who regularly attended the online classes. While efforts were made to achieve maximum diversity in the sample, only one of the participants taking the course was male, and he did not attend the online classes on a regular basis, leading to a one-sided gender distribution. The gender imbalance in the sample may limit the generalizability of the findings. Ethics committee permission for the research, numbered 2020-ssb-0245, was received from [name deleted to maintain the integrity of the review process] Social and Humanities Ethics Committee on 11.27.2020 date. The gender imbalance in the sample may limit the generalizability of the findings.

Participants voluntarily joined the study knowing that they could withdraw at any time. They were also informed about the data confidentiality, as well as the procedures for storing and destroying the collected information. All participants signed consent forms outlining these details.

Data collection in the study included observation forms, participant diaries, semi-structured interview forms, and participant works. Observations were based on video recordings (visual and auditory materials) of the participants' out-of-class learning and research activities. Additional observations were collected from class recordings and visual/auditory recordings of the participants' cultural journalism practices in the field.

The semi-structured interviews were analyzed using transcripts of the recordings of online interviews. Diary entries were made at the end of each class session, and the semi-structured interviews were conducted immediately after the completion of the lesson plan designs. Participants documented their observations, information, sensations, and self-assessments related to their learning experiences in the local context in their

diaries. The semi-structured interviews included questions about what participants learned from the local context through the lens of cultural journalism, how they applied this knowledge in the planning process, and how they assessed the teaching and learning process throughout the research. All outputs from this process, including the recordings of class sessions, were collected on a weekly basis after each class, and subjected to macro-analysis. Pseudonyms were used in place of the participants' real names.

The findings were interpreted using a thematic analysis, in which coding played an important role in the identification of core issues. One important goal in the study was to explain how different factors affected the observations assigned the same code, and case to case variations in thematic ideas were also presented (Glesne, 2013). The findings of the present study are presented in the form of varying codes within themes. The coding was performed using NVivo software, and each code was categorized into theatic context. Data were collected using different data collection instruments for triangulation and to contribute to the credibility of the study. Transcripts of the interviews were read and confirmed by the participants. Participants provided feedback by reviewing the interview transcripts. Multiple coders were used during the data analysis process in an attempt to avoid researcher bias.

3. FINDINGS

Throughout the semester, the participant studies interdisciplinary art practices, and took part in visual arts education and activity/lesson plan exercises on the Teaching Visual Arts course, and as part of this process, they carried out studies of their places of residence. The study examined how cultural journalism exercises were reflected in the teaching plans designed by the participant prospective fine arts teachers, who selected their place-based topics and lesson plan designs after abandoning their tourist gaze and adopting a critical perspective. They engaged in intergenerational dialogs and designed teaching plans that questioned their hierarchical perspectives on knowledge, art, place and community.

3.1. From The Tourist Gaze To A Critical Perspective

In their interviews, the participants engaged in dialogs with people from different age groups, some of whom they had not met before, which supported the participants in abandoning the tourist gaze and outsider's perspective in favor of a more critical and holistic perspective of their places of residence. Participants documented their observations, information, sensations, and self-assessments related to their learning experiences in the local context in their diaries. The semi-structured interviews included questions

about what participants learned from the local context through the lens of cultural journalism, how they applied this knowledge in the planning process, and how they assessed the teaching and learning process throughout the research.

The coding was performed using NVivo software, and each code was categorized into thematic context. Participants provided feedback by reviewing the interview transcripts.

A participant, Sude, initially viewed her local area through a tourist lens, emphasizing "enjoying the beach," which reflected a coastal tourism perspective, and saw the locals as "tourists who bring money." During her cultural journalism practice, she engaged in dialog with the older generation, which helped her develop a contrasting perspective. This shift in perspective echoed the saying, "the female catches you, but the inside burns me." She began to focus on how tourism and high tourist density were damaging the region. Sude applied her critical gaze in her plan design by reflecting on her experiences. She used a question-based approach with two contrasting visuals: one depicting the tourist gaze through a postcard-like image, and the other showing a photo taken after the tourists had left. From this inquiry, she created a poster based on the theme "I protect the place I live" as part of her art project. Similarly, Hatice, who initially viewed the historical buildings in the village merely as "magnificent tourist sites," began to assess them within a social and cultural context after speaking with the locals. She noted in her diary: "When preparing a plan on vernacular architecture, how have different cultures influenced this architecture? How has this architecture changed according to culture? I will include studies and comparisons of these as well. I will also include my research on vernacular and modern architecture" (Diary entry, March 24, 2021). She reflected this new perspective in her design plan by comparing the vernacular architecture shaped by Greek culture, rooted in the area's history, with the architectural structure of a shopping mall under construction in the region. Another participant, Miray, initially focused on the famous "hazelnut," which is almost a symbol of her hometown. This reflects the tourist gaze, often asking, "What is famous here?" However, her perspective evolved into a more critical one by the end of the course. Through interviews, she discovered that the "hazelnut" theme shifted toward themes of "labor and social justice." She structured her plan around esthetic inquiries into harvest-related paintings from art history. Despite having received art education, Sema initially embraced the popular representations of her city in public spaces as "kitsch," viewing them as beautiful and natural. Throughout the process, she researched topics like public art, kitsch, and urban sculptures worldwide. She reflected in her diary:

> Until this week, my thoughts on many things have changed. Since I started working, I have witnessed how my ideas have evolved. I have examined many theses and articles, and I've added the answers to questions I had during the process to my research. Those questions led me down very different paths. I questioned the reasons and hows (Diary entry, March 24, 2021).

In her design plan, she reflected on her research by presenting examples of urban sculptures and analyzing a symbolic photo she clicked, displaying Isparta roses in public spaces. As part of her art practice, she has designed urban sculptures using clay. Gökçen, on the contrary, questioned the relationship between art and economics; based on this perspective, she planned ecological art-themed activities focusing on the following learning outcomes: "Researching the geographical location and features of her province, explaining the human-environment interaction in her city, and understanding the importance of economic factors in the development of the city."

This study suggests that cultural journalism practices helped participants transform their tourist gaze into a critical perspective, freeing them from stereotypical indicators and providing a deeper and more insightful view. Furthermore, they questioned a consumption-driven approach to perception management and were encouraged to focus on more realistic, experiential aspects while remaining connected to the local context. The text will further explore how participants interpreted the interviews, how their lesson plans evolved before and after the interviews, how their focus shifted over time, and how their perspectives about the places they live changed.

The participants commonly used such terms as "encounter", "interaction", "a part of daily life", "utilizing the experiences of the elderly", "curiosity about the experiences of the elderly", "people's perspectives", "travelling in time", "a meeting of generations", "acquiring behind-the-scenes knowledge", "realizing the importance of listening", and "acquiring experience-based knowledge" when describing their interviews. They said that the experience made them "feel like journalists", and prevented them from "feeling like outsiders" in the communities in which they lived. As stated by Mine (personal communication, June, 6, 2021), "I felt like a journalist", while Hatice (personal communication, June, 26, 2021), compared her interview to time travel:

> I am from the younger generation and the person I spoke to is from an earlier generation. We talked about people and places from an even earlier time period ... I felt like it was a different meeting. It was an encounter between that distant past, today and the future.

In contrast, some of the participants felt the responses they received during the interviews were less than convincing, did not meet their expectations or were lacking in some other respect. All of the participants said that they realized they were asking "biased questions", and made a conscious effort to ask "appropriate questions" and avoid "steering

the conversation". One of the participants admitted being apprehensive about encountering her own prejudices, but realized that conducting unbiased interviews broadened her perspective.

> [...] They (the locals) have a very positive view of seasonal workers. I used to have a somewhat negative attitude [toward seasonal workers], but after the interviews, I no longer understood why I had that attitude. I guess it was because I had friends in the region and did not really get to know the seasonal workers as people; that was the source of my negative attitude ... At first, I was a bit afraid to carry out the interviews, to be honest, as I thought [the participants] would be prejudiced against the seasonal workers. I even asked a few biased questions in the beginning, but revised them later. ... After revising my questions, I realized that they really did not see the workers as outsiders, and even viewed them as family, which was a real surprise for me (Miray, personal communication, April 26, 2021).

Similarly, the participants admitted encountering "unexpected topics and perspectives" as well as "views outside of the mainstream", which they described as "surprising" and "baffling". In a personal communication penned by Sude (April 26, 2021), she said:

> I never thought they would talk about environmental pollution. I used to think that they were mostly happy with the tourists because of the economic benefits and whatnot, but they said they did not really have much to gain. ... I found that the villagers were more concerned with environmental pollution.

Among the participants were those that stated they had acquired "information about the history of the place", learned that "different generations had different perspectives on the same issue", that "political leanings prevented some from taking a critical perspective", that "class differences led to the adoption of different perspectives", that "literacy was usually coupled with a more critical attitude", that "people adopted popular positions in the absence of accurate knowledge", and that "the younger generation was more critical, while the older generation was more accepting" of the issue at hand.

The participants said that they had compared the information they garnered during the interviews with their personal experiences, and identified numerous contradictions between their own observations and the content of the interviews, leading them to feel the need to consult literature on the place in question. Moreover, some of the participants said that they had been able to rid themselves of some of their own prejudices, to adopt a more critical attitude towards the issue and to gain an awareness of different points of view, having had their perspectives expanded.

Sude (personal communication, April 26, 2021), a resident of a coastal town in the Aegean region, began with the question of how to improve tourism in the area, but gained a new perspective after the interviews, asking how tourism was damaging nature in the area and why local people are not happy with increasing tourism in the region. Addressing this issue, she said:

> The interviews allowed us to talk to different people and to learn from their experiences, as they might not always have the same views as us. I used to look at the issue only from an economic perspective, but my talks with local people addressed many different issues, they talked about the environment. By being able to look at the issue from their perspectives, we end up learning about different sides of the issue.

The participants were able to make comparisons of the past and present of their places of residence through their intergenerational dialog, to realize the accumulated nature of places, to understand how places change and are destroyed over time, to consider both the positive and negative aspects of economic, ecological, social and cultural change, to draw attention to the contemporary issues of places, and to forge connections between the concepts of place, community and artist. As one diary entry by Mine (April 12, 2021) revealed, "I noticed that I was acting like I was promoting the place rather than getting to know it myself. I realized that I needed to focus on my own experiences". The participants thus acquired multiple perspectives of the places that, in the past, they had viewed with "a tourist gaze", and came to associate them with their own experiences and to make connections between local and global situations/issues:

> The economy is the most important factor, and continued production provides jobs and contributes to circulation in the economy. This is one of the positive aspects, while a negative aspect of industrialization is that it creates environmental problems. The presence of these quarries and the business they bring to local shopkeepers benefits everyone, including my dad, who is a baker. One of the main problems is that marble dust covers everything, like snow, and accumulates and hardens on the river beds, while a further problem is that excavating the marble leaves behind huge holes in the mountains, damaging the environment (Rana, diary entry, March 15, 2021).

While conducting my research, I saw on the news that the same things are occurring in every region, and while some people react negatively, others remain silent for political and economic reasons. When we think about it in the context of mining, it is clear that it is not just a local issue, being also a global issue (Rana, diary entry, April 12, 2021).

3.2. Questioning Hierarchical Perspectives

The various works of art that the participants encountered in the learning process arguably led them to rethink such issues as art and markets, access to art, art and ecology, popular culture and kitsch, functionalism in art, art and cultural heritage, conscious production, the artist's responsibility, and awareness raising and activism through art. Furthermore, the intergenerational dialog instilled different ideas in the participants related to age, socioeconomic status, professional experience and gender, among other factors, allowing them to develop multiple perspectives and to question the hierarchical perspectives of art, history, knowledge and society.

The participants came to adopt a critical attitude and to question the frequent use of current issues as subjects and activism in contemporary art:

> The reason I find contemporary activist art hypocritical is that activism refers to taking action to promote change when you disagree with a situation or event. Being an activist means taking action for change. Art has always been the exclusive purview of certain social segments, and fails to reach large audiences, especially in this country. Having a large audience means involving more people in the action for change, and contemporary art fails to do this due to its use of highly convoluted language and its inaccessibility [to the masses]. When art and activism, two concepts that are meant to make a difference and initiate change, come together on paper, it gives the impression that the end result would have superpowers, but the apparent reality is that artists become just another exclusive social group with a limited audience that lack mass appeal (Rana, diary entry, April 26, 2021).

Sema (diary entry, May 17, 2021), describing her aesthetic questioning, said: When you think about it, objects that could be called statues are placed in town squares, where everyone can see them, but no one bothers to ask "Is this a good fit? How should we design it? Based on what criteria"? Most of the time, they are placed there because it is the town square, and nobody bothers to think about them.

Seda (diary entry, May 31, 2021), after interviewing her refugee neighbors, came to question how much she understood her immediate surroundings, and to consider stereotypes and her own prejudices:

> Because we used to view them as foreigners, we tended to hesitate when Iraqis or Syrians were mentioned. But I the reactions and responses I got were not what I expected, which was really interesting. I ended up saying "So, this is how it is". [...] I realized that when it came to people from other countries, Syrians and refugees in particular, we did not really ascribe them any value, instead viewing them as alien beings.

3.3. Interdisciplinary Lesson Plan Designs

The participants described the course as a "part-to-whole process" and said that while the classes were held with "active participation" and "interactions", the out-of-class research, readings, film analyses, reflective diaries, infographics and concept maps helped them make better sense of the process. Moreover, the participants said that they found "inviting guests" and the "use of digital materials" interesting and beneficial, and the teaching and learning processes to be "detailed", "challenging and useful", and "confusing". Of the sample, two of the participants recommended taking a whole-to-part rather than a part-to-whole approach, suggesting that it would make things easier to understand.

Commenting on the course, the participants said that they had "experienced a multidimensional course" in which they "got to learn about different teaching techniques", "acquired pedagogical and field specific knowledge", "made connections between society, art and education", and "experienced different things". Miray (personal communication, June, 6, 2021), describing his interest in the course, said that it had really caught his attention because it was "related to his life", while Hatice (personal communication, June, 26, 2021), said that she had tried to plan her teaching based on "what is familiar". Many of the participants found the learning outcomes of the course to be easily

transferrable to other courses, and that they were likely to use such approaches in their professional lives, stating that they found them interesting.

The participants' lesson plans were designed on the basis of the themes that emerged during their interviews, and they made use of the teaching approaches and course materials used throughout the course. Some of the participants used the entire process as a guide and reflect it in their plans step by step (Rana, Miray), whereas others were only able to make connections with specific places (Sema, Hatice, Sude), made little use of these connections in their plans (Seda, Mine), or included the intergenerational dialog experience only to a limited extent (Mine, Hatice).

Hatice (diary entry, April 26, 2021), chose to work on vernacular architecture, taking inspiration from a local village that was known for its historical Greek houses, and described her lesson plan design in a diary entry as follows:

> Making a lesson plan may appear to be easy, but I realized that to make a proper plan I needed to take lots of criteria into account. You can create an effective plan when you take into account not just grade and age, but also the personal situations of students, their environments and other relevant issues.

Sude (diary entry, April 19, 2021), on the other hand, said that she discovered a holistic aspect of the use of cultural journalism in teaching, and was able to support it with research and examinations of works of art, while also making connections with global issues:

> What matters most is learning by living, and from the living, rather than learning by the book. That said, dialog alone is not enough, as we also need to conduct academic research and combine both sources of knowledge. If I assign my students exercises of this sort, I give them the opportunity to learn more about the places where they live and to acquire different perspectives, including social, geographical, historical and cultural standpoints. In other words, using this approach, we start with what is familiar and expand outwards, from the house to the neighborhood and further to the city and country.

Miray (diary entry, April 26, 2021) describing how she associated a local issue with global issues, as well as her use of visuals, her effort to include students' experiences and her approach to the selection of the works of art to be used, associating all of these with the relevant learning outcomes of the program:

> When preparing my lesson plan, I uploaded visual material related to the harvest that were appropriate for the interactions children are likely to have with their environment. My goal was first to get their attention, and I also used visuals of the harvest period in another region, ensuring they learned about the cultures of other cities and countries.

The participants often used such terms as "a broader perspective", "unusual semantic approach", "integrative", "holistic", "intersectional", "comprehensive", "connected to other disciplines", "involving popular culture", and "related to the environment and daily life" when describing the research and the interviews they conducted, and their lesson plans, all of which were part of the thematic (interdisciplinary) approach adopted for the course. Sema (diary entry, March 29, 2021) drew attention to the role of art education in

general and interdisciplinary education, saying, "I learned about the integrative nature of art education and how it allows different disciplines to be brought together".

4. CONCLUSION, DISCUSSION AND RECOMMENDATIONS

The goal of this study is to enable visual art pre-service teachers to benefit from cultural journalism experiences when designing lesson plans. Throughout this process, participants developed a critical attitude toward art, culture, prejudice, and public art by distancing themselves from popular viewpoints through interviews.

Their discussion and questioning of these issues led them to produce lesson plans that reflected the changes in the process, while the interviews, their analyses of various teaching approaches and works of art in class and the exchanges of ideas with their peers helped them gain plural perspectives.

The participants in the study at first tended to adopt a tourist gaze in their analyses of their places of residence. In other words, they focused on common images considered representative of the place rather than focusing on their own experiences and observations. Urry (2009, p.135) notes that, "When tourists see two people kissing in Paris what they capture in the gaze is 'timeless romantic Paris", and like Urry's example, the participants' initial perspectives were focused on such representations. According to Urry (2009, p.135) "The tourist gaze is intrinsically part of contemporary experience, of postmodernism". The postmodern culture has an anti-hierarchical nature, in that it makes no distinction between the high culture of the elite and the popular or low culture of the masses, and in doing so refutes the argument that "art is of a different order from life" (Urry, 2009, p.137). In this culture, the viewer cares about what an aesthetic object evokes in them as an individual, in addition to its formal properties. The intertwinement of daily life and art, therefore, carries the risk of creating a consumption-oriented perspective, while also requiring a deeply critical perspective. It was found in the present study that the intergenerational dialog engaged in by the participants allowed them to adopt a critical perspective, while their approach to intergenerational dialog was reinforced encouraging participants to have encounters with, evaluate, and conduct individual research on visual cultural objects and contemporary works of art that are not divested from daily life, which helped them develop plural perspectives and supported their design of place-based lesson plans.

Lumping daily life and art together shapes consumption practices, while at the same time precluding definitions of culture that feature a vertical differentiation. This anti-hierarchical perspective not only brings the audience closer to familiar aspects of the

art field but also increases the risk of "uniformity." At this point, it is important to create opportunities for the development of plural perspectives in art education. By starting with what is familiar in art education, it is possible for the individual to make sense of life and art on the basis of their own experiences. In the present study, the participants said that their own lives were involved in the exercises, which helped them make better sense of the process and reflect it in their lesson plan designs. Lai (2012) notes that teachers create art projects around what is culturally familiar (e.g. poetry, music, hip-hop, rap, theatre, digital stories), and students thus find it easier to identify issues in their homes or immediate surroundings and generate knowledge. There is a frequent claim among educators that while such projects are not always part of formal curricula, the recognition of local art and culture through inclusion of these topics can be a liberating experience, and can contribute to academic achievement through the creation or strengthening of a sense of belonging. That said, starting with what is familiar also involves questioning. In the present study, by taking their places of residence as a starting point, the participants were able to question their knowledge of local history, the social status and personal interests of their interviewees, and their own perceptions of them, aside from works of art and art education in general. Graham (2009) argues that researching how to create learning experiences that allow students to question the social structures that surround and limit their lives is a responsibility of teachers, but can be a challenging task. The author claims further that associating art making with student experiences that are personally meaningful is one way of turning the learning process into an active and critical activity. At the core of his study were the interviews conducted by his students with migrants in their communities, as well as drawing, painting and photography exercises, and he subsequently reported cultural journalism to be a powerful means of understanding and appreciating differences between people. For art students in particular, he claims that cultural journalism is effective in allowing them to develop their own visions and personal voices through a visual language that facilitates great differences and creative reactions in the process of creating a work of art. Similarly, in the present study the classes and reflective diaries in which the students recorded their individual researches were used as data collection tools, and were identified by the participants as an important component of the course that contributed considerable to their learning. Graham (2009) also recognized the benefit of cultural diaries, although they are usually viewed as little more than written documentation, identifying the keeping of such a diary as a process that links interviews and learning, and integrates visual elements such as drawings, paintings and photography, as was the case in the present study.

Nature, environmental issues and ecological art were featured in the lesson plan designs

of three of the study participants, revealing that their intergenerational dialogs raised their awareness of environmental issues. George et al. (2011) report intergenerational teaching to be a valuable tool for environmental education and sustainability, and claim that the concept of intergenerativity can overcome the ideologies and physical barriers of age-segregated learning, leading to powerful exchanges of ideas. In combining experiential learning and appreciative inquiry models, the importance of in-depth thinking among people with different backgrounds and perspectives is underlined, revealing ways to take action in line with their line of thought. Liu and Kaplan (2017) offer a different perspective on sustainability, arguing that intergenerational education enriches the learning experiences of participants of all ages, encourages mutual understanding, cooperation and dialog, is implementable in different settings (rural towns, schools, parks, back yards, community centers), and is a key part of sustainable education. In the present study, the participants said that they came to understand that incorporating local perspectives and individual learning in the research process provided them with access to different sources of knowledge, and stated that as they listened to the experiences of people from different age groups, they had the opportunity to gain personal insights and make self-assessments. Similarly, Wexler (2011) claims that intergenerational dialog facilitates the collection of data in community-based and participatory studies, facilitating communication between the young, middle-aged and older adult groups. Providing young people with the opportunity to reflect on stories they hear and to (re)present them using their own digital stories, she suggests, is complementary in cultural terms, and states that this dialog, which can also be considered a research approach, provides a clear path between research and application. Such an approach, she claims, ensures the active participation of all community members (older adults, adults and young people) in the production of knowledge. She admits to being surprised by the level of learning achieved through this process, and came to recognize the importance of allowing students develop their own understandings, without her contributions as an educator. La Porte (2000) argues that intergenerational dialog can contribute to material culture studies, as well as to the teaching and understanding of the art and artifacts of different cultures, and draws attention to the importance of including local volunteers with direct experience of the historical and cultural contexts. The present study did not involve local artists in the process, however, the participants were encouraged to approach community members with direct ties to the places and topics in question. Lai and Kan (2020) recommended creating projects through collaboration between hosts and tourists within the pedagogical framework of critical tourism, particularly for those who have experienced short-term art education abroad in different cultures. They suggest that this collaboration should synthesize the perspectives of both the guest and host, rooted in local knowledge. They

argue that a democratic and reflective production space emerges from the perspective of global citizenship. Prakash and Esteva (2014) argue that in grassroots cultures, elders, parents and neighbors are nurtured by the places in which they live, and take care to learn and teach traditions that can contribute to the strengthening of the knowledge and skills that would allow such places to nurture and develop themselves, thereby enriching the community. In the present study, the participants came to question their own stereotypical views and prejudices when their expectations did not overlap with the reality in their interviews. In her 'Picture Pals' study involving an undergraduate-level art class in which people from different age groups shared their experiences, and featuring also community service, social transformation and out-of-school learning aspects, Whiteland (2013) found that her class had the potential to address the intergenerational prejudices through the art experiences it offered, and to make a socially-relevant impact at an individual level.

Lawton and La Porte (2013) argue that intergenerational art exercises offer not only physical, social and psychological benefits, and art-related knowledge and skills, but also the ability to engage in self-discovery and self-analysis, supporting a person's connections with their community through both traditional and non-traditional routes and experiences of visual art. For the mobilization of these cognitive skills, they recommend that art educators adopt a transformative learning approach that includes intergenerational dialog. In the present study, that participants stated that intergenerational dialog gave them access to information about the place in question that they could not get from any other source, while also providing them with different perspectives on various issues and access to background knowledge through the older, more experienced respondents. Sesigür and Edeer's (2020) study, the respondents who searched for visual modes of expression based on cultural journalism exercises made similar comments. According to Drexler (2012), interviewing local farmers about their lands can help students better understand the stories behind these lands, such as those related to their functions and purposes. Notably, Prakash and Esteva (2014) argue that community-embedded learning does not require classrooms, computers, laboratories or even libraries, as communities never forget the art of survival and development. Similarly, Gutbrod (2021) encouraged art educators to reconsider classroom spatial dynamics. He argued that place-based education offers an opportunity to explore the connections between students and their learning environments by analyzing physical as well as non-physical elements. This approach disrupts spatial hierarchies and contributes to the decolonization of the classroom. Bertling (2021) added that pre-service teachers need opportunities to structure geographies engaging with their as well as their students' lives. In his research, he

observed that pre-service teachers map and critically analyze school districts, which, in turn, significantly impact students' perspectives. Students begin to identify and reinterpret misleading impressions and concepts about schools and communities. According to Bertling, this process provides an opportunity for pre-service teachers to develop their perspectives and envision the relationship between place and pedagogy.

The participants in the present study came to question their perspectives of their places of residence through intergenerational dialog, and by adopting different perspectives, they were able to come up with lesson plan designs that underlined the connections between place, daily life and art. Thus, visual art education can be enriched not only with technical knowledge but also with local and cultural contexts, fostering a critical perspective toward places.

On the basis of these findings, future studies are recommended that put forward design learning and teaching processes involving collaborative and participatory art exercises and intergenerational dialog, and that analyze the difficulties encountered in their implementation. Building on this, future research can investigate the outcomes of similar lesson plans in practice by tracking their implementation. Additionally, an action research study could be proposed to design art education with a focus on visual culture and critical perspectives, beginning with the object of the tourist gaze in a place and exploring its applicability.

REFERENCES

Ball, E., & Lai, A. (2006). Place-based pedagogy for the arts and humanities. *Pedagogy, 6*(2), 261–287. https//doi.org/10.1215/15314200-2005-004

Bertling, J. G. (2021). Opening thirdspace: Cultivating critical geographies in art teacher education. Visual Inquiry, Volume 10, Issue Landscapes of Learning: Art and Culture across Cities, p. 107 – 126. DOI: https://doi.org/10.1386/vi_00028_1

Council of Higher Education [Yüksek Öğretim Kurulu] (2018). *Resim-iş Öğretmenliği Programı, Turkey.* [Art Teaching Programme]. https://www.yok.gov.tr/Documents/Yayinlar/Yayinlarimiz/egitim-fakultesi-ogretmen-yetistirme-lisans-programlari.pdf

Creswell, J. W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri* [Qualitative research methods] (M. Bütün & S. B. Demir, Trans. Eds.). Siyasal Kitapevi.

Dewey, J. (2021). *Deneyim olarak sanat* [Art as experience]. Vakifbank Kültür Yayinlari.

Drexler, M. L. (2012). *Inquiry into place-based education in art* [Graduate Theses, Dissertations]. West Virginia University. https://researchrepository.wvu.edu/etd/684/

Eroğlu, A. (2017). *John Dewey'de deneyim ve sanat* [Experience and art according to John Dewey]. Hyperlink Publishing.

George, D., Whitehouse, C., & Whitehouse, P. (2011). A model of intergenerativity: How the intergenerational school is bringing the generations together to foster collective wisdom and community health. *Journal of Intergenerational Relationships, 9*(4), 389–404. https//doi.org/10.1080/15350770.2011.619922.

Giroux, H. (2001). *Kuramdan direnişe* [Theory and resistance in education]. Dost Publishing.

Glesne, C. (2013). *Nitel araştırmaya giriş* [Becoming qualitative researching]. Anı Publishing.

Graham, M. A. (2009). The power of art in multicultural education: The international stories project. *Multicultural Perspectives, 11*(3), 155–161. https//doi.org/10.1080/15210960903116712

Greene, M. (1995). *Releasing the imagination: Essays on education, the arts and social change.* Jossey-Bass Publishers.

Gruenewald, D. A. (2003). Foundations of place: A multidisciplinary framework for place-conscious education. *American Education Research Journal, 40*(3), 619–654. https://doi.org/10.3102/00028312040003619

Gutbrod, J. (2021). Building empathy at the intersection of art nature & culture: A field guide for art educators. [Masters Theses]. Rhode Island School of Design https://digitalcommons.risd.edu/masterstheses/760

Heaton, R., & Quan, S. C. L. (2023). Managing cognitive dissonance in art teacher education. *Cambridge Journal of Education, 53*(4), 473–494. https://doi.org/10.1080/0305764X.2023.2175789

Külebi, C. (1998). *Bütün Şiirleri* [All poems of the poet]. Adam Publishing.

La Porte, A. M. (2000). Oral history as intergenerational dialogue in art education. *Art Education, 53*(4), 39–44. https://doi.org/10.2307/3193827

Lai, A. (2012). Culturally responsive art education in a global era. *Art Education, 65*(5), 18–23. https://doi.org/10.1080/00043125.2012.11519188

Lai, A., & Kan, K. H. (2020). Critical tourism as a pedagogy for art education abroad. *Studies in Art Education, 61*(2), 142–154. https://doi.org/10.1080/00393541.2020.1738176

Langdon, E. A. (2017). *Place-based and intergenerational art education* [Unpublished doctoral dissertation]. University of North Texas. https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc1011804/

Lawton, P. H., & La Porte, A. M. (2013). Beyond traditional art education: Transformative lifelong learning in community-based settings with older adults. *Studies in Art Education, 54*(4), 310–320. https://www.jstor.org/stable/24465517

Liu, S.-T. N., & Kaplan, M. S. (2017). Intergenerational education. In A. Russ & M. E. Krasny (Eds.), *Urban Environmental Education Review* (pp. 185–193). Cornell University Press. http://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctt1qv5qhq.23

Prakash, M. D., & Esteva G. (2014) *Eğitimden kaçmak* [Escaping education]. Ütopya Publishing.

Sanger, M. (1997). Viewpoint: Sense of place and education. *The Journal of Environmental Education, 29*(1). 4–8. https://doi.org/10.1080/00958969709599101

Sesigür, A., & Edeer, S. (2020). Place-based critical art education: An action research. *International Journal of Education & the Arts, 21*(25). https://doi.org/10.26209/ijea21n25

Urry, J. (2009). *Turist bakışı* [The tourist gaze]. BilgeSu Publishing.

Urry, J. & Larsen J. (2022). *Turist bakışı 3.0* [The tourist gaze 3.0]. Nobel Publishing.

Wexler, L. (2011). Intergenerational dialogue exchange and action: Introducing a community-based participatory approach to connect youth, adults and elders in an Alaskan Native Community. *International Journal of Qualitative Methods, 10*(3), 248–264. https://doi.org/10.1177/160940691101000305

Whiteland, S. (2013). Picture Pals: An intergenerational service-learning art project. *Art Education, 66*(6), 20–27. https//doi.org/10.1080/00043125.2013.11519246

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 545-564
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 24.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 19.02.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717826

MARKSİZM'İN GÖLGESİNDE CLAES OLDENBURG'UN "FARE MÜZESİ": BURJUVAZİYE KARŞI BİR EDİM

• Sanatta Yeterlilik Öğr. Tufan AKYOL*

ÖZET

Bu çalışmada amaç, Claes Oldenburg'un Fare Müzesi'ni Marksist bağlam üzerinden inceleyerek esere yeni bir boyut kazandırmaktır. Çünkü sanatçı eserini, 1970'li yılların Amerika'sında, sokak gösterilerinin ve öğrenci eylemlerinin son derece siyasallaşmış ortamında inşa etmiştir. Bu kapsamda sanatçının Fare Müzesi eserinin, diğer işlerinden ayrıldığı gözlemlenmiştir. Konunun daha derinlemesine anlaşılması için çalışmada çeşitli nitel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Gözlemlerin sonucunda eserin, protest bir yaklaşım barındırdığını söylemek mümkündür. Eserin hem zemin planındaki Mickey Mouse şekli hem de içerisinde yer alan koleksiyonu, müzenin siyasi ve toplumsal rollerini sorgular. Sanatçı kurduğu koleksiyonda Amerikan toplumunun stereotipini oluşturur ve aslında dönemin burjuva ekonomisinin de portresini çizer. Bu göstergeler Marksist eleştiriyi güçlendirmektedir. Fare Müzesi bulunduğu dönemin arkeolojisiyle aslında tahrip edilen ve belki de hiç var olamayacak bir kültür üretimini gösterir. Bu yüzden Fare Müzesi bir direnişin taslağı değildir, zenginleşen sermayenin gölgesinde kalmış, kaderine mahkûm bir topluluğun müzesidir. Ayrıca Marksizm bağlamında eserin sergilenen mekânla ilişkisi, kapitalizmin en yüksek aşamasına: yani tekelci sermaye ile proletarya arasındaki mücadeleye benzemektedir. Mevcut varlığını koruyabilmesi için yapıdan bağımsız olması mümkün görünmemektedir. Burada taraflı bir mücadele söz konusudur. Eserin mimari olarak müze/galeri mekânın mevcut varlığına eklemlenmesi kültürel bir sınıfın hayatta kalma mücadelesini işaret eder. Bu bağlam içerisinde Mickey Mouse anlatısı burjuva bir fareye dönüşür.

Anahtar Kelimeler: *Fare Müzesi, Mickey Mouse, Müze, Marksizm.*

* Mimar Sinan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, Heykel Anasanat Dalı, tfnakyl@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-2036-3223

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 545-564
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 24.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 19.02.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717826

CLAES OLDENBURG IN THE SHADOW OF MARXISM 'THE MOUSE MUSEUM": AN ACT AGAINST THE BOURGEOISIE

• **Proficiency in Art Student Tufan AKYOL***

ABSTRACT

The aim of this study is to analyse Claes Oldenburg's Mouse Museum through the Marxist context and to add a new dimension to the work. The artist constructed his work in the highly politicised environment of street demonstrations and student protests in 1970s America. In this context, it has been observed that the artist's Mouse Museum differs from his other works. Various qualitative research methods were used in the study for a deeper understanding of the subject. As a result of the observations, it is possible to say that the work contains a protest approach. Both the Mickey Mouse shape on the ground plan and the collection inside the work question the political and social roles of the museum. The artist creates a stereotype of American society in his collection and in fact draws a portrait of the bourgeois economy of the period. These indicators strengthen the Marxist criticism. With the archaeology of the period in which it is located, the Mouse Museum actually shows a cultural production that has been destroyed and may never exist. Therefore, the Mouse Museum is not a sketch of a resistance, it is the museum of a community doomed to its fate, overshadowed by the enriching capital. Moreover, in the context of Marxism, the relationship of the artefact with the exhibited space resembles the highest stage of capitalism: the struggle between monopoly capital and the proletariat. It does not seem possible for the artefact to be independent from the structure in order to preserve its existence. There is a biased struggle here. The artwork's architectural articulation to the existing existence of the museum/gallery space signifies the struggle of a cultural class for survival. In this context, the Mickey Mouse narrative turns into a bourgeois mouse.

Keywords: *Mouse Museum, Mickey Mouse, Museum, Marxism.*

* Mimar Sinan Fine Arts University, Sculpture Department, tfnakyl@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2036-3223

1.GİRİŞ

Fare Müzesi, sanatçı Claes Oldenburg tarafından üretilen heykel ve toplanan gündelik nesnelerin, yani bir başka deyişle koleksiyonun/arşivinin vitrinler içerisinde muhafaza edilerek sergilendiği çok katmanlı bir yapıdır. Koleksiyon belirli bir dönem içerisinde sanatçının seçerek/ayıklayarak biriktirdiği objelerden meydana gelmiştir. Bu eserin okunmasında ağırlık olarak MoMA'daki sergisindeki görsellerinden yararlanılmıştır. Sanatçı tarafından *Fare Müzesi*'nin yanına sonrasında *Ray Gun Wing* adlı başka bir müze dâhil edilmiştir. Fakat sonradan eklenen bu müze bilinçli olarak okumanın dışında bırakılmıştır. Okuma yalnızca *Fare Müzesi* üzerinde ilerlemektedir.

Fare Müzesi eserinin ana izleğinde sanatçı, Amerikan toplumunu düşünsel bir kıskaca alır ve son derece titiz bir biçimde koleksiyon oluşturur. Sanatçının titizliği koleksiyonda yer alan nesnelerin estetik düzlemde kurduğu bütünlükten kolayca anlaşılmaktadır. Bu nesneler alelade toplanmış değildir. James Putnam, sanatçının *Fare Müzesi*'nde Amerikan toplumundaki stereotiplere olan bakışını yansıttığını dile getirmektedir (Putnam, 2001). Putnam'ın gözlemi, koleksiyonu sınıfsal bir düzleme çevirir. Koleksiyondaki nesneler 1960'lı yıllardaki toplumun kültür endüstrisini yansıtır. Buradan hareketle sanatçının yaşadığı dönemin arkeolojisini sunduğu söylenebilir. Dolayısıyla eseri sosyo-politik yönden değerlendirmek önemli olacaktır.

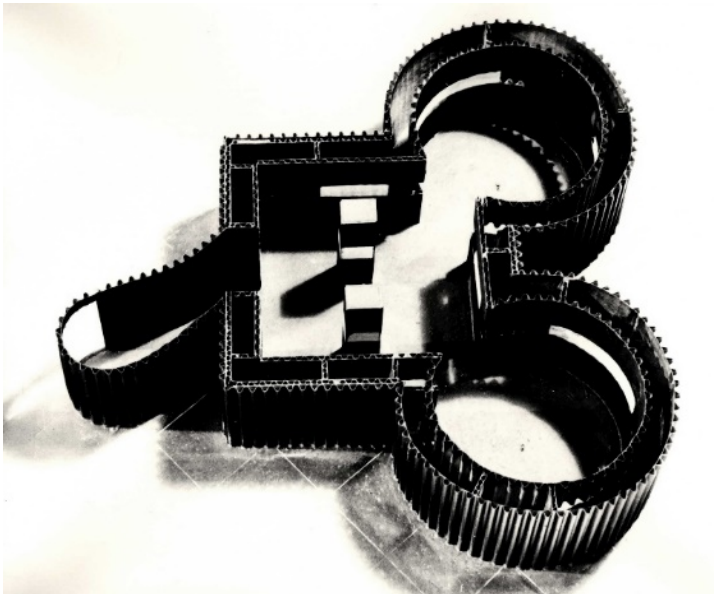
2. MICKEY MOUSE ŞEKLİ: MOUSE - MOUSEUM – MOUSEOLEUM

Sanatçının kurduğu müzenin mimarisi *Mickey Mouse* karakterinin baş kısmını andırmaktadır. Sanatçı diğer çalışmalarında da birçok kez bu şekli kullanmıştır. Bu noktada sanatçının biçimde bir ritim oluşturduğu söylenebilir. Bu ritme örnek olarak *Geometrik Mouse* veya *Moveyhouse* (happening) gösterilebilir. Sanatçının eskizleri incelendiğinde ise *Mickey Mouse* şekli üzerinde epey çalışma ve fikir ürettiği görülmektedir. Bu şekil, *Moveyhouse* performansında başa takılan bir maskeyken, *Fare Müzesi*'nde ise katı bir biçimde, mimari bir yapının zemin planını oluşturur. Bu yüzden söz konusu bu şekil, eserde biçim ve estetik dilinin okunması için bir yol haritasıdır. Phill Patton, Oldenburg'un heykellerindeki *Mickey Mouse* şekli üzerine şöyle bir yaklaşım kurar:

> *Mickey*'nin tema için önemi karmaşıktır. *Mickey* sadece bir çizgi film, yaratıcısıyla ilişkili bir kişilik değil, aynı zamanda bir çizgi roman anti-kahramanı, tüm zamanların en bilinen animasyon figürü ve özellikle Amerikan niteliklerinin temsilcisidir. Yaramaz ve şakacıdır, Oldenburg'un karakteristik bir öz imgesidir. *Mickey*'nin yaşadığı dünya, Oldenburg'un nesneler üzerinde uyguladığı türden yaramazlıkların yaygın olduğu bir dünyadır. Karikatür ve tuhaf bir topoloji dünyasıdır (Patton,1976, s.51).

Patton'ın söylemi önemlidir. Oldenburg'un heykellerindeki radikal büyüklükler (devasa bir ruj heykeli veya kocaman bir hamburger) düşünüldüğünde *Mickey Mouse* şeklinden

doğan "yaramaz" ve "şakacı" tavır Oldenburg ile ilişki kurmaktadır. Ancak söz konusu şekli doğrudan *Mickey Mouse* ile benzerlik kurarak ilerletmek tehlikeli olabilir. Fare şekli her şeyden bağımsız olarak kendi başına farklı bir okuma alanı oluşturur. Sanatçının Geometrik Mouse heykeliyle ilgili şu yaklaşımı, *Mickey Mouse* şekli üzerine farklı bir pencere sunar: "Geometrik Mouse işaretinin içerdiği imgelerden biri, siluet halinde, film gibi düz olan erken dönem film kamerasıdır. Geomektrik Mouse'un hassas mekanizması bir kamerayı çağrıştırmaktadır. Yüzey, eski bir Kodak kutusunun içi gibi hissettiriyor ve görünüyor" (Rosenthal, 1995, s.346). Sanatçının bildirmesi üzerine bu durum farklı bir yaklaşım kazanmaktadır. Sanatçı, fare motifini eski bir fotoğraf/film makinesine benzetir. Bu benzetme bir hayli ilginçtir: Çünkü bu bağlamda şekil içerisinde başka bir anlamın/katmanın olduğu ortaya çıkar.



Görsel 1. *Claes Oldenburg, "Fare Müzesi'nin Plan Maketi", 1972, Kröller Müller Kataloğu, Hollanda.*

Sanatçının oluşturduğu müze planının film makinesine benzetilme durumunun anlaşılması için Görsel 1. uygun bir örnek oluşturmaktadır. Plandaki siluet sanatçının bildirdiği gibi makaraları olan bir film makinesini andırır. Farenin eski bir kamera sistemine benzetilmesi otobiyografik bir oluşumun altını çizer. Achim Hochdörfer yazısında Claes Oldenburg ile olan bir diyaloğundan bahseder. Bu diyalog, otobiyografik anlatıyı pekiştirir: "Claes ve ben sık sık *Fare Müzesi*'nin onun hayatının nasıl bir dönüm noktası olduğunu konuşurduk. Hem geriye dönük hem de ileriye dönüktü, sanki fikirlerini kamusal alanda hayata geçirmeden önce bu kendi kendini müzeleştirmeye gereksinimi varmış gibiydi" (Hochdörfer, 2023). İfadedeki "müzeleştirme" deyişi iddialı bir ifade gibi

görünebilir. Oysa müzeye dönüşen sanatçının deneyimiyle birlikte gözlemlenen kent insanıdır. *Fare Müzesi* oluşumunda sanatçı aslında kent yaşamını gözlemleyen konumdadır. Sanatçı anlatı içinde, insanların telaşını ve kaosunu gözler. Sanatçı bir eserinde New York'un sokaklarını, mağazalarını, sokaktaki insanların siluetlerini aktarmıştır.[1] Buna paralel olarak sanatçı, *Fare Müzesi*'nde New York sokaklarından topladığı eşyaları biriktirir. Bu çalışmasında adeta "Fare Benim" der (Friedman, 2022). Çünkü kendisini kitleden/toplumdan uzakta konumlandırır. Bunun yukarıdan bakan bir bakış olarak algılanmaması gerekir; çünkü bu durum *kafkaesk* bir anlatıyla pekişmektedir. Eserde karanlık bir atmosfer varmış gibi görünür. Çünkü sanatçı tarafından anlatılmak istenilenin olumsuz olduğu hissedilir. Koleksiyonla oluşturulan tablo, aslında sanatçının özünde olumsuz olanı gösterme niyetinde olduğunu açığa çıkarmaktadır. Sahte yiyecek heykellerinin yarattığı temsil oyunu, sanatçının gözlemlediği gerçeklikle ilgilidir. Seyirci Amerikan toplumunun yaşam biçimine tanıklık eder. Seyircinin yüzleştiği aslında kendi hayatıdır. Osterwold, *Pop Art* kitabında *Fare Müzesi*'nin ziyaretçileri hakkında şöyle bir gözlemde bulunur:

> Oldenburg kendi tasarımlarını, mekânsal etkilerini ve kullandığı malzemelerin etkisini mükemmelleştirmeyi başardı. Aynı zamanda nesneleri yumuşak hallerine, çürüme hallerine dönüştürdü ve böylece insan doğasına çok rahatsız edici gelebilecek bir şeye dönüştürdü. Mickey Mouse'un geometrik bir planına dayanan ve 1972'de Kassel'deki 'Documenta'da gösterilen *Fare Müzesi*, Oldenburg'un altmışlı yılların başından beri topladığı "bulunmuş" ve deforme olmuş gündelik nesnelerin bir ansiklopedisi olarak tasarlandı. Önemsiz ve banal olanın "kozmosunu", sıradan minyatürlerle dolu bir müzeye kilitledi. Zenginliğimizin bereketi boşmuş gibi görünüyordu ve bunun aksine kendilerini kandırılmasına izin veren [seyirciler] şok olmuş bir şekilde geri döndüler (Osterworld, 2003, s. 200).

Osterwold'un yaklaşımı eserdeki karanlık atmosfer olgusunu destekler. Sanatçı bu atmosferi yarısı yenmiş yiyecek heykelleri ve sıradan nesneleri müzeye doldurarak başarır. Burjuva ekonomisinin insana vaat ettiği Osterwold'un deyişiyle zenginliğin bereketi, boşmuş gibi görünür. Dolayısıyla seyirci için bu durum rüyadan uyanmak gibi değil midir? Walter Benjamin sanat eserinin yeniden üretilebilirlik durumunun kitlelerin sanata olan ilgisini değiştirdiğini iddia eder. Benjamin'in *Mickey Mouse* figürü ile ilgili şu ifadesi oldukça önemlidir: "Herakleitos'un ifade ettiği, uyanık olanların ortak bir dünyası olduğu, her uyuyanın ise kendine ait bir dünyası olduğu şeklindeki kadim gerçek, film tarafından geçersiz kılınmıştır - rüya dünyasının kendisini tasvir etmekten ziyade, dünyayı çevreleyen *Mickey Mouse* gibi kolektif rüya figürleri yaratarak" (Benjamin, 2008, s. 38). Fare, insan yaşamında uygarlıkla uyuşmayan bir göstergedir. Aslında fare, *Mickey Mouse* karakteri gibi sevimli bir imge değildir. Fareler yer altında, karanlık kuytularda yaşarlar. Tıpkı en alt tabakada çalışan işçiler gibi… Fareler yaşamak için burjuva

[1] Bakınız: "Claes Oldenburg: Sokak," 1960, Reuben Galerisi, New York. Sanatçının gözleminde özneler birer siluete dönüşür. Karton ve kâğıt gibi malzemeler kullanan sanatçı, gerçekçi yoldan sapmış gibidir. Biçimsel ve estetik düzeydeki bu sapma, toplumdaki insanları çarpıcı bir şekilde vurgular: fahişeler, göçmen işçiler, entelektüeller, ayyaşlar ve elitler.

toplumunun ikamet ettiği yerlere sızarlar. Çünkü farenin yuvası kent insanı tarafından yok edilmiştir. Proletarya da burjuvanın gölgesinde ona görünmeden yaşamak zorundadır, tıpkı fareler gibi. Eserde, kötü ve pis olan olumsuz ögenin, güzel ve sevimli olan bir ögeymiş gibi sunulması gibi durum ortaya çıkmaktadır. Olumsuzun olumluymuş gibi gösterilme hilesi sanatçının alaycı bir tavrı olarak yorumlanabilir. Ancak bu yaklaşım sanatçının bildirmesiyle farklı bir duruma dönüşür. Sanatçının bu şekil üzerine düşüncesi şöyledir:

> Her zaman farklı türde çizgi film fareleri olduğunu düşünmüşümdür. Toplumun farklı sınıflarından gelmişlerdi. Örneğin, *Mickey Mouse* açıkça ‹burjuva faresi›dir ve Walt Disney›in çizim tablosunun üzerine atladığında Kansas City›de fakir bir fare olarak başlamasına rağmen, oldukça burjuva bir fare olmuştur. Oysa çizgi film karakteri Ignatz [George Herriman›ın Krazy Kat›inden] ‹kanun kaçağı fare›ydi. O her zaman birilerine tuğla fırlatarak sorun yaratmaya itilen biriydi. Sanırım benim sempatim burjuva karşıtı fareye giderdi. Fareye benzeyen ama aslında bir kedi olan Felix adında bir tane daha vardı. *Mickey*'nin zayıf bir taklidiydi ama siyah beyaz çizilmiş olması bana çok cazip geldi. Bu onu bir 'kontrast fare' yapıyor, oysa Ignatz gerçekten beyaz yüzlü bir stick figürdü (Friedman, 2022).

Sanatçının ifadesinden hareketle burjuvaziyle alay ettiğini söylemek mümkündür. Bu alay ediş, *Mickey Mouse* zemin planıyla gerçekleşmektedir. *Mickey Mouse* Amerikan toplumunun belleğinde yeri olan çizgi film karakteridir. Ancak sanatçının ifadesindeki "burjuva fare" *Mickey Mouse* şeklinin okuma alanını genişletmektedir. Çünkü *Mickey Mouse* tüm Amerikan toplumunu kuşatan bir imgedir. Burada *Mickey Mouse* olumsuz bir öğe değildir. Artık sanatçının biçimdeki bu alaycı yaklaşımını sadece çizgi film ile ilişkilendirmek eserin sosyo-politik düzeyde sunduğu eleştiriyi göz ardı etmek anlamına gelir. Bundan dolayı eseri okurken sanatçının *Mickey Mouse* ile yarattığı kontrastı açıklığa kavuşturmak gerekmektedir. Çizgi film endüstrisinin en büyük karakterlerinden olan *Mickey Mouse*, toplumun sosyal sefaletini, kapitalizmi adeta bir perde gibi örtüyor.

2.1. Fare Müzesi Bir Etnografya Müzesi Olabilir mi?

Fare Müzesi, müze yapısında olduğu gibi eseri kültürel olarak muhafaza eden bir kurum kimliği kazanır. Esere, mimari, sosyolojik ve politik öğeler eklemlenir. Sanatçı tarafından oluşturulan koleksiyonlar neredeyse müzelerde olduğu gibi fragmanlara bölünmüştür. Hatta bir noktada koleksiyondaki dağınıklık, müzenin ataları olan nadire kabinelerini hatırlatmaktadır. Sanatçının bir araya getirdiği materyallerin çoğunluğu endüstriyel üretiminin bir parçasıdır. Bunun için Görsel 2.'ye bakılabilir. Bu nesneler bir metadır. *Moveyhouse* performansını inceleyen Nadja Rottner, makalesinde sanatçının yaklaşımını şu şekilde aktarmıştır: "Oldenburg hiçbir zaman doğadan yola çıkarak çalışmamış, bunun yerine modern yaşamın medya gerçekliğini yeni 'doğa' olarak kabul etmiştir" (Rottner, 2012, s. 16). Aslında Rottner'in yakaladığı bu söylem, *Fare Müzesi* için de geçerli olabilir. İnsanın modern yaşamı, yeni doğası, bir müzeye dönüştürülüyor. *Fare Müzesi* kapitalizmin parçaladığı özneye ait nesnelerin muhafaza edildiği bir alana dönüşmüştür. Aynı

zamanda söz konusu bu objeler/fragmanlar, Amerikan kültürünü anlatan bir belgeye dönüşmektedir. Bu noktada şu soruyu gündeme getirmek gerekmektedir: *Fare Müzesi* bir modern etnografya müzesi olarak değerlendirilmeli midir? Hal Foster "The Artist as Ethnographer?" adlı makalesinde çağdaş sanattaki önemli bir hareketten söz etmektedir:

> Bugün solun ileri sanatında bununla bağlantılı bir paradigma var: etnograf olarak sanatçı. Tartışmanın nesnesi, en azından kısmen, özerk sanatın burjuva kurumu, onun dışlayıcı sanat, izleyici, kimlik tanımları olmaya devam ediyor. Ancak ilişkilendirmenin öznesi değişmiştir: artık sanatçının adına sıklıkla mücadele ettiği kültürel ve/veya etnik ötekidir. Yine de, bu değişime rağmen, eski üretimci modelin temel fikirleri yeni yarı-antropolojik paradigmada varlığını muhafaza etmektedir (Foster, 1995, s. 302).

Seyirci aslında ona yabancı olmayan, yani bizzat içinde bulunduğu evrenin ürünleriyle karşı karşıya gelir.

Görsel 2. *Claes Oldenburg, "Fare Müzesi", 1972-77, MoMA Kataloğu, New York.*

James Clifford, sanat pratiğinde etnografik dilin oluşumunu şöyle açıklar: "Sanatçılar ve yazarlar Birinci Dünya Savaşı sonrasında kültür parçalarını yeni şekillerde bir araya getirmeye başladıklarında, olası seçim alanları büyük ölçüde genişlemiş bir durumdadır. Gezegenin "ilkel" toplumları estetik, kozmolojik ve bilimsel kaynaklar olarak giderek daha fazla kullanılabilir hale geldi. Bu, eski bir Şarkiyatçılıktan daha fazlasını gerektiriyordu; modern etnografya gerektiriyordu" (Clifford, 1981, s. 542). Clifford makalesinde -tıpkı Foster gibi- kültürün toplanacak bir şey haline, belgeye/arşive dönüşmesine ve sanat müzelerinin etnografik faaliyetlerine dikkat çeker. Foster'ın deyişiyle ötekileştirilen toplumlarla ilişki kuran sanatçılar, kültür ürünlerini yeniden yorumlamakta ve görsel kültür ile antropoloji arasında kuramsal bir ağ örmektedirler. Sanatçılar, çalışmalarıyla kültürlerin karmaşıklığını ortaya çıkartmakta ve ulusların özerk ve disipline edilmiş

alanını yeniden yorumlayarak seyirciyi sosyo-politik bir eleştiriye yöneltmektedirler.

Oldenburg *Fare Müzesi* eserinde arşiv oluştururken dönemin sosyolojisini/kültürünü gözetim altına almıştır. Bu ürünlerin içinde sanatçı tarafından üretilmiş yiyecek heykelleri de yer alır; bu yiyecekler tıpkı yanlarında yer alan hazır nesneler gibidir. Objelerin renkleri canlı ve parlaktır. Objelerin soluk olmayışı, objelerin hâlâ yaşamın içerisinde olduğuna dikkat çeker. Aslında Oldenburg günümüz toplumunun bir arkeolojisini sunar. Burada Foster ve Clifford üzerinden bir tablo oluşturulursa, *Fare Müzesi*'ni bir modern etnografya müzesi olarak tanımlamak mümkün gibi görünmektedir.

3. FARE MÜZESİ'NDE MARKSİZM VE BİÇİM İLİŞKİSİ

Sanatçı, müze içinde müze inşa ederek mekânın kutsiyetini sorgular, seyirciye sistem eleştirisi sunar. Aslında Oldenburg'un *Fare Müzesi* bu durumda biricik değildir. Sanatçının bu müze içinde müze kurma eylemi tıpkı çağdaşlarından Marcel Duchamp, Joseph Beuys ve Marcel Broodthaers'ın kavramsal müzeleriyle paralellik gösterir. Dönemin bu sanatçıları müze ve galeri duvarlarını yıkmaktaydılar. Oldenburg de bu rüzgâra kapılan sanatçılardan biridir. Sanatçının şu ifadesi kavramsal müzenin ilk adımlarında yalnız olmadığının anlaşılması açısından önemlidir:

> Müze yapma fikri alışılmadık bir şey değildir. Bir müze projesini hayata geçiren ilk sanatçılardan biri Marcel Duchamp'tır. Duchamp, 1941 yılında 'taşınabilir bir müze' olan Boite-En-Valise'i tamamlar. James Johnson Sweeney ile 1955 yılında yaptığı bir söyleşide, 'burada yine yeni bir ifade biçimi söz konusuydu. Amacım yeni bir şey resmetmek yerine, resmi ve nesneleri yeniden üretmekti. Onları mümkün olduğunca küçük bir alanda toplamayı seviyordum. Artık bunu nasıl yapacağımı biliyordum. Önce bir kitap düşündüm ama bu fikir çok hoşuma gitmedi. Sonra aklıma, tüm eserlerimin toplanacağı ve küçük bir müze gibi monte edileceği bir sandık, tabiri caizse taşınabilir bir müze tasarlamak düşüncesi geldi (Oldenburg, 1983, s.260-261).

İfadeden de anlaşılacağı üzere sanatçıyı bir müze yaratmaya iten etkenlerden biri Duchamp'ın taşınabilir müzesidir. Bu noktada Donald Kuspit'in Breton'dan aktarması destekleyici olabilir: "Breton, Duchamp›ın sıradan nesneyi sanat eseri ilan ederek şövalye ilan ettiğini, proletarya nesnesini anında aristokrat bir nesne haline getirdiğini, alt sınıftan üst (aslında en yüksek) sınıfa geçtiğini öne sürer. Bunun tersi de doğru olabilir" (Kuspit, 2004, s. 23). *Fare Müzesi*'nde Breton'un ifadesindeki gibi yüksek olanın alçaltılması girişimi vardır. Müzenin taşınabilir mikro düzeye indirilmesi mevcut müzelerin yapısal düzenini alt üst eder. Sanatçıların bu eylemini bilinçli bir başkaldırı olarak yorumlamak mümkündür. Hans Haacke müzelerin iktidarla kurduğu finansal ilişkilere dikkat çeker ve şuna varır: her müze kaçınılmaz olarak siyasi bir kurumdur (Haacke, 1984, s. 9-10). Aslında sanatçılar kendi müzelerini inşa ederek mevcut siyasallaşan müzelerin kurumsal yapısını eleştirir. Ancak burada sanatçıların birbirini izleyen eylemleri

bütünlük oluşturarak özgünlüğünü yitirme tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Sanatçıların birbirini izleyen bu müze girişimlerinin kaçınılmaz olarak ortak bir moda yarattığını söylemek mümkündür. Çünkü sanatçılar dönemin siyasal ikliminden bağımsız değiller. Bu durumu açmak adına Adorno'nun sanat estetiği üzerine olan ifadesine göz atmak faydalı olacaktır:

> Baudelaire'den bu yana büyük sanatçılar çoğunlukla modayla ortaklık kurmuşlardır; eğer modayı eleştirmişlerse, bu eleştirileri kendi eserlerinin yarattığı itkiler tarafından yalanlanmıştır. Her ne kadar sanat, sanatı birbirinden bağımsız bir şekilde düzleştirmeye çalıştığında modaya dirense de, tarihsel ana yönelik içgüdüsü ve taşralılık ile tabiata karşı duyduğu hoşnutsuzluk bakımından modayla hemfikirdir; bunların reddi, insani açıdan değerli tek sanatsal düzey kavramını tanımlamaktadır (Adorno, 1997, s. 192).

Sanatçılar birbirinden bağımsız olduklarını iddia etseler de bugünün penceresinden değerlendirildiğinde birçoğunun ortak bir küme oluşturdukları görülür. Birbirini takip etmektedirler. Bu takip ediş, bağımsızlığı ve özgünlüğü de korumayı gerektirmektedir. Dolayısıyla bu dönem içerisinde yaşanan siyasal atmosferi açmak gerekir. Sylvia Harrison Pop Art kitabında şunu aktarır: "Jean Baudrillard'ın anti-kapitalist yazılarının (hem neo-marksist hem de post-yapısalcı) seksenli yıllarda Amerikan entelektüel yaşamı üzerindeki etkisi açıkça hissedilmiştir" (Harrison, 2009, s.218). Sanatçıların 1960 yılları sonrası siyasal eğilimleri değişmiştir. 1960'ları ve dönemin sanatçılarını anlayabilmek için dönemin politik hareketlerine göz atılması gerekmektedir. Letitia Guran, Doğu Avrupa'da komünizm yaşanırken sanatçıların ve yazarların eserlerindeki estetik yaklaşımı incelerken Adorno'nun estetiği ve ideolojisinden söz eder. Adorno'nun şunu iddia ettiğini ifade eder:

> Adorno'nun iddiası, eleştirmenin çeşitli kültürel formların pürüzsüz görünen yüzeyindeki çatlakları araştırarak, tarihin sosyo-politik mesajını sanat eserlerine damgaladığı yara izlerinin ve tortuların izini sürebileceğidir. Sanat formları eleştirel işlevlerini tam da bu çatlakların içinden yerine getirdiğinden, yorumcu bütünün sosyo-politik anlamını aydınlatmak için özellikle bu çatlaklarla ilgilenmek zorundadır (Guran, 2010, s. 60).

Guran'ın Adorno'nun yaklaşımından hareketle vardığı sosyo-politik okuma eleştirmenin tutumunda dikkat etmesi gereken dinamikleri gösterir. Sosyo-politik hareketlilik Fare Müzesi'nin okunmasında destekleyici olmaktadır. Oldenburg'u inceleyen Germano Celant da sosyo-politik bir yaklaşım belirler. Celant, sanatçıyı dönemin şartlarıyla şöyle değerlendirir:

> Bu dönüşüm, 1968 öğrenci hareketlerinin nihayetinde kendilerine ait kıldığı duygusallığı geri kazanma döneminin ardından, Oldenburg'u yeni bir heykelsi analize götürdü ve duyarlılığı keskinleştiren bir sertleşme ve yoğunlaşmayı gerektirdi. Sert ve yoğun, rafine ve mutlak olan bu keskin duyarlılık, heykelleri metaforik olarak yeni bir duygu alanına taşıdı; artık kişisel değil, kamusal ve kolektiftiler. Tutarlılıktaki değişime eşlik eden bir doluluk ve bütünleşme iddiasıydı. Yapıtlar, daha önceki yumuşak heykellerin tipik özelliği olan sarkık ve hassas, kalın ve yoğun, yumuşak ve akışkan hissini kaybetti (Celant,1995, s.371).

Celant değerlendirmesinde sanatçının dönemin siyasal atmosferiyle ortak bir dil kurduğunu öne sürer. Biçimdeki tavır Celant'ın iddiasını desteklemektedir. *Geometrik Mouse* heykelinde olduğu gibi *Fare Müzesi*'nde de biçimdeki sert ve keskin hatlar göze çarpar. Eserin biçimsel diliyle Celant'ın ifadesi tutarlılık gösterir. Sanatçının yumuşak heykelleri yerini sert ve katı formlara bırakmıştır.

Eserin sergilendiği ve koleksiyonun oluşturulduğu 1960-70'li yıllar, hükümete karşı birçok sokak gösterileri, öğrenci eylemlerinin faaliyette olduğu yıllardır. Dönemin sosyal ve politik olaylarında öğrenci eylemleri belirgin bir biçimde artmıştır. Lipset, Berkeley'deki öğrenci eylemlerini incelerken 1960 öncesi kuşaklar hakkında şuna dikkat çeker: "Birçok öğrencinin, toplumun bir parçası olabilmek için çoğu zaman kendileri için en değerli olan ilkelerden ödün vermeleri, sahip oldukları en yaratıcı dürtüleri bastırmaları gerektiğini [düşünür]; bunun sistemin bir parçası olabilmenin ön koşulu olduğunu fark ederler. Otuzlu yıllarda çoğu öğrenci, özellikle de Marksistler, "sistemi" bundan daha doğal kabul etmekteydiler (Lipset, 1965, s. 459). Ancak Fransa'daki 1968 yılı öğrenci ve işçi hareketiyle tüm dünyaya yayılan protesto eylemleri, bütün siyasal atmosferi etkilemiştir. Bu durumu açmak adına Jeremy Brecher'in "*Strike!*" kitabına bakılabilir, yazar bu dönem içerisinde toplumun genel olarak endüstriyel üretime olan bakışının değiştiğini vurgular:

> Zenginliğin ve endüstriyel üretimin kendi iyiliği için genişletilmesi, toplumun en büyük amacı olarak giderek daha az görülüyor. Toplumumuzun servet biriktirme zorunluluğu artık en büyük sorunlarının -çevre kirliliği, stresli ve atomize yaşam tarzı, sürekli uluslararası çatışmalar- kaynağı olarak görülüyor. Geçmişte neredeyse katkısız bir nimet olarak görülen sanayileşme, bugün sağlık ve yaşam için bir tehdit olarak algılanmaktadır (Brecher, 1972, s. 287).

Özellikle ABD'de Vietnam savaşındaki hükümetin politikası yüzünden protestolar daha kuvvetlenmiştir. Ayrıca ABD'de Vietnam Savaşı karşıtı grupların yanı sıra feminist, eşcinsel ve çevreci aktivist oluşumlar da epey artmıştır. Felshin'in editörlüğünde gelişen "*But is it art?*" kitabında 1960'lı yıllardaki politik eylemleri incelerken şuna değinir:

> Sanat dünyası kadar 'gerçek dünya' tarafından da şekillendirilen aktivist sanat, son yirmi beş yıl ya da daha uzun bir süredir, iktidardakiler tarafından temsil edilen kültürü geleneksel olarak tanımlayan sınırlara ve hiyerarşilere meydan okumaya, bunları keşfetmeye ya da bulanıklaştırmaya çalışan estetik, sosyo-politik ve teknolojik dürtülerin bir araya gelmesini yansıtır. Bu kültürel form, haklarından mahrum bırakılanlara ses ve görünürlük kazandırmak ve sanatı daha geniş bir kitleyle buluşturmak için demokratik bir dürtünün doruk noktasıdır. Politik aktivizm ile 1960'ların sonu ve 1970'lerin başında Kavramsal sanatta ortaya çıkan demokratikleştirici estetik eğilimlerin birleşiminden doğmuştur (Felshin,1995, s.10).

Felshin politik hareketlilikte ivme kazanan aktivizme dikkat çeker. Aslında sanatçıların kavramsal müzeler inşa etmesi de aktivist bir eylemdir. Aktivist sanatçılar medyayı estetikle birleştirerek daha kullanışlı hale getirmiş ve devrimci fikirlerini tüm kitleye yayabilme fırsatı yakalamıştır. Hegemonyaya meydan okuyan sanatçılar sanatı daha da

büyük kitleyle buluşturmak adına eylemlerini artırmıştır. Dönem içerisinde sanatçıların eylemlerinde siyasal-politik tarafın dönem içerisindeki sivil ve işçi eylemleriyle koşutluk kurduğunu söylemek mümkündür.

Tüm bu politik ve siyasal hareketliliğin içerisinde Oldenburg'un politik atmosferden izole olduğunu iddia etmek mümkün değildir. Celant makalesinde sanatçının eserlerini incelerken şu ifadeye yer verir: "Öğrenciler gibi sanatçılar da itirazın şiddetini ya da devrimci potansiyeli iktidarın hayal gücüyle bütünleştirecek bir senteze ulaşmak istiyordu. Böylece tek olası çözüm, kitlesel bir avangard olarak kaldı" (Celant,1995, s. 369). Dönemin sert politik eylemleri içerisinde sanatçı devrimci olmak zorundaydı. Brian O' Doherty 1960 ve 70'li yıllardaki sanat hareketleri üzerine şöyle bir ifadesi vardır: "Sanatçıların devrimleri, boş galeride örtük olanları da içeren amansız kurallarla sınırlandırılmıştır. Üretim ve tüketim döngüsüne dair heyecan verici bir iç görü akışı vardı: bu, 60'ların sonu ve 70'lerin başındaki siyasi sıkıntılara paraleldi. Bir noktada galerinin duvarları cama dönüşüyor gibiydi. Dışarıdaki dünyadan görüntüler vardı." (O'Doherty, 1999, s. 96). O' Doherty'nin söylemi Oldenburg'un eserindeki biçimsel tavrın genel hatlarını çizer.

Barbara Rose'un sanatçı hakkındaki şu yaklaşımı önemli olacaktır: "Oldenburg, daha temel gerçekleri ortaya çıkarmak ve modern yaşamın akışında insan deneyiminin evrensel sabitlerini bulmak için yüzeysel görünümlerin altına inmeye çalışır" (Rose, 1985, s.9). *Fare Müzesi*, 20. Yüzyıl insanının öyküsünü anlatır. Seyirci, insanın kendi yarattığı yaşamın bir görüntüsüyle/eskiziyle buluşur. Burada sanatçı gerçeği, yaşamın içinde dolaşan gündelik nesneler aracılığıyla aktarır: yalın bir dil kurar. Müzenin içinde yer alan nesneler somut yaşamın içindendir. *Fare Müzesi*'nin içinde modern kapitalizmin şeyleşmiş dünyasının bir yansıması bulunur. Objelerin çokluğu, üretim modeli içerisinde öznenin birbirini izleyen, tek düze işlerde belirsizleşmesini vurgular. Yumuşak ve sahte yiyecek heykelleri, ucuz biblolarla bir araya geldiğinde toplumu kuşatan endüstriyel üretimin neye dönüştüğünü göstermektedir. Ayrıca daha önemlisi bu yiyecek heykelleri, insanlığın en temel ihtiyaçlarından birini temsil etmektedir. İhtiyaç hiyerarşisindeki en temel şey vitrin içerisinde seyirciye sunulmaktadır. Molesworth'un *Fare Müzesi* hakkında şu değerlendirmesi bu durumu açıklık getirmektedir:

> Mickey Mouse'un kafasının profilini taklit eden kat planı (çizgi film karakterleri ne hayal eder?) ve kapitalizmin nesne dünyamızı ne hale getirdiğini gören herkesin başını döndürecek kadar döküntü içeren uzun ve dolambaçlı vitriniyle 'Mouse Museum' müze içinde bir müzeden daha fazlasıdır. Kataloglanamaz bir ca-ca kataloğu: oyuncaklar ve dildolar ve hediyelik eşyalar ve tchotchkes ve hatıralar ve ömür boyu, bir düzine ömür boyu, düşüncesizce zevkli koleksiyonculuktan gelen zımbırtılar. Ya da en azından atılmamış. Eski tapınma mabedi olan müze, artık algısızlığın mekânıdır; kültürümüzün belirleyici özelliklerinden biri de artık kimsenin "bu müzeye ait değil" diyemeyeceğidir (Molesworth, 1999, s.42).

Molesworth'un ifade ettiği gibi bu nesneler lüks, şatafatlı eşyalar değildir. Dolayısıyla burada soylu sınıfın varlığından söz etmek mümkün görünmüyor. Aslında tam da bu noktada okumada yeni bir pencere açılır. *Fare Müzesi*'nin temelinde sınıf bilinci sorunsalı vurgulanmaktadır. Sanatçının kurduğu dil, toplumsal yaşamdaki sosyo-politik sorunlara, üretimlere vurgu yapar. Koleksiyonda yer alan nesneler "hazır yapım" ürünlerdir: Bu nesneler yeniden üretimin bir parçasıdır. Oysa sanat eseri -tarih boyunca- çoğaltılabilen bu hazır üretim nesnelerinin üstünde yer almıştır. Biricik olmuştur. Üretim ve tüketim biçimi sosyal yapıyı değiştirmekle birlikte sanat eserinin estetik ve biçim metotlarını da değişime uğratmıştır. Ancak burada üstünde durulması gereken bir durum vardır: Hazır nesneler üzerinden bir kimlik inşasından söz etmek zordur. Ancak sanatçı hazır nesne kullanımıyla toplumsal bir kimlik/kültür inşasına girişmektedir. Fare Müzesi'nde kapitalizmin yarattığı ekonomik sınıfları, kültürel olarak insanlığın varmış olduğu noktaya tanıklık edilir. Eserdeki koleksiyonun yansıttığı sınıfsal kimlik, iktidar sınıfıyla ilişki kurmaz. Eserde muhafaza edilen objeler doğrudan alt kesimle, işçi sınıfıyla bağ kurar. Bu durum makalenin Marksist analizin genişletilmesi yönünde dikte etmektedir. Seymour Martin Lipset "*Revolution and Conterrevolution*" kitabında Weber yaklaşımı içerisinde Marksçı sınıf analizine şöyle bir açıklık getirir:

> Yaşam imkânlarındaki farklılıklara maruz kalan birbirinden farklı tabakaların varlığı, mutlaka sınıf eylemine yol açmaz. [Ancak] Marx'ın grup aşağılığı olgusu ile yapının eylemle değiştirilebilecek diğer yönleri arasında ortaya koyduğu nedensel ilişkinin insanlara gösterilmesi gerekir; bunun bilincinin kendiliğinden gelişmesi gerekmez. Böyle bir bilincin varlığı ya da yokluğu elbette tesadüfi bir mesele değildir. Sınıfsal konum ile diğer toplumsal koşullar arasında nedensel bir ilişkiye işaret eden fikirlerin ne ölçüde ortaya çıktığı, ilişkinin şeffaflığıyla, yani bir sınıfın diğerine yönelik eylemden fayda sağlayacağının ne kadar açık olduğuyla bağlantılıdır (Lipset, 1970, s. 168).

Lipset sınıfsal bilincin kendiliğinden gelişmesi gerekmediğini öne sürer. Marx'ın The Communist Manifesto'da öne sürdüğü üzere insanlara sınıf bilinci kazandırılması gerekmektedir. Marx'ın başka deyimiyle "pratik eleştirel faaliyet" olmalıdır. Aslında *Fare Müzesi* seyirciye sınıflar arasındaki farklıkları derin bir şekilde göstermektedir. Bu açıdan Julia Bryan'ın aktardığı şu yaklaşım destekleyici olacaktır: "Sanayi sonrası emeğe bu dönüş, sanatçılar için daha fazla sınıf kaygısı yarattı. Sanat çalışanları kendilerini marjinal bir nüfus olarak görüyor, düşük ücret alıyor ve değer görmüyorlardı -özellikle de pazarlanabilir sanat yapmıyorlarsa. Bazen kendilerini ezilen proletarya olarak tanımlamak yerine kendilerini kültürel ve ırksal metaforlarla tanımlamaya başladılar" (Bryan, 2009, s.36). Sanatçı sınıfsal kimliğini reddetse dahi eylemlerinde sınıf kaygısı içerisindedir. Bryan'ın aktarımından hareketle şu söylenebilir, aslında sanatçı sınıfsal açıdan bir proleterdir. Thierry De Duve Beuys, Warhol, Klein ve Duchamp'ın eserlerini içeren bir sergi metni hazırlarken Marx'ın metinlerini yeniden irdeleme ihtiyacı duyar. Duve sanatçı için şuna dikkat çeker "Modern sanatçı eksiksiz bir proleterdir" der (Duve, 2012,

s.11). Duve'un sanatçı için söylemi Oldenburg'u da işaret etmektedir. Sanatçı son derece siyasallaşmış bir ortamda eserini inşa etmiştir. *Fare Müzesi*'nin en temelinde el işçiliği ile üretim arasındaki çelişkiyi seyirciye yöneltmektedir. Sanatçının gözlemleri ve ayıklamalarıyla objeler bir araya getirilse de en nihayetinde o ürünler özünde bir emeğinin sonucudur. Bu durumda tasarım endüstrileşen toplumları işaret eder ve hazır nesneler aracılığıyla da emeği sömüren kapitalizmle temas kurar. Endüstri sistemi özünde politik bir iktidar sistemidir. Endüstriyel sistem ile devletin otoriter gücü aynı çatı altındadır. Kullandıkları gücü birbirinden bağımsız düşünmemek gerekir. *Fare Müzesi* de toplumsal bir grubu/sınıfı belirgin bir biçimde ortaya koyar. Koleksiyondaki nesnelerin kaotik birikintisi, Amerikan toplumunun materyalizme olan tutkusuna benzemektedir. Eğer eser karşısında seyircinin konumlandırması yapılırsa, onlar hem bu ürünlerin üreticisi hem de bu üretimi talep eden bir tüketicisi pozisyonundadır.

Barbara Rose'un sanatçı hakkındaki şu yaklaşımı makalede kurulan bağlamı güçlendirmekle birlikte önemli bir noktanın da altını çizer: "Oldenburg'un basit konuları seçmesi, her türlü insani çabayı, hatta sanatı bile bir meta bağlamına oturtabilen burjuva değerlerini yıkma girişimi olarak da görülmelidir" (Rose, 1985, s.65). Sanatçı hakkındaki bu söylem, *Fare Müzesi* eserindeki biçimsel dilin anlaşılmasını kapı aralar. Bu protest tavır, eserin sınıf bilinci üzerinden okunmasını güçlendirmektedir. Eser form yapısıyla mevcut değerleri alt-üst eden bir etkiye sahiptir. Bu noktada Görsel 3. önemli bir örnek oluşturmaktadır. Sanatçının edimiyle beraber düşünüldüğünde Marksist yorumlama ile nesnelerin sınıfsal ve kolektif işlevine yönelik okuma yapılması önemli bir hal almaya başlamaktadır.

Görsel 3. *Claes Oldenburg, "Fare Müzesi", 1972-77, MoMA Kataloğu, New York.*

Sanatçının *Fare Müzesi* girişimi politik bir eylemdir. Çünkü sergilenen bu ürünler verili bir gerçekliğin, bir kültürün göstergesidir: mevcut işlevlerinin ötesine, ideolojik bir

eyleme geçmiştir. Georg Lukacs, Karl Marx'ın meta fetişizmi ilkesinden ilerleyerek üretimdeki bölünmeyi şöyle açıklar:

> Emeğin, el sanatlarından işbirliği ve üretim yoluyla makine sanayisine doğru gelişiminde izlediği yolu takip edersek, daha fazla rasyonelleşmeye, işçinin niteliksel, insani ve bireysel özelliklerinin aşamalı olarak ortadan kaldırılmasına doğru sürekli bir eğilim görebiliriz. Bir yandan, emek süreci giderek soyut, rasyonel, uzmanlaşmış operasyonlara bölünmekte, böylece işçi bitmiş ürünle temasını kaybetmekte ve işi uzmanlaşmış bir dizi eylemin mekanik tekrarına indirgenmektedir. Öte yandan, işin tamamlanması için gereken süre (rasyonel hesaplamanın temelini oluşturur), makineleşme ve rasyonelleşme yoğunlaştıkça, yalnızca ampirik bir ortalama rakamdan, işçinin karşısına sabit ve yerleşik bir gerçeklik olarak çıkan nesnel olarak hesaplanabilir bir çalışma süresine dönüştürülür (Lukacs, 1967, s. 97).

Gelişen iktisadi süreç insanı parçalara bölmüştür. *Fare Müzesi*'ndeki nesnelerin fragmanlara bölünmesi Lukacs'ın ifadesindeki üretici ve nesne arasındaki ilişkiyle koşutluk kurmaktadır. Çünkü sanatçının ifade ettiği 'İnsanın Yeni Doğası'nda özne, burjuvanın mekanikleştirici biçimlerinden kurtulmamıştır. Sanatçı insanın gerçek özüne gönderme yapar. Brian O' Doherty'nin şu ifadesi sanatçının koleksiyonla vurguladığı burjuva eleştirisini anlaşılır hale getirmektedir: "Amerika'daki materyalizm, nesnelerini yoktan var eden ve onlardan vazgeçmeyen bir ruhun derinliklerine gömülmüş manevi bir açlık hissidir. Kendi kendini yaratan insan ve insan yapımı nesne birbirinin kuzenidir. Pop sanat bunun farkındaydı. Hoşgörü ve eleştirinin bulanık kaynaşması, burjuvanın biraz manevi açlıkla güçlendirilmiş maddi zevklerini yansıtıyordu" (O'Doherty , 1999, s.94). Fabrikaların durmaksızın üretmesiyle insanın çevresi nesne yığınlarıyla dolmaya başlamıştır. Teknik olarak üretilebilirlik durumundan dolayı da nesneler işlevlerini yitirir. Bu bağlam için Frederic Jameson'ın "*Marxism ve Biçim*" kitabındaki söylemi önemli olacaktır: "[…]Bundan böyle, post-endüstriyel kapitalizm olarak adlandırabileceğimiz bu dönemde, bize sunulan ürünler tamamen derinliğinden yoksundur" (Jameson, 1974, s.105). Doğanın yerini insanın yeni doğası alır: Burjuva ekonomisi, insanın yaşadığı yeri hapishane-dünyaya dönüştürmektedir. Seyirci *Fare Müzesi*'nde hapishane-dünya ile karşı karşıya gelir.

3.1. Burjuvaziye Karşı Bir Edim: Müze İçinde Müze

Oldenburg'un kurduğu kavramsal müzenin muhafaza edilebilmesi için yine bir müzenin ev sahipliğine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu yüzden sanatçının müzesi ile sergilendiği alan arasında paradoksal bir ilişki vardır. Çünkü sergi alanı ile *Fare Müzesi*'nin dikey hareketli formu, mimari düzeyde birbiriyle kaynaşmaktadır. Ancak dikey hareketli formdan kurulan ortaklığa rağmen eserin dış duvarlarındaki kahveye çalan koyu rengi, eserin mekânla arasında bir sınır oluşturur. Bu sınır eserin bulunduğu beyaz küp içinde yayılmasını engeller. Daniel Buren 19. yüzyılda kamusal müzelerin kurulmasıyla beraber müze ile galeri arasındaki sınırların bulanıklaştığını öne sürer. Beyaz küp, burjuvanın mimari düzeyde bir yansımasıdır. Buren, beyaz küp ile ilgili şunu ifade eder:

"Çoğunlukla sanatsal ortamlarda gördüğümüz [müzeler ve galeriler,] bunların çoğu beyaz küplerdir, mimarinin ortaya koyduğu sorunlar, burjuva sanatının zaferini (yapay olarak) desteklemek için kendilerini gizlemeye çalışırlar; bu şekilde verilen değer, onu kabul eden yumuşak barınak içinde kendini 'özgürce' ortaya koyabilir" (Buren, 1975, s.72). Oldenburg'un müzesi ise mevcut mimari göstergelerden farklıdır. Bu yüzden kontrastın bu kadar yüksek olması eserin bulunduğu alan ile ilgili sınıfsal farklılığı ortaya çıkarmaktadır. Dolayısıyla bu bağlamdan yola çıkarak eserin müze/galeri alanı dışında soluk alabilmesi mümkün değildir.

Fare Müzesi'nin sergilendiği alan dışında var olamaması önemli bir sorunu ortaya çıkarıyor. Çünkü sanatçı müze içinde müze inşa ederek müzenin işlevini ifşa eder. Hans Haacke'ye göre müzenin finansal kaynakları kamusal olsa da iktidar kurumunun denetimine, onayına tabidir. Makalesinde müzedeki siyasal denetimi şöyle dile getirir: "Bir müze, ‹avangart› ya da ‹muhafazakar', 'sağcı' ya da 'solcu' duruşundan bağımsız olarak, diğer hususların yanı sıra, sosyo-politik çağrışımların taşıyıcısı konumundadır. Varlığının yapısı gereği, siyasi bir kurumdur" (Haacke, 1974, s. 151). Müzelerin finansal desteklerinden bağımsız, ideolojik olarak iktidarın gözetiminden yoksun bir çizgide olduğunu söylemek saflık olur. Haacke'nin söyleminden şu çıkarılabilir: Eğer müzeler, hükümetlerin ve şirketlerin denetiminde ticari bir işletmeye dönüştüyse, sanat eseri hangi toplumsal sınıfa hizmet eder? Daniel Buren ise şunu ifade eder: "Müze/Galeri, inançla, yani alışkanlıkla sergilediği her şeyi anında ‹sanat› statüsüne yükseltir, böylece sanatın temellerini sorgulamaya yönelik her türlü girişimi, sorunun sorulduğu yeri dikkate almadan peşinen saptırır" (Buren, 1970, s. 57). Ancak Haacke şunu da ekler: " […]İdeolojik olarak son derece kararlı veya normlardan sapmalara açık olan müze yetkilileri, işverenleri tarafından belirlenen sınırları takip etmektedirler" (Haacke, 1974, s. 151). Yine de müzelerin/galerilerin sermaye ilişkisini koruduğunu hatırlanırsa, sergilenen eserler siyasal olarak konumlanır ve sembolik olarak da sermayenin bir parçasına dönüşür. Bundan dolayı sanatçılar yeni arayışlara başvurur. Siyasal başkaldırının ardından iktidarın/hegemonyanın mekânına mecbur olan sanatçılar, doğrudan mekânın kendisini müzeyi yeniden inşa ettiler. Bu noktada Bucloch'un şu yaklaşımı destekleyici olacaktır: "Altmışlı yılların sanatçıları, post neo-avangard lisansının sağladığı yanılsamaları aştıktan ve müzenin duvarlarının sadece 'dil hapishanesi' değil, aynı zamanda estetik pratiğin evcilleştirilmesi ve sosyal kontrolünün duvarları olduğunu fark ettikten sonra, çalışmalarında farklı taktikler ve pratikler geliştireceklerdir" (Buchloh,1983, s. 52). Buchloh'un ifadesinden hareketle Oldenburg ve çağdaşlarının kendi müzelerini inşa ettiği söylenebilir.

Rose'un Oldenburg üzerine şu yaklaşımı müzenin inşası hakkında okura bilgi verir: "Oldenburg'un amacı, sanatı tersine çevirme ve kılık değiştirme yoluyla korumaktı.

Burjuvadan, ticarileşmeden, rekabetten, sanatı yok edebilecek tüm güçlerden" (Rose, 1985, s.64). Bu ifadedeki argümanlar sanatçının sorguladığı değerleri ortaya çıkarmaktadır. Kuşkusuz bu yaklaşımlarla birlikte *Fare Müzesi*'nin temelinde sanatçının denetim mekanizmasına karşıt bir küme inşa ettiği ve onu korumaya çalıştığı varsayılabilir. Elbette bu küme: *Fare Müzesi*'dir. Sanatçı, müze içinde müze oluşturarak aslında büyük bir küme içinde küçük bir alt küme oluşturur. Kurulan bu alt küme müzenin otoritesini sarsan bir eylem girişimidir. Walter Graskampf makalesinde bu eseri Boordthaers'in Kartal Müzesi ile karşılaştırır ve şöyle bir değerlendirmeye varır: "[Oldenburg'un *Fare Müzesi*,] Kartal Müzesi'ndeki gibi müzenin özgün bir kurum olarak kurumsallaşmasına meydan okumadığı sürece naif kalır. Oldenburg bu niteliksel sıçramayı başaramamıştır. Daha doğrusu, müzenin kendisini kitschleştirerek bundan kaçınır. *Fare Müzesi'nin Mickey Mouse* figürünün ana hatlarına dayanan zemin planı bir kandırmacadan başka bir şey değildir" (Grasskamp, 1983, s. 146). Ancak Grasskampf'ın gözlemi, bir noktada koleksiyonların temsil ettiği kültürel stereotip durumunu atlar. Müzeler yapı olarak çağlar boyunca medeniyetlerin en gösterişli mabetleri, gücün göstergesi olmuşlardır.2 Böyle bir yapının içerisine Amerikan toplumuna ait gündelik nesnelerin önemli bir nesneymiş gibi ilan edilmesi, müzenin tüm ihtişamını yerle bir eder. Bu noktada Grasskampf'ın yaklaşımı kısmen doğrudur; ancak *Fare Müzesi*'nin içerisinde yer alan koleksiyonun sosyo-politik ve ekonomik bir tabanla temellendirildiğini göz ardı eder. Elbette bununla bağlantılı olan tüm okumaları da görmezden gelir.

Phill Patton, Oldenburg'un heykelleri üzerine şöyle bir yaklaşım sunar: "Oldenburg'un projelerindeki anıtlar, anıt yapma fikriyle alay eder. [Sanatçının bu anıtları] son derece radikal biçimde kişisel kavramları temsil eden anıtlar olduğundan dolayı daha da politiktir" (Patton, 1976, s. 51). Sanatçının kamusal alanda inşa ettiği anıt heykeller, neredeyse binalar kadar büyüktür. Patton'ın öne sürdüğü gibi sanatçının anıt heykelleri, anıt heykel yapma fikriyle alay eder. Buradan hareketle sanatçının modern insanın uygarlığını, endüstrileşmeyi eleştirdiği söylenebilir. Bu çarpıcı bir biçimde *Fare Müzesi* eserinde de karşılık bulur. Anti-anıt yaklaşımı *Fare Müzesi* eserinde politik bir biçimde anti-müze olarak devreye girer. Koleksiyon içerisindeki nesneler ve *Mickey Mouse* zemin planı, sanatçının radikal yaklaşımındaki anti-anıt ile ilişki kurar. Sanatçının anıt heykellerinde gündelik nesneler devasa bir şekilde büyürken, Fare Müzesi'nde ise bu durum tam tersidir. Eser, müze mimarisine göre minyatür ölçeklidir. Eserin sergilendiği alanın büyüklüğü, endüstriyel üretimin karşısında zenginleşen burjuva ile onun altından ezilen emekçi sınıfın tablosuna benzer. Eser, mekân içerisinde sindirilmiş gibidir.

[2] Müze kavramını detaylı incelemek isteyenler için şu kaynaklara bakılabilir: Findlen, P. (1989) The Museum: It's Classical Etymology and Renaissance Genealogy (s.60) Journal of the History of Collections i no. pp. 59-78. Ayrıca Lee, P. Y. (1997). The Musaeum of Alexandria and the Formation of the Muséum in Eighteenth-Century France. (p.385) The Art Bulletin, 79(3), 385–412.

Sergi alanının ferahlığından sanatçının müzesine giren seyirci, bu atmosfer içerisinde sıkışmaya başlar. Ortaya çıkan bu tezat hal, eser ve mekân arasındaki gerilimi açıkça gösterir. Bundan dolayı sanatçının müzesi, iki küme/sınıf arasındaki yazgının biçimlendirilmiş halidir.

4. SONUÇ

Sanatçının yapıtları incelendiğinde kendisini politik bir tarafa konumlandırmak çok zordur. Kendisi de söylemleriyle bir konumlandırma talep etmez. Hatta tüm haylazlıklarından veya her şeyi oyunlaştırmasından sanatçının politik bir duruş içerisinde olduğunu iddia etmek mümkün değildir. Ancak kendisi söylemleriyle, yaptığı heykellerle aslında mevcut sisteme karşı alaycı bir biçimde başkaldırıda bulunur. Bunu devasa biçimde büyüttüğü gündelik nesneleri kamusal alana yerleştirerek yapar. Devasa ölçeklerde olan bu nesneler anıt heykeli eleştirir. Sanatçı bu alaycı eylemi, *Fare Müzesi*'nde de gösterir. Sanatçı eseri doğrudan Marx'ın sınıfsal mücadelesini üzerine inşa etmiş değildir; yine de 1960 ve 1970'li yılların sosyo-kültürel ortamı düşünüldüğünde eseri siyasal bağlamdan uzak değerlendirmek mümkün değildir. *Fare Müzesi* 1960'lı yılların Amerikan toplumuna bir pencere açar. *Fare Müzesi*'nin kurgu tekniklerinin incelenmesiyle çağın siyasal ve ekonomik gelişmelerin odağında biçimlendiği ortaya çıkmaktadır. Ayrıca eser içerisinde yer alan objeler, burjuva sınıfından ziyade işçi sınıfıyla bağ kurar. Buradan yola çıkarak nesnelerin alt-üst ilişkisi yansımalarına bakılmıştır. Dolayısıyla Marksist indirgemeci analiz ile formların biçim yönünden ne ifade ettikleri değerlendirilmiştir. Fare şekli Walt Disney'in *Mickey Mouse* karakterinden sonra kirli ve pis bir hayvandan soyutlanır ve burjuvayla ilişki kurar. Sanatçı bu popülerleşmiş figürün içerisine alelade nesneleri, yiyecek heykellerini yığarak sınıfsal farklılıkları ortaya çıkarır. Sanatçı, *Mickey Mouse* şekli ve içerisinde yer alan nesnelerle burjuva ve onun yarattığı medya kültürüyle alay eder. Sanatçının müze içinde müze inşa etmesi ise sınıfsal farklılıkları gözler önüne sermektedir. Galeri/müze mekânının mimari boyutları nedeniyle *Fare Müzesi* üzerinde mutlak bir hâkimiyete sahiptir. Mimari düzeyde yaşanan bu durum burjuvazinin proletarya üzerinde hâkimiyet kurmasına benzemektedir. Bu trajik bir tablodur. Tarih boyunca medeniyetlerin başarısını, gücünü simgeleyen müzeler, *Fare Müzesi* eserinde tam tersi durumdadır. Eser seyirciye insanlığın vardığı noktayı sorgulatır. Sanatçı bu yapıda toplumunu yüceltme eğiliminde değildir. Eser, Marksist bağlamda proleterin yaşam savaşını aktarmakla birlikte, uygarlık olarak toplumun vardığı noktayı gösterir. Sanatçının kurduğu müze, çözüme kavuşmayan mülkiyet eşitsizliğini, servet dağılımındaki derin uçurumları gün yüzüne çıkarır.

KAYNAKLAR

Adorno, T. W. (1991). The Cultural Industry, Selected Essays On Mass Culture (ed.) J.M. Bernstein: Routledge London and New York (s.99).

Adorno, T. W. (1997). Aesthetic Theory. Yayınevi: University of Minnesota Press, Minneapolis. (s.218).

Benjamin, W. (2008). The Work of Art in The Age of its Technological Reproducibility, and Other Writings On Media. Yayınevi: Harvard University Press. (s.42).

Brecher, J. (1972). Strike! South End Press (s.287).

Bryan, J. (2009). Art Workers Radical Practice in Vietnam War Era. Yayınevi: University of California (s.36).

Buchloh, B. (1983). The Museum Fictions of Marcel Broodthaers, A. Bronson, P. Gale (Ed.), Museums by artists, Canada Art Metropole.

Buren, D. (1970). Fonction du Musee, A. Bronson, P. Gale (Ed.), Museums by artists (s. 57). Canada Art Metropole.

Celant, G. (1995). The Sculptor versus the Architect, Oldenburg Antholgy, (s.371).

Clifford, J. (1981). On Ethnographic Surrealism, Comparative Studies in Society and History, 23(4), 539–564. (s. 542).

Duve, T. (2012). Sewn in the Sweatshops of Marx: Beuys, Warhol, Klein, Duchamp. Yayınevi: University of Chicago Press. (s.11).

Felshin, N. (1995). But is it Art? The Spirit of Art as Activism. Yayınevi: Seattle Bay Press. (s.10).

Findlen, P. (1989). The Museum: It's Classical Etymology and Renaissance Genealogy (s.60) Journal of the History of Collections. (s.59-78).

Foster, H. (1995). The Artist as Ethnographer? Yayınevi: University of California Press (s. 302).

Grasskamp, W. (1983). Museums and By Artists, Artists and Other Collectors.

Guran, L. (2010). In Marx's Shadow: Knowledge, Power, and Intellectuals in Eastern Europe and Russia. (s. 60).

Haacke, H. (1974). All the All the Art that is Fit to Show, A. Bronson, P. Gale (Ed.), Museums by artists (s. 151). Canada Art Metropole.

Haacke, H. (1984). Museums, Managers of Consciousness, Art in America. (s.9-10).

Harrison, S. (2009). Pop Art and the Origins of Post-Modernism. Yayınevi: Cambridge University Press. (s.218).

Hochdörfer, A. (2023, January). Claes Oldenburg (1929–2022), Artforum Magazine, Vol. 61, No.5.

Jameson, F. (1974). Marxism and Form, Twentieth-Century Dialectical Theories of Literature. (s.105).

Kuspit, D. (2004). The End of Art. Yayınevi: Cambridge University Press. (s.23)

Lipset, S. M. & Wolin, S. (1965) Berkeley Student Revolt, Facts And Interpretations. (s.459).

Lipset, S. M. (1970). Revolution and Conterrevolution, Change and Persistence in Social Structures. (s. 168).

Lukacs, G. (1967). History & Class Consciousness. Yayınevi: Merlin Press. (s. 97).

Molesworth, H. (1999). "The Museum As Muse": Opposing the Void, Salmagundi. (s.42)

O'Doherty, B. (1999). Inside the White Cube The Ideology of the Gallery Space. (s.96).

Oldenburg, C. (1983). Mouse Museum and Ray Gun Wing, A. Bronson, P. Gale (Ed.), Museums by artists (s. 260-261). Canada Art Metropole.

Oldenburg, C. (1995). Claes Oldenburg: An Anthology.

Osterworld, T. (2003). Pop Art. Yayınevi: Taschen, Köln. (s.200).

Patton, P. (1976, March). Oldenburg's Mouse, Artforum Magazine, Vol. 14, No.7.

Putnam, J. (2001). Art and Artifact, "Introduction: Open The Box.

Rose, B. (1970). MoMA Catalogue, Yayınevi: The Museum of Modern Art: Distributed New York Graphic Society, Greenwich, Conn. (S.19).

Rottner, N. (2012). Oldenburg's "Moveyhouse": Performing a Cinema without Film. Yayınevi: Oxford Art Journal, 35(1), 1–18.

Kröller-Muller Museum, Exhibition Claes Oldenburg, Mouse Museum and Ray Gun Wing. 20 Haziran 2024 tarihinde https://krollermuller.nl/en/timeline/exhibition-claes-oldenburg-mouse-museum-and-ray-gun-wing adresinden erişilmiştir.

MoMA Museum, Exhibition Claes Oldenburg, Mouse Museum and Ray Gun Wing. 27 Mayıs 2024 tarihinde https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1296?installation_image_index=19 adresinden erişilmiştir.

MoMA Museum, Exhibition Claes Oldenburg, Mouse Museum and Ray Gun Wing. 26 Mayıs 2024 tarihinde https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1296?installation_image_index=19 adresinden erişilmiştir.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 565-586
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 27.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 24.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717840

DİJİTALLEŞMENİN SÜRDÜRÜLEBİLİR MODA ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ*

• Öğr. Gör. Hatice VAROL • Doç. Duygu ATALAY ONUR*****

ÖZET

Moda endüstrisi, dünya çapında önemli bir sektör olmanın yanı sıra, çeşitli çevresel, sosyal ve ekonomik sorunlara geniş ölçüde etki yapmaktadır. Sanayileşme sürecinden doğan hızlı moda sistemi, aşırı tüketime yol açmakta ve malzemelerin değersiz eşyalara dönüşmesine neden olmaktadır. Bu durumla mücadele 1987'de Brundtland Komisyonu'nda sunulan sürdürülebilirlik fikri ile başlamış ve 2010'larda döngüsel ekonomi modeline dönüşmüştür. Ayrıca bu dönemde dijitalleşmenin getirdiği olumlu ve olumsuz yönlerle birlikte sektörde önemli bir dönüşüm yaşanmıştır. Dijital teknolojiler tasarım ve üretim süreçlerini hızlandırma potansiyeline sahip olmalarına rağmen, atıkları ve kaynak kullanımını azaltma yeteneğine de sahiptirler. Bu makale, hızlı modanın çevresel, sosyal ve ekonomik sonuçlarına ve bu etkileri hafifletme çabalarına özel bir vurgu yaparak, dijitalleşmenin moda endüstrisi üzerindeki etkilerini araştırmaktadır. Temelde "Dijital teknolojiler moda sektöründe atık azaltma ve kaynakların daha etkin kullanılmasına nasıl katkı sağlamaktadır?" araştırma sorusuna yanıt aranmıştır. Literatür taraması ve uygulama temelli araştırma yöntemlerinin uygulandığı makalede dijital teknolojilerin sürdürülebilir modadaki rolünü tartışmak ve sonuçları ortaya koymak hedeflenmiştir. Bu nedenle, literatürdeki bulgular araştırıldıktan sonra bir uygulama çalışması yapılmıştır. Makale, sürdürülebilirliği dijital entegrasyon bağlamında incelemesi açısından yenilikçi bir bakış sunmuş ve yapılan uygulama neticesinde önemli sonuçlara ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Sürdürülebilir moda, Döngüsel ekonomi, Dijital moda, Sıfır atık, Modüler Tasarım.*

* Bu makale, Tez yazarı Hatice Varol/ Işık Üniversitesi/ Lisansüstü Eğitim Ensitüsü/ Tekstil ve Moda Tasarımı Ana Bilim Dalı/ Danışman Duygu Atalay Onur/ "Sürdürülebilir Moda Sektöründe Digital Teknolojilerin Kullanımı ve Etkileri" başlıklı yayınlanımış yüksak lisans tezinden üretilmiştir.

** İstanbul Aydın Üniversitesi, Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu, Moda Tasarımı Bölümü, haticevarol@aydin.edu.tr, ORCID: 0009-0008-4941-1843

*** İstanbul Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, duyguatalay@beykent.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0536-0908

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 565-586
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 27.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 24.01.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1717840

THE IMPACT OF DIGITALIZATION ON SUSTAINABLE FASHION*

• Lec. Hatice VAROL** • Assoc. Prof. Duygu ATALAY ONUR***

ABSTRACT

In addition to being an important sector worldwide, the fashion industry significantly contributes to various environmental, social, and economic issues. The fast fashion system arising from the industrialization process leads to overconsumption and causes materials to turn into worthless items. The Brundtland Commission introduced the concept of sustainability in 1987 to combat this situation, which evolved into the circular economy model in the 2010s. Additionally, during this period, significant transformation has occurred in the industry, along with the positive and negative aspects brought by digitalization. Digital technologies, despite having the potential to accelerate design and production processes, also possess the ability to reduce waste and increase resource utilization. This article investigates the impact of digitalization on the fashion industry with a special emphasis on the environmental, social, and economic consequences of fast fashion and efforts to mitigate these effects. The fundamental research question is: "How do digital technologies contribute to waste reduction and more efficient resource use in the fashion industry?". The article applies literature review and practice-based research methods to discuss the role of digital technologies in sustainable fashion and present the results. Consequently, following an analysis of the literature, an empirical investigation was undertaken. The article provides a fresh viewpoint on sustainability within the framework of digital integration, and its implementation has yielded noteworthy outcomes.

Keywords: *Sustainable fashion, Circular economy, Digital fashion, Zero waste, Modular design.*

* This article has been produced from the published master's thesis Hatice Varol / Işık Universtiy/ Textile and Fashion Design/ Duygu Atalay Onur/ "The Use and Effects of Digital Technologies in The Sustainable Fashion Industry".

** Istanbul Aydın University, Anadolu BIL Vocational School, Fashion Design Department, haticevarol@aydin.edu.tr, ORCID: 0009-0008-4941-1843

*** Istanbul Beykent University, Faculty of Fine Arts, Textile and Fashion Design Department, duyguatalay@beykent.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0536-0908

1. GİRİŞ

Moda endüstrisi küresel boyutta faaliyet gösteren oldukça büyük bir sektördür. Sanayileşme ile temelleri atılan hazır giyim endüstrisi, 1980'lerin sonundan itibaren yaygınlaşan hızlı moda sisteminin oluşumuna zemin hazırlamıştır. Hızlı moda döngüleri, kalitesiz üretim, ürünlere ucuz ve hızlı ulaşabilme imkânı ile tüketicileri sürekli yeni olana teşvik etmekte, aşırı tüketime ve ürünlerin değersiz bir metaya dönüşmesine sebep olmaktadır. Tüm bu etkenler beraberinde çok ciddi bedelleri de getirmektedir. Su kaynakları ve çevrenin kirlenmesi, doğal kaynakların tükenmesi, iklim değişiklikleri, karbondioksit salınımı ve geri dönüştürülemeyen atıklar insanı ve tüm diğer canlılarla beraber gezegenimizi tehdit etmektedir.

Diğer tüm sektörlerle birlikte moda sektörünün yarattığı negatif etkileri elimine etmek için çözümler aranmış ve 1987 yılında Bruntland Komisyonu tarafından sürdürülebilirlik kavramı ortaya atılmıştır. Bu doğrultuda izlenmesi gereken adımlar ve etkileri tanımlanmıştır. 2010'lu yıllara gelindiğinde sürdürülebilirlik kavramı döngüsel ekonomik modele evrilmiş ve konvansiyonel üretim yöntemleri, malzemeye olan bakış ve tasarım stratejileri derin bir sorgulamadan geçmiştir. Özellikle Avrupa Birliği tarafından geliştirilen yeni üretim politikaları ile moda endüstrisinde alışılagelen yöntemlerden vazgeçilmesi gereği ortaya çıkmıştır. Aynı zaman aralığında moda sektörü önemli ölçüde dijitalleşmeye başlamış ve tüm süreçlerde büyük bir değişim gündeme gelmiştir. Dijitalleşme kavramı döngüsel ekonomik modelde yapılan üretimi hem olumlu hem de olumsuz yönde etkilemiştir. Tasarım ve üretim süreçlerini hızlandırması ve alışverişi teşvik etmesi açısından dijitalleşmenin birtakım dezavantajları bulunmaktadır. Buna karşın dijital teknolojiler, kaynak kullanımı ve atık yönetimi konusunda doğru konumlandırıldıklarında israfı azaltmak adına önemli bir potansiyel vadetmektedir.

Bu makalede, sürdürülebilirlik kavramının yaygınlaştığı ve döngüsel ekonominin benimsenmeye başlandığı günümüz dünyasında dijitalleşmenin moda sektörü üzerindeki etkilerini incelemek hedeflenmiştir. Moda endüstrisinin neden olduğu olumsuz etkilerin dijital teknolojiler aracılığı ile elimine edilmesi süreci irdelenmiştir. Çalışma yöntemi olarak literatür taraması ve uygulama temelli araştırma yöntemleri izlenmiştir. Öncelikle sürdürülebilir moda ve tasarımda dijitalleşme üzerine derinlemesine bir araştırma yapılmış, ortaya çıkan kavramlardan sürdürülebilirliğe katkı sağlayan dijital uygulamalar sınıflandırılmıştır. Yapılan literatür çalışmasının ardından ortaya çıkan kavram ve pratiklerin etkinliğini ölçmek amacı ile bir tasarım uygulaması yapılmıştır. Uygulama sayesinde fiziksel üretim ve dijital üretim süreçleri karşılaştırıldığında ne kadar tasarruf sağlandığının verileri ortaya koyulmuş ve bunun büyük ölçeklerdeki üretimde yaratabileceği etkilerden bahsedilmiştir.

2. SÜRDÜRÜLEBİLİR MODA KAVRAMI VE SÜRDÜRÜLEBİLİR TASARIM STRATEJİLERİ

Sürdürülebilirlik, günümüz dünyasında insanların ihtiyaçlarını gerektiği kadar giderirken, gelecekteki toplumların gereksinimlerini karşılayabilmeleri için onlara temiz ve zarar görmemiş bir ekosistem bırakmayı hedefleyen bir kavramdır (Dana ve Brandstrup, 2024). Sürdürülebilirlikte 3 temel unsurdan söz edilmektedir: çevre, toplum ve ekonomi. Çevre unsuru ele alındığında amaç, tüm doğayı korumak geliştirmek, doğal kaynakları tüketme konusunda sorumluluk bilinci ile davranarak israftan kaçınmaktır. Toplum unsuru yaşam döngüsü içinde her türlü eşitliği savunmakta ve toplumsal refah, adalet gibi konuları kapsamaktadır (Gürcüm ve Tanyer, 2021). Ekonomi unsurunda ise amaç iktisadi istikrar ile sürdürülebilir üretim arasında denge kurmaktır. Tarım ve endüstride adil ve ihtiyaç oranında kaynak kullanımı konularını kapsamaktadır (Harris, 2000).

Sürdürülebilir moda kavramı ise bilinçsiz tüketime, çevre tahribatına, israfa, kötü çalışma koşullarına ve işçilerin maruz kaldığı adaletsizliklere karşıt fikir olarak doğmuştur (Tekin Akbulut, 2012). Moda teorisyeni Fletcher'a göre sürdürülebilirlik; hammadde yetiştiriciliği, üretim, dağıtım, kullanım ve atığa dönüşme gibi giysi ile ilgili tüm süreçleri kapsamaktadır. Bu süreçlerin tamamında iyileştirme sağlanmalıdır. Çevreye zarar vermeyecek ve geri dönüştürülebilecek malzemelerin adil şekilde kullanımı çok önemlidir (Fletcher, 2010). Bir ürün tasarlarken teknik, toplumsal, ekonomik faktörler de ele alınması gereken konulardır (Sezgin ve Önlü, 1992). Sürdürülebilir tasarım; üretim süreçlerinde çevreye zarar vermeyen, yenilenebilir kaynakların kullanıldığı, kullanım ömrü bittiğinde geri dönüştürülebilecek ürünler anlamına gelmektedir (Brown, 2010).

Fuad-Luke 21. yüzyıl tasarımcılarının sürdürülebilir bir gelecek için sorumluluk alarak bilinçli tasarımlar oluşturmaları gerektiğini savunmuş ve bununla ilgili dikkat edilmesi gereken birtakım ilkelerden bahsetmiştir. Ona göre bir tasarımcı; pazar odaklı değil, gerçek gereksinimleri gidermeyi ve toplumsal fayda sağlamayı hedefleyerek, geri dönüşümü mümkün kılacak tasarımlar yapmalıdır. Daha az düzeyde ve yenilenebilir kaynaklar kullanmalı, tüm üretim ve kullanım süreçlerini düşünerek kimyasallardan uzak durmalı, inovatif düşünmeli, küresel bir anlayış benimserken yerel materyaller kullanmalıdır. Ayrıca fonksiyonelliği artırmak adına modüler tasarımlar yapmayı tercih etmelidir (Fuad-Luke, 2002).

2015 yılında Avrupa Birliği tarafından sürdürülebilir bir dünya için benimsenmesi gereken aksiyonları ve düzenlemeleri içeren Döngüsel Ekonomi Modeli Paketi ortaya çıkmıştır. Bu paket ile tüm endüstriyel sektörlerde yürütülen iş modellerinin bir değişimden geçmesi gerçeği ortaya çıkmıştır. Döngüsel ekonomik modeli uygulamak ve çevreyi

korumak adına çeşitli R stratejileri geliştirilmiştir. İlk olarak atık problemi çözümlerine odaklanan 3R stratejileri ortaya çıkmıştır. Bu stratejilerin amacı kullanılan malzeme ve ürünler atığa dönüşmeden, onlardan mümkün olduğu kadar fayda elde etmek ve atıkların çevreye olan zararlı etkilerini minimuma indirerek süreçleri iyileştirmektir. 3R; İngilizce reuse (yeniden kullan), reduce (azalt) ve recycle (geri dönüşüm) kelimelerinin baş harflerinden oluşmaktadır (Fletcher, 2008). Ardından 3R kavramı genişletilerek daha kapsamlı hale getirilmiş ve yeni R'ler eklenerek, 4R, 6R, son olarak da 9R'ye dönüşmüştür. 9R stratejileri arasında; reduce (azaltım), reuse (yeniden kullanım), repair (onarım), refuse (reddetme), rethink (yeniden düşünme), refurbish (yenileme), recycle (geri dönüşüm), remanufacture (yeniden üretim) ve repurpose (amacı yenilemek) yer almaktadır. Ayrıca yeni stratejiler olarak recover of energy (enerjiyi dönüştürme) ve renovation (yenileştirme) kavramlarından da söz edilmektedir (Ece Çokmutlu, 2022). Bu kavramların yanı sıra moda tasarım sektörünü daha sürdürülebilir kılmak ve döngüsel ekonomik modeli benimsemek adına uygulanan birtakım tasarım stratejileri yaygınlaşmaktadır. Bu stratejiler şunlardır:

2.1. Sıfır Atık Tasarım Stratejisi

Atık seviyesini minimuma indirmeyi hatta hiç atık çıkarmadan üretim yapabilmeyi hedefleyen giysi tasarımları sıfır atık tasarım olarak adlandırılmaktadır (Bursalıgil, 2019). Bu hedef çiftçiden tüketiciye kadar tüm zinciri ilgilendirmektedir. Hammaddenin elde edilişi, tasarım detayları, tüketicinin kullanımı gibi tüm süreçlerde atık problemi göz önünde tutulmalıdır. Üretilen tüm ürünler, yarının yeni ürünü olma potansiyeli taşıdığı ve sürekli döngü içinde kalmaya devam ettiği sürece atık yığını problemi azalacaktır (Fletcher, 2008). Tasarımcının giysi tasarlarken kesim aşamasında ortaya çıkacak atık miktarını göz önünde bulundurması, fireye sebep olmayacak tasarımlar oluşturması gerekmektedir (Bursalıgil, 2019). Giysiler sıfır atık stratejisi benimsenerek birbirinden farklı tekniklerle üretilebilmektedir. Burada amaç giysiden ziyade giysi kalıbını tasarlamaktır (Enes, 2021). Kesimsiz, dikimsiz, yapboz gibi üretim teknikleri atıksız giysi üretimini mümkün kılmaktadır.

2.2. Geri Dönüşüm Stratejisi

Geri dönüşüm kavramı; üretim ve tüketim süreçleri sonrasında kullanım ömrü bitmiş ve atık haline gelmiş ürün ve malzemelerin fiziksel ya da kimyasal birtakım işlemlerle yeniden hammadde haline dönüştürülerek üretim döngüsüne tekrar dâhil edilmesi olarak tanımlanmaktadır (Tüdam, 2016). Malzemeleri ya da ürünleri geri dönüştürerek çöpe atmak yerine kullanılabilir yeni bir ürün üretmek sürdürülebilirlik açısından önemli bir yaklaşımdır (Loker, 2008). Geri dönüşüm sürecinde öncelikle ömrü biten ve atık haline

gelmiş ürün ve malzemeler toplanarak içerik ve renklerine göre ayrılmaktadır. Ardından parçalanarak yeni giysiler üretmek üzere lif ya da ipliklere dönüştürülmektedir. Böylece yeni bir ürün oluşturmak için gerekli hammadde temin edilmektedir. Geri dönüşüm işlemlerinde mekanik ya da kimyasal yöntemler kullanılmaktadır (Oakdene Hollins, 2013; Yücel ve Tiber, 2018).

Giysi üretiminde genellikle diğer sektörlerdeki atıklardan dönüştürülen malzemeler de kullanılmaktadır ve bu malzemelerin %2'sini pet şişeleri oluşturmaktadır. En yaygın şekilde kullanılan geri dönüşüm yöntemlerinden biri pet şişelerin polyestere dönüştürülmesidir. Geri dönüşüm; atık problemi ve atıkların sebep olduğu gaz salınımlarının önüne geçerek, hem doğal kaynak ve enerji tasarrufu sağlamakta hem de israfı önlemektedir (Tüdam, 2016).

2.3. İleri Dönüşüm Stratejisi

İleri dönüşüm, üründe kullanılan malzemelere zarar vermeden tekrar yaratılması ve kullanılması anlamına gelmektedir. Eskiyen ürüne yeni bir amaç kazandırılarak yeni bir yaşam verilmektedir. (Ali vd., 2013). İleri dönüşüm temelinde geri dönüşümü de barındırmaktadır (İşmal ve Yıldırım, 2012). Geri dönüşümde atık haline gelen eski ürünler tamamen parçalanıp geri dönüştürülmekte ve hammadde olarak tekrar kazanılmaktadır. İleri dönüşümde ise eski ürün üzerinde değişiklikler yapılıp, tekrar tasarlanarak ona değer katıp yeni bir ürün elde edilmektedir. (Yıldırım, 2017). Böylece yeninin aksine var olan ürünlerin ömrü uzarken çevresel, toplumsal ve ekonomik fayda sağlayarak yeni tüketim modelleri gelişmektedir (Crewe, 2017). Ayrıca eski ürünlerin atığa dönüşme oranını düşürerek çevre kirliliğini azaltmakta ve enerji tasarrufu sağlamaktadır (Ali vd., 2013).

2.4. Yeniden Kullanım Stratejisi

Giysilerle ilgili üretim, dağıtım, kullanım alışkanlıkları değiştirildiğinde, gereksinimler giderilirken tüketim oranını düşürmek de mümkün olmaktadır. Bu değişimi başlatabilecek en önemli stratejilerden biri sahip olma modeli yerine yeniden kullanım stratejisi kapsamında kiralama, takas, tekrar satış gibi modelleri benimsemektir. Böylece yeni bir giysi üretmek yerine üretilmiş ürünün atık olması engellenmekte ve döngü içinde kalması sağlanmaktadır (Fletcher ve Grose, 2012; Kipöz, 2020).

Yavaş modanın oldukça önemsediği dayanıklılık ikinci el giysiler için de kritik bir rol oynamaktadır (Yıldırım, 2017). İkinci el yani yeniden kullanım stratejilerinde, minimum enerji harcanmakta ve herhangi bir işçilik, malzeme ya da harcamaya ihtiyaç duyulmamaktadır. Sadece eski giysilerin toplanması ve orijinal halleriyle yeniden satış, kiralama gibi yollarla başka bir kullanıcıya ulaştırılması gerekmektedir. Diğer sürdürülebilirlik

stratejileri ile kıyaslandığında en verimli strateji olduğu düşünülmektedir (Atalay Onur, 2020; Fletcher, 2008). İkinci el giysi kullanımı yeni bir giysiyi üretirken harcanan enerjiden %90-95 oranında tasarruf sağlamakta ve çevreyi koruma konusunda çok büyük bir katkıda bulunmaktadır (Fletcher ve Grose, 2012).

2.5. Kişiselleştirme Stratejisi

Standartlaşmış moda üretimini devam ettirmek yerine, tüketicilerin neye gereksinimleri olduğunu analiz ederek, bu gereksinimlere göre giysiler üretmek sürdürülebilirlik stratejisinin en temel prensibidir (Hethorn, 2008). Yakın geçmişte kullandığı giysiler üzerinde hâkimiyeti olan, giysilerini onarıp değiştirebilecek donanıma sahip tüketici, hızlı modanın sunduğu hızlı ve ucuz seçeneklerle yetinen ve sadece tüketen pasif bireylere dönüşmüştür. Sürdürülebilirlik stratejisi ile tekrar gündeme gelen katılımcı tasarım ise tüketimi değil yaratıcılığı destekleyen işbirlikçi bir yaklaşımdır (Fletcher, 2008). Hızlı moda yaklaşımı ile üretilen giysilerin çoğu, tüketicilere tekdüze ve daha sınırlı alternatifler sunarak benzer deneyimler yaşatmaktadır (Fletcher, 2008). Kişiselleştirilmiş giysiler ise, kullanıcı gereksinimlerini daha doğru bir bakış açısıyla karşılarken, israfı azaltmaya ve hızlı moda yaklaşımını iyileştirmeye yardımcı olabilecek niteliktedir (Black, 2012).

2.6. Modüler Tasarım Stratejisi

Giysileri atık olmaktan kurtarıp döngü içinde uzun süre tutmayı sağlayan yöntemlerden biri de uyarlanabilen, dönüşebilen modüler giysiler tasarlamaktır (Fletcher ve Grose, 2012). Modülerlikte, bütün halindeki giysi değil, giysi ve aksesuarları oluşturan her parça önemli rol oynamaktadır. Bu noktada tasarımcı, sadece bitmiş bir giysi ortaya çıkarmaktan ziyade giysiyi ayırma-birleştirme işleyişini de tasarlayarak bir konsept oluşturmayı hedeflemektedir (Fletcher ve Grose, 2012). Modüler tasarımlar tüketiciye, birbiri ile bağlantılı çoğu duruma ve kombine uyum sağlayabilecek parçaların oluşturduğu bir gardırop sunmaktadır (Black, 2012). Renk, form, doku gibi farklı şekillerde uyarlanarak farklı amaçlara hizmet etmektedir. (Fletcher ve Grose, 2012). Bu tasarım anlayışıyla çift taraflı giyilebilen, çıkarılabilir parçalarla farklı renk ve model kombinasyonlarına imkân tanıyan, tercihe göre dekoratif parçaların eklenebildiği giysiler üretilmektedir (Ellen MacArthur Foundation, 2017). Tüketici kullanım aşamasında giysi üzerinde yaptığı ayarlamalar ve değişiklikler ile bir bakıma tasarıma dâhil olmaktadır. Bu aşamada kullanıcıya giysinin işlevselliği ve dönüştürülebildiği formlarla ilgili bilgi aktarmak önemli bir husustur (Fletcher ve Grose, 2012).

3. DİJİTAL MODA KAVRAMI VE UYGULAMALARI

Dijital, ‘’elektronik ve bilgisayar teknolojileri ile özdeşleştirilen” bir kavramdır (Merriam-Webster, t.y.). Ancak bugünün dünyasında bu teknolojilerin yanı sıra bilgiyi işleyip kullanmayı da kapsayan geniş bir anlam taşımaktadır (Bozkurt vd., 2021). Gelişen dijital teknolojiler ile Bilgisayar Destekli Tasarım (CAD), Bilgisayar Destekli Üretim (CAM), üç boyutlu baskı, lazer çizim ve kesim gibi sistemlerin ortaya çıkması moda sektörünü birçok bakımdan değiştirmiş, bilgisayar ile tasarım yapma sürecini başlatmıştır (Casciani ve Wang, 2023; Gür Üstüner, 2017). Bu sistemler iş akışını daha kaliteli ve verimli hale getirmektedir. Ancak tüm bu faydaların yanı sıra kolaylıkla erişilebilen çevrimiçi alışveriş imkânları, alışverişe teşvik eden bir tarafı da barındırmaktadır (Fuad-Luke, 2020).

CAD sistemleri tasarım ve kalıp aşamaları olarak iki farklı süreçte kullanılmaktadır. Tasarım aşamasında, ürün/desen tasarlamak, geliştirmek, iyileştirmek ve sunmakta bilgisayar teknolojilerinden faydalanılmaktadır. Kalıp aşamasında ise, kalıp çıkarma/düzenleme, model uygulama, kalıp serileme, pastal planı oluşturma gibi işlemler yapılmaktadır (Çivitçi vd., 2010). CAM ise tasarım sonrası makinelerle yapılan üretim süreçlerinde kullanılmaktadır. Dikiş, nakış, örme ya da dokuma gibi makineler bilgisayarla kontrol edilerek üretim yapılmaktadır (Öndoğan, 1999). Özetle CAD tasarım ve kalıp, CAM üretim süreçlerine odaklanmaktadır. CAD sistemleri, CAM sistemleri ile bütünleşmiş bir şekilde çalışacak şekilde tasarlanmaktadır (Başaran, 2022). Dijital teknoloji uygulamaları moda sektöründe birçok alanda kullanılmaktadır. Sektörde öne çıkan bazı uygulamalar şunlardır:

3.1. İki Boyutlu Tasarım Programları

Adobe şirketinin 1980’li yıllarda piyasaya sunduğu Adobe Photoshop(PSD) ve Adobe Illustrator(AI) moda sektöründe oldukça yaygın ve birbirleri ile bütünleşmiş şekilde kullanılmaktadır. Vektör tabanlı bir program olan AI moda alanında teknik çizim, artistik çizim, desen oluşturma, logo tasarımı, ambalaj tasarımı ve çeşitli illüstrasyonlar oluşturmakta kullanılmaktadır (Burke, 2006; Pixelans, t.y.). PSD ise piksel tabanlıdır ve giysi tasarım fikirlerini renk, doku, desen, aksesuar gibi tüm detayları ile dijital olarak görsel haline getirmeyi, desen oluşturmayı, koleksiyon öncesi ilham panosu oluşturmayı, portfolyo hazırlamayı, promosyon görselleri oluşturmayı, logo/marka kimliği ve moda çekimi ardından fotoğraflara rötuş gibi birçok işlemi dijital olarak gerçekleştirmeyi mümkün kılmaktadır.

3.2. Dijital Kumaş Tasarımı

Gelişen teknolojinin CAD sistemlerine getirdiği simülasyon yeteneği ile kumaş tasarımında oldukça gerçekçi görüntüler elde edilebilmekte, detaylar kolayca dijital olarak

incelenebilmekte ve değerlendirilebilmektedir. Tüm kumaş tasarım programlarında desen ölçüsü istenilen ölçekte değiştirilebilmekte, desen, örgü ya da dokuma raporları tekrar tekrar revize edilebilmekte ve simülasyon işlemi yapılabilmektedir. Ayrıca yapılan değişiklikler dijital olarak hemen görülebildiği için fiziksel olarak denemeye gerek kalmadan çeşitli dokular elde edilebilmektedir (Başaran,2022). Sektörde kullanılan kumaş tasarım programlarına Nedgraphics, Penelope, Arahne, Kaledo Weave programları örnek verilebilir (Öğülmüş Özkum ve Üreyen, 2020).

3.3. Dijital Baskı

Dijital baskı bilgisayar ortamında hazırlanan desenlerin yine bilgisayar teknolojilerinden (CAD) faydalanılarak çeşitli yüzeylere aktarılması anlamına gelen bir baskı çeşidir. Dijital baskı yüksek kaliteli ve sürdürülebilir bir baskı yöntemidir (Doba Kadem ve Özdemir, 2024). Dijital baskı tekniğinde desen bilgisayar sistemleri ile direk kumaşa aktarılabildiği gibi, öncesinde bir kâğıda yazdırılıp ısı ile kâğıttan kumaşa da aktarılabilmektedir.

3.4. Kalıp Ve İmalat Odaklı Sistemler

Bilgisayarlı kalıp sistemleri kalıp çıkarma, serileme, imalat gibi birçok süreçte kullanılmaktadır (Burke, 2006). Bu sistemlerin en belirgin hedefi maliyet ve kumaş kullanım miktarını azaltmaktır. Bilgisayar destekli kalıp, pastal, kumaş serim, kesim süreçlerinin dijital olarak uygulanmasını sağlayan sistemler çeşitli alternatifler ile yıllardır kullanılmaktadır (Beazley ve Bond, 2003). Moda sektöründe Assyst, Gerber, Optitex, Lectra, Polypattern gibi kalıp sistemlerinde uzman birçok program bulunmaktadır. Gelişen teknoloji ile beraber kalıp programlarında hazırlanan 2 boyutlu kalıplar 3 boyutlu tasarım programlarına kolayca aktarılabilmekte ve simüle edilebilmektedir. Bu tip sistemlerde kullanılan programlarla kalıptan kesime tüm aşamalarda entegre şekilde çalışılabilmekte ve dijital bir üretim hattı kurulabilmektedir (Çivitçi vd., 2010).

3.5. Üç Boyutlu Tasarım Programları

Gelişen dijital teknolojiler ile ortaya çıkan 3 boyutlu yazılımlarda bilgisayarda oluşturulan 2 boyutlu çizimler ile gerçek görüntüler birleştirilerek 3 boyutlu görüntüler elde edilebilmektedir (Danaher, 2004). 3 boyutlu programların birçoğu vücut tarama teknolojisi ile bir arada çalışmaktadır. Vücut tarama gerçek beden üzerinden gerekli ölçüleri alan sisteme verilen addır (Özeren, 2022). Ayrıca çoğu program PSD ve AI ile entegre şekilde çalışabilmektedir. 3 boyutlu CAD yazılımları ile standart ya da özel tercihlere göre ayarlanmış ölçülerde avatarlar oluşturulabilmektedir (age). Ardından oluşturulan 2 boyutlu kalıp parçalarının dijital olarak dikilmesi ve avatara giydirilmesi ile devam eden süreç, tasarımın dijital olarak prova yapılmasına olanak sağlamaktadır. 3 boyutlu

yazılımlar, giysinin bedene uyum sağlamasını daha kolay hale getirmektedir (Wang vd., 2005). Prova ile kalıpların ve kumaşların görüntüsü değerlendirildikten sonra gerekli düzeltmeler yapılıp, dijital olarak tekrar tekrar değerlendirmeye alınabilmektedir. Bu tip programların sağladığı en büyük avantaj da budur. Hem kalıp hem de tasarımın doğru form ve özelliklerde olup olmadığı giysiyi dikmeden anlaşılabilmekte, böylece iş akış süreçlerinde kaynak tüketimine ve atığa sebep olan önemli bir aşama olan numune dikim aşaması akıştan çıkarılabilmektedir (Özeren, 2022). Hatta masrafsız ve kaynak kullanımına gerek duyulmadan dijital fotoğraf çekimleri ve dijital defileler gerçekleştirilebilmektedir. Bu organizasyonlarda son yıllarda yapay zeka ve 3 boyutlu programlar ile yaratılan dijital modeller de kullanılabilmktedir. Sektörde CLO3D, Assyst 3D Vidya, Optitex 3D Runway, Browzwear V-Stitcher 3D, Lectra Modaris 3D Fit ve Gerber Accumark 3D gibi birçok güçlü yazılım kullanılmaktadır.

3.6. Üç Boyutlu Vücut Tarama Sistemleri

1980'li yıllar itibari ile vücut ölçümü için çok çeşitli bilgisayar sistemleri geliştirilmektedir. Bu sitemler bilgisayarla bağlantılı ekipmanlarla çalışmaktadır. Vücut ölçüm sistemleri vücut hatlarını tarayıp kaydederek hesap yapmakta, bilgisayar aracılığı ile taranan vücudun en doğru haliyle ölçülerini saptamakta ve yeni bulunan ölçüye göre kalıbı değiştirmektedir. Güncellenmiş kalıpları pastal planı ve kesiciye aktarmak da mümkündür (Beazley ve Bond, 2003). 3 boyutlu tarayıcılarda geleneksel yöntemdeki hataların çıkma ihtimali minimum seviyededir (Öndoğan vd., 2007).

4. SÜRDÜRÜLEBİLİR MODA VE DİJİTALLEŞME ARASINDAKİ İLİŞKİ

Teknoloji tasarım, üretim ve pazarlama süreçleri ile ilgili çeşitli çözümler sunarak daha gelişmiş yöntemlerle daha sürdürülebilir bir sistem yaratma potansiyeli vadetmektedir (Loker, 2008). Geleneksel üretim süreçlerinde; öncelikle ürün tasarlanmakta, kalıplar çıkarılmakta ve dikilerek bir numune ortaya çıkmaktadır. Onaylanan numune için gerekli malzemeler tedarik edildikten sonra üretim süreci tamamlanmakta, dağıtım ve ardından satış süreci başlamaktadır. Bu sistemde her departman birbirinden ayrı olarak çalışmakta, aşamalı olarak işlerini tamamlamaktadırlar. Sürdürülebilir moda anlayışında ise, her aşama bir bütün olarak ele alınmakta ve daha ilk süreçlerde bile ilerleyen süreçlerin verimliliği düşünülerek hareket edilmektedir (Loker, 2008).

Dijitalleşme moda sektöründe üretimin daha az miktar ve daha az aşama ile gerçekleşmesini, yeniden kullanımı ve ortaya çıkan atık miktarını azaltmayı mümkün kılarak, tasarım – üretim – dağıtım süreçlerinin iyileştirilmesine katkı sağlamaktadır (Loker, 2008). Tasarım ve üretim süreçlerinin bilgisayar ortamında gerçekleştirilmesi, problemsiz bir

şekilde deneyimlenen ve hayata geçirilen çalışmaların dijital ortamda saklanarak sonrasında tekrar kullanılmasını mümkün kılmaktadır. Bu da her yeni modelde fiziksel uygulama aşamasını gereksiz kılmakta ve malzeme tüketimini azaltmaktadır (Chase, 1997).

CAD / CAM sistemleri tasarım ve üretim süreçlerinde kolaylık sağlamakta ve verimliliği artırmaktadır. Sürecin sistematik bir şekilde ilerlemesi ve kalıpların dijital olarak hazırlanıp yine dijital ortamda üretim aşaması için hazır hale getirilmesi hata riskini azalmakta ve ortaya çıkacak atık seviyesini minimuma indirmektedir. CAD yazılımlarının pastal yerleşimini otomatik olarak yapması da kesim aşamasında ortaya çıkabilecek atıkları önemli ölçüde azaltmaktadır. Pastal planları ile en verimli kesim yerleşimini gerçekleştirmek mümkün hale gelmekte ve kesimde ortaya çıkabilecek fire miktarı minimuma inmektedir (Fletcher ve Grose, 2012). CAD sistemleri ile kalıp, pastal ve kesim süreçlerinde ortaya çıkan kumaş atıkları %10 ila %20 oranında azalmaktadır (a.g.e.).

Son dönemlerde gelişen simülasyon teknolojisi ile beraber sağlanan avantajlarda artış görülmektedir (Enes, 2021; Öndoğan vd., 2007). Ürün tasarımının üç boyutlu dijital teknolojiler ile oluşturulması yeni fırsatlar sunmakta ve üretim aşamalarında kaynak ve enerji kullanımını azaltmaktadır (Casciani vd., 2022). Bu teknolojiler oldukça gerçekçi giysi görüntüleri oluşturmaya imkân sağlayarak tasarımcıya kumaş, renk, form vb. detaylarla ilgili karar verme kolaylığı sağlamaktadır.

3 boyutlu bilgisayar programları fiziksel numuneler yerine yüksek kalite görüntüleriyle gerçeğe yakın dijital numuneler oluşturmayı mümkün kılmaktadır (Biliakovych vd., 2024). Dijital numunelerde gerçek herhangi bir malzeme kullanılmadığı için sıfır atık ve sıfır malzeme sarfı ile süreç tamamlanabilmektedir. Ayrıca kalıplar dijital kalıp programlarından tasarım programlarına dijital olarak aktarıldığı için kağıt da harcanmamaktadır (Tatman vd., 2022).

Hatta elde edilen dijital numuneler sunum ve pazarlama süreçlerinde de kullanılabilmekte, böylece taleple sipariş ve kişiselleştirme stratejilerine destek olmaktadır. Bu yönüyle de stok ve atık problemine çözüm getirmektedir. Ayrıca modüler tasarım, atıksız kalıp tasarımı gibi karmaşık işlemler dijital olarak defalarca deneyimlenebilmekte ve tasarımcılar yaratıcı çalışmalarını malzemesiz şekilde uygulayabilmektedir. Fiziksel numuneyi gereksiz kılmanın yanı sıra fotoğraf çekimi ve defile organizasyonlarını da dijitalleştirerek enerji ve kaynak tasarrufuna katkı sağlamaktadır.

Dijital fotoğraf çekimleri ve dijital defilelerde gerçek mekânlar, gerçek insanlar ve gerçek giysiler kullanılmadığı ve gerçek dünyada büyük ölçekli organizasyonlar düzenlenmediği için sıfır atık ve daha az enerji tüketimi söz konusudur. Bu yönüyle de sürdürülebilir bir anlayışa hizmet etmektedir. Dijital moda çevresel ayak izini minimum seviyeye

indirme potansiyeli taşımaktadır (Biliakovych vd., 2024). Yapılan bazı araştırmalar dijital moda haftalarının, fiziki defilelere oranla kaynak tüketimini azalttığı ve çevresel anlamda olumlu etkileri olduğunu ortaya koymaktadır (Periyasamy ve Periyasamy, 2023).

Dijital kumaş tasarımı sürecinde kullanılan programlar gerçekçi görüntüyü fiziksel numune olmadan ekranda gösterebilmekte, üretim öncesi tasarımcıya kullanılan malzeme, renk, raporlama gibi özellikleri ile detaylı ve gerçekçi bir ön izleme sağlayabilmektedir. Böylece hata oranını minimum seviyeye indirgemekte, fazladan malzeme tüketimi ve atık oluşumunun önüne geçmektedir (Başaran, 2022).

Dijital baskı, kişiselleştirme stratejisinde önemli bir rol oynamakta ve bu konuda yeni fırsatlar sunmaktadır. Daha az su, enerji ve boya tüketimini mümkün kılarak kaynak tasarrufu sağlamakta, çevreci bir baskı sürecini mümkün kılmaktadır. Ayrıca kesilmiş giysi parçalarına uygulanabilmesi sebebiyle pastal planında atığa dönüşen parçalar boyaya maruz kalmamaktadır. Böylece firelerin geri dönüştürülmesi kolaylaşmakta, kumaş israfı ve atık oranı azalmaktadır (Loker, 2008). Dolayısıyla dijital baskı tekniği muhtemel çevre tahribatını önlenmekte ve sürdürülebilirlik açısından önem teşkil etmektedir. Dünya geneline bakıldığında moda sektöründeki baskı pazarının ortalama %5,7'sini oluşturan dijital baskı yöntemi ile %30 oranında elektrik, %95 oranında su tasarrufu sağlanmaktadır (Doba Kadem ve Özdemir, 2024).

Vücut tarama sistemleri tüketicilerin doğru ölçülerde alışveriş yapmasını sağlamakta, iade oranlarını ve iadeden doğan enerji tasarrufu azaltmaktadır. Ayrıca özel ölçülerle kişiselleştirme olanağını mümkün kılmaktadır (Loker, 2008). Böylece üretimi yapılan üründe memnuniyet oranı artarak iade olasılıkları düşmektedir (Casciani vd., 2022). Kişiselleştirme alternatifleri, talep üzerine sipariş olanağını devreye soktuğu için satılmama riski olan modellerin üretilmesi önlenmekte, böylelikle verimlilik artmaktadır (Prokopenko vd., 2023'ten aktaran Biliakovych vd., 2024). Vücut tarama, çevrimiçi satış ve 3 boyutlu bilgisayar teknolojilerinin bileşkesi ''kitlesel kişiselleştirme" stratejisine destek olmaktadır (Black, 2012).

Dijitalleşme tasarımdan geri dönüşüme kadar her süreç için yeni imkânlar yaratmaktadır. Dijital kanallar aracılığı ile onarım, ikici el satış gibi ürünün ömrünü uzatıp döngü içinde kalmasını sağlayacak süreçleri daha ulaşılabilir kılmaktadır (Salamzadeh vd., 2024). Bugünün dünyasında moda üretim süreçleri küresel bir düzende işlemektedir. Dünyanın her bölgesine yayılmış üretim ve tedarik zinciri söz konusudur. Bu yaygın zinciri şeffaflaştırıp, sürdürülebilir bir sistemde devam ettirmenin en etkili yolu dijitalleşmektir (Sayem vd., 2023). Ayrıca geri bildirim temelli dijital teknolojiler, döngüsel iş modeline geçiş konusunda yardımcı olacak güce sahiptir (Ellen MacArthur Foundation,

2017). 2030'a gelindiğinde moda sektöründeki dijitalleşmenin gündelik hayata da daha fazla entegre olacağı muhtemel görünmektedir (Biliakovych vd., 2024).

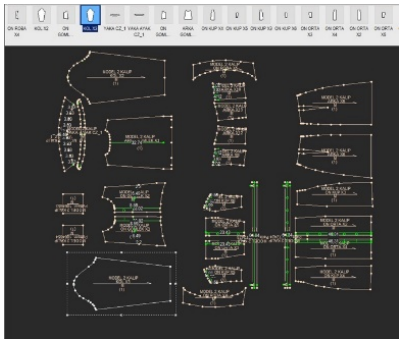
5. SÜRDÜRÜLEBİLİR MODA VE DİJİTALLEŞME ÜZERİNE BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

Araştırmanın bu aşamasında ''uygulama temelli tasarım yöntemi'' ile bilgisayar programları kullanılarak bir uygulama örneği sunulmuştur. Kullanılan programlar 1. Adobe Photoshop (PSD): Piksel tabanlı görüntü düzenleme programı, 2. Adobe Illustrator (AI): Vektör tabanlı tasarım programı, 3. OptitexCAD: Kalıp programı, 4. CLO 3D: 3 boyutlu moda tasarım programıdır. Türkiye Cumhuriyeti Ticaret Bakanlığının 2023 yılı için hazırlamış olduğu raporda en çok alışveriş yapan yaş grubunun 25-36 yaş aralığı olduğu belirtilmiştir (T.C. Ticaret Bakanlığı, 2024). Bu sebeple uygulanacak koleksiyon örneğinde hedef kitle olarak 25-36 yaş aralığındaki kadınlar seçilmiştir.

Uygulamada sürdürülebilirlik stratejileri içinde yer alan modüler tasarım stratejisi seçilerek az parça ile daha fazla kombin oluşturmak hedeflenmiş ve tüm süreçler dijital olarak gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada 'Az Daha Çoktur' temasından yola çıkılarak PSD ile koleksiyona ait moodboard oluşturulmuş ve AI'de tasarımların teknik çizimleri yapılmıştır.

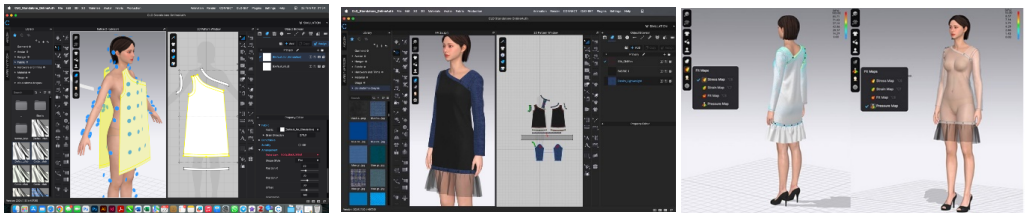
Görsel 1. *PSD ve AI ile oluşturulan Moodboard ve teknik çizim örneği (Yazar H. Varol tarafından hazırlanmıştır).*

Tasarlanan modellerin kalıplarını hazırlamak için OptitexCAD programı kullanılmış ve son kontrolleri yapılıp dikiş payları verilmiştir. Kalıpların CLO 3D programına aktarılabilmesi için ''dxf'' formatı ile kaydetme işlemi gerçekleştirilmiştir.



Görsel 2. *Optitex programı ile kalıpların oluşturulması (Yazar H. Varol tarafından hazırlanmıştır).*

CLO 3D programında ilk olarak 3 boyutlu çalışma ekranında avatar seçimi yapılmıştır. Ardından OptitexCAD programında hazırlanan ve ‘’dxf” formatında kaydedilen kalıplar 2 boyutlu ekrana çağrılmış ve Görsel 3’teki gibi beden kalıp parçaları avatar üzerindeki yapışma noktalarına yerleştirilmiştir. Yerleştirme tamamlandıktan sonra 2 boyutlu ekranda dikiş işlemine geçilmiş ve simülasyon aracı ile giysi avatara giydirilerek kumaş türü/rengi seçilmiştir. Kumaş dokusu ve renklerinde nihai karar verilip uygulanmış ve modülerliği sağlayan ilik-düğme eklenerek düğmeleme işlemi tamamlanmıştır. Ardından üst dikişler de eklenerek tasarım bitmiş ve prova adımına geçilmiştir. Bu aşamada uyum kontrolleri yapılmış ve renk haritasında kırmızı ile gösterilen darlık, bolluk vb. uyumsuzluklar 2 boyutlu ekrandaki kalıp üzerinde düzeltilmiştir.



Görsel 3. *CLO 3D, Kalıpların avatar üzerine yerleştirilmesi, kumaş seçimi ve prova aşamaları (Yazar H. Varol tarafından hazırlanmıştır).*

Giysinin ayrılabilen kalıp parçaları çıkarılarak farklı kombinasyonlar oluşturulmuştur. Böylece Görsel 4’teki gibi her model için tek bir kıyafetle farklı kombinasyonlar elde edilmiştir. Tasarlanan 3 elbise ve 1 tulum kendi içinde farklı kombinasyonlar ile kullanılabileceği gibi birbirleri ile de kombinlenebilmektedir. Bu sayede az parça alarak farklı şekillerde giyinmek ve farklı görünmek mümkün olmaktadır. Modülerlik stratejisi sürdürülebilirlik için önemli bir yaklaşım olup, alışveriş oranını düşürmeye fayda sağlayabilmektedir. Görsel 5’te oluşturulabilecek birkaç kombinasyon örneği görülmektedir.

Görsel 4-5. *CLO 3D, Modellerin farklı kombinasyonları ve 4 modelin birbirleri ile oluşturduğu kombinler (Yazar H. Varol tarafından hazırlanmıştır).*

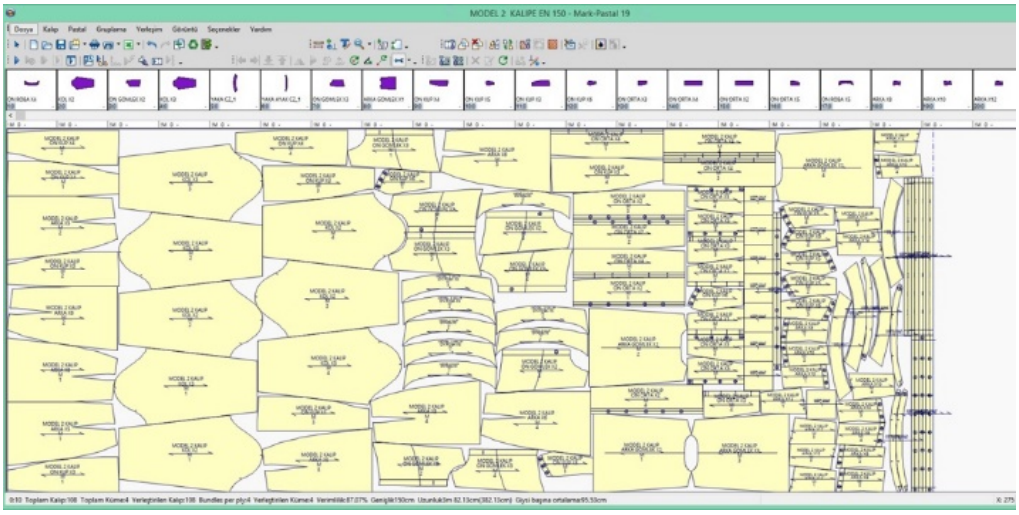
CLO 3D programında oluşturulan dijital numunelerin render ile görselleri oluşturulmuş ve PSD programında internetten bulunan arka planlar üzerine yerleştirilmiştir. Üzerinde birtakım düzenlemeler yapılarak tamamen dijital olarak fotoğraf çekimi gerçekleştirilmiştir. Görsel 10'da gerçekleştirilen dijital defileye ait bir görsel bulunmaktadır. Dijital numune ve dijital fotoğraf çekimi ardından CLO 3D programı ile dijital olarak defile düzenlenmiştir.

Görsel 6-7. *CLO 3D, Dijital fotoğraf çekimi ve defile (Yazar H. Varol tarafından hazırlanmıştır).*

CLO 3D 2 boyutlu ekranda görülen kalıplar OptitexCAD programında pastal planı oluşturmak üzere "dxf" formatında kaydedilmiştir. Öncelikle OptitexCAD programında pastal çalışma ekranı açılmış ve kullanılacak kumaşın en bilgileri girilmiştir. Ardından çalışılacak "dxf" kalıp dosyası ekrana çağrılıp pastal planı oluşturulacak modelin beden ve adet bilgileri girilmiştir. Sektörde fiziksel numuneler genellikle 1 adet dikilmemektedir. İşin kapsamı ve şirketlerin prosedürlerine göre bazen faklı bedenleri görmek adına birkaç beden (S, M, L gibi) dikilmekte, bazen müşterilere gönderilmek üzere çoğaltma adı altında birden fazla dikilmektedir. Bazen de prova kritiklerine göre revizeleri görmek adına birkaç kere dikilme durumunda kalınmaktadır. Bu sebeple pastal planı her model için 4 adet dikilecek şekilde bir planlama ile gerçekleştirilmiştir.

Açılan pastal ekranında üst kısımda çağrılan modele ait kalıp parçaları, alt kısımda ise

pastal alanı yer almaktadır. Bu aşamada üst kısımda yer alan kalıplar pastal ekranında manuel olarak yerleştirilebildiği gibi program tarafından otomatik olarak da yerleştirilebilmektedir. Gelişen teknoloji ve güncellemelerle beraber otomatik olarak çok daha verimli planlar oluşturulabilmektedir. Üstelik otomatik seçime de elle müdahale edilebilmektedir. Uygulama örneğinde otomatik olarak kuyruk pastal yöntemi tercih edilmiştir.



Görsel 8. *Optitex programında pastal planı oluşturma (Yazar H. Varol tarafından hazırlanmıştır).*

Çıkan sonuca göre 1.modelden 4 adet kesildiği takdirde 4m 14,9cm kumaş gerektiği görülmüştür. 2.modelde 4 adet için 3m 82,13cm, 3.modelde 4 adet için 6m 0,9cm, 4.modelde ise 4 adet için 6m 26,91cm kumaş harcanması gerekmektedir. Uygulama kapsamında dijital numune ile 20,2484 m kumaş tasarrufu sağlandığı görülmektedir. Bu miktar sektör kapsamında ele alındığında ve markaların her sezonda çok sayıda model ürettiği düşünüldüğünde toplamda oldukça önemli bir tasarruf sağlanmaktadır.

Ayrıca tasarımların sunumu için gerçekleştirilen dijital fotoğraf çekimi ve dijital defile sayesinde enerji ve kaynak kullanımından da önemli ölçüde bir tasarruf sağlanmıştır. Gerçek bir defile düzenlenmiş olsaydı koleksiyon oluşturma sürecinde fiziksel numuneler dikilecek, malzeme tüketimine ve atığa sebep olacaktı. Ayrıca bu tip büyük ölçekli organizasyonlarda oldukça fazla enerji tüketilmektedir.

6. SONUÇ

Bu çalışma kapsamında yürütülen literatür taraması ve tasarım uygulama örneği önemli bulguların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Literatürdeki verilere göre, sürdürülebilir bir tasarım evreni oluşturmak moda endüstrisi için çok önemli bir hale gelmiştir. Toplumların hızlı moda sistemi ile üretip tüketmeye devam etmesi yaşanılan çevre sorunlarını geri dönülemez bir biçimde etkilemektedir. Bu durumun sektörel anlamda fark edilmesi sürdürülebilir ve döngüsel bir modele geçiş sürecini başlatmıştır. Sürdürülebilir tasarım stratejileri arasında sıfır atık, modüler tasarım, geri dönüşüm, ileri dönüşüm, yeniden kullanım, kişiselleştirme yöntemleri bulunmaktadır. Bunların yanı sıra dijital teknolojiler de sürdürülebilir moda üretimine katkı sağlamaktadır.

Sürdürülebilirliğe katkı sağlayan dijital teknolojiler çizim, tasarım, kalıp, üretim ve sunum aşamalarında kullanılmaktadır. Bilgisayar destekli çizim ve 3 boyutlu modelleme programları ile oluşturulan gerçekçi giysi, kumaş ve baskı görselleri tasarımcının fiziksel numune ve malzemelere ihtiyaç duymadan doğru karar vermesine, provaları dijital olarak gerçekleştirip, istediği kadar deneme yapabilmesine olanak sağlamaktadır. Kalıpların ve pastal planlarının bilgisayar programlarında oluşturulması atığı azaltmakta, verimliliği artırmakta ve imalat aşamasında fire oranını minimuma indirmektedir. Konvansiyonel moda sisteminde yer alan giysi provası ve fotoğraf çekimi süreçlerinin dijitalleşmesi üretim zorunluluğunu ortadan kaldırırken fiziksel numune dikilirken kullanılacak malzeme tüketimini ve kesim aşamasında ortaya çıkacak muhtemel fireleri sıfıra indirmektedir. Bu bağlamda sıfır atık stratejisine önemli ölçüde katkı sağlamaktadır. Dijitalleşme sadece kaynak kullanımını azaltmamakta, aynı zamanda fiziksel defile yerine dijital defile organizasyonları ile enerji tüketimi azaltılmakta ve çevre tahribatının da önüne geçilmektedir.

Çalışma kapsamında yapılan dijital tasarım ve sunum uygulaması sürdürülebilirlik açısından önemli sonuçları ortaya koymuş ve literatürdeki bilgilerin teyit edilmesini sağlamıştır. Uygulama neticesinde çıkan sonuca göre, dijital numune üretimi ile bu koleksiyonda 20,2484m kumaş tasarrufu sağlanmıştır. Bu oran sektör kapsamında ele alındığında ve markaların her sezonda çok sayıda model ürettiği düşünüldüğünde oldukça önemli bir kazanım olarak değerlendirilebilmektedir. Ayrıca defile ve moda çekiminin dijital ortamda yapılmış olması bu alandaki muhtemel kaynak tüketiminin önüne geçmiştir. Sonuç olarak doğru şekilde planlandığında dijital teknolojilerin sürdürülebilirlik konusunda çok önemli bir rol oynadığı ortaya koyulmuştur. Çalışma kapsamında yapılan incelemeler ve uygulama örneği sürekli gelişen dijital teknolojilerin yakın gelecekte daha sürdürülebilir fırsatlar sunma potansiyeli taşıdığını göstermektedir.

KAYNAKLAR

Ali, N. S., Khairuddin, N. F. ve Zainal Abidin, S. (2013, 5-6 Eylül). Upcycling: Re-use and recreate functional interior space using waste materials. Internatioanl Conference on Engineering and Product Design Education, Dublin, Dublin Institute of Technology, s. 798-803. http://dx.doi.org/10.13140/2.1.2643.3603

Atalay Onur, D. (2020). Moda tasarımında döngüsel ekonomi kavramı ve farklı tasarım seviyelerinde benimsenen stratejiler. Sanat ve Tasarım Dergisi, 10(1), 24-40. https://doi.org/10.20488/sanattasarim.828900

Başaran, F. N. (2022). Dokuma tasarımında kullanılan CAD sistemleri. Tekstil ve Mühendis, 29(127), 168-184. https://doi.org/10.7216/1300759920222912707

Beazley, A. ve Bond, T. (2003). Computer-aided pattern design and product development. Oxford: Blackwell Publishing.

Biliakovych, L., Derman, L., Oborska, S., Naumenko, O. ve Vovk, A. (2024). Genesis, features and prospects fort he development of Digital fashion. Preservation, Digital Technology & Culture, 53(1), 5-14. https://doi.org/10.1515/pdtc-2023-0043

Black, S. (2012). The sustainable fashion handbook. London: Thames & Hudson.

Bozkurt, A., Hamutoğlu, N. B., Liman Kaban, A., Taşçı, G, ve Aykul, M. (2021). Dijital bilgi çağı: Dijital toplum, dijital dönüşüm, dijital eğitim ve dijital yeterlilikler. Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi. 7(2), 35-63. https://doi.org/10.51948/auad.911584

Brown, S. (2010). Eco fashion. London: Laurence King Publishing.

Burke, S. (2006). Fashion computing: Design techniques and CAD. Burke Publishing.

Bursalıgil, G. (2019). Giysi tasarımında sıfır atık yöntemlerinin ve uygulamalarının incelenmesi. Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat, 4(7), 81-100. https://doi.org/10.29228/ijiia.7.75

Casciani, D., Chkanikova, O. ve Pal, R. (2022). Exploring the nature of digital transformation in the fashion industry: Opportunities for supply chains, business models, and sustainability-oriented innovations. Sustainability: Science, Practice and Policy, 18(1), 773-795. https://doi.org/10.1080/15487733.2022.2125640

Casciani, D. ve Wang, H. (2023, 17-18 Kasım). Practicing the work of a sustainable digital fashion designer/maker 4.0: Design of an organic and modular clothing system based on the industry 4.0 approach. GFC 22 – Global Fashion Conference 2022, Germany. https://hdl.handle.net/11311/1249882

Chase, R. W. (1997). CAD for fashion design. New Jersey: Prentice Hall.

Crewe, L. (2017). The geographies of fashion: Consumption, space and value. London: Bloomsbury.

Çivitçi, Ş., Özeren, F. ve Ölçer, H. (2010). Assyst CAD programında giysi kalıbı hazırlama. Ankara: Detay Yayıncılık.

Dana, L. P. ve Brandstrup, M. (2024). Fashion and environmental sustainability. L. P. Dana, R. Boardman, A. Salamzadeh, V. Pereira ve M. Brandstrup, (Ed.), Fashion and environmental sustainability: Entrepreneurship, innovation and technology içinde (ss. 3-9). Berlin, Boston: De Gruyter. https://doi.org/10.1515/9783110795431

Danaher, S. (2004). The complete guide to digital 3D design. Lewes: Ilex Press.

Doba Kadem, F. ve Özdemir, Ş. (2024). Dijital tekstil baskı makine özelliklerine genel bir bakış. OKÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 7(2), 889-901. https://doi.org/10.47495/okufbed.1183791

Ece Çokmutlu, M. (2022). Sürdürülebilir kalkınma temelinde döngüsel ekonomi performansı. Verimlilik Dergisi, Döngüsel Ekonomi ve Sürdürülebilirlik Özel Sayısı, 151-170. https://doi.org/10.51551/verimlilik.1111745

Ellen MacArthur Foundation. (2017). A new textiles economy: Redesigning fashion's future. https://archive.ellenmacarthurfoundation.org/assets/downloads/A-New-Textiles-Economy.pdf

Enes, E. (2021). Sıfır atık moda tasarımı ve yapboz, mozaik ve çıkarma kesim yöntemlerinin incelenmesi. Star Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi, 2(2), 116-128.

Fletcher, K. (2008). Sustainable fashion & textiles: Design journeys. London: Earthscan.

Fletcher, K. (2010). Fashion and sustainability. M. F. Schultz, (Ed.). Sustainable fashion-Issues to be addressed içinde (ss. 34-41). Denmark: Design Skolen Kolding.

Fletcher, K. ve Grose, L. (2012). Moda & Sustentabilidade: Design para mudança. São Paulo: Senac São Paulo.

Fuad-Luke, A. (2002). The eco-design handbook: a complete sourcebook for the home and office. Thames & Hudson.

Fuad-Luke, A. (2020). Yavaşülke'yi yeniden düşünmek. Ş. Kipöz, (Ed.). Modada yavaşlık içinde (1.baskı, ss. 23-39). Yeni İnsan Yayınevi.

Gür Üstüner, S. G. (2017). Tekstil tasarım tarihine genel bir bakış. Sanat – Tasarım Dergisi, (8), 49-56. https://doi.org/10.17490/Sanat.2018.21

Gürcüm, B. H. ve Tanyer, S. (2021). Moda tasarımında sürdürülebilirlik ile yeniden doğuş. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 10(80), 549-562. https://doi.org/10.7816/idil-10-80-01

Harris, J. M. (2000). Basic principles of sustainable development. Global Development and Environment Institute, Tufts University, (4), 1-24.

Hethorn, J. (2008). Consideration of consumer desire. J. Hethorn ve C. Ulasewichz, (Ed.). Sustainable fashion: Why now? A conversation about issues, practices, and possibilities içinde (ss. 53-76). New York: Fairchild Books.

İşmal, Ö. E. ve Yıldırım, L. (2012). Tekstil tasarımında çevre dostu yaklaşımlar. Akdeniz Sanat, 4(8), 9-13.

Kipöz, Ş. (2020). Modada yavaşlık (1.baskı). İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.

Loker, S. (2008). A technology-enabled sustainable fashion system: Fashion's future. J. Hethorn ve C. Ulasewichz, (Ed.), Sustainable fashion: Why now? A conversation about issues, practices, and possibilities içinde (ss. 95-126). New York: Fairchild Books.

Merriam-Webster. (t.y.). Digital. Merriam-Webster.com Dictionary içinde 24 Mayıs, 2024, tarihinde https://www.merriam-webster.com/dictionary/digital adresinden erişilmiştir.

Oakdene Hollins Research & Consulting. (2013). Closing the loop for clothing: Closed loop fibre recycling - current status and future challenges. https://www.oakdenehollins.com/reports/2013/4/9/closing-the-loop-for-clothing

Öğülmüş Özkum, E. ve Üreyen, M. E. (2020). Dijital giysi tasarım yazılımları ve kadın giyiminde kullanım olanakları. International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art, 5(11), 29-49. http://dx.doi.org/10.29228/ijiia.130

Öndoğan, Z. (1999). Hazır giyim işletmelerinde kullanılan CAD sistemlerinin verimliliğinin kullanıcıya ve işletmeye uygunluğu üzerine bir araştırma. Tekstil ve Konfeksiyon Dergisi, 9(4), 338-343.

Öndoğan, Z., Pamuk, O, Topal, E., Çelikkaş, M., Ünver, O. ve Işıklıoğlu, P. (2007). Giysi tasarımı, vücut ölçülendirme ve giysi pazarlaması konularında simülasyon sistemlerinin incelenmesi. Tekstil ve Konfeksiyon Dergisi, 17(4), 265-272.

Özeren, F. (2022). Kadın ve çocuk giysi kalıbı hazırlamada temel bilgiler. B. Çileroğlu. (Ed.). Kalıp hazırlama II içinde (ss. 2-19). Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.

Periyasamy, A. P. ve Periyasamy, S. (2023). Rise of Digital fashion and metaverse: influence on sustainability. Digital Economy and Sustainable Development, 1(16), 156-171. https://doi.org/10.1007/s44265-023-00016-z

Pixelans. (t.y.). Adobe Illustrator nedir, neler yapılabilir? Pixelans web design. https://www.pixelans.com/tr/blog/adobe-illustrator-nedir-neler-yapilabilir.html adresinden erişilmiştir.

Salamzadeh, Hadizadeh, M., Yazdanpanah, Y. ve Agu, A. G. (2024). Marketing innovation drivers: Toward reusing and recycling. L. P. Dana, R. Boardman, A. Salamzadeh, V. Pereira ve M. Brandstrup (Ed.). Fashion and environmental sustainability: Entrepreneurship, innovation and technology içinde (ss. 203-221). Berlin, Boston: De Gruyter. https://doi.org/10.1515/9783110795431

Sayem, A. S. M., Chakraborty, S., Hoque, S. M. A., Saha, K., Mica, M. T. ve Ahsan, M. (2023). Defining Digital fashion and tracking the developments in relevant Technologies. A. S. M. Sayem (Ed.). Digital fashion innovations: Advances in design simulation, and industry içinde (1. baskı, ss. 3-14). Florida: CRC Press. http://dx.doi.org/10.1201/9781003264958-2

Sezgin, Ş. ve Önlü, N. (1992). Tekstilde tasarım olgusu. Tekstil ve Mühendis. 6(32), 84-89.

Tatman, D., Soydan, A. S. ve Gümüş, B. (2022). Konfeksiyonda dijital numune ile fiziksel numune üretim süreçlerinin verimlilik ve sürdürülebilirlik açısından karşılaştırılması. Verimlilik Dergisi, 156-171. https://doi.org/10.51551/verimlilik.989352

Tekin Akbulut, A. S. (2012). Türkiye'de etik moda üzerine bir araştırma. Akdeniz Sanat Dergisi, 5(8), 39-43.

Tüdam. (2016). Geri dönüşüm sektörü teşvik raporu. https://silo.tips/download/gerdnm-sektr-tevk-raporu

Türkiye Cumhuriyeti Ticaret Bakanlığı (2024). Türkiye'de e-ticaretin görünümü. https://ticaret.gov.tr/data/66506fa313b87685dc0dbce8/2023%20y%C4%B1l%C4%B1%20Tu%CC%88rkiye'de%20E-Ticaretin%20Go%CC%88ru%CC%88nu%CC%88mu%CC%88%20Raporu.pdf

Wang, C. C. L., Wang, Y. ve Yuen, M. M. F. (2005). Design automation for customized apparel products. Computer-Aided Design, 37(7), 675-691. https://doi.org/10.1016/j.cad.2004.08.007

Yıldırım, L. (2017). Geri dönüşüm/ileri dönüşüm/tekrar kullanım kapsamında ikinci el giysiler ve sürdürülebilirlik. Art-E Sanat Dergisi, 10(20), 484-503. https://doi.org/10.21602/sduarte.305698

Yücel, S. ve Tiber, B. (2018). Hazır giyim endüstrisinde sürdürülebilir moda. Tekstil ve Mühendis, 25(112), 370-380. https://doi.org/10.7216/1300759920182511211

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 587-607
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 31.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 23.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718038

SÜRDÜRÜLEBİLİR VE EKOLOJİK MEKÂN TASARIMI BİLİNCİNİN GELİŞTİRİLMESİNE YÖNELİK BİR STÜDYO DENEYİMİ

• Dr. Öğr. Üyesi Hakan İMERT[*] • Prof. Dr. İpek FİTOZ[**]

ÖZET

Günümüzde mimarlık mesleği, küresel ısınma ve çevresel krizlerin oluşturduğu zorlukların odağında olan bir disiplindir. Söz konusu zorlukların aşılmasında sürdürülebilir ve ekolojik mekân tasarımı bilincinin mimarlık eğitimi süreçlerinde geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır. Bu çalışma, Mimarlıkta Ekoloji ve Sürdürülebilir Tasarım (MEST) dersi kapsamındaki tasarım stüdyosunda dördüncü sınıf öğrencileri ile yürütülmüştür. Araştırmanın sınırlı biyoloji bilgisine sahip 16 lisans öğrencisi ile bir dönem sürdürülmüş olması ve sürece bir biyoloğun dahil edilmemesi çalışmanın sınırlılıklarını oluşturmaktadır. Çalışma içerisinde iki aşama üzerine oturtulmuş sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi matrisi parametreleri ışığında öğrencilerin çıktıları analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular, sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi matrisi parametreleri ile oluşturulmuş basit adımları öğrencilerin projelerine çeşitli seviyelerde aktardıklarını ortaya koymaktadır. Çalışma sonunda yapılan metin analizinde ise, güneş, enerji ve su gibi kavramlara öğrenciler tarafından sıklıkla değinildiğinden hareketle çevresel farkındalıklarının arttırıldığı düşünülmektedir. Bu doğrultuda, sürdürülebilir ve ekolojik mekân tasarımı bilincinin oluşturulmasını sağlayacak araçlardan biri olarak tasarım stüdyosu süreçlerine geleneksel mimarlık yaklaşımları, doğa esinli tasarım ve enerji etkin yapı çıktılarının dahil edilmesinin olumlu katkılar sağlayacağı sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Ekolojik tasarım, Stüdyo deneyimi, Sürdürülebilir mimarlık.*

[*] İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, hakan.imert@izu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9216-8596

[**] Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, ipek.fitoz@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5104-196X

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 587-607
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 31.10.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 23.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718038

A STUDIO EXPERIENCE FOR DEVELOPING SUSTAINABLE AND ECOLOGICAL SPACE DESIGN AWARENESS

• Assist. Prof. Hakan İMERT[*] • Prof. Dr. İpek FİTOZ[**]

ABSTRACT

In the contemporary era, the field of architecture is situated at the nexus of global warming and environmental crises. In order to successfully address these challenges, it is of paramount importance to integrate sustainable and ecological space design awareness into the architectural education process. This study was conducted with fourth-year students enrolled in the design studio as part of the Ecology and Sustainable Design in Architecture (MEST) course. The study is limited in that it was carried out over the course of a semester with a small group of 16 students who lacked sufficient background knowledge in biology and where a biologist was not involved in the process. In this study, the outputs of the students were analysed in accordance with the sustainable and ecological footprint matrix parameters, which were considered in two stages. The findings indicated that the students applied the straightforward steps derived from the sustainable and ecological footprint matrix parameters to their projects at various levels. The text analysis conducted at the conclusion of the study suggests that environmental awareness has been enhanced, as evidenced by the frequent mention of concepts such as the sun, energy, and water by the students. Consequently, it can be posited that the incorporation of traditional architectural approaches, nature-inspired design, and energy-efficient building outputs into the design studio processes serves as a valuable tool for fostering awareness of sustainable and ecological space design.

Keywords: *Ecological design, Studio experience, Sustainable architecture.*

[*] İstanbul Sabahattin Zaim University, Faculty of Engineering and Natural Sciences, Interior Architecture and Environmental Design Department, hakan.imert@izu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9216-8596

[**] Mimar Sinan Fine Arts University, Faculty of Architecture, Interior Architecture Department, ipek.fitoz@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5104-196X

1. GİRİŞ

Dünyadaki kaynakların sınırlılıkları noktasında yapılı çevrenin sürdürülebilir bir metotla ele alınması ile ilgili ilk metafor 1969 yılında Richard Buckminster Fuller tarafından ileri sürülmüştür. Buna göre, metafiziksel ve fiziksel boyutlarıyla muazzam bir işleyişi olan dünyamız için bir kullanım kılavuzuna sahip olmamanın insanları mevcut durumun anlaşılmasına, yönetilmesine, korunmasına ve sürdürülmesine yardımcı olabilecek yolları bulmaya sevk ettiği anlaşılmaktadır (Koch, 2023). Bu bağlamda, sanayi devrimi sonrası on dokuzuncu yüzyılın ortalarından itibaren başlayan küresel ısınma (Abram vd., 2016; Bose, 2010; Supran vd., 2023) ve buna bağlı olarak gelişen çevresel sorunların zaman içerisinde fark edilir olması sürdürülebilir tasarıma yönlenişin gerekçelerini oluşturmaktadır. Tasarım ile sürdürülebilirliği ilişkilendiren araştırmalar 1970'lerde ortaya çıkmıştır ve o zamandan beri akademik ve profesyonel literatürde geniş ilgi görmektedir (Bhamra & Hernandez, 2021; Keitsch, 2012). Ekolojik ve sosyal sorunlarda yapılı çevrenin etkisinin ve bunlara yanıt vermede tasarımcıların hesap verme sorumluluğunun sonucu olarak dünyada birçok meslek kuruluşu ve akademik kurumun sürdürülebilir tasarım eğitimine odaklandığı görülmektedir. Ancak bu durum, aynı zamanda çevreye duyarlı tasarımın eğitim süreçlerine en iyi nasıl dahil edileceği sorusunu da gündeme getirmektedir (Gürel, 2010).

Mimari eğitim süreçleri, öğrencilerin tasarım becerilerini geliştirerek ve teknik bilgilerini arttırarak kariyerlerine hazırlamaktadır. Bu noktada tasarım stüdyoları eğitim programı içerisinde sadece bir dersi tariflerken, tasarımın kendisi benzersiz bir çıktıya ulaşmak için organize edilmiş bir süreci içeren taktiksel bir kılavuz olmaktadır. Problem çözme ve tasarım odaklı düşünme becerileri genellikle tasarım stüdyosu pedagojisinin önemli bir sonucu olarak tanımlanmaktadır (Lidgren vd., 2006; Mohamed, 2022). Her ne kadar tasarım stüdyoları sürdürülebilirliğin tartışılabilir ve değer odaklı bir kavram olduğunun kabulünü teşvik etmek için kullanılsa da (Gürel, 2010), öğrenci kitlesinin çeşitliliği göz önünde bulundurularak farklı bağlamlarla ilişki kurmak, bellek, tarih, sürdürülebilirlik ve bağlama yönelik egemen yaklaşımlar neticesinde sürece katılımı genellikle sınırlı kalmaktadır (Clune, 2014; Datey, 2023). Dolayısıyla, tasarım stüdyosu derslerinde sürdürülebilirlik ve ekolojik tasarım konularını temel alan uygulamalı ve teorik derslerin geliştirilmesi farkındalığın arttırılması noktasında büyük önem taşımaktadır (Aurandt & Butler, 2011; İmert, 2017).

Bu çalışma, sürdürülebilirlik ve ekolojik tasarım anlayışının lisans eğitimindeki kritik öneminden ötürü, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi, Mimarlık bölümünde 2022-2023 güz yarıyılında dördüncü sınıf öğrencileri için açılan Mimarlıkta Ekoloji ve Sürdürülebilir Tasarım (MEST) dersi kapsamında

izlenen yöntemleri, elde edilen çıktıları ve seçmeli ders stüdyosunda elde edilen deneyimi tartışmaya açmaktadır. Çalışma kapsamında 2022-2023 güz yarıyılında MEST dersinin işleyiş süreci ve çıktıları ele alınmış, teslim edilen öğrenci uygulamaları sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi kombinasyon matrisi parametreleri çerçevesinde incelenmiştir (Tablo 1).

Tablo 1. *Sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi kombinasyon matrisi parametreleri (İmert, 2017)*

1. Evre- Biçimsel ve İşlevsel İnovasyon	**Parametreler**
a) Biyomimetik Tasarım Yaklaşımlarından Faydalanmak	*1) Organizma, davranış veya ekosistem seviyelerinden herhangi birini kullanmak*
b) Geleneksel Mimarlık Yaklaşımlarından Faydalanmak	*1) Genel tasarım prensiplerinden faydalanmak*
2. Evre- Teknik Tasarım Optimizasyonu	**Parametreler**
a) Sürdürülebilir ve Ekolojik Tasarım Yaklaşımlarından Faydalanmak	*1) Isıl Konfor*
	2) Enerji Verimliliği
	3) Su Verimliliği
	4) İç Hava Kalitesi
	5) Doğayla Uyumlu Malzeme
	6) Atık Yönetimi
	7) Aydınlatma Düzeyi
	8) Yeşil Tasarım
b) Enerji Etkin Yapı Sistemlerinden Faydalanmak (ve geliştirmek)	*1) Enerji etkin yapı sistemlerinin yöntemlerinden faydalanmak*

2. SÜRDÜRÜLEBİLİR VE EKOLOJİ TEMELLİ STÜDYO DENEYİMİ TASARLAMA SÜRECİ

Günümüzde insanların ihtiyaçları, inşaatın bağlamı, yapılı ve doğal çevre arasındaki diyalektik ilişki ile inşaatın doğa üzerindeki etkisi mimarlık eğitiminde ele alınması gereken önemli konulardır (Benkari, 2013). Mimarlık eğitiminde tasarımın temel unsurlarını ve ilkelerini göz önünde bulundurarak formların deneysel kullanımı yoluyla öğrencilerin insan faktörü ile mekânsal organizasyon arasındaki ilişkiyi incelemeye yönelik çok boyutlu bir yaklaşım sağlayan bir anlayış kazanmalarına yardımcı olmak amaçlanmaktadır (Kurt, 2012). Bu doğrultuda, sürdürülebilir ve ekolojik tasarım ilkelerini eğitim süreçlerine entegre etmek için hem geleneksel tasarım stüdyosu kültürünün hem de buna ilişkin oluşturulmuş modüllerin büyük ölçüde yeniden yapılandırılmasını düşünmek önemlidir (Mohamed, 2022; Sarhan & Rutherford, 2014). Bauhaus ekolüne göre modern teknolojinin kazanımları sanatla birleştirilerek modern bir tasarım konsepti yaratmak istenirken (Sadowski, 2021), yapılandırmacı teori, öğretme ile öğretmenden çok öğrenmeye ve öğrenene odaklanmaktadır. Bu bağlamda tasarım stüdyosu öğrencileri

fikirlerini oluşturarak modelleme, çizim vb. yollarla ürüne dönüştürmektedir. Bu deneyim üzerinden ise araştırmacılar çıktıya ait bilgi ve kazanımları elde etmektedir (Kurt, 2012; Mohamed, 2022).

İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, MEST dersi kapsamında mimarlık öğrencileri sürdürülebilir ve ekolojik tasarım sürecine Tablo 1'de verilen parametreler altlık olarak alınarak dahil edilmiş, çevre ile mimari arasında doğru bir ilişki kurmaları beklenmiştir. Bu doğrultuda, stüdyo dersinin üretken kapasitesinin bir çıktısı olarak lisans programı içerisinde sürdürülebilir ve ekolojik tasarım odaklı bir proje hayata geçirilmiştir. Ancak, çevre odaklı olan tasarım problemlerine karşı çözüm üretmek notasında öğrencilerin bazı zorluklar yaşadıkları gözlemlenmektedir. Oysaki; lisans müfredatında MEST dersi dışında altıncı yarıyılda Enerji Etkin Bina Tasarımı (EEBT) dersi seçmeli olarak verilmektedir. EEBT dersi; çevre ve iklim sorunlarını temel alarak enerji gereksinimlerini etkin kullanabilen, enerji optimizasyonu sağlanmış yapılar ile ilgili ölçüt ve aktarımları içermektedir[1]. Fakat, bu dersler dışında öğrencilerin birebir şekilde tasarım sürecine dahil olduğu sürdürülebilir ve ekolojik odaklı zorunlu bir ders bulunmamaktadır. Dolayısıyla, bu seviyedeki stüdyo öğreniminin temelini profesyonel yaşama atılmaya hazırlanan mimarlık öğrencilerinin müfredata dair edindikleri teorik ve pratik bilgiler ile sürdürülebilirlik odaklı ekolojik bir mekân tasarlama sürecine katkıları oluşturmaktadır.

Proje, yedinci yarıyılda üç kredilik bir tasarım stüdyosu şeklinde uygulanmıştır. Tasarım stüdyosu içerik olarak sürdürülebilir ve ekolojik tasarım ilkelerinin ısıl konfor, enerji verimliliği, su verimliliği, iç hava kalitesi, doğayla uyumlu malzeme, atık yönetimi, doğal aydınlatma ve yeşil tasarım prensipleri doğrultusunda işlenmesini kapsamaktadır. Bu bağlamda, biyomimetik (biyo-ilham), geleneksel mimarlık ve enerji etkin yapı uygulamalarının sürdürülebilir tasarıma izdüşümlerini incelemek, mimarlıkta çevre duyarlılığının boyutlarını araştırmak ve tartışmak hedefiyle öğrencinin çevre duyarlılığını bir uzmanlık bilgisine dönüştürebilmesinin sağlanması öngörülmüştür.

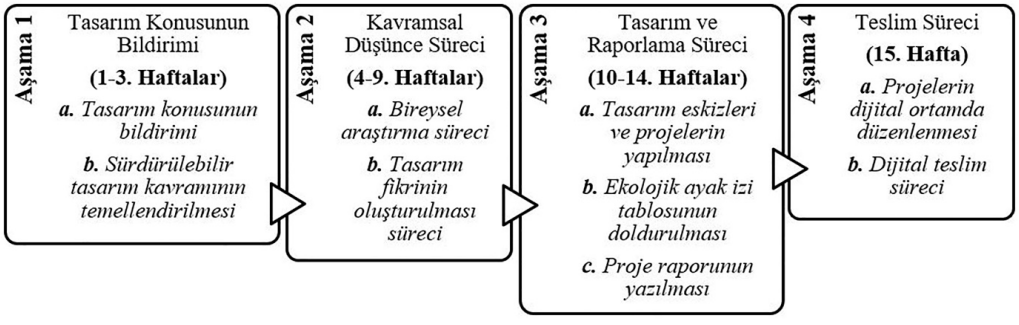
3. YÖNTEM

Bu çalışma, ilk tasarım aşamasından uygulama sürecine kadar öğrencinin aktif rol almasını ve öğrenmesini temel alan, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Mimarlık bölümünün 2022-2023 güz yarıyılında seçmeli MEST dersi kapsamında sürdürülebilir ve ekolojik temelli stüdyo deneyimi üzerinedir. Dönem başında 25 öğrencinin kaydolduğu MEST dersinde şartlı geçiş notları hesaba katılmaksızın tasarım çıktılarını teslim eden 16 öğrenci başarılı not alarak tamamlamıştır. Bu kapsamda çalışma nitel ve nicel bir

[1] EBBT ders planı için: https://bit.ly/4dqmdR4

araştırma yöntemi temeline dayandırılmaktadır.

Araştırma dört aşamada gerçekleştirilmiştir. Birinci aşamada, 1-3'üncü haftalar içerisinde konu bildirimleri yapılmış ve sürdürülebilir tasarım kavramı temellendirilmiştir. İkinci aşamada, 4-9'uncu haftaları kapsayacak şekilde bireysel araştırma süreçlerine paralel olarak öğrenciler tasarım fikirlerini oluşturmaları için kavramsal düşünce sürecine sokulmuştur. Üçüncü aşamada, 10-14'üncü haftalar içerisinde tasarım sürecinin öğrencilere daha önceden verilmiş olan sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi matrisi parametrelerini (Tablo 1) referans alarak tamamlanması beklenmiştir. Son aşamada ise, 15'inci hafta içerisinde öğrencilerin tasarımlarını dijital ortamda teslim etmeleri istenmiştir. Teslim sürecinde ayrıca öğrencilerin uygulamaya dair ayak izi metoduna ilişkin başlıkları içeren tabloyu doldurmaları istenerek sunulan proje önerilerinin sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi matrisi parametrelerine uyumluluğu ne ölçüde sağladıkları tablolaştırılarak analiz edilmiştir. Analiz sürecinde optimum çıktıların elde edilmesi için Çok Kriterli Karar Verme (ÇKKV) metotlarından biri olarak literatürde sıkça kullanılan Basit Toplamlı Ağırlıklandırma (SAW-Simple Additive Weighting) yöntemi tercih edilmiştir. SAW alternatifleri farklı kriterlerdeki performanslarına göre değerlendiren bir yöntem olarak performans ölçümlerinde en objektif sonuçları vermesi nedeniyle kullanılmıştır. Bununla beraber, öğrencilerden tamamladıkları uygulama ile ilgili deneyimlerini ve süreçleri anlattıkları bir raporu da hazırlamaları istenmiştir. Elde edilen proje raporu metinleri etiket bulutu yöntemi (tag cloud) ile yazarlar tarafından içerik analizine tabii tutulmuştur. Bu doğrultuda, öğrencilerin uygulamalarına ait deneyimlerinden faydalanmak suretiyle MEST dersinin sürdürülebilir ve ekolojik mekân tasarımı bilincine olan katkılarının değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Aşağıda stüdyo sürecine dair akış tablosu verilmiştir (Şekil 1).



Şekil 1. *Stüdyo süreci akış tablosu (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

3.1. Tasarım Konusunun Bildirimi

Çalışmanın konusu '50 metrekare boyutunda maksimum 4 kişinin yaşayabileceği nitelikli bir baraka projesi' olarak belirlenmiştir. Bu doğrultuda öğrencilere Beykoz Riva Mahallesinde bulunan 620 metrekarelik bir arsa proje alanı olarak verilmiştir (Görsel 1). Çalışma için mevcut arsaya yerleşim ve iklimsel koşullar gibi fiziksel çevre unsurlarını içeren yaklaşımlar hususunda öğrenciler, teorik olarak edindikleri bilgilerden faydalanarak pratiğe yönelik uygulamalar yapmak hususunda serbest bırakılmışlardır. Bu sürece paralel olarak öğrencilere sürdürülebilirlik, sürdürülebilir kalkınma, ekoloji ve ekolojik denge konularının tasarım ile ilişkisinin temellendirilmesi için teorik aktarımlar yapılmıştır.

Görsel 1. *Beykoz Riva mahallesinde bulunan arazinin konumu (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

3.2. Kavramsal Düşünme Süreci

Kavramsal düşünme süreci bağlamında öğrenciler derste edindikleri haftalık teorik bilgilere ek olarak araştırma yapma süreçlerine tabi tutulmuşlardır. Tüm öğrenciler araştırmalarını bireysel olarak tamamlamışlardır. Araştırma sürecinde ilk olarak öğrencilerin seçtikleri bir mimarın üretimleri üzerinden sürdürülebilir, enerji etkin ve ekolojik yapı örneklerini içerir örneklemler, biyoklimatik bina modeli ve yeşil bina sertifikalandırma sistemleri gibi alt başlıklar ile çeşitlendirilerek ayrı ayrı incelenmiştir. Her araştırma çalışmasının sonunda ise, öğrencilerden incelemelerine dair çıkarımlarını kendi cümleleriyle özetlemesi istenmiştir. Böylelikle analiz sürecine tutulan yapı örnekleri paralelinde öğrencilerin sürdürülebilirlik ve ekolojik tasarım ilkeleri üzerinden kavrayışlarının geliştirilmesi ve pekiştirilmesi sağlanmıştır.

3.3. Tasarım ve Raporlama Süreci

Tasarım süreci sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi matrisi parametreleri temel alınarak gerçekleştirilmiştir. İlk evrede öğrencilerden biçimsel ve işlevsel inovasyon süreci çerçevesinde biyomimetik tasarım ve geleneksel mimarlık yaklaşımlarından faydalanmaları

istenmiştir.

Doğa ile uyumlu tasarım yapmak için biyomimetik altyapılı çözüm arayışlarının geniş bir yelpaze içerisindeki araç ve yöntemleri kapsadığı görülmektedir (İmert, 2017). Biyomimetik kavramı, mevcut insan-doğa ilişkilerini tanımlayan endüstriyel çağın ekolojik düzeni yıkıcı teknolojilerine, sistemlerine ve yaklaşımlarına alternatif üreten bir disiplin olarak nitelendirilmektedir (Blok & Gremmen, 2016). Biyomimetik ve biyolojik esinli tasarım literatüründe sürdürülebilirlik, doğa ve mimesisin nasıl kavramsallaştırıldığına ve uygulamaya nasıl dahil edildiğine dair farklı yaklaşımlar bulunmaktadır (Ilieva vd., 2022). Bu yaklaşımlar; "biyolojiye bakan tasarım" (Verbrugghe vd., 2023), "aşağıdan yukarı (bottom up) ve yukarıdan aşağıya (top down) yaklaşım" (Knippers vd., 2013), "biyomimetik tasarım spirali" (Rossin, 2010), "biyomimetik tasarım modeli" (Kilmer & Kilmer, 1992), "problem odaklı biyolojik esinli tasarım" (Helms vd., 2009) şeklinde ifade edilmektedir.

Doğa ve canlı varlıklar hakkındaki bilimsel dayanak noktası olarak biyoloji, çağdaş biyomimetik teorisyenlerinin çoğu tarafından referans alınmaktadır (İmert, 2023; Vitalis & Chayaamor-Heil, 2022). Buna karşın, tasarımcıların organizmaları ya da ekosistemleri gözlemlemesi veya mevcut biyolojik araştırmalara erişebiliyor olması, derinlemesine bir bilimsel anlayışa ve bir biyolog ile işbirliğine gerek duymadan potansiyel biyomimetik çözümleri kullanabilmesini mümkün kılabildiği üzerine yaklaşımlar da bulunmaktadır (Verbrugghe vd., 2023). Bu bağlamda, biyomimetik tabanlı bir tasarım süreci ile doğaya uyumluluk sağlanması noktasında doğada var olan ve deneyimlenmiş temaların tasarıma aktarılması inovasyon sürecinin önemli bir kısmını oluşturmaktadır.

Mimaride geleneksel yaklaşım ise, yapılı çevrenin tarihsel gelişimi süresince 'deneme yanılma' süreçleriyle oluşturulmuştur (Avcı & Beyhan, 2023; Yılmaz, 2019). Mimarinin ilerlemesi, belirli bir mekân veya bina bileşeninin belirli koşullar nedeniyle işlevini yitirdiğinde, yeni formlara ve daha uygun malzemelere sahip elemanlarla değiştirildiği bir değerlendirme sistemine dayanmaktadır. Zamanla etkinliğini kanıtlayan bileşenler, gelecekteki tasarımlara model olarak alınmaktadır (Guerrero Baca & Soria López, 2018). Geleneksel mimarlık uygulamaları ile uzun süreli gözleme dayanarak yerel iklim şartlarına uyumlu, yöresel malzeme kullanımı ve basit uygulama teknikleri ile karakterize olan doğa ile etkileşimi yüksek üretimlerin var oluşu, mimarlık yapım şekillerinin de çeşitlenmesine neden olmuştur (İmert, 2017). Doğa ile etkileşimi göz önüne alındığında biyomimetik tasarım süreçleri ile geleneksel mimarlık uygulamalarının eşgüdümlü olarak kullanılması nitelikli bir tasarım ortaya çıkarmak noktasında inovasyon sürecinin omurgasını oluşturmaktadır.

İkinci evrede öğrencilerden teknik tasarım optimizasyonu süreci çerçevesinde ısıl konfor, enerji verimliliği, su verimliliği, iç hava kalitesi, doğa ile uyumlu malzeme kullanımı, atık yönetimi, aydınlatma düzeyi ve yeşil mimarlık gibi uygulamaları tasarımlarında kullanmaları istenmiştir. Ayrıca, öğrencilerin hem derste hem de araştırmalarında inceleme fırsatı buldukları enerji etkin yapı örneklerine dair gözlemlerin projeye aktarımının sağlanması beklenmiştir. Teknik tasarım optimizasyonu süreci, kurgusal olarak doğa ile ilişkilendirilmiş tasarımların teknik açıdan insanların konfor ihtiyaçları çerçevesinde yaşayabileceği ölçütlere sürdürülebilirlik bağlamında ulaştırılmasını hedeflemektedir. Bu doğrultuda tasarımların tamamlanmasının ardından sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi matrisi parametreleri tablosunda başlıklarının karşısına gelen yerlere kullanılan tasarım yöntemlerinin yazılması ve beş yüz kelimeyi aşmayacak rapor ile teslim sürecinin gerçekleştirilmesi sağlanmıştır.

3.4. Teslim Süreci

Çalışmaların serbest ve en fazla iki poster şeklinde dijital olarak üç boyutlu görselleri ile sunulması istenmiştir (Görsel 2). Bu doğrultuda proje posterleri, sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi tablosu ve proje raporları analiz sürecine sokulmak üzere ayrı şekilde dijital olarak düzenlenmesi beklenmiştir.

Görsel 2. *Ö10 rumuzlu öğrencinin proje posterlerine ait örnek görseller.*

4. BULGULAR VE ANALİZLER

MEST dersi kapsamında dönem sonunda 16 adet öğrenci tasarım önerilerini tamamlamış ve tüm çıktıları istenen formata göre hazırlamıştır. Bu bölümde sonuçlar iki kısımda değerlendirilmektedir. Kavramsal zemine oturtularak tasarım sürecine sokulmuş tüm üretimlere ait bulgular genel olarak tablolaştırılmış, ardından da biçimsel ve işlevsel inovasyon süreci ile teknik tasarım optimizasyonu sürecine olan katkıları SAW yöntemi ile yüzdesel çıktılar üzerinden analiz edilmiştir. Bu analiz sürecinde öğrencilerin raporlarında kullandıkları yaklaşımlara ait metinler destekleyici bir unsur olarak kullanılmıştır.

4.1. Bulgular

MEST dersine ait dönem içerisinde öğrencilere proje konusunun bildirilmesine paralel olarak, kavramsal düşünce sürecinde kafalarında oluşturdukları tasarım yaklaşımlarının sürdürülebilir ve ekolojik tasarım ayak izi ile bütünleştirilmesi gerekliliği bildirilmiştir. Teslim edilen 16 farklı proje, yapılan gözlemlere dayanarak analitik bir değerlendirme yapılabilmesi için dört farklı seviye üzerinden tablodaki biçimsel ve işlevsel inovasyon ile teknik tasarım optimizasyonu süreçlerini karşılama oranlarına göre puanlanmıştır (Tablo 2).

Tablo 2. *Teslim edilen çıktıların sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi matrisi parametreleriyle etkileşimi.*

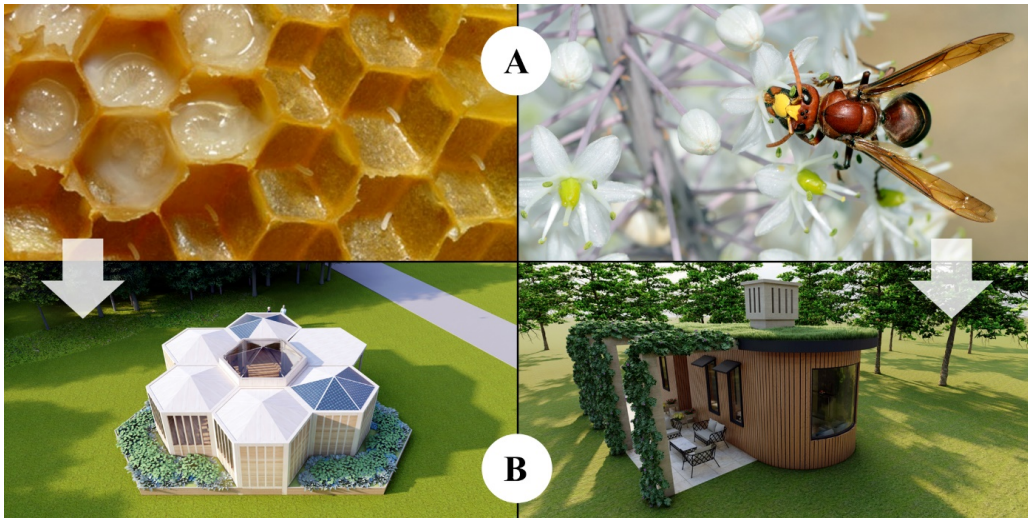
Sürdürülebilir Ve Ekolojik Tasarım Süreci Matrisi	**1. Evre**								**2. Evre**							
	Biçimsel ve İşlevsel İnovasyon								**Teknik Tasarım Optimizasyonu**							
	Biyomimetik Tasarım Yaklaşımlarından Faydalanmak				Geleneksel Mimarlık Yaklaşımlarından Faydalanmak				Sürdürülebilir ve Ekolojik Tasarım Yaklaşımlarından Faydalanmak				Enerji Etkin Yapı Sistemlerinden Faydalanmak (ve Geliştirmek)			
Rumuzlar	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
Ö1																
Ö2																
Ö6																
Ö9																
Ö10																
Ö11																
Ö12																
Ö13																
Ö14																
Ö15																
Ö16																
Ö17																
Ö19																
Ö20																
Ö22																
Ö25																
Eksik: 0 – Düşük: 1 – Orta: 2 – Yüksek: 3																

4.2. Projelerin Analizi

Projelerin analizinde sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi matrisi parametreleri ile etkileşimi aracılığıyla ilk evrede biyomimetik tasarım düzeyleriyle ne seviyede ilişki kurduğu ve geleneksel mimarlık ilkelerini hangi açılardan temel olarak aldığı değerlendirilmiştir. İkinci evrede ise, projelerin sürdürülebilir ve ekolojik tasarımın alt parametreleri olarak belirlenen ısıl konfor, enerji verimliliği, su verimliliği, iç ortam hava kalitesi, doğayla uyumlu malzeme, atık yönetimi, aydınlatma düzeyi ve yeşil tasarıma ait uygulamaların varlığı sorgulanarak, enerji etkin yapıların herhangi bir uygulamasıyla kurulan etkileşim araştırılmıştır. Söz konusu incelemelerin derinleştirilmesinde proje raporlarında yer alan metinlere de yer verilmiştir.

4.2.1. Biçimsel ve işlevsel inovasyon süreci

Biyo-ilham ile tasarım yaklaşımlarının aktarımında biyomimetik kavramı tarihsel süreci de kapsayacak şekilde çeşitli proje örnekleri üzerinden irdelenmiştir. Doğada oluşan sistemler üzerine odaklanılarak biyomimetiğin düzeyleri tasarım süreci oluşturma stratejileriyle birlikte açıklanmıştır. Bir öğrencimiz tasarımındaki biyomimetik yaklaşımı açıklarken form ile kurduğu etkileşime değinmiştir: "*Öncelikle tasarımı biyomimetik tasarım sürecinden ele alırsak formun modülerliği ve şematik avantajları sayesinde arıların oluşturduğu petekten referans alınmıştır. Petek formunun sağladığı avantajlar şunlardır; yapıların altıgen formuna sahip odalardan oluşarak parçadan bütüne gitmeyi sağlamaktadır, diğer bir avantajı parçaların lego gibi farklı biçimlerde bir araya getirilmesidir*". Bir başka öğrencimiz ise form ve fonksiyon ilişkisine dayalı yaklaşımını şu şekilde özetlemiştir: "*Doğu eşekarısının midesindeki özel bir yapı sayesinde güneş ışığını yakaladığı ve daha sonra pigmentler aracılığıyla enerjiyi kullandığı keşfedilmiştir. Kutikula içinde yer alan melanin pigmenti kahverengi iken ksantopterin pigmenti ise sarı renktedir. Bu sarı renkli pigment ışığı doğrudan elektrik enerjisine çevirerek adeta ışık hasadı yapan bir işçi gibi çalışır. Ben de projemde doğu eşekarısının ışığı elektriğe çevirme işlevinden ve arının formundan yararlanmaya çalıştım*". Görsel 3'te yukarıdaki öğrenci tanımlamalarına ilişkin analoji (A) ve tasarım çıktısı (B) ilişkilerini gösterir bir görsel verilmiştir.



Görsel 3. *Arı Peteği (sol) ve Doğu Eşek Arısından (sağ) ilham alan biyomimetik tasarım görselleri.*

Öğrencilerin teslim ettiği 16 proje içerisinde 13 tanesinin hayvan ve bitki formlarıyla doğrudan etkileşim kurarak teslim edildiği gözlemlenmektedir. 3 adet projede ise biyomimetik tasarım yaklaşımının oluşturulamadığı anlaşılmaktadır (Tablo 2).

Biçimsel ve işlevsel inovasyon sürecinin ikinci aşamasını oluşturan geleneksel mimarlık yaklaşımları ise genel uygulama prensiplerinin aktarılmasıyla derinleştirilmiştir. Kapalı enerji döngüsü, anahtar alanların ısıtılması, maksimum hacimde minimum yüzeyin yerel malzeme ile kullanımı, açık alanların çevrelenmesi ile hayvanların yaşam alanları üzerine stratejiler, döngüsel bakım ve onarım gibi çeşitli başlıklar üzerinden aktarılan bilgilerin Türkiye, İran, Uzak Doğu ve Afrika'daki çeşitli geleneksel mimarlık örnekleri üzerinden incelemesi yapılmıştır. Bir öğrencimiz yurt çadırları ile Türk Evinde kullanılan plan tiplerinden referans aldığını belirttikten sonra yerel malzeme ile tasarımının ilişkisine şu şekilde değinmiştir: "*Geleneksel tasarım sürecinden biri de yerel malzeme kullanımıdır. Bölgede elde edilen toprak sıkıştırılarak duvarlarda kullanılmıştır*". Bir diğer öğrencimiz ise benzer yaklaşımını şu şekilde özetlemiştir: "*Geleneksel mimarlıkta yerel malzeme kullanımı; temininin kolay olması, kullanılan malzemenin onarılabilir olması ve yerel malzemenin bölgenin iklim şartlarına dayanabilir oluşundan kaynaklı tercih edilmektedir. Bu sebeple projede yerel malzeme olarak ahşap malzeme kullanılmıştır*". Öğrencilerin teslim ettiği 16 proje içerisinde 15 tanesinin çoğunlukla yerel malzeme kullanımına odaklandığı gözlemlenmektedir. 1 adet projede ise geleneksel mimarlık stratejileriyle bir ilişki kurulamadığı anlaşılmaktadır (Tablo 2).

4.2.2. Teknik tasarım optimizasyonu süreci

Teknik tasarım optimizasyonu süreci, biçimsel ve işlevsel inovasyon aşamasının ardından ikinci çalışma evresi olarak pasif evler ve kara gemileri (*earthship'ler*) gibi enerji etkin yapı örneklerinin de referans alındığı bir yapılandırma katmanı görevi üstlenmektedir. Bu süreçte; ısıl konfor, enerji verimliliği, su verimliliği, iç ortam hava kalitesi, doğayla uyumlu malzeme, atık yönetimi, aydınlatma düzeyi ve yeşil tasarıma ait çıktıların öğrencilerin araştırma ödevlerinde inceledikleri referans teşkil eden enerji etkin yapı örnekleriyle geliştirilerek sunulması sağlanmıştır. Bir öğrencimiz teknik tasarım optimizasyonu süreci içerisinde elde ettiği birikimleri şu şekilde özetlemiştir: "*Projenin, sürdürülebilir ve ekolojik bina modeline iyi bir örnek olabilmesi için sürdürülebilir ve ekolojik tasarım yaklaşımlarının hepsinden faydalanılmıştır. Isıl konfor, güneş enerjisi ile çalışan Boyler sistem ile sağlanmıştır. Binanın kendi enerjini üretebilmesi için rüzgâr türbini ve fotovoltaik paneller kullanılarak enerji verimliliği sağlanmıştır. Yağmur suyu hasadı sistemi projeye eklenmiş böylelikle yağmur suyu mutfak, banyo, araba yıkama ve bitki sulama gibi alanlarda kullanılabilir hale getirilmiştir. İç hava kalitesi için yeterli miktarda ve boyutta pencerelerin yanı sıra çatı pencereleri de açılmıştır. Projede geri dönüştürülebilir malzemeler kullanılarak bina ile doğa arasında uyum sağlamak amaçlanmıştır. Atık yönetimi için siyah su kullanılmış ve kontamine olmuş su arınarak binada tekrar kullanılır hale dönüştürülmüştür. Geri dönüştürülmüş çelik ve kumaş malzemeler projenin çeşitli alanlarında kullanılmıştır. İç ve dış mekân için bütünleşik aydınlatma tercih edilmiştir. Projede yeşil duvar unsuru tercih edilmiştir*". Öğrencilerin teslim ettiği 16 proje içerisinde tümünün farklı seviyelerde olmak suretiyle sürdürülebilir ve ekolojik tasarım yaklaşımlarından faydalandığı gözlemlenmektedir (Tablo 2 ve 3).

Teknik tasarım optimizasyonu sürecinde enerji etkin yapılar, öğrenciler tarafından kolayca ölçeklenebilir çıktıların üretilebilmesi açısından araştırma süreçlerine eşlik eden çeşitli aktarımlar şeklinde verilmiştir. Bu aktarımların öğrenciler tarafından şablon olarak kullanılması amaçlanmıştır. Bir öğrencimiz enerji etkin yapılara ait yaklaşımlarına şu şekilde değinmiştir: "*Earthship'ten etkilendiğim sistemleri kullanarak binanın çatısından oluklarla toplanan yağmur suyunun geri kazandırılması ve binanın içinde kullanılan bir döngüye dönüşmesini sağlayan sistemi kurdum*". *Bir başka öğrencimiz ise pasif evlerle yapısının ilişkisinin varlığını şu şekilde ifade etmiştir: "Pasif ev modelini benimseyen, sürdürülebilir ve geri dönüştürülebilir modern bir baraka tasarladım*". Öğrencilerin teslim ettiği 16 proje içerisinde tümünün farklı seviyelerde olmak suretiyle enerji etkin yapı sistemlerinden faydalandığı anlaşılmaktadır (Tablo 2 ve 3). Aşağıda tüm parametrelerin SAW yöntemine göre sayısal karşılıkları verilmiştir. Bu doğrultuda, parametrelerin ağırlık katsayıları için sabit bir değer girilmiş, kriterlerin yüzdesel katkılarına erişebilmek

için her parametre daha sonra birbirleriyle ilişkilendirilmek üzere birbirinden bağımsız olarak değerlendirilmiştir.

Tablo 3. *Parametrelerin SAW yöntemi ile öğrenci çıktıları üzerinden sayısal karşılıkları.*

Basit Toplamlı Ağırlıklandırma Yöntemi (SAW)	Biçimsel ve İşlevsel İnovasyon		Teknik Tasarım Optimizasyonu		Toplam
	Biyomimetik Tasarım Yaklaşımlarından Faydalanmak	Geleneksel Tasarım Yaklaşımlarından Faydalanmak	Sürdürülebilir ve Ekolojik Tasarım Yaklaşımlarından Faydalanmak	Enerji Etkin Yapı Sistemlerinden Faydalanmak	
Parametreler	1	1	8	1	**11**
Sayısal Karşılıklar	**1**	**1**	0.125	**1**	
	1	1	1	1	**4**
Rumuzlar	**Ö1, Ö13, Ö14**				
Parametreler	1	1	5	1	**8**
Sayısal Karşılıklar	1	1	0,625	1	3,625
Yüzdeler	%100	%100	%62,5	%100	**%90,62**
Rumuzlar	**Ö2, Ö6, Ö9, Ö10, Ö16, Ö17, Ö19, Ö20**				
Parametreler	1	1	7	1	**10**
Sayısal Karşılıklar	1	1	0,875	1	3,875
Yüzdeler	%100	%100	%87,5	%100	**%96,87**
Rumuzlar	**Ö11, Ö22**				
Parametreler	0	1	3	1	**5**
Sayısal Karşılıklar	0	1	0,375	1	2,375
Yüzdeler	%0	%100	%37,5	%100	**%59,37**
Rumuzlar	**Ö12**				
Parametreler	0	1	5	1	**7**
Sayısal Karşılıklar	0	1	0,625	1	2,625
Yüzdeler	%0	%100	%62,5	%100	**%65,62**
Rumuzlar	**Ö15**				
Parametreler	1	0	5	1	**7**
Sayısal Karşılıklar	1	0	0,625	1	2,625
Yüzdeler	%100	%0	%62,5	%100	**%65,62**
Rumuzlar	**Ö25**				
Parametreler	1	1	3	1	**6**
Sayısal Karşılıklar	1	1	0,375	1	3,375
Yüzdeler	%100	%100	%37,5	%100	**%84,37**

4.3. Rapor Metinlerinin Analizi

Proje analiz çalışmasının bir parçası olarak öğrencilerden dönem içerisinde kendilerine verilen proje çalışmasına ait çıkarım ve yaklaşımlarını raporladıkları beş yüz kelimeyi aşmayacak rapor metni hazırlamaları istenmiştir. Bu metinlerin oluşturulması safhasında öğrencilerden projelerini biyomimetik tasarım ile geleneksel mimarlık arakesitinde nasıl şekillendirdiklerini ve sürdürülebilir tasarım anlayışı eksenindeki yaklaşımlardan enerji etkin yapıları da referans alarak nasıl faydalandıklarını anlatmaları beklenmiştir. Hazırlanan raporlar etiket bulutu (tag cloud) yöntemi ile etiketlerin oluşturulduğu orijinal metinler internet tabanlı ve açık erişimli olarak TagCrowd üzerinden taranarak elde edilmiştir.

Etiket bulutu yöntemiyle bir sınıflandırma biçimi olan folksonomi kavramı, etiketlenmiş

kaynaklara bilgi filtreleme (BF) ve bilgi alma (BA) şeklinde iki farklı paradigma aracılığıyla erişebilmektedir (Hassan-Montero & Herrero-Solana, 2006). Çalışmanın gereksinimleri doğrultusunda seçilmiş olan BF yöntemiyle sistemin önceden tanımlanmış kaynak metinlere göre bilgi göndermesi sağlanmaktadır. Bu doğrultuda elde edilen görsel çıktı, etiketleme tabanlı sistemler tarafından bilgi erişiminin bir arayüzü olarak değerlendirilmektedir (Sinclair & Cardew-Hall, 2008). Ayrıca, söz konusu görsel bilginin temsil edilmesinin yanı sıra içinde gezinilmesine de olanak vermektedir (Torres Parejo vd., 2021). Bu bağlamda öğrencilerin projelerinin raporlarının taranmasında etiket bulutu yöntemi tercih edilmiştir. Ancak, bu tarama süreçlerinde sıkça kullanılan ve analiz süreçlerine katılmaması uygun görülen bazı kelimeler (bir, için, ise, ile, hem, sonra, daha vb.) kapsam dışında tutulmuştur. Elde edilen tüm anahtar kelimeler boyut ve renk olarak birbirinden vurgulandıkları oran derecesinde ayrıştırılarak numerik değerleriyle birlikte verilmiştir. Bu doğrultuda çalışmanın içerisinde öğrencilerin en çok kullandıkları anahtar kelimeler sırasıyla şöyledir: su, güneş, enerji, doğal, iç, yapı, hava, tasarım, alan, malzeme, elektrik, yeşil, yağmur, sürdürülebilir, ahşap, rüzgâr, gri, çatı, ekolojik ve ışık (Görsel 4).

Görsel 4. *Etiket bulutu yöntemiyle elde edilmiş metin analiz görseli (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Öğrencilerden elde edilen raporlar mimarlık ve iç mimarlık arakesitinde biyomimetik ile sürdürülebilirlik konularını çalışan iki araştırmacı tarafından bir ön analiz süreci olan etiket bulutu yöntemiyle ekolojik ayak izi modeline uygun kategorize edilecek şekilde kümelere ayrılarak incelenmiştir. Bu doğrultuda tasarımlar üzerinde yapılan incelemelerin derinleştirilmesi sağlanmış, fark edilemeyen kavram ve bakış açılarının tasarımlarla ilişkileri incelenmiştir. Öğrenciler tarafından teslim edilen raporlar içerik analizine göre güneş, enerji ve su üzerine kavramlara yüksek oranda değinildiği görülmektedir. Bu

bakımdan ders süreci boyunca insan aktivasyonları ve küresel ısınma sonucunda ortaya koyulan ana problemlerin anlaşıldığı ve öğrencilerin farkındalık seviyesinin yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Ancak mimari tasarımın oluşmasında temel alınan sorunların çözümü için kullanılan sistemlerin yapıya aktarımında sınırlı da olsa çeşitli sorunların yaşandığı gözlemlenmektedir. Bir öğrencimiz ekolojik ayak izi yöntemini tasarıma aktarırken karşı karşıya kaldığı durumu şu şekilde ifade etmiştir: "*Ekolojik ayak izi süreçlerine uyum sağlarken en çok sistemleri projeye entegre etme sürecinde zorlandım*". Bu bağlamda, öğrenciler sürdürülebilir ve ekolojik bir tasarım süreci oluştururken uygun bir yöntem aramak yerine verilen ekolojik ayak izi yöntemine uyum sağlamaları üzerine inşa edilmiş olan bu araştırmada, genel yaklaşımların "bitki ve hayvan formlarının doğrudan temsiline" ve "enerji etkin yapı sistemlerinin karma uygulamalarının sentezine" göre şekillendirildiği görülmektedir. Enerji etkin sistemlerin yapıya entegre edilmesi ile ilham olarak doğadan referansların kullanılmasına odaklanan öğrencilerin tasarım ve raporlarındaki yaklaşımlarının genel olarak olumlu bulunmasıyla birlikte, araziyi sürdürülebilir olarak kullanmak konusunda önerilerin göz ardı edildiği anlaşılmaktadır. Kütlesel olarak ele alınan barınak temasının bulunduğu arazi ile sürdürülebilirlik ilişkisinin bütününü anlama ve bütüncül bir ekolojik tasarım yaklaşımı geliştirme noktasında ortaya koyulan çalışmaların sınırlı olarak başarılı olduğu görülmektedir.

5. SONUÇ

Yükseköğretimin sürdürülebilir bir gelecek yaratmaya yönelik başarısını etkileyen farklı seviyelerde çok sayıda zorluk ve engel bulunmaktadır. Sürdürülebilir kalkınma hedefleri yükseköğretim kurumlarını kriz içindeki dünyamıza olumlu çözümler üretmek noktasında değişime zorlamaktadır. Çağımızın en kritik zorluklarını çözmek için tutum ve uygulamalarda bir dönüşüme ihtiyaç vardır. Bu süreçte "doğanın en iyi fikirlerinden" yararlanmak daha hızlı ve daha yenilikçi çözümlerin oluşturulmasına olanak sağlamaktadır. Bununla birlikte, biyomimetik yaklaşımın altında yatan bilişsel süreçler ve yaklaşımı öğretmek/uygulamak için kullanılan yöntemlerin halen muğlak olması nedeniyle araştırmaların çeşitli düzeylerde geliştirilmesi zorunlulukları oluşmaktadır. Bu çalışma ile iki aşama üzerine oturtulmuş sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi matrisi parametreleri ile basitleştirilmiş adımların söz konusu sorunlara çözüm üretme potansiyelleri araştırılmıştır.

Çalışmanın ilk adımı olan biyomimetik tasarım yaklaşımlarından faydalanma aşamasında sınırlı biyoloji bilgisine sahip olan bir grup mimarlık öğrencisine verilen tasarım probleminin, doğadan ilham alınarak nasıl çözümlenebileceğine dair yaklaşımların gün

yüzüne çıkarılması beklenmiştir. Organizmadan ekosistem düzeyine kadar sistematik ilişkilerin tasarımlara aktarılması sürecinde çoğunlukla formu taklit eden, doğadaki biyomekanikler ve fonksiyonel morfolojilere odaklanan çıktıların oluşturulduğu gözlemlenmektedir. Görünenin ötesine ulaşmak için morfolojik taklidin biyomimetik tasarıma geçişin ilk adımları olduğu düşünülmektedir. Çalışmanın sadece bir dönem sürmesi, sınırlı biyoloji bilgisine sahip 16 lisans öğrencisi ile test edilmesi ve araştırma sürecine bir biyoloğun dahil edilmemesi araştırmanın sınırlılıklarını oluşturmaktadır. Bu sınırlılıklar neticesinde öğrencilerin tasarımları ve metinleri üzerinden yapılan incelemeler ışığında davranış ve ekosistem düzeyinde çözümlere erişmekte zorluklar yaşadıkları anlaşılmaktadır. Bu doğrultuda bir dönemlik stüdyo deneyimi sürecinin "sürdürülebilirlik için biyomimetik" çerçevesine ilişkin daha aktif ve daha derin tartışmalar için küçük bir adımı temsil ettiği düşünülmektedir. Dolayısıyla, mimarlık ve iç mimarlık disiplinlerinin bakış açısından daha kapsamlı tutulmuş araştırmaların gelecek çalışmalarının konusu olarak önemi vurgulanmaktadır.

Günümüzün zorlayıcı koşullarında mimarlık eğitimi karmaşık ve çok disiplinli bir görev olmasına karşın, katı bir çerçeve kullanan yaygın öğretim yaklaşımlarının modern toplumun ve bu mesleğin tüm ihtiyaçlarına cevap vermemektedir. Bu doğrultuda, problem çözmeye yönelik daha esnek bir yaklaşım oluşturmak adına geleneksel mimarlık üretimlerinden faydalanmanın farklı bir prizmadan bakmak adına sürece modül olarak entegrasyonunun sağlanmasının faydalı olacağı düşünülmektedir. Geleneksel mimarlık yaklaşımlarından faydalanma sürecini öğrencilerin yapılarına dahil ederek çok geniş coğrafyalarda doğayı uzun süreler boyunca gözlemleyerek uygulanmış örneklerin referans olarak alınması beklenmiştir. Bu doğrultuda öğrencilerin tasarımları ve metinleri incelendiğinde ders kapsamında aktarılan örnekler çerçevesinde sınırlı kalarak süreci tamamladıkları anlaşılmaktadır. Dolayısıyla, teorik derslerde çeşitli boyutlarda verilen geleneksel mimari ilgili derslerin mutlaka sürdürülebilirlik ve ekolojik tasarım ilişkileriyle de ele alınmasının önemi ortaya çıkmaktadır.

Sürdürülebilir ve ekolojik tasarım yaklaşımlarının mimarlık eğitimine entegrasyonu ise son derece acil bir konudur. Çalışmanın ikinci evresi olan sürdürülebilir ve ekolojik tasarım yaklaşımlarından faydalanılmasına ait basitleştirilmiş adımların tasarım çıktılarına aktarımı arttırdığı gözlemlenmektedir (Tablo 3). Buna rağmen, elde edilen çıktılar göz önüne alındığında söz konusu adımlara ait yaklaşımları projede belirginleştirme sürecinde öğrencilerin çeşitli zorluklar yaşadıkları anlaşılmaktadır. MEST dersi için oluşturulmuş ayak izi aşamalarını takip etmenin öğrencilerin tasarım fikirlerini olumlu etkilemiş olsa bile, daha önce aldıkları derslerde sınırlı olarak sürdürülebilir tasarım temasının işlenmiş olması bu zorlukların temelini oluşturmaktadır.

Sürdürülebilir ve ekolojik tasarım yaklaşımlarının öğrencilere birçok farklı ders içeriğinde ödev, proje, sunu vb. metotlar ile verilmesinin tasarım stüdyosunda elde edilecek çıktıların daha nitelikli hale gelmesinde ve sürdürülebilirlik temelli problem çözme becerilerinin gelişmesinde önemli rol oynayacağını gözler önüne sermektedir. Bununla birlikte üniversitelerin meslek odaları ve özel kuruluşlar ile iş birliği yaparak çeşitli ölçeklerde sürdürülebilirlik yaklaşımlarını misyon, politika ve yatırımlarına etkin şekilde aktarır hale getirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Özellikle mekânın öğreticiliği boyutunda konu ele alındığında kampüslere ait yapıların sürdürülebilirlik açısından dönüşümü önemli bir adım olacaktır.

Günümüzde sürdürülebilir mimaride yenilikçi tasarım ve inşaat tekniklerinin enerji etkin yapı örnekleri üzerinden gözden geçirilmesi, sürdürülebilir uygulamaların yapılı çevrenin geleceğini şekillendirmedeki dönüştürücü potansiyelinin altını çizmektedir. Pasif tasarım ilkeleri ve sürdürülebilir malzemelerden ileri teknolojilere ve yenilenebilir enerji entegrasyonuna kadar yeşil mimarlık alanı hızla gelişmektedir. Bu gelişim süreci içerisinde enerji etkin yapı sistemlerini referans alarak tasarıma uyarlama stratejilerinin varlığı göz önüne alındığında öğrenciler tarafından aktarımların etkin bir şekilde kavranarak uygulanabildiği anlaşılmaktadır (Tablo 3).

Sonuç olarak, iki aşamalı basitleştirilmiş adımları içeren sürdürülebilir ve ekolojik ayak izi matrisi parametrelerini öğrencilerin çeşitli seviyelerde projelerine yansıtmayı başardıkları sonucuna varılmıştır. Çalışma ölçeği göz önüne alınarak ortaya koyulan mimari tasarım eğitiminde sürdürülebilirliğin entegrasyonunu iyileştirmeyi ve geliştirmeyi amaçlayan sonuç ve önerilerin, sürdürülebilir yapılar oluşturmak ve çevre bilinci geliştirmek için tüm tasarım stüdyosu derslerinde kullanılması umulmaktadır. Bu doğrultuda, sürdürülebilir ve ekolojik tasarım temasının, doğadan ilham alarak seneler boyunca gözleme dayalı geliştirilmiş deneyimler bütünü haline tüm tasarım stüdyolarına çeşitli aşamalar içerisinde ve farklı ölçeklerde entegrasyonunun sağlanmasının kritik bir öneme sahip olduğu düşünülmektedir. Bununla birlikte, teorik derslerin içerisinde benzer temaların varlığının arttırılmasının da tasarım stüdyolarındaki çıktıların geliştirilmesi ile sürdürülebilir ve ekolojik mekân tasarımı bilincinin arttırılmasında olumlu katkılar sağlayacağı sonucuna varılmıştır.

TEŞEKKÜR

İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Mimarlık bölümünde 2022-2023 güz yarıyılında yürütülen Mimarlıkta Ekoloji ve Sürdürülebilir Tasarım dersinin öğrencilerine değerli katkıları için teşekkürlerimizi sunarız.

KAYNAKLAR

Abram, N. J., McGregor, H. V., Tierney, J. E., Evans, M. N., McKay, N. P., & Kaufman, D. S. (2016). Early onset of industrial-era warming across the oceans and continents. Nature, 536(7617), 411–418. https://doi.org/10.1038/nature19082

Aurandt, J. L., & Butler, E. C. (2011). Sustainability education: approaches for incorporating sustainability into the undergraduate curriculum. Journal of Professional Issues in Engineering Education and Practice, 137(2), 102–106. https://doi.org/10.1061/(ASCE)EI.1943-5541.0000049

Avcı, A. B., & Beyhan, Ş. G. (2023). Revealing the climate-responsive strategies of traditional houses of Urla, İzmir. International Journal of Sustainable Building Technology and Urban Development, 14(1), 18–34. https://doi.org/10.22712/susb.20230003

Benkari, N. (2013). The "sustainability" paradigm in architectural education in UAE. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 102, 601–610. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.777

Bhamra, T., & Hernandez, R. J. (2021). Thirty years of design for sustainability: an evolution of research, policy and practice. Design Science, 7(Rainey 2006), 1–17. https://doi.org/10.1017/dsj.2021.2

Blok, V., & Gremmen, B. (2016). Ecological innovation: biomimicry as a new way of thinking and acting ecologically. Journal of Agricultural and Environmental Ethics, 29(2), 203–217. https://doi.org/10.1007/s10806-015-9596-1

Bose, B. K. (2010). Global warming: energy, environmental pollution, and the impact of power electronics. IEEE Industrial Electronics Magazine, 4(1), 6–17. https://doi.org/10.1109/MIE.2010.935860

Clune, S. (2014). Design for sustainability and the design studio. Fusion Journal, 3, 1–17. https://fusion-journal.com/issue/003-fusion-the-studio/design-for-sustainability-and-the-design-studio/

Datey, A. (2023). Decolonising the design curriculum: making "sustainability" accessible, understandable and practicable to second-year undergraduate architecture students. International Joournal of Architectural Research: Archnet-IJAR. https://doi.org/10.1108/ARCH-10-2022-0228

Guerrero Baca, L. F., & Soria López, F. J. (2018). Traditional architecture and sustainable conservation. Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development, 8(2), 194–206. https://doi.org/10.1108/JCHMSD-06-2017-0036

Gürel, M. Ö. (2010). Explorations in teaching sustainable design: a studio experience in interior design/architecture. International Journal of Art & Design Education, 29(2), 184–199. https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.2010.01649.x

Hassan-Montero, Y., & Herrero-Solana, V. (2006). Improving tag-clouds as visual information retrieval interfaces. Information Sciences, I(2), 25–28. https://doi.org/10.48550/arXiv.2401.04947

Helms, M. E., Vattam, S., & Goel, A. K. (2009). Biologically inspired design: process and products. Design Studies, 30, 606–622. https://api.semanticscholar.org/CorpusID:15682971

Ilieva, L., Ursano, I., Traista, L., Hoffmann, B., & Dahy, H. (2022). Biomimicry as a sustainable design methodology - introducing the 'biomimicry for sustainability' framework. Biomimetics, 7(2), 37. https://doi.org/10.3390/biomimetics7020037

İmert, H. (2017). Konaklama mekânlarında ekolojik biçimleniş ve bir tasarım modeli önerisi [Mimar Sinan Fine Arts University]. In Doktora Tezi. tez.yok.gov.tr

İmert, H. (2023). Robotik imalat sürecinde bir eşik: icd/itke biyomimetik araştırma pavyonları. Ege Mimarlık, 3(119), 68–73.

Keitsch, M. (2012). Sustainable design: a brief appraisal of its main concepts. Sustainable Development, 20(3), 180–188. https://doi.org/10.1002/sd.1534

Kilmer, W. O., & Kilmer, R. (1992). Designing interiors (1st Editio). Wadsworth Pub Co.

Knippers, J., Gabler, M., La Magna, R., Waimer, F., Menges, A., Reichert, S., & Schwinn, T. (2013). From Nature to Fabrication: Biomimetic Design Principles for the Production of Complex Spatial Structures. In Advances in Architectural Geometry 2012 (pp. 107–122). Springer Vienna. https://doi.org/10.1007/978-3-7091-1251-9_8

Koch, N. (2023). Sustainability spectacle and 'post-oil' greening initiatives. Environmental Politics, 32(4), 708–731. https://doi.org/10.1080/09644016.2022.2127481

Kurt, S. (2012). Applying constructivist instruction method to basic design course. International Journal of Arts & Sciences, 5(5), 253–262. https://search.proquest.com/docview/1355855296/fulltextPDF/8B89EAEF0D1148FFPQ/44?accountid=31562

Lidgren, A., Rodhe, H., & Huisingh, D. (2006). A systemic approach to incorporate sustainability into university courses and curricula. Journal of Cleaner Production, 14(9–11), 797–809. https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2005.12.011

Mohamed, K. E. (2022). An instructive model of integrating sustainability into the undergraduate design studio. Journal of Cleaner Production, 338(March 2021), 130591. https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2022.130591

Rossin, K. J. (2010). Biomimicry: Nature's design process versus the designer's process. WIT Transactions on Ecology and the Environment, 138, 559–570. https://doi.org/10.2495/DN100501

Sadowski, K. (2021). Implementation of the new european bauhaus principles as a context for teaching sustainable architecture. Sustainability, 13(19), 10715. https://doi.org/10.3390/su131910715

Sarhan, A., & Rutherford, P. (2014). Integrating sustainability in the architectural design education process - taxonomy of challenges and guidelines. Proceedings of the 32nd ECAADe Conference, 1, 323–332. https://doi.org/10.52842/conf.ecaade.2014.1.323

Sinclair, J., & Cardew-Hall, M. (2008). The folksonomy tag cloud: when is it useful? Journal of Information Science, 34(1), 15–29. https://doi.org/10.1177/0165551506078083

Supran, G., Rahmstorf, S., & Oreskes, N. (2023). Assessing exxonmobil's global warming projections. Science, 379(6628). https://doi.org/10.1126/science.abk0063

Torres Parejo, Ú., Campaña, J. R., Vila, M. A., & Delgado, M. (2021). A survey of tag clouds as tools for information retrieval and content representation. Information Visualization, 20(1), 83–97. https://doi.org/10.1177/1473871620966638

Verbrugghe, N., Rubinacci, E., & Khan, A. Z. (2023). Biomimicry in architecture: a review of definitions, case studies, and design methods. Biomimetics, 8(1), 107. https://doi.org/10.3390/biomimetics8010107

Vitalis, L., & Chayaamor-Heil, N. (2022). Forcing biological sciences into architectural design: On conceptual confusions in the field of biomimetic architecture. Frontiers of Architectural Research, 11(2), 179–190. https://doi.org/10.1016/j.foar.2021.10.001

Yılmaz, Ş. (2019). Geleneksel ekolojik bilgi bağlamında beypazarı evleri. Milli Folklor, 16(124), 213–229. https://dergipark.org.tr/tr/pub/millifolklor/issue/51228/629044

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 608-623
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 01.11.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 13.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718063

STYLISTIC ANALYSIS OF EDVARD MUNCH'S "JEALOUSY" AND ITS EVALUATION FROM A FREUDIAN PERSPECTIVE*

• **Kardelen ÖZDEMİR**** • **Assoc. Prof. (Phd.) Nazan DÜZ***** • **Assist Prof. Dr. Ebru BAŞKAYA******

ABSTRACT

The aim of the research is to make a stylistic analysis of Expressionist painter Edvard Munch's series of paintings titled Jealousy and to evaluate the reasons for using the theme of jealousy in his works from a Freudian perspective. The artist experienced the parent-child relationship, which he should have experienced in his childhood, in his love life in adulthood. The disappointments he experienced in his love life turned the artist into a jealous, melancholic and depressed person. This character of the artist reflected in his works can be closely associated with Freud's Oedipus complex. The Oedipus complex is characterised as the mental process in which the child's love and desire for his/her parents is brought together with sexual desire. In this mental process, the child's love and desire for his/her mother causes the child's feelings of jealousy and anger towards his/her father. Munch's loss of his mother at the age of five, followed by the trauma caused by the loss of his older sister, whom he replaced his mother, caused the artist to complete the Oedipus complex process unhealthily. As a result, the artist reflected the inner world of the traumatic events he experienced in his works on the theme of Jealousy. In his works titled Jealousy, Munch painted women who were involved in his private life together with other men, and included his self-portrait as a third person on a certain surface of his paintings. Munch's works with the theme of Jealousy were observed as the formal expression of the oedipal conflict that the artist had been supposed to experience in his childhood. In the study, the descriptive survey model, one of the qualitative research techniques, was used. The data were collected through written and visual literature review, and analysed using the artefact analysis technique.

Keywords: *Munch, Jealousy, Artefact analysis, Freud, Oedipus complex.*

* This article was produced from the ongoing thesis titled from the Proficiency in Art "Analysis and Artistic Analysis of the Works of Edvard Munch and Marc Chagall According to Freudian Psychoanalysis in the Context of the Expressionism Art Movement".

** Uşak University, Graduate Education Institute, Department of Art and Design, Design Studies Art Proficiency Student, ozdemir13ko@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6228-7308

*** Uşak University, Faculty of Fine Arts, Department of Painting, nazan.duz@usak.edu.tr / nazanduz@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2799-8328

**** University, Faculty of Health Sciences, Department of Psychiatric Nursing, ebru.kurdal@usak.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3485-2039

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 608-623
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 01.11.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 13.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718063

EDVARD MUNCH'UN "KISKANÇLIK" İSİMLİ ESERLERİNİN BİÇİMSEL ANALİZİ VE FREUDYEN PERSPEKTİFTEN DEĞERLENDİRİLMESİ*

• Kardelen ÖZDEMİR • **Doç.Dr. Nazan DÜZ**
• Dr. Öğr. Üyesi Ebru BAŞKAYA**

ÖZET

Araştımanın amacı, Ekspresyonist ressam Edvard Munch'un Kıskançlık adlı seri resimlerinin biçimsel analizini yapmak ve eserlerinde kıskançlık temasını kullanmasının nedenlerini Freudyen perspektiften değerlendirmektir. Sanatçı, çocukluğunda tecrübe etmesi gereken ebeveyn çocuk ilişkisini, yetişkinlik döneminde aşk hayatı içerisinde deneyimlemiştir. Aşk hayatında yaşadığı düş kırıklıkları, sanatçıyı kıskanç, melankolik ve depresif biri haline dönüştürmüştür. Ressamın eserlerine yansıttığı bu karakteri, Freud'un Oedipus kompleksi ile yakından ilişkilendirilebilir. Oedipus kompleksi, çocuğun ebeveynine yönelik sevgisinin ve arzusunun cinsel istek ile bir araya getirildiği zihinsel süreç olarak nitelendirilmektedir. Zihinsel süreç içerisinde çocuğun annesine olan sevgisi ve arzusu, çocuğun babasına karşı kıskançlık ve öfke duygularının oluşmasına neden olmaktadır. Muhch'un beş yaşında annesini kaybetmesi, ardından annesi yerine koyduğu ablasını kaybetmesi sonucunda oluşan travma, sanatçının Oedipus kompleksi sürecini sağlıksız tamamlamasına neden olmuştur. Sonuç olarak, sanatçı yaşadığı travmatik olayların kendi iç dünyasındaki karşılığını Kıskançlık temalı eserlerinde yansıtmıştır. Munch Kıskançlık adlı yapıtlarında kendi özel hayatına dahil olmuş kadınları başka erkekler ile birlikte resmetmiş, kendi portresini de üçüncü bir kişi olarak resimlerinin belirli bir yüzeyine dahil etmiştir. Munch'un Kıskançlık temalı eserleri, sanatçının çocukluk döneminde yaşaması beklenilen odipal çatışmanın biçimsel dışavurumu olarak gözlemlenmiştir. Çalışmada nitel araştırma tekniklerinden betimsel tarama modeli kullanılmış, veriler yazılı ve görsel literatür taraması ile toplanmış, eser analiz tekniği kullanılarak çözümlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Munch, Kıskançlık, Eser Analizi, Freud, Oedipus Kompleksi.*

* Makale, Sanatta Yeterlik Enstitüsü'nde devam eden "Edvard Munch ve Marc Chagall'ın Eserlerinin Ekspresyonizm Sanat Akımı Bağlamında Freudyen Psikanaliz Yönünden Analizi ve Sanatsal Çözümlemesi" başlıklı tezden üretilmiştir.

** Uşak Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı, Tasarım Çalışmaları Sanatta Yeterlik Öğrencisi, ozdemir13ko@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6228-7308

*** Uşak Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, nazan.duz@usak.edu.tr / nazanduz@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2799-8328

**** Uşak Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Psikiyatri Hemşireliği Anabilim Dalı ebru.kurdal@usak.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3485-2039

1. INTRODUCTION

Freud's Oedipus complex is the term that expresses the conflict in the triangle of mother, father and child in child sexuality. In the Oedipus complex, the male child's embrace of the mother, the love and desire he develops for the mother, eliminates the father and reveals a sense of jealousy towards the father. Along with the feeling of jealousy, the child becomes angry against the father, who is of the same sex, and sees him as a rival. The opposite of this situation, that is, the love and desire of the daughter for her father, is called the electra complex (Freud, 2016: 23-25). Freud's concept contributed to the analysis of Expressionist painter Edvard Munch's works titled Jealousy. The Oedipus complex, as the mental process that every individual experiences in childhood, also manifested itself in the self-development of the expressionist painter Edvard Munch.

One of the traumas Munch experienced in childhood was the loss of his mother to tuberculosis when he was five years old. Munch was deprived of maternal love at an early age, and this deficiency negatively affected the artist's psychological development. The loss of Munch's mother prevented the artist from experiencing his first love and desire for the opposite sex. Therefore, Munch could not turn his mother into an object of love with his love and desire, and this situation developed a sense of jealousy. According to Freud (2022: 67), the healthy completion of the odipal process in childhood both enables the individual to develop correctly in the context of object relations and directs his/her spiritual development. Munch's odipal process could not be completed in a healthy way due to the absence of his mother, who would become his love object. The artist experienced the process he needed to experience in his love life in adulthood. Munch experienced disappointments in his love life because he was always abandoned and left alone. Disappointments turned the artist into a jealous, melancholic and depressive person (Ustvedt, 2020). Munch's works with the theme of Jealousy have been the formal expression of the oedipal conflict that the artist had been expected to experience in his childhood in terms of the chosen subject and form.

When Munch's works titled Jealousy are analysed, a number of common qualities are found. In the analysed works, there is a male figure in the close-up, which is thought to be Munch himself, and couples in the background that negatively affect his mental state, that is, make him sad, surprise and upset him. The fact that these couples are depicted standing close to each other or kissing can be expressed as the reason for the formation of Munch's jealous character. The mostly vivid and bright colours used in the works are symbolic of the artist's jealous character and other emotions created by jealousy. It can also be said that colours determine the characteristic features of the figures depicted by the artist.

2. METHODOLOGY

2.1. Research Design

In the study, descriptive survey model, one of the qualitative research techniques, was used, data were collected through written and visual literature review, and analyzed using the artifact analysis technique (Balcı, 2007; Karasar, 1998). Edvard Munch's series of paintings on the theme of Jealousy were analyzed from a psychoanalytic perspective with an approach linked to Sigmund Freud's concept of Oedipus Complex.

2.2. Data Collection Method

The data obtained within the framework of literature review activities were compiled, organized, analyzed, classified according to their subjects and titles and used systematically in the study. In addition, in line with Freudian psychoanalytic theories, the representation of the phenomenon of jealousy, subconscious symbols and the reflections of the artist's personal life on his works are discussed.

2.1. Research Ethics

This research, which does not require ethics committee approval, was prepared in accordance with publication ethics. The sources utilised within the scope of the research were obtained within the framework of scientific principles. The relevant sources were duly and completely included in the text and bibliography.

3. FINDINGS

3.1. Expressionism Art Movement and Life of Edvard Munch

Expressionism developed in Germany and was defined as the 20th century modern art movement (Sözen and Tanyeli, 2010: 97). Expressionism, also known as Expressionism, has also manifested itself in other branches of art, especially in the art of painting. In Expressionism, the essence of the works and the expression of the inner world of the individual have the quality of rebellion against the existing order. Expressionist painters aimed to abolish the existing order and to free the human spirit from the system in which it was imprisoned (Batur, 2020: 295-297).

Expressionism is oriented towards the inner world of the individual, the mood has influenced the works of the artists and determined the characteristic features of the productions. Expressionists, who revealed their works with subjectivity, acted with their instincts and combined their impulsive sides with their artist identities (Turani, 1990: 577; Öndin, 2019: 88). The primary principle of Expressionism is to express emotions through colour

and line instead of imitating nature (Gombrich, 2007: 569). A new and unique form language was created in works where intuitiveness was prioritised. The colour element carried symbolic meanings as the translation of emotions. Forms are deformed, paints are used intensively, and colours are mostly vivid and bright (Antmen, 2021: 33-34; Ayaydın, 2016: 124; Dempsey, 2019: 33). The transformation of instincts into impulsive reactions and the reflection of the artist's spiritual side has enabled the works of art to have a unique and striking quality.

Edvard Munch was born in the town of Løten in Norway in 1863. Munch's family travelled to Christiania shortly after the artist was born and started to live there (Thompson, 2022: 74). The painter completed his education in Oslo and then travelled abroad for many years (Eroğlu, 2018: 70). Spending time especially in France, Germany and Italy, Munch recognised many artists in these countries and developed himself both artistically and culturally (Demir, 2004: 20). The painter's interaction with other artists contributed to his art. In line with his talent, Munch combined his experiences and what he observed during his travels with his inner world.

The artist's childhood was shaped by traumatic events. Illness and death caused deep wounds in Munch's life. The artist lost his mother at the age of five and his sister to tuberculosis at the age of fourteen. The artist himself spent a large part of his childhood as a patient. Munch's education was interrupted due to his illness, and his biggest supporter was his aunt Karen Bjølstad. Karen Bjølstad guided the artist to artistic works at an early age and helped him discover his talent (Ustvedt, 2020: 16-17).

After recovering from his illness, the painter started to study at the Royal School of Art and Design in 1881. After studying at this school for a short time, Munch left and opened a workshop (Yüzgüller, 2021: 9). After his education life, he started to work with his artist friends who had a common idea with him. In 1883, Munch and his artist friends opened a studio where they developed their portrait skills and experienced painting outdoors like the impressionists. After a while, Munch and his friends started to receive training from Christian Krohg, Frits Thaulow, Erik Werenskiold and were able to improve themselves. Munch and his friends had the opportunity to improve themselves by being guided by older artists (Ustvedt, 2020: 17-21). Munch participated in the Autumn Exhibition in the same year, and in this exhibition, Munch was supported and appreciated by Christian Krohg (Yüzgüller, 2021: 9). Describing himself as an innovator, Munch produced impressionist works for a while longer and then rejected the impressionist style and searched for new styles (Ustvedt, 2020: 28-29).

After rejecting the impressionist style, Munch turned to his inner world and wanted to

bring his feelings and thoughts to the fore. The artist, who turned situations and emotions such as poverty, illness, death, love, jealousy, violence into themes in his works, depicted his works in his own unique style by dealing with mental problems and the problems he himself experienced. In general, while it is seen that vivid/bright colours are used in the works of the artist, it is noteworthy that matt/cold colours are also preferred (Krausse, 2005: 82). Munch continued his painting life, which he started with portrait studies, with mixed-media drawings and experimented with erotic motifs in his drawings. He prioritised intuitiveness in his ink, watercolour and charcoal works. In addition to the intuitive approach, the relationship between impulsivity and emotionality is also noticeable in the artist's works. Munch's unique style was shaped in the process and the depressions in his inner world were reflected to the outside world through expression (Ustvedt, 2020: 39-42).

The artist received psychological support in 1871 due to the psychological problems he experienced and was hospitalised for a while (Yüzgüller, 2021: 7). After psychiatric treatment, Munch settled in Åsgårdstrand in 1885 with his family, where he fell in love with Milly Thaulow. The relationship, which ended unhappily, inspired the artist's later works. After the relationship ended, he experienced long relationships with other women. In the 1900s, he met Tulla Larsen, marriage was on the agenda, but this relationship of Munch also ended. The painter did not marry throughout his life and continued his life alone. Relationships that ended in unhappiness became experiences for the artist and these experiences became the basic material of his works (Ustvedt, 2020: 43-50). Emotionally worn out, Munch travelled to Paris in 1903 and eight of his works were exhibited at the Paris Salon of Independents (Yüzgüller, 2021: 72). Continuing to develop and promote himself, the artist continued to produce works reflecting his inner world throughout his life. In 1916, Munch continued his life in Ekely, where he worked and produced works for many years. The painter became withdrawn in 1930 due to eye disease. Munch's mental troubles continued for years. He died on 23 January 1944 (Ustvedt, 2020: 155-198).

3.2. Formal Analysis of Edvard Munch's Works Named "Jealousy"

Munch's 1895 work titled Jealousy (See Figure 1), which is in the Kunstmuseum, is organised in an open composition. In the work, there are three figures in the composition, two male and one female.

Figure 1. *Edvard Munch, ""Jealousy" (Jeolously), 1895, Oil on canvas, 66.8 x 100 cm, Konstmuseum, Bergen (Düchting, 2016, p. 63).*

The male figure on the left side of the work is depicted from the side, facing the female figure standing opposite him, holding red flowers in his hands. The male figure is depicted with an indistinct face, dark brown hair and is dressed in brown coloured clothes. The female figure is standing next to the male figure, with her body in frontal view and her head facing the male figure on her right side. Her right arm is in the air and her left arm is behind her waist. The female figure has loose, blonde and brown hair, some of which extends from her neck to her breasts. The female figure, whose indistinct face and a part of her face are painted in red, is depicted naked in a red half-sleeved floor-length open-front dress.

The male figure on the right side of the work in the close-up represents the painter himself. The male figure, dressed in brown-black colour tones, has a light and pale skin colour. The male figure's hair and beard are painted in shades of red and brown. The figure, whose eyes are depicted as looking at the viewer, is depicted in a static and sad expression.

The area where the figures are located is designed as an outdoor space. On the left side of the composition, the house in orange tones is given as a colour block. In front of the house, there is a red fruit tree with leaves in shades of green, and behind the figures lie trees in shades of green. The red apples bring to mind the story of Adam and Eve being expelled from paradise. In the work, the female figure is depicted reaching for a red

apple. The fact that the woman gives a red apple to the man gives a clue that the woman influences the man (Gülşen, 2022: 34).

In the composition, depth is created with the images in the near and far plan. Vivid and contrasting colours are generally used in the work. The preference of colours such as red, yellow, orange on a green background gives movement to the work, and the contrast of colours also provided the element of balance in the composition. The deformation of the figures depicted in the background, the colours and style used reveal Munch's expressionist side.

The painter conveys his current state of mind and the cause of his state of mind to the receptive subject from the dominant point of view. In the work, Munch witnesses the love scene that develops next to him by adding his own portrait to the jealousy caused by his relationships that end in sadness. This witnessing devastated the painter and darkened his inner world. This situation caused Munch to see himself as someone who was not preferred and condemned to loneliness.

Munch's 1907 work titled Jealousy (See Figure 2), which is in the Munch-Museet, is constructed in an open composition and the figures are depicted in an interior space. The work depicts three figures, two male and one female.

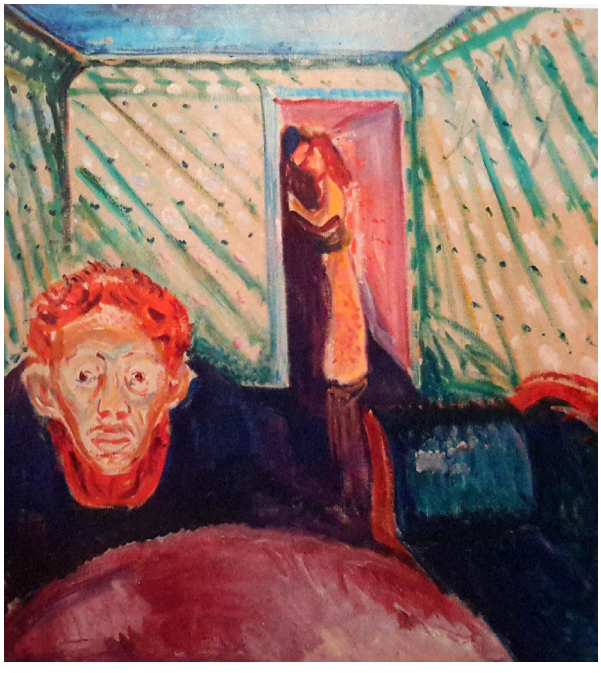


Figure 2. *Edvard Munch, ""Jealousy" (Jeolously), 1907,Oil on canvas, 89 x 82.5 cm, Munch-Museet, Oslo (Düchting, 2016, p.61).*

In the lower left corner of the composition, a male figure, which is thought to be the painter himself, is depicted in the close-up. The male figure is located inside the room. The male figure with a frontal view is sitting at a wooden table painted in brown and red tones. He is dressed in dark shades of blue and black. As a result of the orange colouring of his hair and beard, the figure has a red-skinned appearance. While the figure's prominent ears, static and anxious facial expression draws attention, his eyes are directed to the right side and focused on a point.

In the right and background of the work, there is a couple, one male and one female, hugging and kissing each other at the threshold of the door of the room. Both figures are seen in profile. The male figure is depicted leaning against the left moulding of the door, hugging and kissing the female figure, dressed in brown tones, with an indistinct face and black hair. The female figure is depicted with red hair and an indistinct face, eagerly embracing the male figure. She is depicted in a dress painted in light shades of orange, yellow and brown. The red and purple colour block in the background of the kissing couple increases the depth.

The interior space where the figures are depicted in the work is a room and the ceiling of the room is painted in light and dark tones of blue colour. The walls are coloured with light shades of brown and there are patterns in white and light shades of blue on the walls. In addition, thick, diagonal lines in shades of blue and green colours are used on the walls from left to right. The lines in shades of blue and green colours also define the boundaries of the walls of the room. Dark brown and black colours are used on the floor of the room. On the right side of the composition, there is a blue-black armchair with wooden details.

Double escape perspective is used in the composition. The use of warm and cold colours together in the work has provided the element of contrast in the work. The contrast is achieved not only with the colours but also with the positions of the figures (the figure in the close-up is sitting, the figures in the far-up are standing). The positions of the figures, the preferred colours, the relationship between the near and far plan support the element of balance in the composition. In the work where thick and large brush strokes are used, depth is added to the work with the depictions in the near and far plan.

It can be said that Munch's facial expression is caused by the kissing couple in the background, based on this depiction painted by the painter with the dominant point of view. The portrait, which stands out with its anxious and confused facial expression, is the representation of the emotions aroused in him by the kissing couple behind him. It can be stated that Munch, who witnessed love, was insecurely anxious by being alone

and experienced the bewilderment of not being a preferable man with the lack of love.

Munch's Jealousy in the Garden (See Figure 3), which was painted between 1916-20 and is in the Munchmuseet, is constructed in an open plan composition. There are three main figures in the composition, two male and one female. There is also a male figure in the painting with a translucent appearance.

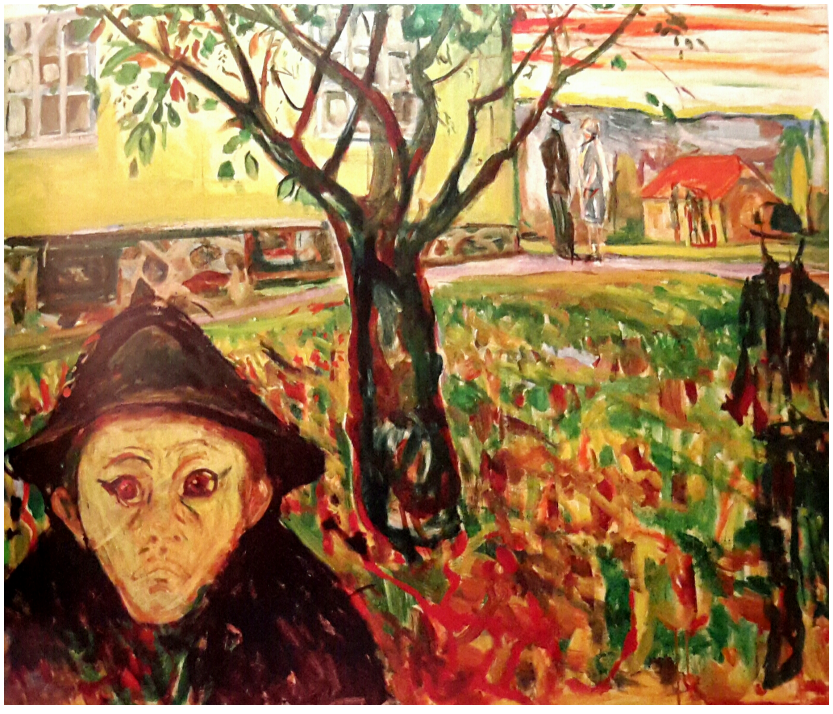


Figure 3. *Edvard Munch," "Jeolously in the Garden"", 1916-20, Oil on canvas, 100 x 120 cm, Munch-Museet, Oslo (Düchting, 2016, p. 147).*

In the lower left corner of the composition, a male figure, which is thought to be Munch himself, is depicted in the close-up. The male figure is depicted wearing a hat with dark shades of brown and green colours and dressed in shades of brown, black, green and red. The face of the figure is in triangular form and has a static expression. The lips of the male figure, whose eyes are round and painted in red, are pursed downwards and this expression makes the face as sad as it is static. In addition, on the right side of the painting, a male figure is depicted with a hat, his face is transparent, he is depicted standing and is depicted as taking one step forward, emphasised by black contour lines.

On the right side of the work and in the far plan, two figures, one male and one female, are depicted. The man and the woman are depicted facing each other and facing each other. The male figure is depicted wearing a black hat and a black suit. The face of the

male figure is indistinct and painted in blue colour. The figure is depicted standing and has a static body movement. The female figure is depicted in a dress in shades of yellow and blue colours. The face of the female figure has an ambiguous characteristic just like the male figure. Although the female figure is also standing and has a side view, her body is depicted in a static position.

A tree was depicted in the centre of the work. The tree is painted in shades of brown, green, red, blue and yellow colours. The leaves of the tree are in green and red colours. The red, yellow, green flowers and herbs in the garden where the tree is located show that the artist, as an expressionist, expresses lust, anger and violence in vivid and bright colours. In addition, by using shades of dark colours, he reveals his melancholic, hopeless and unhappy self, which is a reflection of his depressive mood.

Thick and large brush strokes are used to paint the garden. In the upper left corner of the work, a yellow house with stone details is depicted. White and light shades of brown are preferred for the windows of the house. In the section with stones, the stones are dark in colour and dark tones of blue and brown are used in the windows. To the right of the figures in the background of the composition, in the upper left corner of the work, another house with a red roof, painted in shades of yellow and orange colours is depicted. There are trees in shades of green on the right side of the house. Grey colour is used in the background of the work. The sky is painted in yellow, orange and red colours.

Vivid and bright colours are mostly preferred in the painting, and the use of dark tones of colours has given movement to the work. In the work, where depth is provided with the relationship between near and far plan, the outdoor space is depicted as vividly as possible. With the use of contrasting colours in the depiction of the outdoor space, the space and figures have brought each other to the forefront with a contrast effect. In addition, the scattering of the figures within the composition has supported the element of balance.

The work in question, like the other works in the present study, was made with a dominant point of view. Munch described himself and the cause of his mood by looking at himself from the outside. The painter was alone again and witnessed a couple face to face and together. The death of his mother and the subsequent abandonment by the women he loved throughout his life turned the artist into a jealous person due to lack of love. In this painting, it can be said that Munch, by witnessing the couple who can be with each other in solitude, expresses his jealousy of love and love and the sadness caused by the deprivations he has experienced.

3.3. Evaluation of Edvard Munch's Works Named "Jealousy" in the Context of the Oedipus Complex

Munch's works named "Jealousy" made in 1895, "Jealousy" painted in 1907 and "Jealousy in the Garden" created between 1916-20 continue while the artist is in love. One of the three figures depicted in the structures is female and the other two are male. One of the male figures represents the painter.

The subject who produces art, that is, the artist, psychologically emerges, develops, grows and changes as he grows, and exists with what he experiences (Rank, 2023: 56). Munch's works in question show how the emotions (love, desire, jealousy, anger) that the artist first experienced in his childhood are revived in his own special youth during his adulthood.

The artist's freedom and accumulation of youthful experience are reflected in Munch's art. The issues experienced in childhood have affected the individuals' individuals and shaped his appearance (Kris and Kurz, 2021: 21). One of the events experienced by the painter in his childhood was the love and sexual desire that his mother loved. In Munch's childhood, the love and sexual desire for his mother turned to other women of the same sex in later periods, but he lived a lonely life due to the destructive collapse of different unrequited love and desire. This situation is also detailed with Freud's emergence of the Oedipus complex. The Oedipus complex emerged when Freud observed that he lived for his father because of his love for his mother, along with the narrations of Freud's patients' childhood memories (fantasy of parents seducing their children) in his self-analysis (Colombo, 2022: 21). The Oedipus complex emerges as a mental expression of the child's non-cultural desires put forward by Sigmund Freud. According to Özakkaş (2022), in the Oedipus complex, "the child's incestuous desires towards the parents of the opposite sex are brought together from their fragile capacities. He expressed the change and accepted this love as the starting point of the type of love changing its form (Thurschwell, 2022: 59-60). The mobility in the sexual lives of children in childhood is done with the desire to realize their desires. The fact that children's varieties cannot find a response in real life causes them to experience wounds and deep sadness caused by their shame. The child's sexual desire and love for the parent of the opposite sex, and the fact that it is not reciprocated in order not to have an incestuous relationship in the process. In this case, it leads to disappointment and reaching the desired pleasure, that is, satisfaction, is provided with pain (Freud, 2022: 36-37).

In this context, when Munch's childhood is considered in the context of object relations, his love object has become his mother. The fact that the artist lost his mother at the age

of five caused Munch to unexpectedly separate from his mother, who was his love object. Since Munch did not have a love object, he could not complete his childhood in a healthy way while transitioning from childhood to young adulthood. The painter, who faced the death of his mother between the ages of 4-6, could not fully transfer his love and desire to his mother and therefore could not live the other periods following the age of 4-6 as he should have. In the artist's life, from childhood and adolescence onwards, his love and sexual desire for his mother were transferred to someone else of the opposite sex, and his jealousy and anger towards his father were transferred to someone else of the same sex. The process Munch experienced in the phallic period and described by Freud as the Oedipus complex was repeated in the artist's love life. The women Munch fell in love with and entered his life took his mother's place and became his love objects. Men of the same gender have become people who can take the woman the painter loves and desires sexually from the artist, in other words, they have the potential to take the place of the painter's father. The ego has taken action with the act of falling in love, revealing the bond between the self and the object. Love and the self have ensured the formation of emotion at a narcissistic level. The disappointment experienced in the process of falling in love has caused the individual to experience distress in a psychological context, and the narcissistic emotion that comes with love has given way to sadness, suffering, and sometimes melancholy (Terbaş, 2016: 73). Melancholy has been expressed as a depressive reaction (Özakkaş, 2022, 53). The melancholic individual has blamed himself in line with spiritual loss, criticized himself in the light of his experiences, and devalued himself by evaluating himself negatively (Freud, 2021: 9-13). The disappointing experiences in Munch's love life created a feeling of jealousy in the artist, while at the same time causing his melancholic personality to develop. In his works reflecting the artist's feeling of jealousy, Munch depicted himself as someone who was disappointed and as a result, jealous, angry and suffering. Munch's disappointment brought with it despair. Although the origin of despair was unconscious, the individual was able to describe himself as unlucky with the awareness of the feeling of despair. Despair made the individual experience existing in life without expectations (Horney, 2022: 139). When Munch's life story is examined, disappointments trapped the artist in the despair of which he was aware. The painter, who was in despair, developed a feeling of jealousy towards the women who were the love objects in his life. While the women depicted in his works were depicted as lustful and passionate as love objects, the painter's peers were depicted as a threat to the artist (seeing his father as an enemy in the phallic period) and as rivals who distanced women from the artist.

4. CONCLUSION

Thanks to the psychoanalysis founded by Sigmund Freud, the individual's spiritual development could be examined in depth. All stages extending from infancy to death were addressed within the psychoanalysis theory. The dreams and sexuality that the psychoanalyst gave priority to within the scope of the theory enabled Freud to establish psychoanalysis. The term Oedipus complex of the psychoanalyst, who found new concepts in line with his studies on sexuality, attracted considerable attention. Freud kept child sexuality in a separate place within sexuality. The developmental stages in childhood affected the behaviors and attitudes that the individual would exhibit in later life. The mother, father and child triangle in the Oedipus complex created a conflict. The resulting conflict, together with the interaction of love and desire, caused the first feelings of anger, hatred and resentment, especially jealousy, to form. If the individual completes this conflict process in a healthy way during childhood, only then can he be successful in object relations in his later life. The mother, who is the object of love in the child's object relations, can become the object of love together with desire. The changing object role of the mother creates a sense of competition for the child against the father, who is of the same sex. In this context, while the child is in love with the mother, the only person who prevents this love is the father. If this conflict is not resolved in a healthy way in the light of realities, the individual will be able to develop love on a condition by developing conditions for the new love object that will replace the mother in the future. Since the developed love will be unhealthy, the individual may experience disappointments and this situation will break the individual's self-confidence and turn him into a depressed, jealous, angry, melancholic person. As an individual, the artist Edvard Munch also lived a lonely and lost life in line with his traumatic life. The artist, who faced the death of his mother at a young age, could not experience the Oedipal period in a healthy way, and this situation negatively affected the painter's love life. The painter's relationships never resulted in marriage. Munch, who was abandoned by women, also transferred his experiences in his love life to his canvas in an expressionist style. It can be said that Munch, who experienced the Oedipal period in his adult love life, had unbalanced object relations, and Freud's observations about men's object selection can also be confirmed by Munch. It can be stated that in the artist's works with the theme of jealousy, Munch was also with women whose loyalty was questioned and whose sexuality came to the fore, and that such women were attractive to the painter, and that this situation created a feeling of jealousy in the artist as a man.

RESOURCES

Antmen, A. (2021). 20. yüzyıl batı sanatında akımlar. Istanbul: Sel.

Ayaydın, A. (2016). Çeşitli yönleriyle çağdaş sanat akımları. Ankara: Nobel Academic.

Balcı, A. (2007). Sosyal bilimlerde araştırma, yöntem, teknik ve ilkeler. Ankara: Pegem A.

Batur, E. (2020). Modernizmin serüveni. Istanbul: Sel.

Colombo, D. (2022). Freud and his circle. T. Özakkaş (Ed.), Basic book of psychoanalysis I - introduction and basic concepts in (2nd edition, pp. 1-45). Psychotherapy Institute Publications.

Demir, F. (2004). Art book ekspresyonistler. Ankara: Dost.

Dempsey, A. (2019). Modern art. (Trans.: Deniz Öztok). Istanbul: Hep.

Düchting, H. (2016). Edvard Munch. Chicago: Könemann.

Eroğlu, Ö. (2018). Ekspresyonizm. Istanbul: Tekhne.

Freud, S. (2016). Psikanaliz. Ankara: Night Library.

Freud, S. (2021). Yas ve melankoli. (Trans.: Leyla Uslu). İzmir: Cem.

Freud, S. (2022). Haz ilkesinin ötesinde - Ben ve id. (Trans.: Ali Babaoğlu). Istanbul: Metis.

Gombrich, E, H. (2020). Sanatın öyküsü. (Trans.: Erol Erduran & Ömer Erduran). Istanbul: Remzi.

Gülşen, P. (2022). Renkler, tarih-kültür-sanat-psikoloji. Istanbul: Destek.

Horney, K. (2022). İçsel çatışmalarımız. (Trans.: Zeynep Koçak). Istanbul: Sel.

Krausse, A. (2005). Rönesanstan günümüze resim sanatının öyküsü. (Trans.: Dilek Zaptcıoğlu). Istanbul: Literatür.

Kris, E. & Kurz, O. (2021). Sanatçı imgesinin oluşumu - Efsane, mit ve büyü. (Trans.: Sabri Gürses). Istanbul: İthaki.

Öndin, N. (2019). Modern sanat. Istanbul: Hayalperest.

Özakkaş, T. (2022). Psikanalizin temel kitabı I - Giriş ve temel kavramlar. Istanbul: Psychotherapy Institute Education.

Sözen, M. & Tanyeli, U. (2010). Sanat kavramları ve terimleri sözlüğü. Istanbul: Remzi.

Rank, O. (2023). Sanat ve sanatçı. (Trans.: Orhan Düz). Istanbul: Albaraka Culture, Arts.

Terbaş, Ö. (2016). Rüyalardan gerçekliğe psikanaliz ve sanat. Istanbul: Istanbul Bilgi University.

Thompson, J. (2022). Modern sanat nasıl okunur. (Trans.: Firdevs Candil Erdoğan). Istanbul: Hayalperest.

Thurschwell, P. (2022). Sigmund Freud. (Trans.: Sena Yılmazkarasu). Istanbul: The Kitap.

Turani, A. (1990). Dünya sanat tarihi. Istanbul: Remzi.

Ustvedt, Ø. (2020). Edvard Munch an inner life. New York: Thames & Hudson.

Yüzgüller, S. (2021). Sanatın büyük ustaları 17- Munch. Istanbul: Hayalperest.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 624-649
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 06.11.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 26.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718078

TOPLUMSAL CİNSİYET ROLLERİNİN İLLÜSTRASYONA YANSIMASI: GOOGLE DOODLE ÖZELİNDE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ANALİZ

• Doç. Merve ERSAN[*] • Arş.Gör. Gamze BAL[**]

ÖZET

Toplumsal cinsiyet, toplum içinde kabul edilen ve kadın ve erkek ile ilişkilendirilen çeşitli davranış biçimlerini ve normları ifade eder. Kitle iletişim araçları, toplumsal cinsiyeti şekillendirmede ve etkilemede önemli bir rol oynamaktadır. Bilgiye hızla erişim sağlayan ve iletişimi kolaylaştıran bir araç olan İnternet üzerinde "Google", kullanıcıların en sık kullandığı arama motoru olarak önemli bir konuma sahiptir. Google arama motorunu ziyaret eden kullanıcılar, çeşitli özel günlerde logo üzerinde "Doodle" isimli günün anlam ve önemini vurgulayan hareketli ve etkileşimli tasarımlar ile karşılaşmaktadır. Bu araştırma, Google Doodle tasarımlarında toplumsal cinsiyetin nasıl sunulduğunu tespit etmeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda, amaçlı örnekleme kullanılarak, Google'ın 2000-2023 yılları arasında Anneler Günü ve Babalar Günü'ne özel tasarladığı toplam 70 adet Doodle incelenmiş, bu tasarımların 49'unda cinsiyetçi bir yaklaşım içeren göstergelerin bulunduğu tespit edilmiştir. Bu Doodle'lar arasında benzer görsel ve anlamlara sahip tasarımlar dokuz grupta toplanarak Roland Bartes'ın göstergebilimsel yöntemi ile detaylı çözümlemeleri yapılmıştır. Sonuç olarak; incelenen tasarımlarda toplumsal cinsiyet rollerinin hangi göstergeler aracılığıyla iletildiği ortaya konulmuş, ayrıca toplumda kadına atfedilen rollerin Google Doodle tasarımlarına yansıdığı; tasarımların geleneksel toplumsal cinsiyet rollerini yeniden üretir nitelikte olduğu, dolayısıyla ataerkil cinsiyetçi düzeni destekler biçimde tasarlandığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: *Toplumsal cinsiyet, Google, Doodle, İllüstrasyon, Göstergebilim.*

[*] Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü, merve.ersan@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0587-7875

[**] Bitlis Eren Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümü, gbal@beu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7459-134X

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 624-649
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 06.11.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 26.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718078

THE REFLECTION OF GENDER ROLES IN ILLUSTRATION: A SEMIOTICAL ANALYSIS IN THE CONTEXT OF GOOGLE DOODLE

• Assoc. Prof. Merve ERSAN[*] • Res. Assist. Gamze BAL[**]

ABSTRACT

Gender encompasses socially accepted norms and behaviors attributed to men and women. Mass media significantly shapes and influences these roles. As a key tool for rapid information access and communication, the internet holds a vital place, with Google serving as the most popular search engine for activities like information retrieval, news tracking, and video streaming. On special occasions, Google features dynamic and interactive designs called "Doodles" on its logo to emphasize the day's significance. This research aims to analyze how gender is portrayed in Google Doodle designs. In this context, a purposive sampling method is used to examine a total of 70 Doodles specially designed for Mother's Day and Father's Day by Google between 2000 and 2023, revealing that 49 of these designs contained indicators of a gender-biased approach. These Doodles are categorized into twelve groups based on similar visual and semantic features, and detailed analyses are conducted using Roland Barthes' semiotic method. As a result, it is revealed through the examined designs which indicators convey gender roles and how roles attributed to women in society are reflected in Google Doodle designs. The designs are found to reproduce traditional gender roles, thereby supporting a patriarchal gendered order.

Keywords: *Gender, Google, Doodle, Illustration, Semiology.*

[*] Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Art and Design, Department of Graphic Design, merve.ersan@hbv.edu.tr ORCID: 0000-0003-0587-7875

[**] Bitlis Eren University, Faculty of Fine Arts, Department of Graphic Design, gbal@beu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7459-134X

1. GİRİŞ

Toplumsal cinsiyet, iş bölümü ile yakından ilişkili sanayileşme süreci ile birlikte ortaya çıkan bir kavramdır. Toplumsal cinsiyet, bir toplumun belirli cinsiyetlere atadığı ve o cinsiyetlerin hangi davranışları sergilemesi, hangi rolleri üstlenmesi gerektiğini belirleyen normlardır (Demirel ve Pekasıl, 2024; Yıldız, 2022). Erkekler ve kadınlar arasında farklılık gösteren bu roller doğumla değil, toplumsal öğrenme ve kültürel etkileşimlerle edinilir (Dinç ve Çalışkan, 2016). Örneğin, birçok toplumda erkeklerin güçlü, liderlik özelliklerine sahip olması beklenirken, kadınlar için ise daha duygusal, bakıcı ve ev işlerine odaklanan roller öngörülebilir. Toplumsal cinsiyet rolleri, bireylerin davranışlarını, sosyal ilişkilerini ve yaşamlarını etkileyen önemli bir faktör olup, bu roller zamanla değişebilir ve farklı toplumlarda değişiklik gösterebilir. Kadınların toplumdaki temsiline yönelik engeller ve kısıtlamalar da, toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin bir sonucu olarak ortaya çıkar (Deveci ve Yorulmaz, 2021). Bu eşitsizlik, kadınların sosyal ve ekonomik yaşamda dezavantajlı konumda kalmalarına sebep olmaktadır. Örneğin, kadınların eğitim düzeyinin düşüklüğü, sağlık hizmetlerine erişim sorunları ve ekonomik bağımsızlığa sahip olamamaları, bu durumun önemli örneklerindendir (Özel vd., 2021; Sezgin, 2015). Toplumsal cinsiyet eşitsizliği ise genel olarak kültürel, sosyal ve ekonomik alanlarda kadınların aleyhine oluşan eşitsizlik durumu olup, bu durumun "doğru bir gerçeklik" olarak kabul edilmesi söz konusu cinsiyetçi yaklaşıma yol açmaktadır.

Cinsiyet sözcüğü TDK'ya göre, "Bireye, üreme işinde ayrı bir rol veren ve erkekle dişiyi ayırt ettiren yaradılış özelliği" dir (Türk Dil Kurumu, t.y.). Toplumsal cinsiyet ise, bireyin biyolojik cinsiyet özelliklerinin ötesinde, kimliğinin toplum tarafından şekillendirilmesidir (Veur vd., 2009: 27-28). Bu tanımlardan hareketle, cinsiyet kavramı kadın ve erkek arasındaki biyolojik ayrımı ifade ederken, toplumsal cinsiyet, kadın ve erkek cinsiyeti üzerinden toplumun beklentilerini oluşturan ve topluma kültürel olarak yüklenen anlamlar bütününü ifade etmektedir.

Toplumsal normlar, medya temsili ve tüketim kültürü gibi unsurlar cinsiyet kimliğinin oluşumunda etkilidir (Paoletti, 2012). Aile ortamı toplumsal cinsiyet farklılıklarının oluştuğu, geliştiği ve devamlılık sağladığı ilk basamaktır (Dedeoğlu, 2000: 141). Kişi, dünyaya gelmeden ve doğumundan itibaren cinsiyetini vurgulayan binlerce tavır, davranış ve söylemlere maruz kalmakta ve küçük yaştan itibaren bilinçaltına bu yönde mesajlar gönderilmektedir. Cinsiyet farkları ve stereotipleri çocukların kimlik gelişiminde rol oynamakta ve bu süreçte aileler, eğitim sistemleri ve toplumun genelinin etkisi olmaktadır (Paoletti, 2012). Cinsiyet normları ebeveynler tarafından çocuklara öğretilmekte ve toplumsal cinsiyet, sosyal öğrenme yoluyla içselleştirilmektedir. Aile tarafından çocuk ile kurulan iletişimden ona sergilenen davranışa, giyeceği elbisenin renginden

alınacak oyuncakların seçimine kadar toplumsal cinsiyet rolleri inşa edilmektedir. Özellikle pembe ve mavi renklerin çocuklara yönelik giysilerde ve oyuncaklarda belirgin bir şekilde kullanılması, bu süreçte cinsiyet kimliklerinin pekiştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır (Frassanito ve Pettorini, 2008). Aile tarafından temelleri atılan toplumsal cinsiyet rolleri, eğitim hayatı, arkadaş grubu ve kitle iletişim araçlarının sürece dâhil olmasıyla devam etmektedir (Güdücü, 2018: 24).

Eğitim, "yaşantı ve öğrenme yoluyla bireyde istendik yönde davranış değişikliği meydana getirme süreci" olarak tanımlanmaktadır (Aslan, 2004: 7). Çocuk, ailesinden sonra rol model alacağı öğretmeni ile tanışmakta ve eğitim materyali olarak açık ve örtülü mesajların yer aldığı ders kitaplarını kullanmaya başlamaktadır (Kırbaşoğlu ve Eyüp, 2011: 131). Örneğin; Türkiye'de 1948 yılına ait "İlkokula Temel Bilgiler" kitabında "Yiyeceklerimiz, Mutfak İşleri", başlıklı serinin ön ve arka kapağında toplumsal cinsiyet rollerine vurgu yapılan illüstrasyon çalışmalarında (Görsel 1a ve 1b), anne mutfak işleriyle ilgilenirken, baba evin reisi rolünde koltukta oturmakta ve gazetesini okumaktadır. Erkek çocuk, masada sofranın hazırlanmasını beklerken, kız çocuk sofraya tabakları taşıyarak annesine yardım etmektedir. Özetle, erkekler otururken kadınların ayakta olduğunu görülmektedir (Görsel 1a). Serinin diğer örneği olan "Ev Tertibi" konulu kitapta baba elinde gazetesi ile koltukta oturmakta, aile bireyleri onun etrafında toplanmış konumda gülümseyerek bu durumu onaylar görünmektedir (Görsel 1b). Annenin, evin tertip ve düzeninden sorumlu olmasının yanında bakımlı ve güzel olması da beklenmektedir. Eril tarafın yani babanın ise, hane içinde pasif ancak otoriter ve miskin bir tavırda resmedildiği görülmektedir. Dolayısıyla bu kitapları gören çocukların küçük yaştan itibaren toplumsal cinsiyet rollerini pekiştirici görsellere maruz kaldığını söylenebilir.

a) b)

Görsel 1. *a) İlkokula Temel Bilgiler, "Yiyeceklerimiz, Mutfak İşleri", Sayı,12, (Demiray, 1948a: ön ve arka kapağı). b) İlkokula Temel Bilgiler, "Ev Tertibi", Sayı: 24, (Demiray, 1948b: ön ve arka kapağı).*

Bireylerin tutum ve davranışları ilk olarak aile ortamında oluşmaya başlamaktadır. Okul ve akran grubunda şekillenmeye devam eden bu durum kitle iletişim araçlarıyla verilen mesajlar ile desteklenerek toplumsal cinsiyet rolleri inşa edilmektedir (Mora, 2005: 4). Ev temizlik ürünleri reklamlarında bu duruma sıklıkla rastlanmakta ve ev işleri toplum tarafından kadına yüklenmektedir. Örneğin, Persil Sıvı Deterjan reklamı (Görsel 2a) ve Cif Power (Görsel 2b) reklamında kadınların çocuklarına, evlerine, ailelerine karşı sorumlu olduğu imajı verilmektedir. Anne ve küçük kız çocuğu bu ürünlerle ilişkilendirilerek varsayılan sorumlulukları yerine getirmesi gerektiği yönünde mesajlar dayatılmaktadır (Çeken ve Özkan, 2020: 64-65). Dolayısıyla reklam çekimlerinde kadınların güzel, kırılgan, hizmet eden, itaatkâr bireyler olarak yansıtıldığı görülmektedir.

a) b)

Görsel 2. *a) Persil sıvı deterjan reklamından bir kesit, (Reklamlarla Yaşıyorum, 2016). b) CİF Power ürün reklamın bir kesit, (Cif Türkiye, 2021).*

Cinsiyet kodlamalarının, kitap kapağı, afiş, basılı ve dijital reklamlarda kullanılan yazı karakterlerine de yansıdığını söylemek mümkündür. Simon Garfield'a göre (2012:28), yazıların da cinsiyeti olabilir, kalın ve çıkıntılı yazı karakterleri genellikle eril; ince, süslü, yumuşak ve kıvrımlı yazı karakterleri ise dişil olarak değerlendirilmektedir. Bu duruma Görsel 3'te bulunan tipografik Doodle tasarımları örnek gösterilebilir. Müzeyyen Senar'ın 100. Doğum Günü için feminen (Görsel 3a) ve Gama Pehlwan'ın 144. Doğum Günü (Görsel 3b) için hazırlanan tipografik tasarımında maskülen bir yaklaşım kullanıldığını görmek mümkündür.

a) b)

Görsel 3. *a) Müzeyyen Senar'ın 100. Doğum Günü, (Müzeyyen Senar's 100th Birthday, 2018). b) Gama Pehlwan'ın 144. Doğum Günü, (Gama Pehlivans's 144th Birthday, 2022).*

2. GOOGLE ARAMA MOTORU VE GOOGLE DOODLE

Google, 1998 yılında bilgiye daha kolay erişim sağlanması amacıyla kurulan uluslararası bir arama motorudur. Larry Page ve Sergey Brin tarafından Amerika'nın Kaliforniya eyaletinde kurulmuştur (Vise ve Malseed, 2006: 30). Bu arama motorunun ilk adı "web sayfalarından gelen ya da gerideki bağlantılardan" anlamına gelen "BackRub" iken (Shmueli, 2017: 18), bu isim 1997 yılında bir matematik terimi olan "Googol" kelimesinden esinlenilerek tasarlanmış ve Google olarak değiştirilmiştir (Sapet, 2012: 34).

Google arama motorunu ziyaret eden kullanıcılar ana sayfada günün anlam ve önemine yönelik tasarlanan Doodle'lar ile karşılaşmaktadır. Google bu tasarımları "Doodle'lar, tatil günlerini ve yıl dönümlerini kutlamak, ünlü sanatçıları, kâşifleri ve bilim insanlarını anmak amacıyla Google logosunda yapılan eğlenceli, şaşırtıcı ve bazen de spontane değişiklikler" olarak tanımlamaktadır (Google Doodle, t.y.). Ryan'a (2015:79) göre, "Google logosunun özel günleri vurgulamak için kullanılan yaratıcı varyasyonlarıdır". Carvalho, Soares, Neves ve Medeiros'a (2018) göre, Google Doodle, Google'ın logosu üzerinde sanatsal varyasyonlar oluşturarak takipçileri ile etkileşim kurmayı amaçladığı bir yaklaşımdır (Carvalho, Soares, Neves ve Medeiros, 2018: 509-510). Dolayısıyla Google Doodle, özel günler ya da ünlü sanatçı, bilim insanları ve sporcuları kutlamak ya da anmak amacıyla günün anlam ve önemine yönelik oluşturulan tasarımlar olarak tanımlanabilir. Ayrıca Google arama motorunda aynı tarihte farklı ülkeler için farklı tema ve içeriklerde tasarımlar yayınlayabilmektedir. Google, bölgesel ve kültürel farklılıkları göz önünde bulundurarak belirli ülkeler için farklı Doodle tasarımları sunmaktadır. Bu doğrultuda, Türkiye'de yayımlanan Doodle illüstrasyonları ile diğer ülkelerde gösterileler farklılık gösterebilmektedir. Dolayısıyla tasarımların her ülkenin toplumsal dinamiklerini yansıtacak şekilde şekillendiğini söylemek mümkündür.

Görsel 4. *Google Doodle tasarımlarından örnekler (Google Doodle, t.y.).*

"Doodle" teriminin kökeni 17. yüzyıla dayanmaktadır. İngilizce kökenli "Dudle ve "dawdle" kelimelerinden gelen "karalama" anlamındaki Doodle, "zamanı boşa harcamak" ve "basit adam" anlamlarını taşımaktadır (Online Etimoloji Sözlüğü, t.y.). Türk Dil Kurumu (2023), karalama kelimesini; "üstünde düzeltmeler yapılan, temize çekilmemiş yazı taslağı, müsvedde" olarak tanımlamaktadır. Sharpe'a göre, Doodle "Siyah beyaz veya renkli, organik veya geometrik formda, anlamlı, gevşek hareket eden çizgiler, tekrar eden desenler, ayrıntılı şekiller ve basit görüntülerle sanat formları oluşturarak zihindeki

düşünceyi harekete geçiren bir çizim aktivitesidir" (Sharpe, 2017: 9-10). Bu tanımlardan hareketle Doodle terimi; alfabeler, işaret ve sembollerin anlık olarak gelişigüzel bir şekilde kâğıda aktarılması, düşüncelerin ve duyguların görsel olarak dışavurumu şeklinde açıklanabilir.

Google Doodle ilk kez 1998 yıllında Nevada'da düzenlenen "Yanan Adam" (Burning Man) Festivali için tasarlanmıştır (Görsel 5). Bu tasarımda Google logosunun ikinci "o" harfinin arka planına yerleştirilen basit bir figür kullanılmıştır (Gonçalves, 2012: 188-189). Google, yoğun ilgi gören tasarımlarına yenileri ekleyerek zaman içinde zengin bir Doodle arşivi oluşturmuştur. Doodle tasarımları, yalnızca Google tasarım ekibi tarafından değil, aynı zamanda şirketin farklı sanatçılar ve profesyonellerle gerçekleştirdiği iş birlikleri kapsamında da oluşturulmaktadır. Bu bağlamda, Doodle tasarımlarının üretim sürecine yerel sanatçılar ve çeşitli disiplinlerden profesyoneller de katkı sağlayabilmektedir. Google, bireysel katılımı teşvik ederek, kullanıcıların e-posta yoluyla kendi tasarımlarını iletmelerine olanak tanımakta ve bu sayede Doodle'ların içerik çeşitliliğini artırmayı amaçlamaktadır.

Görsel 5. *İlk Google Doodle çalışması "Yanan Adam (Burning Man)" (Burning Man Festival, 1998).*

1998'den bu yana yapılan tüm "doodle"lar "Google Doodle" websitesinde arşivlenmektedir. Bu platformda "Doğum Günü, Bağımsızlık Günü, Milli Günler, Yıl Dönümü, Kutlamalar, Mevsimler ve Gökyüzü Olayları, Google Doodle Oyunları, Uluslararası Oyunlar, Özel Günler ve Sosyal Mesaj" konularında tasarımlar bulunmaktadır. 2025 yılında yayınlanan Sosyal Mesaj İçeren Konularda Etkileşimli "Google Doodle" adlı makalede elde edilen verilere göre, tasarımlar arasında en çok "Doğum Günü" temalı tasarımlara rastlanmakta; bunu "Özel Günler" temasına dayalı doodle'lar izlemektedir. "Özel Günler" konusu kapsamında "Anneler Günü, Babalar Günü, Sevgililer Günü, gibi konulara yönelik tasarımlar yapıldığı görülmektedir. Araştırmada 1998-2021 yılları arasında yayınlanan 4.000'e yakın Google Doodle olduğu tespit edilmiş ve tasarımlarından 834 adedinin özel günler temalı olduğu ortaya konulmuştur (Bal ve Alpaslan, 2025: 376-378).

3. YÖNTEM

Bu araştırma Google tarafından tasarlanan Doodle'larda toplumsal cinsiyet rollerinin nasıl temsil edildiğini ve bu yaklaşımlar ile yeniden üretilen mitleri tespit etmeyi amaçlamaktadır. Çalışmada, amaçlı örneklem kullanılmış olup bu yöntemin seçilme nedeni, toplumsal cinsiyet rollerinin belirgin şekilde temsil edilebileceği özel günler arasından bilinçli bir seçim yapmaktır. Anneler Günü ve Babalar Günü, geleneksel olarak kadınlık ve erkeklik rollerine atfedilen belirli toplumsal beklentileri yansıtan günler arasında yer almakta olup, bu bağlamda cinsiyetçi yaklaşımların görsel ve anlamsal düzeyde daha net analiz edilebileceği düşünülmektedir. Bu nedenle, 2000-2023 yılları arasında Google tarafından bu özel günler için farklı ülkelerde gösterilen tüm Doodle'lar analiz kapsamında değerlendirilmiştir.

Google tarafından yapılan ilk Doodle tasarımları 1998 yılında başlamış olsa da, Anneler Günü ve Babalar Günü için ilk tasarımların 2000 yılında yapıldığı görülmektedir. Bu nedenle araştırma bu özel günler için başlangıcından günümüze, yani 2000-2023 yılları arasında yapılan doodle'lar ile sınırlı tutulmuştur. Google tarafından yapılan tüm Doodle'lar arasından 70'ini "Anneler Günü" ve "Babalar Günü" konulu tasarımlar oluşturmaktadır. Bunların 37'si Anneler Günü ve 33'ü Babalar Günü içindir. Çalışmada, öncelikle bu 70 tasarım ön incelemeye tabi tutularak aralarında cinsiyetçi yaklaşım içerenler tespit edilmiştir. Cinsiyetçi bir yaklaşım içerdiği tespit edilen tasarımlardaki örtülü anlamları ortaya çıkarmak amacıyla göstergebilimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Bu noktada, Roland Barthes'ın düz anlam, yan anlam ve mit düzeyinde anlamları incelemesini içeren göstergebilim yaklaşımı referans alınmıştır (Tablo 1).

Tablo 1. *Roland Barthes'ın gösterge şeması (Barthes 1996).*

Göstergeler ile iletilmek istenen düşüncenin açıklanması için göstergebilim metodundan yararlanılır (Arslan ve Bal, 2021: 526). Göstergebilim, göstergelerin yerine karşılık gelen, derinlerde saklı olan anlamı meydana çıkarmaktadır.

Pierre Guiard'a göre göstergebilim; diller, dizgiler, belirtilerin oluşturduğu gösterge dizelerin analizini yapan bir bilimdir (Guiraud, 2016: 8). Mehmet Rıfat'a göre ise göstergebilim, anlamları çözümlemenin yanında, okuma ve analiz şekilleri ile kapsayıcı, tutarlı önermeler ağının ortaya konulmasıdır (Rıfat, 2002: 19). Bu tanımlardan hareketle

göstergebilimin, göstergelerin anlamlarının dilbilimi kuramlarına dayandırılarak analiz edilmesini konu alan bir bilim dalı olduğu ifade edilebilir.

Göstergebilim, bir bilim dalı olarak ilk kez 20. yy sonlarına doğru ortaya çıkmıştır. ABD'li dil bilimci Charles Sanders Peirce ve İsviçreli dil bilimci Ferdinand de Saussure tarafından göstergebilimi temellendiren adımlar atılmıştır (Sığırcı, 2016: 30). Bu sürecin devamlılığına Fransız dil bilimci Roland Barthes (1915-1980) önemli katkılar sağlamıştır. Barthes göstergeleri düz anlam, yan anlam ve mit boyutunda anlamlandırmaktadır (Tablo 1). Düz anlam, göstergenin zihinde canlanan ilk anlamını oluştururken, yan anlam ise toplumsal bir uzlaşıma dayalı olarak zihinde beliren anlamı ifade etmektedir (Barthes, 2016: 67). Bu anlam düzeyleri birbirinden ayrılmaz bir bütün olmakla beraber asıl verilmek istenen mesaj yan anlam düzeyinde gizlidir (Kurt, 2019: 30). Örneğin, bir kurumsal kimlik tasarımında mavi renk kullanımının yan anlam düzeyinde verilmek istenen mesajı aslında sakinlik, huzur ve güven gibi anlamlar içerebilmektedir. Mit boyutunda ise mavi, sadakat, iffet, sağduyu, erdem gibi manalara sahip olmakla birlikte gökyüzü, gök tanrı ilişkisi, ölümden sonraki hayatı da temsil edebilmektedir. Göstergebilimsel analiz yöntemi, resimden heykele, reklamlardan filmlere ve logo tasarımlarına kadar her türlü görsel ve dilsel iletişimin düz anlam, yan anlam ve mit boyutlarını çözümlemek için kullanılmaktadır.

4. BULGULAR

Araştırmada öncelikle, 2000-2023 yılları arasında "Anneler Günü" ve "Babalar Günü" için yapılan 70 tasarımın kaç tanesinde cinsiyetçi bir yaklaşımın sergilendiğini tespit etmek için doodle'ların yıllara göre dağılımının yer aldığı bir tablo oluşturulmuştur (Tablo 2). Tablo, "cinsiyetçi yaklaşım içeriyor" ve "cinsiyetçi yaklaşım içermiyor" sütunlarına ayrılarak her bir cinsiyetçi tasarım için (X) sembolü kullanılmış; paylaşılan tasarımlardan Anneler Günü'ne yönelik 27 adet, Babalar Günü'ne yönelik ise 22 adet tasarımda cinsiyetçi bir yaklaşımı vurgulayan sembol ve görsellerin kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu noktada, benzer anlamlara sahip görseller içeren tasarımlar belirlenerek toplam dokuz grupta toplanmıştır. Bu gruplama; çiçekler, hayvanlar ve yavruları, çeşitli bitki ve meyveler, annenin aktif konumda olduğu tasarımlar, ev araç ve gereçleri, renklerin cinsiyetçi bir sembol olarak kullanımı, babanın eğlenceli aktiviteler yaparken resimlendiği tasarımlar, babanın pasif konumda resimlendiği tasarımlar, babanın çeşitli işler ile ilişkilendirildiği göstergeler temel alınarak yapılmıştır.

Tablo 2. *2000-2023 yılları arasındaki Google "Anneler Günü" ve Babalar Günü" konulu doodle tasarımları (Tablo yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Yıl	Anneler Günü			Babalar Günü		
	Google Doodle	Cinsiyetçi Semboller *içeriyor*	Cinsiyetçi Semboller *içermiyor*	Google Doodle	Cinsiyetçi Semboller *içeriyor*	Cinsiyetçi Semboller *içermiyor*
2000		X				X
2001		X			X	
2002		X			X	
2003		X			X	
2004		X			X	
2005		X			X	
2006		X			X	
2007		X			X	
2008		XX			X	
2009		X			X	X
2010		XXX	X		X	
2011		X			X	
2012		X	X		X	
2013		XX			X	
2014		XXX	X		XXX	
2015		X			X	
2016		X	XX		X	X
2017		X	X		XX	
2018		X			X	
2019			X			XX
2020		X	X			XX
2021			X			XX
2022			X			X
2023		X			X	
2000-2023		27	10		22	10
		37			32	

Google'ın "14 Mayıs Anneler Günü" için farklı yıllarda çeşitli çiçekler kullanılarak toplamda 12 doodle yaptığı görülmektedir (Görsel 6). Bu tasarımlarda çiçekler "Google" logosunun harflerinin yerine kullanılmıştır. Gül, lale, orkide gibi gösterenler içeren bu

tasarımlarda çiçekler; düz anlam düzeyinde doğada bulunan renkli ve hoş kokulu bitkilerdir. Yan anlam düzeyinde ise çiçekler, kadınlara özgü olan feminenlik, narinlik, zarafet ve güzellik gibi kavramları sembolize etmektedir (Tablo 3). Kadın için atfedilen bu anlamlar, sözlü dilde "kadınlar çiçektir" gibi ifadelerle karşılık bulunmaktadır. Dolayısıyla Görsel 6'da yer alan Google Doodle tasarımlarının toplumsal cinsiyet rollerini "kadınlar çiçektir" yargısı ile destekler nitelikte olduğunu söylemek mümkündür. Anlamlandırmanın mit düzeyinde, bitkilerin edilgen yapısı, kadına atfedilen pasif, uysal, sessiz ve uyumlu kişilik özellikleri ile ilişkilendirilmektedir. İncelenen tasarımlarda, kadına toplum tarafından güzel-çirkin, kırılgan- dayanıklı, kusursuz-kusurlu gibi ikili karşıtlıkları üzerinden cinsiyetçi yaklaşımları pekiştiren bir bakış açısı dayatılmaktadır.

Görsel 6. *Çiçek imgelerinin kullanıldığı "Anneler Günü" Doodle tasarımları (Mother's Day t.y.)*

Tablo 3. *Çiçek imgelerinin kullanıldığı "Anneler Günü" Doodle tasarımlarının göstergebilimsel analizi (Tablo yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Gösterge	**Düz Anlam**	**Yan Anlam**
Gül	Doğada bulunan renkli ve hoş kokulu bitkiler	Kadınlara özgü olan feminenlik, narinlik, zarafet ve güzellik
Lale		
Çiçek		
Orkide		

Google'ın Anneler Günü için tasarladığı, hayvanlar ve yavruları görsellerinin kullanıldığı doodle'lar Görsel 7'de verilmiştir. Anne-çocuk arasındaki bağ insanlarda olduğu gibi hayvanlarda da yavruların büyümesi ve yaşama güdüsünün oluşumunda büyük önem taşımaktadır. Dolayısıyla yeni doğan bireyin yaşama gücünün yüksek olmasında anne-çocuk/yavru arasındaki iletişimin etkisinin büyük olduğunu söylenebilir. Google'ın Anneler Günü'ne özel hazırlamış olduğu tasarımlarda koyun, kuğu, köpek, dinozor illüstrasyonlarının yanında bu canlıların yavruları olan kuzu, kuğu yavrusu, yavru köpek ve yavru dinozorların resmedildiği görülmektedir (Görsel 7). Bu tasarımda kullanılan

hayvanlar kuş türleri ya da memeli hayvanlardan oluşmaktadır. Kuzu ve köpek memeli hayvanlar grubuna girerken, kuğu, ördek ve dinozor memeli olmayan hayvanlar grubuna girmektedir. Koyun-kuzu, kuğu- kuğu yavrusu, köpek-yavru köpek, dinozor-yavru dinozor gibi anne-yavru ilişkisinin gösterenlerine sahiptir. Tasarımlar düz anlam hayvanlar aracılığıyla anne ve yavru/çocuk ilişkisini göstermektedir. Yan anlam düzeyinde bağlılık, koruyuculuk, şefkat, merhamet, sadakat, koşulsuz sevgi vb. anlamlar taşımaktadır (Tablo 4). Dolayısıyla tasarımlarda dişi- erkek-yavru üçgeninde annenin yavru üzerindeki rol ve görevleri vurgulanmaktadır. Ayrıca tasarımda kullanılan koyun, kuğu, köpek ve dinozor hayvanlarının doğum sonrası eşleri (erkek) tarafından terk edilerek tüm sorumluluğun dişiye kalması dikkat çeken önemli bir noktadır. Doğada doğumdan sonra eşlerine yardımcı olan ve onların her türlü ihtiyacını karşılayan erkek hayvanlar[1] da mevcut olmasına rağmen, yavru bakımında tüm sorumluluğu dişiye yükleyen hayvanların seçilmiş olması toplumsal cinsiyet rollerini pekiştirir niteliktedir (WWF, t.y.). Sözlü dilde bir söylem olan "yuvayı dişi kuş yapar" genellemesi incelenen Doodle tasarımlarında desteklenmiş durumdadır. Erkek ve dişi kuşların yuva yapımında eşit roller üstlendiği durumundan hareketle, doğaya bakıldığında bu söylemin doğru olmadığı görülmektedir.

Görsel 7d'de Google logosu üzerinde el baskısı görselleri kullanılarak "Babalar Günü" için oluşturulan bir Doodle bulunmaktadır. Düz anlam boyutunda, baba ve çocuğu temsilen el baskısı yöntemiyle oluşturulmuş dinozor figürlerinden oluşan tasarım; yan anlam düzeyinde cesaret, iş birliği ve destek mesajlarını vermektedir (Tablo 4). Aynı yıl, aynı yöntem ve stilde Anneler Günü için yapılan illüstrasyona bakıldığında (Görsel 7e) anne ve yavru dinozorun bitişik şekilde resimlendiği görülmekte iken, baba ve çocukları temsil eden dinozorların ayrı ve sıra halinde resimlenmiş olması dikkat çekmektedir. Mit düzeyinde anne her zaman yavrunun yanı başında iken babanın bireysel olması; geleneksel olarak anne figürüne atfedilen koruyucu, besleyici ve güven verici rolleri desteklerken, baba figürünün bireyselliğini ve bağımsızlığını vurgulamakta, babanın anneye kıyasla çocuklara daha uzak bir figür olduğu mesajını iletmektedir.

a) b) c) d) e)

Görsel 7. *Hayvan ve yavrularının kullanıldığı Doodle tasarımları (Mother's Day t.y.).*

[1] Yavrularının tüm bakımını üstlenen maymun türlerinden olan "Marmosetler"dan, yumurtaları korumak için iki ay boyunca kuluçkaya yatarak aç kalan "İmparator Penguen" hayvanına, çocukların büyümesi ve gelişiminde eşine yardımcı olan "Kutup Kurdu" canlısına kadar doğadaki hayattan birçok örnek verilebilir (https://www.worldwildlife.org/stories/5-remarkable-animal-dads)

Tablo 4. *Hayvan ve yavrularının kullanıldığı Doodle tasarımlarının göstergebilimsel analizi (Tablo yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
a) Koyun ve kuzu	Koyun türünde bir hayvan, anne ve yavru/çocuk ilişkisi	Sevgi ve bağlılık, beslenme ve bakım, koruma ve kollama, merhamet, eğitim ve öğrenme, tolerans, sadakat, aidiyet
b) Kuğu ve kuğu yavrusu	Kuğu türünde bir hayvan, anne ve yavru/çocuk ilişkisi	
c) Köpek ve yavru köpek	Köpek türünde bir hayvan, anne ve yavru/çocuk ilişkisi	
d) Renkli el baskıları	Baba eli ve çocuk eli	Hareket, destek, cesaret, güç
e) Dinazor ve yavru dinazor	Dinazor türünde bir hayvan, anne ve yavru/çocuk ilişkisi	Sevgi, koruma, birliktelik

Google'ın "14 Mayıs Anneler Günü" ne özel hazırladığı Doodle tasarımlarında incelenen bir diğer grup, bitki ve meyve göstergelerinden oluşan tasarımlardır. Bu grupta ayçiçeği, kaktüs ve karpuz görselleri ile hazırlanan Doodle'lar bulunmaktadır (Görsel 8). Bu üç tasarımda da insan olmayan varlıklara insani özellikler yüklenerek, esasen edebi dilde kullanılan bir retorik figür olan kişileştirme yapılmıştır. Retorik figürler, görsel dilde dikkat çekmek, anlamı zenginleştirmek, duygusal bir etki yaratmak ve ikna etmek için kullanılırlar (Çeken, 2016: 3). Retorik figürlerden biri olan kişileştirme; nesnelerin veya markaların insan özellikleriyle donatılması ve izleyiciyle duygusal bir bağ kurma amacıyla kullanılabilir (Ersan, 2022: 1741).

Ayçiçeği bitkisi ile yapılan doodle tasarımında (Görsel 8a) bitkinin, "Google" logosunun ikinci "O" harfinin yerine kullanıldığı, çekirdeklerin ise ayçiçeğinin yaprakları üzerine yerleştirildiği görülmektedir. Burada; ayçiçeği anneyi, onun parçası olan çekirdekleri ise çocuklarını temsil etmektedir. Düz anlam düzeyinde ayçiçeği, büyük ve sarı çiçekleriyle tanınan, gövdesi yüksek ve yaprakları genellikle uzun olan bir bitki türüdür. Orta kısmının dizilişi itibariyle altın orana bir örnek olan ayçiçeği bitkisinin çiçek kısmı gün içinde güneşin konumunu göre doğudan batıya doğru yönünü değiştirmektedir. Geceleri ise, bu eylemi aksi yönde gerçekleştirerek sabah bulduğu konuma geri dönmektedir. Bu durumla bağlantılı olarak yan anlam düzeyinde ayçiçeği pozitif, parlak, umut veren ve güneşi temsil eden duyguları çağrıştırır (Tablo 5). Ayçiçeği aynı zamanda ünlü ressam Van Gogh'un tablolarına da konu olmuştur. Ressamın en bilinen eserlerinden olan "Sunflowers" (Ayçiçekleri) iki seri natürmort resmini konu almaktadır. Van Gogh, hayranı olduğu ünlü Fransız ressam Paul Gauguin'i etkilemek amacıyla yaptığı bu çalışmalarda kullanmış olduğu sarı renk ile mutluluk, adanmışlık ve sadakati ifade etmiştir. Bu bilgilerden hareketle Görsel 8a deki "Anneler Günü" için kullanılan ayçiçeği bitkisi bulunduğu ortama neşe katan, güneşi, güzelliği, umudun sembolü olarak temsil edilmiştir. Bu durum; toplumda annenin sürekli güleryüzlü ve pozitif olması beklentisi ile

ilişkilendirilmiştir. Arıca ayçiçeği, Yunan mitolojisinde kul köle olmayı temsil ederken, Çin'de ölümsüzlük anlamına gelmektedir (Özkan, 2012'den akt. Yıldız, 2020). Birçok alanda kullanıma sahip olan ayçiçeği bitkisi, hammaddesi olan çekirdek ve yağ üretiminin dışında ekmek yapımı, kabuk ve yapraklarından boya elde edilmesi, tıbbi ilaç yapımında kullanılmaktadır. Dolayısıyla, "Anneler Günü" için ayçiçeği bitkisini kullanması ile annenin çok yönlülüğü, pozitifliği, doğurganlığı ve üretkenliğine de vurgu yapılmaktadır. Anlamlandırmanın mit düzeyinde annenin ev işleri ve çocuk bakımının yanı sıra kişisel gelişim ve mesleki kariyer için zaman yaratmaya çalışması, ayçiçeği bitkisinin bu çok yönlü özelliği ile ilişkilendirilmiş, aile içinde toparlayıcı, bütünleştirici ve birleştirici olması yönünde roller yüklemiştir. Ayrıca çekirdeklerin çocukları temsil etmesi; çocuğun annenin bir parçası olduğunu ifade etmektedir.

Görsel 8b'de bulunan Doodle tasarımında kaktüs bitkisi kullanılmıştır. Google harflerine yer verilmeyen tasarımda, harfleri temsilen büyük ve küçük birer kaktüsün yer aldığı altı sahneden oluşan illüstrasyonlar bulunmaktadır. Animasyon da içeren bu çalışmada kaktüs bitkilerine yavru ve anne rolleri yüklenmiştir. Düz anlam boyutunda, kaktüs dikenli bir tür bitki iken, yan anlam düzeyinde kaktüs bitkisinin stresi azaltması, oda içi nem dengesini koruması, kan şekerini dengelemesi gibi özelliklerinin annenin çocuğuna verdiği huzur ve güven duygusuyla ilişkilendirildiği söylenebilir. Mit düzeyinde; kaktüs bitkisinin çorak ve zorlu ortamlarda yetişebilmesi; anneye yüklenen dayanıklılık, dirençli olma ve zorluklarla başa çıkma rollerini temsil etmektedir.

Görsel 8c'de yer alan tasarımda, baba ve çocuk karakterleri bir meyve üzerinde kişileştirilerek tasarlanmıştır. Düz anlam boyutunda, karpuzdan oluşan baba karakter ortada durarak çocuklarına bakmakta, oyun halinde olan kız çocuk babaya bakarken, erkek çocuk ise üzerinde babanın resminin olduğu bir pankart ile babaya tezahürat yapmaktadır. Çocukların başının üzerinden babaya doğru kalpler çıkmaktadır. Doodle, yan anlam düzeyinde babanın çocuklar tarafından gördüğü ilgi ve sevgiyi ifade etmektedir (Tablo 5). Bu noktada, baba figürünün yalnızca göz hareketleriyle animasyonlaştırıldığı, ancak vücut hareketi içermediği gözlemlenmektedir. Dolayısıyla, babanın herhangi bir fiziksel eylemde bulunmadan çocuklarının tezahüratına mazhar olduğu söylenebilir.

a) b) c)

Görsel 8. *Çeşitli bitki ve meyvelerin kullanıldığı Doodle tasarımları (Mother's Day t.y.), b) Çeşitli bitki ve meyvelerin kullanıldığı Doodle tasarımları (Mother's Day t.y), c) Çeşitli bitki ve meyvelerin kullanıldığı Doodle tasarımları (Father's Day t.y),*

Tablo 5. *Çeşitli bitki ve meyvelerin kullanıldığı Doodle tasarımlarının göstergebilimsel analizi (Tablo yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
a) Ayçiçek bitkisi ve çekirdekleri	Ayçiçek bitkisi türünde bir bitki, anne ve yavru/çocuk ilişkisi	Yavrunun/çocuğun gelişimi ve büyümesi ile ilgili, karşılıksız sevgi, duygusal bağ
b) Büyük ve küçük kaktüs	Kaktüs türünde bir bitki, anne ve yavru/çocuk ilişkisi	
c) Baba ve çocuklar	Çocuklar tarafından ilgi gören baba	Babaya olan karşılıksız sevgi

Anneler Günü için tasarlanan ve anne-çocuk illüstrasyonlarının kullanıldığı doodle'lar Görsel 9'da görülmektedir (Görsel 9). Görsel 9a'da bulunan doodle'larda aynı tasarımın farklı ülkelerde uygulanmış versiyonları bulunmaktadır. Bu tasarımda anne çocuklarına kitap okumaktadır. Kız çocuğu annenin kucağında iken, erkek çocuğu, yüz üstü uzanır pozisyonda anneyi dinlemektedir (Görsel 9a). Konu olarak birbirinin aynısı olan bu üç tasarımda anne ve çocuklarının ten renklerinin değişiklik göstermesi; insan illüstrasyonlarının kullanıldığı tasarımlarda Google'ın her ırka hitap etmeye önem verdiğini göstermektedir. Anne ve çocuk göstergelerinin yer aldığı tasarımlar düz anlam bağlamında anne-çocuk arasındaki duygusal bağ, annenin çocuklarının eğitimi ile ilgilenmesi, onları bilgilendirmesi, kişisel gelişiminde yardımcı olması anlamlarını taşımaktadır. Yan anlam düzeyinde ise, destek, güç, birlik, özgüven ve hayal gücünün gelişmesini ifade etmektedir (Tablo 6). Bu tasarım; kadın ve erkeklere sunulan toplumsal cinsiyet rollerine göre, çocuğun gelişimi ile anne ilgilenirken; babanın ise, daha çok ekonomik ihtiyaçları üstlenen kişi rolünde olmasını desteklemektedir.

Görsel 9b'de ise, çocukların annelerine pasta yaparak Anneler Günü'nü kutladıkları görülmektedir. İllüstrasyonda etrafın kirlendiği, dağıldığı bir ortamda anne, üst bedeni eğilir pozisyonda çocuklarına ve pastaya doğru bakmaktadır. Araştırmalara göre, iletişimde sözcüklere düşen ağırlık ortalama % 10 iken, ses tonu % 30, beden dili % 60'lık bir oranı oluşturmaktadır (Cooper, 1989: 56). Bu bilgiden hareketle annenin çocuklarına verdiği değer tasarıma vücut dili ve hareketiyle yansıtılmıştır. Ayrıca ev dekoru, annenin giyimi ve pasta kremasının pembe renkte seçilerek pembe rengin kadınlara atfedilmesi; cinsiyetçi stereotipleri güçlendirmektedir.

a) b)

Görsel 9. *Anne ve çocuk illüstrasyonlarının kullanıldığı "Anneler Günü" Doodle tasarımları (Mother's Day t.y.)*

Tablo 6. *Anne ve çocuk illüstrasyonlarının kullanıldığı "Anneler Günü" Doodle tasarımlarının göstergebilimsel analizi (Tablo yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
Anne ve çocuklar	a) Annenin çocuklarının eğitimi ile ilgilenmesi, öğretici olması.	Destek, güç, birlik, özgüven, farkındalık, hayal gücünün gelişmesi, ufkunun açılması, taktir edilme, kabul görme.
	b) Annenin çocuklarla ilgilenmesi	

Google'ın "Anneler Günü"ne özel tasarladığı Doodle'lar arasında incelenen bir diğer tasarım ise, içerdiği göstergelerin yoğunluğundan dolayı ayrı analiz edilmiştir. Anne figürü ile ilişkilendirilen ev araç ve gereçlerinin kullanıldığı bu doodle (Görsel 10), etkileşimli bir oyun olarak hazırlanmıştır. Google'ın ikinci "o" harfine yerleştirilen "başlat" butona basıldığında oyunda, kullanıcıya aşamaları geçmek adına buton seçenekleri sunulmaktadır. Seçilen butona göre, oyun ilerleyerek geçerek yeni aşamaya geçmektedir. Aşama sonunda kullanıcıya "Anneler Günü" için tasarlanan bir Doodle sunulmaktadır. Kullanıcı istediği takdirde tasarımı indirip paylaşabilmekte ya da yeni bir tasarım yapılabilmektedir. Tasarım gösterge boyutunda düğmeler, bardaklar, makas, fırça, maket bir çamaşır makinesi, kurutmalık, çaydanlık, makarna, çiçek, hediye paketi gibi malzemelerden oluşmaktadır (Tablo 7). Düz anlam düzeyinde ev araç gereçlerini içeren tasarım, yan anlam düzeyinde kadını temizlik ve yemek yapan, çiçek ve hediyeler alınan, evdeki düzeni sağlayan kişi olarak konumlandırmaktadır. Mit boyutunda ise tasarımın mekanik bir robot oyunundan oluşması; kadının ev işlerinde yorulmak bilmeden her işe yetişen, tüm sorumluluğu üstlenen "robot gibi" bir varlık olduğuna atıfta bulunarak kadına verilen toplumsal cinsiyet rollerini desteklemektedir.

a) b) c) d)

Görsel 10. *Ev araç-gereçlerinin kullanıldığı "Anneler Günü" Doodle tasarımları (Mother's Day t.y.)*

Tablo 7. *Ev araç-gereçlerinin kullanıldığı "Anneler Günü" Doodle tasarımlarının göstergebilimsel analizi (Tablo yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
a) Düğmeler, borular ve çarklar	Ev araç gereçleri, makine, robot	Dikiş nakış işleri ile kadının ilişkilendirilmesi, kadının robot gibi çalışması
b) Makas, fırça, bardaklar, kase, çamaşır makinesi	Ev araç gereçleri, yiyecek içecek malzemeleri	Kadının mutfak işleri, temizlik gibi ev işleri ile ilişkilendirmesi
c) Çamaşır kurutma makinesi, bardak, çaydanlık, hediye paketi		
d) Düğmeler, yemeklik makarna, çiçek		

Renklerin bir cinsiyet unsuru olarak kullanıldığı "Anneler Günü"ve "Babalar Günü" doodle tasarımları Görsel 11'de verilmiştir. Anneler Günü için yapılan tasarımlarda pembe renk ve tonları görülürken, Babalar Günü için yapılan tasarımlarda mavi ve yeşil rengin tonları kullanılmıştır. Pembe renk düz anlam bağlamında kırmızı ve beyazın karışımından oluşan sıcak bir renk türünü ifade ederken, yan anlam düzeyinde kadınsılık, naiflik, hassasiyet, masumiyet, romantizm ve aşk gibi anlamları taşımaktadır. Mavi renk düz anlam düzeyinde üç ana renkten biri olup aynı zamanda soğuk bir renktir. Yan anlam düzeyinde ise mavi; sakinlik, rahatlık, otorite, güven anlamlarını taşımaktadır (Tablo 8). Tasarımlarda mavi renk ve tonları baba ile ilişkilendirilirken, pembe ve tonları anne ile ilişkilendirilmiş, bu durum toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında pembe rengin kadını, mavinin ise erkeği temsil etmesini desteklemiştir. Geçmişte kız ve erkek çocukları için cinsiyetsiz (beyaz) renkler ve giysiler tercih edilirken, 19. yy. sonlarına doğru bu durum değişerek cinsiyetçi bir yaklaşım ile kız ve erkekler için pembe ve mavi rengin kullanımı başlamıştır**.** Ayrıca o dönemde günümüzdeki anlayışın tersine, erkekler için pembe, kızlar için ise mavi renk kullanımı söz konusudur (Paoletti, 2012: 20-83). 19. yüzyılın ikinci çeyreğinde bu durum kız için mavi, erkekler için pembe kullanımına dönüşmüştür (Frassanito ve Pettorini, 2008: 881-882). Bu bilgilerden hareketle özellikle toplumsal cinsiyet ve cinsiyet rolleri çerçevesinde ortaya çıkarılan ikili karşıtlıkların, tamamen kurgusal olarak inşa edildiği söylenebilir.

Görsel 11. *Renklerin cinsiyet unsuru olarak kullanıldığı Doodle tasarımları (Mother's Day t.y.), (Father's Day t.y.)*

Tablo 8. *Renklerin cinsiyet unsuru olarak kullanıldığı Doodle tasarımlarının göstergebilimsel analizi (Tablo yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
Mavi ve tonları	Renk	Sakinlik, rahatlık, otorite, verim, güven, derinlik, sonsuzluk.
Pembe, kırmızı ve mor ve tonlarından oluşan Renkler	Sıcak renkler	Kadınsılık, naiflik ve hassasiyet, masumiyet, romantizm ve aşk

Görsel 12'de görülen ve çeşitli yıllarda yapılmış 9 farklı doodle tasarımının ortak noktası babanın çocuk/çocuklarla keyifli etkinlikler yapıyor olmasıdır. Bu tasarımlarda, uçurtma uçurma, balık tutma, maketten yapılmış uçağa binme, denizde yüzme, oyun oynama, sahilde kumdan kale yapma, futbol oynama, kayıkla gezintiye çıkma, top oynamaya

gitme aktivitelerin yer aldığı illüstrasyonlar yapılmıştır. Tasarımlar düz anlam düzeyinde etkileşim, eğlence ve aktiviteyi içermekte iken, yan anlam düzeyinde, babanın çocukla eğlenceli aktiviteler yapan rolde olması, çocuğunun ilgi ve hobilerine katılıyor olmasıyla destekleyici bir ebeveyn olması anlamlarını taşımaktadır (Tablo 9). Bu tasarımlar arasında Görsel 12.f özellikle dikkat çekmektedir. Bu grupta incelenen diğer tüm doodle illüstrasyonlarında baba etkinliğe katılımcı konumda iken, bu illüstrasyonda şapkası ile yüzünün tamamını örtmüş olan baba, büyük bir deniz simidi üzerinde uyur/dinlenir konumda yatmaktadır. Deniz gibi tehlikeli olabilecek bir ortam içinde çocuk yanında aktif şekilde yüzerken babanın ona tamamen duyarsız kalmış olması dikkat çekmektedir. Bu durum; babanın çocuğunun güvenliği ve refahı için gerekli olan aktif gözetim ve koruma rolünden uzaklaştığını göstermekle birlikte, sorumluluk kısmının anneye yüklendiği toplumsal cinsiyet rollerini desteklemektedir.

Okul öncesi eğitim gören çocukların babalarıyla yaptıkları etkinliklerin incelendiği bir araştırmada, babaların çocukla oyun oynama, spor yapma, hayvanat bahçesi, piknik, parka gitme, tiyatro-sinemaya gitme, sohbet etme, resim ve deney yapma, kitap okuma, alışveriş yapma (birlikte oyuncak, kitap satın alma) etkinliklerini yaptıkları belirlenmiştir. Elde edilen verilen sonucunda babaların çocuklarıyla en fazla oyun oynama etkinliğini yaptıkları sonucuna varılmıştır (Şahin, Coşgun ve Kılıç 2017: 320-343). Bu araştırmadan hareketle, fiziksel bakım, besleme, eğitim vb. önemli sorumlulukların büyük bir çoğunluğunun daha çok annenin sorumluluğuna bırakıldığını söylemek mümkündür.

Görsel 12. *Çeşitli aktivitelerin yer aldığı "Babalar Günü" Doodle tasarımları (Father's Day, t.y.)*

Tablo 9. *Çeşitli aktivitelerin yer aldığı "Babalar Günü" Doodle tasarımlarının göstergebilimsel analizi (Tablo yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
a) Uçurtma uçuran baba ve çocuk	Babanın çocukla zaman geçirmesi	Babanın destekleyici bir ebeveyn olması
b) Maket uçak arabaya binen baba ve çocuk		
c) Balık tutan baba ve çocuk		
d) Sahilde kumdan kale yapan baba ve çocuk		
e) Futbol oynayan baba ve çocuk		
f) Denizde yüzen çocuk ve yanında dinlenen baba		
g) Oyun oynayan baba ve çocuk		
h) Kayıkla gezintiye çıkan baba ve çocuklar		
i) Top oynamaya giden baba ve çocuk		

Google'ın "Babalar Günü"ne özel yayınladığı tasarımlarda bir diğer grupta incelenen doodle'lar babanın pasif olarak resimlendiği tasarımlardır (Görsel 13). Gösterge boyutunda tasarımlarda hamakta uzanan baba ve çim makinesi ile çim biçen çocuklar, koltukta oturan baba ve hediye veren çocuklar görülmektedir. Düz anlam düzeyinde oturan ve dinlenen baba figürünü içeren tasarımlarda yan anlam düzeyinde; baba figürü pasif, miskin, hizmet bekleyen, evin reisi konumundadır. Dolayısıyla tasarımlar mit boyutunda incelendiğinde erkeklere toplum tarafından verilen otoriter, katı, soğuk, miskin gibi cinsiyetçi roller görülmektedir.

Görsel 13. *Baba ve çocuk illüstrasyonlarının kullanıldığı Doodle tasarımları (Father's Day t..y)*

Tablo 11. *Baba ve çocuk illüstrasyonlarının kullanıldığı Doodle tasarımlarının göstergebilimsel analizi (Tablo yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
1. Hamakta uzanan baba	Oturma, dinlenme, hediye kabul etme	Miskin, pasif, hizmet bekleyen, son sözü söyleyen, evin reisi.
2. Hamakta uzanan baba ve çim biçen çocuklar		
3. Hamakta dinlenen baba		
4. Koltukta oturan baba ve hediye veren çocuklar		

"Babalar Günü"ne yönelik tasarlanan bir diğer Doodle'da erkekler ile ilişkilendirilen çeşitli işler ile ilgili bir tasarım yapılmıştır (Görsel 14). Bu etkileşimli tasarımda, Google'ın ikinci "o" harfine yerleştirilen butona basıldığında bir eşleşme oyunu başlamakta; bir erkek figüre ait kafa, gövde ve bacaklar tıpkı bir yapboz oyunu gibi rasgele eşleştirmektedir. Bu eşleşmeler erkeğe uygun görülen roller ile sınırlıdır. Tasarım gösterge boyutunda tamir yapan, futbol oynayan, mangal yapan, kumsalda kahve içip dinlenen

baba illüstrasyonlarından oluşturmaktadır. Babanın bu meslek grupları ve günlük işlerle ilişkilendirilmesi; güçlü, becerikli, rahat ve sakin gibi yan anlamlara sahiptir (Tablo 12). Dolayısıyla bu tasarım "erkek bir şey bozulunca tamir eder", "tamirci dükkânında erkek çalışır, futbol erkek oyunudur, mangal yapımından erkek sorumludur" gibi kalıp yargıları destekler niteliktedir.

a) b)

Görsel 14. *Çeşitli mesleklere özgü unsurların kullanıldığı "Babalar Günü" Doodle tasarımı (Father's Day t.y.)*

Tablo 12. *Çeşitli mesleklerin kullanıldığı "Babalar Günü" Doodle tasarımının göstergebilimsel analizi (Tablo yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
a) Tamir yapan baba	Baba figürünün çeşitli aktiviteler ve dinlenme ile ilişkilendirilmesi	Güçlü, becerikli, sorumluluk sahibi
b) Futbol oynayan baba		Rekabetçi, eğlenceli, aktif.

Google'ın Google Doodle tasarımlarının örneklem olarak ele alındığı bu araştırmada, Anneler ve Babalar Günü özelinde belirginleşen cinsiyetçi yaklaşımların incelenmiştir. Bu tasarımlar farklı ülke ve kültürel değerlere sahip sanatçılar tarafından yapılmasına karşın cinsiyetçi temaların ortak olduğu gözlemlenmiştir. Dolayısıyla tasarımcıların bulundukları toplumların etkisiyle benzer toplumsal cinsiyet rollerini tasarımlarına yansıttıklarını söylemek mümkündür. Toplumsal cinsiyet eşitsizliğine yönelik mesajlar barındıran tasarımların tasarımcılar tarafından bilinçli ya da bilinçsiz olarak tasarımlarında yer verdikleri ortaya konulmuştur.

5. SONUÇ

Toplumun en küçük yapı taşı olan ailenin, kentleşme, sanayileşme, teknolojik gelişme ve modernleşme süreçlerinden etkilenen bir yapı olduğu söylenebilir. Özelikle kadının çalışma hayatına dâhil olmasını sağlayan bu süreç, aile içi görev dağılımında birtakım değişikliklere neden olsa da kadının hem ev hem de iş hayatında üstlenmesi gereken pek çok sorumluluğu da beraberinde getirmiştir. Dolayısıyla geleneksel olarak anne hem ev işlerinden sorumlu, şefkatli, sevecen, narin, zarif ve güzel olması beklenen; hem çocukların fiziksel ve duygusal gelişimleri ile ilgilenmesi, hem de kariyer yapması gereken birey konumuna gelmiştir. Baba ise, ekonomik ihtiyaçları üstlenen, vakit buldukça

çocukla eğlenceli etkinlikler gerçekleştiren kişi konumundadır. Bütün bunlara ek olarak toplum tarafından, erkeğin, güçlü, koruyucu olması, her türlü zorluğa göğüs germesi gibi beklentiler söz konusudur. Dolayısıyla kadın ve erkek üzerindeki toplumsal cinsiyet rolleri, her iki cinsi de hayatın her alanında etkilemektedir.

Bu çalışmada, toplumsal cinsiyet rollerinin "Anneler Günü" ve "Babalar Günü" özelinde hazırlanan Google Doodle tasarımlarında nasıl temsil edildiği incelenmiş, konu ile ilgili derinlemesine analiz yapabilmek için göstergebilimsel yöntem uygulanmıştır. Google'ın "Anneler Günü" konulu Doodle tasarımlarında "anne" kavramı evde temizlik ve yemek yapan, çocuğun bakım, beslenme, ve eğitimiyle doğrudan ilgilenen, aynı zamanda çiçek ve hediyeler alınan kişi konumundandır. Bu tasarımlarda en çok yer verilen görselin çiçek olması, özellikle 2000-2009 yılları arasında tasarlanan Doodle'larda Anneler Günü için sadece değişken çiçek görselleri kullanılırken aynı yıl aralığında Babalar günü için, babanın pasif konumda dinlenirken, hediye kabul ederken, balık tutarken ya da çocuklarla oyun oynarken resimlenmesi cinsiyet ayrımcılığını destekler niteliktedir. Ayrıca çiçeğin narin, kırılgan ve edilgen yapısı, mit boyutunda kadınların tekdüze, sessiz ve uyumlu olması gerektiği mesajlarını taşımakta; güzel-çirkin, kırılgan-dayanıklı, kusursuz-kusurlu gibi cinsiyetçi yaklaşımı pekiştirici ikili karşıtlıkları desteklemektedir.

"Babalar Günü" konulu Doodle tasarımlarının geneline bakıldığında, baba figürü çoğunlukla oyun oynama, resim yapma, sohbet etme, alışveriş yapma, pikniğe gitme, spor yapma, balık tutma gibi etkinlikler yaparken resimlenmiştir. Baba figürü miskin, hizmet bekleyen, son sözü söyleyen, evin reisi rolünü üstlenen tarafta iken; çocukların bakım, besleme, eğitim gibi sorumluluklarının anneye bırakıldığı görülmektedir. Özetle, incelenen tasarımlarda erkekler eğlence, dinlenme ya da çeşitli meslek unsurları ile ilişkilendirilirken, kadınların çocuk bakımı, ve ev içi unsurlarla ilişkilendirildiği görülmektedir. Eleştirel bir bakış açısıyla, geçmişten günümüze kadınlara dayatılan bu rollerin cinsiyet eşitliği açısından kabul edilebilir olmadığı söylenebilir. Ayrıca, Google Doodle'larının sadece Google tarafından değil, aynı zamanda Google ile iş birliği yaparak bu projeye katılan yerel sanatçılar ve çizerler tarafından da tasarlanıyor olması, cinsiyetçi yaklaşımın yalnızca Google tarafından değil aynı zamanda dünyanın farklı bölgelerindeki çizerler tarafından da kabullenildiğini göstermektedir.

Cinsiyet eşitsizliği çocuklarda küçük yaşta kalıp yargıların oluşmasının yolunu açmaktadır. Çocuklar ebeveynlerini gözlemleyerek bu davranış biçimlerini hafızalarına kodlamaktadır. Anne ve babanın aile içi tutumlarının yanı sıra, çocuğun eğitim hayatı, okudukları ve gördükleri vasıtasıyla kadına ve erkeğe yönelik toplumda yerleşmiş kalıp yargıların zamanla yıkılması sağlanabilir. Bu nedenle kişilerin zamanın büyük bir bölümünü geçirdiği internet, televizyon ve sosyal mecralarda yer alan medya içeriklerinde

toplumda kalıp yargılara sebebiyet verebilecek cinsiyetçi söylem ve görsellerin kullanımından kaçınılması gerekmektedir. Günümüzde yaşanan toplumsal ve ekonomik dönüşümlerle yeni nesil gençlerin geleneksel düşünceleri reddettikleri görülmektedir. Kendi düşünce ve fikirlerini ortaya koymayı başaran, "Y" ve özellikle "Z" kuşağı olarak adlandırılan kesimin meslek seçimi konusunda kalıplaşmış fikirleri yavaş yavaş aştıkları söylenebilir. Bu gelişim ve değişimlere rağmen kadın ve erkeğe dayatılan toplumsal cinsiyet rolleri ve geleneksel kalıp yargıların varlığının tamamen ortadan kalktığını söylemek mümkün değildir.

KAYNAKLAR

Arslan, A. (2004). Medyanın birey, toplum ve kültür üzerine etkileri. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 1(1), 1-12.

Aypek Arslan, A. ve Bal, G. (2021). Pandemi döneminde toplumsal farkındalık oluşturmaya yönelik hazırlanan logoların göstergebilimsel analizi. 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum, 10(29), 523-541.

Bal, G. ve Alpaslan, T. D. (2025). Sosyal Mesaj İçeren Konularda Etkileşimli "Google Doodle". Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 27(1), 369-391.

Balaban, Y. ve Çelik, İ. (2020). İnternet başlangıcı ile canlandırmada yeni anlatım biçimleri; gıf ve doodle bağlamında bir araştırma. Turkish Studies - Information Technologies and Applied Sciences, 15(4), 417-430. https://doi.org/10.47844/TurkishStudies.46162

Barthes R. (1996). S/Z. (Çev. S. Öztürk Kasar), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Barthes, R. (2016). Göstergebilimsel serüven. (Çev: M. Rıfat ve S. Rıfat), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Burning Man Festival, (1998, 30 Ağustos). Google Doodle. 12 Haziran, 2023 tarihinde https://doodles.google/doodle/burning-man-festival/?hl=tr adresinden erişilmiştir.

Carvalho, B. J. A. D., Soares, M. M., das Neves, A. M. M., ve Medeiros, R. P. (2013). Interactive doodles: a comparative analysis of the usability and playability of google trademark games between 2010 and 2012. In International Conference of Design, User Experience, and Usability, (508-517), Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-39241-2_56

Cif Türkiye. (2021, 23 Aralık). Şimdiye kadarki en güçlü Cif Krem! [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=St9Zaz48u_4

Cooper, K. (1989). Sözsüz iletişim, (Çev: T. Yankı). İstanbul: İlgi Yayıncılık.

Çeken, B, ve Özkan, İ. F. (2020). Reklamlarda kadın imgesinin masal karakteri olarak kullanımı: Cif ürün reklam incelemeleri. SED Journal of Art Education, 8(1), 56-65.

Çeken, B. (2016). Görsel cinas ve sosyal afişlerde kullanımı. Akdeniz Sanat Dergisi, 9(18), 1- 10.

Dedeoğlu, S. (2000). Toplumsal cinsiyet rolleri açısından Türkiye'de aile ve kadın emeği. Toplum ve Bilim Dergisi, 0(86), 139-170.

Demiray, T. (1948a). İlkokula Temel Bilgiler "Yiyeceklerimiz ve Mutfak İşleri". İstanbul: Türkiye Basımevi.

Demiray, T. (1948b). İlkokula Temel Bilgiler "Ev Tertibi". İstanbul: Türkiye Basımevi.

Demirel, H. ve Pekasıl, A. (2024). Toplumsal cinsiyet algısı ve cinsiyetçi kelime kullanma sıklığının sosyodemografik değişkenler ve yaşam tarzları açısından incelenmesi: ankara örneği. Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (36), 345-360. https://doi.org/10.54600/igdirsosbilder.1437243

Deveci, E. ve Yorulmaz, Ö. (2021). Evaluation of perspective on gender inequality in turkey using latent class analysis. Trakya Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 10(2), 130-144. https://doi.org/10.47934/tife.10.02.05

Dinç, A. and Çalışkan, C. (2016). The perspectives of university students on gender roles.

Journal of Human Sciences, 13(3), 3671. https://doi.org/10.14687/jhs.v13i3.3801

Ersan, M. (2022). Reklam Tasarımda Bir Görsel Anlatım Yöntemi Olarak Kişileştirme. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 21(84), 1739-1753. https://doi.org/10.17755/esosder.1003656

Father's Day, (t.y.). Google Doodle. https://doodles.google/search/?title_like=father adresinden erişilmiştir.

Frassanito, P. ve Pettorini, B. (2008). Pink And Blue: The Color Of Gender. Childs Nerv Syst, 24, 881–882. https://doi.org/10.1007/s00381-007-0559-3

Gama Pehlwan's 144th Birthday, (2022, 22 Mayıs). Google Doodle. 12 Haziran, 2023 tarihindehttps://www.google.com/doodles/gama-pehlwans-144th-birthday adresinden erişilmiştir.

Garfield, S. (2012). Tam Benim Tipim. İstanbul: Domingo Yayınevi

Gonçalves, G. M. P. (2012). The dialogue imperative: Trends and challenges in strategic and organisational communication. Labcom Books.

Google Doodle, (1998, 30 Ağustos). https://doodles.google/ 12 Haziran, 2023 tarihinde erişilmiştir.

Guiraud, P. (2016). Göstergebilim. (Çev. M. Yalçın), Ankara: İmge Kitabevi.

Güdücü, B. (2018). Biyolojik cinsiyet ve toplumsal cinsiyet. Dolunay Şenol ve Havva Eylem Kaya (Ed.), Toplumsal Cinsiyet Sosyolojisi içinde (ss. 14-33). Lisans Yayınları.

Kırbaşoğlu Kılıç, L. ve Eyüp, B. (2011). İlköğretim Türkçe ders kitaplarında ortaya çıkan toplumsal cinsiyet rolleri üzerine bir inceleme. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 2(3), 129-148.

Kurt, N. O. (2019). 2010-2017 Yılları Arasında Yapılmış Çocuk Film Afişlerinin Göstergebilimsel Analizi (Yayın No. 580210) [Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Mora, N. (2005). Kitle iletişim araçlarında yeniden üretilen cinsiyetçilik ve toplumda yansıması. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 2(1), 2-7.

Mother's Day, (t.y.). Google Doodle. https://doodles.google/search/?title_like=mother%27s%20day adresinden erişilmiştir.

Müzeyyen Senar's 100th Birthday, (2018, 16 Haziran). Google Doodle. 12 Haziran, 2023 tarihinde https://doodles.google/doodle/muzeyyen-senars-100th-birthday/ adresinden erişilmiştir.

Online Etimoloji Sözlüğü (t.y.) Doodle. https://www.etymonline.com/tr Çevrimiçi Etimoloji Sözlüğü içinde. 22 Mayıs, 2023, tarihinde https://www.etymonline.com/search?q=doodle adresinden erişilmiştir.

Özel, F., Söylevi, S., Yılmaz, Ş., ve Akman, G. (2021). Toplumsal cinsiyetin gebelik, doğum ve doğum sonu dönemde kadın sağlığına etkisi. Samsun Sağlık Bilimleri Dergisi, 6(1), 51-60. https://doi.org/10.47115/jshs.971559

Paoletti, J. (2012). Pink and blue: telling the boys from the girls in America. Indiana: University Press.

Reklamlarla Yaşıyorum, (2016, 31 Mayıs). Sıvı Deterjan Pınar Altuğ Benim Süper Annem Reklamı 2016 [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=LsU-ceoduHg

Rıfat, M. (2002). Gösterge eleştirisi. İstanbul: Tavanarası Yayıncılık.

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. https://doi.org/10.1080/17586801.2014.912578

Sezgin, D. (2015). Toplumsal cinsiyet perspektifinde sağlık ve tıbbieştirme. Sosyoloji Araştırmaları Dergisi, 18(1). https://doi.org/10.18490/sad.63338

Sharpe, J. (2017). Doodle art and lettering with Joanne Sharpe: inspiration and techniques for personal expression. Ohio: North Light Books

Shmueli, B. (2017). Measuring the effect of cultural adaptation on user engagement: the Google Doodle case [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Taipei National University of the Arts.

Sığırcı, İ. (2016). Göstergebilim uygulamaları, metinleri, görselleri ve olayları okuma. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Şahin, F. T., Coşgun, A. A. ve Kılıç, Z. N. A. (2017). Babaların çocuklarıyla vakit geçirme durumlarına ilişkin görüşlerinin incelenmesi. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 37(1), 320-343.

Türk Dil Kurumu (t.y.). Cinsiyet. Sozluk.gov.tr Güncel Türkçe Sözlük içinde. 7 Nisan, 2023, tarihinde https://sozluk.gov.tr/?ara=cınsıyet adresinden erişilmiştir.

Veur, D., Vrethem, K., Titley, G., ve Tóth, G. (2009). Toplumsal cinsiyet konu(şma)ları: gençleri etkileyen toplumsal cinsiyete dayalı şiddet hakkında bir kılavuz (Çev. Ş. Kıymaz Bahçeci). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Vise, A. ve Malseed, M. (2006). Google hikâyesi. (çev. G. Köse), İstanbul: Koridor Yayıncılık.

WWF. (t.y). 5 remarkable animal dads. https://www.worldwildlife.org/stories/5-remarkable- animal-dads

Yıldız, I. (2022). Toplumsal cinsiyet eşitsizliği ve Türkiye: insani geişme endeksi üzerinden bir değerlendirme. Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 5(2), 1-20. https://doi.org/10.38120/banusad.1204847

Yıldız, Y. (2020). Türkçe bitki adlarının anlam bilimi açısından incelenmesi (Yayın No. 626549) [Doktora Tezi, Sakarya Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 650-669
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 07.11.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 25.02.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718100

İSTANBUL'UN GİZEMİ VE TARİHİ DOKUSUNUN ETKİSİ ALTINDA HASAN UÇARSU'NUN "...ZAMANSAL ÇELİŞKİLER KENTİ, İSTANBUL..." ADLI ESERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME"

• Öğr. Gör. İlayda KARAKÖSE[*] • Doç. Burçin BARUT DİKİCİGİLLER[**]

ÖZET

Hasan Uçarsu'nun Solo Flüt ve Piyano için "...Zamansal Çelişkiler Kenti, İstanbul..." adlı eseri, bestecinin farklı eserlerinde de etkileri görülen "İstanbul" kenti üzerinden tematik olarak incelenmiştir. 1930'lu yıllardaki İstanbul'un aynı zaman dilimindeki birbirine tezatlık oluşturan farklı hayatlarını ve farklı tarihsel boyutlarını bu eserinde yansıtmak isteyen Uçarsu, bir taraftan Osmanlı Saray Müziği'nin figürleri ve değerlerine yer verirken, bir taraftan da çağdaşlaşmaya başlayan İstanbul'un müzikal simgesi olarak Seyyan Hanım Çalıkuşu Tangosu'ndan alıntılar yaparak dinleyicilere bu tezatlığı yansıtmak istemiştir. Besteci, Türk Makam Müziğini makam esintili dörtlü beşli aralıkların kullanımlarıyla ifade etmiştir. Türk Makam Müziği motifleri ve makamları kullanılan bu eserde, teknik ve müzikal öğeler incelenmiş olup yorumcuya yol göstermek amacıyla bir kaynak oluşturulması hedeflenmiştir. Bu hedef doğrultusunda hazırlanan çalışma bu eseri yorumlamak isteyen yorumcunun bilgisine sunulmuştur. Ayrıca, bestecinin İstanbul temalı başka eserler de bestelediği tespit edilmiş; böylece, bestecinin İstanbul'a olan ilgisi ve bu kente duyduğu aidiyet duygusu kapsamlı bir şekilde değerlendirilerek çalışmaya dahil edilmiştir. Sonuç olarak, eserin adında da yer alan "çelişki" kelimesinin, Geleneksel Türk Müziği'nin Osmanlı Sarayı'ndan gelen öğeleri ile Modern Batı Müziği'nin çağdaş unsurlarından oluşan bileşimi tam anlamıyla ifade ettiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: *Hasan Uçarsu, İstanbul, Geleneksel Türk Müziği, Modern Klasik Batı Müziği, 21. Yüzyıl.*

[*] Eskişehir Teknik Üniversitesi, Rektörlük, ilaydabayram@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4764-3375

[**] Anadolu Üniversitesi, Devlet. Konservatuvarı, Üflemeli ve Vurmalı Çalgılar Anasanat Dalı, burcinb@anadolu.edu.tr, ORCID: 0009-0003-1427-7473

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 650-669
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 07.11.2024
Kabul Tarihi / Accepted: 25.02.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718100

AN ANALYSIS ON "…THE CITY OF ANACHRONISM, ISTANBUL…" ("…ZAMANSAL ÇELİŞKİLER KENTİ, İSTANBUL…") BY HASAN UÇARSU UNDER THE INFLUENCE OF ISTANBUL'S MYSTERY AND HISTORICAL TEXTURE"

• **Lec. Ilayda KARAKÖSE**[*] • **Assoc. Prof. Burçin BARUT DİKİCİGİLLER**[**]

ABSTRACT

Hasan Uçarsu's piece titled "…The City of Anachronism, Istanbul..." ('…Zamansal Çelişkiler Kenti, İstanbul…') for Solo Flute and Piano has been analyzed thematically, through the city of "Istanbul", the effects of which can be seen in the composer's various works. Uçarsu wanted to reflect the different lives and different historical dimensions of Istanbul in the 1930s, which were in contrast to each other in the same period of time. While on the one hand, he included the figures and values of Ottoman Court Music; on the other hand, he wanted to reflect this contrast to the audience with the quotations from Seyyan Hanım Çalıkuşu Tango as the musical symbol of Istanbul beginning to modernize. The composer wanted to express Ottoman Court Music by using maqam-inspired fourth and fifth intervals. In this piece, in which Traditional Turkish Music motifs and maqams are used, technical and musical elements are examined and it is aimed to create a resource to guide the performer. The resource which has been prepared in line with this purpose is presented to the performer. In addition, an interview was held with the composer about the piece and the information obtained from this interview has been included in this study. As a result, it has been seen that the word "anachronism", which is also included in the title of the piece, fully corresponds to the combination of Traditional Turkish Music elements coming from the Ottoman Court and the modern elements of Contemporary Western Music.

Keywords: *Hasan Uçarsu, İstanbul, Traditional Turkish Music, Contemporary Classical Music, 21st Century*

[*] Eskişehir Technical University, Rectorate, ilaydabayram@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4764-3375

[**] Anadolu University, State Conservatory, Department of Wind and Percussion Instruments, burcinb@anadolu.edu.tr, ORCID: 0009-0003-1427-7473

1. GİRİŞ

Hasan Uçarsu'nun flüt ve piyano için bestelediği "...Zamansal Çelişkiler Kenti, İstanbul..." adlı eseri, bestecinin İstanbul'un tarihsel ve kültürel zenginliğini yansıtma amacını taşımaktadır. Bu eser, Türk Makam Müziği motiflerini, Klasik Batı Müziği yapısı ve çağdaşlaşan İstanbul'un simgesi olan Seyyan Hanım Çalıkuşu Tangosu'yla sentezlemektedir. Uçarsu'nun sanat anlayışının temelinde "alıntı" ve "tını" kavramları vardır. Alıntıyı, müziğinin yaşamla ve kendisinden önceki müziklerle kurduğu doğrudan bağ olarak değerlendirmiştir (Say, 2005: 536). Renk ve tını arayışları ise yalnızca yapısal nedenlerle sınırlı değildir; aynı zamanda bilinen müzik malzemelerinin bilinmedik, alışıla gelmemiş şekilde kullanım şekilleriyle ortaya çıkmasına olanak sağladığı için önem kazanmaktadır. Uçarsu, çalışmalarında bilinen ses malzemeleri ve retorik kalıpları farklı biçimler ve ilişkiler içine yerleştirip, kendi müzik diline ulaşmayı amaçlamaktadır. Uçarsu'nun müzikal birikimi ve deneyimleri, eserlerine derinlik katmış ve onun Türk müziği geleneğini çağdaş müzikle sentezleyen bir yaklaşım geliştirmesini sağlamıştır.

Bu makalede, Hasan Uçarsu'nun hayatı, bestecilik kariyerinin gelişimi, eserlerinde kullandığı yapılar ve ses malzemeleri ile flüt ve piyano için bestelemiş olduğu "...Zamansal Çelişkiler Kenti, İstanbul..." adlı eserde kullandığı yorumlama, çalgı teknikleri, tını ve armoni yöntemleri ayrıntılı bir şekilde incelenmiş ve yorumlanmıştır.

2. HASAN UÇARSU

Hasan Uçarsu, 9 Nisan 1965'te İstanbul Bostancı'da uzakyol kaptanı bir babanın çocuğu olarak dünyaya gelmiştir. İlkokuldayken İstanbul Belediye Konservatuvarı'ndaki flüt öğrenimine başlayan besteci, lise son sınıfta Muammer Sun ile kısa bir süre çalışmış, 1983 yılında liseyi bitirdikten sonra Mimar Sinan Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Kompozisyon Bölümü'ne kabul edilmiştir. 1990'da lisans programında Ahmed Adnan Saygun'un, 1992 yüksek lisans programında ise Cengiz Tanç'ın öğrencisi olan Uçarsu, Türk müziğinin önde gelen isimlerinden Cemal Reşit Rey, Bülent Tarcan, İlhan Usmanbaş, Afşar Timuçin ve Ahmet Yürür gibi duayen isimlerle de çalışmıştır (Şanver, 2016: 41). 1994 yılında ise Amerika Birleşik Devletleri'ne gitmiş George Crumb ve Richard Wernick'in danışmanlığında sürdürdüğü doktora çalışmasını 1997'de tamamlayarak Pennsylvania Üniversitesi'nde bestecilik alanında doktora derecesi almıştır (Çeliker, 2006: 10). Türkiye'ye döndükten sonra İstanbul Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Devlet Konsevatuvarı öğretim üyesi olarak görev yapan besteci, 1998 yılında doçent, 2009'da ise profesör ünvanını almıştır (Çeliker, 2006: 10). Uçarsu, halen Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde, kompozisyon bölümünde eğitimcilik kariyerini sürdürmekte ve

Türkiye'nin önde gelen çağdaş bestecilerinden biri olarak, eserleriyle Modern Türk Müziğinin gelişimine katkıda bulunmaya devam etmektedir. Bestecinin ulusal ve uluslararası müzik camiasında yorumlanan birçok eseri bulunmaktadır. Gizemli Parçalar (1998), Georgios Sfiridis yönetimindeki Ensemble Mosaik tarafından Berlin'de; Bir Yaz Yolculuğundan Arta Kalanlar: Dört Antik Kentin Öyküsü (1999), "5. Uluslararası Eskişehir Müzik Festivali"nde, Nazım Rızayev yönetimindeki Anadolu Gençlik Senfoni Orkestrası tarafından ilk seslendirilişini Eskişehir'de (Hasan Uçarsu, t.y); Eski İstanbul'un Arka Sokaklarında (2001), Chemins Musicaux "İpek Yolu" adlı konserde Nice'de ve 2004 yılında Türkfest kapsamında Clark Rundell yönetimindeki Kraliyet Liverpool Senfoni Orkestrası tarafından Londra'da seslendirilmiştir (İlyasoğlu, 2009). Ayrıca Uçarsu, Çığlıklar, Anılar ve Küçük Bir Düş (1992), Monolog (1994), Gizemli Parçalar (1995), Komet (1997) adlı eserleriyle de Kültür Bakanlığı, Polyphonos Bestecilik Yarışması, yurt dışındaki bazı kuruluşlar ve özel kurumlar tarafından düzenlenen yarışmalardan ödüller kazanmıştır. Bu eserlerin yanı sıra opera alanında da literatüre katkı sağlayan Uçarsu, 2021 yılında Sinan Operası'nı Atatürk'ün istekleri doğrultusunda bestelenen Özsoy Operası'nın sahnelenmesinden tam 85. yıl sonra yine dönemin Cumhurbaşkanı'nın isteği üstüne bestelemiş ve böylelikle Modern Türk Müziğinin uluslararası düzeyde tanınmasına da olanak sağlamıştır (Sanattan Yansımalar, 2021). Son olarak Uçarsu, 2024 yılında, kuruluşunun 100. yılı olan Cumhurbaşkanlığı Senfoni Orkestrası için 100. Yıl Türküsü bestelemiş ve bu eser 2024 yılı sezonunun açılış konserinde ilk kez seslendirilmiştir (Kültür ve Turizm Bakanlığı, t.y). Eserlerinde kültürel sentezleme ve harmanlama yaklaşımı taşıyan Uçarsu'nun besteleri, sadece Türkiye'de değil dünya çapında klasik batı müziği bağlamında da dikkat çekmektedir.

3. FLÜT VE PİYANO İÇİN "…ZAMANSAL ÇELİŞKİLER KENTİ, İSTANBUL…" (2003)

Hasan Uçarsu'nun "*Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul*" adlı eseri, Almanya'daki bir festivalde seslendirilmesi amacıyla sipariş üzerine bestelenmiştir. Ancak, bu eser, organizasyonda gelişen bazı problemler nedeniyle Almanya'daki festivalde seslendirilememiştir. Eserin ilk icrası 12.11.2003 tarihinde "*I. Akdeniz Yeni Müzik Günleri*" etkinliği adı altında, flütist Elif Yurdakul ve piyanist Metin Ülkü tarafından İstanbul'da gerçekleştirilmiştir. İlk yurt dışı icrası ise Amerika Birleşik Devletleri'nde flütist Amber Williamson, ve piyanist Lois Hobbs-Yu tarafından 23.03.2007 tarihinde Memphis'te gerçekleştirilmiştir (Hasan Uçarsu, t.y). Hasan Uçarsu'nun "*Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul*" adlı eseri, İstanbul'un tarihî ve kültürel derinliklerini müzikal bir dille keşfetmektedir. Eser, adından da anlaşılacağı üzere zamanın ve mekânın çelişkilerini inceler ve İstanbul'un

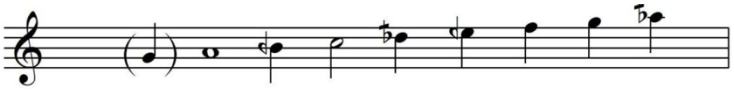
karmaşık yapısını yansıtır. İstanbul, tarih boyunca birçok medeniyete ev sahipliği yapmış ve bu zengin kültürel mirası müziğine de yansıtmıştır. Uçarsu, bu eserde İstanbul'un 1930'lu yıllarındaki kültürel geçiş dönemini müzikal olarak ifade etmektedir. 1930'lar, İstanbul'un modernleşme sürecinde önemli bir dönemdir; batılılaşma hareketleri ve geleneksel kültürün bir arada yaşadığı bir zaman dilimidir. Bu dönem, müzikal açıdan da farklı türlerin ve stillerin bir arada var olduğu bir dönemdir. Uçarsu, eserinde geleneksel Türk melodilerini modern kompozisyon teknikleriyle birleştirmekte ve bu sayede hem yerel hem de evrensel bir anlatı oluşturmaktadır. Flüt ve piyano için bestelenen eser, enstrümanların modern dönemdeki tekniklerinden geniş ölçüde yararlanarak dinleyiciyi estetik bir yolculuğa çıkarmaktadır.

"*Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul*", bestecinin İstanbul şehrini konu alarak yazmış olduğu eserlerinden yalnızca bir tanesidir. Uçarsu, İstanbul'un kendi geçmişi, bugünkü yaşantısı ve yarını ile bütünleştiğini dile getirmekte ve şu sözlerle belirtmektedir:

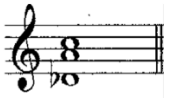
> İstanbul sıradan bir kent değildir, büyük bir kültürel formasyona sahip olması, özel bir coğrafya ve tarih konumunda bulunması nedeniyle beni daima etkilemektedir. Kendimi bu coğrafyada doğup büyüyen ve gelişen bir besteci olarak gördüğüm için, kentin birtakım duyarlılık ve özelliklerini eserlerime yansıtmaya ve ortaya çıkarmaya çalıştım (Çeliker, 2006: 46).

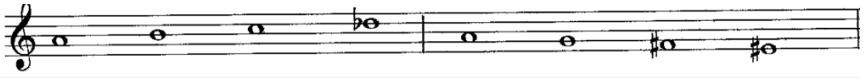
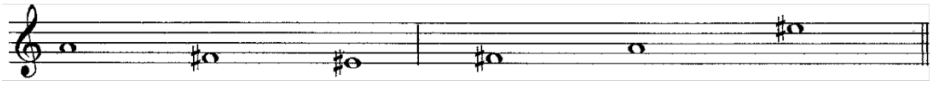
Uçarsu, bu eserde 1930'lu yılların İstanbul'una ait farklı yaşamları ve tarihî dokuları yansıtmayı amaçlamış ve bu amaç doğrultusunda eserinde, bir yandan Osmanlı Saray Müziği'nin figürleri ve değerlerine, diğer yandan modernleşme sürecindeki İstanbul'un müzikal simgesi olan Çalıkuşu tangosundan alıntılara yer vererek Doğu Batı sentezini sunmuştur. Bu tango, eserin modernleşen İstanbul'u temsil eden unsurlarından biridir. Tango, Batı'dan gelen bir dans ve müzik türü olarak, 20. yüzyılın başlarında İstanbul'da popülerlik kazanmıştır. Uçarsu, *Seyyan Hanım Çalıkuşu Tangosunu* esere dahil ederek, İstanbul'un kültürel geçiş dönemini ve modernleşme sürecini vurgulamıştır. Tangonun ritmik yapısı ve melodik çizgileri, eserin dinamik ve hareketli bölümlerinde öne çıkmaktadır. Eserde, batı dünyası ve yapısıyla özdeşleşen armonik yapılar da belirgin bir şekilde yer almaktadır. Uçarsu, bu armonik yapıları geleneksel Türk müziği motifleriyle ustaca birleştirerek, iki farklı müzik kültürünü bir araya getirmiştir. Eserde kullanılan akor ilerlemeleri ve modülasyonlar bestecinin ve dolayısıyla eserin zenginliğini yansıtmaktadır. Özellikle piyano partisyonunda, batı müziğinde yer alan geleneksel Türk müziğine oranla daha modern olarak değerlendirilebilecek armonik yapıların yanı sıra Türk müziğinin modal yapılarıyla da karşılaşmak mümkündür. Bestecinin yaklaşımı doğrultusunda dominant tonik ilişkileri, eserin belirli bölümlerinde öne çıkmaktadır. Ayrıca, piyano partisyonunda yer alan akor dizileri ve modülasyonlar, eserin armonik zenginliğini artırmaktadır. Bu armonik yapıların, geleneksel Türk müziği motifleriyle uyumlu bir şekilde birleştirilmesi, eserin özgünlüğünü ve derinliğini artırmaktadır. Besteci,

Geleneksel Türk Müziği'ni ise, makam tınısına sahip dörtlü beşli aralıkları kullanarak ifade etmiştir. "*Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul*" eserinde, Uçarsu saba makamını da ön planda kullanmaktadır. Saba makamı, geleneksel Türk müziğinde önemli bir yere sahiptir ve hüznü, melankoliyi çağrıştırmaktadır. Türk müziği makamlarının karakteristik özellikleri arasında, belirli bir diziyi takip eden melodik yapılar ve özgün aralıklar bulunmaktadır. Uçarsu, eserde Saba makamını kullanarak, Osmanlı Saray Müziği'nin ve Doğu'nun derin ve melankolik tınılarını yansıtmak istemiştir. Eserin başlangıcında ve neredeyse tamamında bu makamın etkilerini net bir şekilde duyabilmek mümkündür. Flüt, makamın karakteristik melodilerini tıpkı bir ney gibi işlerken, piyano da bu melodilere eşlik eden armonik yapılarla ney karakterindeki flüte destek sağlamaktadır. Bu makamın kullanımı, hem İstanbul'un tarihî ve kültürel zenginliğine yapılan bir saygı niteliği taşımakta ve eserin atmosferini güçlendirmekte hem de Türkiye'nin Doğu'suna bir atıfta bulunmaktadır.

Eserin neredeyse tümünde saba makamının[1] etkisi görülmektedir (Çeliker, 2006: 46).

Görsel 1: *Saba Makamı Dizisi (İnan, 2017:30).*

Eser boyunca sıklıkla kullanılan *saba* dizisi bazen farklı şekil ve gösterimlerle, bazen ikinci derece si notası çıkarılarak akor şeklinde bazen de saba dörtlüsünün ters ayna görünümüyle elde edilen çevrim düzeni şeklinde kullanılmıştır.

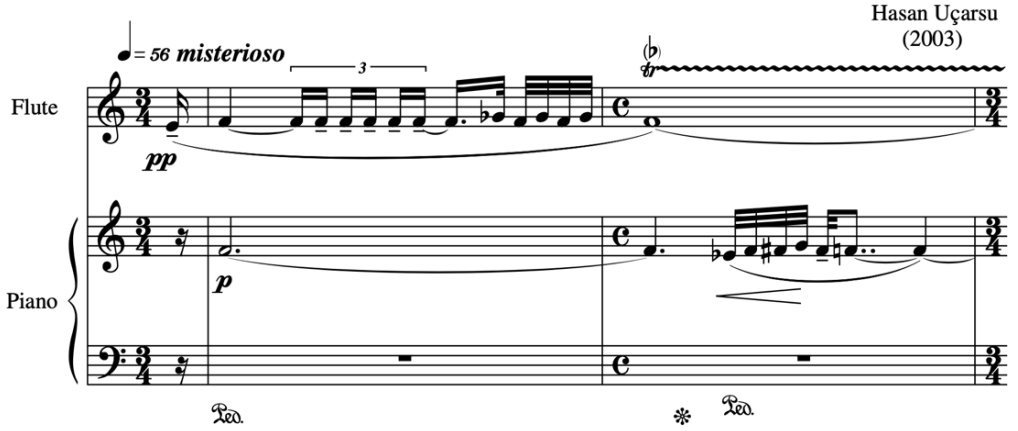


Görsel 2: *Saba makamının eser içerisindeki akor düzeni.*

Görsel 3: *Saba dörtlüsünün ayna şeklinde kullanımı.*

Görsel 4: *Saba dörtlüsünün ikinci derecesi olan Si notası çıkartılarak oluşturulan düzenin yatay kullanımı.*

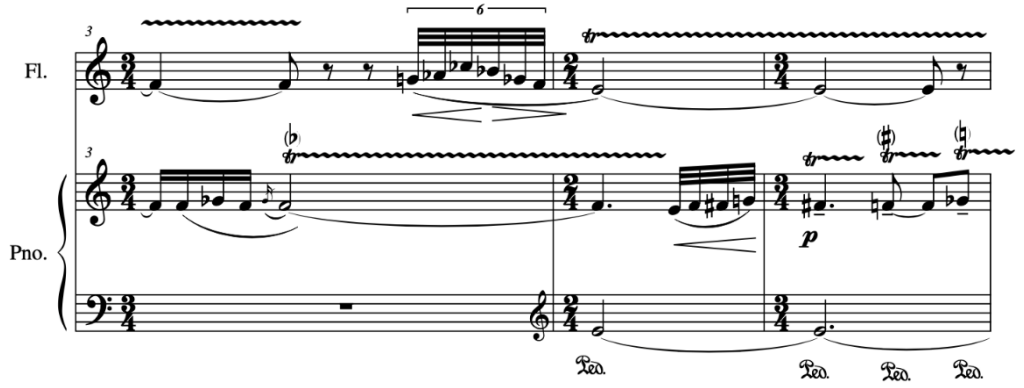
Eser, eksik ölçü ile başlamakta olup ağır ve gizemli bir ifade taşımaktadır. Eserin başlangıcında yer alan flüt ve piyanoda görülen, süsleme benzeri hareketli yapılar ve triller,

[1] Türk Mûsikîsi'nde mürekkep makamlardandır. Sabâ kelimesi Arapça kökenli olup "hafif ve letâfetli Sabâh rüzgârı" anlamına gelmektedir. Sabâ makamı dinî formlarda çok kullanılan bir makamdır. Çoğunlukla Segâh (si) ve Çargâh (do) perdelerinden terennüme başlar, Dügâh (la) perdesinde karar verir (İnan, 2017: 30).

eserin karakteristik yapısına ışık tutmaktadır. Besteci, flüt için yazdığı pasajlarda flütü ney gibi kullanmayı amaçlamış ve ona neyin karakterini yansıtacak bir tını kazandırmıştır. Piyano ise geleneksel yapıyı temsil eden flüte adeta bir yankı ya da gölge gibi eşlik etmektedir. 2. ölçüde piyano, mi bemol üzerindeki saba dörtlüsüne dayalı seslerle flüte eşliğini sürdürmektedir. 3. ölçüde ise flüt, altılamalarla başlayıp trillerle devam eden dalgalı bir yapı sunmaktadır (Çeliker, 2006: 47).

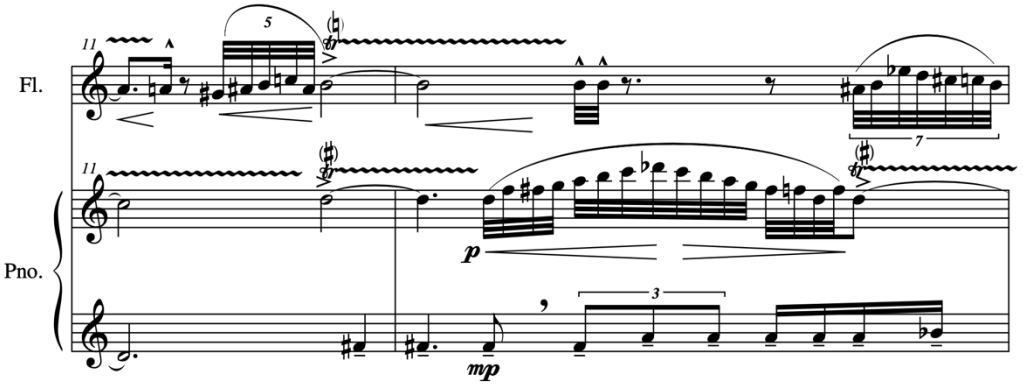
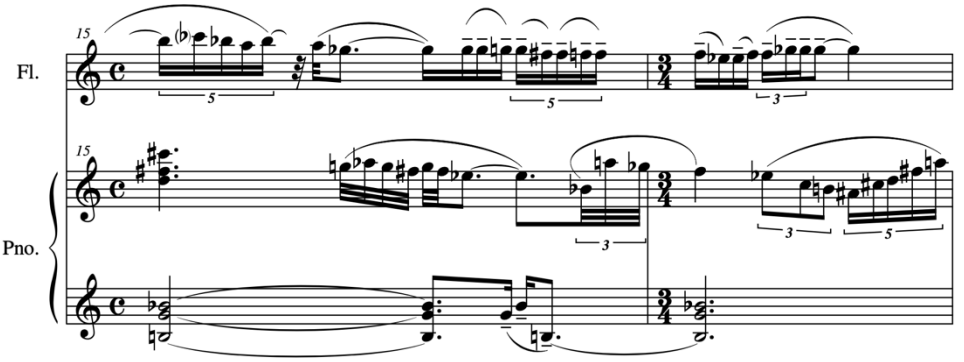


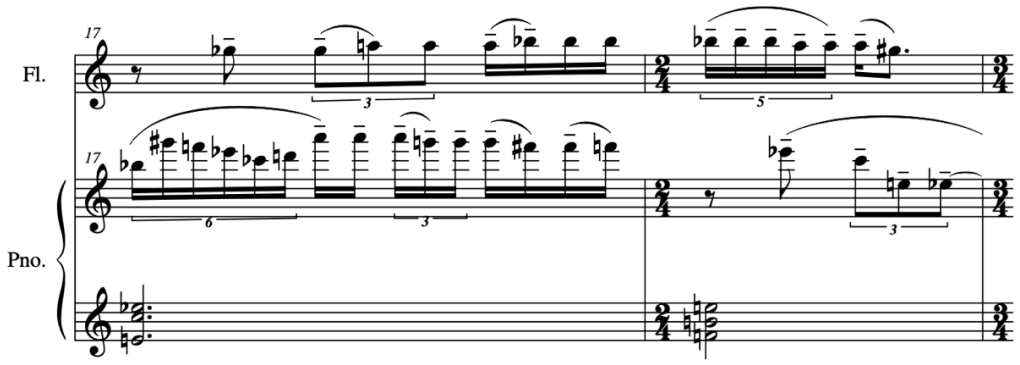
Görsel 5: *1.2. ölçülerde flüt ve piyanodaki motifler ve triller (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 1).*



Görsel 6: *3.4. ve 5. ölçülerdeki flüt ve piyanodaki altılama ve tril kullanımı (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 1).*

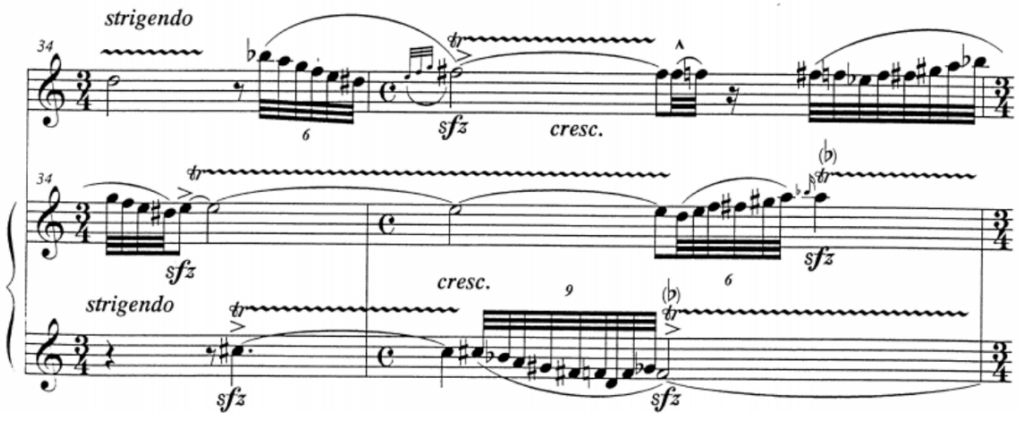
8. ölçüde flütün duyurduğu re diyez üzerindeki eksik dörtlü aralık, bir tam ve iki yarım sesten oluşan saba dörtlüsünün ayna formunda kullanımıdır (Çeliker, 2006: 48). Motif, kullanılan süslemeler ve triller aracılığıyla gelişmeye devam etmekte ve doruk noktasına doğru ilerlemektedir. Bu gelişimden sonra piyanonun sol elindeki solo pasaj, ikinci derece sesi çıkarılmış fa diyez üzerindeki saba makamı dizisinin seslerinden oluşur. 15. ölçüde piyanoda kullanılan akorlar ise bu yapının farklı biçimlerini temsil etmektedir.

17. ölçüde flüt ise 11. ve 12. ölçüde piyanoda duyulan makamlı motifin bir benzerini sunarak ikinci derece sesi çıkarılmış fa natural üzerindeki saba dizisini duyurmaktadır. Aynı zamanda piyanoda ise saba makamı dizisinin tersten yansıyan ayna görüntüsü duyulmaktadır (Çeliker, 2006: 48).

Görsel 7: *11. ve 12. ölçülerde piyano tarafından duyurulan makamlı motif (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 2).*

Görsel 8: *15. ölçüde piyano tarafından duyurulan Saba makamının akor şeklinde gösterimi (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 3).*

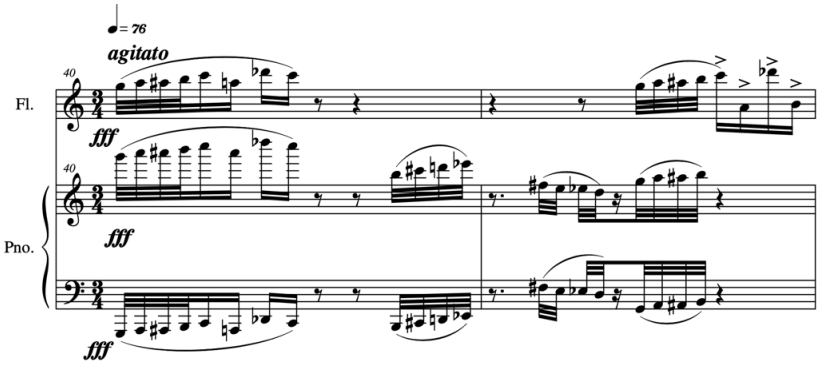


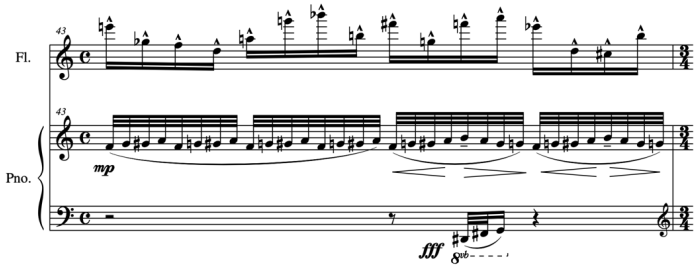
Görsel 9: *17. ölçüde başlayan flüt ve piyanodaki fa diyez saba dörtlüsü (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 3).*

17. ölçüden 34. ölçüye kadar uzanan kesit, "Sergi" kesiti olarak değerlendirilebilir, bu terim eserin temel temalarının veya melodik motifsel malzemelerinin ilk kez sunulduğu bölüm anlamına gelmektedir ve bu kesitte saba makamının çeşitli versiyonlarıyla gelişim sağlanmaktadır. Eser ifade ve hız açısından ise, 34. ölçü itibarıyla stringendo başlamasıyla birlikte eserin tempo ve dokusundaki hareket, 38. ölçüdeki accelerando'nun da eklenmesi ile desteklenerek 40. ölçüye ulaşıldığında tempoda belirgin bir artışa yol açmaktadır. 40. ölçüde, flüt ve piyanoda duyulan ünison notalar, sergi kesitini doruk noktasına taşımaktadır. Ayrıca, 34. ölçüden itibaren başlayan crescendo, 40. ölçüye kadar giderek artmakta ve 40. ölçüde üç forte (fff) nüansıyla doruğa ulaşmaktadır (Şanver, 2016: 64).

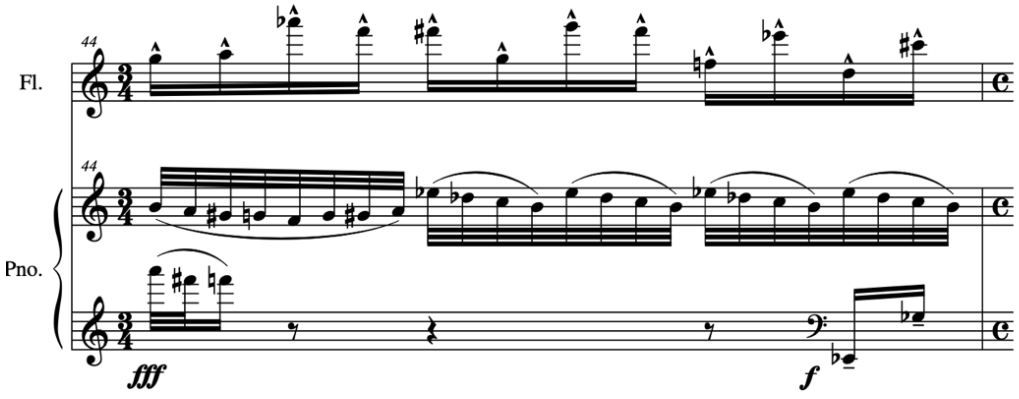


Görsel 10: *34. ölçüde başlayan stringendo, sıkışık kalıplar ve yoğun hareketlenme (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 5).*

40. ölçüdeki doruk noktası ile başlayan motifler aynı zamanda gelişme kesitinin de başlangıcıdır. Gelişme kesiti eser içerisindeki en uzun, geniş armonik gelişmeleri ve kültür sentezinin yaşandığı kesittir. Flüt ve piyanonun duyurduğu üç forte (fff) bu motif, saba makamı seslerinden oluşmaktadır. Burada sol ve la seslerinden oluşan saba makamı, iç içe duyulmaktadır (Çeliker, 2006: 49). 40. ölçünün sonunda ve 41. ölçünün başında yer alan otuz ikilik figürler, saba dizisinin aynalanmış haliyle şekillendirilmiştir. Bu bölümde tempo belirgin bir şekilde hızlanmış, önceki bölümlere kıyasla eserin karakterinde farklı bir yönelime geçilmiştir.

Görsel 11: *40. ölçüde başlayan Gelişme kesiti ile 41. ölçüde yer alan otuzikilik saba dizisi (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 7).*

Gelişme kesitinin, yapılan araştırmalar ve incelemeler sonucunda geleneksel yapıya oranla modernleşmekte ve giderek mekanikleşmekte olan yaşamı ve bu hayatın ritmini sembolize ettiği kanısına varılmıştır. 43. ölçüde piyano tarafından duyurulan ostinato figürleriyle fa notası saba makamının etkisi sürerken, flütte ise re ve sol notaları üzerinde saba makamına staccato tekniğiyle sıçramalı pasajlar kullanılmış ve makamı bölerek kırılma etkisi katmıştır. Flüt partisi, makam dizisini deforme edip, dizinin temel akışına müdahalede bulunarak enerjik bir şekilde belirli bir hedefe yönelirken, piyano ise bitişik seslerle flütü takip etmekte ve bu partide kromatik bir yapı duyurmaktadır (Çeliker, 2006: 49).

Görsel 12: *43. ölçüde piyano tarafından duyurulan ostinato figür ve deforme edilen saba makamı dizisi (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 7).*

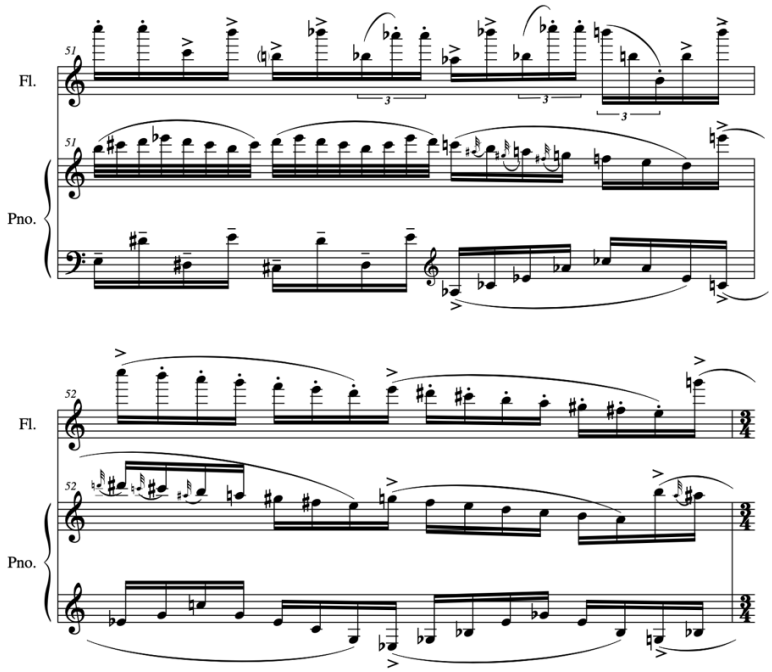
44. ölçünün son vuruşundan itibaren, piyanoda oktav atlayışları duyulmakta, bu oktavlar ise mi bemol modülasyonlu *saba* makamı seslerinden oluşmaktadır.



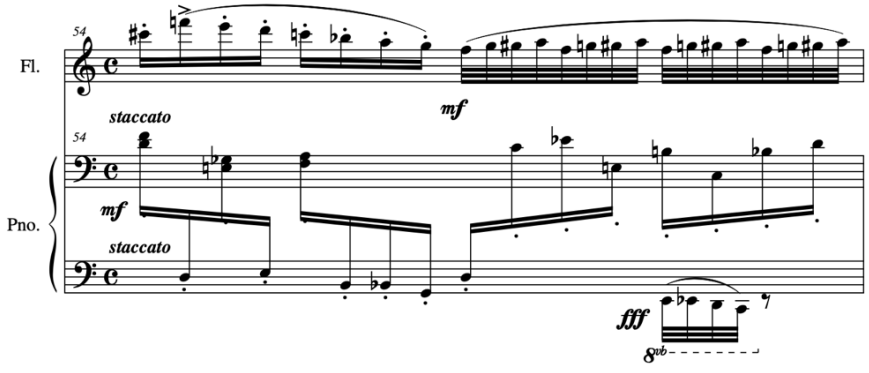
Görsel 13: *Piyanonun sağ el partisindeki "ostinato" figürler (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 8).*

44. ölçüde başlayan ve 45. ölçüde de duyulan saba makamı dizisi, çeşitli atlamaları, modülasyonları içermekte ve bu ölçüden öncesinde de yer alan benzer figürlerle devam etmektedir. 51. ölçüye kadar bu yapı aynı diziyi, ritimleri, nüansları ve figürleri kullanarak devam etmektedir.

51. ölçünün üçüncü vuruşunda tonal yapı daha da ön planda duyurulmaya başlanarak, farklı tonalitelerde akor kurulumları ve dizi yapılarının üst üste kullanılmıştır. Piyanonun sağ ve sol el partileri La bemol akorunun üzerine la minör ve 52. ölçüde do minör üzerine do diyez minör yarım ton dizilerinin üst üste gelmesi ile seslendirilmektedir.

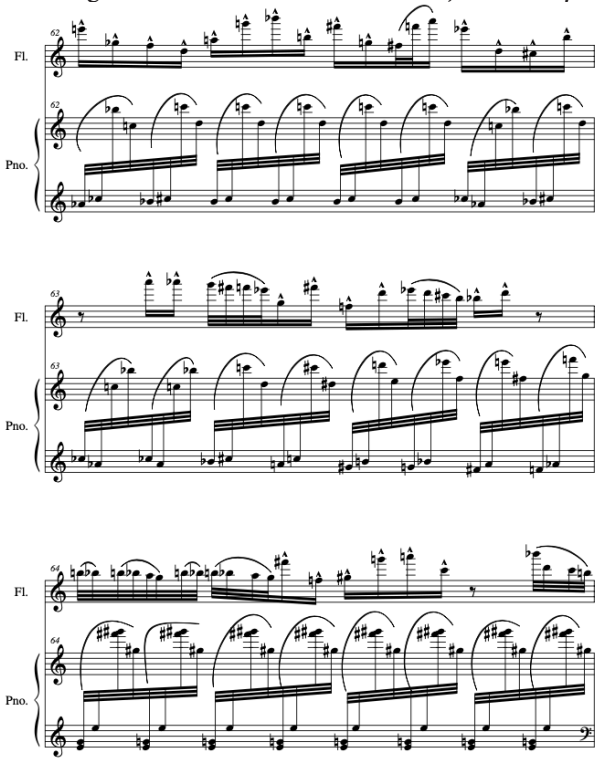
Uçarsu, 51. ölçüden sonraki müzikal yapılar içerisinde inici düzendeki gamlarda Seyyan Hanım Çalıkuşu Tangosu'ndan alıntı yaparak 1930'ların modern yaşamına atıfta bulunmuştur. Piyano partisindeki notaların üzerinde yer alan çarpmalar ise tango ruhunu ve yapısını açıkça yansıtmaktadır. İlk olarak piyanoda başlayan tango fikri daha sonra 52. ölçüde flüt tarafından duyurulmaktadır. Tangonun karakteristik ritmik yapısı, eserin belirli bölümlerinde kendini göstermektedir. Özellikle, 2/4 zamanlı kalıplar ve senkoplu melodik çizgiler, tangonun dinamik karakterini yansıtmaktadır. Flüt ve piyano partisyonlarında bu ritmik motiflerin tekrar eden yapıları, Eserin bu bölümü, Batı dünyasına özgü dinamik ve ritmik unsurları öne çıkararak hareketli bir karakter sergilemektedir. Ancak, müzikte belirli bir kültürel yapıyı kesin biçimde temsil ettiğini kanıtlamak güç olduğundan, bu yorum bestecinin stilistik tercihleri bağlamında değerlendirilmelidir.

Görsel 14: *51.ve 52. ölçülerdeki inici gamlarla birlikte duyurulan Seyyan Hanım Çalıkuşu Tango'su motifleri (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 10).*

54. ölçünün üçüncü vuruşunda, flüt *saba makamı* seslerinden oluşan *ostinato*'lu figürü çalarken, bu noktada piyano ise *saba* makamı dizisindeki oktavlar arası *staccato* atlamalarla flüte eşlik etmektedir. Bu ölçünün son vuruşunda yer alan piyanonun sol elinde duyulan *üç forte* (*fff*) otuzikilik inici yapı ise, tango müziğinde sıklıkla karşılaşılan çıkıcı kromatik figürün çevrimi olarak kullanılmıştır.

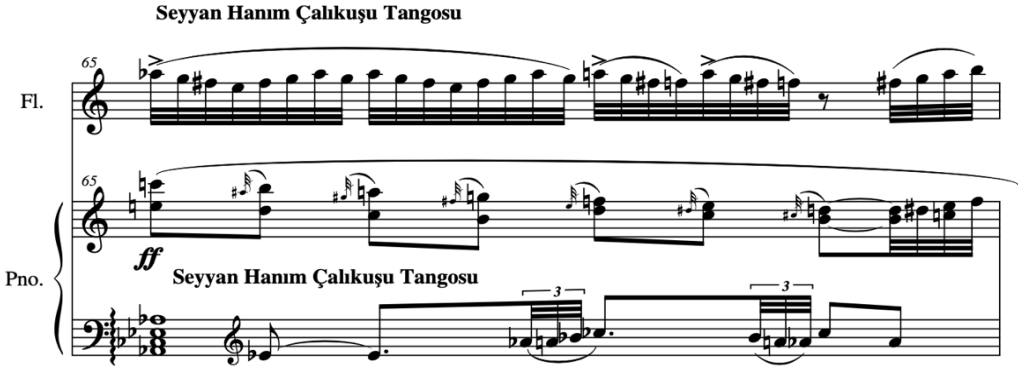


Görsel 15: *Flütte yer alan ostinato ile birlikte piyano tarafından duyurulan tango müziğinde sıklıkla karşılaşılan figürün çevrimi (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 11).*

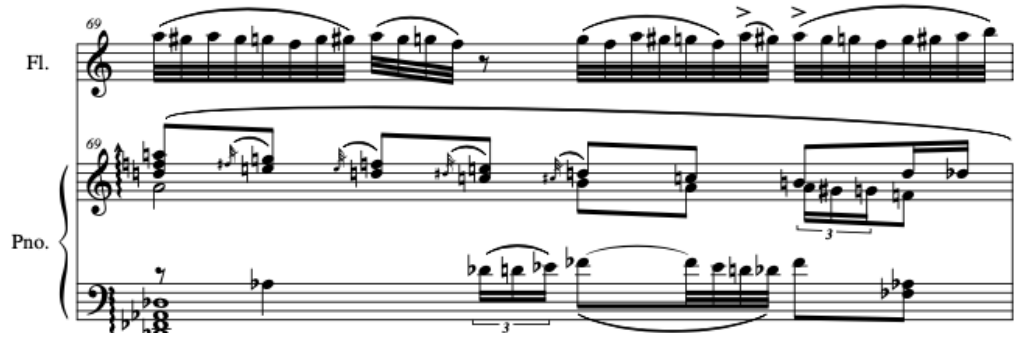
62. ölçüden itibaren piyanodaki *saba makamı* dizisi farklı çeşitlerde kullanılmakta, inici ve çıkıcı arpej ve atlamalar transpoze edilerek duyurulmaktadır (Çeliker, 2006: 51). Aynı zamanda flüt *staccato* artikülasyonlar kullanarak oktavlar arası atlamalar yaparak solist konumdaki piyanoya eşlik etmektedir. 65. ölçüde piyano, daha belirgin bir şekilde tango temasını yeniden ortaya koymaktadır. Piyanonun sağ elinde yer alan süslemelerle duyurulan tango teması la minör tonunda, sol elinde ise la bemol minör tonunda, yarım ton aşağıdan duyulmaktadır (Çeliker, 2006). Bu ölçüdeki motifler aralık itibariyle birbirine yakın olması sebebiyle armonik olarak duyulmamaktadır. Piyanonun sol eli klasik tango ritmiyle sağ eldeki melodiye eşlik etmektedir. 65. ölçüden itibaren flüt ise, yeniden solist konumuna geçerek saba makamı dizisindeki seslerden oluşmakta olan *ostinato*'lu figürleri yeniden duyurmaktadır. Uçarsu, bu iki melodik malzemeyi, piyanodaki tango temasıyla eş zamanlı olarak flütteki saba makamı seslerinden oluşan ostinato figürlerini kullanarak her iki yapının da aynı zamanda farklı kültürlere ait olduğunu belirtmiş, İstanbul'un farklı kültürleri aynı anda yaşatan kökeni olduğu hatırlatmak istemiştir. Uçarsu'ya göre eserin doruk noktası 62. 63. ve 64. ölçülerde başlayan sıkışık kalıplardan sonra yer alan, 65. ölçüdeki tango temasının ilk kez ve net bir şekilde duyulduğu motiftir.

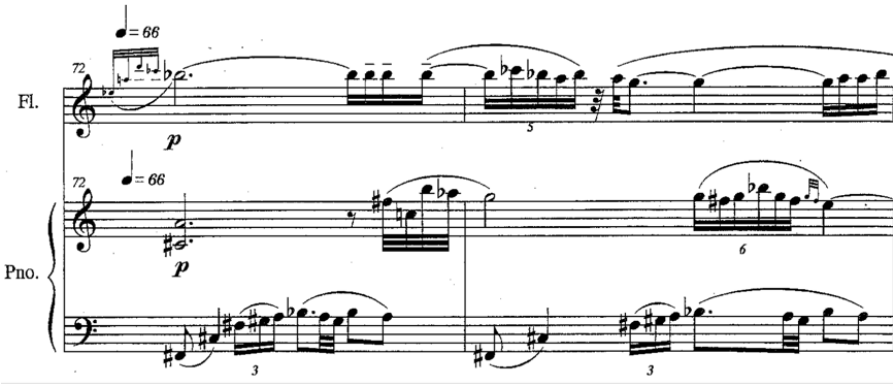


Görsel 16: *62. ölçüden itibaren piyanoda yer alan saba makamının farklı çeşitlerde kullanımı ve tangoya hazırlanış (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 14).*

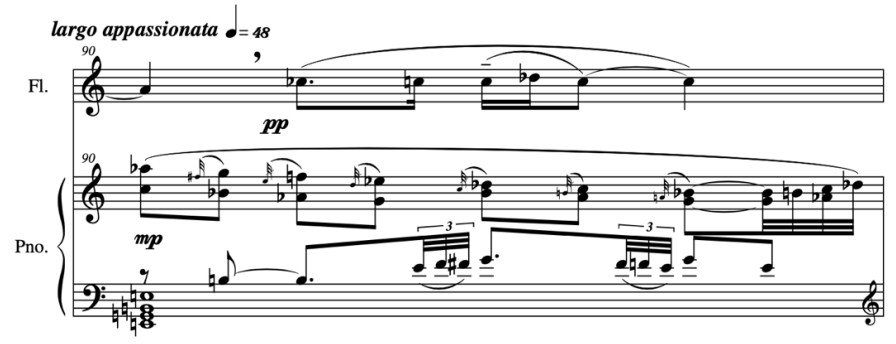


Görsel 17: *Çalıkuşu Tango'su melodisindeki la minör ve la bemol minör tonlarının üst üste kullanımı, Hasan Uçarsu'ya göre eserin doruk noktası (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 15).*

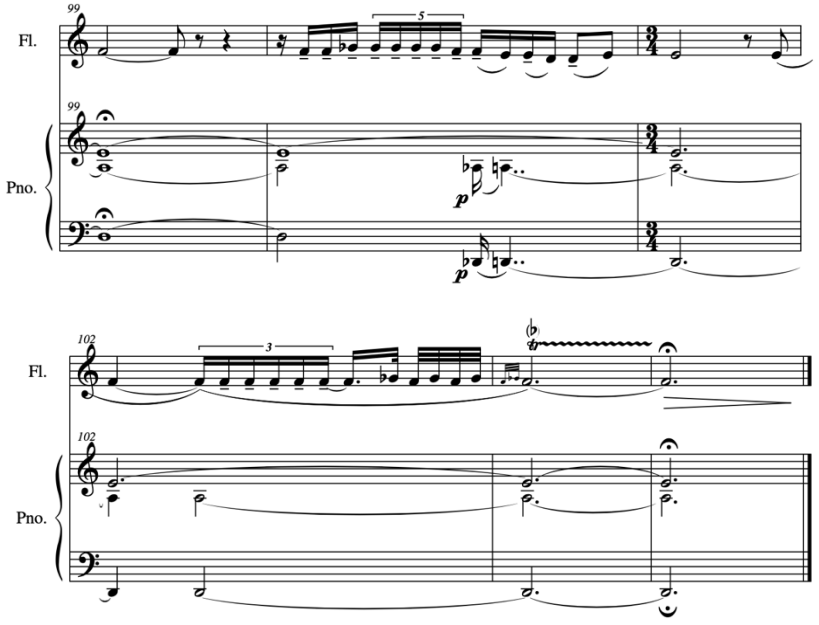
69. ölçüde piyanonun sağ elinde tango teması duyurulmaya devam ederken, sol elde ise re bemol minör tonunda kullanılan tango yapısındaki eşlik devam etmektedir.

Görsel 18: *69. ölçüde piyanonun sağ eli ve sol eli tarafından duyurulan tango teması (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 16).*

72. ölçüde tempo ve müziğin ifade biçimi değişmekte, flüt ise bu 72. ölçüye kadar saba makamı dizisindeki kadansına kadar makam tınısını duyurmaya devam etmektedir. Flütün seslendirdiği motif, *saba makamı* seslerindeki, başlangıç motifiyle benzerlik taşımaktadır. Başlangıçta yer alan motiflerle taşıdığı benzerlikten dolayı yeniden sergi olarak değerlendirilebilecek olan bu kesitte; gelişme kesitinde başlayan ve bu kesitte de devam eden tango ritmik yapısı ve ifade biçimi piyano tarafından duyurulmaya devam etmektedir. Daha önceden batı müziği yapısındaki tonal dizide duyurulan tango temasının piyanonun sol elindeki eşlik partisi, 72. ölçüden itibaren geleneksel Türk müziğinin makamları arasında yer alan saba makamı seslerinden oluşmaktadır. Piyanonun sol elinde yer alan yapı 72. ölçüden itibaren *saba makamı* sesleriyle devam etmektedir.

Görsel 19: *Fa diyez üzeri saba makamı seslerinden oluşturulan Tango temasının piyano tarafından duyurulan sol el partisi (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 17).*

81. ölçüde flütte ilk kesitte duyulan motifin minimal ve öz hali yeniden duyurulmaktadır. 90. ölçüden itibaren gelen coda ise yapı ve ifade açısından eserin ilerlemesi, gelişmesi ve doruk noktasına çıkmasını sağlayan geniş çaptaki gelişim kesitinden sonra largo appassionato ifadesiyle başlamaktadır. 92. ölçüde piyano fa minör tonundadır. Bu ölçüde piyano batı müziği açısından tonal, flüt ise geleneksel Türk müziğindeki makamsal açıdan değerlendirilmiştir. Gelişim kesitinde küçük ikili aralıkla duyurulan tango motifi Coda'da da yine aynı şekilde duyurulmaktadır. Bu esnada flüt partisi yine saba makamı dizisi seslerini duyurmaya devam etmektedir. Müziğin bir kısmı batıyı çağrıştırırken, bir kısmı ise doğuyu çağrıştırmaktadır. Böylelikle eserde doğu batı sentezi sentezini oluşturulmuştur. Flüt, ney karakteriyle doğuyu, piyano batıyı temsil etmektedir. Eser, dinleyicinin hem geçmişin izlerini hem de günümüzün dinamiklerini müzikal bir dille deneyimlemesini sağlamaktadır. Saba makamının duygusal derinliği, flütün ve piyanonun teknik zenginliği ise bezenerek esere ayrı bir renk katmaktadır.



Görsel 20: *Gelişme kesitinden sonra başlayan Coda (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 20).*

100. ölçüye kadar flüt ve piyano arasındaki kültürel ve zamansal iletişimli diyalog sürmektedir ve 100. ölçüden itibaren sergi kesitindeki ana tema yeniden duyurularak eser piano (p) nüansı ile sakin bir şekilde adeta sönerek sona ermektedir.

Görsel 21: *100. ölçüde flüt tarafından sergi kesitinde duyurulan temanın yeniden hatırlatılması ve final (Hasan Uçarsu "Zamansal Çelişkiler Kenti İstanbul" eser partisyonu, 2003: 23).*

3.1. Flüt ve Piyano İçin "…Zamansal Çelişkiler Kenti, İstanbul…" Adlı Eserin İcrası Hakkında Yorumlar

Eserin yorumlanması, teknik ve müzikal anlamda profesyonel bir icracılık gerektirir. İcracılar, hem geleneksel Türk müziği motiflerinin inceliklerini hem de Batı müziğinin armonik yapılarına hakim olmalı ve usulüne uygun seslendirmelidir. Saba makamının melankolik ve derin tınıları flütistlerde iyi bir nefes kontrolü gerektirir. Bununla birlikte ifade gücünü yakalamak için güçlü bir tona sahip olmaları beklenir. Aynı zamanda flütistler 1900'lü yılların başında literatürde yer edinen genişletilmiş çalım teknikleri ve atonal sisteme de hakim olmalıdır. Piyanistler ise Batı müziği armonileriyle desteklenen ve tangonun ritmik yapılarıyla zenginleştirilen bölümleri dengeli bir şekilde yorumlamalıdır.

Eser, ritmik karmaşıklıklar, dinamik değişkenlikler ve melodik zıtlıklar içermekte olup, icracının teknik yeterlilik göstermesini zorunlu kılmaktadır. Eser, hızlı geçişler, geniş aralıklar ve atlamalar içermektedir, bu hareketlilik ise icracının parmak ve beden

koordinasyonunu gerektirmektedir. Ayrıca müzikal yorumlama açıdan ise eserin, çeşitli temaları ve anlatım tarzlarını içermesi nedeniyle, icracının dinleyici ile etkili bir müzikal iletişim kurma yeteneğini de geliştirmektedir. "…Zamansal Çelişkiler Kenti, İstanbul…", zorluk derecesi ve virtüözite gereksinimleri açısından dikkat çekici bir yapı sunmaktadır. Eser, sadece teknik beceri değil, aynı zamanda derin bir sanatsal ifade ve yaratıcılık gerektirmektedir.

4. SONUÇ

Hasan Uçarsu'nun "...Zamansal Çelişkiler Kenti, İstanbul..." adlı eseri, İstanbul'un tarihsel ve kültürel çeşitliliğini müzikal bir anlatımla sunan önemli bir çalışmadır. Eserde kullanılan Saba makamı, klasik batı müziği armonisi ve Seyyan Hanım Çalıkuşu Tangosu, farklı müzikal dünyaların bir araya gelerek oluşturduğu zengin ve çok katmanlı bir yapıyı ortaya koymaktadır. Bu bileşim, eserin adında yer alan "çelişki" kelimesinin tam anlamıyla karşılığını bulduğu bir müzikal deneyim sunmaktadır. Eser, Türk Makam Müziği ile modern Batı müziği arasında kurulan bir köprü niteliğindedir. Eser, tarihsel ve kültürel referanslarla beslenen çok katmanlı bir müzikal yapı sunarken, bestecinin üslubunu yansıtan önemli bir çalışma olarak değerlendirilebilir.

Bu makale kapsamında yapılan analizler, eserin sadece yapısal ve armonik unsurlarını değil, aynı zamanda müzikal anlatısını da ortaya koymuştur. Besteci, Türk Makam Müziği motiflerini Batı müziği armonik yapılarıyla sentezleyerek, İstanbul'un tarihsel çelişkilerini müzikal bir dille ifade etmiştir. Flüt ve piyano arasındaki etkileşim, eserin farklı kültürel katmanlarını yansıtan önemli bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

Eser içerisinde yer alan her bir kesitin farklı karakteristik, yapısal ve ifade açısından gelişmeler taşıdığı tespit edilmiştir. Eserde kullanılan makamsal melodiler ve batı müziği armonileri arasındaki denge, Uçarsu'nun bestecilik anlayışının temel taşlarından biridir. Tematik yapı, tarihsel referanslar ve çağdaş bestecilik teknikleri ile harmanlanarak, eserin çok boyutlu bir anlatım sunmasını sağlamaktadır.

Bu çalışmanın, Hasan Uçarsu'nun bestecilik anlayışı ve Türk Makam Müziği'nin çağdaş Batı müziği ile entegrasyonu konularında daha geniş araştırmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Gelecekte yapılacak çalışmalar, bestecinin diğer eserleriyle karşılaştırmalı analizler yaparak, onun müzikal dilinin evrimini daha kapsamlı şekilde inceleyebilir. Ayrıca, bu eser özelinde gerçekleştirilecek müzikal analizler, eserin yapısına dair daha detaylı bilgiler sunabilir.

Sonuç olarak, "...Zamansal Çelişkiler Kenti, İstanbul..." yalnızca bir müzikal eser olarak

değil, aynı zamanda kültürel bir anlatı olarak da ele alınmalı ve İstanbul'un tarihsel dönüşüm sürecini müzikal bir perspektiften anlamaya katkı sağlamalıdır.

EK 1. FLÜT VE PİYANO İÇİN …ZAMANSAL ÇELİŞKİLER KENTİ, İSTANBUL… (2003) TÜRKÇE PROGRAM NOTU

Flüt ve Piyano İçin …Zamansal Çelişkiler Kenti, İstanbul…(2003)

Eser, Münih'te gerçekleşecek olan *Orient Ekspres*'in İzinde başlıklı bir konser için ısmarlanmış ve 2003 yılının Eylül ayında bestelenmiştir. Fakat çeşitli nedenlerle söz konusu konserde seslendirilememiştir. İstanbul'un kozmopolit müziko kültürel yapısı doğu/batı gibi farklı müzik kültürleri yan yana ve üst üste getirilerek eserde yaşatılmaya çalışılmıştır. Flüt özellikle ağır bölümlerde doğuya ait seslerin temsili bir taşıyıcısı olarak daha çok saba, hüzzam makamı karakterinde sesler ve izlenimler etrafında dolaşırken piyano başlangıçta bu seslerin yankıları, gölgeleri ve kırılmalarının bir uzantısını sunar. Eserde bir yandan modernleşen, karmaşıklaşan, öte yandan geçmişten getirdiği değerlerini de köşe bucağında saklayıp yaşatmaya çalışan, çelişkiler içinde ama kesinlikle değişmek isteyen kentin dinamik ruhu yansıtılır. Müziğin akışı ve yoğunlaşmasıyla birlikte ritimleri ve motifleriyle alttan alta içkin bir biçimde hissettirilen *Seyyan Hanım*'ın söylediği 1930'ların çok meşhur Seyyan Hanım Çalıkuşu Tangosunun çalgısal giriş müziği batıya ait seslerin, kültürün ve müziğin temsilcisi olarak piyanoda dışlaştırılarak bir ölçüde stilize bir biçimde olsa bile bir anda müziğe egemen olur. Bu andan itibaren müzik bu iki çalgının farklı sesleri, kültürleri ve farklı müzikleri bir arada fakat bir uyum içinde sürdürmesiyle ilerler ve son bulur.

Eser ilk kez aynı yıl 1. İstanbul Akdeniz Çağdaş Müzik Günleri kapsamında 12.11.2003 tarihinde İstanbul İtalyan Kültür Merkezi Konser Salonu'nda Elif Yurdakul (fl.) ve Metin Ülkü (pn.) tarafından seslendirilmiştir.[2]

[2] "Zamansal Çelişkiler Kenti, İstanbul" adlı eserin Türkçe program notu.

EK 2. FLÜT VE PİYANO İÇİN …ZAMANSAL ÇELİŞKİLER KENTİ, İSTANBUL… (2003) İNGİLİZCE PROGRAM NOTU

For Flute and Piano … The City Of Anachronism, Istanbul… (2003)

The work was commissioned by a flute and piano duo established by the professors of R. Strauss Academy of Music in Munich, for their concert tour titled 'On The Tracks Of The Orient Express'. It was inspired and structured by the cosmopolitan musico-cultural nature of Istanbul. Flute, especially in the slower sections, as carrier of sounds mostly related to the modal Eastern music, moves around the pitches and impressions of modal structures such as huzzam and saba which are closely associated to Ney (bamboo flute) music. Piano extends these timeless sounds by presenting echoes, shadows and prisms of them. In the middle part of the work lies the conflicts and complexities of a society filled with a frenzy desire to modernize while keeping the deep inner values inherited from the past. At the culmination point, the coronation of this process is hailed on the piano by a quotation from the instrumental introduction of quite a famous Turkish tango (Calikusu) by Seyyan Hanim (a female tango star of the late 1920's and early 1930's). When the music slows down, piano still keeps the tango in quite a stylized manner. Modal structures infiltrate to the accompanying patterns and modify the tango, but it still carries and represents the modern or the west due to the overall tonal structure. But in the meantime the flute keeps the sound world of the beginning of the work on top of the piano music. The piece comes to an end by presenting the layers of two diverse cultures simultaneously but in a unified, homogenized way as it is lived in the life of the city.[3]

[3] Zamansal Çelişkiler Kenti, İstanbul" adlı eserin İngilizce program notu.

KAYNAKLAR

Boran, İ.- Yıldız Şenürkmez, K. (2010). Kültürel tarih ışığında çoksesli batı müziği, İkinci Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Çeliker, G. (2006). Hasan Uçarsu'nun yaratıcılığı ve yapıtları, (Yayın No. 192015) [Yüksek lisans tezi, Kocaeli Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Hasan Uçarsu (t.y.) Orkestra eserler. Vikipedi. 21 Mart, 2023 tarihinde https://tr.wikipedia.org/wiki/Hasan_Uçarsu adresinden erişilmiştir.

İlyasoğlu, E. (2009). Zaman içinde müzik, Sekizinci Baskı, Remzi Kitabevi, İstanbul.

İnan, K. (2017). Düyek Usûlünde, Rast ve Sabâ makamlarındaki Şuğullerin Makam ve Güfte Analizi. (Yayın No. 10130569) [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Kültür ve Turizm Bakanlığı (t.y.). 100. Yıl Türküsü. 12 Temmuz, 2024 tarihinde https://devletcokseslikorosu.ktb.gov.tr/TR-368248/cumhurbaskanligi-senfoni-orkestrasi-sezon-acilis-konseri.html adresinden erişilmiştir.

Mimaroğlu, İ. (2012). Müzik tarihi, Onuncu Baskı, Varlık Yayınları, İstanbul.

Olgun, A. (2021). Hasan Uçarsu'nun "Eski istanbul'un Arka Sokaklarında" isimli eserindeki alıntıları kullanma yöntemi, Online Jounal Of Music Sciences Cilt:6 Sayı:1, 44 – 60, 30.06.2021, Sakarya. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1765007

Say, A. (2005). Müzik ansiklopedisi, Müzik Ansiklopedileri Yayınları, Ankara.

Şanver, A. Z. (2016). İlhan Usmanbaş'ın Solo Flüt İçin "Fl.-75" ve Hasan Uçarsu'nun Flüt ve Piyano için "... Zamansal Çelişkiler Kenti, İstanbul ..." adlı yapıtlarının yapısal incelenmesi. (Yayın No. 430660) [Sanatta yeterlik tezi, MSGSÜ. Güzel Sanatlar Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Uçarsu, H (t.y.). Oda müziği eserleri. Hasan Uçarsu. 7 Mart, 2020 tarihinde https://www.hasanucarsu.com adresinden erişilmiştir.

Uçarsu, H. (2021, 31 Ekim). Sinan'ın bestecisi ne diyor?. Sanattan Yansımalar. 12 Temmuz, 2024 tarihinde https://www.sanattanyansimalar.com/sinan-in-bestecisi-ne-diyor/6336/ adresinden erişilmiştir.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 670-693
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 15.01.2025
Kabul Tarihi / Accepted: 15.04.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718133

SANAT VE İÇ MİMARLIK ARAKESİTİNDE MEKÂNIN BİÇİMLENİŞİ*

• Dr. Öğr. Üyesi Ceren KOÇ SAĞLAM [**] **• Prof. Dr. Müge GÖKER PAKTAŞ** [***]

ÖZET

Mekân, insan yaşamını şekillendiren dinamik bir olgu olarak sanat ve iç mimarlık disiplinlerinde merkezi bir konumda yer almakta ve farklı açılardan ele alınmaktadır. Bu çalışma, mekânın bu disiplinler bağlamında nasıl tanımlandığını ve biçimlendiğini belirlemek amacıyla kavramsal analiz yöntemi kullanarak mekanı oluşturan bileşenlerini incelemektedir. Araştırmada, boşluk, algı, insan ve yer kavramları çerçevesinde mekânın nasıl şekillendiğini anlamak amacıyla literatür taraması yapılmış, kavramların temel özellikleri belirlenmiş ve aralarındaki ilişkiler analiz edilmiştir. Boşluk kavramı, iç mekânın varlığını biçimlendirirken, algı ve insan etkileşimi mekânın sınırlarını ve anlamını belirlemektedir. Yer kavramı ise mekânın bireysel ve toplumsal bağlamda nasıl kimlik kazandığını ve bu kimliğin tasarıma nasıl yansıdığını göstermektedir. Bu dört kavram, iç mekân bağlamında bir araya gelerek mekânın yeniden şekillenmesi ve anlam kazanmasında çok boyutlu tartışmaların önünü açmaktadır. Çalışma, mekânın yalnızca fiziksel değil, kavramsal bir fenomen olduğunu vurgulamakta ve iç mimarlık disiplininin mekân anlayışını derinleştirmektedir. Elde edilen bulgular, mekânın çok boyutlu yapısına dair yeni perspektifler sunarak sanat ve iç mimarlık arasındaki ilişkinin kapsamlı biçimde ele alınmasına katkı sağlamaktadır. Çalışmanın sonuçları, mekânın tasarım ve deneyim üzerindeki çeşitli boyutlarının etkilerini açığa çıkararak, bu alanlarda daha derinlemesine analizler yapılmasına olanak tanımaktadır. Böylece, mekânın hem anlamsal hem de fonksiyonel boyutlarının iç içe geçmiş ilişkileri üzerine yeni yaklaşımlar geliştirilmesine imkân sağlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Algı, Boşluk, Deneyim, Yer, İç mekan.*

* Bu makale, Tez yazarı Ceren Koç Sağlam/ Marmara Üniversitesi/ Güzel Sanatlar Enstitüsü/ İç Mimarlık Anasanat Dalı/ Danışman Müge Göker Paktaş "Sanatın iç mimarlık eğitiminde tasarıma etkisi ve yaratıcı düşünce bağlamında bir yöntem olarak kullanılması" başlıklı yayınlanmış sanatta yeterlik tezinden üretilmiiştir.

** Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İç Mimarlık Anasanat Dalı, cerenkocsaglam@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4553-6610

*** Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İç Mimarlık Anasanat Dalı, mugoker@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4868-1856

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 670-693
Derleme Makalesi / Review Article
Geliş Tarihi / Received: 15.01.2025
Kabul Tarihi / Accepted: 15.04.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718133

THE FORMATION OF SPACE AT THE INTERSECTION OF ART AND INTERIOR ARCHITECTURE*

• **Assist Prof. Ceren KOÇ SAĞLAM**** • **Prof. Dr. Müge GÖKER PAKTAŞ*****

ABSTRACT

Space, as a dynamic phenomenon shaping human life, holds a central position in art and interior design, where it is explored from multiple perspectives. This study employs conceptual analysis to examine how space is defined and shaped within these disciplines by focusing on its fundamental components. A literature review explores how space is formed through the concepts of void, perception, human interaction, and place. The key characteristics of these concepts were identified, and their interrelationships analyzed. Void serves as a fundamental element in defining interior space, while perception and human interaction establish its boundaries and meaning. The concept of place shows how space acquires identity in individual and social contexts and how this identity is reflected in design. Analyzing these four concepts together reveals how space is continually reshaped and given meaning. This study highlights that space is not merely a physical entity but also a conceptual construct, deepening its role in interior design. The findings offer new perspectives on the multidimensional nature of space, contributing to a more comprehensive analysis of its relationship with art. Ultimately, the study provides deeper insight into how space influences design and experience, encouraging new approaches to its semantic and functional dimensions.

Keywords: *Experience, Interior, Perception, Place, Spatiality.*

* This article has been produced from the published doctoral thesis "Ceren Koç Sağlam"/"Marmara University"/ "Institute of Arts"/"Department of Interior Archecture"/ "Supervisor Muge Goker Paktaş"/"The influence of art on design in interior architecture education and its use as a methodology within the framework of creative thinking".

** Marmara University, Faculty of Fine Arts, Department of Interior Architecture, cerenkocsaglam@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4553-6610

*** Marmara University, Faculty of Fine Arts, Department of Interior Architecture, mugoker@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4868-1856

1.GİRİŞ

Mekân, sanat ve iç mimarlık disiplinleri arasında çok katmanlı bir düşünsel kesişim alanı oluşturmaktadır. Sanat, mekânı sadece fiziksel bir varlık olarak değil, aynı zamanda duygu ve düşüncelerle şekillenen bir alan olarak ele alır. *İç mimarlık* ise mekânı işlevsel bir bakışla değerlendirir ve onu günlük yaşamın doğal bir parçası hâline getirmeyi hedefler. Bu iki disiplinin mekâna yönelik yaklaşımları, farklılaştıkları kadar kesiştikleri yönleriyle de kavramsal açıdan derin ve özgün tartışmaların önünü açmaktadır.

Mekânın anlamlandırılmasına yönelik yapılan farklı teorik tanımlamalar, bu kavramın disiplinler arası boyutunu ve çeşitliliğini ortaya koymaktadır. Mimarlık ve iç mimarlık disiplini içinde yapılan tanımlar genellikle biçim, işlev ve ölçek gibi fiziksel özellikler üzerinden şekillenmektedir. Örneğin, Kuban (2016: 15) mekânı, sınırlanan bir boşluk ve onu sınırlayan elemanların ortak çabasıyla oluşan fiziksel bir kavram olarak tanımlar. Benzer şekilde Hasol (2008: 305), mekânı eylemleri sürdürmeye elverişli biçimde sınırlandırılarak algıya açık hâle getirilen bir ortam olarak açıklamaktadır. Ching (2001) ise mekânı biçim, malzeme ve sınırlar çerçevesinde teknik bir düzlemde ele alırken, Zevi (2015: 83) insan hareketine göre deneyimlenen üç boyutlu bir boşluk olarak mimari mekânı incelemektedir. Buna karşılık, sanat ve felsefe gibi düşünce merkezli disiplinler, mekânın yalnızca fiziksel sınırlarla belirlenmediğini göstermektedir. Kahvecioğlu (1998: 61), mekânı fiziksel sınırların ötesine geçen bir *boşluk* olarak tanımlar ve bu boşluğun algı ve deneyim yoluyla biçim kazandığını vurgular. O'Doherty (2010), sergileme amaçlı kullanılan mekânları izleyici ile eser arasındaki ilişkinin kurulduğu bir bağlam olarak ele almaktadır. Bu yaklaşımıyla mekânın, deneyimi yönlendiren ve biçimlendiren algı üzerinden şekillenen ideolojik bir yapı olduğunu ileri sürer. Heidegger (1971: 145-161) mekânı, insanın varoluşsal konumlanışıyla birlikte anlam kazanan ve kullanım yoluyla yer hâline gelen bir olgu olarak yorumlar. Schmarsow (1991) ise mekânın ancak insan hareketi ve bedensel deneyimiyle anlamlı hâle geldiğini öne sürerek, onu insan merkezli bir kavram olarak konumlandırır (Schwarzer ve Schmarsow, 1991).

Mekânın kavramsal temelleri üzerine derinleşen bu kuramsal yaklaşımlar, mekânın yalnızca fiziksel özelliklerle tanımlanamayacak kadar çok katmanlı bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Bu çok katmanlı yapı, mekânın fiziksel varlığının insan, algı ve deneyimle sürekli yeniden biçimlenen bir yapıya sahip olduğunu ve bu nedenle yeniden tanımlara ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir. Dolayısıyla, günümüzde mekânı anlamlandırmak için hem fiziksel hem de kavramsal ve duyusal boyutları kapsayan bütüncül bir yaklaşıma ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda, sanatın anlama dayalı tarafı ile iç mimarlığın yapısal ve düzenleyici yönü arasında kurulan ilişki, günümüz iç mekân anlayışının yeniden değerlendirilmesine olanak sağlayan kuramsal bir temel

oluşturmaktadır. Ancak bu değerlendirme, yalnızca her iki disiplinin ayrı ayrı tanımlarının ötesine geçerek, onların kesişiminde şekillenen yeni bir mekân tanımı geliştirmeyi zorunlu kılmaktadır.

Çalışma bu ilişkiyi merkeze alarak "Mekân kavramı sanat ve iç mimarlık arakesitinde nasıl biçimlenmektedir?" sorusuna odaklanmaktadır. Bu soruya, boşluk, algı, insan ve yer kavramları ekseninde kurulan ilişkisel bir çerçeveyle yaklaşılmaktadır. Bu kavramlar aracılığıyla, mekânın disiplinlerarası bağlamda fiziksel, zihinsel ve duyusal bağlamlarda biçimlenişi tartışılmaktadır. Bu çok katmanlı yapının tartışılması sanat ve iç mimarlık arasında kurulan teorik ortaklıkları açığa çıkararak görünür kılmaya katkı sağlamaktadır.

Sanat ve iç mimarlığın kesiştiği bu noktada, kavramsal derinlik ile işlevsel gerçeklik arasında kurulacak köprüler, mekânın yalnızca görünen yapısına değil, aynı zamanda anlam ve deneyim boyutuna da odaklanmayı gerekli kılmaktadır. Özellikle sanat mekânları, bu çok katmanlı yapıyı görünür kılarak mekânı mimari bir unsurdan çıkarıp, kavramsal bir deneyim alanı olarak yeniden inşa etme imkânı sunmaktadır. Bu bağlamda, *boşluk* kavramı iç mimarlıkta işlevsellik açısından bir tasarım unsuru, sanatta ise anlam taşıyıcı ortak bir öge olarak her iki disiplinin mekâna yaklaşımında ortak bir başlangıç noktası sunmaktadır. Boşluğun algılanışı, mekânın sınırlarının oluşumunu ve bu sınırların mekânın kavranışı üzerindeki etkilerini belirlemekte ve aynı zamanda mekânın insan deneyimi ile nasıl dönüştüğüne dair ipuçları da vermektedir. Ancak boşluk, bu disiplinler arası çerçevenin yalnızca ilk durağını oluşturmaktadır. Mekânın çok katmanlı doğasını anlayabilmek için bu kavramın diğer kavramlarla birlikte ele alınması gerekmektedir.

Bu doğrultuda mevcut çalışma; sanatın kavramsal ve duyusal yönü ile iç mimarlığın kullanıcı merkezli işlevselliğini bir araya getirerek, mekânı *boşluk*, *algı, insan* ve *yer* kavramları üzerinden disiplinlerarası bir yaklaşımla yeniden düşünmeyi önermektedir. Bu kavramların birlikte ele alınması, literatürde çoğu zaman ayrı kulvarlarda ilerleyen mekân tartışmalarını ortak bir zemin üzerinde buluşturmayı ve mekân kavramına özgün bir düşünsel katkı sunmayı amaçlamaktadır.

2. YÖNTEM

Sanat ve iç mimarlık disiplinlerinin arakesitinde gerçekleştirilen bu araştırmanın amacı, mekânın boşluk, algı, insan ve yer kavramları arasındaki etkileşimler doğrultusunda nasıl biçimlendiğini incelemektir. Bu kapsamda, mekânın kavramsal, işlevsel ve deneyime dayalı duygusal boyutları bir araya getirilerek çok katmanlı yapısı geniş bir perspektiften

değerlendirilmektedir. Araştırma, disiplinlerarası bir yaklaşımla mekânın farklı boyutlarını ele almayı ve disiplinler arasındaki ortak bağları açığa çıkarmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda çalışma, kavramsal analiz ve içerik analizi yöntemlerine dayanmaktadır. Bu iki yöntem, kavramların hem düşünsel arka planını ortaya koymak hem de bu kavramların görsel temsiller aracılığıyla nasıl mekâna yansıdığını değerlendirmek üzere birbirini tamamlayacak şekilde yapılandırılmıştır.

Araştırmanın kuramsal boyutunda, ele alınan kavramların sanat ve iç mimarlık disiplinlerindeki anlamları, kullanımları ve tarihsel dönüşümleri kavramsal analiz yöntemi ile ele alınmıştır. Gerring (1999: 361), kavramsal analizi yalnızca kavramları tanımlamakla kalmayıp, onların farklı bağlamlardaki işlevlerini, içerdiği düşünsel anlam katmanlarını ve kullanım biçimlerini sistematik biçimde çözümlemeyi amaçlayan bir yöntem olarak tanımlamaktadır. Walker (2010: 112) ise kavramsal analizi, bir kavramın farklı bağlamlarda taşıdığı anlamları, varsayımsal sınırlarını ve ilişkili olduğu düşünsel yapıları çözümlemeye yönelik sistematik bir yöntem olarak açıklar. Bu yöntem, ele alınan kavramın farklı disiplinler ve bağlamlar içerisindeki kullanımını ve zaman içinde geçirdiği dönüşümü ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu kuramsal yaklaşımlar doğrultusunda seçilen mekânlara ve uygulamalarına ait örnekler, görsel ve içeriksel düzeyde değerlendirilmiş; bu bağlamda içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi, görsel ya da yazılı materyallerdeki anlam örüntülerini, temsilleri ve tekrar eden temaları ortaya çıkarmayı hedefleyen nitel bir analiz yöntemidir (Krippendorff, 2004: 18-20).Yıldırım ve Şimşek (2021: 237-240) ise içerik analizini, nitel araştırmalarda veri yorumlamaya yönelik sistematik bir araç olarak tanımlar.

Çalışma kapsamında mekân kavramının nasıl tanımlandığı, hangi bağlamlarda kullanıldığı ve zaman içinde nasıl bir dönüşüm geçirdiği çok yönlü bir yaklaşımla incelenmektedir. Özellikle sanat mekânlarına odaklanan analizler, kullanıcıların algı ve deneyimlerinin mekânın anlamını dönüştürdüğünü açıkça ortaya koymaktadır. Araştırmada kullanılan materyaller, farklı dijital veri tabanları üzerinden elde edilen çeşitli görseller, yazılı belgeler ve teorik literatürde yer alan kavramsal açıklamalardan oluşmaktadır. Elde edilen bulgular, mekânın sabit ve statik bir yapı olmaktan ziyade, algı ve deneyimle şekillenen dinamik bir olgu olduğunu göstermektedir. Araştırma, mekânın fiziksel, kavramsal ve duygusal boyutları arasında disiplinler arası bir etkileşim kurarak, bu dönüşümün sanat ve iç mimarlık bağlamında nasıl gerçekleştiğini açıklamayı hedeflemektedir.

3. ANALİZ VE BULGULAR

Araştırma kapsamında, mekânın biçimleniş süreçlerini anlamak amacıyla dört temel başlık ele alınmıştır: "İç'in Var Olduğu Yer Olarak Boşluk", "Boşluğun Oluşturduğu Mekânın Sınırlarını Çizen Algı", "Algılanan Mekânı Deneyimleyen İnsan" ve "İnsanın Varlığı ile Anlam Kazanan Yer Olarak İç Mekân". Bu başlıklar doğrultusunda, mekânın sanat bağlamında nasıl şekillendiği, kullanıcı deneyimiyle nasıl anlam kazandığı ve algının mekânsal sınırları nasıl belirlediği incelenmiştir. Boşluk, algı, insan ve yer kavramları arasındaki ilişkilerin analiz edilmesiyle elde edilen bulgular, mekânın dinamik yapısını daha kapsamlı bir şekilde değerlendirmeyi mümkün kılarak iç mekânın tanımlanması için önemli bir altyapı sunmaktadır.

3.1. İç'in Var Olduğu Yer Olarak Boşluk

Boşluk kavramı, farklı disiplinlerde çeşitli biçimlerde ele alınmakta ve çok katmanlı anlamlar taşımaktadır. Türk Dil Kurumu'na göre "oyuk, çukur, kapanmamış yer" (Türk Dil Kurumu, t.y.) olarak tanımlanan bu kavram, Sanat Ansiklopedisi'nde "içinde hava bulunmayan hacim" (Arseven, 1950: 278), Hasol'un Mimarlık Sözlüğü'nde ise "insanı fiziksel çevreden ayıran, eylemleri sürdürmeye elverişli bir alan; sınırlandırılarak görsel izlenim ve algıya açık hale gelen ortam" (2008: 305) olarak ifade edilmektedir. Bu tanımlar, boşluğu somut ve fiziksel bir varlık bağlamında ele alsa da, kavramın tarih boyunca hem soyut hem de somut anlamlar üzerinden tartışıldığı görülmektedir. Antik Yunan'da boşluk, yer olarak varlık düşüncesiyle ilişkilendirilirken, modern dönemde fizik bilimi bağlamında *uzay* kavramıyla özdeşleşmiştir (Aksakal, 2019: 5). Çağdaş fenomenolojide ise bu somut anlamlardan uzaklaşılarak, boşluk *hiçlik* ile ilişkilendirilmiş ve soyut bir düşünce alanı olarak ele alınmıştır (Aksakal, 2019: 27). Bu süreçte, boşluk kavramı, var olan bir şey olmaktan çıkarak, eksiklik ya da yokluk anlamına gelen soyut diğer bir ifadeyle düşünsel bir kavrama dönüşmüştür. Böylece boşluk, hem fiziksel hem de metafiziksel bağlamlarda genişleyerek çok katmanlı bir kavram halini almış, taşıdığı metaforik anlamlarla birlikte eylem barındıran bir *yer* olarak mekânı yani *iç'i* işaret eden bir olguya evrilmiştir.

Doğada gözlemlenebilen boşluklar, iç'in kavranışını ve zihindeki dönüşümünü anlamak açısından somut örnekler olarak değerlendirilebilir. Vitruvius'un Mimarlık Üzerine On Kitap adlı eserinde yer alan "Konutun Kökeni" bölümünde bu dönüşüm ifade edilmiştir:

> "… Kimisi yeşil dallar kullanırken, kimisi de dağ yamaçlarında mağaralar kazdılar; diğerleri ise kırlangıç yuvalarının yapılışını taklit ederek ince dallarla çamurdan sığınaklar yaptılar. Zaman geçtikçe, birbirlerinin barınaklarından esinlenerek kendi ürünlerine yeni ayrıntılar eklediler ve daha iyi ve daha çeşitli kulübeler oluşturdular" (Vitruvius, 1993: 27).

Vitruvius (1993: 27) tarafından ifade edildiği üzere insanların iç'i anlamlandırarak kendi yaşayışları için dönüştürmeleri belki bir ağaç kovuğundan (Görsel 1b), belki toprağın altında katmanlaşan bir karınca yuvasından (Görsel 1c) belki de kendi kabuğunu oluşturan bir kuşun evinden (Görsel 1a) esinlenerek başlamış olabilir. Burada iç olarak ifade edilen olgunun, içinde yaşamın sürdürülmesine olanak sağlayan ve doğadaki boşluklardan günümüze aktarılan bir yapıya işaret ettiği görülmektedir (Görsel 1).

a) **b)** **c)**

Görsel 1. *Doğadaki boşluklar, a) Kuş yuvası (Wee, 2008), b) Ağaç kovuğu (Kedleston Hall, t.y.), c) Karınca yuvası (Wolfe, t.y.).*

Mimari tanımlamalarda da mekânı yaratan temel unsurun boşluk olduğu vurgulanmaktadır. Zevi, mekânı "bizi çeviren üç boyutlu bir boşluk" (2015: 83) olarak tanımlarken, Rassmussen de benzer şekilde onu "mimari olarak biçimlendirilmiş boşluk" (1994: 42) olarak ifade eder. Le Corbusier'in "Dışarısı hep başka bir içerisidir" (Boudon, 2003: 62) ifadesi ise iç ve dış kavramları arasındaki ilişkiyi betimleyerek, önce içte olduğu düşünülen özün aslında iç olduğunu ve bunu saran bir kabuğun varlığını betimlediğini göstermektedir (Korkmaz, 2019: 12). Bu bağlamda, mimari olarak ifade edilen boşluk, sınırsız bir boşluktan sınırlandırılarak ayrılan ve mekân olarak nitelendirilen boşluktur. Bu süreç, boşluğu fiziksel bir alanın ötesine taşıyarak kavramsal bir olguya dönüştürmektedir.

Mekân olarak boşluk, yalnızca fiziksel bir varlık değil, aynı zamanda soyut ve kavramsal bir boyuta da sahiptir. Sınırlandırılmış boşluğun algısı sınırsız boşluktan farklıdır. Sınırsız boşluk algısı ile sınırlandırılmış boşluk arasındaki farklılık, bu kavramın daha geniş bir anlam kazandığını ortaya koymaktadır. Bu farklılığın sanat yoluyla deneyimlenmesi, Yayoi Kusama'nın "Infinity Mirrored Room" (Görsel 2b) adlı enstalasyonunda örneklenmiştir. Kusama, tüm yüzeyleri ayna kaplı bir hacimde ışık ve aynaları kullanarak evrendeki sonsuz boşluğu yeniden üretir ve bu deneyimi sınırlı bir alanda yarattığı sınırsız alan duygusu ile tekrar eden bir yanılsama olarak sunmaktadır. Bu enstalasyon, mekân olarak boşluğun sınırlandırılmış bir bağlamda nasıl deneyimlenebileceğini ve sınırsız boşluk algısının bir yanılsama olarak nasıl kurgulanabileceğini gözler önüne

sermektedir. Kusama'nın çalışması, evrendeki sınırsız boşluğun (Görsel 2a) niteliğini değiştirerek, sınırlandırılmış bir mekân bağlamında temsil edilebileceğini ortaya koyarak, boşluk kavramının mekânsal bir algı ve yorumlama sürecine dayandığını göstermektedir. Diğer bir ifadeyle sanatçının çalışması, boşluğun sınırlandırılmasının yanılsama ve algı üzerinden yeni bir mekânsal deneyim sunduğunu göstermekte, boşluk kavramının yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda kavramsal ve duygusal bağlamlarda yeniden değerlendirilmesine olanak tanımaktadır.

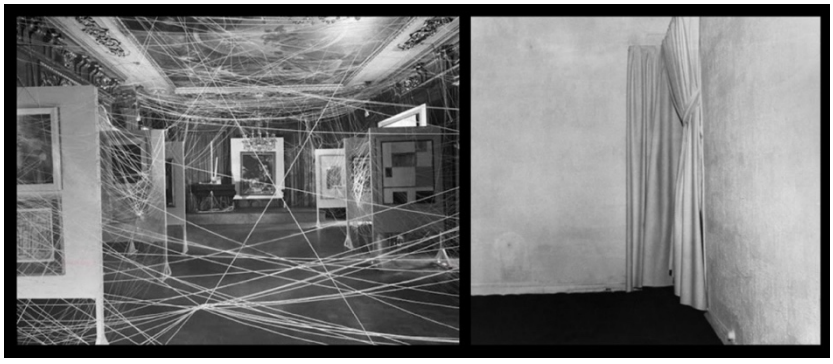
a) **b)**

Görsel 2. *Sınırlanan boşluğun nitelik değiştirerek mekâna dönüşmesi, a) Uzay boşluğu (Stars and Galaxies, 2015), b) Yayoi Kusama, "Infinity Mirrored Room", 2008, Enstalasyon (Zwirner, t.y.).*

Boşluk kavramı, yalnızca mimari bir terim olmanın ötesinde, sanat ve felsefe gibi disiplinlerde derinlemesine ele alınan ve farklı anlam boyutları kazanan bir olgudur. Sanat, çoğu zaman fiziksel mekânın ötesinde, soyut kavramlar ve duygularla ilişkilendirilen bir boşluk anlayışını yansıtırken, felsefi düşünce bu kavramı daha çok zihinsel ve kavramsal düzeyde tartışmaktadır. Bu bağlamda, boşluk fiziksel varlığının ötesinde bir anlam taşıyarak, sanat alanının bir meselesi olarak düşünülmeye başlanır. Özellikle kavramsal sanat, bu olgunun zihinsel boyutlarına odaklanarak boşluğu sanat yapıtının merkezine taşımıştır. Kavramsal sanatın öncülerinden Marcel Duchamp "Sanat, gördüğünüz şey değil, görmediğiniz boşluktur" (Smith, 1999: 238) ifadesiyle, boşluğu kavramsal bir olgu olarak tanımlamış ve bu olguyu zihinsel bir bağlamda değerlendirmiştir. Duchamp, 1942 yılında "Gerçeküstücülüğün İlk Belgeleri" sergisinde yer alan "Bir Mil İplik" adlı eserinde (Görsel 3), sanat yapıtları arasına ip koyarak oluşturduğu boşluklarla *içeren* ile *içerilen* arasındaki ilişkiyi bağlamsal bir şekilde incelemiştir:

> "İp mekânın her köşesini bir bütün olarak kaplar. Zigzaglar çizmekte, yavaşlayıp hızlanmakta, bağlantı noktalarından aynen geri dönmekte, düğüm noktalarında kümelenmekte, her adımda yeni perspektif kaymaları yaratmakta ve en ufak biçimsel kaygı duymaksızın mekânı içeriden paketlemektedir. Gerçi odaların ve pencerelerin düzenini izlemekte, tavanla duvarları göz önünde bulundurmaktadır. Hiçbir eğri çizgi kullanmamış, aslında ip mekânın içindeki düzeni dağınık biçimde tırnak içine almıştır" (O'Doherty, 2010: 94).

Görsel 3a, boşluğun farklı bağlamlarda mekânsal ifadeler yoluyla nasıl değerlendirilebileceğini ortaya koymaktadır. Duchamp, izleyici ile sanat nesnesi arasındaki boşluğu ortadan kaldırarak, boşluğun başlı başına bir unsur olarak algılanmasını sağlamış ve mekânı sanat yapıtına dönüştürmüştür. Bu yaklaşım, boşluğun sanatın kendisi haline gelmesi üzerine odaklanır ve mekânı sanatsal bir ifade olarak yeniden tanımlandığını göstermektedir. Benzer bir şekilde Yves Klein (Görsel 3b), mekânı ve boşluğu kavramsal bir düzlemde ele alarak, fiziksel varlıkların ötesinde zihinsel ve duyusal bir deneyim sunmayı amaçlamıştır. Klein, boşluğu görünür kılma amacıyla galerideki tüm eşyaları kaldırmış, duvarları ve vitrini beyaza boyayarak, henüz madde haline gelmemiş resimsel duyarlılığın varlığını (boş galerinin içeriği) görünür kılmayı amaçlamıştır (O'Doherty, 2010: 94). Klein'ın bu yaklaşımı, boşluğun yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda düşünsel bir varlık olarak mekânda nasıl ifade edilebileceğine dair güçlü bir örnek sunmaktadır.



a) **b)**

Görsel 3. *Boşluğun kavramsal olarak temsili, a) Marcel Duchamp, "Bir Mil İplik", 1942, Enstalasyon, b) Yves Klein, "The Void-Boşluk", 1958, Enstalasyon (O'Doherty, 2010: 94).*

Sanat ve mimarlığın ortak ifade alanı olarak mekân kavramı, tasarım ile ilişkisini iç'in var olduğu yer olan boşluk üzerinden kurmaktadır. Mekân, bu ilişkiyi hacim veya form aracılığıyla hem insan (zihinsellik) hem de madde (fiziksellik) üzerinden gerçekleştirmektedir. Bu nedenle, mekân kavramı boşluğu fiziksel olarak işlevsel, zihinsel olarak kavramsal bir bağlamda kullanabilir. Bu nedenle sanat, mekân kavramını hem fiziksel hem de zihinsel boyutlarıyla işleyerek, onu çok katmanlı bir anlayışla ele alma kapasitesine sahiptir. Bu bağlamda, sanat mekânı, boşluğun fiziksel sınırlarını aşarak, düşünsel bir ifade alanı olarak yeniden tanımlanmasını mümkün kılar.

3.2. Boşluğun Oluşturduğu Mekânın Sınırlarını Çizen Algı

En genel tanımıyla *algı* kavramının, çeşitli disiplinlerde farklı boyutlarda ele alınan karmaşık süreçlerin ilişkisini ifade ettiği söylenebilir. Fenomenolojik açıdan algı, bir

nesneye dikkat yöneltilmesi ve duyular aracılığıyla o nesnenin bilincine varılması süreci olarak tanımlanmaktadır (Akarsu, 1998). Psikoloji disiplininde algı, duyusal bilginin alınması, yorumlanması, seçilmesi ve düzenlenmesi yoluyla bağımsız duygu verilerinin anlamlı bir bütün haline getirilmesi ve çevredeki nesne ile olaylara anlam kazandırılması süreci olarak ele alınmaktadır (Cüceloğlu, 2006). Sanat disiplini bağlamında ise algının, gerçekliklerin farkına varılarak tanınabilirliğe kavuşturulması süreci olarak tanımlandığı görülmektedir (Sözen ve Tanyeli, 2011). Bu tanımlara dayanarak, algının yalnızca duyusal ya da bilgi teorisine dayalı bir olgu olmadığı, aksine bu süreçlerin tümünün ve aralarındaki ilişkilerin bir bütünü olarak değerlendirilmesi gerektiği sonucuna varılabilir (Asar, 2013: 14). Benzer bir yaklaşımla, mekân algısının da algıya dayalı farklı sınıflandırmalar üzerinden ele alındığı görülmektedir. Ching (2001), mekânın insanı kuşattığını ve sahip olduğu tüm fiziksel ve algısal özelliklerin oluşturduğu sınırlarla kendini var ettiğini belirtir. Aydınlı (1986), insan algılarının mekân ile özdeşleşebileceğini ve çevresel koşulların, mekânın anlamlandırılmasında belirleyici bir rol oynadığını ifade etmiştir. Dolayısıyla mekânın anlaşılabilmesi için algının temel dinamiklerinin kavranması gerektiği açıktır.

Mekânın fiziksel unsurlar aracılığıyla anlam kazanmasına ilişkin olarak Lynch (2010: 8), mekânın biçim, malzeme, renk ve büyüklük gibi fiziksel özelliklerle şekillendiğini ifade etmektedir. Bu doğrultuda, sınırlandırılmış alan kavramı, mekânın algısal süreçlerinde önemli bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Bu görüş, Joedicke'in "Bir sınır çizilmiş ve algılanmışsa kişi için mekân oluşmuştur" (1985: 208) ifadesiyle, mekânın varlığını sınırların belirlediğini vurgulamaktadır. Ancak bu sınırların yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda zihinsel bir boyut taşıdığı da ifade edilmektedir. Öymen Gür (1996), "Mekan Örgütlenmesi" adlı kitabında bu sınırların algılanma biçiminin mekânın boşluk algısını farklı şekillerde etkilediğini belirtmektedir. Bu bağlamda, sınırların yalnızca fiziksel unsurlar ile değil, mekânsal öğelerin birleşimiyle oluşan algısal deneyim üzerinden şekillendiği ileri sürülmektedir. Bu doğrultuda sınırların mekân algısı üzerindeki etkisi, boşluğu oluşturan unsurların mekânın algısal deneyimini nasıl şekillendirdiğiyle ilişkilendirilebilir. Bu ilişki, Lynch'in (2010) mekân algısında fiziksel unsurların rolüne dair görüşleriyle örtüşmektedir. Bu doğrultuda Ching'in (2001) çalışmaları da sınırların, mekânın algısal boyutunu nasıl etkilediğini ortaya koymaktadır. Ching'e (2001) göre, mekânın fiziksel unsurları olan sınırlar, biçim ve boyut, kullanıcı deneyimini doğrudan etkileyerek mekânın anlamını belirlemektedir. Örneğin, bir mekânın fiziksel sınırları, kullanıcıda güven hissi yaratabilirken, aynı sınırlar zihinsel bir özgürlük ya da kısıtlama algısı oluşturabilir. Görsel 4'te sunulan örnekler, bu ilişkiyi somut bir şekilde açıklamaktadır.

Görsel 4, mekânın fiziksel ve zihinsel süreçlerle nasıl somutlaştırıldığını ve farklı

bağlamlarda nasıl anlam kazandığını inceleyen bir çerçeve sunmaktadır. Bu bağlamda, aynı formdaki boşluğun farklı bağlamlarda nasıl temsil edildiği değerlendirilebilir. Örneğin, Mısır'daki Giza Piramitleri'nin iç mekânında bulunan boşluk, piramidal yapının işlevsel anlamını yansıtırken (Görsel 4a), Paris'teki Louvre Müzesi Piramidi'nin heykelsi varlığı, mekânın anlamsal boyutunu ortaya koyar (Görsel 4b). Ayrıca, bir ses sanatçısı tarafından boşluk içinde sahne ışıklarıyla oluşturulan sanal sınırların, piramidal formu kavramsal olarak vurguladığı görülmektedir (Görsel 4c). Bu örnekler, mekânın fiziksel ve zihinsel boyutlarının birbiriyle nasıl etkileşime girdiğini ve bu etkileşim sonucunda mekânın farklı bağlamlarda çeşitlenen anlamlar kazandığını göstermektedir. Sonuç olarak, mekânın algısal deneyimi, sınırlandırılmış boşlukların fiziksel ve zihinsel unsurlarının bütünleşmesiyle şekillenmekte ve farklı bağlamlarda çeşitlenen anlamlar kazanmaktadır.

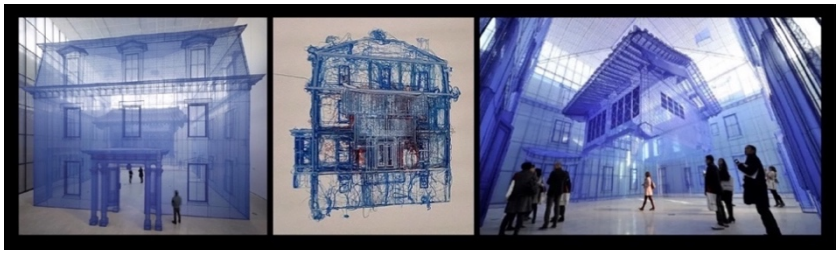
a) **b)** **c)**

Görsel 4. *Aynı formdaki boşluğun farklı bağlamlarda temsili, a) Giza Piramitleri, Kahire, M.Ö.2551 (Waldek, 2024), b) Louvre Müzesi Piramidi, Paris, 1985 (Salsabila, 2024), c) Stromae konseri, Montreal's Bell Center, 2015 (Bartee, t.y.).*

Tasarım süreçlerinde mekânın, biçimsel ögeler aracılığıyla tanımlandığı ve insan bedenini çevreleyen bir boşluk olarak ele alındığı görülmektedir (Görsel 4). Bu yaklaşım, biçimin fiziksel sınırları tanımlamanın ötesinde, tasarımcının düşünce ve ifade aracı olarak kullanılmasıyla mekânın algılanışına katkı sağladığını göstermektedir. Biçimin, duyusal ve kavramsal süreçleri harekete geçiren bir unsur olarak tasarımın temel yapı taşlarından biri olduğu kabul edilmektedir. Aristoteles, biçimi "bir şeyin duyularla algılanabilen dış görünüşünün akılla kavranabilir yapısı" olarak tanımlarken, Kant biçimi "zihnin bir görüngüde önsel olarak kavradığı şey" olarak açıklamış, Hegel ise biçimi, "derin bir içeriğin zorunlu olarak kazandırdığı somut dış görünüş" şeklinde yorumlamıştır (Benk, 1986: 1617). Matematikçi Monge tarafından biçim, "boşluğun dış sınırlarını tanımlayan

bir unsur" olarak ele alınmış, Hodgen ise form ve biçim kavramlarını birbirinden ayırarak formu, "yaratıcı eylemin zihinde canlandırdığı şey", biçimi ise "kuvvetli konturların oluşturduğu somut bir görünüş" olarak açıklamıştır (Atalayer 1994: 162). Başka bir ifadeyle, form "boşluğun genel düzeni" (Hasol, 2008: 308) olarak algılanabilir ve fiziksel veya kavramsal biçimlerin bir yansıması olarak anlaşılabilir. Bu tanımlamalar, mekânın biçimsel unsurlar aracılığıyla anlamlandırılmasında, tasarımcının biçimi düzenleyici bir unsur olarak ele almasının önemini vurgulamaktadır.

Biçim, yalnızca boşluğun fiziksel sınırlarını tanımlayan bir araç değil, aynı zamanda insanın çevresini anlamlandırmasını sağlayan algısal bir deneyimin aracısı olarak değerlendirilmelidir. Bu bağlamda, Do Ho Suh'un "Home Within Home" enstalasyonu (Görsel 5), mekânın biçimsel ve algısal unsurları arasında kurulan ilişkinin somut bir örneğini sunmaktadır. Kumaş malzemelerin kullanıldığı bu yerleştirme, mekânın sınırlarını ve içyapısını yeniden tanımlarken, izleyiciyle kurulan etkileşim aracılığıyla mekân algısını fiziksel ve duygusal boyutlarıyla zenginleştirmektedir. Diğer bir ifadeyle mekân kavramı, onu oluşturan unsurların hem fiziksel hem de kavramsal düzeyde bir araya gelmesiyle anlam kazanmaktadır. Bu unsurların kopmaz ilişkisi, mekânın hem duyusal hem de bilişsel süreçler yoluyla algılanmasını mümkün kılarak, tasarım sürecinin temelini oluşturan bakış açılarının zenginleştirilmesine olanak tanımaktadır.



a) **b)** **c)**

Görsel 5. *Boşluk, biçim ve mekân ilişkisi, a) Do Ho Suh, "Home within Home", 2013, Enstalasyon (Lehmann Maupin, t.y.), b) (Do Ho Suh Exhibition, Modern One, 2024), c) (Lehmann Maupin Art Gallery, 2020).*

Francis Ching (2001), biçim, malzeme, doku, ışık, boyut (hacim), ölçek ve oran gibi unsurların, boşluğu tanımlayarak mekân algısını şekillendirdiğini ifade etmektedir. Burada boşluk, mekânı oluşturan yüzeyler ve bu yüzeylerin biçimsel özellikleriyle tanımlanmakta; duyular yoluyla algılanan ve bireysel yorumlarla anlam kazanan bir süreç olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda boşluk olarak mekân kavramı, onu oluşturan ögelerin varlığının dışarıdan gelen uyaranların alındığı tarafıyla duyumsal ve kişiye özgü, yorumlanabilir tarafıyla da bilişsel olarak algılanmasına dayanan bütüncül bir süreç olarak anlaşılabilir (Lang, 1987). Bu bütüncül sürecin aslında mekânın, biçimsel ve kavramsal

unsurların kopmaz ilişkisiyle oluştuğu ve bu unsurların algısal deneyimi şekillendirerek tasarımın temel bileşenlerini oluşturduğu ifade edilebilir.

Mekânın bu bütüncül yapısı, farklı bağlamlarda farklı temsillerle ele alınabilmektedir. Örneğin, Görsel 6a'da doğal yollarla oluşmuş bir kaya oyuğu, yaşamın fiziksel bir biçimi olarak görülürken, Görsel 6b'de mimari bir yapı olarak yorumlanan form, insanın mekânsal kurgusunu temsil etmektedir. Görsel 6c'de ise aynı formun, sanatsal bir yerleştirme olarak hayal gücünün mekânsal bir ifadesine dönüştüğü görülmektedir. Bu örnekler, aynı biçimin farklı bağlamlarda, malzeme, ışık ve ölçek gibi unsurlar aracılığıyla yeni anlamlar kazanabildiğini göstermektedir. Boşluk, önce duyularla algılanmakta, ardından kişisel değerlendirmelerle zihinsel bir form olarak şekillenmektedir. Dolayısıyla algı, boşluğun oluşturduğu biçimin sınırlarını tanımlayarak formel algıyı oluşturur. Bu nedenle, form benzer olsa da mekân, farklı temsillerle ifade bulabilir.

a) **b)** **c)**

Görsel 6. *Benzer boşluklardan oluşan mekân temsilleri, a) Benagil mağarası, Portekiz (Kate, 2020), b) Pantheon Tapınağı, Roma, M.S.125 ("Antik Roma'nın Kusursuz Mimarisi Pantheon", 2024), c) Christo and Jeanne-Claude, "Christo: Big Air Package", 2013, Enstalasyon ("Gasometer Christo Big Air Package", 2013).*

Mekân algısı ve *algısal* mekân kavramlarının, bu sürecin farklı boyutlarını açıklayan ve zaman zaman birbiri yerine kullanılan kavramlar olduğu belirtilmektedir. Rapoport (1977), mekân algısını mekânın algılanması, bilinmesi ve değerlendirilmesinin sürekliliği; çevrenin duyu organlarıyla hissedilmesi; mekânın algılanma biçiminin anlaşılması ve mekânın niteliklerinin tanınması sonucunda seçim yapma ve karar verme süreci olarak tanımlamaktadır. Leland (2000) ise, algısal mekânı, kullanıcının gözlemlediği ve deneyimlediği mekân olarak ifade etmektedir. Lefebvre'e göre algısal mekân, fiziksel, zihinsel ve toplumsal mekân boyutlarının bir araya gelerek oluşturduğu bütüncül mekân algısının bir parçasını oluşturmaktadır (Arslan Avar, 2009). Bu açıklamalardan hareketle, mekân algısının kavramsal olarak tasarlanan ve temsiller yoluyla zihinsel düzeyde

kavranan algısal mekânı kapsayan bir boyuta sahip olduğu söylenebilir. Bu bağlamda, algısal mekân bireyin zihninde şekillenen kavramsal bir yapıyı, mekân algısı ise bu yapının daha geniş bir değerlendirme sürecini içermektedir. Kevin Lynch (2010) ve Norberg-Schulz (1971), algısal mekân kavramını kent ölçeğinde ele alarak, mekânda geçirilen zaman ve hareketle ilişkili olarak duyuları tetikleyen unsurlar üzerinden mekân deneyimini incelemişlerdir. Aydınlı (1986) ise, algısal mekânın hem uyarıcının fiziksel özelliklerinin hem de algılayanın öznel değerlerinin bir işlevi olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda, algısal mekân ve mekân algısı, insanın çevresi ile kurduğu etkileşimin sonucu olarak mekânı deneyimleyen kullanıcıdan ayrı düşünülemeyeceğini ortaya koymaktadır.

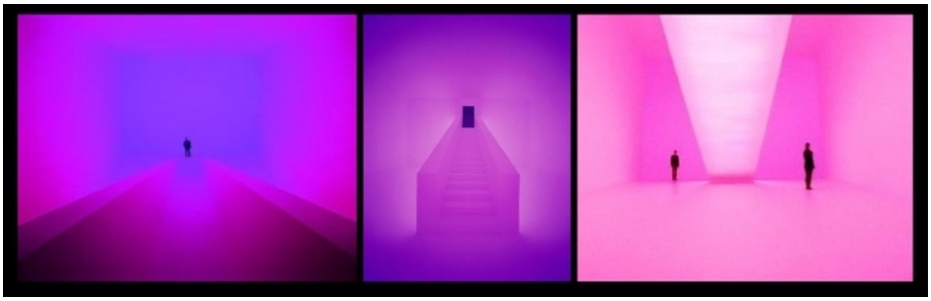
Mekân algısı ve algısal mekân kavramları, bireyin çevresiyle kurduğu ilişki yoluyla mekâna anlam yüklenmesini açıklamaktadır. Her iki kavram da mekânın insanlar tarafından nasıl algılandığını ve deneyimlendiğini açıklayarak, mekânın anlamını ve işlevini kullanıcı merkezli bir bakış açısıyla ele alır. Bu anlayış, mekânın sadece fiziksel özellikleriyle değil, aynı zamanda insanların kişisel deneyimleri ve algılarıyla da şekillendiğini vurgulamaktadır.

3.3. Algılanan Mekânı Deneyimleyen İnsan

Rapoport'a (1977) göre mekân, en genel anlamıyla, dünyanın çevremizdeki üç boyutlu bir uzantısı olarak deneyimlenir. Bu bağlamda, insan merkezli olarak sınırlandırılmış her boşluğun bir mekân olarak nitelendirilebileceği ifade edilmektedir. Mekânın, insanla kurduğu bu deneyime dayalı ilişki, algı yoluyla biçimlenmektedir. Öymen Gür'e (1996) göre, mekânın temel yapısını insanlar arası, insanlar ile nesneler arasındaki ve nesneler arası mesafeler, ilişkiler ve aralıklar oluşturmaktadır. Bu ifade, çevremizi saran boşluğun üç boyutlu bir yapı olarak algılanmasını ve anlamlandırılmasını açıklamaktadır. Mekân algısı ise, bireyin çevresiyle etkileşimi sonucunda duyular aracılığıyla şekillenen ve zihinsel süreçlerle kavranan bir olgu olarak değerlendirilmektedir.

İnsan davranışlarının her zaman belirli bir sosyal ve fiziksel çevre içinde gerçekleştiği bilinmektedir. Lang (1987), bu çevrenin insan tarafından duyular yoluyla okunarak kavrandığını ileri sürmüştür. İnceoğlu (2010: 81) ise bireylerin olayları, nesneleri ve durumları; toplumsal ve kültürel bağlamlar, bireysel gereksinimler, beklentiler ve değer yargıları doğrultusunda farklı biçimlerde algıladığını ifade etmektedir. Bu süreçte mekânın sınırları ve özellikleri duyusal ve bilişsel yollarla tanınır ve ardından bireysel deneyimlerle anlamlandırılır. İnsan-mekân ilişkisi bu bağlamda ayrılmaz bir bütün olarak ele alınmakta ve mekân algısının, bireyin çevresiyle kurduğu etkileşimler yoluyla şekillendiği ve bu etkileşimlerin kavramsal bir bütünlük içerisinde değerlendirildiği anlaşılmaktadır.

Mekân, kullanıcıya bağlı olarak sayısız farklı biçimde deneyimlenebilir. Her bir deneyim, kullanıcının çevresel koşullarla etkileşime girdiği ve algısal süreçlerden geçtiği dinamik bir yapıyı ortaya koymaktadır. Kahvecioğlu (1998), mekânsal bileşenlerin algısının niteliksel (renk, doku, koku vb.) ve niceliksel (yoğunluk, büyüklük, süre vb.) özellikler aracılığıyla bellekte depolandığını belirtmiştir. Bununla birlikte, Asar (2013), mekân algısında kişisel deneyimlerin, gözlem yapma becerisinin ve hayal gücünün belirleyici bir rol oynadığını vurgulamaktadır. Benzer şekilde, İzgi (1999), bireyin bulunduğu mekânın konumunu ve yönünü belirleyerek çevresel kurgusunu ve özelliklerini algıladığını ifade etmektedir. Bu bağlamda, James Turrell'ın *Bridget's Bardo* adlı enstalasyonu, mekân algısına ilişkin bu süreçlerin somut bir örneğini sunmaktadır (Görsel 7). Mekân algısının, mekânın fiziksel unsurları, kullanıcının mekândaki hareketi ve çevresel faktörlerle dinamik bir biçimde değiştiği görülmektedir. Bu deneyim, farklı açılardan gözlemlenerek mekânın algısal boyutlarını ortaya koymaktadır. Mekân, bireyin çevresiyle kurduğu bu dinamik etkileşim sonucu anlam kazanır. İnsan ve çevresi arasındaki bu etkileşim deneyim yoluyla var olur ve bireyin mekânda geçirdiği zamana bağlı olarak şekillenir. Dolayısıyla, mekânın fiziksel varlığının ötesinde bireyin duyusal ve bilişsel süreçlerine hitap eden etkileşime dayalı bir yapı olarak ele alınmasını zorunlu kılmaktadır.



Görsel 7. *İnsan hareketine ve konumuna bağlı olarak değişen mekân algısı, James Turrell, "Bridget's Bardo", 2009, Enstalasyon ("James Turrell The Wolfsburg Project", t.y.).*

Bir mekânın algılanması, bir araya gelen çok sayıda faktörün birlikte değerlendirilmesini gerektiren karmaşık bir süreci ifade etmektedir. Bu faktörlerin başında, bireyin mekân içerisindeki beden konumu ve bu konuma bağlı olarak mekânsal ilişkileri çözümleme biçimidir (Özen, 2006). Mekân, bu bağlamda, algıya dayalı bir deneyim olarak insan ve mekânın karşılıklı etkileşim içinde bulunduğu bir olgu şeklinde değerlendirilebilir. İnsan, mekânı algılamak ve deneyimlemek için beden merkezli bir süreç yaşamakta ve bu deneyim, bedenin mekândaki hareketi ve konumu ile anlam kazanmaktadır.

Mimari mekânda hareket kavramı, Zevi tarafından, "Mimarlık içi boşaltılmış büyük bir heykel gibidir; insan bu heykelin içine girer, yürür" (2015: 16) ifadesiyle açıklanmıştır.

Benzer şekilde, Norberg-Schulz (1971), mekânın merkezinde insanın yer aldığını ve mekânın yönelimlerinin insan bedeninin hareketine bağlı olarak değişim gösterdiğini ifade etmiştir. Bu perspektiften bakıldığında, mekânsal algının insan bedeninin hareketi doğrultusunda dinamik bir değişim gösterdiği anlaşılmaktadır. Us ve Aytıs, "İnsan, mekâna farklı açılardan bakarak, içinde gezerek ve zaman geçirerek mekânı algılar ve böylece mekânı yaşar" (2009: 89) diyerek bu sürecin insan-mekân ilişkisi üzerindeki etkisini vurgulamıştır. Bu durum, bireyin mekânı bedeni aracılığıyla kavrayarak algıladığını, anlamlandırdığını ve deneyimlediğini ortaya koymaktadır.

Bu bağlamda, iç mekân tasarımında mekânın kullanıcısı tarafından deneyimlenme biçimi veya tasarımcısı tarafından üretilme süreci kritik bir önem taşımaktadır. İnsanlar, çevrelerinde meydana gelen olay ve durumları, mekânla kurdukları ilişki doğrultusunda anlamlandırmaktadır (Norberg-Schulz, 1971). Mekân, algıya dayalı bir deneyim olarak ele alındığında, bireyden bağımsız düşünülemeyeceği gibi, insan varlığıyla anlam kazanan bir olgu olarak değerlendirilmektedir. Bu nedenle, mekân yalnızca fiziksel bir yapı değil, aynı zamanda insan varlığıyla bütünleşen yer olarak değerlendirilmelidir.

3.4. İnsanın Varlığı ile Anlam Kazanan Yer Olarak İç Mekân

Gündelik yaşamda *yer* ve *mekân* kavramları genellikle birbirlerinin yerine kullanılır ancak bunun aksine birbirinden tamamen farklı olan bu iki kavramın tek ortak noktalarının insanla olan ilişkileridir. Mekân, "fiziksel bir alandan ziyade yaşanan mekân" (Pallasmaa, 2011: 77) olarak tanımlanmakta ve bu bağlamda geometriyi ve ölçülebilirliği aşan bir niteliğe sahip olduğu ifade edilmektedir. Yer kavramı ise, insan yaşantısına dair izlerin okunduğu ve insan varlığının temel durumu olarak dünyada yer tutma eylemliliği şeklinde açıklanmakta, ayrıca bireyin gereksinimlerine ve duyumsamalarına yanıt vererek kimlik oluşturma niteliği taşıdığı vurgulanmaktadır (Bahadır, 2014: 128; Özcan ve Güngör, 2020: 42). Auge'ye göre, mekân ile yer arasındaki temel fark bireyin varlığına dayanmaktadır. Mekânla kurulan ilişkinin o mekânı *yer'e* dönüştürdüğü ve bu sürecin mekâna kimlik, anlam ve nitelik kazandırdığı ileri sürülmektedir (Auge, 1996'dan akt. Özcan ve Güngör, 2019: 42). Bu bağlamda, yer kavramının, mekânın insanla kurduğu ilişkiler yoluyla bir uzantısı olarak değerlendirilebileceği sonucuna varılmaktadır.

Heidegger (1971), mekânı matematiksel bir soyutlama olarak değil, insan deneyimiyle anlam kazanan bir olgu olarak ele almıştır. Bu düşünceyi destekleyen Schulz (1972), mekânın yere dönüşmesini sağlayan ilişki ve bağlamların, insan-yer ilişkisinin varoluşun temel unsuru olarak görülmesi gerektiğini savunmuştur. İç mimari mekân, genel olarak insanların temel ihtiyaçlarını karşılamak üzere tasarlanmış nötr bir boşluk olarak algılansa da, insanın bu mekânla kurduğu ilişki ve deneyim sayesinde bir anlam

kazanmakta ve bu süreçte mekân yer'e dönüşmektedir. Aynı mekân, farklı bireyler için farklı yer'ler tanımlayabilir; çünkü mekân, bireyin öznel algısına ve deneyimine bağlı olarak anlam kazanmaktadır.

Bu çerçevede, Olafur Eliasson'un "The Weather Project" enstalasyonu (Görsel 8), boş bir mekânın insan varlığıyla nasıl anlam kazandığını güçlü bir biçimde ortaya koymaktadır. Tate Modern'in geniş Turbine Hall alanında sergilenen bu eser, geniş boşluğun fiziksel özelliklerini dönüştürerek izleyicilerin algısını ve mekânla etkileşimlerini sorgulayan bir atmosfer yaratmıştır. Büyük bir yapay güneşin altında, sis ve ışık oyunlarıyla oluşturulan atmosfer, mekânı salt fiziksel bir alan olmaktan çıkararak, ziyaretçilerin katılımıyla şekillenen bir yer'e dönüştürmüştür.

Ziyaretçilerin bu atmosfer içinde varlık göstermeleri, mekânı kişisel ve kolektif bir deneyime dönüşmesine olanak tanıyarak mekânın algısını, anlamını zenginleştirmektedir. Ziyaretçilerin bu atmosfer içerisinde yalnızca pasif gözlemciler değil, mekânı aktif olarak inşa eden özneler olarak rol üstlendikleri görülmektedir. Enstalasyonun temelini oluşturan bu etkileşim, mekânın ziyaretçilerle bütünleşerek tamamlandığını ve yalnızca insan varlığıyla anlam kazandığını açıkça ortaya koymaktadır. Ziyaretçilerin bu deneyim sırasında çektiği çok sayıda fotoğraf, mekânın insan varlığıyla nasıl dönüştüğünü somut bir şekilde gözler önüne sermektedir. Fotoğraflarda, yer alan ziyaretçilerin yalnızca eserin izleyicisi değil, aynı zamanda mekânın bir parçası haline gelen, onu deneyimleyerek yeniden yaratan aktörler olarak yer aldığı görülmektedir (Görsel 8). Bu durum, mekânın bir boşluktan ziyade, insan katılımıyla sürekli olarak yeniden şekillenen bir yer olduğunu kanıtlamaktadır. Diğer bir ifadeyle var olan boşluk, insan varlığıyla anlam kazanarak kendini yeniden üretir ve bu etkileşim sonucunda bir *t* dönüşerek *iç mekân* olarak işlev görür.

Görsel 8. *İnsan varlığına bağlı olarak anlam kazanan yer (Eliasson, 1999: 182-183).*

İç mekân olarak işlev gören yer, fiziksel yapısının ötesinde, insan deneyimi ve etkileşimi aracılığıyla biçimlenen dinamik bir süreç olarak ortaya çıkmaktadır. Boşluğun iç mekân olarak işlev görmesi, yalnızca yapısal unsurların değil, aynı zamanda bireylerin mekânla etkileşimlerinin de sonucudur. Bu etkileşimler, mekânın bireylerin kimliklerini, ihtiyaçlarını ve algılarını yansıtan bir anlam kazandırmasını sağlar. İç mekân, böylece statik bir boşluktan ziyade, insan varlığıyla sürekli olarak yeniden şekillenen, kişisel ve kolektif deneyimlerle zenginleşen bir yer haline gelmektedir. Mekân, bireylerin varlığıyla iç içe geçerek kendine özgü bir kimlik ve nitelik kazanmaktadır. Bu bağlamda, insanın mekânla kurduğu ilişki, mekânın yalnızca fiziksel bir yapı olmanın ötesine geçmesini sağlayarak onu anlamlı bir yer haline dönüştürmektedir.

4. SONUÇ

Çalışmada, sanat ve iç mimarlık disiplinlerinin mekân kavramına yaklaşımları incelenmiş ve bu iki alan arasındaki etkileşimlerin görünür kılınmasına yönelik bir çerçeve önerilmiştir. Araştırma kapsamında geliştirilen yorumlara göre, mekân yalnızca fiziksel bir gerçeklik olarak değil; bireylerin algı, bilgi ve deneyimleriyle yeniden şekillenen çok katmanlı bir yapı olarak değerlendirilebilir. Bu bakış açısı, mekânın disiplinlerarası bir yaklaşımla ele alınmasının kavramsal zenginlik ve yorum çeşitliliği açısından önemli olduğunu düşündürmektedir. Bu noktada, sanatın mekânı yorumlama biçimi, çalışmanın kavramsal çerçevesi açısından özellikle dikkat çekmektedir.

Sanat ve iç mimarlık, mekânı farklı perspektiflerden okuyarak fiziksel ve kavramsal boyutlarının birbirini tamamlayacak şekilde düşünülmesine olanak tanımaktadır. Sanat, mekânı fiziksel sınırların ötesinde bir düşünsel ve duygusal keşif alanı olarak ele alırken, iç mimarlık, işlevsellik ve kullanıcı ihtiyaçlarını temel alan bir düzenleme biçimi sunmaktadır. Bu farklı yaklaşımların, mekâna dair daha bütüncül bir kavrayışın gelişmesine katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Sanatın deneyime dayalı yorumu ile iç mimarlığın düzenleyici yapısı arasında kurulabilecek kuramsal bir bağ, mekânın anlam üretme potansiyelini disiplinler arası bir zeminde değerlendirme olanağı sunmaktadır.

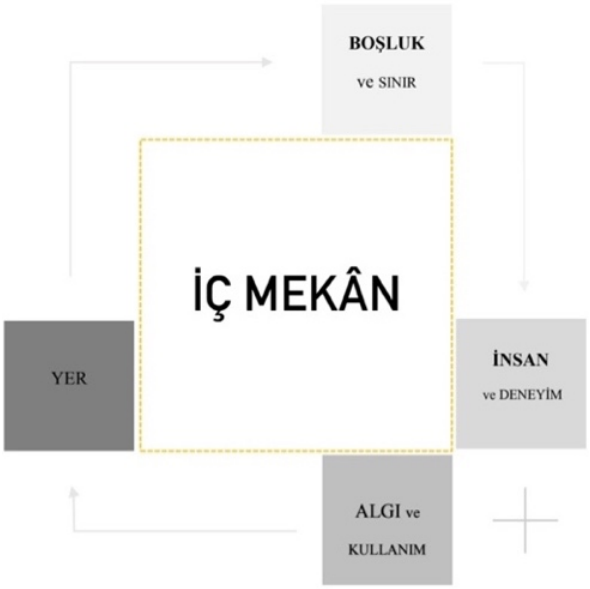
Araştırmanın kuramsal çerçevesi, mekânın kullanıcıyla kurduğu etkileşim ve deneyim aracılığıyla anlam kazanan dinamik bir yapıya sahip olabileceğine işaret etmektedir. Bu bağlamda geliştirilen kavramsal yaklaşım, mekânın biçimsel varlığının ötesinde algılanan, yaşanan ve yorumlanan çok katmanlı bir olgu olduğunu tartışmaya açmaktadır.

Çalışmada sunulan *boşluk*, *algı, insan, yer* dizilimi, mekânın anlam üretme sürecini aşamalı biçimde ele almak üzere kurgulanmış düşünsel bir çerçeve önerisi niteliği taşımaktadır. Bu bağlamda iç mekân kavramı çalışma kapsamında kendisini oluşturan unsurlar

üzerinden sanat arakesitinde analiz edilerek yeniden tanımlanmaktadır. Bu unsurlar sırasıyla; *iç'in var olduğu yer olarak boşluk, boşluğun oluşturduğu mekânın sınırlarını çizen algı, algılanan mekânı deneyimleyen insan, insanın varlığı ile anlam kazanan yer olarak iç mekân* şeklinde dört başlıkta ele alınmıştır.

Araştırma kapsamında geliştirilen bu kavramsal yapı, sanat ve iç mimarlık disiplinlerinin mekâna yaklaşım biçimlerini karşılaştırmalı olarak değerlendirmeye olanak tanımaktadır. Boşluk kavramı iç mimarlıkta daha çok işlevsel ve hacimsel bir düzenleme öğesi olarak ele alınırken; sanatta, anlamın ve düşünsel arayışın biçimlendiği açık bir alan olarak yorumlanmaktadır. Benzer şekilde, algı kavramı iç mimarlıkta mekânın sınırlarının belirlenmesi ve tanımlanmasıyla ilişkilendirilirken; sanatta deneyimle şekillenen bir sürece karşılık gelmektedir. İnsan ise her iki disiplinde de merkezde yer almakta, ancak iç mimarlıkta kullanıcı kimliğiyle ele alınırken; sanatta daha çok bedensel varlık ve duygusal taşıyıcı olarak yorumlanmaktadır. Bu kavramsal ilerleme içinde yer, yalnızca fiziksel bir nokta değil; geçmiş, deneyim ve bağlamla örülü bir anlam alanı olarak değerlendirilmektedir. Bu karşılaştırmalı çerçevenin, disiplinler arası farklılıkları görünür kılarken mekânın yalnızca ölçülebilir ve düzenlenebilir bir yapı değil, aynı zamanda yeniden yorumlanabilir bir deneyim alanı olduğunu düşündürdüğü söylenebilir.

Bu yaklaşımlar doğrultusunda geliştirilen çerçeve, çalışmanın özgün katkısını oluşturan ve iç mekânı dört temel kavram üzerinden yapılandıran bir model önerisiyle somutlaştırılmıştır (Görsel 9). Bu model, iç mekânın anlam üretme sürecini katmanlı ve ilişkisel bir yapı içinde değerlendirmek üzere boşluk, algı, insan ve yer kavramları arasındaki düşünsel geçişleri görünür kılmaktadır. Görsel 9'da gösterilen bu yapı, mekânın nasıl algılandığı, nasıl yaşandığı ve nasıl anlam kazandığına dair yeni bir düşünme biçimi önermekte ve iç mekânı dönüştürülebilen bir deneyim alanı olarak tartışmaya açmaktadır. Bu bağlamda Görsel 9, sanatın sezgisel ve kavramsal yaklaşımıyla iç mimarlığın düzenleyici yapısını aynı düşünsel zeminde buluşturarak, iç mekânın çok katmanlı doğasını kavramaya yönelik kuramsal bir araç sunmaktadır. Bu yönüyle çalışma, iç mekânı anlam üreten, bağlamla şekillenen ve kullanıcıyla birlikte evrilen dinamik bir yapı olarak düşünmeye çağırmakta ve farklı disiplinler arasında yeni kavramsal açılımlar geliştirilmesine katkı sağlamayı hedeflemektedir.



Görsel 9. *İç mekanı oluşturan unsurlar (Yazar tarafından hazırlanmıştır).*

Çalışma, iç mekâna ilişkin yerleşik düşünme biçimlerini sorgulamaya ve farklı disiplinlerin katkısıyla bu yaklaşımlara yeni açılımlar kazandırmaya olanak tanımaktadır. Geliştirilen çerçeve, mekânı yalnızca biçim ve işlev üzerinden değil; deneyim, bağlam ve anlam üretimiyle şekillenen bir yapı olarak değerlendirmeye olanak sunmaktadır. Sanat ve iç mimarlık arasındaki düşünsel kesişimlerden hareketle geliştirilen bu yapı, iç mekânın ifade gücünü artırmak, anlamını dönüştürmek ve yaratıcı sorgulamalara açık hâle getirmek üzere yeni bir zemin önermektedir. Bu yaklaşım, özellikle iç mimarlık literatüründe ağırlık kazanan fiziksel ve işlevsel temelli yaklaşımların ötesine geçerek, deneyimsel ve kavramsal okumalar için teorik bir açılım sağlamaktadır. Bu yönüyle çalışma, iç mekân tasarımına sezgisel ve kavramsal boyutları dâhil eden bütüncül yaklaşımlar geliştirmek için kuramsal bir başlangıç noktası olarak değerlendirilebilir. Ancak çalışmada sunulan modelin değerlendirilmesi, nitel bir kavramsal analiz üzerinden yürütüldüğü için, önerilen yapının farklı bağlamlardaki pratik karşılıkları gelecekte yapılacak araştırmalarla sınanmalıdır. Bundan sonraki araştırmalar, bu çerçevenin farklı kültürel, mekânsal ve kullanıcı odaklı senaryolarda ne ölçüde geçerli olduğunu test ederek hem modelin sınırlarını hem de potansiyelini daha belirgin hâle getirebilir. Bu kapsamda çalışma, yalnızca mevcut literatürdeki boşlukları doldurmakla kalmamakta, aynı zamanda gelecekteki tasarım araştırmalarına metodolojik esneklik ve kavramsal derinlik kazandıracak yeni bir tartışma alanı da açmaktadır.

KAYNAKLAR

Akarsu, B. (1998). Algı. Felsefe terimleri sözlüğü içinde (13. Baskı). İstanbul: İnkilap Kitabevi.

Aksakal, A. (2019). Sanat ontolojisi bakımından boşluk kavramı (Yayın No. 583303) [Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Antik Roma'nın Kusursuz Mimarisi Panteon (2024, 24 Ekim). Kaşifiz. 7 Şubat 2025 tarihinde https://kasifiz.com/antik-romanin-tum-tanrilar-tapinagi-panteon/ adresinden erişilmiştir.

Arseven, C. E. (1950). Boşluk. Sanat ansiklopedisi içinde (5. Baskı, ss.678-685). Ankara: Milli Eğitim Basımevi.

Arslan Avar, A. (2009). Lefebvre'in üçlü–algılanan, tasarlanan, yaşanan mekân diyalektiği. Dosya,17,7-16.

Asar, H. (2013). Mimari mekân okumasında algısal deneyim analizinin bir yöntem yardımıyla irdelenmesi (Yayın No. 334564) [Yüksek lisans tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Auge, M. (1996). Non-places; Introduction to an anthropology of super-modernity. London: Verso.

Atalayer, F. (1994). Temel Sanat Öğeleri. Eskişehir: Anaolu Üniversitesi Yayınları

Aydınlı, S. (1986). Mekânsal değerlendirmede algısal yargılara dayalı bir model (Yayın No. 14023) [Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Bahadır, E. (2014). Mekân tasarımlarında kimlik oluşum süreçleri ve yersizleşme kavramının irdelenmesi (Yayın No. 381216) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Bartee, R. (t.y.). Stromae uplifts everyday employees with breathtaking 'Santé' visual: Watch. Grungecake. https://grungecake.com/stromae-sante/articles/83451

Benk, A. (1986). Biçim. Büyük Larousse sözlük ve ansiklopedisi içinde (ss.1617). Gelişim Yayınları.

Boudon, P. (2003). Mimari mekân üzerine. İstanbul: Janus Yayıncılık.

Ching, F. (2001). Mimarlık, biçim, mekân ve düzen. İstanbul: YEM Yayınları.

Cüceloğlu, D. (2006). İnsan ve davranışı: psikolojinin temel kavramları. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Do Ho Suh Exhibition, Modern One (2024, 16 Mayıs). Jack Deighton. 7 Şubat 2025 tarihinde https://jackdeighton.co.uk/2024/05/16/do-ho-suh/ adresinden erişilmiştir.

Eliasson, O. (2004). Olafur Eliasson: Minding the World. Aros: Aarhus Kunstmuseum.

Gasometer Christo Big Air Package #7 (2013, 30 Mart). Flickr. 30 Mayıs 2025 tarihinde https://www.flickr.com/photos/d-dk/8604048800 adresinden erişilmiştir.

Gerring, J. (1999). What makes a concept good? A criterial Framework for understanding concept formation in the social sciences. Polity, 31(3), 357-393.

Hasol, D. (2008). Boşluk. Ansiklopedik mimarlık sözlüğü içinde (10. Baskı, ss.308). İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi.

Heidegger, M. (1971). Building, dwelling, thinking. A. Hofstadter (Ed.), Poetry, Language,Thought. içinde (ss.145-161). New york: Harper and Row.

İnceoğlu, N. (2010). Mimarlıkta söylem, kuram ve uygulama. İstanbul: Tasarım Yayın Grubu.

İzgi, U. (1999). Mimarlıkta süreç kavramlar, ilişkiler. İstanbul: YEM Yayınları.

James Turrell The Wolfsburg Project (t.y.). Kunstmuseum Wolfsburg. 7 Şubat 2025 tarihinde https://www.kunstmuseum.de/ausstellung/james-turrell-the-wolfsburg-project/ adresinden erişilmiştir.

Joedicke, J. (1985). Space and form in architecture. Germany: Krämer, Karl Stgt.

Kahvecioğlu, H. (1998). Mimarlıkta imaj: mekânsal imajın oluşumu ve yapısı üzerine bir model (Yayın No. 75076) [Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Kate E. (2020, 10 Eylül). The Ultimate Guide to Visiting Benagil Cave. Emma Kate Hall. https://emmakatehall.co.uk/the-ultimate-guide-to-visiting-benagil-cave-portugal-in-2020/

Kedleston Hall (t.y.). Boutique Retreats. 6 Şubat 2025 tarihinde https://boutique-retreats.co.uk/guides/2201/kedleston-hall-derbyshire.html adresinden erişilmiştir.

Korkmaz, G. (2019). Mimarlıkta boşluk (Yayın No. 590401) [Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Krippendorff, K. (2004). Content Analysis: An Introduction to Its Methodology. Sage Publications.

Kuban, D. (2016). Mekân. Mimarlık kavramları: Tarihsel perspektif içinde mimarlığın kuramsal sözlüğüne giriş içinde (13. Baskı, ss.15). İstanbul: YEM Yayınları.

Lang, P. J. (1987). Creating architectural theory, the role of behavioral sciences in enviromental design. New York: Van Nostrand Reinhold.

Lehmann Maupin Art Gallery [@lehmannmaupin]. (2020, 3 Nisan). While staying home, you can virtually explore the National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea at artsandculture.google.com (@GoogleArtsCulture), along with [Fotoğraf]. Instagram. https://www.instagram.com/lehmannmaupin/p/B-hfy2iJ5k3/

Lehmann Maupin Art Gallery (t.y.). Lehmann Maupin. 7 Şubat 2025 tarihinde https://www.lehmannmaupin.com/artists/do-ho-suh adresinden erişilmiştir.

Leland, M. R. (2000). Mimarlığın öyküsü. (E. Akça, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Lynch, K. (2010). Kent imgesi. (İ. Başaran, Çev.). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Norberg-Schulz, C. (1971). Existence, space and architecture. New York: Praeger.

O'doherty, B. (2010). Beyaz küpün içinde, Galeri mekânının ideolojisi. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Öymen Gür, Ş. (1996). Mekân örgütlenmesi. Trabzon: Gür Yayıncılık.

Özcan, U. ve Güngör, S. (2020). Yersizleşmeye rağmen / Tadao Ando'yu "yer" bağlamında okumak. Yapı Dergisi, 453, 42-47.

Özen, A. (2006). Mimari sanal gerçeklik ortamlarında algı psikolojisi. [Tam Metin] Bilgi Teknolojileri Kongresi IV, Denizli, Türkiye.

Pallasmaa, J. (2011). Tenin gözleri. (A. U. Kılıç, Çev.). İstanbul: YEM Yayınları.

Rapoport, A. (1977). Human aspects of urban form: Towards a man-environment approach to urban form and design. Great Britainn: Pergamon Press.

Rassmussen, S. E. (1994). Yaşanan mimari. (Ö. Erduran, Çev.). İstanbul: Remzi Kitapevi.

Salsabila, P. A. (2024, 27 Ağustos). Museum Louvre Hadirkan Pameran Fashion Pertamanya Bersama Chanel!. Highend. https://highend-magazine.okezone.com/read/museum-louvre-hadirkan-pameran-fashion-pertamanya-bersama-chanel-1e8d4T

Schulz, C. (1972). Existence space and architecture. London: Studio Vista.

Schwarzer, M. W. ve Schmarsow, A. (1991). The emergence of architectural space: August Schmarsow's theory of "Raumgestaltung". Assemblage, (15), 49-61.

Smith, R. (1999). Mallarmé's children: Symbolism and the renewal of experience. California: Univercity of California Press.

Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2011). Algı. Sanat kavram ve terimleri sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitapevi.

Stars and Galaxies (2015, 8 Ocak). Machines Teach Astronomers About Stars. NASA. 6 Şubat 2025 tarihinde https://www.jpl.nasa.gov/news/machines-teach-astronomers-about-stars/ adresinden erişilmiştir.

Türk Dil Kurumu. (t.y.). Boşluk. Sozluk.gov.tr Güncel Türkçe Sözlük içinde. 20 Eylül, 2024, tarihinde https://sozluk.gov.tr/?ara=bosluk adresinden erişilmiştir.

Us, F. ve Aytıs, S. (2009). Mimari mekânın aktarımında algılayıcı hareketinin önemi. Tasarım+Kuram Dergisi, (7), 87-90. https://doi.org/10.23835/tasarimkuram.240755

Vitruvius, P. (1993). Mimarlık üzerine on kitap. Ankara: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.

Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2021). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Waldek, S. (2024, 15 Temmuz). Mysteries of Great Pyramid of Giza. Architecture&Design. https://www.admiddleeast.com/story/mysteries-of-great-pyramid-of-giza-solved-what-you-need-to-know-about-egypts-iconic-landmark

Walker, G. (2010). The concept of conceptual analysis. Erkenntnis, 73(1), 111–127. https://doi.org/10.1007/s10670-009-9193-7

Wee, YC. (2008, 6 Haziran). Baya Weavers:Nest building and after. Bird Ecology Study Group. https://besgroup.org/2008/06/06/baya-weavers-nest-building-and-after/

Wolfe J.M. (t.y.). Understanding a fire ant colony. https://www.amdro.com/learn/fire-ants/understanding-a-fire-ant-colony

Zevi, B. (2015). Mimarlığı görebilmek. (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: Daimon Yayınları.

Zwirner, D. (t.y.). Infinity mirrored room adlı eseri, David Zwirner. https://www.davidzwirner.com/artworks/yayoi-kusama-infinity-mirrored-room-gleaming-lights-of-the-souls-85e2f.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 694-716
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 15.01.2025
Kabul Tarihi / Accepted: 20.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718151

SANAT VE SAĞLIK İLİŞKİSİ KAPSAMINDA BİR PEDODONTİ KLİNİĞİ İÇİN ÜRETİLEN POP SÜRREALİST İLLÜSTRASYONLARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

• Dr. Öğr. Üyesi Eda UZUN[*] • Prof. Nadire Şule ATILGAN[**]

ÖZET

Bu çalışma, pop sürrealizm hareketinin sanat ve tasarım alanındaki etkilerini araştırmakta ve bu tarzın sağlık alanındaki uygulamalarını değerlendirmektedir. Araştırma, 7-11 yaş aralığındaki çocuklar için pop sürrealist illüstrasyonların, bu yaş grubundaki çocuklar tarafından nasıl algılandığını anlamayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda, pop sürrealizmin tarihsel gelişimi ve güncel yansımaları ele alınmış, sanatın sağlık alanındaki önemine dair bulgular ışığında illüstrasyonlar tasarlanmıştır. Bu illüstrasyonlar Hacettepe Üniversitesi, Diş Hekimliği Fakültesi, Pedodonti Bölümünün belirlenen kısımlarına asılmıştır. Bu sayede hastaneye başvuran 7-11 yaş aralığındaki kız ve erkek çocuklar için olumlu dikkat dağınıklığı kaynaklarının oluşturulması hedeflenmiştir. Yapılan görüşme ve gözlemler yoluyla illüstrasyonların çocuklar üzerindeki etkilerini değerlendirmiştir. Elde edilen bulgularda sayısal veriler yorumlanmıştır. İllüstrasyonların çocukların dikkatini çektiğini, estetik ve masalsı özelliklerinin olumlu bir etki yarattığı sonucuna varılmıştır. Bu sonuçlar, sanatın sağlık alanında bir araç olarak kullanılma potansiyelini ortaya koymaktadır. Çalışma, sağlık ortamlarında sanatı etkin şekilde kullanmak isteyen tasarımcılar için rehber niteliğindedir ve Türkiye'de bu alandaki uygulamaların yaygınlaştırılması gerektiğine dikkat çekmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Sanat, Sağlık, Pop sürrealizm, İllüstrasyon.*

[*] Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Mimarlık Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Sanatlar bölümü, edauzunn@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-0767-9154

[**] Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, natilgan@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7375-7480

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 694-716
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 15.01.2025
Kabul Tarihi / Accepted: 20.03.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718151

EVALUATION OF POP SURREALIST ILLUSTRATIONS PRODUCED FOR A PEDODONTIC CLINIC WITHIN THE SCOPE OF ART AND HEALTH RELATIONSHIP

• Assist. Prof. Dr. Eda UZUN[*] • Prof. Nadire Şule ATILGAN[**]

ABSTRACT

This study investigates the effects of the pop surrealism movement in the field of art and design and evaluates the applications of this style in the field of health. The research aims to understand how pop surrealist illustrations for children between the ages of 7-11 are perceived by children in this age group. In this direction, the historical development and current reflections of pop surrealism were discussed, and illustrations were designed in the light of the findings on the importance of art in the field of health. These illustrations were hung in the designated parts of Hacettepe University, Faculty of Dentistry, Department of Pedodontics. In this way, it was aimed to create positive sources of distraction for boys and girls between the ages of 7-11 who applied to the hospital. The effects of the illustrations on children were evaluated through interviews and observations. Numerical data were interpreted in the findings obtained. It was concluded that the illustrations attracted the attention of children and their aesthetic and fairy tale-like features had a positive effect. These results reveal the potential of using art as a tool in the field of health. The study is a guide for designers who want to use art effectively in health environments and draws attention to the need to expand the applications in this field in Turkey.

Keywords: *Art, Health, Pop surrealism, Illustration.*

[*] Sivas Cumhuriyet University, Faculty of Architecture, Fine Arts And Design, Graphic Design Department, edauzunn@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-0767-9154

[**] Hacettepe University, Faculty of Fine Arts, Graphic Design Department, natilgan@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7375-7480

1. GİRİŞ

Pop sürrealizm, sanat ve tasarım dünyasında önemli bir akım olarak kendini göstermektedir. Los Angeles merkezli olarak ortaya çıkan bu hareket, popüler kültürden ve gerçeküstü anlatım biçimlerinden beslenerek izleyiciyi bir hikâyeye dahil eden figüratif sanat anlayışına sahiptir (Givens, 2013, s. 41). Pop sürrealist sanatçılar, geleneksel resim tekniklerini modern anlatımlarla birleştirerek, izleyicinin algısını gerçeklikten uzaklaştıran ve farklı bir dünyaya taşıyan eserler üretmektedir.

Sanatın sağlık alanında kullanımı, dünya genelinde giderek artan bir ilgi görmektedir. Amerika ve Avrupa'daki birçok hastanede sanat müdahaleleri yaygınlaşırken, Türkiye'de bu alandaki uygulamalar henüz sınırlıdır. Ancak son yıllarda sanatın sağlık üzerindeki olumlu etkilerine dair farkındalık artmış ve çeşitli projeler hayata geçirilmeye başlanmıştır. Bu doğrultuda, pop sürrealizmin sağlık alanındaki potansiyelini değerlendirmek amacıyla Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölümü'nde pop sürrealist illüstrasyonların kullanıldığı bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Bu çalışma, özellikle hastane ortamında stres düzeyi yüksek olan çocuk hastalar için olumlu dikkat dağıtıcı unsurlar oluşturmayı hedeflemiştir.

Pop sürrealist tarzın tercih edilmesinin temel sebepleri arasında, bu hareketin popüler kültür ögelerini içermesi ve izleyiciyi mekânsal bağlamdan uzaklaştırarak alternatif bir hikâyeye yönlendirmesi yer almaktadır. Bu bağlamda, hastane ortamındaki çocukların kaygısını azaltacak sanatsal bir atmosfer yaratmak amaçlanmıştır. Uygulama kapsamında belirlenen mekânlara yerleştirilen illüstrasyonlar, belirli bir anlatı bütünlüğü çerçevesinde tasarlanmış, böylece hem görsel hem de kavramsal açıdan süreklilik sağlanmıştır. Bu yönüyle çalışma, sanat ve tasarım alanında yeni bir araştırma alanı açma potansiyeli taşımaktadır.

Araştırmanın temel amacı, pop sürrealizmin sağlık alanındaki etkisini incelemek ve sanatın hastane ortamlarında kullanımına dair bilimsel veriler elde etmektir. Bu doğrultuda, 7-11 yaş aralığındaki çocuklara yönelik olarak hazırlanan illüstrasyonların, yine aynı yaş grubundaki çocuklar tarafından nasıl değerlendirildiği araştırılmıştır. Çalışma, çocukların bu sanatsal müdahalelere verdiği tepkileri analiz ederek, sanatın hastane ortamlarında nasıl daha etkin kullanılabileceğine dair öneriler sunmayı amaçlamaktadır.

Bu araştırma, tıbbi gözlemsel veya deneysel bir çalışma olmaktan ziyade, çocukların sanat eserlerine yönelik algılarını ve bu eserlerin duygusal etkilerini incelemeye odaklanmaktadır. Sanatın sağlık alanında nasıl işlevselleştirilebileceğine dair önemli bulgular sunmaktadır. Pop sürrealist illüstrasyonların çocuk hastalar üzerindeki etkisini inceleyerek, sanatın terapötik bir araç olarak nasıl kullanılabileceğine yönelik öneriler geliştirilmesi

hedeflenmektedir. Ayrıca çocuklardan elde edilen geri bildirimleri değerlendirerek, gelecekte benzer projelerin nasıl şekillendirilmesi gerektiğine dair veriler sunmaktır. Bu tür uygulamaların Türkiye'de yaygınlaştırılması, sanatın sağlık hizmetlerinde daha etkin bir şekilde kullanılmasına katkı sağlayacaktır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Pop Sürrealizm

Pop sürrealizm, 1970'lerde Los Angeles'ın Batı Kıyısı'nda doğmuş ve 21. yüzyılda geniş bir yayılım göstermiştir. Hot Rod, çizgi romanlar, Punk, karikatürler, grafiti, psikedelik sanat ve anime gibi popüler kültür öğelerinden ilham alan bu sanat hareketi, mizahi bir üslupla gerçeküstü bir dünyayı yansıtmaktadır (Lowey ve Prince 2014, s. 190; Jordan 2005, s. 12). Popüler imgelerle dolu bir bilinçaltı sahnesini andıran bu anlayış, filmlerden, tarihten veya reklamlardan tanınan karakterleri eğlenceli ve sıra dışı sahnelere taşır. Amerikan yeraltı kültüründen beslenen pop sürrealizm, illüstrasyon, medya ve sinema gibi görsel kültür alanlarından etkilenmiş ve Los Angeles merkezli "Lowbrow" sanatından gelişmiştir.

Figüratif bir yaklaşımla oluşturulan pop sürrealist eserler, sanatçıların yüksek teknik becerilerini sergilediği gerçekçi bir atmosfer sunmaktadır. Bu atmosfer, anlatımın etkisini artıran önemli bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Geleneksel tekniklerin sıkça kullanıldığı eserlerde, popüler kültür unsurları alışılmadık ve mizahi bir biçimde tasvir edilir. Pop sürrealizm, oyuncaklar, karakter tasarımı, illüstrasyon ve reklamlar gibi tasarımın farklı alanlarında güçlü bir varlık göstermeye devam ederken, popüler imgeleri sanatsal bir platforma taşır ve izleyicilerin aşina olduğu ama garip bir dünya sunmaktadır.

Günümüzde pop sürrealizm, herhangi bir yaratıcı kuralın sınırlandırmadığı özgün bir sanat anlayışına evrilmiştir. "Lowbrow" sanatın anlatım özelliklerini korumakla birlikte, onun ham ve kaba yönlerini geride bırakarak, daha entelektüel eserler üretme imkânı sağlamıştır. Temsili ve doğrudan ifade biçimi, bu sanat hareketinin karakteristik özelliklerinden biri olmuştur. Bu doğrultuda, yüksek sanat ile popüler sanat arasındaki çizgiyi bulanıklaştırarak özgün bir anlatım dili ve görsel evren ortaya koymaktadır (Uzun ve Atılgan, 2022, s. 502).

Eserler, genellikle gerçekçi bir üsluba sahip olmakla birlikte, birçok farklı boyama tarzını da içinde barındırmaktadır. Kullanılan teknikler ağırlıklı olarak geleneksel yöntemlere (akrilik, yağlıboya, suluboya, karışık teknik ve kolaj) dayanırken, dijital boyama teknikleri de tercih edilmektedir. 21. yüzyılın sanayi ve teknoloji olanaklarıyla geliştirilen

boyalar ve resim yüzeyi malzemeleri de sanatçılara önemli kolaylıklar sunmaktadır. Eskizlerin yüzeye aktarılmasını sağlayan projeksiyon cihazları, yumuşak geçişler elde etmeyi mümkün kılan airbrush makineleri, boyaların kuruma süresini ayarlayan medyumlar ve farklı fırça ve kalem türleri sanatçılara büyük avantajlar sağlamaktadır. Sanatçıların başarılı sonuçlar elde etmesinde boya ve teknik bilgisi kritik bir rol oynamaktadır. Geleneksel bilgi birikimini geliştirerek kendilerine özgü boyama yöntemleri yaratan sanatçılar, hangi boyanın hangi malzemeyle inceltildiğinde nasıl sonuçlar vereceğini, hangi fırçaların pürüzsüz veya detaylı yüzeyler oluşturduğunu, farklı zeminlerde ne tür etkiler yaratılabileceğini iyi bilmektedir. Dijital teknolojiler kullanarak üretim yapan sanatçılar ise bu konuda ustalık göstermektedir (Uzun ve Atılgan, 2022, s. 503).

2.2. Sanat, Çocuk ve Sağlık

Görsel algı, diğer algı türlerine kıyasla daha yaygın olup tüm algılarımızın yaklaşık %85'ini oluşturmaktadır. Bu durum, görsel izlenimlerin hafızamızdaki yerini son derece önemli kılmaktadır. Özellikle birey üzerinde hoş, etkileyici veya dikkat çekici bir izlenim bırakan görseller, bellekte daha kalıcı izler bırakma potansiyeline sahiptir. Sanat, özellikle resim, görsel anlatım araçlarının en eski ve en güçlü biçimlerinden biridir. Resim sanatı, bireyin duygularını ifade etmesine olanak tanıyan bir araç olmasının yanı sıra, estetik değeri ile fiziksel görünümü arasındaki bağı güçlendiren özgün bir anlatım biçimi sunmaktadır (Kaya, 2006, s. 421).

Çocukların görsel uyaranlara verdikleri tepkiler ve sanat eserlerine yönelik tutumları, yaş, gelişimsel özellikler ve çevresel koşullara bağlı olarak şekillenmektedir. Bu süreçte, maruz kalınan çevresel ve kültürel uyaranların kalitesi, estetik algıyı ve sanata karşı tutumu doğrudan etkilemektedir. Bu durum, yalnızca sanatın algılanışını değil, gelecekte sanatçı veya izleyici olarak sanatla kurulan ilişkinin temellerini de belirlemektedir. Sanatçılar bireysel değerlerinden yola çıksalar da, bu değerlerin oluşumunda çocuklukta karşılaşılan çevresel uyaranlar büyük rol oynamaktadır. Dolayısıyla, çocukluk döneminde nitelikli ve zengin sanatsal uyaranlarla karşılaşmak, estetik değerlerin ve sanatsal düşüncenin gelişimi açısından kritik bir öneme sahiptir (Özer, 2006, s. 425-428). Ayrıca, küçük yaşta sanatla etkileşim, bireyin yaratıcılığını ve duygusal ifade yeteneğini geliştirmenin yanı sıra, problem çözme ve iletişim becerilerinin gelişimine de katkı sağlamaktadır (Uzun, 2024, s. 120).

Erken yaşlardan itibaren sanatla iç içe olmak, estetik duyguların şekillenmesi ve sanata yönelik kalıcı bir takdir geliştirilmesi açısından büyük önem taşımaktadır. Başarılı sanatsal yaratımlara maruz kalan çocukların, kendi duygularını ifade etme ve dünyayı anlamlandırma becerileri gelişmektedir. Yüksek kaliteli sanata erken yaşta maruz kalmak,

çocukların estetik bakış açısının yanı sıra sosyal, kültürel ve kişisel farkındalıklarını da güçlendirmektedir.

2.3. Sanatın Sağlık Hizmetlerine Entegrasyonu

Sanat, bireylerin yaşam kalitesini artıran ve sağlık hizmetleriyle entegre edildiğinde iyileşme süreçlerine olumlu katkı sunan güçlü bir araçtır. Edebiyat, sahne sanatları ve görsel sanatlar gibi pek çok sanatsal ifade biçimi, terapötik, eğitici ve ifade edici amaçlarla sağlık hizmetlerine entegre edilmektedir. Sanatın sağlık alanındaki etkileri, yalnızca hastalar için değil, aynı zamanda sağlık çalışanlarının motivasyonu ve işyeri memnuniyeti açısından da olumlu sonuçlar doğurmaktadır (State of the Field Committee, 2009, s. 1).

Bilimsel çalışmalar, sanatın hastane ortamlarında uygulanmasının terapötik süreçleri desteklediğini ve sağlık ortamlarının genel atmosferini iyileştirdiğini göstermektedir. Özellikle görsel sanatların ve doğa temalı görsellerin hastane ortamlarında kullanımı, hastanede kalış süresini kısaltma, ağrı toleransını artırma ve kaygıyı azaltma gibi olumlu sağlık sonuçları doğurmaktadır (Lankston vd., 2010, s. 490). Sanatın hastane ortamlarına entegrasyonu, yalnızca hastaların psikolojik durumunu iyileştirmekle kalmayıp, aynı zamanda sağlık çalışanlarının motivasyonunu artırarak hastane içindeki genel atmosferi dönüştürmektedir (Awtuch ve Gebczynska-Janowicz, 2017, s. 1-3).

Hastane tasarımlarında sanatsal unsurların kullanımı, hasta ve sağlık çalışanlarının mekânsal deneyimlerini iyileştirmeyi amaçlamaktadır. Yapılan araştırmalar, sanatın hastane ortamında yalnızca dekoratif bir unsur olmanın ötesinde, terapötik bir araç olarak değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir (Lankston vd., 2010; Tse vd., 2002). Özellikle palyatif ve pediatri bölümlerinde sanatın kullanımı, hastaların tedavi süreçlerini daha konforlu hale getirmekte ve stres seviyelerini düşürmektedir. Bu nedenle sanatın hastane ortamlarına entegrasyonu, bireysel iyilik halini destekleyen bütüncül bir sağlık yaklaşımının önemli bir parçası olarak ele alınmalıdır.

3. YÖNTEM

3.1. Pedodonti Bölümünde Yapılan Uygulama

Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölümü, çocuk hastaların kaygı seviyelerinin yüksek olduğu bir ortam olarak değerlendirilmiş ve bu doğrultuda sanatın sağlık üzerindeki olumlu etkilerinden yararlanmak amacıyla bir uygulama geliştirilmiştir. Çocuk hastaların stresini azaltmak ve ortamdan uzaklaşmalarını sağlamak için pop sürrealist illüstrasyonlar hazırlanmış, bu sanat akımının zaman, mekân ve olaydan bağımsızlık sunan yapısı nedeniyle tercih edilmiştir. Pop sürrealizmin tarihsel

gelişimi ve günümüzdeki yansımaları incelenerek, yazar tarafından tasarlanan bu illüstrasyonlar, Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Dekanlığı ve Pedodonti Anabilim Dalı Başkanlığı'nın izni ve iş birliğiyle belirlenen alanlara yerleştirilmiştir. Hasta bekleme salonu, öğrenci kliniği, asansör çıkışı ve asansör içi gibi mekânlara konumlandırılan bu görseller (Görsel 1), olumlu dikkat dağıtıcı unsurlar oluşturarak çocuk hastalar üzerinde olumlu etkiler yaratmıştır.

Görsel 1. *Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği Uygulamaların Genel Görünüşü, (Yazarın kişisel arşivinden)*

İllüstrasyonlar, mekânın algısını ve estetik yapısını dönüştürerek kullanıcılar üzerinde olumlu etkiler yaratmaktadır. Bu bağlamda, illüstrasyonların işlevselliği, mekânla uyumu ve hedef kitlenin beklentilerine uygunluğu büyük önem taşımaktadır. Örneğin, bir spor salonunda kullanılan illüstrasyonlar motivasyonu artırırken, çocuk odalarında tercih edilen renkli ve çocuk dostu görseller, çocukların ilgisini çekerek ortamla etkileşimlerini güçlendirmektedir. Bu sayede bireyler, mekânın atmosferine daha hızlı uyum sağlayabilmektedir. Özellikle hastane gibi donuk ve kaygı uyandıran ortamlarda, çocukları rahatlatan ve dikkatlerini olumlu yönde yönlendiren illüstrasyonlar, mekânın stres verici etkisini azaltarak bireyin psikolojik olarak ortamdan soyutlanmasına katkıda bulunmaktadır.

Sanat dünyasında özgünlük ilkesi her zaman ön planda olmalıdır, çünkü sanatsal hassasiyetle oluşturulan eserler, kişisel yaklaşımların izlerini taşımaktadır (Kara, 2019, s. 36). Bu doğrultuda, çocuklara yönelik hazırlanan eserlerin, onların dünyalarıyla uyumlu olmasının yanı sıra estetik yönleriyle de memnuniyet sağlaması hedeflenmiştir. Çocukların öğrenme ve keşfetme süreçlerine katkıda bulunarak duygu ve düşünce gelişimlerini destekleyen bu eserler, özgün çözümler sunarak bireysel bir anlatım dili oluşturmayı amaçlamaktadır. Sanatsal bir resimle karşılaşan çocuk, hayal gücünü kullanarak bilişsel

ve duyuşsal becerilerini geliştirirken, sanatın pedagojik etkileriyle etkileşim içinde olur (Sever, 2015, s. 173). Bu nedenle, çocukların gelişimine olumsuz etki edebilecek unsurlardan kaçınılmalı ve eserlerin tarzı, içeriği ve teknik yönleri titizlikle belirlenmelidir. Bu proje kapsamında, çocukların psikolojik ve estetik algılarına uygunluk göz önünde bulundurularak sanatsal düzenlemeler özenle değerlendirilmiştir.

Görsel 2. *Hacettepe Diyarında Geyik Kız [Tuval Üzerine Karışık Teknik]. (Yazarın kişisel arşivinden)*

Görsel 3. *Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki [Panel Üzerine Karışık Teknik]. (Yazarın kişisel arşivinden)*

Görsel 4. *a)Şirine ve Orman Perisi, [Panel Üzerine Karışık Teknik]. b) Ormanda Banyo [Panel Üzerine Karışık Teknik]. c)Salyangoz ve Annesi, [Panel Üzerine Karışık Teknik]. (Yazarın kişisel arşivinden)*

Hastaneler, özellikle diş tedavisi gibi durumlarda çocuklar için genellikle stresli ve korkutucu olabilir, bu durum hem hastalar hem de ebeveynler için kaygı verici olabilir. Sanat müdahaleleri, kliniklerde çocukların dikkatini olumlu yönde dağıtarak hastane ortamından uzaklaşmalarını sağlamaktadır. Pedodonti bölümüne yerleştirilen eserlerle, tedaviye gelen çocuklar için olumlu dikkat dağınıklığı kaynakları yaratılarak onların sanatla bu mekândan uzaklaştırılmaları amaçlanmıştır. Uygulama için, "Hacettepe Diyarında Geyik Kız" (Görsel 2), "Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki" (Görsel 3), "Şirine ve Orman Perisi" (Görsel 4-a), "Ormanda Banyo" (Görsel 4-b), "Salyangoz ve Annesi" (Görsel 4-c) adlı illüstrasyonlar, pop sürrealist ve gerçekçi bir tarzda renklendirilmiştir. İllüstrasyonlarda pop sürrealist tarzın yansıttığı ürkütücü anlatım dışlanarak, 7-11 yaş arası çocuklara hitap edecek sevimli karakterler ve canlı renkler kullanılmıştır.

3.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın temel hedefi, pop sürrealizm üzerine kapsamlı bir araştırma yapmak ve sağlık alanında sanatın önemini temel alarak bu tarzda uygulamalar gerçekleştirmektir. Ankara'da yaşayan 7-11 yaş aralığındaki çocuklara yönelik bu uygulamalar, Hacettepe Üniversitesi Pedodonti Anabilim Dalı'nda uygulanmıştır.

Aynı zamanda, uygulamaların hedef kitlesi olan çocukların görüşlerini alarak bu geri bildirimleri değerlendirmek de çalışmanın bir diğer amacıdır. Bu sayede, gelecekte yapılacak uygulamaların nasıl şekillendirilmesi gerektiğine dair öneriler geliştirilmesi amaçlanmış ve aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1- Pedodonti kliniğine yapılan illüstrasyonlar çocukların dikkatini çekti mi?

2- Çocukların Pedodonti kliniğindeki illüstrasyonla hakkındaki görüşleri nelerdir?

3- Çocukların bu uygulamalara önerileri nelerdir?

3.3. Araştırmanın Önemi

Bu çalışma kapsamında hazırlanan illüstrasyonların özgün bir niteliği uygulamalarda popüler kültürden alıntı karakterlerin doğrudan kullanılmamış olmasıdır. Bu karakterler sanatçının özgün ifade biçimiyle şekillenmiştir. Yapılan incelemeler, Türkiye'deki hastanelerde gerçekleştirilen projelerin çoğunlukla popüler karakterler ve çizgi filmlerin doğrudan kullanımını içerdiğini ortaya koymuştur. Bu başarısız müdahaleler, telif hakkı ihlallerine yol açabilecek potansiyel sorunları ve kalitesiz bir sanat deneyimini de beraberinde getirmektedir. Ancak, yapılan bu çalışmada tercih edilen yaklaşım, özgün tasarımlar ile bu tür telif sorunlarını önlemesi ve çocukların daha doğru bir sanat ortamıyla karşılaşabilmesi bakımından diğer uygulamalardan ayrışmaktadır.

Pop sürrealist tarzda gerçekleştirilen bu illüstrasyonlarla, özellikle 7-11 yaş aralığındaki çocukların dikkat dağınıklığını azaltarak olumlu yönde etkilenmeleri amaçlanmıştır. Bunun yanı sıra, uygulamaların sanatsal açıdan tatmin edici olması, hedef kitlenin sanatsal beğenilerinin gelişimine ve görsel kültürlerinin zenginleşmesine katkıda bulunmayı hedeflemiştir. İllüstrasyonların içeriği ve tasarımı, hedef kitlenin yaş grubu ve beklentilerine uygun şekilde planlanmış; belirlenen bir hikâye, beş farklı eserde ele alınarak mekânsal bütünlük sağlanmaya çalışılmıştır.

3.4. Araştırmanın Modeli

Çalışmada ilk olarak, kavramsal çerçevenin oluşturulması amacıyla doküman inceleme yoluyla elde edilen veriler analiz edilmiştir. Çalışmanın uygulama değerlendirme bölümünde, nitel araştırma desenlerinden biri olan durum çalışması yöntemi kullanılmıştır. "Durum çalışması, literatürde nitel araştırmaların hipotez test etme ve istatistiksel genelleme yapmadığı şeklinde tanımlanmaktadır" (Jackson, 2008). Bu nedenle, betimsel ve keşifsel nitelikte olan ve genelleme iddiasında bulunmayan durum çalışması yöntemi tercih edilmiştir.

3.5. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini, Ankara'da ikamet eden ve herhangi bir nedenle Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Anabilim Dalı'na başvuran 7-11 yaş arasındaki kız ve erkek çocuklar oluşturmaktadır. 7-11 yaş grubunun seçilmesinin temel nedeni ise, tasarlanan illüstrasyonların hedef kitlesinin bu yaş aralığındaki çocuklardan oluşmasıdır.

Araştırmaya dahil edilme kriterleri, Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Anabilim Dalı'na herhangi bir sebeple başvurmuş olmak, 7-11 yaş aralığında olmak ve Ankara ilinde ikamet ediyor olmak şu şekilde belirlenmiştir. Olasılıklı olmayan örnekleme yöntemlerinden biri olan amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Alt yöntem olarak ölçüt (kriter) örnekleme yöntemi seçilmiş, örneklem büyüklüğü 43 olarak belirlenmiştir. Çalışma grubunun %53'ü kız, %47'si erkek çocuklardan oluşmaktadır. Katılımcılar araştırmaya gönüllü olarak katılmış ve katılımlar için detaylı onam formları hazırlanmıştır.

3.6. Veri Toplama Süreci ve Analizi

Araştırmanın veri toplama yöntemleri aşamasında, görüşme ve gözlem gibi veri toplama teknikleri kullanılmıştır. Görüşme teknikleri, yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış, yapılandırılmamış görüşme teknikleri ve odak grup görüşme teknikleri olmak üzere çeşitli alt kategorilere ayrılmaktadır (Ekiz, 2013). Görüşme tekniğinde, katılımcıların düşünce

dünyalarını, duygularını anlamak ve derinlemesine bilgi edinmek esastır (Kuş, 2003, s. 87).

Araştırmada veriler, yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi ile toplanmıştır. Bu yöntemde, araştırmacı önceden belirlenmiş soruları kullanır, ancak görüşme sırasında esnek davranarak soruları yeniden düzenleme ve tartışma imkânı tanımaktadır. Bu tip görüşmelerde, katılımcının araştırma sürecindeki kontrolü önemli bir faktördür (Ekiz, 2013). Görüşme soruları, önceden araştırmacı tarafından hazırlanmış ve Diş Hekimliği, Resim, Grafik Tasarım ile Görsel Sanatlar Öğretmenliği alanlarında doktora derecesine sahip dört uzmanın geri bildirimleri doğrultusunda düzenlenmiştir. Bu düzenlemelerin ardından görüşme formu, uygulama için nihai hale getirilmiştir. Görüşmeler yüz yüze gerçekleştirilmiş olup, herhangi bir ses veya görüntü kaydı alınmamıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşmeler sırasında araştırmaya katılanlara ortak sorular sorulmuş ve görüşme formunun nihai haline, araştırmaya dahil edilmeyen beş kişiyle yapılan ön görüşmeler sonucunda karar verilmiştir. Görüşme esnasında, belirlenen soruların yanı sıra önemli olduğu düşünülen diğer konular hakkında da ek sorular sorulmuştur.

Görüşme formunda yer alan sorular şöyledir: Soru 1. Resimler dikkatini çekti mi? (Çektiyse 2. Soruya geçilecek, çekmediyse görüşme sonlandırılacaktır). Soru 2. En çok hangi resmi beğendin? (a- Beğendiğin resmi anlatmak ister misin?) Soru 3. En çok hangi karakteri beğendin? (a- Niçin bu karakteri beğendin?) Soru 4. Resimlerdeki altın çerçeveleri beğendin mi? (a-Resimlerdeki altın çerçeveleri neden beğendin?) Soru 5. Buraya tekrar gelmek ister misin? (a- Buraya neden tekrar gelmek istemiyorsun?) Soru 6. Burada başka karakterler olmasını ister miydin? (a- Hangi karakterlerin olmasını isterdin?) Soru 7. Senin önerilerin var mı? (a- Varsa nelerdir?) Soru 8. Fark etmediğin illüstrasyonlar oldu mu?

Görüşmeye başlamadan önce katılımcıların onayı alınmış, katılımcılara çalışmanın yöntemi ve amacı hakkında kısa bir açıklama yapılmıştır. Sorular doğrultusunda yapılan görüşmeler 7 ila 10 dakika arasında sürmüş ve katılımcıların tercih ettiği mekânlarda gerçekleştirilmiştir.

Araştırmanın ikinci veri toplama yöntemi olarak gözlemden yararlanılmıştır. Gözlem, bireylerin davranışlarını doğal ortamlarında incelemeyi amaçlayan veri toplama yöntemidir. Pek çok sosyal bilimci ve eğitimci, gözlemin sonuçları etkileyebileceğini kabul etmekle birlikte, dikkatli gözlemciler bu tür etkileri nesnel standartlar uygulayarak azaltabilir (Ekiz, 2003, s. 56). Bu doğrultuda, Pedodonti Anabilim Dalı kliniklerinde gerçekleştirilen gözlemler sayesinde kapsamlı ve destekleyici veriler toplanmıştır. Gözlemler, kliniklerin yoğun olduğu 08.30 - 17.00 saatleri arasında yapılmış ve araştırmacı olaylara

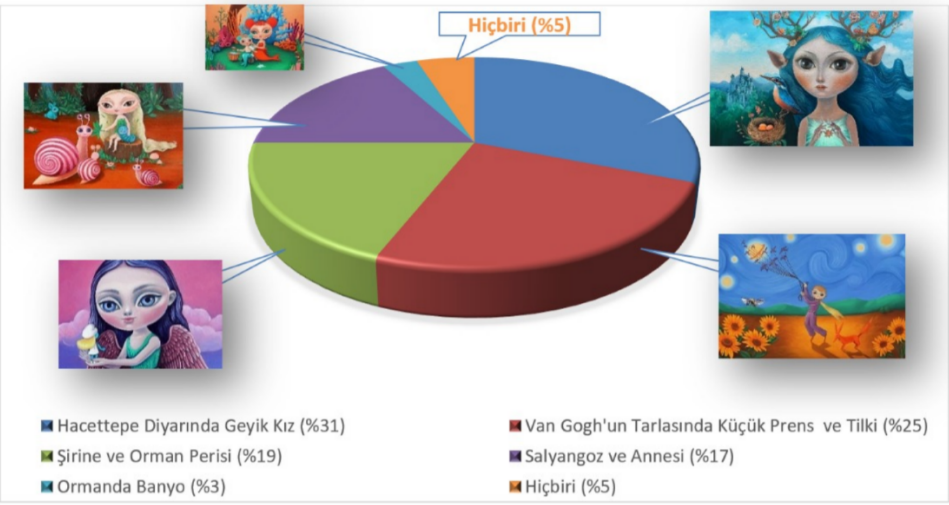
müdahale etmeksizin gözlem yapmıştır. Gözlemler sonucunda detaylı bir rapor hazırlanmıştır.

Verilerin analizi aşamasında, görüşme ile elde edilen nitel verilerin sayısal analizi yapılmıştır. Nitel verinin nicelleştirilmesi; görüşme, gözlem veya dokümanların incelenmesi yoluyla elde edilmiş yazılı biçimdeki verinin, belirli süreçlerden geçirilerek sayılara veya rakamlara dökülmesidir. Sayılar ve rakamlar genellikle nicel araştırma türleriyle anılıyor olsa da, nitel verinin belirli bir düzeyde sayılara indirgenmesi mümkündür. Nitel verinin sayısallaştırılmasının amacı: güvenirliği arttırması, yanlılığı azaltması, karşılaştırmaya olanak vermesi ve tekrar sınanmasına olanak vermesidir. Nitel veri temel olarak basit yüzde hesapları ve sözcük sıklık hesapları şeklindeki iki yöntemle sayısallaştırılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 256-257). Bu sebeple araştırmanın gidişatına uygun olarak basit yüzde hesabı ile veriler yüzdesel olarak verilmiştir. Verilerin analiz edilmesinden sonra bulgular yorumlanmıştır. Bu sayısal veriler hem istatistiksel olarak hem de katılımcı yorumlarıyla desteklenmiştir.

4. BULGULAR

Çocuklara, illüstrasyonların ilgisini çekip çekmediği sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya verilen cevaplara göre, uygulamaların %95'inin katılımcıların dikkatini çektiği, %5'inin ise ilgisini çekmediği belirlenmiştir. Katılımcılara hangi **illüstrasyonu** en çok beğendikleri sorulmuş (Tablo 1) ve yanıtlara göre en fazla beğenilen illüstrasyonun %31 oranla "Hacettepe Diyarında Geyik Kız" (Görsel 2) olduğu görülmüştür. Beğenilme oranları sırasıyla %25 ile "Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki", %19 ile "Şirine ve Orman Perisi" ve %17 ile "Salyangoz ve Annesi", uygulamaları şeklinde sıralanmıştır. En az beğenilen uygulamanın ise %3 oranla "Ormanda Banyo" olduğu görülmüştür. %5 oranında katılımcıların ise hiçbir uygulamayı beğenmedikleri ortaya çıkmıştır.

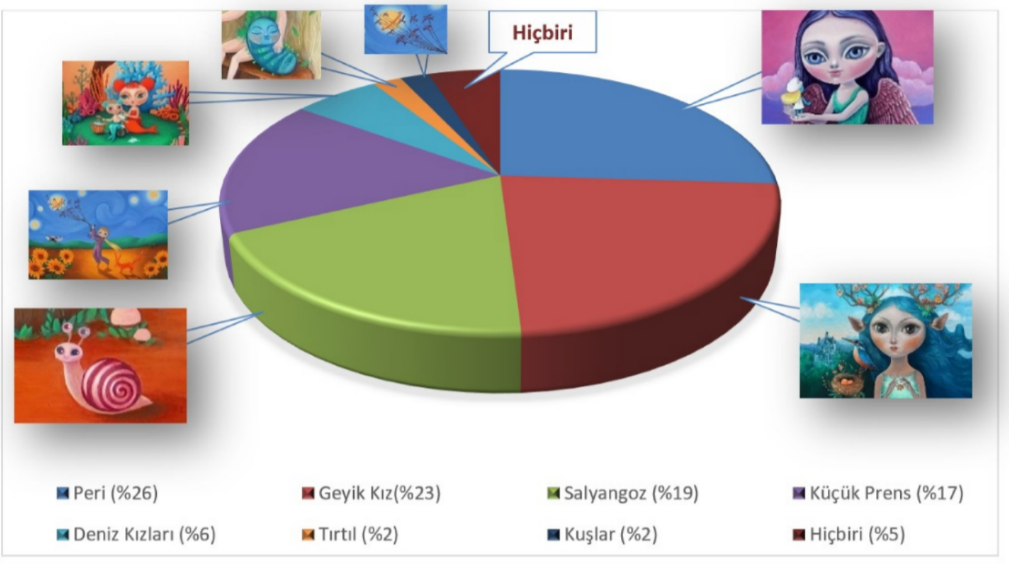
Tablo 1. *Uygulamaların Tüm Cinsiyete Göre Beğenilme Oranları*



Çocuklardan en çok beğendikleri **illüstrasyonu** açıklamaları istendiğinde, %68'inin uygulamayı anlatmak istemediği, %27'sinin ise olumlu ifadeler kullandığı belirlenmiştir. "Hacettepe Diyarında Geyik Kız" adlı uygulama hakkında çocuklar tarafından yapılan yorumlar, uygulamanın masalsı bir etki yarattığını ve olumlu bir izlenim bıraktığını göstermektedir. Çocuklar uygulama için, "Bir hikâyenin parçası gibi", "Bence şatosunda yaşayan bir prensesi anlatıyor", "Masal gibi bir resim olmuş", "Aynadan bakan güzel bir kız, sanki beni izliyor", "Gülümseyen bir masal karakteri, bana kendimi iyi hissettirdi" gibi ifadeler kullanmıştır. "Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki" uygulaması hakkında çocuklar, "Küçük Prens'i severim çünkü gezegenlere gitmişti", "Küçük Prens uzaya doğru çıkıyor ve orada maceralar yaşayacak", "Kitabını okumuştum", "Oradaki çocuk galiba uçmak istiyor", "Kuşları uçuruyor ve onlarla birlikte uçacak" gibi ifadeler kullanmışlardır. Bu yorumlar, uygulamanın çocuklara bir macera ve uçma temasını anlattığını ve olumlu bir etki bıraktığını ortaya koymaktadır. "Şirine ve Orman Perisi" adlı uygulama hakkında çocuklar, "Kanatlarıyla uçan bir kız ve istediği her yere gidebilir", "Çok güzel bir karakter olduğu için onu çok sevdim", "Ormanda yaşayan kanatlı bir prenses", "Elinde Şirine var, keşke Şirine'yi bana verse" gibi ifadeler kullanmışlardır. "Salyangoz ve Annesi" adlı uygulama için ise çocuklar, "Uzun saçlı bir kız salyangozlara bir hikâye anlatıyor", "Ormanda bir kız salyangozlara bakıyor", "Kucağında bir tırtıl uyutuyor" gibi olumlu yorumlar yapmışlardır. "Ormanda Banyo" adlı uygulama ise çocuklardan çok fazla ilgi görmemiş ve sadece "Banyomuzu tek başımıza yapmalıyız" şeklinde bir yorum almıştır. Tüm bu yorumlardan, genel olarak uygulamaların çocuklar üzerinde olumlu bir etki bıraktığı anlaşılmaktadır.

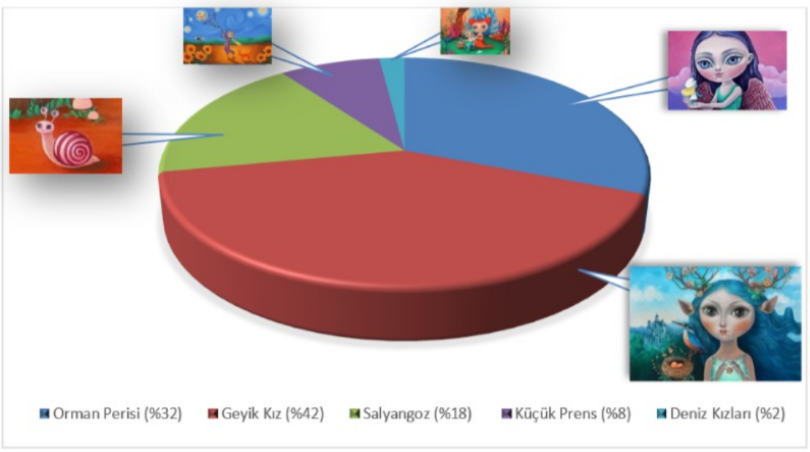
Çocuklara en çok hangi **karakteri** beğendikleri sorulduğunda (Tablo 2), verilen yanıtlar şu şekilde sıralanmıştır: Çocuklara en çok hangi karakteri beğendikleri sorulduğunda, elde edilen veriler büyükten küçüğe sıralandığında Şirine ve Orman Perisi uygulamasındaki Peri karakteri %26 beğeni oranı ile en fazla tercih edilen karakter olmuştur. Hacettepe Diyarında Geyik Kız uygulamasındaki Geyik Kız %23, Salyangoz ve Annesi uygulamasındaki Salyangoz ise %19 oranında beğeni alarak öne çıkan diğer karakterler arasında yer almıştır. Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki uygulamasında bulunan Küçük Prens karakteri %17 oranında beğeni alırken, Ormanda Banyo uygulamasındaki Deniz Kızları %6 oranında tercih edilmiştir. En az beğenilen karakterler ise Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki uygulamasındaki Kuşlar ve Salyangoz ve Annesi uygulamasında yer alan Tırtıl karakteri olmuştur; her ikisi de %2 oranında beğeni almıştır. Bu veriler, çocukların masalsı ve estetik açıdan güçlü karakterlere daha fazla ilgi gösterdiğini, aynı zamanda anlatı unsurlarının görsel tercihler üzerinde belirleyici bir rol oynadığını ortaya koymaktadır.

Tablo 2. *Karakterlerin Tüm Cinsiyetlere Göre Beğenilme Oranları*



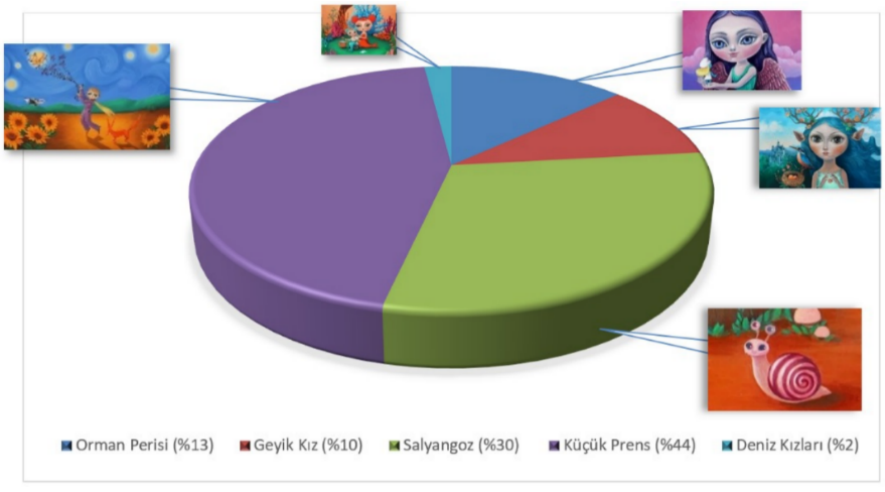
Beğenilen karakterler kız ve erkek çocukları arasında farklılık (Tablo 3), (Tablo 4) göstermiştir. Kız çocuklarının en çok beğendiği karakter (Tablo 2) %42 oranla "Geyik Kız" olmuştur. Onu %32 oranla "Orman Perisi", %18 oranla "Salyangoz", %8 oranla "Küçük Prens" ve %2 oranla "Deniz Kızları" karakterleri takip etmiştir.

Tablo 3. *Karakterlerin Kız Cinsiyetine Göre Beğenilme Oranları*



Erkek çocukların en çok beğendiği karakter (Tablo 4) ise %44 oranla "Küçük Prens" olmuştur. Onu sırasıyla %30 oranla "Salyangoz", %13 oranla "Orman Perisi", %10 oranla "Geyik Kız" ve %3 oranla "Deniz Kızları" takip etmiştir. Çocuklara, bu karakterleri neden sevdikleri sorulmuştur. Beğendikleri karakteri neden sevdiklerini açıklamaları istendiğinde, çocukların %78'i "Bilmiyorum" ifadesini kullanmıştır. %17 oranında ise çocuklar, karakterlerini neden beğendiklerine dair olumlu açıklamalar yapmıştır. Çocuklar, "Peri karakterini neden beğendiklerini" şu ifadelerle açıklamışlardır: "Masalsı ve güzel olduğu için", "Hikâyenin içine çekiyor ve o periyi görmek istiyorum", "Kanatları ve saçları çok güzel", "Diğer karakterlere göre daha güzel olduğu için", "Çünkü prenses gibi hissettiriyor" ve "Uçabildiği için ve melek gibi olduğu için".

Tablo 4. *Karakterlerin Erkek Cinsiyetine Göre Beğenilme Oranları*



Çocuklara "Geyik Kız" karakterini neden sevdikleri sorulduğunda, genellikle "Güzel olduğu için" yanıtı verilmiştir. Bunun yanı sıra çocuklar, "Mavi rengini çok sevdiğim için", "Özgür olduğu için" ve "Samimi ve güzel güldüğü için" gibi açıklamalar da yapmışlardır. "Küçük Prens" karakterini neden sevdikleri sorulduğunda ise çoğunlukla "Kitabını okuduğum için" ifadesi öne çıkmıştır. Ayrıca çocuklar, "Güneşi tutabildiği için", "En çekici o olduğu için", "Erkek olduğu için", "Hoşuma gittiği için" ve "Çok cesur olduğu için" gibi gerekçeler sunmuşlardır. "Salyangoz" karakterini neden sevdikleri sorulduğunda ise çocuklar, "Çok güzel olduğu için", "Çünkü çok tatlı olmuş", "Salyangozları çok sevdiğim için" ve "Çocuklar için yapılmış olduğu için" ifadelerini dile getirmişlerdir.

Çocuklara resimlerin altın çerçevelerini beğenip beğenmedikleri sorulmuş ve alınan yanıtlara göre, çocukların %95'i çerçeveleri beğendiğini ifade etmiştir. Çerçeveler hakkında çocuklar sıklıkla "Gerçek sandım", "Çok gerçekçi duruyor", "Güzel görünüyor" ve "Detayları çok güzel" ifadelerini kullanmıştır. Genel olarak çocuklar, çerçevelerin estetik bir görünüme sahip olduğunu, şekillerini beğendiklerini, gerçekçi bulduklarını ve içerdikleri uygulamaların güzelliğini artırdıklarını dile getirmiştir.

Pedodonti bölümüne tekrar gelme isteğiyle ilgili olarak çocuklara yöneltilen soruya, katılımcıların %83'ü olumlu yanıt vererek bölüme yeniden gelmek istediklerini ifade etmiştir. %5'lik bir kesim ise, "Ortam güzel ama diş tedavisi yapılacağı için gelmek istemezdim", "Dişçi olmasaydı gelirdim" ve "Buraya hastane olmasaydı gelirdim" gibi ifadelerle, gelmek istemediklerini diş tedavisi ve hastane bağlamında açıklamıştır. Öte yandan, %7 oranındaki çocuk, bölüme tekrar gelmek istemediğini "Hayır çünkü diş tedavisi yapılacak", "Hayır çünkü hastaneyi sevmiyorum" ve "Hayır gelmek istemem" ifadeleriyle ifade etmiştir.

Çocuklara, uygulamalarda başka karakterlerin olmasını isteyip istemedikleri sorulduğunda, %62'si farklı karakterlerin de eklenmesini istediklerini belirtirken, %33'ü uygulamalarda farklı karakterlere gerek olmadığını ifade etmiştir. Çocuklar, uygulamalarda çoğunlukla Rafadan Tayfa, Uyuyan Güzel, Kafadar Ayılar, Kül Kedisi, Şirinler, Maşa ve Kocaayı, Pokemon, Mickey Mouse, Superman, Şimsek McQueen, Pamuk Prenses, Tom ve Jerry, Kral Şakir, Batman, Rapunzel, Elsa ve Anna, Hulk, Kırmızı Başlıklı Kız ve Disney kahramanları gibi çizgi film karakterlerinin yer almasını talep etmişlerdir. Bunlara ek olarak farklı kuşlar, kedi, köpek, aslan, tavşan, uğur böceği, geyik gibi farklı türde hayvanların, futbolcuların, farklı masal perisi ve kanatlı karakterlerin, robot ve dinozor gibi oyuncakların, Lol Bebek ve Barbie bebeklerin de uygulamalarda bulunmasını talep etmişlerdir.

Çocukların tercih ettikleri karakterler cinsiyetlerine göre değişiklik göstermektedir. Kız

çocukları genellikle çizgi film, sinema veya oyuncaklardaki kız karakterleri daha çok beğenirken, erkek çocuklarının tercihleri genellikle erkek karakterler üzerinde yoğunlaşmaktadır. Ancak Kafadar Ayılar, Mickey Mouse, Tom ve Jerry, Pokemon gibi hayvana benzeyen karakterleri içeren çizgi filmler ve doğadaki hayvanla hem kız hem erkek çocuklar tarafından beğenilmiştir. Bu bulgu, gelecekteki uygulamalarda hayvan karakterlerine daha fazla yer verilmesinin, uygulamaların her iki cinsiyet tarafından da daha fazla ilgi görmesini sağlayabileceğini ortaya koymaktadır.

Çocuklara uygulamalarla ilgili farklı bir önerileri olup olmadığı sorulmuştur. Çocukların %23'ü ise illüstrasyonlar hakkında bazı önerilerde bulunmuş fakat %72'si farklı bir öneride bulunmadığını belirtmiştir. Genellikle çocuklar, illüstrasyonların özellikle bekleme salonunda ve klinikte daha fazla olması gerektiğini dile getirmişlerdir. Ayrıca çocuklar farklı tavsiyelerde bulunmuşlardır. Örneğin, Pedodonti bölümünün illüstrasyonlarla içinde birçok hayvanın ve bir nehrin bulunduğu bir ormana dönüşebileceği ve çocukların burada kendi eserlerini sergileyebileceği önerisi dikkat çekicidir. Ayrıca, bekleme kısmında çizgi film ve teknolojik oyun bulunması gerektiği ve bu şekilde çocukların sıkılmayacağı önerisi de yapılmıştır. Diğer öneriler arasında, daha fazla erkek karakter içeren uygulamaların artırılması ve hasta bekleme salonunda rahatlatıcı şarkıların çalınması da bulunmaktadır.

Çocuklara hiç fark etmedikleri illüstrasyonlar olup olmadığı sorulmuştu. Çocukların %23'lük bir kısmı, hasta bekleme salonunun sol tarafında yer alan "Salyangoz ve Annesi" illüstrasyonunu fark etmemiştir.

Hasta bekleme alanında gözlemlenen çocukların davranışları çeşitlilik göstermiştir. Bazı çocuklar mobil uygulamalara ilgi gösterirken, diğerleri telefonlarıyla oyun oynamayı tercih etmiş, çevrelerini gözlemlemiş, oturmuş ya da dolaşmıştır. Erkek çocukların genellikle telefon oyunlarına yöneldiği, kız çocukların ise daha çok sosyal etkileşim içinde bulunduğu tespit edilmiştir. Kliniğe gelen çocukların uygulamalara doğal bir şekilde tepki verdikleri, bu durumun genellikle şaşkınlık yaratmadığı gözlemlenmiştir. Muayene sırasında bazı çocukların diğerlerine kıyasla daha yüksek düzeyde kaygı sergilediği belirlenmiştir. Daha stresli olan çocuklar, uygulamalara daha az ilgi göstermiş, dikkatin büyük bir kısmını ellerine veya hekime yönlendirmiştir. Bununla birlikte, bu çocukların bile tavanda yer alan uygulamalara kısa süreliğine göz attıktan sonra yeniden hekime odaklandıkları kaydedilmiştir. Bazı hekimlerin, klinikteki çocukların dikkatini özellikle uygulamaları göstererek dağıttıkları ve böylece tedavilerine başlamalarının kolaylaştığı gözlemlenmiştir.

5. SONUÇ

Sanat, bireyin psikolojik ve fiziksel sağlığı üzerinde dönüştürücü bir etkiye sahiptir. Estetik bir deneyim sunmanın ötesinde, sanat, iyileştirici gücüyle sağlık alanında da kullanılmaktadır. Sanatın sağlık ortamlarına entegrasyonunun hastalar üzerinde iyi etkiler yarattığını gösteren çalışmalar bulunmaktadır. Özellikle hastalar üzerinde olumlu dikkat dağınıklığı sağlaması, hastayı bulunduğu mekân algısından uzaklaştırması ve hastanın iyileşmesine katkı sunulması bu etkilerdendir. Ancak günümüzde sanat eserlerinin hastane ortamlarına farklı hedeflerle uyarlanması oldukça yeni bir konudur. Genel olarak sanatın hastane ortamlarını dönüştürme örneklerine dünya genelinde rastlanmasına rağmen, bu tür uygulamalar diş hastanelerinde daha az görülmektedir. Mevcut örnekler genellikle iç mimari tasarımlarla ilgilidir ve mekân için mobilya, aydınlatma, renk ya da zemin kaplamaları gibi unsurlarla oluşturulmuştur. Ancak bir sanat eserinin bir ortama entegre edilmesi, bu tür iç mimari uygulamalardan farklı bir süreç gerektirmektedir. Sanatçı tarafından üretilen eserler, yaratıcılık ve özgünlükleriyle bahsedilen mimari tasarımlardan ayrılmaktadır.

Bu çalışmada, sanat ve çocuk, sanat ve sağlık ve illüstrasyon ilişkisi üzerine yapılan araştırmalar ele alınmış, Pop sürrealizm sanat hareketinin kökeni ve gelişimi detaylı bir tarihsel inceleme ile sunulmuştur. Bu çalışmaların sonuçları doğrultusunda, Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölümünü ziyaret eden hastalar için pop sürrealist tarzda uygulama projeleri gerçekleştirilmiştir.

Çağdaş bir sanat hareketi olan pop sürrealizm, resim, heykel, oyuncak tasarımı ve illüstrasyon gibi farklı disiplinlerde kendini göstermekte, popüler kültür öğelerini ve genellikle gerçeküstü bir yaklaşımı benimsemektedir. Çoğunlukla geleneksel olmakla birlikte dijital tekniklerin de kullanıldığı çalışmalarda figüratif bir eğilimin belirgin olduğu gözlemlenmektedir. Pop Sürrealizm, anlatısal ve gerçekçi yaklaşımlarıyla izleyiciyi eserlerin sunduğu hikâyenin bir parçası haline getirmekte ve bu yönüyle izleyiciyi bulunduğu gerçeklikten uzaklaştırarak farklı bir deneyim sunmaktadır. Bu bağlamda, yapılan uygulamalarda bu anlatısal özellik bilhassa vurgulanmıştır.

Bu araştırma kapsamında Pedodonti bölümünde gerçekleştirilen uygulamaların 7-11 yaş aralığındaki kız ve erkek çocuklar üzerindeki etkileri incelenmiş ve bazı bulgular elde edilmiştir. Bu bulgular ışığında, illüstrasyonların çocukların duygusal, estetik ve sosyal gelişiminde güçlü bir araç olduğu anlaşılmaktadır.

İllüstrasyonlar, çocukların %95'i tarafından fark edilmiştir. Bu oran, illüstrasyonların tasarımı ve içeriklerinin çocuklar için oldukça çekici olduğunu göstermektedir. Genel olarak en çok beğenilen illüstrasyon "Hacettepe Diyarında Geyik Kız" olmuştur.

Çocukların illüstrasyonlara verdikleri tepkiler, görsel sanatların güçlü bir pedagojik araç olduğunu göstermektedir. "Masalsı bir etki yaratma" ve "görsellerle ilişkilendirilen hikâye anlatımı" gibi yorumlar, çocukların hayal gücünü ve duygusal bağlılığını artırabilecek nitelikteki unsurları işaret etmektedir. Özellikle Geyik Kız ve Orman Perisi gibi karakterler, estetik özellikleriyle dikkat çekmiş ve kız çocukların görsellerle empati kurmasına olanak sağlamıştır. Çocuklar genellikle karakterleri güzellik, özgünlük ve masalsı temalar üzerinden değerlendirmiştir. Bu da estetik ve hikâye temelli karakterlerin daha etkili olduğunu göstermektedir.

Uygulamalardaki beğenilen karakterlerin kız ve erkek çocuklar arasında farklılık gösterdiği gözlemlenmiştir. Erkek çocukları daha çok "Küçük Prens" karakterini, kız çocukları ise genellikle "Geyik Kız" karakterini beğenmiştir. Ayrıca, hayvanlar ve hayvanlara benzeyen karakterler hem kız hem erkek çocuklar tarafından beğenilmiştir. Bu bulgular, kız ve erkek çocuklarının karakter tercihlerinde belirgin bir fark olduğunu ortaya koymaktadır. Erkek çocuklar daha macera odaklı ve erkeksi karakterlere yönelirken, kız çocuklar masalsı ve estetik açıdan çekici karakterlere ilgi göstermektedir. Bu farklılık, uygulamaların tasarımında cinsiyetler arası dengeli bir yaklaşım benimsenmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Ancak, hayvan karakterlerin hem erkek hem de kız çocukları tarafından ilgi gördüğü gözlemlenmiştir.

Çocuklara Pedodonti bölümüne tekrar gelmek isteyip istemedikleri sorulduğunda %83'ü buna olumlu yanıt vermiştir. Ancak, %12'lik bir kesim diş tedavisi bağlamında olumsuz düşüncelerini dile getirmiştir. Bu durum, illüstrasyonların çekiciliğiyle hastane ortamındaki olumsuz algının dengelenebileceğini ancak tedavi sürecine dair olumsuz algıyı tamamen ortadan kaldıramadığını göstermektedir.

Uygulamalarda başka karakterlerin yer alıp almaması gerektiği sorulduğunda, katılımcıların %62'si başka karakterlerin eklenmesini istediğini ifade etmiştir. Bu sonuç, fantastik öğeler ve tanıdık karakterlerin çocukların ilgisini çektiğini göstermektedir. Ayrıca, çocuklara uygulamalar hakkında başka önerilerinin olup olmadığı sorulduğunda, %72'si herhangi bir önerisinin bulunmadığını belirtmiştir. Geriye kalan çocuklar ise çeşitli öneriler sunmuştur. Çocukların, uygulamalarda daha fazla popüler kültür unsuru ve hayvan karakteri görme isteği, illüstrasyon tasarımının çocukların ilgisini çekecek şekilde güncel ve esnek olması gerektiğini göstermektedir. Çocukların görsel tercihlerinde cinsiyet farkları da dikkate alınarak daha kapsayıcı karakterler tasarlanabilir. Ayrıca, çocukların önerilerinde teknoloji ve interaktif unsurların yer alması, illüstrasyonların dijital platformlarla desteklenmesi gerektiğine işaret etmektedir. Çocukların illüstrasyonlara aktif olarak katılabileceği, oyunlaştırılmış ortamların tasarımı, uygulamaların başarısını artırabileceği düşünülmektedir.

Bazı uygulamaların çocuklar tarafından fark edilmediği sonucuna varılmıştır. Bu doğrultuda mekân ve illüstrasyonun konumu önem arz etmektedir. İllüstrasyonların hastaların daha çok deneyimlediği alanlarda uygulanması, tasarım ve kullanıcı etkileşimi açısından da önemlidir. Bu açından diş hastanelerinde görsel uygulamaların hasta bekleme alanlarına ve özellikle klinikteki tavan kısımlarına konumlandırılması önemlidir. Tavanlara uygulanan illüstrasyonlar, tedavi sırasında çocukların dikkatini olumlu şekilde yönlendirerek hekimin işlemlerine daha kısa sürede başlamasına ve olumlu bir ortam oluşturmasına imkân sağlamıştır.

İllüstrasyonların kenarlarında bulunan altın çerçevelerin çocuklar tarafından %95 oranında beğenilmesi, görsellerin yalnızca içerik olarak değil, estetik açıdan da değerlendirildiğini göstermektedir. Bu durum, görsel sanatların estetik unsurlarının çocukların algısını ve ilgisini artırabileceğine işaret etmektedir.

Araştırmada kaygılı ve ortamdan rahatsız olan çocukların illüstrasyonlara daha az ilgi gösterdiği gözlemlenmiştir. Bu, illüstrasyonların bir tür stres azaltıcı araç olarak etkili bir şekilde kullanılabileceğini göstermektedir. Özellikle hekimlerin uygulamaları tedavi sırasında dikkat dağıtıcı bir araç olarak kullanması, görsel uyaranların çocukların rahatlamasına katkıda bulunabileceğini ortaya koymaktadır. Gelecekte bu durum, illüstrasyonların klinik ortamındaki yerini daha etkin bir hale getirmek için tasarım süreçlerinde değerlendirilebilir. Klinik ortamlarda illüstrasyonların stres azaltıcı bir araç olarak daha etkin bir şekilde kullanılması teşvik edilmesi önerilmektedir.

Pedodonti bölümünde gerçekleştirilen bu illüstrasyonlara çocukların genellikle olumlu tepki verdiği ve bu illüstrasyonların çocuklar tarafından beğenildiği sonucuna ulaşılmıştır. Hekimlerin, bunları çocuklara göstererek olumlu bir dikkat dağıtıcı sağladıkları kaydedilmiştir. Bu uygulamaların ardından yapılan araştırmalar, çocukların bu tür illüstrasyonlara yönelik düşüncelerini ve beğenilerini anlamaya yönelik veriler sunmuştur. Bu veriler, gelecekte çocuklara yönelik uygulamaların şekillendirilmesinde rehber niteliğinde olacaktır. Gelecekte bu alanda gerçekleştirilecek akademik çalışmalarda, elde edilen bu bulguların göz önünde bulundurulması tavsiye edilmektedir.

Sanatın sağlık ortamlarına entegrasyonu, dünya genelinde yaygın bir uygulama olmasına karşın, Türkiye'de henüz yeni bir araştırma alanı olarak kabul edilmektedir. Sanatın hastane ortamlarına adaptasyonu oldukça sınırlı olup, mevcut örneklerin nitelik açısından yeterince güçlü olmadığı gözlemlenmektedir. Bu eksikliğin giderilmesi için, sanatın eğitim ve sağlık politikalarına entegre edilmesi hem bireysel refahı hem de toplumsal dayanışmayı güçlendiren bir yaklaşım olarak ele alınmalıdır. Sanatın iyileştirici, eğitici ve dönüştürücü gücüne yönelik akademik araştırmaların artırılması, disiplinlerarası iş

birliklerinin teşvik edilmesi ve sanata erişimin yaygınlaştırılması, bireylerin ve toplumların kültürel ve psikososyal gelişimini destekleyecek önemli adımlardır. Bu doğrultuda, Türkiye'de sanat temelli uygulamaların sağlık alanında yaygınlaştırılması ve akademik çalışmalarla desteklenmesi gerekliliği vurgulanmaktadır.

KAYNAKLAR

Awtuch, A., & Gebczynska-Janowicz, A. (2017, Haziran 12-16). Art and healthcare - healing potential of artistic ınterventions in medical settings. [Tam Metin]. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, Prague, IOP Publishing. https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/245/4/042037

Ekiz, D. (2013). Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Anı Yayınları.

Givens, J. R. (2013). Lowbrow art : the unlikely defender of art history's tradition (04132013-151026) [Masters Theses, Louisiana State University]. LSU Scholary Repository.

Jordan, Matt. D. (2005). Weirdo deluxe: the wild world of pop surrealism & lowbrow art. San Francisco: Chronicle Books.

Kara, C. (2019). Çocuk kitapları için karakter tasarımından kitap tasarımına deneysel bir illüstrasyon uygulaması. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, (42), 33-50. https://doi.org/10.32547/ataunigsed.524314

Kaya, İ. (2006, Ekim 4-6). Çocuk kitabı resimlerinde estetik boyut. [Tam Metin]. II. Uluslararası Çocuk Ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu, Ankara. Ankara Üniversitesi Basımevi. 421-425. http://cgsempoz.education.ankara.edu.tr/SBK.pdf

Kuş, E. (2003). Nicel-nitel araştırma teknikleri. Ankara: Anı Yayıncılık.

Lankston, L., Cusack, P., Fremantle, C., Isles, C. (2010). Visual art in hospitals: case studies and review of the evidence. Journal of the Royal Society of Medicine, 103(12), 490–499. https://doi.org/10.1258/jrsm.2010.100256

Lowey, I. ve Prince, S. (2014). The graphic art of the underground: a countercultural history. London: Bloomsbury Visual Arts.

Özer, A. (2006, Ekim 4-6). Çocuk kitaplarındaki resimlerin çocuğa göreliği. [Tam Metin]. II. Uluslararası Çocuk Ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu, Ankara. Ankara Üniversitesi Basımevi. 425-432. http://cgsempoz.education.ankara.edu.tr/SBK.pdf

Sever, S. (2015). Çocuk ve edebiyat. İzmir: Tudem.

State of the Field Committee. (2009). State of the field report: arts in healthcare. https://www.americansforthearts.org/by-program/reports-and-data/legislation-policy/naappd/arts-in-healthcare-2009-state-of-the-field-report

Uzun, E., ve Atılgan, N. (2022). Pop sürrealizm'in kullandığı popüler kültür öğeleri. İmgelem, 6 (11), 501-516. https://doi.org/10.53791/imgelem.1086433

Uzun, Y. (2024). Ortaöğretim sanat eğitimi müfredatında çağdaş sanatın yeri, Sayın Yücel, H., Tekdemir, Ö. ve Eken, G. (Ed), Disiplinlerarası Çağdaş Sanat Yazıları, (1. baskı, ss. 119-130). İzmir: Myrina Yayınları

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1), 2025: 717-743
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 15.01.2025
Kabul Tarihi / Accepted: 15.04.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718177

GEÇ KAPİTALİZM VE MEKÂNIN DENEYİM EKONOMİSİ BAĞLAMINDA ÜRETİMİ: TÜRKİYE'DE ÖZÇEKİM (SELFIE) MÜZELERİ

• Dr. Öğr. Üyesi Evren ÜLKERYILDIZ[*] • Dr. Öğr. Üyesi Gaye TOPA ÇİFTÇİ[**]

• Öğr. Gör. Ayşe ŞEKERCİ ŞENOĞLU[***]

ÖZET

Geç kapitalizmde müzelerin geldiği nokta kültür nesnelerinin sergilenişinden mekânın özçekim ile harmanlanan gösterimine dönüşmüş durumdadır. Türkiye'de resmi statüde müze olarak tanımlanmayan ancak birer kültür endüstrisi işletmesi olarak faaliyet gösteren özçekim (selfie) müzeleri bu değişimde kilit bir rol oynamaktadırlar. Sergileme ile gösteri arasındaki çizgiyi bulanıklaştıran mekânı deneyimleme kültürünün; özçekim müzeleri aracılığıyla, 21. yüzyıl toplumunun gözünde mekânı nasıl dönüştürdüğü bu çalışmanın temel araştırma konusunu oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında amaçlı örneklem olarak seçilen özçekim müzelerinin, deneyim ekonomisine adaptasyonu neticesinde, deneyim mekânı üretiminin somut örneklerini oluşturduğu öngörülmektedir. Çünkü özçekim müzeleri mekânı deneyimleme eylemimizi yeniden düşünmeye yardımcı olabilecek geç kapitalizmin sanat anlayışına dair potansiyel bir dizi çelişkinin ve uyumlanmanın birleşimini sunmaktadır. Bu açıdan makale özçekim müzelerinde üretilen mekânların deneyim ekonomisine nasıl gömüldüğünü sorgulamak amacı ile Türkiye'deki özçekim müzelerine dair netrografik bir analiz ortaya koymaktadır. Araştırma yöntem olarak; mekân ile etkileşime giren medya ortamlarında "instagramlanabilir mekân" deneyimi hizmeti sunan ve müze olarak isimlendirilen işletmelere dair kapsamlı bir vaka analizini içermektedir. Bu amaçla öncelikle geç kapitalizm döneminde kültür endüstrisinin anlamı irdelenmekte; siber dünyada ve sosyal medya üzerindeki özçekim paylaşımları, özçekim müzelerinde üretilen mekânlar bağlamında incelenmektedir. Erişilen bulguların değerlendirilmesiyle geleneksel müzelerin sunduğu deneyimden farklı olarak, özçekim müzelerinin mimariyi kullanarak deneyim ekonomisi ile uyumlandıkları, böylelikle sergi alanlarının deneyim mekânlarına dönüştüğü, bu durumun da geç kapitalizmdeki sanat anlayışının bir yansıması olduğu sonuçlarına varılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Özçekim müzeleri, Instagram, Deneyim mekânı, Geç kapitalizm, Deneyim ekonomisi.*

[*] Akdeniz Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, evrenulkeryildiz@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2063-4305

[**] Alanya Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İletişim ve Tasarımı Bölümü gayetopa@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2013-0956

[***] Akdeniz Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, aysesekerci@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7393-4010

sanat&tasarım art&design

Sanat&Tasarım Dergisi,15 (1) , 2025: 717-743
Araştırma Makalesi / Research Article
Geliş Tarihi / Received: 15.01.2025
Kabul Tarihi / Accepted: 15.04.2025
DOI: 10.20488/sanattasarim.1718177

LATE CAPITALISM AND THE PRODUCTION OF SPACE IN THE CONTEXT OF THE EXPERIENCE ECONOMY: SELFIE MUSEUMS IN TURKEY

• Assist. Prof. Dr. Evren ÜLKERYILDIZ[*] • Assist. Prof. Dr. Gaye TOPA ÇİFTÇİ[**]

• Lec. Dr. Ayşe ŞEKERCİ ŞENOĞLU[***]

ABSTRACT

In late capitalism, museums have shifted from exhibiting cultural objects to presenting spaces that blend with selfies. Selfie museums in Turkey, which are not officially recognized as museums but operate as culture industry enterprises, play a key role in this transformation. How the culture of experiencing space, which blurs the line between exhibition and spectacle, transforms space in the eyes of 21st century society through selfie museums is the main research topic of this study. Within the scope of this study, it is anticipated that the selfie museums selected as purposeful samples serve as concrete examples of experience space production through their adaptation to the experience economy. Selfie museums present a combination of contradictions and alignments inherent in the late capitalist understanding of art, offering a framework for rethinking how we experience space. In this regard, the article conducts a netnographic analysis of selfie museums in Turkey to examine how the spaces produced within them are embedded in the experience economy. As a research method, the study includes a comprehensive case analysis of businesses labeled as museums that provide an "Instagrammable space" experience service in media environments interacting with space. To achieve this, the study first explores the meaning of the cultural industry in the late capitalist era and examines selfie-sharing practices in cyberspace and social media within the context of spaces produced in selfie museums. The evaluation of the findings indicates that, unlike traditional museums, selfie museums align with the experience economy through their use of architecture, transforming exhibition spaces into experience spaces; ultimately reflecting the late capitalist conception of art.

Keywords: *Selfie museums, Instagram, Space of experience, Late capitalism, Experience economy.*

[*] Akdeniz University, Faculty of Architecture, Department of Architecture evrenulkeryildiz@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2063-4305

[**] Alanya University, Arts and Design Faculty, Department of Communication and Design, gayetopa@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2013-0956

[***] Akdeniz University, Faculty of Architecture, Department of Architecture aysesekerci@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7393-4010

1. GİRİŞ

Geç kapitalizmde müzeler, kültür nesnelerinin sergilenişinden daha çok mekânın özçekim ile harmanlaştırılan deneyimine dönüşmüş durumdadır. Artan'a göre (2012: 109-110), "bireylerin müzelere ve objelere erişimine bakarak, müzeciliğin demokratikleştiği ve diğer yandan, müzelerde sunulan yeni hizmetler ve imkânlar dolayısıyla müzeciliğin ticarileştiği" bu yeni dönemi postmodern müzecilik olarak tanımlamak mümkündür. Dünyada müze yönetimi alanında yaşanan bu eğilimin Türkiye'ye de yansıdığı gözlenmektedir (Bozkuş, 2014; Kartoğlu, 2018; İşçi vd., 2020). Ülkemizde müze yönetimi ve deneyim pazarlaması alanında yapılan güncel araştırmalar, postmodern müzelerin, geleneksel sergileme yöntemlerini terk ettiklerini belirtmektedirler (Sökmen, 2017). Öte yandan pazarda rekabet avantajı elde edebilmek için üretim ve tüketimin yer değiştirmesi, parçalanmışlık, karşıtlıkların birlikteliği ve üst gerçeklik, kavramları etrafında yoğrulan; postmodern koşullarda sundukları hizmetleri ve hedefledikleri pazar odağında çeşitlendikleri gözlenmektedir (Sökmen vd., 2020). Ortaya çıkan yeni müzecilik anlayışının; nesne yerine insan odaklı yönetim anlayışına yöneldiği, pasif ziyaretçilerden aktif katılımcılara dönüşen, anlatı ve hikâye değerinin ön planda olduğu, interaktif ortamlarda ilgi ve beklentiler doğrultusunda düzenlenen eğitim ve iletişim yönü güçlü nitelikler taşıdığı (Çetiner ve Yavuz, 2021: 149) vurgulanmaktadır. Böylece, günümüz müzelerinin, varoluş biçimi olarak deneyimi benimsediği, deneyim ortamlarını oluştururken temel yönlendirici faktör olarak ziyaretçiyi ve onun özelliklerini dikkate aldığı görülmektedir (Kandemir ve Uçar, 2015: 26). Bu doğrultuda, ziyaretçiler, deneyim yaşamak amacıyla farklı bilgi birikimleri ve beklentilerle müzeye gelmekte ve ilgi alanlarına uygun çeşitli deneyimler aramaktadırlar (Kandemir ve Uçar, 2015: 27). Öyle ki dünya çapında sosyal medya üzerinden düzenlenen "Müzede Selfie (özçekim) Günü" (MuseumSelfieDay) etkinliği tüm dünya ile birlikte her yıl Türkiye'de 300'den fazla müze ve ören yerinde düzenlenmektedir (Çelik, 2020).

Postmodern müze anlayışı, müze mekânını klasik anlamda esin perilerine ait bir tapınak olmaktan çıkarmış, buna karşın halk panayırı ile alışveriş merkezi arası melez bir mekân olarak yeniden üretmiş bulunmaktadır (Huyssen, 1995: 15). Mutlu'ya göre (2022: 57) bu durum; "pop-up" kavramı ile nitelenen: "yeni ve geçici deneyimler arayan kullanıcıların gereksinimlerine odaklanan bir platform ya da model" olarak da yorumlanan, yeni bir tasarım stratejisine bağlı olarak gelişmektedir. Değişen taleplere uyum sağlayarak, kullanıcılar ile etkileşimi arttıran ve deneysel bir ortam sunan "Pop-up Müzeler" şeklinde tanımlanan müzelerin, aynı zamanda "Instagram Müzeleri" olarak da isimlendirildikleri görülmektedir. (Mutlu, 2022: 70). Özçekimlerin sosyal medyada temsil edilen popülerliğine göre literatürde, instagram ve pop-up gibi birçok isimle nitelendirilen özçekim

müzeleri (selfie museum) sergilemeyle gösteri arasında bulanıklaşan, mekânı deneyimleme kültürümüzün geç kapitalizmdeki yansıması olarak gözlemlenebilmektedir. 21. yüzyıl toplumunda özçekim müzeleri mekânın deneyim ekonomisine uyumlanarak nasıl dönüştürüldüğünü aynalar niteliktedir. Özçekim müzeleri, bu kültürel değişim neticesinde yeni ortaya çıkan deneyim mekânı üretim eyleminin en somut örneklerini oluşturmaktadır. Öte yandan durgun anın, zamansal deneyimle birleştirilmesi; "instagramlanabilir" bir perspektif yaratılması, bu mekânları tasarlayan mimarları "deneyim tasarımcıları" haline getirmektedir (Zilberman, 2019: 5). Müzeler, ziyaretçi sayılarını artırmak amacıyla sundukları farklı deneyimlere simülasyon deneyimini de eklemiştir (Öztürk, 2021: 134). 21. yüzyıl toplumunun deneyim pratiğine hizmet amacıyla gerçek hayatta oluşturulan arttırılmış gerçeklikler farklı bir tasarım pratiği oluşturmaktadır.

Özçekim müzeleri gelip geçici farklı bir eğlence biçimi (Zilberman, 2019) şeklinde nitelendirilmektedirler. Bu tanım mekânı deneyimleme eyleminin çeşitli yönlerini yeniden düşünmemizi sağlayacak geç kapitalizmin sanat anlayışına dair potansiyel yeni bir dizi çelişkinin birleşimini sunmaktadır. Bu açıdan makalenin amacı özçekim müzelerinde üretilen "instagramlanabilir mekânlara" ilişkin toplumsal olguyu incelemek ve bu mekânların deneyim ekonomisine nasıl gömüldüğünü sorgulamaktır. Bu amaç doğrultusunda, bu çalışma Türkiye'de resmi statüde müze olarak tanımlanmayan ancak birer kültür endüstrisi işletmesi olarak hizmet veren ve özçekim müzesi olarak isimlendirilen mekanlara dair netrografik bir analiz ortaya koymaktadır. Bu amaca ulaşmak için öncelikle geç kapitalizm döneminde kültür endüstrisinin anlamı irdelenmiş; ardından siber dünyada sosyal medya ve sosyal medya üzerindeki özçekim paylaşımları özçekim müze mekânları bağlamında araştırılmıştır. Erişilen bulguların değerlendirilmesiyle özçekim müzelerinin geleneksel müzelerin sunduğu deneyimden farklı olarak, mimariyi kullanarak özçekim deneyimi ile mekân üretimini gerçekleştirdikleri sonucuna varılmış, bu durum geç kapitalizmdeki sanat anlayışının bir perspektifi olarak yorumlanmıştır.

2. GEÇ KAPİTALİZM VE KÜLTÜR

Geç kapitalizmi, çok uluslu kapitalizmin post endüstriyel aşamasını oluşturan kültürel bir mantık çerçevesinde değerlendirmek mümkündür (Jameson, 1991). Kapitalizm, meşruluğunu adalet ve eşitlik ilkelerine dayalı demokratik toplum idealinde, bireyi özgürleştirme işlevini üstlenerek pekiştirmekte ve diğer ideolojiler karşısında kendini sürekli ve tekrarlar şekilde yeniden üretebilmektedir (Žižek, 2008). Durumu yeni "kapitalizmin ruhu" olarak betimleyen Žižek; eşitlik ve hiyerarşi karşıtı retoriğin yeniden

canlandırılarak, şirket kapitalizminin baskıcı toplumsal örgütlenmelerine ve sosyalizme karşı başarılı özgürlükçü bir isyan olarak sunulduğunu belirtmektedir (Žižek, 2018: 124). Bu noktada Jameson (1991) kapitalizmin, kültürü bir meta haline getirdiğini belirtmektedir. Postmodern dönem içerisinde ele alınan geç kapitalizmin; meta fetişizmini ön plana çıkartan yeni bir yavanlık ve yüzeysellikle bütün anlamları emtiaya dönüştürdüğünü vurgulayarak eleştirmektedir (Jameson, 1991). Öte yandan Jameson (1991) geç kapitalizmin, kapitalizmden bir kopuşu temsil etmediğini, aksine dönemin yoğun biçimde kendini postmodern söylem üzerinden yeniden var ettiğini bildirerek, meta fetişizminin kutsandığı ve kültürün dahi tüketildiği ardıl bir dönem olarak süreklilik arz ettiğini belirtmektedir. Böylelikle 1980'lerde ve 1990'larda, kişisel özgünlüğe veya deneyim kalitesine doğrudan göndermeler sunan toplumsal değişimlerin medya ve reklam endüstrisi ile birlikte kültürel kapitalizmi oluşturduğu (Žižek, 2018) gözlenmektedir.

Baudrillard (1997) tüketim toplumunu sorgularken, kullanım değerinin yerini değişim değerinin aldığını belirtmekte ve tüketilenin nesneler değil imaj ve imajların temsili olduğunu vurgulamaktadır. Bireylerin içerik üretebildikleri dijital iletişim teknolojilerinin kullanıma geçmesiyle birlikte; medya (yayın organları) aracılığı ile kitlesel oranda üretilip, paylaşıma sokulabilen imgelerin (içeriklerin), bireylerin arzularını tatmin etme hakkını gerçekleştirebilmesi, bireylerin özgürlük alanlarının, mübadele ilkeleriyle (karşılıklı takasa) uyumlu biçimde örgütlenmesine yol açmaktadır. Zira eserleri kitlesel olarak tüketilmek üzere üreten kültür endüstrisinde, kültür; herkesin arzularının tatmin edilme hakkının gerçekleştirilmesi olarak sunulmakta ve özgürlük alanı olan serbest zaman, üretim alanında hüküm süren mübadele ve eşdeğerlilik ilkeleriyle paralel örgütlenmektedir (Bernstein, 2007).

Paylaşıma sokulan her bir görselin beğeni yoluyla deneyim istencinde karşılık bulması sosyal medya platformlarında haz ve zevk ile desteklenirken kültür endüstrisine daha fazla katkı sağlamaktadır. Öte yandan kültür endüstrisinin çağdaş bireye sunduğu asıl farklılık sanat ile eğlenceyi bütünleştirerek iki farklı amacı birbirine tabi kılmış olmasıdır (Adorno, 2007). Böylelikle sanatın kendine has yalın amaç edimi ve sanattan elde edilen haz duygusundan çıkmaktadır. Çağdaş bireyin sanat ve eğlence deneyimi bütününden ayrı düşünülemez bir duruma evrilerek bir araca dönüşmektedir. Bireye, kendine özgülüğünü yansıttığını düşündüren ve özgürlük sanrısı yaratan yapay zekâ ile değiştirilen sanal ve arttırılmış gerçeklik hem ortama duyulan aidiyeti (bu kültürün bir parçası olmayı) hem de sanattan duyulan yalın haz duygusunu ayrıştırarak, deneyimleyerek haz duyma eylemini pekiştirmektedir. Bu döngü geç kapitalizmde kültür olarak kendine yer edinirken bu durumun en önemli sıçrama noktasını sosyal medyanın mobil teknolojiler sayesinde günlük yaşamın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmesi oluşturmaktadır.

Geç kapitalizmde çağdaş bireyde oluşan değişimi Sennett (2012), bireyin arzularına ve diğer bireylerle olan ilişkilerine yüklenen etik değerin, bireyin kendinde değerli bulduğu ve çevresindeki diğer kişilerden de değer vermesini beklediği kişisel özelliklere dönüşümü şeklinde yorumlamaktadır. Bu durum; çağdaş bireyin kendini ve dahi öz çekimini neden bu denli yücelttiğinin somut bir kanıtı olarak düşünülebilir. Böylelikle sosyal medya bireyleri, Bourdieu'un iddia ettiğine benzer sosyolojik bir 'alana' davet etmekte (Bourdieu ve Wacquant, 2003) ve kendi kurallarını (doxasını) kullanıcılarını (faillerini) ikna ederek kendine has içsel işleyişe dahil etmekte böylece bu kültürün bir parçası haline getirmektedir. Böylelikle bireyin içerik olarak kendini yeniden üretmesi, siber-mekânda bireyin kendi deneyimini bir içerik olarak sunmasına tezahür etmektedir.

Sosyal medyada yaratılan siber mekânın çağdaş bireyi motive eden simgesel sermayesi ve bu sermayenin farklı çeşitlerinde ve alanlarında nasıl davranılacağına dair hissin bütününü içeren sistemi, habitus benzeri hiyerarşik bir yapıya benzetmek mümkündür. Nitekim siber mekânda bireyin habitusu, içinde yer aldığı dijital toplumsal bağlamının etkisi ile harekete geçilen bilişsel ve dahi güdüsel bir beğeni mekanizması halinde ortaya çıkmaktadır. Başka bir deyişle, 21. yüzyılda çağdaş birey toplumdaki diğer herkes gibi özçekim eylemine katılarak habitusu yeniden üretmektedir. Zira bu noktada habitus; çağdaş bireyin özünde toplum tarafından kabul görmek için özçekim imgesini dijital alanda paylaşıma sokma pratiği ile eriştiği bir gerçekliktir. Bu gerçeklik ağda bulunan diğer bireyler tarafından beğeni ile karşılanmakta dahası bir deneyim ve eğlence biçimi olarak uyum ve pratiğe dönüşerek karşılık bulmaktadır. Bu uyumu çağdaş bireyin bedensel ve ruhsal olarak düştüğü yorgunluğa bağlayan Mills (2002), bu durumu insanların eğlence olarak algıladıkları görüşü üzerinde durmaktadır. Sosyal medyanın sağladığı bu uyum ile, benzer beğeniler üretilmekte ve çoğaltılmakta böylece kendine özgülüğü, aynı duruş ve hissetme biçimiyle farklılığa dönüştürdüğünü zanneden çağdaş bireyler deneyimlerini kopyalamakta ve hatta kolektif hale getirmektedirler.

Geç kapitalizmde görsel temsilin özçekim biçiminde ortaya çıkışı, bireyin kendisini toplumdaki diğer kişilerin gözünden görme ve algılama süreci olarak tanımlanan ayna benliğin (Cooley, 1902) içselleştirilmiş bir sosyal tutum haline gelmesine yol açmaktadır. Bu süreç, özellikle iletişim teknolojileri uygulamaları ve sosyal medya platformları aracılığıyla dışa vurumcu bir tavırla toplumsal etkileşime girilmesiyle sonuçlanmaktadır. Toplumsal etkileşimler bireylerin birbirleri ile uyumlanması sonucunda kolektif davranış niteliği kazanmakta ve kolektif eylemlere dönüşmektedir (Blumer, 1969). Gündelik yaşamda özneler arası anlam alanında (Schutz, 1972), toplumsal eylem niteliği açısından kendine geniş bir yer edinen özçekim, 21. yüzyılda birey için kolektif bir eyleme ve kültüre dönüşmüş durumdadır. Bu kültürün, mekân üretimi tezahürü ise mekânın özçekim

eylemi ile deneyimlendiği müze konseptlerinin ortaya çıkışı ile paralellik göstermektedir.

2.1. Özçekim Müzeleri

Müzeler, topluma ait kültürün toplanması korunması, araştırılması ve sergilenmesine hizmet eden kurumlar olarak kabul görmekte (Black, 2011; Günay, 2012) ve toplumun geçmişini kutlayabildiği mekânlar olarak düşünülmektedir (Tufts ve Milne, 1999). Genel anlamda, müzelerin kurumsal anlamda öncelikli görevleri arasında ziyaretçileri bilgilendirmek eğitmek ve aydınlatmak ve geçmişin korunmasının sağlanması yer almaktadır. Buna karşın özçekim müzelerini; sanal, iki boyutlu görüntüler üretmek için tasarlanmış fiziksel, üç boyutlu mekânlar olarak tanımlamak mümkündür (Zilberman, 2019). Öte yandan son yıllarda, müzelerin popüler eğlence ve kentsel turizm faaliyetleri olarak ziyaretçilerine farklı deneyimler ve eğlence ortamı sunmaları (Kotler, 2001; McPherson, 2006), ayrıca kurumsal kimliklerinin pekiştirilmesi (Taşkara ve Bakır, 2018) bağlamında artış gösteren bir ilginin varlığı söz konusudur. Artık misyonları; "eğlence tüketicilerine hitap eden ve sponsorları cezbeden yeni kültürel deneyimler yaratmak için koruma ve pazarlamanın uyum içinde olduğu stratejik yaklaşımlara yer açmalarına" bağlıdır (Minghetti vd., 2001: 131).

İlk özçekim (selfie) müzesi, 2015 yılında Brooklyn'de bir depoda geçici bir mekân olarak açılmıştır (Zilberman, 2019). Özçekim müzelerinin birçoğu, görevlendirilen sanatçılar, sponsor markalar ve kâr amacı gütmeyen kuruluşlar tarafından tasarlanmakta olup sanat, politika ve reklamın iç içe geçtiği bir yapı sunmaktadır (Zilberman, 2019). Mekânın aktif deneyimini sağlayan cep telefonlarının yanı sıra her mekân kurgusunun önüne mobil olmayan kameralar yerleştirilmektedir. Ziyaretçilerin kişisel verilerini içeren bir kartı okutup fotoğraflarını çektirmesi ve saniyeler sonra dijital ortamda teslim edilen bu fotoğrafların sosyal medyada paylaşımı sağlanmaktadır (Zilberman, 2019).

Özçekim eylemi; "karmaşık ve çok boyutlu, kültürel ve sosyal bir eylem, bir bağlantı çağrısı, bir taklit eylemi ve insanların her zaman yarım kalan kimlik projelerinin bir parçası" (Kozinets vd., 2017: 1) olarak düşünülebilir. Bu noktada, üretilen mekân, artık deneyimin bir parçasıdır ve nitekim özçekim müzesinde oluşturulmuş birçok katmandan yalnızca biridir. Zilberman'a göre katmanlaşmayı bir araya getirme, düzleştirme (indirgeme), özçekim müzesinde iki kez gerçekleşmektedir; "ilk olarak mekân üretildiğinde ve sonrasında yine mekân dağıtılarak, tüketildiğinde" (Zilberman, 2019: 19). Böylece Zilberman (2019) özçekim müzelerinde mekânın dağıtımını sosyal bağlamda üç farklı katmanda ele almaktadır: 1. Sergilenme biçimi (kültür), 2. Vücudun algılanma biçimi (birey) ve 3. olarak 21. yüzyıldaki turizm (deneyim).

> Özçekim (Selfie) Müzesi, nesne ile özneyi birleştirerek ve sadece bedenlerimizi sergileyerek, birlikte fotoğraf çektirdiğimiz markaların reklamını yaparak bu karmaşıklığı ele alıyor. Bu şekilde, Özçekim (Selfie) Müzesi, geleneksel vitrin camını telefonlarımızın ekranıyla ve ışıklı metaları kendi bedenlerimizle değiştirerek- "benliği" gerçekte olduğu şeye- dolaşım ve reklama daraltır (indirger) (Zilberman, 2019: 34) … Öyle ya da böyle, bu müzelerin büyük başarısından dolayı; tüm imgeler, ne gösterirlerse göstersinler, kişinin sembolik sermayesine sahip çıkma ve "Ben buradaydım" deme biçimidir (Zilberman, 2019: 39).

Çoğu ziyaretçi için kullanılan aracın ekran kadrajından sanat tarihinde önemli bir yere sahip sanat eserini izlemek, sanatçının orijinal deneyimsel niyetlerinin indirgenmesine neden olmaktadır (Zilberman, 2019). Bu konudaki en dikkat çekici eleştirilerden biri, Burness'in (2016) Mona Lisa argümanı kavramıyla ortaya koyduğu görüştür. Burness (2016), Mona Lisa ve diğer başyapıt sanat eserlerinin müzelerde özçekimler için birer duvar kâğıdına dönüşmesini, baskın bir anlatı çerçevesinde ahlaki bir panik olarak değerlendirmektedir. Burness'e (2016: 96) göre, bu durum özçekim eylemi ile "kendini temsil eden sosyal fotoğrafçılığın bir etkileşim fırsatı olarak nasıl kullanılabileceğini öğrenme çabalarını boşa çıkarmakta ve ziyaretçiler için bu tür bir müze deneyiminin meşruiyetini reddetmektedir". Zira özçekimler geleneksel sanat müzesine nüfuz ederken, sanat da özçekim müzesine nüfuz etmektedir (Zilberman, 2019). Bu dönüştürücü etkinin nedeni, müzenin özünden tamamen uzaklaşmamak ve ortaya çıkan olguya sanatsal bir anlam katarak ona kültürel bir değer yüklemek olarak düşünülebilir. Bu bağlamda, Nielsen (2014), modern ve postmodern müzeler arasındaki farkı epistemolojik açıdan ele alırken, modernizmin anlam yaratma ve mantığa dayandığını, postmodernizmin ise ilgi uyandırmaya ve bunun anlamı ile mantığına odaklandığını vurgulamaktadır. Bu nedenle, dönüşen müzeyi yeni bir anlayış biçimi olarak ele alırken farklılıkları Tablo 1'de ortaya koymaktadır.

Tablo 1. *Modern, postmodern ve dönüştürücü anlayışlardaki temel gelişmeler (Nielsen, 2014: 27).*

	Modern	**Postmodern**	**Dönüşüm**
1	Öğretici	Ziyaretçi Etkileşimi	Ziyaretçi Etkisi
2	Ulusal Odak	Küresel Odak	Dünya Çapında (WEB)
3	Kronoloji	Hikâye Anlatımı	Katılım
4	Nesnellik	Öznellik	Esneklik

Geç kapitalizmde 21. yüzyıl toplumunun ilgisini ve dikkatini çekmek adına ortaya konan özçekim müzeleri, Tablo 1'de belirtilen değişimler neticesinde, deneyim ekonomisinin örüntülerine dahil olmaktadırlar. Deneyim ekonomisi eğitim, eğlence, estetik ve kaçış olmak üzere dört benzersiz unsuru birleştirmeyi hedeflemektedir (Pine ve Gilmore, 1998).

Türkiye'de özel müzelerin deneyim ekonomisiyle ilişkisini ve müze ziyaretçilerinin yaşadığı deneyimi inceleyen Öztürk (2021), ziyaretçilerin metropol yaşamının yoğun temposundan uzaklaşmak, dinlenmek, öğrenmek ve eğlenmek amacıyla müzeleri önemli mekânlar olarak gördüklerini belirtmektedir. Ayrıca, müzelerdeki deneyimin görüntü, ses ve mekân tasarımıyla zenginleştirilmesi sonucunda, bu deneyimin ziyaretçiler için daha unutulmaz, eğlenceli ve keyifli hale geldiğini vurgulamaktadır. Deneyimin ekonomik yönleri, müzeler için deneyimin değerini piyasaya sunmak adına yeni mekânlar üretmektedir. Öte yandan müzelerin deneyim ekonomisini uygulamaya koymaları ile "elit kültürün aristokrat bir kurumu" olma bağlamlarını, "popülist bir eğlence tapınağı olarak yeniden doğuşuna" (Bishop, 2013: 5) devrettikleri eleştirisini beraberinde getirmektedir. Krauss (1990) geç kapitalizmde müzelerde, sanat yapıtıyla karşılaşmanın yeni bir deneyim düzenine tabi kılındığını vurgulamaktadır.

2.2. Deneyim Ekonomisi Bağlamında Özçekim Müzeleri

Özçekim müzeleri üretilen "instagramlanabilir mekânları" ziyaretçilerine ve sosyal medyadaki takipçilerine servis ederek; estetik, eğlence, eğitim, kaçış gibi çeşitli deneyimler sunmaktadırlar. Dünya çapında özçekim müzeleri, giderek daha talepkâr hale gelen kültür endüstrisi doğrultusunda, ziyaretçilerin beklentilerini en iyi şekilde karşılayacak ve müşteri memnuniyetini artırarak ziyaretçilerin ağızdan ağıza olumlu mesajlar yaymasını teşvik edecek deneyimleri sahnelemektedir. Pine ve Gilmore'a (1998) göre, bu tür deneyimlerin eğitim, eğlence, kaçış ve estetiğin bir kombinasyonunu içermesi muhtemeldir.

Özçekim müzeleri, sanatın kültür endüstrisinin etkisiyle dönüşerek yarattığı popüler kültür koreografilerinin türüne bakılmaksızın; egzotik canlandırmalar, konseptli ortamlar, coğrafi ve demografik olarak bulundukları bölgeye uygun popüler özçekim eğilimlerine göre düzenlenen hızlı ve süreli turlar ile müzenin sunduklarını görüntüleyen dijital fotoğraflama gibi olanaklar aracılığıyla ziyaretçilere merak ve öğrenme fırsatları sunmaktadır. Böylece, bireyler popüler kültüre dair bilgi edinme, kültürün bir parçası olma ve kültürel öğrenme deneyimi yaşama imkânı bulmaktadır. Deneyim ekonomisinde, öğrenme anlamlı deneyimlere yol açmakta ve değer üretimini pekiştirmektedir (Boswijk, 2012). Elbette bunun tam tersi de söz konusudur. Ayrıca bu deneyimler ziyaretçilerin popüler kültüre yönelik bilgi dağarcığını genişletirken aile ve arkadaşlar ile paylaşma eğilimini tetiklemekte ve paylaşım sayılarını arttırmaktadır. Deneyim ekonomisinin özçekim müzelerine dair eğitim ve öğrenme boyutunu oluşturan bu bağlam, merak uyandırma ve ilgiyi cezbetme, popüler kültüre dair bilgi edinmeyi artırma ve deneyimi aile ve arkadaşlarla paylaşma eğilimleri üzerinden gözlemlenebilmektedir.

Özçekim müzeleri ziyaretçilerine sağladığı popüler kültüre göre ilgi çekici ortamlar ile bu ortamların deneyiminin sosyal medyada paylaşılması motivasyonu üzerine kurgulanmaktadır. Manthiou ve diğerlerine göre eğlence deneyimi en basit hali ile "insanlar başkalarının faaliyetlerini ve/veya performanslarını pasif bir şekilde gözlemlediğinde ortaya çıkmaktadır" (Manthiou vd., 2014: 24). Ziyaretçilerin özçekim müzelerinde sergiledikleri performansın sosyal medya üzerinden gözlenmesi hem aktif deneyimci hem de pasif gözlemci için eğlence fırsatları ortaya koymaktadır. Deneyim ekonomisinin özçekim müzelerine dair eğlence boyutunu oluşturan bu bağlam duyusal olarak uyarılma ve eğlenme eğilimleri, özçekim müzesindeki deneyime dair başkaları ile kurulan ilişki üzerinden görünür hale gelmektedir. Öte yandan müze ziyaretlerinin eğlenceli ve bilgilendirici yönlerine dair, eğitim ve eğlence arasında bir örtüşme olabileceği olasılığı üzerinde durulmaktadır (Radder ve Han, 2015). Bu örtüşme gerçekleştiğinde, bu durum eğitlence (edutainment) olarak adlandırılmaktadır (Addis, 2005; Podestà ve Addis, 2013; Balloffet vd., 2014; Radder ve Han, 2015).

İnsanlar, günlük rutinlerinden kaçmak ve yaşamlarına renk katmak amacıyla genellikle farklı deneyimsel bağlamlara yönelmektedirler (Pine ve Gilmore, 2011). Daha önce yapılan birçok çalışma müze ziyaretinin temel motivasyonunun kaçış olduğunu, bunu öğrenme ve sosyal/aile etkileşiminin izlediğini ortaya koymaktadır (Slater, 2007). Günümüzde bireylerin evlerinden ya da işlerinden uzaklaşmak ve farklı bir zaman ya da mekânı deneyimlemek için özçekim müzelerini ziyaret ettikleri düşünülmektedir. Özçekim müzelerinin sosyal medyadaki tanımlamalarında ziyaretçilere gündelik hayattan uzaklaşarak olağanüstü deneyimlerin yaratılabileceği ve paylaşılabileceği bir alan ve zaman sağlandığı vadedilmekte ve vurgulanmaktadır. Deneyim ekonomisinin özçekim müzelerine dair kaçış boyutunu oluşturan bu bağlam, gerçeklikten uzaklaşma, farklı bir zaman ve mekânda olduğunu hayal etme ve müzede bambaşka biri olma eğilimleri üzerinden yorumlanabilmektedir. Ayrıca özçekim müzelerinde dünyanın farklı bir yerinde ve zamanında olma olanağı yaratılmaktadır. Piancatelli ve diğerleri (2021) yaptıkları araştırmada müze ziyaretlerinde çekilen özçekimler için en sık atıfta bulunulan motivasyonlardan biri olarak günlük hayattan kaçışı ileri sürmektedirler.

Estetik deneyim, fiziksel çevrenin genel atmosferini ve ruh halini ifade etmektedir (Pine ve Gilmore, 2011). Bu tür deneyimlerde ziyaretçiler, ortam üzerinde herhangi bir etkileşim ya da etki olmaksızın, ortamın kendilerine sunuluş biçimini pasif bir şekilde kabul etmektedirler (Oh vd., 2007). Bir özçekim müzesindeki estetik unsurlar, kurgusal odalar, egzotik canlandırmalar ve tema konseptli ortamların yanı sıra, duyusal tetikleyiciler kullanılarak ziyaretçilerin drama gücünü harekete geçirmesini sağlayan, popüler kültürden beslenen temaların ön planda olduğu bir atmosfer ve arka plan üretiminden

oluşmaktadır. Ziyaretçiler için artan rekabet birçok müzeyi belirli aralıklarla yenileme yatırımları yapmaya yöneltmektedir (Radder ve Han, 2015). Deneyim ekonomisinin özçekim müzelerine dair estetik boyutunu oluşturan bu bağlam farklı temalardaki ambiyans odalarının sayısı ve üretilen arka planların konsept değişim eğilimleri üzerinden gözlemlenebilmektedir. Bu bağlamda, özçekim müzelerine yönelik artan deneyim talebi ve popülaritenin, toplum nezdinde bu mekânları nasıl dönüştürdüğünün incelenmesi önem kazanmaktadır. Bu doğrultuda, üretilen "Instagramlanabilir" mekânların deneyim ekonomisine nasıl entegre olduğunun araştırılması gereklilik arz etmektedir.

3. YÖNTEM

Makalenin amacı özçekim müzelerinde üretilen "instagramlanabilir mekânlara" ilişkin toplumsal olguyu incelemek ve bu mekânların deneyim ekonomisine nasıl gömüldüğünü sorgulamaktır. Böylece, özçekim müzelerinin sunduğu deneyim ekonomisi pratikleriyle ilgili mevcut durumların tespiti hedeflenmiştir. Türkiye'de kültür endüstrisi işletmesi niteliği gösteren özçekim müzelerinin deneyim ekonomisi pratiklerini belirlemeyi amaçlayan bu araştırmada tanımlayıcı/betimleyici araştırma tasarımı temel alınmıştır. Araştırma; mekân ile etkileşime giren medya ortamlarında "instagramlanabilir mekân" deneyimi sunan ve müze olarak isimlendirilen işletmelere dair kapsamlı bir vaka analizini içermektedir. Vakalara dair veriler netrografik analiz yöntemiyle analiz edilerek değerlendirilmiştir. Netnografi, önemli miktarda verinin son derece insancıl, katılımcı-gözlemsel bir araştırma duruşu aracılığıyla toplandığı, "ilişkili veri toplama, analiz, etik ve temsili araştırma uygulamalarının belirli bir dizisi"ni içermektedir (Kozinets, 2015: 79).

Araştırmanın evrenini, Türkiye'de T.C. Kültür Turizm Bakanlığına bağlı olmayan ve resmi olarak müze statüsünde bulunmayan ancak müze olarak isimlendirilen birer kültür endüstrisi işletmesi niteliğindeki özçekim müzeleri oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında 2019-2024 yılları arasında faaliyet gösteren 14 vaka tespit edilmiş ve tespit edilen 14 özçekim müzesi Tablo 2'de liste halinde sunulmuştur.

Tablo 2. *Özçekim müzesi konsepti ile açılmış işletme ve etkinlikler (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

	İşletme ve Etkinlik İsmi	Bulunduğu Lokasyon	Açılış Tarihi	Güncel Durum	Konsept Sayısı	Hizmet Sunum Mekân Biçimi
1	Happy Hour -İstanbul	İstanbul	2019	Kapalı	25	Bina içerisinde tanımlı stüdyo alanları
2	Rooms Pop Up Museum	Ankara	2019	Kapalı	21	Bina içerisinde tanımlı stüdyo alanları
3	Locorooms Sosyal Medya Müzesi	Mersin	2020	Kapalı	33	Bina içerisinde tanımlı stüdyo alanları
4	Magic House	Bursa	2020	Kapalı	24	Starpark Lunaparkı içerisinde tanımlı binada stüdyo alanları
5	Concept Museum	Eskişehir	2020	Kapalı	12	Bina içerisinde tanımlı stüdyo alanları
6	Dream Rooms	İstanbul	2020	Kapalı	100	Bina içerisinde tanımlı stüdyo alanları
7	Museum of Selfies	İstanbul	2021	Açık	12	Trump AVM içinde stüdyo alanları
8	Happy Hour -İzmir	İzmir	2021	Kapalı	20	Ege Perla AVM içinde tanımlı stüdyo alanları
9	Selfie Müzesi -Tekirdağ	Tekirdağ	2021	Kapalı	10	Tekira AVM içinde tanımlı geçici sergi alanları
10	Selfie Müzesi -Denizli	Denizli	2022	Kapalı	10	Teras Park AVM içinde tanımlı geçici sergi alanları
11	Selfie Müzesi -Tarsus	Mersin	2022	Kapalı	10	Tarsu AVM içinde tanımlı geçici sergi alanları
12	Fantastik Canavarla Selfie -İstanbul	İstanbul	2022	Kapalı	1	Capitol AVM içerisinde tanımlı geçici stüdyo alanları
13	Selfie Müzesi- Bursa	Bursa	2022	Kapalı	10	Anatolium AVM içinde tanımlı geçici stüdyo alanları
14	Selfie Park	Antalya	2022	Açık	50	Bina içerisinde tanımlı stüdyo alanları

Yürütülen netrografik araştırma kapsamında çevrimiçi veri toplama çalışmaları, kamuya açık alanda paylaşılan içerikler ve özçekim müzelerine ait aranabilir etiketlerin (hashtag) yaygın kullanımı nedeniyle Instagram, Facebook, TikTok ve YouTube gibi sosyal medya platformlarının yanı sıra, kendi web sayfasına sahip işletmelerin web sayfaları üzerinden gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın veri toplama süreci Nisan 2023 – Nisan 2024 tarihleri arasında yürütülmüştür. Vakaların tespit edilebilmesi için, sosyal medya platformlarında ilgili içerik etiketlerinin (hashtag) yanı sıra, belirli konumlara ait konum etiketleri de aranarak analiz gerçekleştirilmiştir. Veri toplama sürecinin ilk aşamasında, farklı sosyal medya mecralarında #selfiemüzesi ve #sosyalmedyamüzesi etiketleriyle 952 gönderi tespit edilmiştir. Bu paylaşımlar doğrultusunda, araştırmanın deneyim ekonomisi bileşenine dahil olan içerik etiketleri ve konum etiketlerine ulaşılmıştır. Bunlar arasında #museumofselfies, #selfiemuseum, #selfiemuseumtürkiye, #selfiepark, #happyhourtr, #locorooms, #roomsankara, #dreamroomstr ve ilgili müzelerin konum etiketleri yer almaktadır.

Araştırma kapsamında, 2019-2024 yılları arasında Türkiye'de açıldığı tespit edilen 14

özçekim müzesinden 12'sinin çeşitli sebeplerle hizmet vermeyi durdurduğu tespit edilmiştir. Bu vakalardan biri, pandemi döneminde içerik üretimi başlamış ancak açılışı gerçekleştirilememiş olan *Happy Hour* – İzmir'dir. İki vaka, içerik etiketi kullanmayan ve yalnızca konum etiketi üzerinden paylaşılan *Magic House* – Bursa ve *Concept Museum* – Eskişehir olarak belirlenmiştir.

Hizmet vermeyi durduran diğer beş vaka, alışveriş merkezleri içinde belirli süreliğine geçici sergi olarak konumlandırılmış etkinlikler olup araştırma sürecinde aktif hizmet sunmamaktadır. Bunlar: *Selfie Müzesi* – Tekirdağ, *Selfie Müzesi* – Denizli, *Selfie Müzesi* – Tarsus, *Selfie Müzesi* – Bursa, *Fantastik Canavarlarla Selfie*- İstanbul vakalarıdır.

Hizmetini sonlandırmış diğer dört vaka, araştırma başlamadan veya araştırma sırasında faaliyetlerini durdurmuştur. Bunlar: *Dream Rooms* – İstanbul, *Rooms Pop Up Museum – Ankara, Happy Hour Sanat Deneyim ve Sosyal Medya Müzesi* – İstanbul, *Locorooms Sosyal Medya Müzesi* – Mersin'dir.

Hizmet vermeye devam eden iki vaka şu şekildedir:

1- *Museum of Selfies* – İstanbul

2- *Selfie Park* – Antalya

Tespit edilen 14 vakaya ait sosyal ağlarda (Instagram, Facebook, TikTok ve YouTube) gerçekleşen paylaşım ve etkileşim sonuçları, saha gözlemleri ve deneyim ekonomisinin analizi, üretilen mekânların nitelik ve motivasyonlarının değerlendirme odağını, hâlâ hizmet vermekte olan bu iki vaka (*Museum of Selfies* – İstanbul ve *Selfie Park*– Antalya) üzerinde yoğunlaştırmaktadır.

4. BULGULAR

Geç kapitalizmin etkisiyle "instagramlanabilir mekân" deneyimi hizmeti sağlayan iki vakaya ilişkin; deneyim ekonomisinin (1) eğitim, (2) eğlence, (3) kaçış ve (4) estetik olmak üzere dört unsurunu ölçümlemeye yönelik toplanan netrografik veriler her unsur için farklı değerlendirme kriterleri ve temaları bağlamında incelenmiştir (Tablo 3).

Tablo 3. *Deneyim ekonomisi unsurlarının özçekim müzelerinde sunulan mekânlara dair değerlendirme kriterleri ve değerlendirme temaları (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

DENEYİM EKONOMİSİ UNSURLARI		DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ	DEĞERLENDİRME TEMALARI
EĞİTİM	Merak uyandırma, Merakı cezbetme, Popüler kültüre ilişkin bilgiyi arttırma	Müzedeki deneyime dair mekânı paylaşım eğilimi	Hizmet saatleri Hizmet alanı Hedef kitle Gezi türü Ek hizmetler Konseptler Konsept değişim düzeni Tanıtım Slogan Sosyal medya etkileşimi
EĞLENCE	Duyusal olarak uyarılma Duyusal olarak eğlenme Deneyime dair başkaları ile kurulan ilişki	Müzedeki deneyime dair başkaları ile kurulan ilişki; paylaşım ve beğeni yoğunluğu	
KAÇIŞ	Farklı bir zaman ve yerde olduğunu hayal etme Müzede bambaşka biri olma eğilimi yaşama	Müzede servis edilen konsept mekânlarının farklılığı, servis ediliş biçimleri	
ESTETİK	Duyusal tetikleyiciler kullanarak ziyaretçilerin drama gücünü harekete geçiren popüler kültürden beslenen tema atmosfer ve arka plan üretimi	Farklı temalardaki ambiyans odalarının sayısı ve çekim yapılan mekân çeşitliliği	

4.1. Museum of Selfies-İstanbul

2021 yılı ocak ayında Trump Alışveriş Merkezinde açılan Museum of Selfies yılın 12 ayı 12.00-20.00 saatleri arasında hizmet vermektedir. Sergilenen konseptlere göre farklı ölçülerde gerçeği yansıtan ya da gerçek üstü şekilde dekore edilmiş bölümlerden oluşmaktadır. Odacıklar şeklinde oluşturulan bölümlerin sayısı seçilen konseptlere göre değişmektedir. Konsept değişim zaman aralığı sabit olmamakla birlikte, tüm konseptler aynı anda değiştirilmemektedir. Bölümler paravan tarzı demonte duvarlarla ayrılmış olmasının yanında bazı bölümler 'room' olarak adlandırılmakta ve oda şeklinde sabit ölçülere göre düzenlenmiştir.

Verilerin toplandığı dönemde, özçekim müzelerinde çeşitli konseptlerin kullanıldığı gözlemlenmiştir. Bu konseptler arasında sonsuz dalga çizgi resmi (sonsuzluk özçekimi), altın havuzu (lüks hayat özçekimi), emoji havuzu, başyapıt tabloların özçekim çeker şekilde ironik olarak yeniden düzenlenmiş halleri (Mona Lisa, Amerikan Gotik vb.), yemek köşesi, melek kanatları, disko odası, oyuncak ayı odası, ters oda, konuşma balonları (Find Your Selfie teması) ve Davud heykelinin ironik şekilde yeniden düzenlenmiş hali yer almaktadır. Bu temalar, ziyaretçilere eğlenceli ve estetik olarak ilgi çekici fotoğraf alanları sunarak müze deneyimini zenginleştirmeyi amaçlamaktadır. (Şekil 1).

Şekil 1: *Museum of Selfies, web sayfasından tanıtıcı metin içeren bir görünüm (Museum of Selfies, 2024: http 1).*

Yapılan konsept değişiklikleri, yılbaşı, sevgililer günü gibi özel dönemlerde bazı bölümlerin bu özel günlere uygun şekilde tasarlanmasıyla sunulmaktadır. Bunun yanı sıra, belirli dönemlerde toplumda öne çıkan popüler kültür unsurlarına dayalı konseptlerin oluşturulması da dikkat çekicidir. Örneğin, 'Emily Paris'te' dizisinin yeni sezonunun yayınlandığı hafta müzede Paris temalı bir konseptin oluşturulması, bu dinamik uyarlamalara örnek olarak gösterilebilir.

İşletmenin kendi web sitesinde, müze şu şekilde tanıtılmaktadır:

> "Dünyaca ünlü selfie [özçekim] müzesi The Museum of Selfies, Amerika'dan sonra dünyada ilk kez Trump Alışveriş Merkezi'nde! İnteraktif eğlencenin en yeni halini sunan Museum of Selfies İstanbul, sizi arkadaşlarınız ve ailenizle eğlence, kahkaha ve unutulmaz anılarla dolu bir gün yaşamaya davet ediyor. Selfie [özçekim]'in aslında yüzyıllar öncesine dayanan tarihine ışık tutan ve 'Sadece hayalini kurabildiğiniz mekânlarda akıllara durgunluk veren fotoğraflarınızı çekin' mottosuyla yola çıkan Museum of Selfies'de;…" (Museum of Selfies, 2024: http 1).

Tanıtım yazısı değişmemekle birlikte, müzede sunulan konsept tanıtımları belirli dönemlerde güncellenmektedir. Müzenin kurumsal rengi pembe olarak belirlenmiştir. Müze içinde yiyecek ve içecek istasyonu bulunmamakta ve evcil hayvan getirilmesine izin verilmemektedir. Sunulan hizmetler yalnızca fotoğraf çekimi ve geziden oluşmaktadır. Dünyada birçok şubesi bulunan bir ağa bağlı olarak hizmet veren işletmenin hedef kitlesi çocuklar, genç yetişkinler ve ailelerdir. 0-4 yaş arası çocuklar ücretsiz kabul edilmekte, öğrenci ve yetişkinler için farklı bilet tarifeleri uygulanmakta ve iki farklı aile paketi sunulmaktadır. Müzenin girişi, 'özçekim tarihçesi' adı verilen bir koridorla başlamaktadır. Bu alanda, ilk yapılan portrelerden özçekim çubuklarına kadar uzanan süreç,

ironik bir yaklaşımla ele alınarak resimden özçekime geçişin hikâyesi anlatılmaktadır. "Gez, çek, paylaş" sloganı (Şekil 2), mekânın dijital alanda paylaşımının deneyim ekonomisiyle bütünleştiğine vurgu yapmaktadır. Ziyaretçiler ve işletme, müzeye ait Facebook ve Instagram hesaplarını yoğun etkileşimle kullanarak, deneyimlerini geniş kitlelerle paylaşmaktadır.

Şekil 2. *Museum of Selfies, web sayfasından bir görünüm (Museum of Selfies, 2024: http 1).*

Tablo 4'te gösterildiği üzere ziyaretçi deneyimlerinin sosyal medya platformlarında sürekli paylaşımıyla oluşan paylaşım döngüsü, mekânın fiziksel sınırlarının ötesine geçmesine olanak tanımakta ve "instagramlanabilir mekân" kavramını güçlendirmektedir. Özellikle kendine ait Youtube sayfası ve TikTok hesabı bulunmayan kurumun yüksek etiketleme oranları ve sponsorlu içerikler, müzenin dijital görünürlük sürecine katkı sağlamaktadır (Tablo 4).

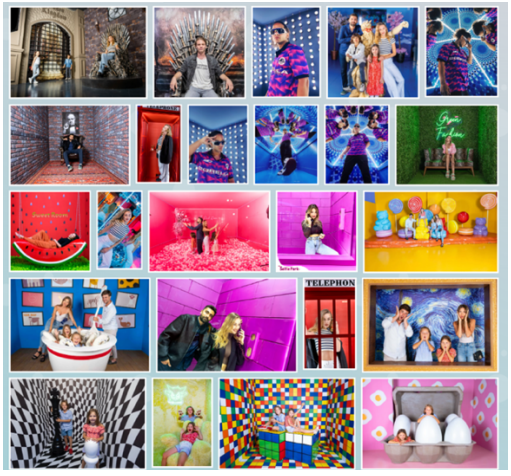
Tablo 4. *Museum of Selfies'e ait sosyal ağlarda gerçekleşen paylaşım ve etkileşim sonuçlarına ilişkin saha gözlemleri (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Platform	Takipçi Sayısı	Medyanın Sunduğu Etkileşim Sayısı	Gönderi Sayısı
Facebook	58000	60000 (sayfa beğenisi), 1435 - %60 tavsiye edilme	293
Instagram	21,6 bin	15,8 bin (etiketlenme)	293
Tiktok	Hesabı yok		
Youtube	Hesabı yok		

4. 2. Selfie Park-Antalya

2019 yılında açılması planlanan ancak pandemi nedeniyle 2022 yılına kadar açılışı ertelenen Selfie Park, fiziksel olarak geniş bir alana yayılmış olup, 50'den fazla tematik odasıyla ziyaretçilerine çeşitli deneyimler sunmaktadır. Bu mekânlar (Şekil 3), yalnızca

bireysel ziyaretleri değil, aynı zamanda doğum günü, düğün çekimleri, ticari çekimler gibi grup etkinliklerini de kapsayarak mekânın deneyim ekonomisine entegrasyonunu çok boyutlu hale getirmektedir. Bu çeşitlilik, mekânın daha geniş bir kullanıcı kitlesine hitap etmesini sağlarken farklı deneyim pratiklerini aynı çatı altında birleştirmektedir.



Şekil 3. *SelfiePark internet sitesi galeri sayfasından tanıtıcı görünüm (Selfie Park, 2024; http 2).*

Selfie Park'ta sunulan büyük boyutlu yiyecekler, para temalı odalar ve Van Gogh'un "Yıldızlı Gece" tablosunun oturulabilen versiyonu gibi temalar, gerçek hayatta karşılaşılması mümkün olmayan unsurlar ile üst gerçeklik algısını pekiştirmektedir. Bu temalar gerçekliğin yerini alarak ziyaretçilere görsel açıdan çarpıcı ve eğlenceli bir yapay gerçeklik sunmakta, bu sayede, mekânın anlamı, deneyimcinin sosyal medya paylaşımları ve görsel haz arayışına uygun bir şekilde yeniden tanımlanmaktadır. Birbirine paralel koridorlar boyunca kapısız bölmeler şeklinde tasarlanmış odalarda 50'den fazla konsept yer almaktadır. Konseptlerin belirli bir değişim rutini bulunmamakla birlikte, ihtiyaç duyuldukça bazı hacimlerin temaları güncellenmektedir. Ayrıca, hizmet çeşitliliğini artırmak amacıyla ses yalıtımı bulunan, isteğe göre tasarlanabilen ve farklı ölçülerde değiştirilebilen dört tarafı kapalı mekanlar da mevcuttur.

İşletmenin hedef kitlesi çocuk, genç yetişkin ve turist olarak belirtilmiştir. Bireysel gezi ve fotoğraf çekimi için tasarlanan özçekim müzesinde okul gezileri ve turist gezileri de düzenlenebilmektedir. Eşdeğerlerinden farklı olarak; üç farklı konsept paketi ile müzeden başlayarak 'donut' kafede tamamlanan doğum günü kutlama organizasyonu, önceden belirlenen belli sayıda konsept hacminin kullanılabilirliği ile sunulan düğün çekimi organizasyonu, klip reklam gibi ticari çekim organizasyonu hizmetleri gibi çeşitli deneyimlere yer verilmektedir. Tüm organizasyon ve geziler için profesyonel fotoğraf hizmeti seçeneği sunan işletme, turist gezilerinde beş farklı dilde rehberlik hizmeti, doğum günü

organizasyonları ve okul gezilerinde uzman eğlence ekibi ile ek aktiviteler sağlamaktadır. Ayrıca, ticari çekimler için profesyonel ekip ve ekipman desteği sunulan deneyimler çeşitlendirilmektedir.

Hazırlanan dikkat çekici konseptlerle tasarlanan ve gerçek hayatta karşılaşılması mümkün olmayan ortamları içeren *Selfie Park*, ziyaretçilere fotoğraf çekme odaklı bir deneyim sunmaktadır. Üretilen bu mekânların, sosyal medyada güçlü bir varlık oluşturarak fiziksel deneyimi dijital alanda sürdürülebilir kıldığı gözlenmektedir. Özellikle TikTok, Instagram ve YouTube gibi platformlarda paylaşılan içeriklerin, mekânın deneyim ekonomisi içerisinde geniş bir kitleye ulaştırıldığını gözler önüne sermektedir (Tablo 5).

Tablo 5. *Selfie Park'a ait sosyal ağlarda gerçekleşen paylaşım ve etkileşim sonuçlarına ilişkin saha gözlemleri (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Platform	Takipçi Sayısı	Medyanın Sunduğu Etkileşim Sayısı	Gönderi Sayısı
Facebook	343	296 (sayfa beğenisi)	373
Instagram	18,6 bin	1428 (etiketlenme)	373
Tiktok	4870	25,9 bin (post beğeni sayısı toplamı)	373
Youtube	1.19 bin	401bin (en popüler video izlenme sayısı)	48

4.3. Bulguların Değerlendirilmesi

Deneyim ekonomisi unsurları çerçevesinde ve geç kapitalizm perspektifinden değerlendirilen *Museum of Selfies*-İstanbul ve *Selfie Park*-Antalya vakaları, özçekim müzelerinin kültürü izlemekten ziyade bireyin kendisini kültürün bir parçası olarak konumlandırmasına odaklandığını ortaya koymaktadır. Kültürün eğlence ve tüketimle iç içe geçmesi, geç kapitalizmin kültürel üretimi nasıl yeniden şekillendirdiğinin en çarpıcı örneklerinden birini sunmaktadır. Deneyim ekonomisi unsurlarının iki vaka özelinde karşılaştırılması Tablo 6'da detaylı biçimde değerlendirilmektedir.

Tablo 6. *Deneyim ekonomisi unsurlarının özçekim müzelerinde iki vakaya ilişkin karşılaştırılması (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Eğitim	**Museum of Selfies (İstanbul)**	**Selfiepark (Antalya)**
Merak uyandırma, Merakı cezbetme	Özçekim tarihçesi ve ressamların otoportrelerinden özçekime geçiş süreci gibi ironik anlatılar, ziyaretçilerin ilgisini çekecek şekilde sunulmaktadır. Konseptlerde tarihsel ve sanatsal dokunuşlar gözlemlenmekte olup, özellikle Mona Lisa gibi başyapıtların yeniden yorumlanmış versiyonları bu bağlamda dikkat çekmektedir.	Daha çok eğlence ve yaratıcı konseptlere odaklanılmıştır.
Popüler kültüre ilişkin bilgiyi artırma	Popüler kültürle doğrudan ilişkili konseptler oluşturarak güncel trendleri mekânsal deneyime dönüştürmektedir. Örneğin, *Emily in Paris* dizisinin yeni sezonunun yayınlanmasıyla birlikte Paris temalı alanlar tasarlanarak ziyaretçilere popüler kültürle bütünleşmiş bir deneyim sunulmaktadır.	Van Gogh ve Zeus heykeli gibi geniş kapsamlı sanat ve kültür referanslarına yer verilerek sanat, mitoloji ve modern kültür arasında etkileşimli bir bağ kurulmaktadır.
Müzedeki deneyime dair paylaşım eğilimi	Etkileşim ve paylaşım açısından güçlü bir potansiyele sahiptir; özellikle Instagram'daki etiketleme sayıları ve konseptlerin küresel ölçekteki çekiciliği dikkat çekicidir.	Instagram ve TikTok gibi platformlarda beğeni ve paylaşım düzeyinde yüksek bir ilgi söz konusu olmakla birlikte, küresel marka etkisi henüz sınırlı kalmaktadır.
Eğlence		
Duyusal olarak uyarılma ve eğlenme	Konseptler, sonsuzluk özçekim çizgisi, altın havuzu, emoji havuzu gibi bölümlerle duyusal uyarımı hedeflemektedir. Paravan duvarlarla ayrılmış alanlar ise eğlencenin kişisel deneyimlere dayalı olarak şekillendiğini ortaya koymaktadır.	Geniş alanlar ve daha fazla oda sayısı, eğlenceyi hem fiziksel hem de duyusal anlamda çeşitlendirme imkânı sunmaktadır. Ses yalıtımlı odalar ve doğum günü ile okul etkinlikleri gibi organizasyonlarla, duyusal eğlence seviyesi artırılmaktadır.
Deneyime dair başkaları ile kurulan ilişki	"Gez, Çek, Paylaş" sloganı, sosyal medya paylaşımlarını teşvik etmek amacıyla kullanılmıştır. Sponsorlu içeriklerin etkisi yüksek olup, en çok izlenen paylaşımlar genellikle kampanya odaklı motivasyonlarla şekillenmektedir.	Etkileşimlerde bireysel eğlenceden çok, etkinlik odaklı ilişkilerin kurulduğu görülmektedir. Özellikle doğum günü ve düğün çekimi gibi organizasyonlar, grup içi bağların güçlendirilmesine olanak tanımaktadır.
Kaçış		
Farklı bir zaman ve yerde olduğunu hayal etme	Sanatsal ve tarihsel dokunuşlarla kaçış imkânı sunulmakta, ancak konseptlerin büyük bir kısmı daha çok dizi mekânı tasarımlarına dayanmaktadır.	Gerçek dünyada nadiren karşılaşılan unsurlarla tasarlanmış konseptler, ziyaretçilere bambaşka bir mekânda olma hissi yaratmaktadır.
Mekânların farklılığı ve servis ediliş biçimi	Modüler paravanlarla ayrılmış bölümler, farklı çeşitlilikler sunmakta ve bu değişiklikler belirli bir rutine bağlı olmaksızın esnek bir şekilde üretilmektedir.	Geniş alan ve ses yalıtımlı odalar, özel olarak tasarlanabilir konseptlerle birlikte daha zengin ve çeşitlendirilmiş bir deneyim sunmaktadır.
Estetik		
Drama gücünü harekete geçiren atmosfer	Popüler kültürle bağlantılı ironik ve dikkat çekici arka planlar, özellikle altın havuzu ve emoji havuzu gibi çekim alanları, popüler sosyal medya trendlerine uygun şekilde üretilmiştir.	Estetik açıdan abartılı ve duyusal tetikleyicilerle zenginleştirilmiş mekânlar, ziyaretçilere farklı ve özgün bir atmosfer sunmaktadır.
Tematik odaların sayısı ve çeşitliliği	Bölümlerin sayısı değişiklik göstermektedir, belirli sayıda (12) çeşitlilik tespit edilmiştir.	50'den fazla tematik oda ve çeşitli çekim alanlarıyla geniş bir deneyim imkanı gözlenmektedir.

Vakalar karşılaştırıldığında her iki özçekim müzesinin, duyusal olarak uyarıcı ve etkileşimli ortamlar sunarak eğlenceyi ön plana çıkardıkları gözlenmektedir. İlaveten ziyaretçilerin müzeleri paylaşma eğiliminin, müze deneyiminin dijital platformlara taşınmasını sağlayarak öğrenme sürecini interaktif hale getirdiği anlaşılmaktadır. Ayrıca her iki vakanın ziyaretçilere gündelik hayattan uzaklaşma, farklı bir zaman ve mekânda olma hissini yaşama ve kendilerini başka biri gibi hissetme fırsatı sunduğu gözlenmektedir. İncelenen özçekim müzelerinin, popüler kültür temalı konseptlerle ziyaretçilerin nostaljik veya fantezi dünyalarına adım atmalarını sağladıkları anlaşılmaktadır. Bu noktada özçekim müzelerinin üst gerçekçi temalar ve sanatsal enstalasyonlar aracılığıyla gerçeklikle kurulan ilişkiyi farklılaştırarak mekânları birer simülasyona dönüştürdüğü sonucuna varılmaktadır. Bu durum literatürde özel müzelerin sundukları farklı deneyimlere simülasyon deneyimini eklediklerine dair görüşle (Öztürk, 2021: 134), paralellik göstermektedir. Öte yandan bulgular özçekim müzelerinin, görsel açıdan çarpıcı ve paylaşılabilir bir atmosfer yaratmayı amaçlayan mekânlar üreterek deneyim ekonomisinin estetik boyutunu güçlendirdiklerini ortaya koymaktadır. Sonuç olarak özçekim müzelerinin; geç kapitalizmin tüketim odaklı kültürel üretim anlayışıyla şekillenmiş, postmodern müzelerin interaktif ve katılımcı yapısını benimsemiş ve deneyim ekonomisinin sunduğu eğitim, eğlence, kaçış ve estetik boyutlarını bütünleştiren mekânlar olarak ortaya çıktıkları neticesine varılmaktadır.

Her iki vaka özelinde değerlendirildiğinde, özçekim müzelerinin, geleneksel müzelerin kültürü sergileme işlevinden ayrışarak; deneyim odaklı, popüler kültürle iç içe geçmiş ve sosyal medya aracılığıyla paylaşıma açılan mekânlar sunan yeni nesil kültür endüstrisi işletmeleri biçiminde tanımlanabileceklerini ortaya koymaktadır. Bulgular, özçekim müzelerinin de literatürde incelenen yeni müzecilik olgusunun geleneksel müzecilik anlayışından farklı olarak bireyi merkeze alan deneyimler sunduğu (Öztürk, 2021: 134; Çetiner ve Yavuz, 2021: 149), görüşü ile örtüşmekte ve ziyaretçilerin kültür ile bütünleşerek içerik üretmelerine olanak sağladığını göstermektedir. Bu bağlamda, özçekim müzeleri, sanatsal ve kültürel deneyimin deneyim ekonomisiyle bütünleşerek bir performansa / sunuma dönüşmesini yansıtan postmodern müze anlayışının güncel örneklerini teşkil etmektedir. İlaveten bulgular, incelenen özçekim müzelerinin, deneyim ekonomisinin eğitim, eğlence, kaçış ve estetik olmak üzere dört temel unsurunu içeren mekânlar olarak üretildiklerini kanıtlar niteliktedir.

5. SONUÇ

Araştırma, geç kapitalizmin deneyim ekonomisi bağlamında özçekim müzelerinin nasıl konumlandığını inceleyerek, sanat kültür ve tüketim arasındaki dönüşümleri ortaya koymayı amaçlamıştır. Bu bağlamda araştırma, Türkiye'deki özçekim müzelerinin geç kapitalizm bağlamında nasıl konumlandığının, deneyim ekonomisinin unsurları çerçevesinde nasıl şekillendiğinin yansımalarını ortaya koymaktadır. Elde edilen bulgular, özçekim müzelerinin sadece eğlence ve estetik deneyimler sunmakla kalmayıp, aynı zamanda ziyaretçilerin popüler kültürle olan ilişkilerini sosyal medya aracılığı ile güçlendirdiğini göstermektedir. Bu noktada sonuçlar, literatürde tartışılan özçekim müzelerinin, mekânı yeni bir deneyim hacmine dönüştürmenin yanı sıra, bireylerin günlük yaşamlarından kaçış sağlama, estetik deneyimlere erişim ve popüler kültürü öğrenme motivasyonlarını tatmin ettiğine yönelik görüşleri destekler niteliktedir. Bu durum, bireylerin sanatsal ve kültürel bağlamda kendilerini ifade etme biçimlerini dönüştürerek, sosyal medya platformlarında kolektif bir deneyim ve paylaşım pratiğine aracılık ettikleri görüşünü güçlendirmektedir.

Sonuçlar, deneyim ekonomisinin, geç kapitalizmde kültürün metalaştırılması süreci ile çarpıcı bir biçimde örtüştüğünü ortaya koymaktadır. Kültür ve sanatın izlenen bir olgudan, bireyin doğrudan katılımıyla üretilen bir deneyime evrilmesi, bu müzeleri yalnızca fiziksel olarak var olan yapılar olmaktan çıkarıp dijital platformlarla sürdürülebilir hâle getirmektedir. Ziyaretçilerin sosyal medya paylaşımları aracılığıyla mekânı yeniden üretmesi, müzenin geleneksel sergileme pratiğinden koparak sürekli değişen, güncellenen ve tüketici taleplerine göre biçimlenen bir deneyim alanına dönüşmesine neden olmaktadır. Elde edilen bulgular, özçekim müzelerinin geleneksel müzelerden farklı olarak, bireyi pasif bir sanat izleyicisi olmaktan çıkarıp aktif bir içerik üreticisi haline getiren postmodern mekânlar olarak şekillendiğini göstermektedir. Özçekim müzeleri, mekânın anlamı ile tarihsel ve kültürel bağlamı açısından geleneksel müze anlayışından farklı bir yaklaşım benimseyerek, geç kapitalizm anlayışına uygun biçimde ziyaretçilerine görsel ve eğlenceli bir deneyim sunmaktadır. Bu deneyim, bireysel katılımın yanı sıra, paylaşım sonrası kolektif bir boyut da kazanmaktadır. Bu deneyimde gerek popüler kültür öğeleri gerek tarihsel anlatılar ya da sanatsal ve kültürel ironiler, görsel paylaşımı desteklemek amacıyla deneyim ekonomisiyle uyumlanarak üretilmekte ve bireyin taleplerine uygun bir formda paketlenmektedir. Sunulan deneyim, 21. yüzyıl toplumunun beklentilerinin müzelere yansıması olarak değerlendirildiğinde; neyin deneyimlendiğinden ziyade nasıl deneyimlendiği sorusu önem kazanmaktadır. Çünkü geç kapitalizmde bireyin tercihinin maliyeti ve getirisinden çok, deneyimden elde ettiği tatmin önemli hale gelmektedir.

Özellikle özçekim müzelerine yönelik deneyim istencindeki artış ve popülaritenin,

endüstriyel ve hizmet ekonomisinin ardılını oluşturan deneyim ekonomisine erişildiğinin bir kanıtı olarak düşünülebilir. Bu müzeler, deneyim ekonomisinin dört temel bileşeni olan eğitim, eğlence, kaçış ve estetiği bir araya getirerek popüler kültürle iç içe geçmiş dinamik alanlar hâline gelmiştir. Eğitim boyutunda, ziyaretçilerin sanat, tarih ve popüler kültüre dair bilgi edinme süreçleri desteklenirken; eğlence boyutunda, sanatsal etkileşimin sosyal medya aracılığıyla geniş kitlelere ulaşması sağlanmaktadır. Kaçış unsuru, ziyaretçilerin gündelik hayattan uzaklaşarak farklı bir zaman ve mekânda olma hissini yaşamasına imkân tanırken, estetik bileşen, mekânın görsel olarak çarpıcı, ilgi çekici ve paylaşılabilir olmasını sağlamaktadır. Bu sebeple her ne kadar özçekim müzeleri literatürde gelip geçici farklı bir eğlence biçimi olarak düşünülse de mekânı deneyimleme biçimimizin çeşitli yönlerini yeniden düşünmeye ve tartışmaya yardımcı olabilecek geç kapitalizmin kültür ve sanat anlayışına dair potansiyel bir dizi çelişkinin birleşimiyle birlikte uyumunu da sunmaktadır.

Postmodern müzecilik açısından değerlendirildiğinde, özçekim müzeleri, geleneksel müzelerin öğretici ve kronolojik anlatılar sunan yapısına kıyasla katılımcı, interaktif ve deneyime dayalı bir model önermektedirler. Özçekim müzelerinin kültür ve sanatı, popüler kültürle bütünleştiren yapısı, ziyaretçilerin yalnızca oluşturulan ve sanat eseri olarak nitelendirilen tasarımları görmekle kalmayıp bu eserlerle etkileşime girerek bireysel anlatılar oluşturmasına imkân tanımaktadır. Başyapıtların yeniden düzenlenmesi, sanatsal ironi içeren mekân tasarımları ve üst gerçekçi konseptler, bu müzelerin popüler kültüre entegre olan yapısını pekiştirmektedir.

Bu çalışmanın sunduğu bulgular, özçekim müzelerinin sanat, kültür ve tüketim ekseninde nasıl yeni bir deneyim alanı yarattığını ve bu deneyimlerin sosyal medya aracılığıyla nasıl geniş bir kitleye yayıldığını anlamak açısından önemli bir katkı sağlamaktadır. Sonuç olarak, özçekim müzeleri; geç kapitalizmin tüketim odaklı kültürel üretim anlayışıyla biçimlenen, postmodern müzelerin interaktif ve katılımcı yapısını benimseyen ve deneyim ekonomisinin eğitim, eğlence, kaçış ve estetik boyutlarını bir araya getiren mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel müzelerin sunduğu deneyimden farklı olarak, özçekim müzelerinin mimariyi kullanarak deneyim ekonomisi ile uyumlandıkları, böylelikle sergi mekânlarının performans mekânlarına dönüştüğü, bu durumun da geç kapitalizmdeki kültür ve sanat anlayışının bir yansıması olduğu sonuçlarına varılmaktadır.

Bu araştırma, Türkiye bağlamında belirli sayıda özçekim müzesini ve deneyim ekonomisi ile uyumlarını ele almakla sınırlıdır. Özellikle, kapanan veya hizmet vermeyi sonlandıran özçekim müzelerine ilişkin verilerin erişilebilir olmaması, bu tür mekânların sürdürülebilirliği ve uzun vadeli etkileri üzerine kapsamlı bir analiz yapmayı kısıtlamıştır.

Gelecek araştırmalarda, farklı ülkelerdeki özçekim müzeleriyle karşılaştırmalı çalışmalar yapılarak, kültürel ve ekonomik farklılıkların bu mekânların üretimi üzerindeki etkilerinin daha geniş bir perspektifle değerlendirilebilmesi mümkündür. Bununla birlikte gelecek çalışmalarda, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi yeni teknolojik gelişmelerin üretilen mekânlardaki deneyim tasarımına nasıl entegre edildiği ve ziyaretçi etkileşimini nasıl dönüştürdüğü üzerine çalışmalar yürütülmesi öngörülmektedir.

KAYNAKLAR

Addis, M. (2005). New technologies and cultural consumption–edutainment is born! European Journal of marketing, 39(7/8), 729-736. https://doi.org/10.1108/03090560510601734

Adorno, T. W. (2007). Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi. İstanbul: İletişim Yayınları.

Artan, E. Ç. (2012). Etkileşim düzlemi ve tüketim mekânı olarak postmodern müzeler istanbul'daki özel müzeler üzerine bir inceleme. Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, Özel Sayı(2), 105-132.

Balloffet, P., Courvoisier, F. H., ve Lagier, J. (2014). From museum to amusement park: The opportunities and risks of edutainment. International Journal of Arts Management, 16(2), 4-18.

Baudrillard, J. (1997). Tüketim Toplumu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Bernstein, J. M. (2007). Sunuş. Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi içinde (ss.7-44). İstanbul: İletişim Yayınları.

Bishop, C. (2013). Radical museology. London: Dan Perjovschi and Koenig Books.

Black, G. (2011). Museums, memory and history. Cultural and Social History, 8(3), 415-427.

Blumer, H. (1969). Symbolic interactionism: Perspective and method. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Boswijk, A., Peelen, E., Olthof, S., ve Beddow, C. (2012). Economy of experiences. Amsterdam: European Centre for the Experience and Transformation Economy BV.

Bourdieu, P., ve Wacquant, L. (2003). Düşünümsel bir antropoloji için cevaplar. İstanbul: İletişim.

Burness, A. (2016). New ways of looking: Self-representational social photography in museums. T. Stylianou-Lambert (Ed.) Museums and visitor photography: Redefining the visitor experience içinde (ss.90-127), Museumsetc.

Bozkuş, Ş. B. (2014). Kültür ve sanat iletişimi çerçevesinde Türkiye'de sanal müzelerin gelişimi. The Journal of Academic Social Science Studies, 26(1), 329-344. http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2408

Cooley, C. H. (1902). Human nature and the social order. Transaction Publishers.

Çelik, T. (2020). Müzelerin tanıtım aracı olarak sosyal medya kullanımı üzerine bir inceleme: troya müzesi örneği. Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi, (15), 97-115.

Çetiner, N., ve Yavuz, E. (2021). Müzecilikte değişim ve stratejik yönetim: ankara ili örneği. Journal of Recreation and Tourism Research, 8(1), 144-172. https://doi.org/10.31771/jrtr.2021.95

Günay, B. (2012). Museum concept from past to present and importance of museums as centers of art education. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 55, 1250-1258.

Huyssen, A. (1995). Twilight Memories: Marking Tine in Culture of Amnesia. London: Routledge.

İşçi, C., Güzel, B., Maktal Canko, D., ve İşçi, T. (2020). Müze deneyimi: yönetim ve ziyaretçi perspektiflerinin karşılaştırılması. Turizm Akademik Dergisi, 7(1), 29-45.

Jameson, F. (1991). Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism. Durham, NC: Duke university press.

Kandemir, Ö., ve Uçar, Ö. (2015). Değişen müze kavramı ve çağdaş müze mekanlarının oluşturulmasına yönelik tasarım girdileri. Sanat ve Tasarım Dergisi, 5(2), 17-47. https://doi.org/10.20488/austd.01850

Kartoğlu, N. U. (2018). Türkiye müzecilik örgütsel alanında kurumsal mantıklar: rekabetçi mi, tamamlayıcı mı? Yönetim ve Organizasyon Araştırmaları Dergisi, 3 (2): 33-76.

Kotler, N. (2001). New ways of experiencing culture: the role of museums and marketing implications. Museum management and curatorship, 19(4), 417-425.

Kozinets, R. (2015). Netnography: redefined. Sage publications.

Kozinets, R., Gretzel, U., ve Dinhopl, A. (2017). Self in art/self as art: Museum selfies as identity work. Frontiers in Psychology, 8, 731: 1-12.

https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00731

Krauss, R. (1990). The cultural logic of the late capitalist museum. October, 54, 3-17.

Manthiou, A., Lee, S., Tang, L., ve Chiang, L. (2014). The experience economy approach to festival marketing: Vivid memory and attendee loyalty. Journal of Services Marketing, 28(1), 22-35.

McPherson, G. (2006). Public memories and private tastes: The shifting definitions of museums and their visitors in the UK. Museum management and curatorship, 21(1), 44-57.

Mills, C. W. (2002). White collar: The American middle classes. Oxford University Press.

Minghetti, V., Moretti, A., ve Micelli, S. (2001). Reengineering the museum's role in the tourism value chain: Towards an IT business model. Information Technology & Tourism, 4(2), 131-143.

Museum of Selfies. (2024, 25 Nisan). 25 Nisan 2024 tarihinde https://www.museumofselfiesistanbul.com/ adresinden erişilmiştir.

Mutlu, E. (2022). Bir Tasarım Stratejisi Olarak" Pop-up" ve Mekansal Uygulamaları (Yayın No. 723617) [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Nielsen, J. K. (2014). Transformations in the postmodern museum. Museologial Review, 18, 22-30.

Oh, H., Fiore, A. M., ve Jeoung, M. (2007). Measuring experience economy concepts: Tourism applications. Journal of travel research, 46(2), 119-132.

Öztürk, G. (2021). İstanbul'da bulunan özel müzelerin deneyim kavramı bağlamında değerlendirilmesi. Sosyal ve Kültürel Araştırmalar Dergisi, 7(15), 263-282. https://doi.org/10.25306/skad.949125

Piancatelli, C., Massi, M., ve Vocino, A. (2021). # artoninstagram: Engaging with art in the era of the selfie. International journal of market research, 63(2), 134-160. https://doi.org/10.1177/1470785320963526

Pine, B. J., ve Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the experience economy. Harvard Business Review, 76(4), 97-105.

Pine, B. J., ve Gilmore, J. H. (2011). The experience economy. Harvard Business Press.

Podestà, S., ve Addis, M. (2013). Converging industries through experience: lessons from edutainment. A.Caru, B. Cova (Ed.), Consuming experience içinde (ss. 148-162), Routledge.

Radder, L., ve Han, X. (2015). An examination of the museum experience based on Pine and Gilmore's experience economy realms. Journal of Applied Business Research (JABR), 31(2), 455-470.

Schutz, A. (1972). Common-sense and scientific interpretation of human action. M. Natanson (Ed.), Collected Papers I. The Problem of Social Reality içinde (ss. 3-47), Springer.

Selfie Park (2024, 25 Nisan). 25 Nisan 2024 tarihinde https://www.selfieparkantalya.com/galeri/ adresinden erişilmiştir.

Sennett, R. (2012). Karakter Aşınması. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Slater, A. (2007). 'Escaping to the gallery': Understanding the motivations of visitors to galleries. International Journal of Nonprofit and voluntary sector marketing, 12(2), 149-162.

Sökmen, S. (2017). Müze yöneticilerinin postmodern müzelerin pazarlama uygulamalarına yönelik görüşlerinin belirlenmesi: İstanbul Örneği (Yayın No. 458663) [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Sökmen, S., Yolal, M., ve Özel, Ç. H. (2020). Does museum marketing meet postmodern conditions? Advances in Hospitality and Tourism Research (AHTR), 8(2), 288-313. https://doi.org/10.30519/ahtr.693400

Taşkara, M., ve Bakır, Z. N. (2018). Simgesel sermayenin yeniden üretimi: özel müzelerin kurumsal kimlik sunumunda katalizör olarak kullanılması. Folklor/Edebiyat, 24(93), 105-122.

Tufts, S., ve Milne, S. (1999). Museums: A supply-side perspective. Annals of tourism research, 26(3), 613-631.

Zilberman, N. (2019). On display: the strategy of "flattening" in the Selfie Museum and its relevance for architecture. [Master of Science in Architecture Studies], Massachusetts Institute of Technology,

Žižek, S. (2008). 1968. İstanbul: Encore.

Žižek, S. (2018). Provocations: The 1968 revolution and our own. World Policy Journal, 35(2), 124-129.

İnternet Kaynakları:

http 1. https://www.museumofselfiesistanbul.com/ (Erişim tarihi: 25.04.2024).

http 2. https://www.selfieparkantalya.com/ (Erişim tarihi: 25.04.2024).