

Editör
Dr. Savaş KESKİN

Editör Yardımcısı
Dr. İmran UZUN
Öđrt. Gör. İsmail BİRLİK

Değerli iletişim ve sanat okur-yazarı;

Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisinin (İLSAD) 6. sayısını ilgilerinize sunmaktan ve disiplinler arası okuma deneyimleriniz içinde yer edinmekten memnuniyet duyarız. İletişim, yıkmanın ve yapmanın; örmenin ve sökmeyenin; özgürleştirmenin ve köleleştirmenin; eşitliğin ve eşitsizliğin ya da tüm ihtimallerin dahilinin ve ötesinin imkanı ya da imkansızlığı olarak sanatın anlam sathındaki bir keşif olma iddiasıyla değerlidir. Dergimizde oluşmakta olan birikim, bugüne dair eksiklikler ya da fazlalıklar olarak umarız ki düşünce sistemlerimizi kurcalamaya devam edecektir. Farklı disiplinlerden akademisyenlerin, sanatçıların ve iletişim-sanat düşünürlerinin emeklerinin bir toplamı olan İLSAD birikimi, sizlere ‘meraktan doğan merak’ olarak seslenmektedir.

Bu sayıda, bu yıl ikincisini düzenlediğimiz Uluslararası İletişim ve Sanat Sempozyumunda sunulan bildirilerden doğan bazı araştırma eserlerinin yanı sıra olağan dönem çağrımıza yanıt veren paydaşlarımızın eserlerine erişebilirsiniz. Seçkinlikleriyle tarihimize değer katan 10 eser, okumakla amaçladığımız varış menzilinize yakınlaşmanıza ya da bilakis menzilinizi inkarınıza neden olma potansiyeli sebebiyle yetkin ve etkindir. Açık erişim ilkemiz doğrultusunda eserleri kaynak gösterme yoluyla alıntılanabilir ve düşünce dünyanızla sentezleyebilirsiniz. İletişim dünyanızla sentezleyebilirsiniz. Başlangıçtan beri süregelen iddiamızı tekrarlıyoruz; “Biz, geleneksel olanla yeni olanı zaman zaman çatıştıran, zaman zaman özdeşleyen, zaman zamansa ayıştıran her türden özgün yaklaşımın bir arada olabildiği zengin bir temsil alanı olma hedefindeyiz”.

Nice sayılarda sizlerin emekleriyle bütünleşen yayıncılık emeğimizi sürdürmek ve akademi tarihine miras bırakmak istiyoruz. Bizlerle olduğunuz için minnet ve gururla; Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi yayın ekibi adına esenlikler diliyoruz...

Dr. Savaş Keskin – Baş Editör

Editör

Dr. Savaş KESKİN

Editör Yardımcısı

Dr. İmran UZUN

Öğrt. Gör. İsmail BİRLİK

Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi (International Journal of Communication and Art-IJCOMAR) uluslararası katılıma açık, çok dilli, disiplinler arası ve bilimsel bir hakemli dergidir. Olağan yayım periyodunda Nisan-Ağustos-Aralık aylarında olmak üzere yılda 3 sayı yayımlanır. Akademi dünyasındaki gelişmeler, özel tematik ilgiler, sempozyum/kongre etkinlikleri ve yazarların kolektif teklifleri gibi durumlarda özel ya da ek sayılar yayımlanabilir.

IJCOMAR, İletişim ve Sanat disiplinleri ile alt disiplinlerinin her alanından kuramsal veya araştırma yönlü yazıları/çalışmaları yayımlayan bir dergidir. Dergide yayımlanması planlanan çalışmalarda, disiplinler ve disiplinler arası ilgiler kurulması beklenir. Günceli, tarihseli ve geleceğe dair olanı eksene alan yeni yaklaşımların tartışma alanı olma hedefiyle hareket edilir.

IJCOMAR'a gönderilmesi düşünülen çalışmaların ön değerlendirmeye alınması için, öncesinde hiçbir platform ya da yayım organında yayımlanmamış olması ön şartı aranır. Bunun yanı sıra, başka bir yayım ortamında eş zamanlı değerlendirmede olan çalışmalar, değerlendirmek üzere gönderilmemelidir. IJCOMAR, yazarlarından akademik etik davranışları bekler, çalışmaların bilim geleneğindeki üretme ve yaratıcılık kültürüne sadık birer katkı niteliğinde olmasını önemser. Yazarlarını özgül saygınlıkları ile özelleştiren IJCOMAR, karşılıklı saygı esasını yayım sürecinin merkezinde konumlandırır.

DERGİ YÖNETİMİ

Editör

Dr. Savaş KESKİN

Editör Yardımcısı

Dr. İmran UZUN

Öğrt. Gör. İsmail BİRLİK

ALAN EDITÖRLERİ

Animasyon: : Dr. Öğr. Üyesi Elvan TEKİN-Fırat Üniversitesi

Müzikoloji: Doç. Dr. Seher TETİK IŐIK-Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Görsel İletişim ve Tasarım: Prof. Dr. Fatih ÖZDEMİR-Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi

Fotoğraf: Prof. Dr. Ata Yakup KAPTAN-Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Sanat Eğitimi: Dr. Aina Strode-Rezekne Academy of Technologies,Latvia

Dr. Yahya HIÇYILMAZ-Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

Resim: Prof. Dr. Katarina Dordevic-University of Nis, Faculty of Arts in Nis, Serbia

Doç. Muhammed TATAR-Atatürk Üniversitesi

Tiyatro: Prof. Dr. Dima Raad-Lebanese University- Institute of Fine Arts and Architecture.

Sanat Kuramı ve Eleştirisi: Doç. Dr. Nardane Yusifova-Ulusal Azərbaycan Tarih Müzesi

Restorasyon: Dr. Öğr. Üyesi Reksane Hasanova-Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Heykel: Dr. Öğr. Üyesi D. Tülay Özkul-Malatya Turgut Özal Üniversitesi

Öğr. Gör. Sitari Vasilii-Academia de Muzica Teatru si Arte Plastice

Sahne Sanatları: Dr. öğr. Üyesi Tamer TEMEL-Atatürk Üniversitesi

Grafik: Prof. Dr. Gökçe KEÇECİ-Kıbrıs Amerikan Üniversitesi

Doç. Zafer LEHİMLER-Atatürk Üniversitesi

Müzik: Öğr. Gör. İbrahim ODABAŞI-Akdeniz Üniversitesi

Mimarlık: Prof. Dr. Faris KARAHAN-Atatürk Üniversitesi

Geleneksel Sanatlar: Doç. Dr. Hüseyin ELİTOK-Atatürk Üniversitesi

Gazetecilik: Doç. Dr. İbrahim Ethem ZİNDEREN-Atatürk Üniversitesi

Sinema: Dr. Öğr. Üyesi Cevahir Sinan ALTUNDAĞ-Fırat Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Türker ELİTAŞ-Mustafa Kemal Üniversitesi

Halkla ilişkiler: Dr. Öğr. Üyesi Serpil KIR ELİTAŞ-Musata Kemal Üniversitesi

Yeni Medya: Öğr. Gör. Savaş KESKİN-Bayburt Üniversitesi

Seramik: Doç. Dr. Nevin AYDUSLU-Atatürk Üniversitesi

Moda Tasarımı: Dr. Hir P Vyas-Fashion communication Design NIFT Gandhinagar

Cam ve Çinicilik: Öğr. Gör. Şenol ÖZDEVRİM-Kıbrıs Amerikan Üniversitesi

Yabancı Dil Uzmanı

M. Gani GENÇER

Grafik Tasarım

Mehmet FIRAT

BİLİM VE YAYIN KURULU LİSTESİ

Danışma Kurulu

Prof. Dr. Yusuf YURDİGÜL – Türkiye Manas Üniversitesi İletişim Fakültesi/Kyrgyzstan

Prof. Dr. Süreyya TEMEL – Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi/Türkiye

Prof. Dr. Can KARAHAN - Ondokuz Mayıs Üniversitesi/Türkiye

Prof. Dr. Ata Yakup KAPTAN - Ondokuz Mayıs Üniversitesi/Türkiye

Prof. Dr. Güler ERTAN –Arel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi/Türkiye

Prof. Dr. Seçkin ÖZMEN - İstanbul Üniversitesi / Türkiye

Doç. Dr. Hasan TOPBAŞ – İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi/Türkiye

Doç. Dr. Devabil KARA – Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi/Türkiye

Doç. Dr. Işık ÖZDAL – Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi/Türkiye

Doç. Dr. Göksel GÖKER - Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi/Türkiye

Doç. Zafer LEHİMLER – Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi/Türkiye

Doç. Dr. Sena SENGİR - Ondokuz Mayıs Üniversitesi/Türkiye

Doç. Dr. Derya ŞAHİN - İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi/Türkiye

Doç. Dr. Binnaz KOCA - İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi/Türkiye

Dr. Öğr. Üyesi Benan ÇOKOKUMUŞ - Ondokuz Mayıs Üniversitesi/Türkiye

Dr. Öğr. Üyesi Elvan TEKİN – Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi/Türkiye

Dr. Öğr. Üyesi Yahya HİÇYILMAZ - Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi/Türkiye

Dr. Bextiyar YUSUBOV - Azerbaycan Devlet Ressamlık Akademisi/Azerbaijan

Dr. Ramil Memmedov Azerbaycan Devlet Ressamlık Akademisi/Azerbaijan

Dr. Hir P Vyas-Fashion communication Design NIFT Gandhinagar/India

Dr. Aina Strode-Rezekne Academy of Technologies/Latvia

Öğr. Gör. Şenol ÖZDEVRİM-Kıbrıs Amerikan Üniversitesi/Cyprus

Yayın Kurulu

Prof. Dr. Katarina Dordevic-University of Nis, Faculty of Arts in Nis/Serbia

Prof. Dr. Dima Raad-Lebanese University- Institute of Fine Arts and Architecture/Lebanon

Prof. Evren KAVUKÇU – Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi/Turkey

**Prof. Dr. İnara MEHERREMOVA - Nahçıvan Devlet Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi/Nakhchivan**

Prof. Dr. Gökçe KEÇECİ-American University of Cyprus/Cyprus

Prof. Dr. Mahir KADAKAL - Bayburt Üniversitesi / Türkiye

**Prof. Dr. Mehmet KAVUKÇU – Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi/Turkey**

Prof. Dr. Mustafa BULAT- Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi/Turkey

Prof. Dr. Şükrü SİM – İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi/Turkey

Prof. Dr. Çağatay İnam KARAHAN - Ondokuz Mayıs Üniversitesi/Turkey

Prof. Dr. Fatih ÖZDEMİR - Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi/Turkey

Doç. Dr. Erdoğan AKMAN - Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi/KIRGIZİSTAN

Doç. Dr. Seher TETİK İŞİK Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi/Turkey

Doç. Muhammed TATAR - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi/Turkey

Doç. Dr. Aydın ZOR – Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi/Turkey

**Doç. Dr. Fatma ÖZTÜRK DÖNMEZ – Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi/Turkey**

Doç. Dr. Huriye KADAKAL - Bayburt Üniversitesi

Doç. Dr. İsmail TETİKÇİ – Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi/Turkey

Doç. Dr. Mahir BAYRAMOĞLU – Bayburt Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi/Turkey

Doç. Dr. Afet ASLANOVA - Azerbaycan Devlet Ressamlık Akademisi/Azerbaijan

Doç. Dr. Bextiyar YUSUBOV - Azerbaycan Devlet Ressamlık Akademisi/Azerbaijan

Doç. Dr. Üyesi Niyazi AYHAN - Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi/KIRGIZİSTAN

Doç. Dr. Üyesi Serpil Kır ELİTAŞ – Mustafa Kemal Üniversitesi İletişim Fakültesi/Turkey

Doç. Dr. Üyesi Türker ELİTAŞ –Mustafa Kemal Üniversitesi İletişim Fakültesi/Turkey

**Dr. Öğr. Üyesi Regina JAMANKULOVA - Kırgızistan-Türkiye Manas
Üniversitesi/KIRGIZİSTAN**

Dr. Öğr. Üyesi İbrahim Ethem ZİNDEREN – Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi/Turkey

Dr. Öğr. Üyesi Tamer KAVURAN – Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi/Turkey

Dr. Öğr. Üyesi Lokman ZOR – Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi İletişim Fakültesi/Turkey

Dr. Öğr. Üyesi İmran UZUN – Bayburt Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi/Turkey

Dr. Öğr. Üyesi Tamer TEMEL- Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi/Turkey

Dr. Öğr. Üyesi Neslihan GÖKER – Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi/Turkey

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa DEMİR – Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi/Turkey

Dr. Meltem Güzel - İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa

Dr. Zülküf NANTO - MEB/ Türkiye

Dr. Bülent POLAT - MEB/ Türkiye

Dr. Ramil Memmedov Azerbaycan Devlet Ressamlık Akademisi/Turkey

Öğr. Gör. Victor Cretu - Academia de Muzica Teatru si Arte Plastice/Moldova

Öğr. Gör. Sitari Vasiliu - Academia de Muzica Teatru si Arte Plastice/Moldova

Öğr. Gör. Liana Almyasheva - Yeosu Technical Institute in Tashkent/Uzbekistan

TARANDIĞI İNDEKSLER







İÇİNDEKİLER

Dr. Öğr. Üyesi İnci Bulut Kılıç

**GÜNÜMÜZDE DİJİTALLEŐEN SERGİLEME OLANAKLARI VE SANAT YAPITININ
YİTİRİLEN AURASI**

S. 1-19

Dr. Öğr. Üyesi Sefa Ersan Kaya

**THE USAGE OF POSTERS FOR THE PURPOSE OF PROPAGANDA AS
INSTRUMENTS OF VISUAL COMMUNICATION: EXAMPLES OF UKRAINIAN
POSTERS**

S. 20-57

Dr. Öğr. Üyesi Seda Nur Atasoy

GRAFİK TASARIMDA OPTİK BİR FENOMEN: IŐINLAR

S. 57-75

Öğr. Gör. Dr. IŐılay Konak - ArŐ. Gör. Dr. Emrah Pek

ÇİNİLERDE ÜRETİME BAĞLI GELİŐEN BOZULMALAR

S. 76-103

Dr. Fatih Aksular - Prof. Dr. Tayfun Akkaya

**AKADEMİK VE DİSİPLİNLERARASI SANAT ELEŞTİRİSİ BAĞLAMINDA GÜZEL
SANATLAR LİSELERİNE UYARLANAN YENİ ESER İNCELEME YÖNTEMİ**

S. 104-131

Öğr. Gör. Oya Cansu Demirkale Kukuoğlu

ARAYÜZ TASARIMLARI VE TASARIM SÜRECİNDE ÇOCUK ROLLERİ

S. 132-146

Arş. Gör. Dr. Canan Güneş

**SANATÇI ADAYLARININ ÇÖMLEKÇİ TORNASI ÖĞRENİM SÜRECİNE İLİŞKİN
GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ**

S. 147-165

Dr. Öğr. Üyesi Elvan Tekin

**AÇIK HAVA REKLAMLARININ DEĞİŞEN TASARIM YÜZÜ: ANAMORFİK LED
TASARIMLAR**

S. 166-187

Dr. Öğr. Üyesi Yelda Yanat Bağcı

**NURİ BİLGE CEYLAN SİNEMASI ÜZERİNE DRAMATURJİK BİR ÇÖZÜMLEME:
AHLAT AĞACI ÖRNEĞİ**

S. 188-205

Kıymet Güven Ak
SANATIN BİRİCİKLİĞİ KARŞISINDA TEMELLÜK
S. 206-217

Yıl/Year:3, Sayı/Issue: 6, Aęustos/August, 2022, s. 1-19

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

Yayın Geliř Tarihi:02-07-2022

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

Yayınlanma Tarihi:31-08-2022

ISSN: 2757-6000

Dr. Öğr. Üyesi İnci Bulut Kılıç

Muęla Sıtkı Koçman Üniversitesi

incibulut@mu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0591-9051

GÜNÜMÜZDE DİJİTALLEŐEN SERGİLEME OLANAKLARI VE SANAT YAPITININ YİTİRİLEN AURASI

Öz

Walter Benjamin “Teknik Olarak Yeniden Üretilbilirlik Çaęında Sanat Yapıtı” isimli makalesinde en kusursuz yeniden üretimde dahi eksik olan bir şeylerin olduęundan bahseder. Bu eksiklik sanat yapıtının belirli bir mekândaki özgün mevcudiyeti, onu sahici kılan Őimdi ve buradalığı ile sahip olduęu aurasıdır. Benjamin, aurayı zaman ve mekânın alıřılmadık dokusu olarak tanımlarken, auranın tıpkı basımı olamayacaęını savunur. Benjamin’in düşüncelerini ifade ettięi dönemde öne çıkan fotoğraf makinesi, kamera ve çeřitli baskı teknikleri günümüzde yerini dijital bir dünyaya bırakmıřtır. Galeri, müze ve müzayedeler sanal sergiler, hologramlar, artırılmıř gerçeklik uygulamaları, yapıtın görüntüsünü mekân içinde bir yüzeye dijital olarak yansıtma ve benzer uygulamalar kullanarak, resim, heykel gibi geleneksel sanat formlarını da dijital medyalara tařıtmaktadırlar. Bu çalışmada Benjamin’in düşünceleri ve sanat eserinin izleyiciyle karřılařması bağlamında günümüzün dijital sergileme yöntemleri ve bu yöntemlerin plastik sanatlar alanındaki yapıtların aurasına etkisinin tartıřılması amaçlanmıřtır. Çalışmada dijital kopyalarla yapılan sergilemeler örnekler ıřığında incelenmiřtir. Dijital sergileme olanaklarıyla birlikte yapay zekâ faktörü de göz önünde bulundurulduęunda plastik sanatlar alanındaki yapıtlarla izleyicilerin dijital ortamda yaratılan karřılařmalarının yapıtın aurasını kaybettirdięi, bu uygulamaların yapıtı bağlamından kopararak onu dönüřtürdüęü ve bu durumda bir auradan bahsedilecekse bunun yapıtın orijinaline yabancı bir aura olduęu düşünölmektedir.

Anahtar Kelimeler: Walter Benjamin, aura, sanal sergi

THE CURRENT DIGITAL EXHIBITION FACILITIES AND THE LOSS AURA OF ARTWORK

Abstract

Walter Benjamin, in his essay "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", discussed that even the most perfect reproduction misses certain things. This missing component is the unique presence of the artwork in a certain space, and the aura enabled by its existence here and now that makes it authentic. Benjamin defined the aura as an unusual temporal and spatial texture, and he argued that it could not be copied. The camera and various printing techniques that were prominent at Benjamin's time are replaced by digital tools today. Galleries, museums and auctions transfer traditional art forms such as paintings and sculptures to digital media using virtual exhibitions, holograms, augmented reality applications, digitally projections of the images of the artwork onto a surface in the space, etc. The present study aimed to discuss the current digital exhibition methods based on Benjamin's ideas, presentation of the artwork to the audiences, and the impact of these methods on the aura of plastic artworks. In the study, digital exhibitions were investigated. Based on the factor of artificial intelligence along with digital exhibition facilities, it could be suggested thought that the contact between the plastic artworks and the audiences in digital environment led to the loss of the aura of the artwork, and these practices detached the artwork from its context and transformed it; and even the artwork has an aura, that aura is alienated from that of the original.

Key words: Walter Benjamin, aura, virtual exhibition

GİRİŞ

Walter Benjamin, 1936'da yayınlanan "Teknik Olarak Yeniden Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı" isimli makalesinde kusursuz yeniden üretimde dahi eksik olan bir şeylerin olduğundan bahseder. Bu eksiklik sanat yapıtının belirli bir mekândaki özgün mevcudiyeti, onu sahici kılan şimdi ve buradalığı ile sahip olduğu auradır. Benjamin aurayı, zaman ve mekânın alışılmadık dokusu olarak tanımlarken, auranın tıpkı basımı olamayacağını ifade eder. Şimdi ve buradalık özgün yapıtın hakikiliğini oluşturur. Yapıtın teknik yolla yeniden üretimi söz konusu olduğunda fotoğrafta olduğu gibi bu hakikilik otoritesini yitirir. Burada insan gözünün değil objektifin sunduğu olanaklar devreye girmektedir. Öte yandan ister fotoğraf, ister plak aracılığıyla olsun, yapıtın izleyiciye gelmesini sağlayan teknik yolla yeniden üretim, bir katedrali ya da bir koro yapıtını bir odada izleyiciyle ya da dinleyiciyle buluşturabilmektedir. Benjamin, bu durumun bir yandan özgürleştirici olduğunu ifade ederken öte yandan yapıtın maddi varlığı ve tarihsel tanıklığına dayanan nesne olarak hakikiliğini ortadan kaldırdığını belirtmiştir. Yapıtın sahip olması gereken özel auradan bahseden Benjamin, yeniden üretim tekniğinin, yeniden üretilmiş olanı geleneğin alanından kopardığını ifade etmiştir. Fotoğraf makinesinin ardından, aynı teknolojinin bir uzantısı şeklinde gelişen sinemanın da sahne sanatları bağlamında aurayı ortadan kaldırdığı görülmektedir. Özellikle oyuncu

ve izleyicinin konumu bağlamında sinema ve tiyatronun farkına dikkat çeken Benjamin'e göre, tiyatro izlemeye gelen izleyici ve oyuncular birbirlerinin aurasıyla kuşatılırken, sinema oyuncusu bu auradan feragat etmiş olur. Oyuncu ile izleyici arasındaki bağları koparan kamera, oyuncunun karşısına izleyiciyi değil aygıtı koyar. Tiyatro sahnesinde bir role bürünen oyuncunun performansı yerini sinemada bir dizi parçanın kurgulanarak bir araya gelmesinden oluşan bir sürece bırakır. Bu durum oyuncuyu yabancılaştırır. Benjamin (2020, s.34-35), fotoğraf makinesi, litografi vb. baskı teknikleri ve kameranın sunduğu kopyalama olanaklarının, yapıtın biricikliğini zedelemesinin yanı sıra yapıtla karşılaşma bağlamında sanat yapıtının şimdi ve buradalığını ortadan kaldırarak, izleyicinin yapıtla kurması gereken bağları yok ettiğini ifade etmektedir.

Benjamin'in düşüncelerini ifade ettiği dönemde öne çıkan fotoğraf makinesi, kamera ve çeşitli baskı teknikleri, günümüzde yerini dijital bir dünyaya bırakmıştır. Yeni medya sanatı ve dijital sanatla birlikte çoktan boy gösteren dijitalleşme süreci, pandemi koşullarıyla birlikte dijital sergileme olanakları, sanal müze ve sanal galerilerle iyice yaygınlaşmıştır. Özellikle genç sanatçıların gittikçe acımasızlaşan sanat piyasasında kendi seslerini duyurabilme, ya da küresel çapta sanat alanındaki her gelişmeden haber alabilme ve buna benzer imkânlar sunulması bağlamında olumlu katkıları kabul edilebilir olsa da sanat yapıtının aurasını ortadan kaldırdığı düşünülmektedir. Plastik sanatlar alanındaki sanat eserleri ele alındığında, bu eserlerin bir galeri mekânına yerleştirilirken eserin mekânla ilişkisi ve diğer eserlerle ilişkisi göz önünde bulundurularak en ideal konum belirlenmeye çalışılmaktadır. Örneğin bir resim ele alındığında, hangi duvara asılmalı, hangi resmin yanına asılmalı, ışık nasıl olmalı, eserin zeminden yüksekliği kaç cm olmalı gibi birçok detay düşünülmektedir. Bu kadar düşünülmesinin ya da hesap yapılmasının sebebi, eserin izleyiciyle en mükemmel karşılaşmayı gerçekleştirmesinin istenmesidir. Çünkü eser, mekânla bütünleşerek bir aura yaratmakta ve izleyiciyi içine çekmektedir. Küçük boyutlu bir heykel, kaide üzerine konularak sunulduğunda ortaya çıkacak aura ile ofis masasının üzerine konulduğunda oluşacak sonuç birbirinden çok farklı olacaktır. Yani heykel özel bir sanat eseri olarak kendini var edebileceği özel bir mekâna gereksinim duymaktadır. İzleyiciyle karşılaşma anında ise izleyici eseri izlediği kadar, eser de izleyiciyi izlemektedir. Aslında eser de yaratıcısının bir karşılaşmasıyla vücut bulmakta ve izleyicisiyle karşılaşınca dile gelmektedir. Rolla May (2020, s.104) bu durumu Cezanne ile örneklendirir: "Bir insan olan Cezanne ve bir nesnel gerçeklik olan

ağaç arasındaki karşılaşmadan vücuda gelen tabloda; ağaç tamı tamına yeni, eşsiz ve özgündür. Bir şey doğmuştur, varlığa kavuşmuştur, daha önce var olmayan bir şey, yaratıcılığın bir tanımlanışı diye elde edebileceğimiz mükemmellikte. O halde her kim ki tabloya yoğun bir farkındalık içinde bakar ve ona, kendisiyle konuşması için izin verir, ağacı oradaki eşsiz güçlü devimle görecektir...”

Varlığa kavuşan bir yapıt, bir düşünce sanal bir ortamda izleyicisiyle ne kadar konuşabilir? Ekrandaki görüntü oynatılarak sağdan, soldan, aşağıdan, yukarıdan bakılabilir belki, ama dokusu hissedilemez, araya mesafe konulamaz, kokusu alınamaz ve izleyici açıp bakmadığında varlığını koruyamaz. Fişi çekildiğinde kaybolup gidecek bir görüntünün yarattığı sentetik bir deneyim sunar. Bu, giderek robotların ayak seslerinin duyulmaya başladığı dünyamızda, dijital bir evcil hayvan besleyen çocuğun sorumluluklarını yerine getirmediğinde, hayvanın sözde ölümüne karşı yaşadığı duyarsızlığı hatırlatmaktadır. Günümüzde sanal dünyanın sunduğu çeşitlilik, her an her yerde ulaşılabilir olma durumu, aynı duyarsızlığı sanat alanındaki izleyici kitleye de yaşatmaktadır.

Geleneksel sistemin benzersizliği ve alımlayıcıya göre bir uzaklık ilişkisiyle estetik deneyimi oluşturan auranın karşısında, sanat eserinin aurasını ortadan kaldıran, onu dünyevileştiren, büyüsünü kaybettiren ve kiteselleştiren yeni sistem vardır. Teknik kopyalanabilirlikle bir anlamda gizeminden arındırılan sanat yapıtı, en önemsiz gerçeklikle aynı düzeye koyularak, eğlence ve eğitici bir seyirlik konumuna indirgenir. Auranın yok oluşu ile yapıtın sahicilik ölçütü ortadan kalkarak, sanatçı bir tür teknisyene dönüşmektedir (Perniola, 2016, s.76-83). Yine Benjamin'nin (2020, s.54) ifade ettiği gibi kitleler sanat yapıtını bir eğlence aracı olarak görürken, sanatsever onu bir bağlılık nesnesi olarak görür. “Bir sanat yapıtının önünde dikkatini toplayan bir kişi o yapıt tarafından özümсенir.”

Teknolojinin gittikçe hızlanan olanakları birçok sanatçı tarafından coşkuyla karşılanırken, sanat ve teknolojinin entegrasyonuna yönelik farklı çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Dijital ortamda ortaya çıkan yeni sanat formları, tıpkı fotoğraf ve sinema gibi önce tepkiyle karşılanıp daha sonra müze ve galerilerde yerlerini almışken, resim ve heykel gibi geleneksel sanat formları da dijitalleşme sürecinden payını almaktadır. Bu gelişmeler, sanat eserinin fiziksel varlığından yoksun deneyimlere dönüşen sergileme

biçimleri dışında, sanat eserinin üretim sürecinde yaratıcı rolü oynayan sanatçının konumunu da değiştirmeye başlamaktadır.

Sanat; sanatçı, sanat eseri ve izleyiciden oluşan bir sacayağı üzerine kuruludur. Teknolojik ilerlemeler sergileme yöntemlerinin yanı sıra toplumdaki sanatçı kimliğini de değiştirmektedir. Sanat üretim sürecinde de etkinlik göstermeye başlayan yapay zekâ ile birlikte plastik sanatlar, edebiyat, müzik gibi güzel sanatların birçok alanında doğrudan insan elinden çıkmamış çalışmalar yaygınlaşmaya, hatta müze, müzayede, yayın evi gibi organlar tarafından kabul görmeye başlanmıştır. Emre Zeytinoğlu “Sanat’ın Karanlığı”nda (2020, s.195-200) Bager Akbay tarafından geliştirilen robot şair Deniz Yılmaz’dan bahsetmektedir. Henüz edebiyat çevrelerinden onay görmüş bir şair olmayan Yılmaz’ın şiirleri “Yurdumun Şairleri” adlı bir şiir köşesinde yayınlanmaya başlanmış daha sonra bu şiirler bir kitaba dönüşmüştür. Deniz Yılmaz, insan müdahalesine gerek duymadan şiir yazmaktadır. Zeytinoğlu, bu makine şairin yazdıklarının şiir olup olmadığı üzerine düşüncelere yer vererek devam eder. Bu şiirlerin şiir olabilmesi için insana ait bir eylem olması gerektiği yönünde görüşler, makineye ait olsalar bile her şeye rağmen şiire benzedikleri ve şiir olabilecekleri yönünde görüşler, makine tarafından yapılmış olsa bile sonuçta bu yeti makineye insan tarafından öğretilmiştir şeklinde görüşler ifade edilmektedir. Bu noktada Zeytinoğlu, şu can alıcı soruyu sorar; Peki makineler makinelere öğretirse ne olacak? Kant’a göre güzel sanatlar zorunlu olarak dehanın sanatları olarak irdelenmelidir. Sanatçıyla bilim adamını karşılaştırarak, bilim adamlarının açığa çıkardığı düşünceler için büyük bir kafa gerektiğini fakat bunun pekâlâ öğrenebilir olduğunu öte yandan şiir sanatı üzerinden bir örnek vererek şiir sanatı ne denli eksiksiz ve modelleri ne denli eşsiz olsa bile tinsellik yüklü bir şiir yazmanın öğrenilemez olduğunu söylemiştir (Kant, 2020, s.120-121). Fakat Zeytinoğlu’nun örneği tekrar ele alındığında, sanatçının dehasıyla mümkün olan bu tinsellik, makinelere yüklenemez şeklinde bir cümle kurmak zorlaşmaktadır. İnsan yetileri teknolojiyi yarattıktan sonra bunu denetimsizce uç noktalara taşıyabilmekte ve aynı ölçüde teknoloji de insana doğru bir geri dönüşle onun yetilerini yeniden düzenlemektedir, hatta yaratmaktadır. Ve bu durumun hızlı ilerleyişi onu fark edilemez hale getirmekte, teknoloji ve insanın birbirinden kopacağı bir noktaya doğru ilerlenmektedir. İnsanın kendine yararlı makineler tasarlayıp ürettiği dönemden artık makinelerin makineler ürettiği bir döneme geçilmektedir. Bu durum insanın bedenini çöpe gönderip zihnini sahiplenen teknolojik

bir deęişim noktasına doğru ilerlemektedir. Böylece “özne” denilen şey, robotlara transfer olarak, insan kendisini “yapay zekâ” aracılığıyla robotlara yüklemiş olmaktadır. Beden ise tümüyle kapalı mekânlara hapsolarak, beyin fonksiyonları dışında hiçbir işlevini yerine getiremeyen bir organ yığınınına dönüşmektedir. Bir anlamda insan kendi sırtından kendi yükünü kaldırma yolunda hızla ilerleyerek kendi sonunu kendi hazırlamaktadır (Zeytinođlu,2020, s.2015-219).

Yapay zekânın müzik alanında da üretime geçtiđi örnekler de yaygınlaşırken, yaptıđı resimlerin geçmişı ise 1970’lere kadar uzanmaktadır. Herold Cohen’in 1973’de tasarladıđı AARON adındaki bilgisayar programı bir dizi kuralın tanımlanması yoluyla, robotun kuralları izleyerek çizim yapabilmesini sağlamıştır. 2006’da kendi başına yaratıcı bir sanatçı olarak tasarlanan Simon Colton’un “The Painting Fool” adını verdiđi program ise DARCI adında yine yapay zekâ bir sanat eleştirmeniyle çalışarak resim yapmaktadır. Üstelik bu yapay zekânın ürettiklerini sanat olarak kabul ettirmek için çeşitli projeler yapılmaya devam etmektedir (Colton, Halskov, Ventura, Gouldstone, Cook & P’erez-Ferrer, 2015). 2018 de yine bir tür yapay zekâ algoritması kullanılarak oluşturulan tablo, “Edmond de Belamy”, (Resim 1) Christie'nin New York'taki müzayede evinde 432.500 dolara satılmıştır (Goenaga, 2020). Yapay zekâ tarafından yapılan resimler ya da heykeller müze ve galerilerde yerlerini almaya başlamakta ve yapay zekâyâ sahip robot sanatçıların geliştirilmesi için muazzam bir çaba gösterilmektedir.



Resim 1 Obvious Sanat Kolektifi tarafından yapay zekâ aracılığıyla oluşturulan “Edmond de Belamy” (*Edmond Belamy'nin Portresi*), 2018.

İnsan doğası gereği hep bir adım ötesini hayal etmiş ve bir zamanlar hayal olarak tasavvur edilen bir çok düşüncüyü gerçekleştirmiştir. 21. yüzyılla birlikte bilim ve teknoloji alanındaki gelişmeler oldukça hızlanmış, dijital devrim bilgiye ulaşmada birçok sınırlamayı ortadan kaldırmıştır. Teknolojinin hızla gelişimi insan hayatını her yönden kolaylaştırmakla birlikte, diğer taraftan insanın dünya üzerindeki varoluş biçimini değiştirmeye başlamıştır. Özellikle yapay zekâ teknolojileri, insanın insana özgü yetilerini de elinden almaya başlamıştır. Bu yetilerden biri olan sanat, insanlık tarihi boyunca yeni koşullar, imkânlar, sosyolojik ve ekonomik değişimler çerçevesinde şekil değiştirmiş, çeşitlenmiş, farklı amaçlara hizmet etmiştir. Teknolojinin sunduğu olanakların yeni sanat formlarını ortaya çıkarması kaçınılmaz ve gerekli olmuştur. Fakat diğer yandan teknoloji, sanat alanında insan faktörünü devre dışı bırakan bir yapıya bürünmeye başlamıştır. Dokunarak, koklayarak, işiterek, görerek, çevresini anlamlandıran ve etrafıyla iletişim kuran bir varlık olan insana görünürde sınırsız bir özgürlük vadeden teknoloji esasında onu kendi yarattığı sanal deneyimlerin sınırlarına mahkûm etmektedir. Şimdi ve buradılığı yapay bir deneyime indirgeyen, sanal sergiler, hologramlar, dijital sergileme olanakları, artırılmış gerçeklik uygulamaları geleneksel sergileme biçimlerinin yerini almaya başlamıştır. Bir izleyicinin bir sanat eseriyle dijital ortamda ya da simüle edilmiş bir ortamda karşılaşmasının, gerçek bir eserle karşılaşma tecrübesiyle bir tutulmaması gerektiği düşünülmektedir. Bu noktadan hareketle bu çalışmada Benjamin'in düşünceleri ışığında sanat eserinin izleyiciyle karşılaşması bağlamında günümüzün dijital sergileme yöntemleri ve bu yöntemlerin plastik sanatlar alanındaki yapıtların aurasına etkisinin tartışılması amaçlanmıştır.



Resim 2 “Sanatçı ve Zamanı” sanal tur ekran görüntüsü, 2015-2018, İstanbul Modern Sanatlar Müzesi, İstanbul Türkiye.

Sanal Sergiler ve Sanal Müze Turları

İlk örnekleri 1990’lar sonunda görülmeye başlanan sanal sergiler başlangıçta içerik açısından sergileri tamamlaması, ziyaretçileri gerçek sergilere gelmeye teşvik etmesi, yeni izleyicilere erişim sağlamak, geçici sergiler kaldırıldığında sabit bir kaynak sağlamak gibi beklentilere hizmet etmekteydi. Sanal sergiler gerçek teşhirlerin tamamlayıcısı olarak görülse de aynı kaynaktan gelmelerine rağmen zamanla bağımsız hale gelmişlerdir (Carreras & Mancini, 2014). Gelişen teknolojiyle birlikte günümüzde birçok müze ve galeri cep telefonu ya da bilgisayara özel bir uygulama yüklemeye gerek kalmaksızın izleyiciye sanal olarak ziyaret edilebilme olanağı tanımaktadırlar. British Museum, Louvre Müzesi, Orsay Müzesi, Guggenheim Müzesi, Pergamon Müzesi gibi dünyaca ünlü birçok müzenin galerileri sanal ortamda gezilebilmektedir. Türkiye’de de müze ve galerilerin birçoğu sanal tur olanakları sunmaktadır (Resim 2) Ayrıca pandemi sürecinde mecburen tercih edilen kişisel sanal sergiler ve çeşitli sanatsal etkinlikler kapsamında düzenlenen sanal sergiler pandemi önlemlerinin büyük oranda kaldırılmasına rağmen rağbet görmeye devam etmektedir. Sanal sergiler eserleri sergilendiği mekânda görebilme şansının olmadığı durumlarda izleyiciyi eser hakkında bilgilendirmesi bağlamında oldukça kullanışlıdır. Fakat yinede sanal sergiler eserle birebir karşılaşmanın yaşattığı deneyimi sağlamamaktadır. John Berger, (2019, s.31) bir resmin orijinaliyle fotoğrafının karşılaştırılamayacağını söyler. Orijinal resimde bir sessizlik ve dinginlik vardır ve bu, malzemenin ve boyanın içine sinmiştir. Yani izleyici esere bakarken boyada ressamın o andaki hareketlerinin izlerini görebilir. Sanatçının kendi çağının bir tanığı

olarak yaşadığı an eser aracılığıyla izleyicinin gözünün önünde canlanır. Sanal bir sergide ise esere bakan herkesin ne gördüğü ekranın markası ve kalitesine göre değişirken şimdi ve buradalık yerini sayısal bir koda, bir veri tabanına bırakmaktadır. Böylelikle insan ile dünyanın fiziksel varlığının birbirinden kopmasıyla özne ile nesne arasında sürekli artan yabancılaşma perçinlenmektedir. Öte yandan bu durum sanatçıyı da eserine yabancılaştırmaktadır. Heidegger (2003, s.7), “Sanat Eserinin Kökeni” nde, sanatçının sanat eserini yarattığı ölçüde sanat eserinin de sanatçıyı var etmesinden bahseder. Yani sanatçı kendi eserinden koştukça tinsel olarak kaybolur ve giderek kendi benliğine yabancılaşır. Sanal ortam izleyicisine suni bir karşılaşma yaratırken eserin varlık biçimini zedelemektedir. Her yapıt eniyle boyuyla ağırlığıyla mekân içinde izleyeni farklı şekilde etkilemektedir. Örneğin, yaklaşık 82x60 cm boyutlarında olan Jan van Eyck’in “*The Arnolfini Portrait (Arnolfini'nin Evlenmesi)*” isimli eserinin (Resim 3) bilgisayar ekranında kapladığı alan ile 6,77 m x 9,9 m boyutlarında dev bir çalışma olan Paolo Veronese'nin “*The Wedding at Cana (Cana'da Düğün)*” isimli eserinin (Resim 4) aynı ekranda kapladığı alan bu yapıtların gerçekliğe dair unsurlarını ortadan kaldırarak onları aynılaştırmakta ve bir o kadar da yabancılaştırmaktadır. Bu eserleri bir kitap sayfasında ya da bilgisayar ekranında gören izleyici eserlerin boyutlarıyla ilgili açıklamayı okumaz ise aralarındaki bu boyut farkını fark edemeyebilir. Bir sanat eserinin değerini elbette boyutları belirlemez fakat her yapıt bütün özellikleriyle izleyiciyi etkilemektedir ve bu nedenle eserin gerçeğiyle karşılaşmak ile eseri bir aygıt aracılığıyla görmek aynı deneyimi yaşatmamaktadır.



Resim 3 Jan van Eyck, “*The Arnolfini Portrait*” (*Arnolfini'nin Evlenmesi*),1434, National Gallery, Londra, Birleşik Krallık.



Resim 4 Paolo Veronese, “*The Wedding at Cana*” (*Kana’da Düğün*), 1562-1663,
Louvre Müzesi, Paris, Fransa.

Hologramlar

Müzeler, galeriler, müzayede evleri, sanat eserlerinin orijinallerine ev sahipliği yapan mekânlar olmalarının yanı sıra birtakım sebeplerden dolayı eserleri sergilemek için dijital platformları ya da lazer teknolojisiyle elde edilen üç boyutlu izlenim yaratan hologramları kullanabilmektedirler. Özellikle pandemi sürecinde bir ihtiyaca da dönüşen bu uygulamaların, eserin konservasyon koşulları nedeniyle seyirciyle bir araya gelemeyişine bir çözüm getirilmesi, eserin büyük ölçüde tahrip olmasından ötürü izleyiciye eserin tamamı hakkında bir fikir vermek gibi olumlu katkıları olabilmektedir. Öte yandan teknolojik deneyimlerin ön plana çıkarıldığı bu uygulamalar ekonomik bir takım nedenler ya da müze ziyaretlerinin fark yaratarak daha fazla ziyaretçi çekme yolundaki arayışlarına da hizmet edebilmektedirler. Örneğin Christie'nin Müzayede Evi, Edgar Degas'ın “*La Petite Danseuse de quatorze ans (14 Yaşındaki Küçük Dansçı)*” adlı bronz heykelini dünya çapındaki nakliye maliyetini azaltarak satabilmek için 2022’de şubelerinde eserin hologramını (Resim 5) sergilemiştir. Nihayetinde eserin Mayıs ayında 41,610 dolara satışı gerçekleşmiştir. Burada sanat eserinin bir ticaret nesnesine dönüşmesi ayrıca tartışılacak bir konu iken sergileme yönteminin estetik bir kaygıdan tamamen uzak olduğu izlenimi yaratmaktadır. Yapıtın müzayede evi tarafından bir simülasyona dönüştürüldüğü görülmektedir. Baudrillard (2014, s.13), simülasyon kuramında iletişim

araçlarıyla kitlelerin her şeyin görüntüden ibaret olduğu bir simülasyon evrenine mahkûm edildiğinden bahseder. Hipergerçek yani simülasyon bir köken ya da gerçekliğe sahip olmayan gerçeğin modeller aracılığıyla üretilmesidir. Simule etmek sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Gerçekle sahte ve gerçekle düşsel arasındaki farkı yok eden simülasyon evreninde bir resmin taklidi ya da bir yapının kopyası gerçeğinin yerini alırken bütün aurasını kaybeder. “Simülakrlar ve Similasyon” kitabında hologramlardan bahseden Baudrillard, düz bir yüzey önünde yansıtılıp tam karşısında durulduğunda sanki karşınızda canlı bir varlık duruyormuş hissi yaratan hologramların kusursuz olduğu kadar büyüleyici olduğundan bahseder. Baudrillard’a göre üç boyutlu bir algı yaratan hologramlar sinemanın tiyatroyu, fotoğrafın resme ait içerikleri yeniden üretmesi gibi üç boyutlu bir sinema olmaktan başka bir misyona sahip olamaz. Hologram da ikizinin sahip olduğu auraya sahip değildir. Kusursuz bir imge olan holografik yeniden üretim her sentetik gerçek ya da gerçeği diriltmeye çalışan gelip geçici bir heves gibi gerçeğin kendisinden vazgeçerek hipergerçeğe dönüşürken, bu durumun orijinali öldürdüğünden bahseder (Baudrillard, 2014, s.142-143). Burada Edgar Degas’ın bronz heykeli bir sanat eseri olarak bütün gerçekliğiyle izleyicisiyle karşılaşmak yerine bir satış politikasının unsuru olarak popülerleşmekte ve satıcının amacına hizmet etmektedir. Adorno’ya göre aura, sanat eserinin olgusal gerçekliğinin ve içeriğinin ötesine geçen bir şeyi kapsar, auranın ortadan kaldırılması hala sanat istemeyi anlamsız kılar. Auranın olmadığı durumda sanat tamamen kurumsallaşmış, araçsal ya da ticari bir uğraş olmanın dışına çıkamaz (Bewes, 2020, s.163). Buradaki hologram orijinal yapıtın bir çeşit reklamına dönüşürken onu kültür endüstrisinin bir ürünü haline getirir. Reklamı kültür endüstrisinin yaşam iksiri olarak nitelendiren Adorno ve Horkheimer (2014, s. 217), yapıtların her türlü anlam bağlamından teknik olarak yabancılaşarak kendilerini yapıtın dışındaki amaçlar doğrultusunda kullandıklarını ifade etmişlerdir. Reklamla birlikte aynı öge, sayısız yerde görünürken bu mekanik yinelenme müşteriye alt etmek için kullanılmaktadır.



Resim 5 Edgar Degas, “*La Petite Danseuse de quatorze an*”s (14 Yaşındaki Küçük Dansçı),1881, heykelinin hologramı.

Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları

Müzelerin ve galerilerin kullandıkları ve yoğun ilgi gören bir başka yöntem de artırılmış gerçeklik uygulamalarıdır. Artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla kullanıcı bir laboratuvarında oturmakta veya ayakta durmaktadır, nispeten büyük bir kulaklık takmakta ve bilgisayar tarafından çizilen sanal ortama göz merceği aracılığıyla bakmaktadır. Bazı durumlarda görüntüler duvarlara, zemine ve tavana yansıtılarak bir "mağara" gibi kullanıcının etrafını saracak şekilde tasarlanabilmektedir. Kimi kullanıcılar tarafından tüm bu teknolojinin farkında olmayı bırakırlarsa ya da bunu unutulursa bu yapay gerçeklik içindeki herhangi bir ortamın varlığı hissi yaratılabileceği düşünülmektedir. Katılımcıların gördükleri karşısında fiziksel tepki vermesi; örneğin heyecanlanması, kalp atışlarının değişmesi vb. durumlar bu düşünceyi desteklemektedir. Bu tür uygulamalar kullanıcıyı sadece siber uzayda değil, ofiste, evde veya bir müze ziyaretinde konumlandırabilmektedir (Bolter, MacIntyre, Gandy ve Schweitzer, 2006). Bolter ve diğerlerine (2006) göre bu durum Benjamin'in bahsettiği fotoğraf ve film ile kaybedilen aurayı tekrar geri kazandırmaktadır. Buna benzer düşüncelerin yer aldığı yazılara rastlamak mümkünken bu konuda ikna olma gayretinden ziyade, bu durumun sanata ne yapacağı sorusu akla gelmektedir. Artırılmış gerçeklik sergilerine modern müzenin bayraktarı kabul edilen Louvre'da da yer verilmeye başlanmıştır. Louvre'un ilk sanal gerçeklik projesi “*Mona Lisa: Beyond the Glass*” sanal gerçeklik gözlüğü takılarak

izleyicinin Leonardo'nun modelini üç boyutlu görebilmesini sağlamaktadır. 2020 yılında Leonardo'nun 500. ölüm yıldönümünde gerçekleştirilen bu uygulama Louvre'nın web sitesinde Leonardo da Vinci şovu olarak ifade edilmektedir. Bu ifadeden de anlaşılacağı gibi burada eser bağlamından koparılmakta ve bir şov malzemesine dönüşmektedir. Leonardo, modelinin resmini yaparken ona belirli bir açıdan bakmış ve bunu tesadüfi olarak yapmamıştır, onun boy portresini yapmayı da tercih etmemiştir ve bunların hepsi Leonardo'yu "Leonardo" yapan özelliklerden sadece bir kaçıdır. Deformasyona uğrayarak üç boyutlu hale getirilmeye çalışan bu görüntünün sanat eserinin orijinalinin varlığını zedelediği ortadadır. Mona Lisa'nın bu şekilde sunulması yapıt ve izleyici arasındaki özel bağı kopararak bu simülasyonu üreten bir aracının vasıtasıyla kurulan yeni bir bağ yaratmaktadır.



Resim 6 “*Mona Lisa: Beyond the Glass*”, 2020, Vincent Delieuvin
küratörlüğünde, Louvre Müzesi, Paris, Fransa.

Artırılmış gerçeklik uygulamaları, var olan iki boyutlu bir yapıtı üç boyutlu şekilde izletmek amacıyla kullanılmasının yanında, sergileme mekânında fiziksel olarak bulunmayan çalışmalarını da sanal bir deneyimle izleme amaçlı da kullanılmaktadır. Çinli ressam Yu Hong'un, Pekin Faurshou Vakfı Galerisinde gerçekleşen “*She's Already Gone (O Çoktan Gitti)*” adlı sergisinde çalışmalar izleyiciye tamamen sanal gerçeklik ortamında sunulmuştur. Galeri mekânının gerçek sanat yapıtlarından arındığını belgeleyen fotoğrafta (Resim 7) da görüldüğü üzere sergiyi ziyarete gelen izleyici yapıtla bire bir karşılaşmak yerine, kullanılan aygıt ile dolaylı bir karşılaşma deneyimlemektedir.



Resim 7 Yu Hong, “*She's Already Gone*” (*O Çoktan Gitti*), 2018, Faurschou Vakfı Galerisi, Pekin, Çin.

Dijital Sergileme Uygulamaları

Sanal sergiler ve artırılmış gerçeklik uygulamaları dışında yaygın olarak kullanılan bir yöntem de projeksiyon vb. cihazlar kullanılarak eserlerin görsellerinin mekân içine yansıtılmasıdır. “*Van Gogh Alive*” (Resim 8) adıyla Türkiye dahil olmak üzere birçok ülkeyi gezen sergide Van Gogh’un eserleri sergi mekânlarında projeksiyonlardan yansıtılarak müzik eşliğinde izleyiciye sunulmuştur. Esasında Van Gogh’un eserlerinin görselleri kullanılarak bir çeşit dijital enstalasyon yapılmıştır. Serginin organizatörleri sergiyi “Kendinizi sanatsal olarak koreografisi gerçekleştirilmiş, görsel-işitsel teknoloji ve sanatı birleştiren bu eşsiz yapımla, Van Gogh’un eserlerinin içine bırakın” şeklinde tanımlamışlardır (Drotner, Schröder, 2013: 43 aktaran: Baranseli, 2018). Bu sergi sanatçının eserleriyle gerçek bir karşılaşma olmaksızın Van Gogh’un anlatmak istediğinden çok serginin organizatörlerinin Van Gogh hakkında anlatmak istediklerinin sunulduğu bir pastiş şeklinde değerlendirilebilir. Sergi mekân içinde bir aura yaratmaktadır fakat bu, Van Gogh’un eserlerinin aurasından çok başkadır. “*Van Gogh Alive*” sergisini düzenleyen Bruce Peterson’un sahibi olduğu Grande Experiences firması ekibi tarafından “*The Leonardo Da Vinci Collection*”, “*Monet & Friends Alive*”, “*Street Art Alive*”, “*Dalí Alive*” gibi daha birçok projeye farklı sanatçıların eserlerinin sunulduğu sergiler birçok ülkede gerçekleştirilmeye devam etmektedir. Bu sergilerin

özellikle görsel bir şov şekline büründüğü ve buradaki deneyimin sanat alanından çok eğlence sektörüne yakınlaşan bir deneyim izlenimi verdiği söylenebilir.



Resim 8 “*Van Gogh Alive*”, 2020, Grande Experiences (düzenleyen firma), Kraliyet Sanayi Salonu, Moore Park, Avustralya

SONUÇ

Sanatçılar her zaman yaşadıkları çağın olanaklarına tabi olmuşlardır. Teknolojik gelişmeler sanatçıların kullandıkları yöntem ve teknikler kadar eserlerin biçimine ve içeriğine de yansımıştır. 20. yüzyılda sanayi devrimiyle birlikte hızla gelişen makinelerle birlikte, makine üretimlerindeki kusursuzluk ve makinelerin hızından ilham alan, endüstriyel malzeme ve teknikleri yücelten başta konstrüktivizm ve fütürizm gibi akımlar olmak üzere birçok yeni sanatsal ifadenin ortaya çıktığı görülmüştür. Fotoğraf, video gibi yeni teknolojiler ise farklı sanat formlarını ortaya çıkarmıştır. 20. yüzyılda bilgisayar programlarının hızla gelişmesi, dijital teknolojilerin ulaşılabilirliğinin artmasıyla sanatçılar da bilgisayar ve olanaklarından faydalanarak yeni anlatım biçimlerine yönelmiş, fiziksel olmayan sanat üretimleri yapmaya başlamışlardır. Fakat diğer yandan bu yeni mecralar plastik sanatlar olarak kabul edilen resim ve heykelin de alanına müdahil olmaya başlamıştır. Dijital teknolojilerin resim ve heykel gibi sanat yapıtlarını her an her yerde sonsuz sayıda üretmesiyle bu yapıtların var olan aurası da zarar görmekte ya da yapıtı, yapıta yabancı bir deneyimin malzemesi haline getirmektedir. Diğer taraftan da yapay zekâ kullanımıyla birlikte sanatçı faktörünün de ortadan kaldırılmaya çalışıldığı görülmektedir. Şiir, beste, müzik, resim, heykel ve akla gelen diğer başka sanat formları,

öyle görülüyor ki yapay zekâ teknolojisini geliştirmeye çalışanların hedefindedir. Artırılmış gerçeklik ve yapay zekânın insanlığa fayda sağlayan işlevlerine birçok örnek vermek mümkündür. Fakat neden şiir, neden resim? İnsanı insan yapan yegâne niteliklerden biri olarak sanat yapma yetisinin makinelere aktarılmaya çalışılması, sanatın insanın dehası ve tinselliği olmadan ortaya çıkıp çıkamayacağına dair bir merak mı yoksa makineleri insanlaştırma çabasına yönelik bir ölçüt olarak mı düşünülmektedir? Herşeyin simüle edildiği bir dünya arayışı ile insan giderek kendi elleriyle kendini tıpkı Platon'un mağara alegorisinde olduğu gibi bir mağara içine hapsetmekte ve gerçeklikten uzak, yansımalarla yetinmeye çalışmaktadır. Sanal ortamda izlenen yapıt izleyiciye nasıl bir gerçeklik sunmaktadır? Yapıt, programın yazılımcısının simüle ettiği yapay bir mekânda izleyiciye aktarılarak onu dönüştürmekte ve onu gerçek aurasından koparmaktadır. Yapıtın fiziksel gerçekliği ortadan kalkarken, yapıtın görüntüsü onu görüntüleyen aygıtın olanaklarıyla bir veriye dönüşüp izleyicinin izleme imkânı bulduğu aygıtın olanaklarıyla iki kez dönüşüme uğramaktadır. Yani burada yansımanın yansıması söz konusu olmakta ve yapıt kendi gerçekliğinden koparak bir simularka dönüşmektedir. Bu durumun genel olarak insanın kültürlenme sürecinde katkı sağladığı doğrudur, herkesin Mona Lisa'yı görebilmek için Louvre'a gidemeyeceği de ortadadır ya da pandemi koşulları yapıtla birebir karşılaşmayı mümkün kılmadığı için dijital uygulamalar bir çözüm olmuştur. Fakat zorunluluklar ortadan kalktıktan sonra bu uygulamaların devam etmesi, bu durumu bir zorunluluktan çıkararak bir tercihe dönüştürmektedir. Sonuç olarak yapay sergileme ortamlarının ve robotların yaptığı sözde sanat yapıtlarının plastik sanatların sonunu hazırladığı ve insanlığı gerçeklikten koparmaya başladığı düşünülmektedir. Ve bu nedenle her türlü sergileme mekânlarının öncelikli olarak yapıtla birebir karşılaşmaya hizmet etmesi ve bunu teşvik etmesi gerektiği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Adorno, T. ve Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği* (N. Ülner ve E. Öztarhan Karadoğan, Çev.). Kabalcı. (Orijinal eserin yayın tarihi 1944).
- Baranseli, E. S. (2018). Sonsuz sayıda yeniden üretildiği dijital çağda sanat eserinin kazandığı yeni aurası; Van Gogh Alive Sergisi üzerine inceleme. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(67). 196-211.
- Baudrillard, J. (2014). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı. (Orijinal eserin yayın tarihi 1982).
- Benjamin, W. (2020). *Teknik Olarak Yeniden Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı* (G. Sarı, Çev.). Zeplin. (Orijinal eserin yayın tarihi 1936).
- Berger, J. (2019). *Görme Biçimleri* (Y. Salman, Çev.). Metis. (Orijinal eserin yayın tarihi 1972).
- Bewes, T. (2020). *Şeyleşme* (D. Soysal, Çev.). Metis. (Orijinal eserin yayın tarihi 2002).
- Bolter, J. D., MacIntyre, B., Gandy, M. & Schweitzer, P. (2006). New media and the permanent crisis of aura. *The International Journal of Research into New Media Technologies*. 12(1). 21–39.
- Carreras, C. ve Mancini, F. (2014). A story of great expectations: past and present of online/virtual exhibition. *Journal of Library & Information Technology*, 34 (2). 87-96.
- Colton, S., Halskov, J., Ventura, D., Gouldstone, I., Cook, M. & P´erez-Ferrer, B. (2015). The painting fool sees! New projects with the automated painter. *International Conference on Computational Creativity (ICCC)*. Utah, US.
- Goenaga, A. A. (2020). A critique of contemporary artificial intelligence art: who is Edmond de Belamy. *AusArt Journal for Research in Art*. 8 (1). 49-64.
- Heidegger, M. (2003). *Sanat Eserinin Kökeni* (F. Tepebaşılı, Çev.). Babil. (Orijinal eserin yayın tarihi 1950).
- Kant, I. (2020) *Yargı Yetisinin Eleştirisi* (A. Yardımlı, Çev.). İdea. (Orijinal eserin yayın tarihi 1970).

May, R. (2020). *Yaratma Cesareti* (A. Oysal, Çev.). Metis. (Orijinal eserin yayın tarihi 1975).

Perniola, M. (2016). *Sanat ve Gölgesi* (Çev. K. Atakay, Çev.). İletişim. (Orijinal eserin yayın tarihi 2015).

Zeytinoğlu, E. (2020). *Sanatın Karanlığı*. Espas.

Görsel Kaynakça

Degas, E. (1881). *La Petite Danseuse de quatorze ans (14 Yaşındaki Küçük Dansçı)*, [Heykel Hologram]. <https://europeanconservative.com/articles/news/christies-toured-masterpiece-by-edgar-degar-degar-using-hologram-technology/> (erişim 30.06.2022).

Eyck, J. (1434). *The Arnolfini portrait (Arnolfini'nin Evlenmesi)* [Resim]. National Gallery, Londra, Birleşik Krallık. <https://sobrehistoria.com/historia-real-matrimonio-arnolfini-jan-van-eyck/> (erişim 30.06.2022).

Hong, Y. (2018). *She's already gone (O çoktan gitti)* [Sergi]. Faurschou Vakfı Galerisi, Pekin, Çin. <https://news.cgtn.com/news/3451544e30677a6333566d54/index.html> (erişim 30.06.2022).

Mona Lisa: beyond the glass [Sergi]. (2020). Louvre Müzesi, Paris, Fransa. <https://bigumigu.com/haber/mona-lisa-beyond-the-glass-louvre-muzesi-ilk-sanal-gerceklilik-deneyimi/> (erişim 30.06.2022).

Obvious Sanat Kolektifi (2018). *Edmond de Belamy (Edmond Belamy'nin portresi)* [Resim]. https://en.wikipedia.org/wiki/Edmond_de_Belamy (erişim 30.06.2022).

Sanatçı ve zamanı [Sergi]. (2015-2018). İstanbul Modern Sanatlar Müzesi, İstanbul Türkiye. <https://www.istanbulmodern.org/sanaltur/> (erişim 20.07. 2022).

Van Gogh alive [Sergi]. (2020). Kraliyet Sanayi Salonu, Moore Park, Avustralya <https://www.itsonthehouse.com.au/events/3020> (erişim 30.06.2022).

Veronese, P. (1562-1663). *Kana 'da düğün* [Resim]. Louvre Müzesi, Paris, Fransa.

https://www.reddit.com/r/pics/comments/9qboiz/at_677m_994m_the_wedding_f

[east_at_ca](#) na_by_paolo/. (erişim 30.06.2022).

Dr. Öğr. Üyesi Sefa Ersan Kaya

Tokat Gaziosmanpařa Üniversitesi

kayasefaersan@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1754-3901

THE USAGE OF POSTERS FOR THE PURPOSE OF PROPAGANDA AS INSTRUMENTS OF VISUAL COMMUNICATION: EXAMPLES OF UKRAINIAN POSTERS

Abstract

Graphical design is a visual instrument of communication that arrived to current day by being converted in the direction of the need of humans to communicate since the pre-historic times. This communication is provided by being mixed with technical and artistic structure. The message that is needed to be conveyed is evaluated in the area of graphical design. Without doubt, one of the most important arguments of the visual communication are posters. The posters, which are among the graphical arts and one of the most active instruments of moders communication, reflect the quantitative core as best. With its creative examples, it is a qualitative communication instrument.

The posters are functional instruments that can be used politically,economically and artistically. In these specified cases, the utility of the poster designs by the masses is higher than the other instruments of communication. This property of the posters supports the rise of the visual communication effectiveness by combining the visuals with aesthetics as it is with other forms of art. One of the areas in which the posters are most commonly used is propaganda. The propaganda posters, which are used in order to catch the attention of the society about certain matters, raise awareness and change the habits and actions of the people in the direction of certain ideas, have been indispensable instruments of communication in all eras. Propaganda posters contribute to the art today while establishing the archive of today for the future. The posters which display a modern transformation with itself, keep up with the artistic changes of the era amd continued with its development. A perspective was established for the I. and II. World War propaganda

posters with examples from modern subjects. In this context, the purpose of this research, the usage of the posters for the purpose of propaganda as visual communication objects, the style in which the Ukrainian posters appeal to visual content and purpose were brought into attention with examples. The posters which was discussed in the research as examples were displayed by the content owners in the context of semiology. The languages in the poster design and the common language feature between the cultures display the current situation with the poster designs and narrations of the designers from United States, Mexico, Poland, Brasil, France, Italy and Ukraine. As a result, this research indicates to the intercultural communication and dialogue with Ukrainian posters which provide an up to date approach to propaganda posters.

Keywords: Visual Communication, Graphic Design, Poster, Poster Design, Propaganda Poster, Ukrainian Posters

GÖRSEL İLETİŞİM ARACI OLARAK AFİŞLERİN, PROPAGANDA EYLEMİ AMACIYLA KULLANILMASI: UKRAYNA AFİŞLERİ ÖRNEĞİ

Öz

Grafik tasarım, tarih öncesi zamandan insanın iletişim kurma ve haberleşme isteği doğrultusunda dönüşerek günümüze gelen, görsel bir iletişim aracıdır. Bu iletişim kültürel, teknik ve sanatsal yapı içinde harmanlanarak sağlanır. Görsel olarak iletilmek istenen mesaj, grafik tasarımın çalışma alanı içerisinde değerlendirilir. Görsel iletişim en önemli argümanlarından biri şüphesiz afişlerdir. Görsel iletişimde kullanılan grafik sanat eserlerinden olan afiş, çağdaş haberleşmenin en aktif araçlarından biri olarak niceliksel ve özünü en iyi şekilde yansıtmaktadır. Yaratıcı örnekleriyle ise niteliksel bir iletişim aracıdır.

Afişler politik, ekonomik, kültürel ve sanatsal açıdan kullanılabilen işlevsel bir araçtır. Belirtilen bu olgularda afiş tasarımlarının kitlesel olarak kullanılabilirliği diğer iletişim araçlarına göre daha fazladır. Afişlerin bu özelliği diğer sanat dallarında olduğu gibi görselliği estetikle birleştirilerek görsel iletişim etkinliğini en üst düzeye çıkarmayı desteklemektedir. Afiş en sık ve yaygın kullanıldığı alanlardan biri propaganda afişleridir. Toplumun belli konularda dikkatini çekmek, farkındalık yaratmak veya belirli bir düşünce dahilinde toplumun tutum ve alışkanlıklarında değişiklik yaratmak için hazırlanan propaganda afişleri, her dönemin vazgeçilmez iletişim araçları olmuşlardır. Propaganda afişleri güncelin sanatına katkı sağlarken aynı zamanda güncelin arşivini gelecek için oluşturmaktadır. Kendi kendisiyle çağdaş bir başkalaşım sergileyen afişler dönemin sanat değişimlerine ayak uydurarak gelişimine devam etmiştir. I. ve II. Dünya Savaşı sırasında kullanılan propaganda afişlerine güncel konulardan örnekler ile perspektif oluşturulmuştur. Bu bağlamda, araştırmanın amacı, görsel iletişim nesnesi olarak afişlerin propaganda amacıyla kullanımı, Ukrayna afişlerinin görsel içerik ve amaca hitap ediş şekilleri örnekleriyle gündeme getirilmiştir. Araştırmada örnek olarak ele alınan afişler, eser sahipleri tarafından semiyotik açıdan ortaya konulmuştur. Afiş tasarımındaki diller ve kültürlerarası ortak dil özelliği, araştırmaya Amerika, Meksika, Polonya, Brezilya, Fransa, İtalya ve Ukrayna'dan destek veren tasarımcıların afiş tasarımları ve anlatımlarıyla güncel durumu ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, bu çalışma propaganda afişlerine güncel bir yaklaşım sağlayan Ukrayna afişleri örneğiyle kültürlerarası iletişim ve diyalogun tasarımsal özelliğine dikkat çekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Görsel İletişim, Grafik Tasarım, Afiş, Afiş Tasarımı, Propaganda Afişi, Ukrayna Afişleri

INTRODUCTION

The concept of communication have existed since the start of humankind. The communication was done via signs, sounds and various visual figures through different ages. This situation continued by being changed according to area in the historical period. Ethnical structure, cultural differences, socio-economical situation and geographical features made the concept of communication to be differed. Even in the ages in which humans did not yet achieve verbal communication, a meaningful visual communication could be mentioned. The cave paintings can be given as an example of this.

The symbols that are used in the visual communication have narrative forms such as metaphor, satire, humor. This narrative style enabled the visual communication to be esthetic and functional at the same time. The graphical design is one of the most known and common form of the visual communication. For certain purposes, the graphical design which uses the visual communication effectively was made common with the development and expanding of visual communication instruments. The poster, which is the subject of this study and a visual communication instrument, is one of the most commonly used graphical arts. Poster in the graphical art, as opposed to other areas in art, has features of being able to applied to different areas and to be multiplied. This feature of the graphical design emerges as one of the most effective communication instruments as an vehicle of communication.

From the beginning of the propaganda concept to our day, one of the most basic and oldest instruments of communication are posters in which the propaganda approaches are used. Posters are defined in different types in terms of content, application and methods of style. The first emergence of propaganda and its first usage in Europe was first documented as results of missionary studies with concepts of 'the faith that must be expanded'. To serve this purpose, in the year of 1622 Pope XV. Gregory founded the society of 'Propaganda of faith'(Congregatio de Propaganda Fide) in Rome (Güvenilir and Şeker, 2018:1086). Later, it was seen that propaganda posters are used for social, cultural, political and economical purposes.

The purpose of the propaganda posters target the masses is not only to inform but also to affect the public opinion via various images and words. Posters have been the most

crucial of the informers and public supporters of the social events as communication instruments from past to current day. Posters, which have an universal language, have been the reaction or support of the people from all over the world to the events happened in various parts of the world.

When the historical events are evaluated, images or symbols occurred after the events that have happened. The 'Destroy This Mad Brute Enlist' poster which was done by H.R. Hoops in 1918 can be given as an example for propaganda posters. This visual rhetoric language impressed the public. In the history, the propaganda posters assumed the role of conveying the necessary message to individuals and the government in the name of the state in times of war and invasion. In this context, propaganda posters act in the psychological war on the front.

The development of technology has given the field of graphic design unlimited exhibition and publishing areas. This supported the visual communication, interaction and dissemination of posters. "StandwithUkraine" posters produced for today's Russia-Ukraine invasion can be given as an example to the periods in which posters were used as a psychological warfare tool during war times. These posters highlight the hybrid nature of the concept of poster design. It is seen that poster design is not only a visual element of a visual area and that it has a feature of reaching the unreachable and telling the unspeakable.

This study was produced by the designers expressing the poster designs for Ukraine and their own perspectives on the poster's expression of social life and its transfer to the next generations with an archive feature. Since the images in the changing world are the best reminders of the period, these studies deal with the Russia-Ukraine problem and give place to the examination of the subject from a peaceful and social perspective in terms of design. The most important feature of poster designs is that individuals from different languages, religions and races create a common language, with a different style, for a common purpose. In this context, the visual communication phenomenon is revealed as universality and sociability by giving place to the propaganda posters, which have a great impact on the formation of social memory, with different forms of expression. At the same time, as during the Second World War, the effects of designers on social structure and culture and their responsibilities towards society and the profession were revealed.

CONCEPTUAL FRAMEWORK

Visual Communication

Communication can be expressed as the process of generating interest, transferring and interpretation (Dökmen, 2005:19). In short, it is the transmission of information, ideas, attitudes or feelings from one person or group to another through symbols (Mutlu, 1998:168). Communication is a multilayered phenomenon in which information, thought, opinion and emotions are conveyed via verbal, visual and auditory elements. Communication involves a two-way exploitation process. In order for the message to be successfully transmitted to the receiver, it is important to understand the elements included in the system and the interaction between these elements.

The visual materials of communication, which form the basis of information exchange between people, have manifested themselves in different forms and conditions throughout history. Drawings and hieroglyphs on the cave walls reveal the simplest form of visual communication. In these drawings made in approximately 15,000 B.C, the effect of images on people can be seen as examples of visual communication. With the invention of writing, communication channels expanded and started to progress with the transition to modern life. This progress has facilitated communication. Today, communication and human beings are at such a point that city people, who are exposed to messages anytime and anywhere, are not interested in complex and ordinary communication materials (Becer, 2018:11). For these reasons, communication channels are in a process of differentiation. Control of the structural suitability of typography, colors and shapes by the designer is the most effective way to convince the audience. Visual rhetoric can be mentioned here. Visual rhetoric, which is used in many visual fields such as advertising, posters, media design, painting, printed cultural products, packaging, screen design, graphics, has become an aesthetic doctrine in the information society (Liman, 2021: 1583). The analysis of images in visual materials is very important in terms of how to persuade the viewer and to what. In this mutual benefit process, knowing how the information is processed is necessary in terms of visual communication. For this reason, visuality and design are gaining more and more importance day by day.

The field in which visual communication is most widely used is the field of graphic design. In the field of graphic design, the visual design of communication stands out with

its different design styles. Graphic design fulfills the function of conveying the message to the receiver through visual communication, by using the visual and text in an arrangement that complements each other, together with the design qualities of fine arts. According to Roxburgh, the visual communication that involves the analysis and visualisation of the ideas in a creative and contemporary process, is a field that includes the interactive applications in the context of today's information and communication technologies and the multimedia technologies (Işık, 2010: 12). The main feature of graphic design in visual communication is that the produced work can be reproduced and used with other communication channels.

The diversity of application and publishing areas in graphic design in the digital age has also increased the use of graphic tools as propaganda tools. Graphic design has undergone changes in the historical process, with the effect of social events, according to the needs that arise. This change of graphic design also contributed to the change of social perspectives and events. Propaganda seeks to create action by influencing the masses rather than individuals. The most widely used mass media to reveal this act of movement is posters. Posters are barometers of daily life as well as social, economic, cultural and political actions (Muller-Brockmann, 2010:12).

Poster Design

The word of poster, which was originated from West, has entered our language from French. The term used to mean the paper or poster stucked on the wall has been translated into our language as poster. Playing the most important role in graphic design, posters are visual communication tools that live together with the society and provide the opportunity to address individuals from all parts of the society. Posters are printed communication tools used to promote, advertise or announce (Ambrosse and Harris, 2010:203). According to Sequela, in communication, the poster is more than a photograph. Having the effect of a blow and a punch, the poster is the passionate meeting of an image and a sentence (Sequela, 1991:55). According to Giraud, a poster is a trap for the eye and as the mouse gets into the trap; it should catch you once you look (Özerkan and İnceoğlu, 1995:124). Today, the diversity of interaction planes has removed the printed limitation of posters. Posters now display a much more interactive vision.

The posters, which have undergone changes in terms of presentation from the past to the present, show themselves in every field from social boards to social media platforms. In this context, posters directly or indirectly affect the target audience silently and deeply. With its countless forms, styles and richness of subjects, the poster maintains its importance despite the strong presence of today's communication methods (Jogn, 2008:8). The increasing importance of the posters is due to the fact that the plastic arts use typography and painting elements as an act of design in graphic design. Posters are the voice of the artist. Just as a movie artist pierces the screen, the poster should pierce the surface and leave a trace. A design, a message can be the leader of a social movement or it can be lost in nothingness. Here, the quality depends on the designer's ability to use all the elements of the plastic arts in a correct and simple style. Every graphic design work emerges at the end of a certain design (planning), search, decision making and application process. For this reason, it is possible to evaluate every graphic design as a "creative process" in which certain intellectual ideas turn into visual communication (Tekler, 2003:93). The 'I want you' poster which was designed by Kitchener in order to recruit soldiers to United Kingdom army, which affected the masses in the poster design history, is one of the best examples in terms of design and style. In terms of the usage of plastic elements, it is important to evaluate the special attitude that is unique to the poster, also in the language of expression. Therefore, the images used to create the plastic structure and visual setup of the poster should be well evaluated and should be far from mediocrity. Expression forms such as humor, metaphor, satire, humor and metonymy should be evaluated in the construction of images. Message and image integrity should be ensured, and it should be avoided to create confusion of perception. A poster design with attractive imagery and a good plastic structure will turn into an effective design and fulfill its function.

The reproducibility and universality of poster designs highlight the value of originality. There are many works belonging to the same poster type and subject. However, only one of these works is remembered. Here, being the first one and the technical situations emerge. Posters should be distinctive and distinguishable from posters of similar organizations or situations. A poster designed in an original and creative style is always more effective. Nixlaus Troxler draws attention to the fact that the poster should have a personal style and the importance of personal interpretation in the delivery of the

message in an artistic way. At the same time, he argues that the solution favors simplicity and states that the message comes before the form. He tells that perfect design is achieved through creativity and expression (Foster, 2006: 253).

The poster design can be the media object of a commercial product, but it can also be the icon of a non-profit movement that takes on social and cultural responsibility. The versatile use of poster design ensures that the political, cultural, social and economic characteristics of the period are transferred as an archive. In other words, poster art, which lived its golden age at the beginning of the 20th century, is a tool that most clearly expresses the artistic and social characteristics of each period in which it was produced.

Posters can be grouped according to their subject and purpose. However, it is not enough to separate the poster only according to its subject and purpose. Therefore, the poster should be grouped according to the message it conveys, its life and its encounter with the audience. This diversity gains its qualifications according to the design style, form of expression and display situations. Posters can be divided into two categories as the places where they are displayed and the content. They are divided into two groups as indoor and outdoor posters according to the places they are displayed. According to their content and types, they can be grouped as cultural, social, advertising and propaganda posters. Another scale of discrimination in terms of their content is to divide the posters into two main categories as advertising and trade posters that are used to increase sales of a product and the propaganda posters that are used to spread various information, events, thoughts and teachings.

The audience reached by the outdoor posters is more crowded than indoor posters, but their viewing times are short. Today's technologies have enabled the use of luminous and even moving objects in these types of posters. Therefore, the effect rates have increased. Indoor posters, on the other hand, have the feature of being watchable for a long time. Because of this feature, the creation of content during the design process differs from outdoor posters.

In this context, for whatever purpose, a well-designed poster should have communication skills that will create fear, hatred, compassion, anxiety, peace and similar emotional effects on individuals and society.

Poster as a Propaganda Tool

Propaganda is considered as a phenomenon that begins with human communication. It is an effort to change or create behavior without any coercion against the visual image. According to Oskay, the farewell of those who went to war in ancient times with ceremonies and the ceremonies exhibited in the victorious expeditions were not only a show of joy, but also a propaganda activity according to the conditions of that period (Özerkan and İnceoğlu, 1995:42). Another feature of propaganda is that it is a conscious and systematically designed initiative, targeting the masses, not individuals. Propaganda is a language of influencing audiences, regardless of purpose. This language has an influence mechanism that affects and shapes the society.

Graphic design includes an artistic language that can present its message directly within the plastic arts in the simplest way. For this reason, conveying propaganda messages with the possibilities of graphic design in shaping societies has turned into an effective tool in terms of creating the imagination of the people (Baynes, 2002:277).

In this direction, graphic design plays an important role in creating the cultural visual pattern of the world, influencing and directing the society (Dokuzun, 2015:271). Especially since the beginning of the 21st century, graphic designers have started to work on social, political and cultural issues that shows the importance of this issue. Propaganda posters bear the traces of a social struggle. Posters collectively reveal the individual expressions of the common mind, feelings and thoughts in line with the same goals and expectations. Propaganda is not a new concept. It has existed since ancient times. The posters used in the First World War brought the attention of all the nations participating in the war. Today, posters are used as a tool to reveal the emotions necessary for people to go to war, provide money-food-shelter support, or support the war effort in some way.

The poster gains its importance and power with its easy access to the audience, plays an active role in gaining a certain thought and attitude in the visual sense. Political posters have become a visual symbol that helps support efforts in the democratization process, also in the struggles of the concepts such as rights, peace and justice on the global scale. At the same time, it was also used to reinforce the influence of the governments on the masses (Dülderoğlu, 2007:64).

In every period, art has conveyed feelings about social and political problems. As a method of art, posters have been the most important tool in conveying social and political problems. When these posters convey their message with a certain understanding of space and time, they create a sense of partnership, in other words, a desire to unite. In this sense, the designers allow the society's thought to be shaped under the influence of political control with the images, slogans and symbols on the posters they design.

Posters produced for propaganda purposes have been of great importance for countries in every period of history. It created images and symbols that would become the symbols of the event. It has been used as the best visual communication method that is effective on the target audience and reaches its goal, both in the transmission of the messages to be conveyed and in any call to be made (Kuyumcu, 2011:92).

Based on the analogies of Sequela and Giraud on poster design, all these determinations highlight the effect of the poster in the propaganda process. Propaganda posters handle messages and psychological elements from different aspects to mobilize the masses. The theme of these posters may vary from gender concepts to national feelings. For example, the establishment of the propaganda agency "The Committee on Public Information (CPI)" by the United States of America to end the great war in World War I, and the assignment of illustrators there, shows the political importance of the posters. Illustrators Joseph Pennell and Frank Brangwyn designed posters to raise funds and aid for the war. Flagg's adaptation of Kitchener, "Uncle Sam", is also the most printed poster in history. In this poster, the feeling of patriotism is at the forefront. Examples of figural messages in the design are the Uncle Sam poster and the "I want you for The Navy" poster, in which women are drawn. Likewise, During the World War II in the United States, female figures were used in posters to volunteer production and male figures were used to support the military power, to guide the people and to strengthen their beliefs. Historically, these examples can be augmented by propaganda posters used in Germany, England, and France.

The changes in the social and political climate left by the wars in the course of time have led to structural changes in poster designs. The modernist avant-garde movements have revealed new styles such as futurism, dadism, constructivism and Soviet revolution

posters. This diversity in the field of poster design has resulted in a multicultural visual language.

It is seen that posters play an important role in creating public opinion with different forms of expression and different propaganda techniques from past to present. The examples given in the article reveal the current status of poster designs, which are produced in order to provide a perspective on the current Ukraine problem, rather than social and cultural posters, and to support this problem on a global scale. The slogan "Stand with Ukraine", which launched campaigns on a global scale, formed the propaganda agenda as the deep voice of the occupation. In this context, the poster studies that express the political and social climate of the Russia-Ukraine events as a repetition of history include a summary of the propaganda posters designed for Ukraine, which is the research subject of the article.

AIM AND SIGNIFICANCE OF THE RESEARCH

The aim of the research is to reveal how the posters produced to support Ukraine in the Russian-Ukrainian invasion try to influence large audiences with content. The content of the posters, which could easily reach large masses compared to the use of many verbal, visual and auditory tools and were used for propaganda in the said period, was given by the designers. The support of designers from all over and from all backgrounds with the themes of "Stand with Ukraine", "Save Ukraine", "Restore Peace", "Save Democracy", uniting to support the Ukrainian people against the occupation, is also discussed in this study with examples of posters in terms of visual communication. This review reveals the techniques and designer styles applied in poster designs with the designers' own expressions.

Emphasizing the place of the posters in the history of the poster, which emerged as communication objects in the critical social and political climate during the war periods, and drawing attention to the power and quality of the poster, expresses the importance of the research. In this context, this study, which aims to investigate the status and importance of poster designs for the current situation of Ukraine, as a reflection of past historical events, is the first study to reveal the current situation in this field.

LIMITATIONS OF THE RESEARCH

The research is limited to literature design, sample poster designs, Ukrainian posters that are the subject of the research, and interviews with designers.

MATERIALS AND METHODS

In this study, qualitative research approach which is one of the scientific research methods was used. As a qualitative research approach, data collection methods such as interview and literature review were handled. Data were collected by examining existing sources and documents through literature review. The research topic was mapped. As an interview technique, data were collected by getting a certain sample from the universe of "posterterritory" and "posterposter" Ukrainian poster designs for the poster works to be used in the research. These data were carried out using the structured interview type of the interview technique.

These samples were exemplified by the explanations of the designers in line with the interviews held with designers from different parts of the world. The questions directed to the designers with the structured interview technique were answered by the designers. Information about the designers and their works is given below.

Ukrainian Posters and Designer Experssions



Figure 1: No War, Agnieszka Ziemszewska, Poland

Name-Surname:

Agnieszka Ziemiszewska

Country:

Poland

Institution:

Polish-Japanese Academy of Information Technology

Title of the Work:

No War

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Typography

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

Experimental.

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

“Design creates culture. Culture shapes values. Values determine the future.” Robert L. Peters.

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

Colour, shape, form.

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

The message is: No War! Note that this poster does not refer to a one specific war, but criticises the problem of war in a broad context.



Figure 2: Please see the image inventory, Keith Kitz, United States

Name-Surname:

Keith Kitz

Country:

United States

Institution:

Suffolk University

Title of the Work:

Please see the image inventory

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Mixed Media

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

I employ a variety of making and do dependent on one specific style..

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

I believe it is important for the work I produce to be thoughtfully made as well as thought-provoking. The role of design is to attract attention and hopefully a response.

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

I work to relate the elements of my making to the messaging, therefore all of the parts used are in support of the overall message.

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

This collection of work all supports Ukraine either directly focusing its intention on the Ukrainian people, or indirectly in focusing on the evils of war.



Figure 3: The Sky is Darkening, Dupuis Gilles, France

Name-Surname:

Dupuis Gilles

Country:

France

Title of the Work:

The Sky is Darkening

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Image drawn on a tablet (IPAD) with "procreate" drawing software.

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

I try to be as synthetic as possible when I work on a poster while working with different mediums such as collage, painting, photography.

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

In France, the political poster is rooted in history, especially with the posters of the popular workshops of May 68. Later pursued by the Grapus collective, which had a great influence on graphic creation and which strongly interested me during my studies in art school as a means of expression that can be shared on the walls of cities and even more on social networks that allow a wider dissemination of images.

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

The colors used are those of the Ukrainian flag. The black smoke drawn from the East evokes a burn, a fire that blackens the colors of the flag, especially the blue which is like a sky.

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

As soon as I learned of the beginning of this war, I had this idea of a partially burned flag that I shared with my students and colleagues at the Cambrai School of Art (ESAC), which I invited to produce images in solidarity with the Ukrainian people. They were exhibited at the school and some at the University of Caen during an evening in favor of

Ukraine others sent to the Ukrainian graphic designers' association or in Ogaki, Japan
<http://the4thblock.org> <https://www.ogaki-postermuseum-japan.com/no-war-page/>



Figure 4: Peace for Ukraine, Luis Antonio Rivera Rodriguez, Mexico

Name-Surname:

Luis Antonio Rivera Rodriguez

Country:

Mexico

Institution:

Escuela Superior de Ciencias y Humanidades Puebla

Title of the Work:

Peace for Ukraine

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Vector illustration

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

I consider that I do not have a defined style but I do believe that the message should be simple and concise in my posters I try to formulate the visual content in an anecdotal, metaphorical or symbolic way.

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

The social and political poster is very important since they freely show certain thoughts, the way to create it is to raise awareness of a specific issue it has to be a strong and clear message the poster is a great means of communication that must be in the streets so that everyone can see them and help us turn to see our reality.

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

Depending on the theme, it is how he developed the idea. Part of my process is the writing of the theme and the research with those elements understood. I start with the ideas and color codes that I will use, but it changes depending on the theme of the poster that is being developed. Then we have to think about which one is the best way to solve the idea.

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

The idea of this poster is peace for Ukraine. The symbol of the coat of arms of Ukraine was used and it was transformed into a dove of peace, which is what it needs at the moment. The colors of the coat of arms were used. I wanted this image to be metaphorical for the transformation of this shield into a dove of peace.



Figure 5: Stand for Ukrainę Poster, Nikodem Pręgowski, Poland

Name-Surname:

Nikodem Pręgowski

Country:

Poland

Institution:

Nicolaus Copernicus University, Faculty of Fine Arts, Toruń, Poland

Title of the Work:

Peace for Ukraine

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Illustration

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

Hand made and digital illustration based on simple images and connotations, as well as experiments with handwritten lettering and distorted typography

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

Situation in Ukraine shows that it can be effectively used not only as a carrier of important ideas but also for fundraising and direct, financial support for the war refugees as well as fighting soldiers in Ukraine.

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

Symbolic meaning of the poster is very simple and clear, as it was supposed to be an easy to understand and universal image used in open-air actions as transparent.

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

Solidarity with Ukraine and my friends from this country. Poster was created on January 23rd late afternoon, just few hours before Russian aggression on Ukraine started.



Figure 6: Russian Invasion, Marcos Minini, Brazil

Name-Surname:

Marcos Minini

Country:

Brazil

Title of the Work:

Russian Invasion

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Typography and illustration

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

Simple and direct messages

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

I think this is a very strong tool for us to communicate in universal language.

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

The colors refers to the Ukranian and Russian country's flags. And the tank trail refers to the mud and dirt from the attack

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

That Russia used its power to dominate Ukaine. And simply invaded the country as if it were already part of Russian territory.



Figure 7: #freeukraine, Agnieszka Węglarska , Poland

Name-Surname:

Agnieszka Węglarska

Country:

Poland

Title of the Work:

#freeukraine

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Digital.

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

No comment.

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

It's an important, widely available channel of communication, and important matters should be discussed in public.

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

It is a modification of the Ukrainian coat of arms. It is a modification of the Ukrainian coat of arms.

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

My wish for Ukrainians: freedom for all of you.



Figure 8: Dove, Agnieszka Węglarska , Poland

Name-Surname:

Agnieszka Węglarska

Country:

Poland

Title of the Work:

Dove

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Digital.

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

No comment.

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

It's an important, widely available channel of communication, and important matters should be discussed in public.

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

Of course it's a symbol of peace, treated like the people in Mariupol by Russian soldiers: bloody. The small text on the poster is the Ukrainian anthem: "Ukraine has not yet perished, nor her glory, nor her freedom; Upon us, fellow Ukrainians, fate shall smile once more. Our enemies shall vanish, like the dew in the sun; And we too shall rule, brothers, in a free land of our own".

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

Stand with Ukraine.



Figure 9: Help, Tomaso Marcolla, Italy

Name-Surname:

Tomaso Marcolla

Country:

Italy

Title of the Work:

Help

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Mixed media- pen drawing and computer graphics.

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

I try to summarize the message so that it is understandable to everyone, if possible without text but only images.

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

I think that art and graphics can be useful for spreading social and political messages.

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

The flag of Ukraine as a backdrop and a shout for help in the center. Ukraine asks for help.

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

Help. Ukraine has been invaded and her people are suffering and are asking for help from the World.

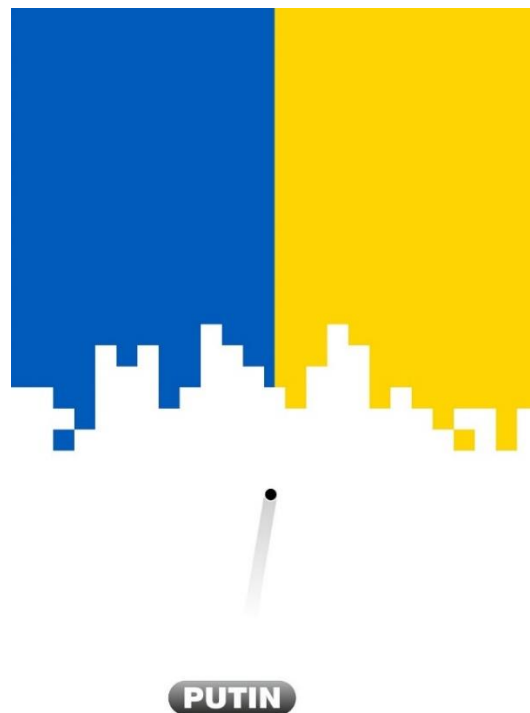


Figure 10: Destruction, Tomaso Marcolla, Italy

Name-Surname:

Tomaso Marcolla

Country:

Italy

Title of the Work:

Destruction

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Computer graphics

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

I try to summarize the message so that it is understandable to everyone, if possible without text but only images.

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

I think that art and graphics can be useful for spreading social and political messages.

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

The flag of Ukraine that is gradually canceled by Putin. It is reminiscent of an old electronic game called Arkanoid.

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

A people that is invaded and wiped out by an invader.

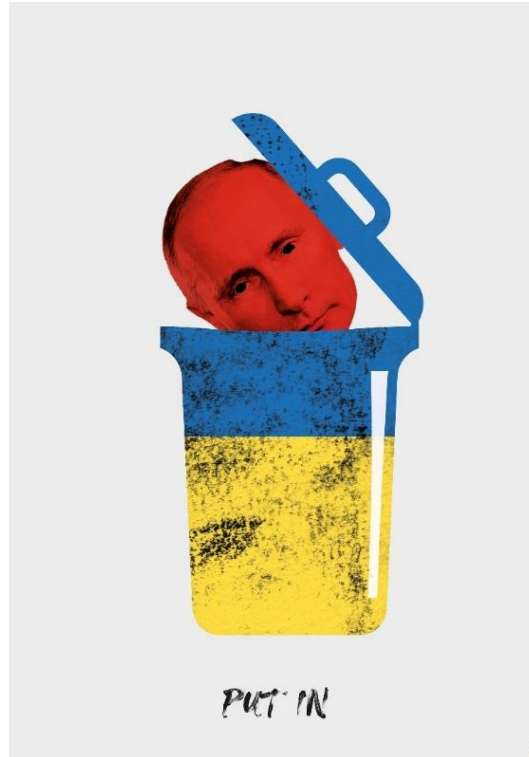


Figure 11: Put In, Wojtek Ganszczyk, Poland

Name-Surname:

Wojtek Ganszczyk

Country:

Poland

Title of the Work:

Put In

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Mixed Techniques

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

Illustration, drawing, graphic digital mixed techniques.

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

Designs of social and political propaganda posters - play an important role in public space and social life of the society.

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

Direct the viewer and recipient in a straightforward and unrestricted way to a clear and digestive reception in accordance with the intention and message of the work.

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

PUT-IN STOP Him! Stop War with Ukraine.

If your poster has received an award from anywhere, please indicate.

My work with posters from professionals and amateurs, #designers #illustrators #graphics... Over 500 posters showing what society thinks about barbarism and supporting people who suffer from it. Thank you for supporting @posterterritory #ukraine Famafest at Design Center (Dimad) Maradero Madrid!



Figure 12: Put In, Wojtek Ganszczyk, Poland

Name-Surname:

Tomasz Czyżkowski

Country:

Poland

Title of the Work:

Stop War

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Mixed Techniques

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

A reference to the Polish School of Posters.

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

They are a very strong voice in society. They allow you to convey different views visually.

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

These are symbols referring to solidarity and peace, and elements emphasizing that it is about Russia's war and aggression against Ukraine.

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

The symbol refers to the very popular symbol of Solidarity in Poland. Which is also a symbol of peace.



Figure 13: Not Putin Took the Gun, Anna Black, Ukraine

Name-Surname:

Anna Black

Country:

Ukraine

Institution:

Kharkiv State Academy of Design and Art

Title of the Work:

Not Putin Took the Gun

Artwork Technique (Typography, Illustration, Photography, mixed techniques, etc.):

Illustration

What is your own style that you use in your poster works? (Your Design-Art style):

Graphic style.

What is your opinion on social and political propaganda poster designs?:

I am against any propaganda. I am for honesty in work and honesty to myself... What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.).

What do the indicators you use on the poster mean? (The color used, form, shape, object, etc.):

The main thing is the meaning, color, form and object are subordinate to the meaning (main idea).

What is the Story of the Work? (Message you want to give):

One of my series of posters:

"Everyone is putin in fact!"

Not Putin took the gun, Not Putin took the rifle, Not Putin got up to the guns, Not Putin got up to the rockets! Not Putin took the helm, Not Putin took the wheel, Not Putin throw bombs to Kharkiv and Dnipro, Not Putin brought a tank here, Not Putin

"hail" beat, and hundreds of thousands of warriors
Someone gave birth to them deliberately chosen,
Road of tornado and thunder, and though none of
them is Putin, But everyone is Putin in fact!.

RESULT

In this study, the effectiveness of the poster in influencing the masses was examined by giving a case study. When the examples from the past to the present are examined, it has been seen that the propaganda posters are a communication tool that is frequently used by the authorities or the masses. It has been observed that propaganda posters are an effective communication tool in order to instill the desired ideology to individuals or masses, and to ensure that the desired attitude and behavior is exhibited.

The techniques and approaches used in poster designs enrich the visual language of the poster and increase the diversity of the visual language. The individual expression language of each designer has revealed different styles in poster designs. The language of expression in the poster designs used in the study reveals this diversity. Expressing the same message using different language and using different means of expression shows a certain cross-section of the techniques applied in poster designs. This language of expression gives the posters an international common language and discourse. These applied techniques can be exemplified as typography, illustration, photography and mixed techniques.

Agnieszka Ziemiszewska's "No War" is one of the posters exhibited in many different parts of the world. It has a typographical design approach. She gives the message she wants to express directly and clearly. In this study, she used the negative and positive field work used in all art fields. In this way, the sign, the signifier and the signified situation as semiology has been clearly revealed.

Keith Kitz's "Please see the image inventory" is an example of a manipulation study in which mixed techniques are used. This study is in World War I and II. It is almost like a reflection of the propaganda poster samples used during the World War II. The portrait, typography and use of color clearly express the negativity of the event.

In Dupuis Gilles' work "The Sky is Darkening", heat and darkness are emphasized with geometric form and a form that contrasts this form. With this emphasis, the psychological definition of darkness is handled as a metaphor.

Vector design was used in Luis Antonio Rivera Rodriguez's "Peace for Ukraine" work. In this design, the object is the symbol of Ukraine and peace is represented by interpreting the bird figure with this symbol.

Nikodem Pręgowski's "Peace for Ukraine" is another example of illustration. In this design, which has become one of the symbols of the war, the colors clearly express Ukraine. The figure is a representation of the element of solidarity.

Marcos Minini's "Russian Invasion" work can be given as an example of his typography and illustration work. In this study, the ground and the Ukrainian script express the Ukrainian lands, while the emphasis of the Russian script and the trace it left behind explains that Russia occupied the Ukrainian lands. As a semiotics, the front-to-back relationship of the writings and the colors and symbols used describe the invasion as a metaphor.

Agnieszka Węglarska's "freeukraine" work is an example of flat poster designs consisting of a floor and a single geometric form. The items used were used in the simplest way by minimizing them. The symbol of Ukraine was expressed as a bird figure and the country's own colors were used. The understanding of design here also reflects the common language and discourse of design and reveals the status of cultural symbols.

Tomaso Marcolla's "Help" is a work in which mixed techniques are used. Vector and pixel features are used together. The call for help in the war has been articulated. In this study, life, death and the intense emotions they evoke are expressed as similar features as in Edvard Munch's The Scream poster. "Destruction" poster is a work that shows the polysemy created by 2 or 3 geometric forms used in flat poster designs. Here, Putin's gradual invasion of Ukraine is depicted with the Arkanoid game. Satire and metaphor are used synonymously.

Wojtek Ganszczyk's "Put In" is a poster work using different techniques. The proper noun is used as a verb and manipulated here. This semantic manipulation used has shaped the design style. Satire is a work in which metaphor and metonymy are used together.

In Tomasz Czyżkowski's "Stop War" work, the object as a indicator, the hand as the signifier, the bullet, the peace sign as the signified, and the typeface used as bullets symbolizing this sign, explains the work clearly. The stylization and metaphor features used in the basic design are also used in this poster design.

Illustration of Anna Black's "Not Putin Took the Gun" is in the foreground. The storytelling power of illustration is at the forefront in this study. The use of a living creature with claws instead of an object as an indicator and a human being as a signifier and the wearing of military boots

describe the psychological state of those who support the war. The repetition of the same figure and forms increased the effectiveness and depth of the message. The use of repetition and similarities not only makes it easier to relate and perceive between the elements in the design, but also has a positive effect on the integrity of the work.

When the poster designs outside of Ukraine are examined, it is seen that the colors of Ukraine and Russia are generally dominant. However, it is seen that these colors are not used in Anna Black's work. This feature emerges as a reflection of the design psychology in our ability to look closely or from afar at the things that affect us. Poster designs emerge as a deep reflection of cultural, social and political as well as individual and psychological situations. This multiculturalism and diversity is the most important feature of poster designs.

As it can be understood from literature research and sample poster studies, cultural symbols specific to the countries where the posters were made were coded and loaded into the studies for the purpose of propaganda. It has been observed that codes and symbols increase the efficiency of analysis and assimilation in the simplest form. In the past, when communication tools were used less frequently, it was seen that posters were at the top of the propaganda activities. However, today, despite the increasing diversity and usability in communication tools, the rate of use of poster designs is still increasing. The usability of poster designs finds wide coverage in both print and digital media. Posters produced according to certain events or situations are produced for propaganda purposes and create an environment of unlimited interaction with the humor, satire, metaphors and metonyms of individuals from different cultural environments. It has been observed that the propaganda posters revealed in any social, cultural or political situation sometimes change the course of events, sometimes reveal a product that will be the symbol of the event, and sometimes leave a note in history. I and II. Posters used in World War II are some of them.

The most recent example of past propaganda posters is the poster work for Ukraine. Poster works with the slogan “Stand with Ukraine” are the most up-to-date propaganda posters that affect a certain audience for a specific purpose. These posters are used in both print and digital platforms. Websites for “Stand with Ukraine”, the poster campaign launched by the 4th Block Graphic Designers Association, the Posterterritory exhibition with the participation of internationally renowned designers, the “No War” poster designs exhibition in Poland, and the April 2022 magazine cover of Capital economy magazine in Germany are some of the examples. The posters used in this study include some of them. With the posters and expressions of the designers; propaganda posters are a powerful communication tool that should be in society because they are free, raise awareness, exhibit reality, are universal and create public opinion. The situation in

Ukraine shows that posters are not only carriers of important ideas, but also a means of providing financial support for war refugees as well as warring soldiers.

With these examples in the study, it is seen that the war situation of Ukraine has gained worldwide awareness with the slogan “StandwithUkraine” and Ukrainian posters. These poster designs can be expressed not only as a symbol of opposition, but also as a symbol of unity. As a result of the literature review about the propaganda posters of the past and present time, and presenting Ukrainian poster designs, case studies and the situation, it has been presented that the posters contributed to the history of humanity by influencing social formations and changes.

REFERENCES

- AMBROSSE, G. and Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri*. (1st ed.). (M. E. Uslu, Transl). İstanbul: Literatür Yayınları
- BAYNES, K. (2002). *Toplumda Sanat*. (Y. Atılğan, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- BECER, E. (2018). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- DOKUZLAR KINAM, B. (2015). Toplumsal Farkındalık İçin Grafik Tasarım. *Arte Sanat Dergisi*, 8(16), 271286
- DÖKMEN, Ü. (2005). *İletişim Çalışmaları ve Empati*. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- DÜLDERĞLU YAVUZ, S. (2007). Politik İçerikli Grafik Tasarım. *Grafik Tasarım Dergisi*, 7: 64
- FOSTER, J. (2006). *New Masters Of Poster Design: Poster For The Next Century Gloucester*, Mass: Rockport.
- GÜVENİLİR, T., and ŞEKER, Ç. (2018). Semiologic Analysis of Images That Used in World War II Propaganda Posters “Usa Example”, *Journal of Social And Humanities Sciences Research*, 5 (23), 1085-1101.
- IŞIK, D. (2010). *Görsel İletişim Aracı Olarak Afiş Tasarımı: 2009 Yılı Yerel Seçimlerinde İzmir Büyükşehir Belediye Başkan Adaylarının Afiş Tasarımlarının Göstergibilimsel Çözümlemesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- JONG CEES W.D. and et al. (2008). *New Poster Art*. London: Thames&Hudson
- KUYUMCU, S. (2011). *Türkiye’de Teknolojik Gelişmelerin Afiş Tasarımına Etkileri*. (Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=vS9Rjp-eNpxm39bPKIHfog&no=19jK44-rWExnlmy77Sfww>
- LİMAN TURHAN, S. (2021). Görsel Retorik Paradigması, *Uluslararası Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırma Dergisi*, 8(71), 1583
- MULLER-BROCKMANN, J. (2010). *History of the Poster*. Chicago: Phaidon
- MUTLU, E. (1998). *İletişim Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Ark Yayınları, s.168

ÖZERKAN, Ş. ve İNCEOĞLU, Y. (1995). *İletişim 'de Etkileme Süreci, Seçim Kampanyalarından Örneklerle*. İstanbul: Pan Yayınları

SEQUELA, J. (1991). *Hollywood Daha Beyaz Yıkar*. (İ. Yerguz, Transl.). İstanbul: Afa Yayınevi

TEKER, U. (2003). *Grafik Tasarım ve Reklam*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları

Yıl/Year:3, Sayı/Issue: 6, Ađustos/August, 2022, s. 57-75

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

Yayın Geliř Tarihi:01-08-2022

Yayınlanma Tarihi:31-08-2022

ISSN: 2757-6000

Dr. Öğr. Üyesi Seda Nur Atasoy

Giresun Üniversitesi

seda.atasoy@giresun.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4941-8577

GRAFİK TASARIMDA OPTİK BİR FENOMEN: IŐINLAR

Öz

Grafik tasarımda optik bir fenomen olan ışınlar, bazen ikonografik bir sembol olarak dini karakterlerin etrafında ışımakta, bazen de bir nesneyi çevreleyerek o nesnenin önemini vurgulayan -albüm kapakları, dergi kapakları, illüstrasyonlar, afiş ve logo tasarımları gibi- birçok tasarım öğesinin arka planında grafiksel bir yorum olarak kullanılmaktadır. Araştırma, grafik tasarım ürünlerinde farklı kullanım amaçları olan ışınların, örnekler dahilinde önemini ortaya çıkarmak ve onların grafik ürünlere ne amaçla eklendiđine, hangi kavramları ifade ettiđine ve nasıl kullanıldıklarına dair kavramsal bir zemin oluşturmayı amaçlamaktadır.

Bu araştırmanın paradigmasında teorik araştırma; veri analizinde ise nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. Yöntem olarak da arařtırmada, nitel veri toplama tekniklerinden olan doküman analizi tekniđi benimsenmiştir. Yorumlayıcı yaklaşımla anlamlandırılan olgularda, ışınların vermek istediđi mesajlara ve etkilere odaklanılmıştır. Arařtırmada verilen örneklemelerde ise konu ile ilgili taranan ve içeriđe uygun olduđu düşünölen örnekler, random örnekleme ile sanal ortamdan seçilmiştir. Ele alınan problematik, geçmişten günümüze ışınların, neden grafik tasarımın vazgeçilmez bir öğesi / düzenlemesi olduđunun ve neden sembolleřtiđinin irdelenmesi olarak belirlenmiştir.

Arařtırma, alanyazındaki kavramsal eksikliđi gidermesi ve tasarımda sıkça kullanılan ışınlara yüklenen anlamların belirlenip, kavramın anlam sınırlarının çizilmesi bakımından önemlidir.

Arařtırma kapsamında elde edilen sonuçlara göre, ışınların tek bir olumsuz etki dışında -Hirořima ve Nagazaki'ye atılan atom bombasının patlamasını anımsatması- diđer tüm etkilerinin olumlu, destekleyici ve vurgulayıcı olduđu; izleyicinin vizyonunda algısal deđişiklikler yarattıđı, grafik bir yorum olarak da tasarımın eskimeyen önemli optik fenomenlerinden biri olduđu, aynı zamanda kullanıldıkları grafik ürüne modernite ve heyecan kattıkları tespit edilmiştir.

Araştırmanın, tasarımcılara grafik ürünlerde ışın kullanımının, görsel algı üzerindeki etkileri hususunda ve bu kapsamda eserler üretmiş en önemli grafik tasarımcıları tanıtması bağlamında yol göstereceği umulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Işıklar, Tadanori Yokoo, Seymour Chwast, Shigeo Fukuda, Art Deco, Optik Sanat.

AN OPTICAL PHENOMENA IN GRAPHIC DESIGN: RAYS

Abstract

Rays, an optical phenomenon in graphic design, sometimes shine around religious characters as an iconographic symbol, and sometimes they surround an object, as a graphical interpretation in the background of many design elements such as album covers, magazine covers, illustrations, poster and logo designs emphasizing the importance of that object. The research aims to reveal the importance of the rays, which have different uses in graphic design products, with examples and to establish a conceptual basis on why they are added to graphic products, what concepts they express and how they are used.

Theoretical research is conducted in the paradigm of this research, and qualitative research approach is adopted in data analysis. Document analysis technique, one of the qualitative data collection techniques, is adopted as a method in the research. In the cases that are interpreted with an interpretive approach, it is focused on the messages and effects that the rays are intended to convey. As of the samplings given in the study, the samples related to the subject that are scanned and thought to be suitable for the content were selected from the virtual environment with random sampling. The problematic discussed is determined as the examination of why rays from past to the present are an indispensable element / arrangement of graphic design and why they become symbols.

The research is important in terms of resolving the conceptual deficiency in the literature and determining the meanings attributed to the rays that are frequently used in design and drawing the meaning boundaries of the concept.

According to the results obtained within the scope of the research, apart from a single negative effect - *reminiscent of the explosion of the atomic bombs dropped on Hiroshima and Nagasaki* - all the other effects of the rays are positive, supportive and emphasizing. It has also been determined that it creates perceptual changes in the vision of the viewer, that it is one of the important optical phenomena of design as a graphic interpretation, and that they also add modernity and excitement to the graphic product they are used.

It is hoped that the research will guide the designers about the effects of the utilization of rays in graphic products on visual perception and in the context of introducing the most important graphic designers who have produced works in this context.

Keywords: Rays, Tadanori Yokoo, Seymour Chwast, Shigeo Fukuda, Art Deco, Op Art.

GİRİŞ

Dairesel haleler şeklinde tekrar eden bir sıra çizgiden oluşan ve çoğu zaman doğan bir güneşi ifade eden ışıklar, grafik tasarımı alanında hiç eskimeyen optik bir düzenleme; aynı zamanda kullanıldığı yapıda dinamik bir etki bırakarak tasarıma enerji katan,

sembolik yapılardır. Bu sembolik yapılar, grafik ürünleri daha anlamlı, daha vurgulayıcı hale getirebilmektedir.

“Görsel her şeyin yapı taşı olarak şekiller son derece sembolik anlamlar taşıyabilir. İlk çağlardan beri, özellikle de yazının bilinmediği zamanlarda başka türlü kolayca temsil edilemeyecek anlam düzlemlerinin ifadesinde kullanılmışlardır. Daire, kare ve üçgen gibi en basit şekiller sembolik olarak bütün kültürlerde yer almış, başka pek çoğu da tasarlanarak sembolik anlamlarla donatılmıştır” (Bruce, 2019, s.284).

Nesnelerin gerçekleri ya da daha derin konuları temsil ettiği görülmeye başlandığında, tasarımdaki fikrin ya da nesnenin özüne dair bir farkındalık geliştirmek mümkündür. Tasarımda sembolizm, bir tasarım fikrinin yorumunda başvurulan görsel bir dildir (Bruce, 2019, s.9).

“Bir grafik eserde alt mesajlar olarak yer alan nesnelere, olaylar ve olguların kimi zaman ana mesaja dönüşebilme yeteneği taşıdığı, bunların kültür kodlarıyla bağlantılı olduğunu zaman zaman hatırlamamız ve ne kadar zengin bir kodlar denizinde yüzüp de balıklar gibi bunun farkında olmadığımızı bilmemiz önümüzü yeni ufuklar açabilir. Bir grafik tasarımcı; bir lekenin, iki çizginin, dört noktanın ne büyük bir hazine taşıdığı keşfetme çabasını, işinin en önemli parçası haline getirebilmelidir” (Tuncer, 2012).

Bu şekilde kültür kodlarıyla ilişkili olup, içinde barındırdığı ana mesajın kendisi olan ya da ana mesajı önemli ölçüde etkileyen ışıklar, çevreledikleri nesnenin esas anlamını oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda, zihni ve duyguları da harekete geçirirler.

Işıklar, yol gösterici bir işlev görmekle birlikte, vurgulanmak istenen mesaja katkılarıyla destekleyici bir yapı da oluşturmaktadırlar. Tasarımda kullandıkları konuma göre heyecanı, eğlenceyi, enerjiyi, ışıltıyı, çevreledikleri bir nesnenin önemini, doğüstü güçleri vb. çoğaltılabilecek bir çok başlığı temsil edebilirler. Bilgi iletebilir, duygusal bir atmosfer ve ortam yaratabilirler. Bir amblemin arka fonunda güneşin doğuşunu ya da enerjiyi temsil edebilir ya da kutsal bir yapıyı yüceltmek için kullanılabilirler.

Tasarım, ekran ya da kağıt fark etmeksizin, uygulandığı yüzey üzerinde kendi gerçekliğini yansıtır. İzleyicisi tarafından görülen şey, bu dünyanın bir temsili olabileceği gibi, daha önce görülmemiş ve gerçekte var olmayan her şeyi gösterebilen bir iletişim yüzeyi oluşturabilir. Çalışılan yüzey üzerindeki imge ve şekiller, tasarımdaki belli başlıklar için (reklam, propaganda vb.) uzlaşmış göstergelerden seçilebilir. Bu görüntü ve şekillere atfedilen sembolik özellikler, anlamlı ve güçlü mesajlar verebilirler (Ergüven, 2021). Işınların tasarımdaki varlığı da bu şekilde ifade edilebilir.

YÖNTEM

Bu araştırmanın paradigmasında teorik araştırma; veri analizinde ise nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. Yöntem olarak da araştırmada doküman inceleme tekniğinden yararlanılmıştır. Araştırmada verilen örneklemelerde ise konu ile ilgili taranan ve içeriğe uygun olduğu düşünülen örnekler, random örnekleme ile sanal ortamdan seçilmiştir. Nitel araştırma yöntemlerinden önemli bir veri toplama aracı olan ‘Doküman Tekniği (Doküman İnceleme)’, özellikle araştırma konusu ile ilgili kişiler ulaşılmaz olduğunda tercih edilebilen, araştırma için en uygun tekniklerden biridir. Bu teknik çeşitli materyallerin araştırma konusu için incelenmesi ve çözümlenmesini içerir.

Araştırmada incelenen olgu veya olaylarla ilişkili bilgiler içeren yazılı belgelerin ayrıntılı olarak taranması ve bu bilgilerden yeni bir bütünlük oluşturulması, doküman/metin analizi olarak adlandırılır (Creswell, 2002).

VERİLERİN ANALİZİ

Araştırılan alanda kapsamlı literatür taraması yapılmış, güncel kaynaklardan elde edilen veriler analiz edilerek içerik oluşturulmuştur. Ancak konu hakkında, çok fazla bilgi, belge ve yayın bulunmadığı için, araştırmanın alanyazında önemli bir boşluğu dolduracağı düşünülmektedir.

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE IŞINLAR

En eski ikonografik semboller arasında yer alan ışınlar, önemli dini karakterlerin kutsanmışlığını göstermek ya da tanrıların ve kahramanların doğaüstü güçlerini, yüceliklerini göstermek amacıyla başlarının çevresinde ya da arka planlarında bir ışık huzmesi şeklinde karşımıza çıkmaktadır.



Görüntü 1:

<https://tr.pinterest.com/pin/434386326564701007/>

Erişim Tarihi: 14 Mayıs 2022



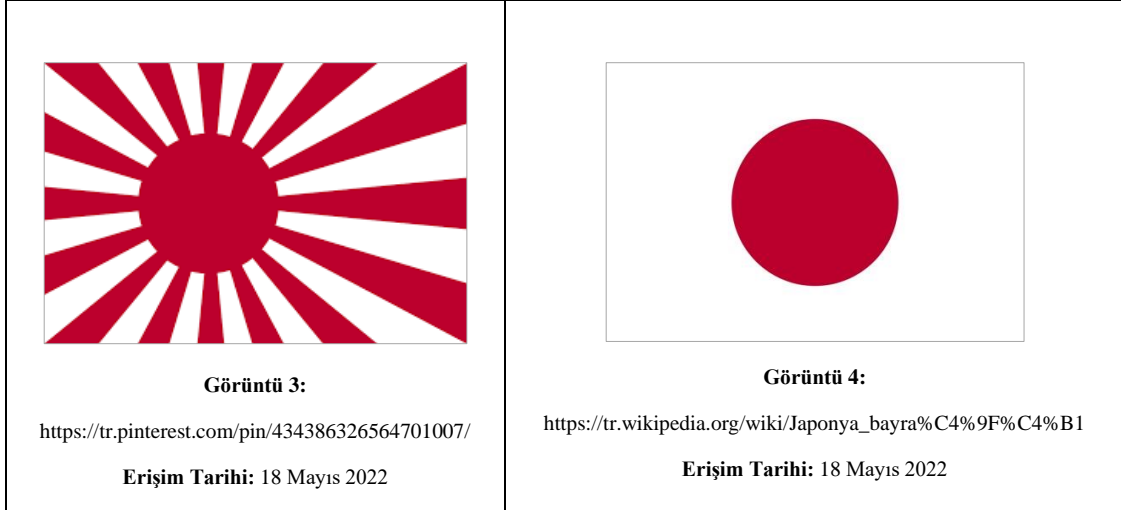
Görüntü 2:

<https://tr.pinterest.com/pin/688276755544030933/>

Erişim Tarihi: 14 Mayıs 2022

“Işınlrın din dışındaki ilk yaygın kullanımı, Japon İmparatorluğu’nun ‘Doğan Güneşin Toprağı’ bayrağında görülmektedir. Üzerinde kırmızı bir diskten çıkan 16 kırmızı ışın bulunur. İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra, Japonya’nın yenilgisiyle beraber bayraktan ışınlar silinmiş ve bugünkü kırmızı daireye dönüştürülmüştür. Komünist Çin, bu ışınları Mao Zedong’u bütünüyle çevreleyen bir hale biçiminde veya ufuktaki bir ışıldığın büyük çaptaki bir yelpazesi şeklinde kullanarak, yeni dönemin doğuşunun habercisi anlamında kendi propagandası için hızla benimsemiştir. Çoğunlukla beyaz, sarı veya mavi zemin üzerine kırmızı renkte yapılan ışınlar o zamandan beri, Amerikan bayrağındaki kırmızı çizgilere benzer şekilde, ama ek olarak şimdi nostaljik olan ‘kırmızı, parlak ve ışıldayan’ Mao kültürünün ikonografisine referansla onların güçlü bir grafik motif olduğunu düşünen tasarımcılara ilham vermektedir” (Heller & Vienne, 2016, s.15).

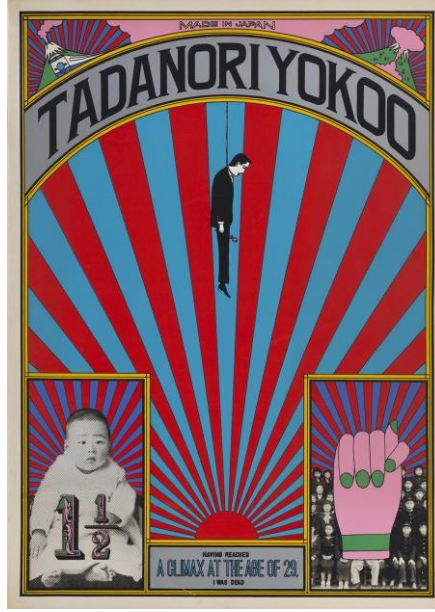
Görüntü 3’te, Japon İmparatorluğu’nun en önemli simgelerinden olan güneşin; «Doğan Güneşin Toprağı» ya da «Güneşin Ülkesi» temsilini yansıtan, aynı zamanda Japon İmparatorluk Deniz Kuvvetleri Bayrağı olan ve 1947 yılına dek kullanıldığı bilinen bayrağın görüntüsü yer almaktadır.



Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombasının atılmasıyla birlikte Japonya savaştan mağlup ayrılmıştır. Bu yenilgi ile patlama etkisi yarattığı düşünülen ışınlar, bayraktan kaldırılmış ve yerine sadece bugün kullanılan kırmızı daire konulmuştur (Görüntü 4).

Çin tarafından Başkan Mao Zedung için tasarlanan kült afişlerde hemen yerlerini almış ve burada da 'yeni bir dönemin başlangıcı' ifadesinin temsili olarak savaş propagandası amacıyla kullanılmışlardır (Heller & Vienne, 2016, s.15).

Japon Grafik Tasarımcı Tadanori Yokoo'nun psikokültürel deneyiminin ötesine geçen öznellik yüklü afişlerinde de arka planda sıklıkla gördüğümüz ve adeta onun imzası niteliğindeki ışınlar, önde yer alan figürü ya da herhangi bir nesneyi öne çıkarmak amacıyla kullanılmakta ve Yokoo, bu araştırma için önemli bir örnek teşkil etmektedir. Yokoo'nun sıra dışı psikedelik (saykodelik) kolaj çalışmalarıyla alışlageldik afiş kavramlarının dışında tasarlamış olduğu Pop Art estetiğindeki otobiyografik afişleri de, kendi yaşanmışlıklarını ve arzularını yansıtmaktadır.



Görüntü 5: “Made in Japan, Tadanori Yokoo, Having Reached a Climax at the Age of 29, I Was Dead” (Japonya’da üretilmiştir, Tadanori Yokoo, 29 Yaşımda Doruğa Ulaştım ve Öldüm)

Kaynak: <https://artreview.com/work-of-the-week-yokoo-tadanoris-self-obituary/>

Erişim Tarihi: 13 Mayıs 2022

Afişteki detaylarda en üstte; Fuji Dağı, arka planında doğan güneş ve hız etkisi ile uzayan bir tren yer almaktadır. Sağda ise patlayan yanardağ görseli ve yine ardında ışıklar yer almaktadır. Üst orta alana tasarımcı, kavisli bir kemer şeklinde adını ve soyadını yazmıştır.

Tadanori Yokoo’nun içerisinde bir çok metaforu barındıran ve postmodern grafik tasarımın öncüsü sayılabilecek Görüntü 5’teki afişinde, aynı zamanda bir ölüm ilanı sunulmaktadır. Afişte sol üstte belirtilen,

“Shinkansen hızlı treni, savaş sonrasında Japonya’nın hızla ilerleyen ve sonuçta sorunlu olan, bazılarının göre ülkenin asil geleneksel kültürünü yok eden gelişimini temsil ediyordu. Fuji Dağı o eski dünyayı temsil ediyordu, doğan güneş de Japonya’nın modern dönemdeki bu durumuna neden olan militarist çılgınlığın simgesiydi. Afişin alt tarafında bir yanda Yokoo’nun bebeklik fotoğrafı, diğer tarafında da müstehcen bir hareket yapan bir el içeren bir okul fotoğrafı vardır.

Ortada ise elinde bir çiçek tutan, asılmış genç bir adam vardır (Heller & Vienne, 2016, s.15).”

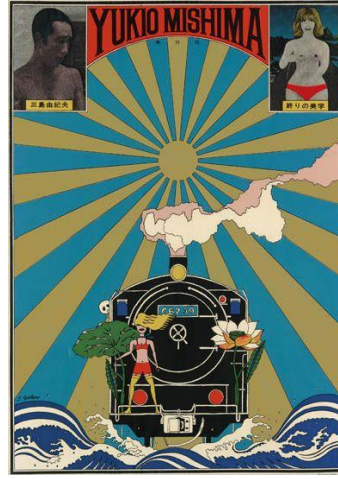
Yokoo, tasarımlarında hızlı teknolojik gelişmeleri alaycı bir üslupla eleştirmiş, eski ve yeni birleştirerek kendi zamanının ruhunu yansıtan kavramsal kompozisyonlar oluşturmuştur. Kompozisyonlarının hemen her birinde de ışınları arka planda kullanmış (Bkz. Görüntü 6 ve 7) ve burada tasarımdaki bir olguyu öne çıkarmanın yanı sıra, kendi kültürüne ait bayraklarına da konu olan bir sembolü; yani ilk olarak ülkenin konumu itibarı ile doğudan doğan güneşi, afişlerinin çok katmanlı yorumlamalarında kullanmıştır.



Görüntü 6:

<https://www.wikiart.org/en/tadanori-yokoo>

Erişim Tarihi: 13 Mayıs 2022



Görüntü 7:

<https://catalogue.swannalleries.com/Lots/auction-lot/TADANORI-YOKOO-%281936--%29-YUKIO-MISHIMA-THE-AESTHETICS-OF-END-?saleno=2314&lotNo=251&refNo=662587>

Erişim Tarihi: 13 Mayıs 2022

Yokoo'nun eserlerinde kendine has tarzını, hayallerini, deneysel yanını, fotoğrafları, dinamik içerikleri ve çeşitli imgeleri; yanı sıra alegorik bir anlatımla kolaj tekniğini özgürce kullanımını görmek mümkündür.

“Üst düzey grafikçiliğin kapalı dünyasına, 1970’li yılların sonlarından başlayarak bir esin kaynağı ya da daha doğrusu bir dalga gibi Japonlar girmeye başlar, çünkü ortaya koydukları bütünüyle yeni ve en üst düzeydeki imgeler ne kadar çeşitliyse, sanatçıların sayısı da o kadar fazladır”(Weill, 2015, s.112).

Işıklar konusunda diğer bir önemli isim ise, optik yanılsamaları tasarımlarında uygulayan ve evrensel olarak tanınan stili ile grafik tasarıma büyük katkıları olan Shigeo Fukuda'dır.

Işıklar, optik sanatla; izleyici retinasını güçlü bir biçimde uyaran yapısı, tekrar eden basit formları, titreşen hareli renkleri ve ritmik desenleri bakımından ilişkilidirler.

“1960’lı yılların sosyal, kültürel ve teknolojik değişim çağında Amerika ve Avrupa’da etkilerinin hissedilmeye başlandığı Op Art, sanatsal ifadeye yeni bir görme deneyimi yaşatmıştır. Çağının önemli soyut sanat hareketlerinden biri olarak kabul edilmiş olan bu anlayış, iki boyutlu düzlemde optik yanılsamaya dayalı anlatım biçimlerini içermektedir. Bu doğrultuda Op Art, bilim ile sanat arasındaki etkileşimin metodu olmuştur” (Lehimler, 2015, s.108).

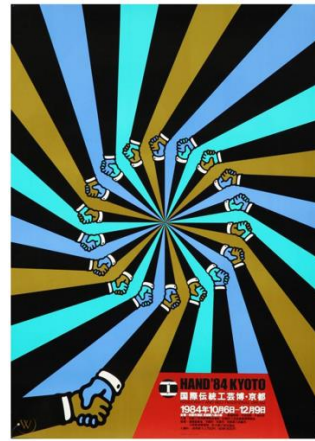
Op-Art, fiziksel ve psikolojik etkiler yaratarak izleyiciyi etkisi altına almaktadır. Bu sanat akımı içerisinde sanatçılar, yapıtlarını belli geometrik desenlerle bir kurgulama mantığına ve yanılsama yapısına göre oluşturmuşlardır. Çağdaş sanatta tasarım alanlarında sanatçılar optik yanılsama alanlarını yaygın biçimde kullanmaktadır. 20. yüzyılın dikkat çeken akımlarından biri olan Optik Sanat’ın uygulamalarına; resim, heykel, seramik, grafik tasarımı ve mimari gibi görsel sanatların her alanında rastlamak mümkündür (Bilirdönmez, 2022, s. 284).



Görüntü 8: Shigeo Fukuda, “Mona Lisa’s Hundred Smiles/Mona Lisa’nın 100 Gülüşü”, 1970.

<https://wowgreat.tumblr.com/post/185313503489>

Erişim Tarihi: 21 Haziran 2022



Görüntü 9: Shigeo Fukuda, “Hand’84 Kyoto”, 1984.

<https://emmafarnsworth.wordpress.com/2015/10/>

Erişim Tarihi: 13 Mayıs 2022

Shigeo Fukuda'nın Görüntü 8'de yer alan afişinde, bir merkezden yayılan çizgilerle oluşturulan görsel ifadenin detayında Mona Lisa resmini stilize ettiği görülmektedir. İzleyicide bir tür keşfetme duygusu yaratan bu afiş kendi içinde barındırdığı negatif ve pozitif alan ilişkisiyle aynı zamanda gözümüzde de bir titreşim etkisi yaratmaktadır (Lehimler, 2015, s. 151). Görüntü 9'da ise, yine Fukuda'nın eşmerkezli, yansımalı bir eseri görülmektedir.

Ardı sıra tekrar eden bu optik semboller, tasarımın yapısına göre canlı, pastel ya da benzer renklerden oluşabilir, Art Deco afişlerindeki gibi gücü, görkemi temsil edebilir ve hatta hareketlendirilerek baş döndürücü bir etki yaratabilirler.



Görüntü 10-11-12: Art Deco Afiş Tasarımları

Kaynak: <https://www.designgost.com/makale/gecmisten-gunumuze-tum-grafik-tasarim-stilleri>

Erişim Tarihi: 20 Nisan 2022

Işınlr, Art Deco akımında da diğer sanat akımlarında olduğu gibi yerini almış (Görüntü 10-11-12), dönemin afişlerinde mimariye (Görüntü 13-14), makinaya ve modernizme olan hayranlığa vurgu yapmak için kullanılmışlardır. Genel olarak dönemin tarzını yansıtan Art Deco afişlerinin arka planında yükselen ışınların, afişteki heykelsi figürlerin (Görüntü 10-11) etkilerini güçlendirdiği görülmektedir.



Işınlar kapsamında bir başka önemli isim ise çağdaş grafik tasarımın ikonu, Amerikalı grafik tasarımcı, illüstratör ve yazı tasarımcısı Seymour Chwast olarak belirtilebilir. Chwast'ın, ışınların Art Deco yansımalarından etkilenen tasarımlarında, geometrik şekiller, kalın eğriler, güçlü formlar ve güneş patlamaları sıklıkla görülmektedir.



Görüntü 15: Seymour Chwast, “End Bad Breath”

Kaynak: <http://seymourchwastarchive.com/collection/end-bad-breath/>

Erişim Tarihi: 22 Nisan 2022

“End Bad Breath” sloganı ile 1968 yapımı olan bu afiş (Görüntü 15); Amerikan vatansverliğinin geleneksel bir sembolü olan Sam Amca'nın yorumlanarak, Amerika Birleşik Devletleri'nin Vietnam Savaşı'na devam eden katılımını protesto etmek amacıyla Chwast tarafından tasarlanmıştır.

Günümüzde ise ışınlar, OBEY takma adı ile bilinen Shepard Fairey gibi tasarımcılar tarafından grafik bir motif olarak kullanılmaktadır. Fairey'nin özellikle grafitilerinde ışınlara sıklıkla yer verdiği görülmektedir.



Görüntü 16: OBEY, “Silah ve Gül”

Kaynak: <https://obeygiant.com/guns-and-roses-print-release-giveaway-terms-conditions-and-more/>

Tarihi: 22 Mayıs 2022

Tasarım, çeşitli anlatım öğelerini içinde barındıran, farklı üslup ve biçimler kullanarak izleyicisiyle iletişim sağlayan ve alan olarak çok amaçlı bir kullanım ve üretim yapısına sahip, etkili iletişim kanallarından biridir. OBEY duvar üzerine yaptığı eserleriyle de bu ifadenin başarılı örneklerinden biridir.



Görüntü 17:

<https://tr.pinterest.com/pin/568298046705165458/>

Erişim Tarihi: 22 Mayıs 2022

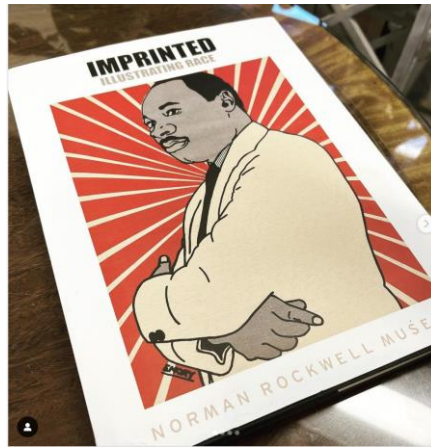


Görüntü 18:

<https://www.smashingmagazine.com/2008/09/tribute-to-graffiti-50-beautiful-graffiti-artworks/>

Erişim Tarihi: 22 Mayıs 2022

Güncel bir başka örnek ise, Görüntü 19'da yer alan sergi kataloğunun kapağında Amerika Birleşik Devletleri'nde ırkla ilgili halkın algısını çözmek amacıyla açılan sergide, görüntülerin kitlelere yayınlanması yoluyla üzerimize yapışmış olan basmakalıp ırksal temsillerin keşfedilmesi hedeflenmiştir. Vurgu yapılmak istenen figür yine ışıklar ile ön plana çıkarılmış, ışında kırmızı renk kullanımı ile de verilmek istenen etki artırılmıştır.



Görüntü 19: Norman Rockwell Müzesine ait bir Sergi Kataloğu

Kaynak: <https://www.instagram.com/p/Ce1Fi0FgokZ/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

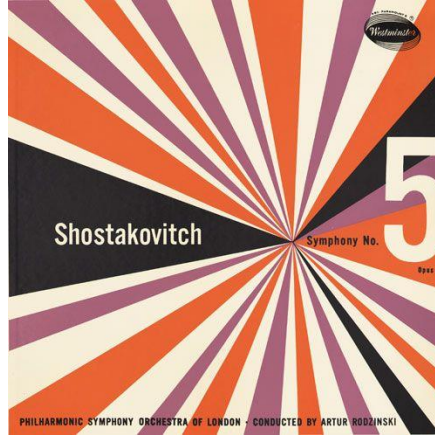
Erişim Tarihi: 16 Mayıs 2022

Işıklar, tasarımı psikolojik açıdan da farklı boyutlara taşıyabildikleri için günlük hayatta sıklıkla karşılaşılabilen, reklam ve pazarlama sektöründe de oldukça etkin kullanımları olan, dikkat çekici grafik yorumlardır. Işıkları bu bağlamda bir indirim duyurusu ya da promosyon gibi bir fırsat yayımlanırken fiyat etrafında yer alan pop etkisindeki patlamalar şeklinde görmek mümkündür.

Görüntü 20'deki bir deterjan reklamında temizliği vurgulamak için kullanılan ışıkların, ürüne kattığı anlamdan hareketle etkileyici ve dinamik bir etki oluşturduğu ve ışımının burada güçlü bir temizlik etkisini temsil ettiği de görülmektedir. Görüntü 21'de ise, temizlik ürününün adının etkisini arttırmak amacıyla ışıklar, arka planda bir flaş etkisi oluşturacak şekilde kullanılmıştır.



Işıklar, satılık ilanlarını, indirim duyurularını öne çıkarmaya/patlatma etkisi oluşturmaya yararken ve fırsatları öne çıkarırken; aynı zamanda bu ifadelerle heyecan ve canlılık da katmaktadır.



Görüntü 22: Dmitri Şostakoviç'in Albüm Kapağı

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/363736107384459205/>

Erişim Tarihi: 16 Mayıs 2022

Yine bir logoda ya da bir albüm kapağında ışınları farklı grafik anlatılar halinde görmek mümkündür. Görüntü 22'de, besteci Dmitri Shostakovich'in albüm kapağı ve bu kapakta ışınların uzantılı kullanımını görülmektedir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu araştırma, ışınların, görsel algı üzerindeki etkilerini ve kullanıldıkları yere göre yaratabildikleri farklı etkileri, duyguları gözler önüne sermiştir. Aynı zamanda Dünya Savaşları nedeniyle propaganda ve savaşla ilgili grafik ürünlerin, istenilen mesajı iletme konusunda ne kadar etkili olduklarını da göstermiştir.

Geçmişten günümüze ışınların grafik tasarımın vazgeçilmez bir ögesi olmasının nedeninin, grafik ürünlerde arka planda dahi olsa tüm detaylarda kullanılan grafik izlerin önemini ve altında yatan alt metni güçlendirmesi, vurgulaması olarak tespit edilmiştir. Bununla birlikte tasarıma kattığı yan anlamlardan ziyade, bazen de esas anlamları öne çıkardığı gözlemlenmiştir.

Işınların, Pop Art, Op Art, Art Deco gibi çeşitli sanat akımlarında kullanıldığı ve günümüz tasarımcıları tarafından da benimsendiği görülmüştür.

Grafik Tasarım alanında sıklıkla kullanılan tekrar eden çizgilerin, tasarımdaki algı boyutu üzerindeki etkileri incelenmiş ve ışınların, savaşlardan, ülke bayraklarındaki anlamlara kadar özellikle bir fikre vurgu yapma hususunda kullanıldıkları ve ayrıca ışınların reklam sektörü gibi farklı sektörlerde de önemli etkilerinin olduğu tespit

edilmiştir. Işıkların, ikonografik bir sembol olarak bir karakteri yüceltirken, parlak bir fikre vurgu yapmak için de kullanıldıkları ve tasarıma üslup yönünden fazlasıyla etki ettikleri görülmüştür.

Basit çizgilerle tekrarlayan formların, birbirine zıt renklerin bir araya gelmesiyle, izleyicinin vizyonunda algısal değişiklikler yapabilen ışıkların grafik bir yorum olarak tasarımın önemli optik fenomenlerinden biri olduğu, kullanıldıkları grafik ürüne modernite ve heyecan kattığı da tespit edilmiştir.

Bunun yanında tasarımcıların afişe veya her hangi bir grafik ürüne basmakalıp bir kuralla yaklaşmalarının ötesinde Tadanori Yokoo'nun kuralları alt üst eden tasarımlarını, kendine has üslubunu psikedelik bir tarz ile sunarak izleyicisine aktarması, kurallara uygun yığınla tasarım arasında şiirsel bir meydan okuyuşun göstergesi olduğu söylenebilir.

Afiş için "satıcıyla alıcıyı bir araya getiren telgraf" olarak söz eden A.M. Cassandre'in veya İsviçre'de 50'li ve 60'lı yıllarda ortaya çıkan ve tasarımın belli başlı kalıplara uygun, matematik gibi kesin ve şeffaf olmasını isteyen Neue Graphik hareketini destekleyenlerin aksine; Yokoo'nun tasarımlarının, kendine has üslubu ile sübjektif tasarımlar olduğu görülmektedir. Yanı sıra tasarımcının eserlerinde, tamamen kendi tarzını, kendi arzularını, hayallerini, umutlarını, endişelerini ve maneviyatını eleştirel bir dille ortaya koyduğu görülmektedir. Bu bağlamda bir çok tasarımcının aksine Yokoo, kendi için çalışmakta ve müşteri onun için ikincil öneme sahiptir (Mount, 2013).

Seymour Chwast, Tadanori Yokoo ve Shigeo Fukuda gibi tasarımcıların tasarımlarında ışıkları kullanarak oluşturdukları alt anlamlar, yaratıcı düşünce ve felsefenin yanı sıra, Shepard Fairy gibi günümüz tasarımcılarının üsluplarına etki eden ve hiç eskimeyen ışıkların varlığının gelecek yıllarda da devam edeceği düşünülmektedir.

Bu makale kapsamında grafik tasarımda öne çıkan ve konu ile ilgili çalışmalar yapan önemli tasarımcılar hakkında bilgi verilmiş ve ışıkların tasarımda anlamı nasıl güçlendirdiği ve tasarımın diline nasıl katkı sağladığı üzerinde durulmuştur. Teknolojik gelişmelerle evrilen tasarım dünyasında ışıkların hareketli afişlerde şimdiden yerini aldığı görülmüş; ilerleyen süreçlerde de hep varolacağı yargısına ulaşılmıştır.

KAYNAKÇA

- Bilirdönmez, K. (2022). “Çağdaş tasarımda optik yanılsamalar ve SHIGEO FUKUDA örneği”, Journal of Humanities and Tourism Research, 12 (2): 285-299.
- Bruce, M. M. (2019), “Signs and Symbols: An Illustrated Guide to Their Origins and Meanings”, Alfa Yayıncılık.
- Creswell, J. W. (2002). “Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative”, Prentice Hall Upper Saddle River, NJ.
- Ergüven, A. (2021), “İyi Tasarım Nedir?”, s.61, Hümanist Yayıncılık.
- Heller, S. & Vienne, V. (2016), “100 Ideas That Changed Graphic Design”, s.15, Literatür Yayınları.
- Lehimler, Z. (2015). “Afiş tasarımında optik yanılsama”, Yayımlanmış Sanatta Yeterlik Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Mount, C. (2013), “İsyankar bir ruh: Tadanori Yokoo”, GMK Yazılar, Sayı 135, Aralık Bülteni.
- Tuncer, A. S. (2013), “Bir lekenin, iki çizginin, dört noktanın...”, GMK Yazılar, Sayı 135, Aralık Bülteni.
- Weill, A. (2015). “Grafik Tasarım”, s.112, Yapı Kredi Yayınları.

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görüntü 1:** <https://tr.pinterest.com/pin/434386326564701007/> **Erişim Tarihi:** 14 Mayıs 2022
- Görüntü 2:** <https://tr.pinterest.com/pin/688276755544030933/> **Erişim Tarihi:** 14 Mayıs 2022
- Görüntü 3:** <https://tr.pinterest.com/pin/434386326564701007/> **Erişim Tarihi:** 18 Mayıs 2022
- Görüntü 4:** https://tr.wikipedia.org/wiki/Japonya_bayra%C4%9F%C4%B1 **Erişim Tarihi:** 18 Mayıs 2022
- Görüntü 5:** <https://artreview.com/work-of-the-week-yokoo-tadanoris-self-obituary/> **Erişim Tarihi:** 13 Mayıs 2022

- Görüntü 6:** <https://www.wikiart.org/en/tadanori-yokoo> **Erişim Tarihi:** 13 Mayıs 2022
- Görüntü 7:** <https://catalogue.swannalleries.com/Lots/auction-lot/TADANORI-YOKOO-%281936--%29-YUKIO-MISHIMA-THE-AESTHETICS-OF-END-?saleno=2314&lotNo=251&refNo=662587> **Erişim Tarihi:** 13 Mayıs 2022
- Görüntü 8:** <https://wowgreat.tumblr.com/post/185313503489> **Erişim Tarihi:** 21 Haziran 2022
- Görüntü 9:** <https://emmafarnsworth.wordpress.com/2015/10/> **Erişim Tarihi:** 13 Mayıs 2022
- Görüntü 10-11-12:** <https://www.designgost.com/makale/gecmisten-gunumuze-tum-grafik-tasarim-stilleri> **Erişim Tarihi:** 20 Nisan 2022
- Görüntü 13:** <https://tr.pinterest.com/pin/289145238577123222/> **Erişim Tarihi:** 13 Mayıs 2022
- Görüntü 14:** <https://tr.pinterest.com/pin/289145238577123223/> **Erişim Tarihi:** 13 Mayıs 2022
- Görüntü 15:** <http://seymourchwastarchive.com/collection/end-bad-breath/> **Erişim Tarihi:** 22 Nisan 2022
- Görüntü 16:** <https://obeygiant.com/guns-and-roses-print-release-giveaway-terms-conditions-and-more/> **Erişim Tarihi:** 22 Mayıs 2022
- Görüntü 17:** <https://tr.pinterest.com/pin/568298046705165458/> **Erişim Tarihi:** 22 Mayıs 2022
- Görüntü 18:** <https://www.smashingmagazine.com/2008/09/tribute-to-graffiti-50-beautiful-graffiti-artworks/> **Erişim Tarihi:** 22 Mayıs 2022
- Görüntü 19:** <https://www.instagram.com/p/Ce1Fi0FgokZ/?igshid=MDJmNzVkMjY=> **Erişim Tarihi:** 16 Mayıs 2022
- Görüntü 20:** <https://tr.pinterest.com/pin/687502699380243525/> **Erişim Tarihi:** 20 Nisan 2022
- Görüntü 21:** <https://londongrocery.net/products/flash-anti-bacterial-strong-cleaning-wipes> **Erişim Tarihi:** 20 Nisan 2022

Görüntü 22: <https://tr.pinterest.com/pin/363736107384459205/>
Mayıs 2022

Erişim Tarihi: 16

Yıl/Year:3, Sayı/Issue: 6, Ağustos/August, 2022, s. 76-103

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

Yayın Geliř Tarihi:06-08-2022

Yayınlanma Tarihi:31-08-2022

ISSN: 2757-6000

Öğr. Gör. Dr. Iřılay Konak

Kastamonu Üniversitesi
isilaykonak6@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1443-243X1

Arř. Gör. Dr. Emrah Pek

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi
pek.emrah@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2656-052X

ÇİNİLERDE ÜRETİME BAĞLI GELİŐEN BOZULMALAR

Öz

Sırlı seramik ürünlerin önemli bir grubunu oluřturan çiniler, yapısal olarak çok katmanlı kompozit ürünler olup aşamalı bir üretim süreciyle kullanıma hazır hale gelmektedir. Çinilerde, aşamalı üretim sürecine ve ürün çeřitliliğine baėlı olarak üretim hataları yani bozulmalar görülebildiėi gibi, bu sorunlar çevresel faktörler, iklim etkileri, kullanım, onarımlar gibi birçok faktöre göre de farklı bozulmaların oluřmasına neden olabilmektedir.

Çalıřma kapsamında, çini üretim süreci ele alınarak, bu süreçte oluřan bozulmalar ve bu bozulmalara etki eden faktörler tanımlanmıřtır. Bu doėrultuda çalıřmanın, kültür varlıėı olarak deėer taşıyan çini ürünlerde üretime baėlı oluřabilecek bozulma türlerinin ve bozulmaya neden olan faktörlerinin de doėru tespit edilmesine ve üretim problemlerinin sınıflandırılmasına katkı sunması amaçlanmıřtır.

Anahtar Kelimeler: Çini, Çini Üretimi, Bozulma

MANUFACTURING RELATED DETERIORATION IN TILES

Abstract

The tiles, which are a significant group of glazed ceramic items, are structurally multi-layered composite products that are ready for use after a gradual manufacturing process. Production flaws in tiles can be visible based on the gradual production method and product diversity, as well as other aspects such as environmental impacts that develop with time, regions of usage, human factors, and repairs. Within the

scope of the study, the tile manufacturing technique was described, as well as the deteriorations that emerged as a result of the tile production process and the variables influencing these deteriorations. From this perspective, it is hoped that it will contribute to the correct determination of deterioration and deterioration factors that may occur due to production in tile products that are valuable as cultural assets, as well as to the classification of production problems in tiles as an industrial product.

Keywords: Tile, Tile Production, Deterioration

GİRİŞ

Varlığı insanlık tarihi kadar eskiye dayanan pişmiş toprak ürünler yani seramikler, zamana bağlı bir gelişim göstererek üretilmiş temel kullanım malzemeleridir. Bu bağlamda çinilerin de bir grubunu oluşturduğu seramik ürünler insanoğlunun, tarih boyunca kültür, bilim ve sanat alanlarına yaptığı en önemli katkılardan biri olarak değerlendirilebilir. Birçok toplumda izlerine rastlanabilen seramik ürünler, içinde bulunduğu toplumun kimliğine ait bilgileri barındıran bir kaynaktır. Seramik ürünler, çini gibi farklı üretimlerle bağlı buldukları toplumların gelişim süreçlerinde tarihi ve kültürel nitelikler kazanarak önemini arttırmış; üretildiği toplumun gelişmişlik düzeyinin göstergesi olmuş, estetik özellikleri bakımından ise sanatsal değer kazanmıştır.

Etimolojik olarak “Çini” kelimesinin anlam içeriği, farklı açılardan yapılan değerlendirmeler nedeniyle halen tartışma konusudur. Çini¹, kullanım alanı, üretim yeri, dönemi ve benzerlikleri, kullanılan malzeme, isimlendirildiği ve çevirisinin yapıldığı diller vb. açılar bağlamında yapılan değerlendirmeler sonucu farklı tanımlara sahip olup temel olarak mimari eserlerin iç ve dış yüzey kaplamasında kullanılan levhalar ve günlük kullanım amaçlı üretilen kap-kaçak formları olarak tanımlanmaktadır (Bakır, 1999, s.10; Yetkin, 1993, s.329; Atay Yolal, 2007, s.3; Anılanmert ve Rona, 1997, s.406; Çalışıcı Pala, 2009: 323; Pala, 2015, s. 12-19)

Kimyasal açıdan değerlendirildiğinde ise çini,² kuvars, tebeşir, kuvars kumu gibi inorganik maddelerin belirli oranda karıştırılarak hamurunun oluşturulduğu, üzerine kuvars ve silikat bileşenleri ile oluşturulan daha küçük taneli içeriğe sahip astarın uygulandığı ve devamında farklı metal oksit bileşenli boyalarla dekorlanıp, üzerine kuvars, kurşun oksit, soda ve boraks gibi inorganik malzemelerden üretilen sır ile

¹ Çini kelimesinin etimolojik kökeni ve detaylı tanımı hakkında geniş bilgi için bkz. (Çalışıcı Pala, 2015)

² Çini içeriğinin verildiği bu bölümde Işıkhani'nin yayınından aktarılan bilgiler Dr. Faruk Şahin'in izniyle, el yazısı ile yazdığı, yayımlanmamış notlarından alınmıştır (Işıkhani, 2008, s.66-75; Işıkhani, 2012, s.15-22).

kaplandığı ve 900-970 °C’de ısıda yapılan pişirimlerle pekişerek bir bütün haline gelen bir üründür (Işıkhan, 2012, s.16; Arcasoy, 1983, s.241).

Çalışmada, üretimi, yapıları, tarihsel-sanatsal olarak önem taşıyan özellikleri bakımından çinilerin, kontrol edilmesi gereken üretim aşamaları ve süreci, bu aşamalarda görülebilecek sorun ve bozulmaları ortaya konulmaya çalışılmış, son safhasına kadar risk barındıran çini üretimi, üretim aşamaları ve bu aşamalarda meydana gelen bozulmalar sıralanarak bütünlüklü bir çerçeve ile incelenmiştir.

Çalışma konusuna katkı sunabilmek amacıyla günümüz malzemeleri ile deneysel olarak üretilen örnek çinilerde; üretim sürecinde karşılaşılan bozulmalar ve üretim hataları değerlendirilmiştir.

Üretim Süreci ve Üretim Sürecinde Meydana Gelen Bozulmalar

Sırlı seramik ürünler gibi, çiniler de içerik (hammadde) ve yapısal (tabaka) olarak birden fazla inorganik malzemeden ve katmandan oluşan kompozit ürünlerdir. İçeriğindeki ve yapısındaki bu çeşitlilik, üretimi için de geçerlidir. Çiniler çok aşamalı bir üretim sistemiyle son haline ulaşırlar. Bu aşamalar genel itibariyle aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Gövde ana malzemesi olan kil hamurunun hazırlanışı,
- İstenilen formda şekillendirilmesi,
- Formun kurutulması,
- Pişirimin yapılması,
- Çini bünyenin astarlanması,
- Yüzeyin dekorlanması,
- Sırlanması,
- İkinci pişirimin yapılması.

Tercih edilen tekniğe göre üçüncü pişirimin yapılması gibi farklı aşamalar da söz konusudur.

Çini üretim süreçleri, her aşaması kontrol altında tutulması gereken kurallar içerir ve bu aşamalar tarihsel olarak çini üretim bölgelerinde üreticilerini de uzmanlaşmaya

yönlendirmiştir. Bu işlemler sırasında kullanılan malzemelerin seçimine ve oranına, kurutulma ısı ve hızına, şekillendirilme tekniğine veya sırlanmasına, pişirilme ısı ve süresine bağlı olarak çinilerde farklı sorunların ortaya çıkması söz konusudur. Üretim aşamalarının doğru yönetilmesiyle ve ideal ölçüde malzeme kullanımıyla sorunsuz ve istenilen ürünler üretilebilirken, nihai ürüne ulaşmasa olası aksaklıklar nedeni ile istenilmeyen sonuçlarla karşılaşmaktadır. Bu sorunlara çinilerin kullanım sürecinde de onunla birlikte maruz kalınan ortam ve şartlara bağlı olarak da karşılaşılabılır (Konak, 2021, s.38). Üretim sürecinde çinilerin hamur, astar, dekor ve sır tabakalarında; kırık, çatlak, tuz tabakası, sodalama-sodalaşma, kavlama-kabuklanarak ayrılma, kabarcık-baloncuk oluşumu, toplanma, yırtılma, iğne başı delikleri, dalgalı görünüm, renk-ton farklılığı-değişimi, boya dağılması, kelleşme, matlık, topaklanma-yumrulaşma, deformasyon-eğilme, taş atkını, kabarma-şişme, zayıflama, dağılma-dökülme vb. olarak isimlendirilen bozulmalar görülmektedir.

Gövde Ana Malzemesi Olan Kil Hamurunun Hazırlanması

Çini üretiminde ilk aşama, formun ana malzemesi olan kilin hazırlanması aşamasıdır. Bu aşamada hammaddeler çeşitli deneyler ile uygun karışım oranını belirlemek için incelenir. Daha sonra elde edilen bilgiler kil ocaklarından sağlanan büyük hammadde yığınlarının ayıklama, ufalama, tane iriliğine göre ayırma, öğütme – karıştırma gibi ön aşamalardan geçirilerek yığma, dinlendirme, çökertme kuleleri oluşturarak hazırlanması ile oluşur. Yabancı maddelerden arındırılarak homojen bir kıvama getirilen kil, imal edilmek istenen çini türüne göre veya üretim bölgesinin ürün çeşidine ve çini ustasına göre farklılıklar gösterir. Genel olarak ürün çeşidine göre hazırlanacak kil çeşitleri üç ana başlıkta toplanabilir; çömlekçi tornası kili (Plastik şekillendirme), karo kili (Kuru şekillendirme) ve döküm kili (Sulu şekillendirme) (Sözüdoğru 1993, s 131).

Bu aşamada en çok karşılaşılan üretim problemi taş atkını (kireç atkını) olarak isimlendirilen hamur ve sır tabakalarını etkileyen bozulmadır. Bozulma, çini hamurunda kalan, iyi ayrıştırılmamış kireç taşlarının pişirimden sonra ortamda bulunan nemi emerek sönmüş kirece dönüşmesi sırasında hacminin artmasına bağlı olarak patlaması, bulunduğu bünyeden taşarak hamur ve sır yüzeyini deforme etmesi şeklinde meydana gelmektedir (Şahin, 1983, s.32).



Resim 1: Çini karoda meydana gelen taş atkını (kireç atkını).



Resim 2: Sırlı tuğlada meydana gelen taş atkını (kireç atkını).

Kullanılan malzemelere bağlı gelişen bozulmalardan biri de **tuz tabakası** oluşumudur. Sırlı fırınlama sonrasında, bileşeninde oksit sülfat ve nitrat, sodyum ve potasyumdan artılmış pigment ve ara malzemelerin kullanıldığı sır ve boya yüzeylerinde kullanılan malzemelerin oran dengesizliğine bağlı olarak tuz tabakası meydana gelmektedir. Ayrıca yine fırınlama sonrasında, sır içeriğinde kullanılan sodyum bileşiklerinin camsı fazın sodaya doygunluğu sonucu oluşan ve **sodalama** adı verilen yüzey bozulması görülmektedir (Işıkhan, 2012, s.17-21).



Resim 3: Çini karoda kullanılan malzemeye bağlı meydana gelen sodalama ve sır yırtılması



Resim 4: Çini karoda kullanılan malzemeye bağlı meydana gelen sodalama

İstenilen Formda Şekillendirilmesi

Teknolojinin gelişimi ile birlikte, seramik üretimin önemli aşamalarından birisi olan şekillendirme yöntemleri, birçok başlık altında ifade edilebilir. Söz konusu üretim yöntemlerinden bazıları seramikte olduğu kadar, çini üretimi için de geçerlidir.

Sulu, Dökümle Şekillendirme

Tarihsel olarak yeni bir yöntem olmasına karşın, kullanımını oldukça yaygın bir yöntemdir. Bu yöntemde çamur akışkan haldedir ve döküm çamuru olarak adlandırılır. Tane iriliği özel olarak ayarlanmış çamurun, uygun oranda çamur sıvı karışımı ile karıştırıldıktan sonra elektrolitler ilave edilerek son hali verilir. Endüstriyel alanda kullanılan döküm çamurları vizkositesi, tiksotropisi, özgül ağırlığı, Ph değeri, et kalınlığı süresi, mekanik mukavemeti gibi özellikleri değerlendirilerek özel olarak döküme hazırlanır. Çini ürünün son hali düşünülerek yapılan modelden, temel olarak alçının su emme özelliği kullanılarak oluşturulmuş kalıba sıvı çamur dökülür. Zamanla alçı kalıbın duvarlarına yapışan çamurun sıvı haldeki kısmı kalıptan boşaltılır. Kurumanın gerçekleşmesiyle çamur ve alçı birbirinden ayrılarak ürün elde edilir. (Tanışan ve Mete, 1988, s.81).

Diğer şekillendirme yöntemleri ile üretilmeyen her türlü parça döküm ile şekillendirilebilir. Bu avantaj çini üretimi için büyük kolaylık sağlamaktadır. Bu yöntemle vazo, tabak, kulp gibi ürünlerin yanı sıra karo, plaka üretimi ile yüzey kaplama çinileri için dekorlamaya hazır yüzeyler de elde edilebilir (Kundul, 2013, s.202).

Kuru Şekillendirme, Presle Şekillendirme

Genel olarak 'kuru ve yarı kuru' presleme olarak sınıflandırılabilir bu yöntem, endüstriyel seramik üretiminde yaygın olarak kullanılmaktadır. Kuru şekillendirme, nem oranı % 4-10 arasında daha önce püskürtmeli kurutucu (spray dryer) ile hazırlanan granüllerin yeterli basınç altında, kalıptaki boşluklara akması ile şekillendirilmesidir. Nem oranı çok düşük olduğu için küçülme oranı da çok düşük seviyelerde ayarlanabilir (Doğan, 1985, s.41). Genellikle karo ve tabak üretiminde kullanılan yarı kuru presleme yönteminde, yarı sertlikteki çamurun sertleştirilmiş alçı kalıplar, metal kalıplar veya ısıtılmış metal kalıplar arasına, uygun basınç altında şekillendirilmesi esasına dayanır. Endüstriyel seramik üretimi sürecinde birçok ürünün üretimine imkân sağlayan presle şekillendirme yöntemi; ince detaylı, kaliteli, küçük çini ürünlerin üretimine de olanak sağlar. Küçülme oranının az olması, üretim sürecindeki diğer işlemlere sağladığı kolaylık nedeni ile üretim kapasitesi ve enerji verimliliği konusunda avantajlıdır.

Serbest Şekillendirme

Endüstriyel üretim gerektirmeyen durumlarda başvurulabilecek bir üretim yöntemidir. Seri üretim olanağının bulunmadığı durumlarda ve seri üretim gerektirmeyen özel ürünlerin şekillendirilmesinde kullanılan yöntemdir. Üretim sürecine başlamadan önce tasarımcının çini üretim sürecine dair tüm bilgileri (çamur çeşitleri, kurtma, pişirme, dekor/sırlama, vb.) tasarlaması ve bilmesi gereklidir. Şekillendirilen ürünlerde farklılıklar kaçınılmazdır. Genellikle seramik/çini sanat üretiminde bu yöntem çokça kullanılır. Daha fazla dikkat ve bilinç gerektiren bu şekillendirme yönteminde, üretim süreci titizlikle organize edilmelidir (Arcasoy ve Başkırkan 2020, s.103). Sonraki aşamalarda meydana gelecek bozulmalara zemin hazırlayabilen bu süreçte, istenilen ürünün tasarım özelliklerine göre çalışılacak kilin türü ve şekillendirme yöntemi seçilmelidir.

Şekillendirme yöntemine göre değişebilecek bozulma türleri, hamur üzerinde meydana gelebilecek noktalanmalar, çizgiler, çamurun şekillendirilmesi esnasında oluşacak gerilimler nedeni ile oluşan çatlaklar ve eğilmeler, bunlara ek olarak hava kabarcıkları şeklindeki hatalar sayılabilir. Çamurun yanlış hazırlanması, hazırlanan çamurun uygun şekillendirme yöntemine göre şekillendirilmemesi, nem oranının düzenlenememesi, şekillendirme ile ilgili temel sebepler olarak sıralanabilir. Ayrıca tasarım sürecine bağlı olarak hamur - dekor uyumları da daha önceden denenerek sonradan oluşabilecek problemlerin önüne geçilebilir.



Resim 6: Plaka açılırken tam kaynaştırılmayan birleşim sınırında zayıflamaya bağlı gelişen çatlak

Formun Kurutulması

Çini hamurunun şekillendirme sonrasındaki önemli aşamalardan birisi de kurutma aşamasıdır. Kilin şekillendirme sırasındaki plastiklik özelliğini sağlayan suyun bünyeden uzaklaştırılması kurutmanın asıl hedefidir. Suyun kaynama noktası olan 100 °C geçinceye kadar su buharı bünyeden atılmış sayılmaz ve bu sürecin kontrollü bir biçimde yapılması önemlidir. Aslında çini hamurundaki kurumanın sonlanması, fırınlama sürecinde kristal suların (550-570 °C) tam anlamı ile atılması ile son bulur. Bu aşamanın fırınlanmadan önce ve fırınlama esnasında kontrol altında tutulması önemlidir. Çini hamurunun kurutulması işlemi serbest (kendi halinde) yapılabildiği gibi, bu amaç için endüstriyel alanda kullanımı yaygın olan kurutma fırınları da kullanılmaktadır. Çini hamurunun şekillendirilme biçimine göre değişebilecek kurutma işlemi, kil içerisinde bulunan su oranı ve şekillendirilen hamurun formu ile alakalıdır.

Kurutmaya bağlı olarak görülen bozulmalar, çini hamurunda **kırık ve çatlaklar, deformasyon-eğilme** türünde görülmektedir. Çatlaklar, yanlış kurutmaya bağlı olarak, formdaki yüzey gerilimlerinden oluşmaktadır ve daha sonra kuruma sürecinde boyutu uzamaktadır. Kurutma işleminin süresi ve ısısı, ortam şartları ve hamurun farklı kalınlıkta oluşu çatlak oluşumunun temelini oluşturur.

Görülen çatlakların niteliği bozulmanın oluş aşaması hakkında fikir verir. Örneğin, çatlağın kenar ve yüzey pürüzlerinin keskin olmayışı kuruma esnasında yavaş oluşan bozulmaları, keskin hatlı çatlaklar ise daha yüksek ısıda, hızlı kuruma sonucu oluşan bozulmaları işaret eder. Hamurun ince alanları ve kenar kısımları hızlı kururken, kalın ve iç-orta kısımlar daha geç kurur. İlk kuruyan kısımlar ilk önce küçülür ve henüz kurumayan kısımları sıkıştırır, bu esnada oluşan gerilim deformasyona-eğilmelere, çatlaklara ve ilerleyen aşamalarda kırıklara sebep olur (Fraser, 2010, s.24-25-46; Arcasoy, 1983, s.88-89).



Resim 7: Plaka olarak şekillendirilen çini çamurunda bulunan hava boşlukları



Resim 8: Plaka olarak şekillendirilen çini çamurunda hızlı kurutma esnasında meydana gelen kırık



Resim 9: Plaka olarak şekillendirilen çini çamurunda kurutma esnasında meydana gelen eğilme-deformasyon.



Resim 10: Plaka olarak şekillendirilen çini çamurunda hızlı pişirim (ani ısı artışı) esnasında meydana gelen eğilme-deformasyon.

Yukarıda belirtilen faktörlere bağlı olarak çinilerde gelişen mikro çatlak ve krater oluşumları, ilk önce gözle görülür miktarda olmasa da pişirim aşamasında fırının atmosferine bağlı olarak artmakta ve dahası ilerleyerek kırıklara sebep olabilmektedir. Bunun dışında sadece fırın atmosferine bağlı olarak gelişen bozulmalar da söz konusudur (Işıkkhan, 2008, s.70-71).

Pişirimin Yapılması

Çini üretiminde pişirme işlemi, şekillendirilmiş ve kurutulmuş çini ürünün, daha önceden hazırlanmış bir program dâhilinde sıcaklığa maruz bırakılması ve yine bir program dâhilinde kontrollü soğutulması işlemidir.

Çini ürünün kararlı, sert, değişmez bir yapıya dönüşebilmesi için ürün yapısına - formuna, niteliklerine göre 600 – 1100 °C arasında pişirilerek üretilir. Üretimde tarihsel olarak birçok fırın çeşidi kullanılmıştır. Kullanılan fırınlar çalışma şekline, formuna, yakıt çeşidi farklılıklarına göre sınıflandırılabilir.

Pişirme işlemi, gelişen teknoloji ile birlikte günümüzde gazlı ve elektrikli fırınlarda gerçekleştirilmesine rağmen geleneksel çini üretimi daha çok odun fırınlarında yapılmaktadır. (Aşan, 2020, s.1657) Fırınlama esnasında pişirme süresini çini hamuru kalınlığı ve malzemesi, fırının doluluk oranı ve hacmi gibi birçok faktör etkileyebilir. Çini üretiminde pişirim sayısı ve pişirim derecesi üretilen ürünün niteliğine göre de değişiklik gösterebilir. Fakat çini üretim süreci genellikle bisküvi pişirimi ve astarlı, sırlı, dekorlu pişirimler yapılarak gerçekleştirilir. Üretim sürecinde bisküvi pişirimi genel olarak bünyenin sert, değişmez, kararlı bir yapıya dönüşmesini sağlarken astarlı-sırlı veya dekorlu pişirim ise bezeme ve görsel tarafıyla ilişkilidir.

En genel hali ile iki aşamalı olarak planlanan pişirmede, bisküvi pişirimi için fırının derecesi kullanılacak malzeme ve üretim sürecinin tasarlanması ile planlanır. Bisküvi pişiriminin yüksek sıcaklıkta yapıldığı durumlarda sırlı pişirim düşük sıcaklıkta, bisküvi pişiriminin daha az sıcaklıkta yapıldığı pişirimlerde çini hamur ve sır beraberce yüksek sıcaklıkta olgunlaştırılır (Doğan, 1985, s.44.)

Çini üretiminin niteliğine ve istenilen nihai ürüne bağlı olarak yapılan pişirme sürecinde değişkenlerin fazla olması dolayısıyla üretilecek ürünün istenilen sonuca ulaşması, sürecin baştan itibaren doğru bir biçimde organize edilmesi ile ilişkilidir. Uygun planlanamayan pişirim sürecinde birçok hata ile karşılaşılması kaçınılmazdır. Pişirilmeye oluşan hatalar için üretim sürecinde pişirmeye kadar olan süreç değerlendirildiğinde, hammaddeye bağlı hatalar, şekillendirmeye yönelik hatalar, kurutma hataları belirleyici olacaktır.

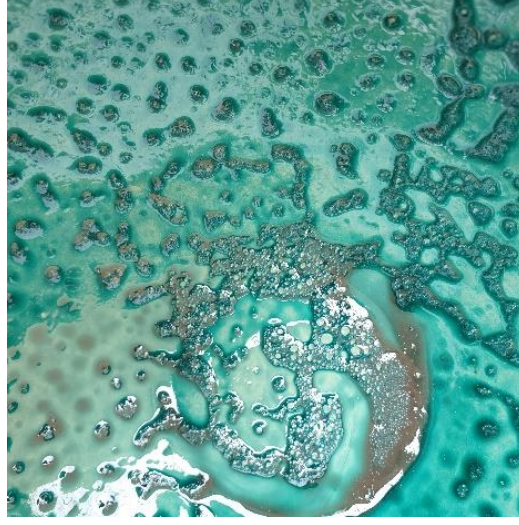
Fırın sıcaklığının gerekenden fazla miktarda ve sürede olması ve su uzaklaştırma sürecinin hızlı yaşanması, ısının ani yükselmesi ve düşmesi, tam soğumadan fırının açılması, fırının içindeki üst ve alt raflardaki ısı farklılıkları, yüzey hacim artışı ya da azalışı, malzemelerin genleşme katsayısı farkı, sır, astar, hamur ve boyaların uyumları, ısı işlem sırasında oluşturdukları kimyasal reaksiyonlar (hamurda kullanılan fazla miktardaki uçucu madde oranı gibi), devamında gelişen fiziksel etkiler, karbonun tamamen yanmaması, demir oksidasyonu, nem vb. gibi faktörler “**sert ve keskin çatlak, kırık, yanma, renk değişimi, kararmalar, kabarcık-baloncuk oluşumu, yumrulaşma, zayıflama ve kolay dağılma**” gibi bozulmalara sebep olmaktadır (Işıkhani, 2008, s.70; Zeyveli ve Eskici, 2019, s.433; Fraser, 2010, s.87-88; Arcasoy, 1983, s.108-109).



Resim 11: Fırın atmosferinden kaynaklı meydana gelen kırık



Resim 12: Tam soğumadan fırından çıkarılan tabakta meydana gelen kırık



Resim 13: Bünyeye uygun olmayan yüksek dereceli pişirim sırasında meydana gelen sır köpürmesi-kaynaması



Resim 14: Bünyeye uygun olmayan düşük dereceli pişirim sırasında sırrın tam olarak eriyip yüzeyi kaplayamaması sonucu oluşan köpürme



Resim 15: Bisküvi ve sır uyumsuzluğu sonucu meydana gelen kılcal sır çatlakları.

Çini Hamurunun Astarlanması, Yüzeyin Dekorlanması, Sırlanarak İkinci Pişirimin Yapılması

Çini üretiminin nitelik kazanması, üretimin son ve en önemli aşaması olan ve ürüne görsel-kültürel özellikler kazandıran astarlama-sırlama veya dekorlama olarak değerlendirilebilecek aşamadır. Ürünün özelliklerine göre bisküvi pişirimi yapılmış hamurun, uygulanacak teknikle fırınlanarak son halini alması aşamasını ifade eder.

Geleneksel çini üretimi sürecinde kil seçimi, astar kullanımı ve sırlama yöntemleri günümüz üretim koşullarına gelinceye kadar farklılıklar göstermektedir. Özellikle astar kullanımı yaygın bir özellik olarak çini üretiminde varlığını sürdürmektedir. Önemli aşamalarından biri olan astar tabakası ile yüzeyi kaplama, pürüzsüz bir yapı oluşturmak ve daha sonraki dekor aşamalarına hazırlamak amacı ile yapılır. Astar su ve kilin homojen karışımından oluşmaktadır ve ürüne renk vermek, estetik bir görünüm kazandırmak ve düzgün yüzeyler oluşturmak amacı ile uygulanır. (Karadeniz, 1997, s.9) Üretim sürecinde uygulanacak yüzey sertliği farklılıklar gösterebildiği gibi astar olarak kullanılacak çamurun yoğunluğu da farklılıklar gösterebilir. Hamurdan farklı renklerdeki çamurların da astar olarak kullanılabilmesi gibi oksitler aracılığı ile renklendirilerek kullanımı da görülmektedir. Hazırlanan astar fırça, püskürtme, şablon kalıp, akıtma, kazıma, alaca (ebru), kakma (mişima) yöntemleri ile hamur yüzeyine uygulanabilir. Astarlanmış çini ürün fırınlanarak dekor ve sır uygulamasına hazır hale getirilir (Sözüdoğru, 1993, s.135-136)

Astarlanarak yüzey üzerindeki gözeneklerin kapandığı ve kısmen su geçirgenliğinin önlenmiş olduğu çini üründe, dış görünümünü veya ürün bir yüzeyde kullanılacaksa yüzeyi bezeme amacı ile yapılan işleme dekor uygulama denir. Çini ürünün görsel ve tarihsel anlamda niteliğini artıracak bu işlem, birçok yöntem ile uygulanabilir. Dekor uygulama sürecinde temel yöntem başlıkları, hamurun (masse) dekorasyonu (izleme, oyma, kazıma, ajur vb.), toprak ve balçık sırlar (astar, angob), seramik boyları ile uygulanan fırça ve el dekorları (sır altı, sır içi, sır üstü), mekanik dekorasyon (püskürtme, serigrafi) olarak değerlendirilebilir (Ayta, 1976, s.7-28).

Teknik olarak ürünün son aşamalarından birisi olan bezemenin üretim sürecindeki bozulmaları, ürünün astarlanması, dekorlanması ve sırlanması başlığı altında incelenebilir.

Çini üretiminde astar, dekor ve sır uygulamasında oluşan sorunlar daha çok kavrama ve kabuklanarak ayrılma türü bozulmalardır. Bisküvi ya da sırlı fırınlama sonrasında astar yüzeyinde ortaya çıkan bozulma, astar malzemesi ile boya ve hamur malzemelerinin uyumsuzluğu sonucu gelişmekte, astar, dekor, sır tabakalarının çini hamurundan bölgesel veya tümüyle ayrılmalarıyla kendini göstermektedir (Atalay ve Güler, 2014, s. 46).



Resim 16: Çini kasede astar ile hamur uyumsuzluğu sonucu meydana gelen astar-sır tabakasının kabuklanarak ayrılması

Yine astar tabakasıyla ilgili diğer bozulmalar kabarma, dökülme, dalgalı görünüm, yüzeyde hava kabarcıkları şeklinde görülebilmektedir. Bozulmalar, kullanılan astarın yeterince inceltilmemesi, yüzeye gereğinden fazla (kalın) uygulanması veya tam aksi ince ve örtücü olmayacak şekilde yetersiz miktarda uygulanması, astarın yüzeye homojen (eşit dağılımlı) sürülmemesi, hamurun fazla gözenekli ve kuru olması sonucunda meydana gelmektedir (Arcasoy, 1983, s.147).

Astarlama öncesi yüzeyin temizliğine bağlı olarak gelişen diğer bir sorun ise kabuklanma, topaklanma türü bozulmalardır. Bozulma, hamur yüzeyinde bulunan kirlilik sebebiyle sürülen astarın yüzeyi tutmaması sonucu ortaya çıkmaktadır (Arcasoy, 1983, s.147).



Resim 17: Çini karonun astar, sır uyumsuzluğu sonucu meydana gelen kavlama



Resim 18: Çini karonun astar, hamur uyumsuzluğu sonucu meydana gelen sır tabakasının ayrılması



Resim 19: Astar tabakasının yüzeye homojen (eşit dağılımlı) sürülmemesi sonucu meydana gelen zemin rengi farklılığı

Çini ürünün kalitesini, görünümünü etkileyen en önemli üretim aşamalarından birisi de sırlama aşamasıdır.

Sır; çini ürünlerin yüzeylerini kaplayan, teknik, estetik ve sağlığa uygun özellikler veren camsı tabakadır. Bu aşamada hamur yapısı, sır öncesi uygulanan dekor yöntemleri, sır uygulama biçimleri gibi birçok faktör bozulmalara sebep olabilir.

Yüzeye uygulanan sır tabakasının ince veya kalın kullanımı ve pişme sırasında hammadde kirliliklerinin çözünmesi sonucu farklı bozulmalar görülebilmektedir. **Toplanma, iğne başı delikleri, renk farklılığı, akma-yapışma** gibi hatalar, sır tabakasının normalin üstünde (kalın) olması, sır hammaddesinin öğütülmesi ve elemesinin az yapıldığı durumlarda ortaya çıkmaktadır (E.T.Ü. Malzeme Proses Laboratuvarı, 2022; Atagün, 2010, s.42).



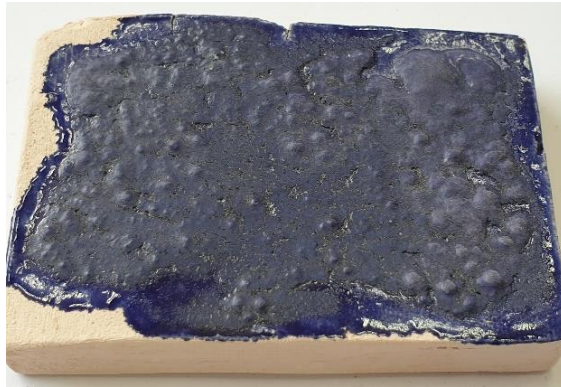
Resim 20: Fırınlama sırasında kalın uygulanan ya da yüzeye tutunabileceğinden daha yüksek dereceye maruz kalan sır tabakasının eriyerek akması, fırın raflarına yapışması.

Ayrıca kalın sır uygulaması sır çatlağına da sebep olmaktadır. Sırın yapısında yer alan, eritici özellik taşıyan sodyum oksit ve potasyum oksit, yapısal özellikleri gereği de sır çatlağı oluşum meylini arttıran diğer etkenlerdir (Arcasoy, 1983, s.167-226).

Sır çatlaklarında bisküvinin gözeneklilik durumu çok önemlidir, zira çok gözenekli bisküvi çok su emeceğinden sır çatlağına neden olmaktadır. Ayrıca pişirim aşamasında sır genişleme katsayısının bisküvisinden büyük ya da küçük olması durumunda da sır kopmaları, dairesel ve kılcal çatlamları meydana gelmektedir.



Resim 21: Sır tabakasının kalın uygulanmasından kaynaklı buğulu görünüm.



Resim 22: Sır tabakasının yeterli ısıda pişirilmeyişi ve gelişmemesinden kaynaklı mat görünüşü.

Sır ince-yetersiz olduğunda ise renk farklılığı, kelleşme gibi bozulmalar oluşabilmektedir (Atagün, 2010, s.42; Zeyveli ve Eskici, 2019, s.432; Singer ve German, 1971, s.142). “Toz atkını” olarak isimlendirilen ve bisküvi üzerindeki kirliliği ve yağlı

bölgelerde sırın açık kalması yani yüzeyi kapatmaması da sır bozulmalarına diğer bir örnektir (Şahin, 1983, s.35).



Resim 23: Sır tabakasının az gelmesi ya da fırın içinde hava akışının engellenmesi sonucu az ısı gelmesi ile meydana gelen renk farklılığı.

Çini üretim aşamasında kullanılan sır içeriği, boyanın içeriği ve uygulanışı da farklı bozulmalara sebep olmaktadır. Sır altı ya da sır üstü olarak kullanılan boyalarda kararma, dağılma, dökülme, toplanma ve matlaşma gibi bozulmalar görülebilmektedir.

Sır altı boyalarda, kalın sır uygulamasına bağlı olarak sırrın akışkan özelliğinden dolayı renklerde dağılmalar yaşanabilmektedir. Boya ve sır kaynaşmasının yeteri kadar olmadığı, eksik kaldığı ya da aşırı yüksek ısıda pişirim yapılması durumunda ayrıca kobalt gibi bazı renklendirici pigmentlerin üzerindeki sırın çözücü özelliğine bağlı olarak renklerde dağılma ve kararmalar oluşmaktadır.

Diğer bir bozulma olarak sır altı dekor boyalarında görülecek dökülmeler ise yüzey kirliliği ve gevşekliğine, boyanın çok kalın uygulanmasına bağlı gelişebilmektedir.

Yine boyaların uygulanış kalınlığına, sır ve boya içerik farklılıklarına, yüksek ya da düşük pişirim sıcaklığına göre de renklerde ton farklılıkları ve boya kabarcıklanması görülür (Fraser, 2010, s.158-160).



Resim 24: Sır tabakasının ve boyanın kalın uygulanması sonucu sırlama aşamasında meydana gelen sır ve boya dökülmesi



Resim 25: Sır tabakasının ve boyanın kalın uygulanması ya da temiz çalışılmamış olması sonucu fırınlama sonrası meydana gelen boya dökülmesi ve sır yırtılması



Resim 26: Sır tabakasının dengesiz uygulanması sonucu meydana gelen damlacık lekeleri

Sır altı boyalı kısımlarda görülen “toplanma ve matlaşma” bozulması, dekor boyası içine hamur malzemesinden ve sır malzemesinden uygun oranda katılmamasından dolayı uyumun sağlanamaması ve sır için yeterli bir ıslatma yüzeyi sağlamayan renkli dekor uygulamaları sonucu görülen bozulmalardır. Ayrıca toplanma örneklerinde, boyanın ve uygulamada kullanılan medyumun, pişirim sırasında aşırı gaz çıkarmasına bağlı olarak da geliştiği görülmektedir (Arcasoy, 1983, s. 248; Fraser, 2010, s.159).



Resim 27: Boyaların kalın kullanılması ve sırrın gelişme derecesinden daha yüksek ısıda pişirim sonucu renklerde meydana gelen dağılma.



Resim 28: Sır tabakasının ince ve eşit olmayacak şekilde kullanılması ya da firitle çamurlarda olduğu gibi gözenek yapısının fazla olması nedeniyle hamurun sırrı emmesi sonucu meydana gelen yüzeysel kellik-mat görünüş.



Resim 29: Sır tabakasının ince ve eşit olmayacak şekilde kullanılması sonucu meydana gelen yüzeysel kellik-mat görünüş.

SONUÇ

Geleneksel Türk sanatları içerisinde önemli bir yere sahip çini, tarihsel sürecin devamlılığı, oluşturduğu değer ile geleceğe aktarılması gereken bir kültürel üretim unsurudur. Üretim sürecinin ilk dönemlerinden bu yana kültürel-estetik anlayışa güçlü bakış açıları kazandırmıştır. Zaman içerisinde teknolojinin gelişimiyle üretim biçimlerinin değişmesine rağmen çini, üretimi ve sanatsal özellikleriyle günümüze kadar varlığını devam ettirmeyi başarmıştır. Dönemine göre topluma görsel-kültürel özellikler kazandırarak önemini arttırmış, toplumun estetik algı seviyesinin göstergesi olmuştur.

Geçmişte olduğu gibi günümüzde de çini ürün aşamalı bir üretim yöntemi ile oluşturulmaktadır. Bu üretim aşamalarının sırası ile değerlendirilmesi ve her üretim aşamasının kontrol edilerek gerçekleştirilmesi önemlidir. Nitekim farklı üretim uygulamaları üretilen çininin niteliğini ortaya koymaktadır. Nihai üründe nitelik, üretim süreçlerinin doğru tanımlanması ve üretim sürecindeki bozulma-hatalı üretim nedenlerinin ortaya koyulması ile mümkündür.

Çinide üretimden kaynaklanan bozulmalarda, bozulma nedenlerinin doğru bir biçimde anlaşılması, bozulma biçimleri ve üretim biçimlerinin birbiri ile ilişkisinin değerlendirilmesi ile mümkündür.

Yapılan çalışmada çini üretim aşamaları ele alınarak üretim aşamalarında karşılaşılan bozulma türleri değerlendirilmeye çalışılmıştır. Üretim sürecinin sağlıklı biçimde gerçekleşmesi geleneksel özellikleri ile öne çıkan çini ürün ve üretimini niteliğini yükseltecek, gelecek nesillere taşınmasını sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Anılanmert, B. & Rona, Z. (1997). Çini. *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi* içinde, (c.1, ss.405-408). İstanbul: Yem Yayınları
- Arcasoy, A. (1983). *Seramik teknolojisi*, No: 2, Ankara: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Anasanat Dalı Yayınları.
- Arcasoy, A. & Başkırkan H. (2020). *Seramik Teknolojisi*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Atay Yolal, C. (2007). *Başlangıcından Günümüze Kütahya Çinileri ve Çini Motiflerinin Seramik Yüzeylerde Yorumlanarak Uygulanması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi Anabilim Dalı, Eskişehir.
- Atagün, D. (2010). *Türk Çini Sanatında Renkli Sır Teknikleri ve Reçeteleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Geleneksel Türk El Sanatları Çini Anasanat Dalı, Sakarya.
- Atalay, M. C. & Güler, K. (2014). Taş Çini Tekniği ve Bir Turkuaz Uygulaması, *Kalemişi Türk Sanatları Dergisi*, C. 2, S. 4, s.41-53.
- Ayta, T. (1976). *Toprak Sanatlarında Dekoratif Uygulama Yöntemleri*. İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Bakır, S. (1999). *İznik Çinileri ve Gülbenkyan Koleksiyonu*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Çalışıcı Pala, (2009), Osmanlı İmparatorluğu'nda Saray Mutfağında Kullanılan Bazı Pişmiş Toprak Kap Adları, *10. Ulusal El Sanatları Sempozyumu Bildiriler Kitabı*, İzmir, s. 323- 335.
- Çalışıcı Pala, İ., (2015), Bazı Belge ve Tanımlarla Çini Kelimesinin Değerlendirilmesi, *Yedi Dergisi*, S. 13, s. 11-24.
- Çalışıcı Pala, İ., (2018), Türk Çini Sanatında Kullanılan Teknikler, *21. Yüzyılda Türk Sanatı Meseleler ve Çözüm Önerileri Milletlerarası Sempozyumu*, s. 347-368. Kastamonu,
- Doğan, Ş. (1988). *Açıklamalı Seramik Teknolojisi*, İstanbul: Birsen Yayınevi.

- E.T.Ü. Malzeme Proses Laboratuvarı. *Sır Hazırlama ve Uygulama Sunumu*, <https://docplayer.biz.tr/204868976-Mlz-331-malzeme-proses-laboratuvari-sir-hazirlama-ve-uygulama.html>. sayfasından erişilmiştir, Erişim Tarihi: 20.05.2022.
- Fraser, H. (2010). *Seramik Hataları ve Çözüm Yöntemleri*, (Zeliha Mete-İlker Özkan, Çev.), İzmir: Karakalem Kitap Evi Yayınları.
- Işıkhan, S. S. (2008). *Türkiye’de Tarihi Yapılardaki Çinilerin Korunmasına İlişkin Yapılan Çalışmalar ve İzmir Milli Kütüphane- Opera Binası Çinilerinin Koruma Projesi*, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Geleneksel Türk El Sanatları Anasanat Dalı, İzmir.
- Işıkhan, S. S. (2012). Tarihi çinilerde Yapısal Özellikler ve Karşılaşılan Bozulmalar, *Yedi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, (7), s.s. 15-22.
- Karadeniz, G. (1997). *Tarih Boyunca Seramik Sanatında Astarın Kullanımı ve Çanakkale Yöresi Killeri İle Perdahlı Astar Uygulamaları*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Ve Cam Anasanat Dalı Endüstriyel Seramik Sanat Dalı, İstanbul.
- Konak, I. (2021). *Selçuklu Vezir Sahip Ata Fahrettin Ali ’nin Vakıf Eserlerindeki Çinilerin Geçirdiği Onarımlar ve Mevcut Korunma Durumlarının Değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ankara.
- Kundul, M. (2013). *Endüstriyel Seramikte Alçı ve Çamur Şekillendirme Yöntemleri*. İstanbul: Biltur Basım Yayın ve Hizmet AŞ.
- Sözüdoğru, T. (1993). *Uygulamalı seramik teknolojisi*. Ankara: Bizim Büro Basımevi.
- Singer, F. & German, W. L. (1971). *Ceramic Glazes*, Yayınlayan: Borax Consolidated Limited, London Swı, (Çeviren: Tülin Ayta, 1976), İstanbul.
- Şahin, F., (1983), *Seramik Sözlüğü*, İstanbul: Anadolu Sanat Yayınları-2, İstanbul.
- Tanışan, H. H. & Mete, Z., (1986). *Seramik teknolojisi ve uygulaması*. İzmir: Birlik Matbaası.

Türk Dil Kurumu. (1932). Türkçe sözlük. Ankara: TDK.

Yetkin, Ş. (1993) “Çini”, *TDV İslam Ansiklopedisi* içinde, C.8, s. 329-335, Ankara: TDV Yayınları

Yüksel, O. A. (2020). Geçmişten Günümüze Geleneksel Kütahya Çini Üretimlerinde Odun Yakıtlı Fırınlr. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(55), 1651-1664.

Zeyveli, F., & Eskici, B. (2019), Müze Koleksiyonlarındaki Çinilerde Görülen Bozulmalar: Ankara Etnografya Müzesi Çini Pano Örneği”, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, S. 24, s. 429-449.

Yıl/Year:3, Sayı/Issue: 6, Ađustos/August, 2022, s. 104-131

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

Yayın Geliř Tarihi:05-08-2022

Yayınlanma Tarihi:31-08-2022

ISSN: 2757-6000

Dr. Fatih Aksular

Milli Eđitim Bakanlıđı

fatihaksular@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9535-6867

Prof. Dr. Tayfun Akkaya

Marmara Üniversitesi Atatürk Eđitim Fakóltesi

tayfun.akkaya@marmara.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2615-2817

AKADEMİK VE DİŐİPLİNLERARASI SANAT ELEŐTİRİŐİ BAđLAMINDA GÜZEL SANATLAR LİŐELERİNE UYARLANAN YENİ ESER İNCELEME YÖNTEMİ

Öz

Sanat eserlerinin nitelikleriyle ilgili deđerlendirmeler, sanat bilimleriyle dođrudan iliřkili olan sanat eleőtirisinin konusudur. Sanat eleőtirisinin eđitimdeki karřılıđı ise pedagojik sanat eleőtirisi yani sanat eseri incelemesidir. Sanat eseri incelemelerinde kullanılan yöntemin nesnel sonuçlar verebilmesi için temel aldıđı sanat eleőtirisi kuramının bilimsel özelliklere sahip olması gerekir. Sanat yapıtı ile ilgili öznel yorum çabaları geçerli sonuçlar vermeyeceđinden analiz ve sentez düzeyinde objektif deđerlendirmeler yapılmalıdır. Bu çalıřmada; sanat eđitimindeki eser incelemelerine kaynak oluřturan bařlıca kuramlar eleőtirel bir yaklařımla ele alınarak sorgulanmıř; bilimsel geçerlilik, amaca uygunluk ve yeterlilikler bakımından tespit edilen sorunlara deđinilmiřtir. Bu tespitler dođrultusunda, çağdař sanat eđitiminin ihtiyaçlarına cevap vermek amacıyla; Tayfun Akkaya'nın "Akademik ve Disiplinlerarası Yeni Sanat Eleőtirisi Kuramı" ile aynı yazara ait: "Tematik ve Bađlamsal Sanat Eđitimi Metodu" kapsamındaki sanat pedagojisi ve sanat eleőtirisi disiplinlerinden uyarlanarak sistematik bir sanat eseri inceleme yöntemi geliřtirilmiřtir. Geliřtirilen yöntemle örnek eser incelemeleri yapılmıřtır. Güzel Sanatlar Liselerinin Sanat

Eserlerini İnceleme Dersleri için uyarlanan bu yöntemle; bilgiyi yorumlayarak senteze ulaşma becerisine ve akademik basamaklara hazırlayıcı nitelikte bir eleştirel kavrayışa ulaşılması hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, eğitim, sanat eleştirisi, eser inceleme, eleştiri yöntemi, tematik ve bağlamsal sanat eğitimi, güzel sanatlar liseleri.

A NEW METHOD OF REVIEWING WORK ADAPTED TO FINE ARTS HIGH SCHOOLS IN THE CONTEXT OF ACADEMIC AND INTERDISCIPLINARY ART CRITICISM

Abstract

Evaluations about the qualities of works of art are the subject of art criticism, which is directly related to other art sciences. The equivalent of art criticism in education is pedagogical art criticism, in other words, the study of art. In order for the method used in the examination of works of art to yield objective results, the theory of art criticism on which it is based must have scientific features. Since subjective interpretation efforts about the artwork will not yield valid results, objective evaluations should be made at the level of analysis and synthesis. In this study; the main theories that constitute the source for the study of works in art education were discussed with a critical approach; The problems identified in terms of scientific validity, relevance and adequacy have been addressed. In line with these determinations, in order to respond to the needs of contemporary art education; Tayfun Akkaya's "Academic and Interdisciplinary New Theory of Art Criticism" and by the same author: "The Thematic and Contextual Art Education Method" adapted from the disciplines of art pedagogy and art criticism, and a systematic method for analysis of artworks has been developed. With the developed method, exemplary works of art were examined. With this method, which is adapted for Fine Arts High Schools Artworks Courses; It is aimed to reach the ability to reach synthesis by interpreting the information and a critical understanding that is preparatory to academic steps.

Keywords: Art, education, art criticism, artwork review, method of criticism, thematic and contextual arts education, fine arts high schools.

GİRİŞ

Bir sanat eserinin anlaşılabilmesi o eserin biçim ve içerik yapılarının doğru çözümlenmesine bağlıdır. Bu sonucu verecek çözümlenmenin hangi yöntemle sağlanabileceğinin tespiti ise bir araştırma konusudur. Sanat eğitimi bağlamında düşünüldüğünde daha da kapsamlı hale gelen bu konu, eleştirel kuramların taranarak değerlendirilmesini ve geçerliliklerinin sorgulanmasını gerektirmektedir.

Sanat yapıtını eleştiri ya da eğitim boyutunda ele alan kuramların çoğu yirminci yüzyılda ortaya çıkmıştır. Bu dönemde özgünlük arayışındaki bazı sanatçılar doğallığı temsil ettiğini düşündükleri kaynaklara yönelmiştir. Bu arayışın önemli isimlerinden biri olan Klee'ye göre; sanatın kökeni, akıl hastalarının yaptığı resimlerde, yerel sanatlarda ya da çocuk sanatında bulunabilir (Marsh, 1957: 144). Modernizmle birlikte yüceltilen bu değerler eğitimle ilgili yaklaşımlara da yön vermiştir.

Franz Cizek'in (1865–1946) çocuk sanatını merkeze alan sanat eğitimi düşüncesinde bu etkiler açıkça görülür. Toplumun çocuğu yozlaştırdığını düşünen Cizek; çocukların doğaya yakın oldukları ölçüde saf kalabileceklerini savunur. Bu düşüncelerinde Rousseau'nun yanı sıra Spencer ve Ruskin tarafından da savunulan “öğretmene” öğretim yönteminin izleri vardır (Kelly, 2004: 88). Oysa bilindiği gibi sanat eğitiminin asıl hedefi, çocukların profesyonel bir sanatçı gibi eser üretmelerini sağlamak değil, ihtiyaç duydukları sanatsal gelişim sürecini kurgulayabilmektir. Bu bakımdan sanat eğitiminde yer verilen kuramların çizdiği çerçevelerin önemi büyüktür.

Sözgelimi yaratıcı drama etkinliklerinde öğrencilerin özgür iradeleri oldukça belirleyicidir. Buna karşılık yaratıcı dramanın bir yöntem olarak kullanıldığı resim derslerinde; bu özgürlüğün öğretmen kılavuzluğunda belli bir düzen içinde sürdürülebilir olduğu, böylece öğrenci çalışmalarının niteliğinin de arttığı gözlenmiştir (Aksular, 2003). Başka bir deyişle sınırsız özgürlük yaklaşımının tersine, yöntem ve yönergeler belirgin olduğunda süreç de sonuç da olumlu etkilenmiştir.

Bu kesitten anlaşılacağı gibi yirminci yüzyılda hakim olan düşüncelerin sanatla ilgili kuramlar üzerinde fazlasıyla etkisi olmuştur. Sanat eğitimi içinde halen yer alan, dönemsel bakış açısının belirleyici olduğu bu yaklaşımlar, günümüze uyarlanmadığı sürece sanat eserinin anlam boyutu ile ilgili objektif sonuçlar elde edilmesi güçtür. Örneğin yapıtı sistematik yollarla ele alamayan psikoloji odaklı bir eleştirel yaklaşımla bir sanat eseri bütüncül olarak değerlendirilemez. Bu kuramlardan uyarlanan pedagojik eleştiri yöntemleri de aynı problemleri taşıdığından sanat eğitimi düzeyinde istendik sonuçlara ulaşamayacaktır.

Bu bilgilerden hareketle şekillenen çalışma; bilimsel temellere sahip güncel bir eser inceleme yönteminin, hedeflenen öğrenci seviyelerine uygun olarak geliştirilebilmesi ile

ilgilidir. Tayfun Akkaya'nın "Disiplinlerarası Tematik ve Bağlamsal Sanat Eğitimi Metodu"nun kapsama alanı içinde bulunan "Akademik ve Disiplinlerarası Yeni Sanat Eleştirisi Kuramı"ndan hareketle bir inceleme yöntemi ortaya konulmuştur. Sunulan yöntem, analitik düşünceyle bilgiyi yorumlama becerilerinin geliştirilebilmesini ve böylece şabloncu tutumların ötesine geçilebilmesini amaçlamaktadır. Araştırma, akademik basamaklara geçişte önemli bir aşamayı temsil eden, Güzel Sanatlar Liseleri 12. Sınıf düzeyi ile sınırlandırılmıştır. Önerilen beş aşamalı yöntem bu amaç ve hedefler çerçevesinde şekillenmiştir. Sanat eğitimi bağlamında sistematik bir içeriğe sahip olan bu yaklaşımla farklı dönemlerden ve sanat anlayışlarından iki ayrı sanat yapıtı incelenmiştir.

Sanat

Bugüne kadar sanatla ilgili sayısız tanım yapılmıştır. Hatta zaman zaman "sanat tanımsız bir kavramdır" görüşü öne sürülmüştür. Birçok dilde "hüner" ya da "beceri" anlamları ile açıklanan sanat kelimesi Arapça kökenli "sun" sözcüğünden türemiştir. Sun; "bir işi güzel bir biçimde yapmak" anlamına gelmektedir (Hançerlioğlu, 1993: 364). Sanatın İngilizcedeki karşılığı olan "art" teriminin kökeni ise Latince'de "ars" terimine dayanır. Bu da "düzenleme" anlamına gelmektedir (Keser, 2005: 291).

Bununla birlikte çoğu zaman farklı kelimelerle olsa da benzer anlamlara gelecek şekilde sanat; "insanın yarattığı eserlerde güzellik ülküsünün ifadesi" olarak tanımlanmıştır. Ancak güzelliğin bir gereklilik olarak görülmediği çağdaş sanat düşüncesi ile birlikte bu tanım geçerliliğini yitirmiştir. Bu bilgidен hareketle sanat; Bir dizge değiştirme ya da gerçekliğin yeniden üretilmesi şeklinde ifade edilebilir (Sözen ve Tanyeli, 2011; 266). Özgünlük kavramı da önceleri sanatı tanımlayan özelliklerden biriyken post-modernizmle birlikte bir tanımlayıcı özellik olmaktan çıkmıştır. Düşünce ve ifade biçimleri, kullanılan teknik araçlar ve dönemsal koşullar değiştikçe tanımları değişebilmekte ancak her durumda sanat kendini yenileyerek var olmaya devam etmektedir.

Çok yönlü ve karmaşık doğası gereği ayrıntılı ve güncel bir anlayışla ifade etmek gerekirse, "insan bilincinin yapısının, sınırlarının ve gelişiminin doğrudan yansıdığı sanat; normal ve olabildiğince özgür koşullarda en derin gerçeğini bulabilen; insanoğlunun fiziki-sosyal çevresini ve kendisini anlamasına hizmet eden; zengin bir hayal gücünden beslenen yaratıcılığa dayalı, hayati bir etkileşim ve iletişim aracıdır" (Akkaya, 2014: 17).

Sanat eleştirisi

TDK sözlüğüne göre eleştirmek; “bir düşüncenin, bir eserin, bir yargının doğruluk veya yanlışlığını ortaya çıkarmak ve gerçek değerini belirtmek için onu incelemek, tenkit etmek” (TDK, 1998:700) olarak tanımlanmıştır. Etimolojik olarak “ele” kökünden geldiği düşünülmektedir. Bu da eleme, ayırt etme anlamını vermektedir (<https://www.nisanyansozluk.com/?k=ele%25C5%259Ftiri>). Antik Yunan'da karşılığı “kritikos” olan eleştiri kelimesi, İngilizceye “criticism” olarak geçmiştir. Cambridge sözlüğe göre criticism yani eleştiri, “bir eserin incelenmesi”olarak tanımlanmıştır (<https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/literary>).

Sanat üretiminin başlangıcından itibaren izleyici konumundaki diğer insanların sunulan esere nasıl yaklaşacağı sorunu da ortaya çıkmıştır. Her izleyici karşılaştığı eseri kendi yorumu ile açıklama eğilimindedir. Ancak bir eser hakkındaki kişisel yorumlar bilimsel eleştiri niteliği taşımaz.

Evrensel kuramlar içinde sanatı ele alarak eleştiri ile ilgili temel ilkeleri ortaya koyma çabaları Antikçağa kadar uzanır. Ksenokrates’in (İ.Ö. 3.yy) resim ve heykel konusundaki incelemeleri hem teknik özellikleri vurgulaması hem de kendi dönemine uzanan tarihsel gelişimi ele alması bakımından ilk önemli örneklerden biridir (Bozkurt, 2020: 27).

İlerleyen dönemlerde Platon ve Aristo’nun ortaya koyduğu sanatla ilgili yorumlar, felsefi yaklaşımlarla yapılan eleştirel değerlendirmelerdir. Kısaca ifade etmek gerekirse Platon sanatı öykünmenin öykünmesi, Aristo gerçeğin öykünmesi olarak açıklamıştır. Böylece sanatın yapısı irdelenirken doğa ile ilişkisi ya da bağlı olması gereken kurallar hakkındaki kuramsal yaklaşımlar da belirmeye başlar.

Bu düşüncelerin devamı Rönesans döneminde görülür. Vasari, yazılarında sanatın modelinin doğa olduğundan, ayrıca başarılı sanatçıları taklit etmenin gerekliliğinden söz eder (Vasari, 2013: 29). Sanatçıların hayatları ile ilgili bilgiler verirken, yeterlilikleri hakkındaki düşüncelerini de aktaran Vasari, böylece eleştirel yorumlar yapmış olur. Değerlendirmelerinin temelinde “bella maniera” (göze hoş gelen tarz) olarak tanımladığı, nesnel ölçütlere göre şekillenmiş kurallar vardır (Tükel, 2013: 17).

Bu temeller üzerinde çeşitlenen benzer görüşler 19. yy’a kadar sürmüştür. Sanatın doğayı taklit etme çabalarından uzaklaşması ise Empresyonizm akımı ile başlar ve

Kübizmle uç noktalara ulaşır. Peş peşe sanat akımlarının ortaya çıktığı, soyut sanattan kavramsal sanata ve post-modernizme uzanan bu dönemsel değişimler sanat eleştirisini de etkilemiştir.

Sanattaki bu yeniliklere farklı disiplinlerden pek çok kuramın ortaya çıkışı eşlik eder. Sanat tarihinin 18. yüzyılda bir bilim dalı olarak kabul görmeye başlaması, sanat yapıtının kültürel, tarihsel ve dilsel bakımdan değer kazanmasını sağlar. Ancak sanat eleştirisi aynı ölçüde tutarlı bir ilerleme ve karşılık bulamaz. Temelde değer yargısı üzerine kurulu olduğu için kimi zaman kişisel çıkarlar doğrultusunda sanat eleştirisinin yozlaştırılmış olduğu da görülür. Bu sorunun çözülebilmesi için sanatsal bilgiye dayalı bütünsel bir eleştiri fikrinin olgunlaştırılması gerekmektedir (Bozkurt, 2020: 27).

Bugüne kadar pek çok sanat eleştirisi yöntemi geliştirilmiştir. Bu yöntemlerin şekillenmesinde ve sınıflandırılmasında yapıtın ele alınış amacı, nerede kullanıldığı, değerlendirme araçlarının neler olduğu, uygulayan kişilerin niteliği, yer aldığı mecraların özellikleri gibi yaklaşım farkları belirleyici olmuştur.

Eleştiri, sanat yapıtı ile ilgili bir nitelik yargısı verme etkinliğidir (Cömert, 2008: 34). Ancak eleştiri adı altında kişisel yargılara göre yapılan yorumlar övgü ya da yergiye dönüşür. Bu türden bir eylem, eserle ilgili değil daha çok o yargının sahibi ile ilgili bilgiler verir. Eleştiri için gerekenler; bir eser, doğru ve geçerli bir ölçüt ve eserin niteliklerini tespit edebilen, ölçüt kullanarak bulguları ifade edebilen bir öznedir (Erinç, 1998: 65).

Eserle ilgili eleştiriye dayalı incelemelerde “sanat eseri analizi” ya da aynı anlama gelen “sanat eseri çözümlemesi” tanımlarının kullanıldığı görülür. Bu sık yapılan terminolojik bir hatadır. Sanat eseri analizi; konu tespiti, sembol, alegori gibi elemanların çözümlendiği ikonografik çözümleme aşamasıdır. Anlamla ilgili (ikonolojik) inceleme ise daha sonra gelir. Bu aşama önceki (ön ikonografik ve ikonografik) çözümlemelerin “sentez” sürecidir. Tüm elemanların bir bütün olarak yorumlanmasıyla içerik ve öz belirlenir.

Analiz düzeyindeki çalışmalar senteze ulaşmadığı için sanat eleştirisi olarak kabul edilemez. Sanat eleştirisi, sanatsal niteliğe sahip eserlerin doğru bir kuramsallık içinde araştırılarak analiz ve sentez ile incelenmesi, yorumlanması ve değerlendirilmesidir (Akkaya, 2014: 21).

Walter Benjamin, eleştiriyi; “tekil yapıtın sınırlılığının yöntemsel olarak sanatın sonsuzluğuyla ilişkilendirildiği ve bu sonsuzluğa taşındığı ortam” olarak yorumlar (2010: 127). Başka bir deyişle, eserin kendi bilgisi ile anlaşılır olması, üretildiği yer ve zamanla sınırlı kalmayıp evrensellesmesini sağlar. Bu sonuca sistematik bir zeminde bilimsel disiplinler aracılığı ile ulaşılabilir. Böylelikle gerçek sanat eseri ayırt edilerek anlaşılabilir ve alıcı ile bütünleşip varlığının sürmesi mümkün olur.

Cömert’e göre eleştiri (2008: 35); söylem olarak eleştiri ve davranış olarak eleştiri şeklinde ikiye ayrılır. Davranış olarak eleştiri; daha çok bir ya da birden fazla eserle ilgili olarak gelişen toplumsal tavır olarak tanımlanabilir. Söylem olarak eleştiri ise bir sanatçı, eser ya da dönemle ilgili yargının yazılı ifadesidir. Söylem olarak eleştiri; hayal gücüne dayanan öznel izlenimci eleştiri ve akla dayanan eleştiri olarak iki bölüme ayrılır. Hayal gücüne dayanan eleştiri; bir eserle ilgili olumlu ya da olumsuz duyguların anı, deneme, şiir, öykü gibi formlardaki ifadesidir. Akla dayanan eleştiri; mantıksal bir temel üzerinde ve kavramsal bir düzen içinde varılan yargının yazılı ifadesidir.

Feldman ise eleştiri türlerini;

- a. Basın Eleştirisi, b. Pedagojik Eleştiri, c. Akademik Eleştiri d. Popüler Eleştiri olarak dört başlık altında gruplar.

Basın Eleştirisi; sergi oyun kitap ve konserlerle ilgili basında yayınlanan yazıları içine alır.

Pedagojik Eleştiri; sanatla ilgili eğitimin verildiği okullarda öğretmenlerin kılavuzluğunda ele alınan eleştiri türüdür.

Akademik Eleştiri; eğitim amaçlı yayınlarda yer alan, sanat koleksiyonculuğunu ve sanatsal üretim süreçlerini dolaylı yollardan etkileyen eleştiri türüdür.

Popüler Eleştiri; insanların genelinin düşüncelerini ortaya koyar. Göz ardı edilemeyecek çoğunluktaki eleştirileri kapsar.

Bunlara ilave olarak sanatçının da bir eleştirmen olduğu söylenebilir. Çünkü sanatçının yaratıcı süreçte seçtiği ya da seçmediği biçim ve anlamlarla ilgili değerlendirmeleri, eserini oluştururken verdiği kararlar eleştirel boyuttadır (Feldman, 1992: 473).

Moran, yansıtma kuramına bağlı olarak eleştiri yöntemlerini eser ile okur, eser ile sanatçı veya eser ile dış dünya arasındaki ilişkilerine göre sınıflandırır. Eser ile dış dünya arasındaki ilişkileri ele alan yöntemi; Tarihsel, Sosyolojik ve Marksist temellere dayandırarak üçe ayırır. Buna göre Tarihsel eleştiri; geçmiş yüzyıllara ait bir sanat eserinin ancak o dönemin inançları, gelenekleri ve sanat anlayışı bilgisi ile anlaşılabilceğini savunur. Sosyolojik eleştiri; bir sanat eserinin kendiliğinden ortaya çıkmadığını, sanatçıyı, eseri ve alıcısını belirleyen toplumsal koşulların göz önüne alınarak yorumlanması gerektiğini öne sürer. Marksist eleştiri ise sosyolojik eleştiride olduğu gibi sanat yapıtını ortaya çıkaran nedenleri inceler. Ancak bunu ekonomik koşullara ve sınıfsal farklılıklara bağlı olarak ele alır (Moran, 1999: 77).

Erinç'e göre (2016: 79); resim sanatında eleştiri türleri, "resmin araç olarak kullanıldığı eleştiriler" ve "resmin amaç olarak kullanıldığı eleştiriler" olarak iki temel bölüme ayrılır. Ayrıca "resmi öğelerine ayıran eleştiriler" ve "resmi bütün olarak düşünen eleştiriler" olarak bir başka sınıflandırma daha yapılabilir. Resmi amaç olarak ele alan eleştiri yöntemlerinin sınıflandırması; değerlendirme araç ve disiplinlerine göre; Teknik Eleştiri, Psikolojik Eleştiri, Sosyolojik Eleştiri, Estetik Eleştiri, Felsefi Eleştiri başlıkları altında yapılabilir.

Sanat eleştirisi yaklaşımlarının sınıflandırılması ile ilgili örnekler çoğaltılabilir. Ayrıca bu yaklaşımlara temel oluşturan diğer disiplinlerdeki gelişmeler de oldukça kapsamlıdır. Bu kapsamdan anlaşılan; sanat tarihinin, eserleri özelliklerine göre gruplayarak (psikolojik, tarihsel, sosyolojik vb. bakımlardan) incelerken "sanat denilen varlık alanını" parçalayıp bütünselliğini bozmakta olduğudur. Bu nedenle çeşitli sanat dalları arasındaki bağlantılar gözden kaçır ve odakta olması gereken sorulardan ve cevaplarından uzaklaşılır. Sanat tarihinin görevi kurallar ve yöntemler dayatmak yerine sanatın yapısını bütüncül olarak kavramak olmalıdır. Bu sonuca sanat bilimleri ile ulaşılabilir. Sanatın insan varlığı için anlamı böylece ifade edilebilmiş olur (Bozkurt, 2020: 34).

Bu bilgiler ve amaçlar doğrultusunda; sanat eleştirisi kuramlarının bilimsel gelişmelerle ilişkisi, kuramcısının uzmanlık alanı ile sınırlı kalıp kalmadığı, sanat eğitiminin amaçlarına uygun olup olmadığı değerlendirilmelidir. Örneğin en bilinen kuramcılardan Herbert Read eğitim sistemi içindeki tüm bölümlerde sanat derslerine yer

verilmesini önerir. Sanat kültürünün bu yolla topluma yayılabileceğini belirtir. Bu düşüncesindeki asıl amaç sanat yoluyla eğitimidir. Read'in yöntemi; estetik, sanat tarihi, sanat sosyolojisi ve sanat eğitimi uygulamaları üzerine kuruludur. Sanat eserini klasik estetik temellerine dayandırarak ele alma düşüncesi, farklı estetik anlayışlar içeren güncel sanat eserlerinin değerlendirilemeyeşine neden olmuştur. Zaman içinde sanat bilimlerinin gelişmesi ile yöntemin geçerliliği belli sınırlar içinde kalmıştır.

Sanat eğitiminde birçok yeniliğe öncülük eden Franz Cizek'in uygulamaları ise "yöntemsizlik" olarak anlaşılmıştır. Cizek'in: "şunu ya da bunu yapmam, herhangi bir kural bilmem, öğretim yöntemini o anın kendisi belirler" sözleri bu durumun özeti gibidir (Viola, 1936: 20). Yerel koşullardan, derse girecek öğretmenin özelliklerine kadar pek çok değişken etkilere açık olması ve eğitim biliminin sistematik yapısına uymayan özellikleri nedeniyle Cizek'in uygulamaları olumsuz eleştirilere neden olmuştur. Yaygın olarak yöntemsizliğin ve sınırsız özgürlüğün yüceltilmesi şeklinde yorumlanan bu önerilerle, farklı düzeylerde sanat kültürüne sahip ülkelerde eşdeğer sonuçlar alınması güçtür. Ayrıca "sanat için sanat" düşüncesinin bir yansıması olarak bireyselliği öne çıkaran Cizek yaklaşımı, sanat eğitiminin toplumsal amaçlarının dışında kalmaktadır.

ABD'de sanat eğitiminin eğitim sistemi içindeki önemini vurgulaması bakımından önemli bir isim olan Victor Lowenfeld değerlendirildiğinde, subjektif bir sanat tarihi temelinde kuramsal çalışmalar yaptığı görülmektedir. Sanat eğitiminde sanat psikolojisinin anlam ve önemine vurgu yapan Rudolph Arnheim ise yöntemini birkaç temel alanla ilişkilendirir. Bu nedenle diğer sanat bilimleriyle kuramının bağlantısı yetersiz kalır. "Sanatta eğitim" yaklaşımını öneren Mary Stokrocki'nin yönteminde; sanat tarihi, estetik, sanat eleştirisi gibi alanlardan yararlanarak sanat kavramları ve tekniklerinin öğretilmesi amaçlanmaktadır. Ancak sanatın çok yönlü doğasının bu yolla kavratılmasının güçlüğü, sanat felsefesinin ve diğer sanat disiplinlerinin göz ardı edilmesi bu metodla ilgili problemlerin başında gelmektedir.

Sanatı yaş gruplarına indiren Feldman yaklaşımı; sanata ve sanatçıya yönelik her türlü yoruma yol açan soru-cevap yönlendirmeleri nedeniyle zaman zaman izleyici olma sınırlarının aşılmasına neden olabilmektedir. Bu durum sanatın değerini kavrayabilen nitelikli sanat izleyicisi yetiştirme hedefi ile çelişir. Marry Erickson, 2-4 yaş, 4-7 yaş, 7-9, 9-11 ve 11-14 şeklinde ayırdığı yaş gruplarına sanat tarihinin nasıl öğretileceğine dair

bir yöntem geliştirmiştir. Bunu sanat tarihsel anlayış evreleri olarak açıklamış ve yaş gruplarına hangi sanat tarihi konularının denk düşeceğini gösteren bir tablo yapmıştır. Gelişim özellikleri farklı olan 4 yaşlar ve 7 yaşlar aynı grupta ele alınmaktadır. Benzer şekilde aralarında önemli farklar olan 11 yaşlar ve 14 yaşların da aynı grupta ele alındığı görülmektedir. Genellemeler ve yaş gruplarına indirilmesi önerilen sanat tarihi bilgilerindeki eksiklikler nedeniyle Erickson metodu da sanat tarihi ve sanat bilimleri ilişkisinin doğru kurulamamış olduğunu düşündürmektedir.

Genel bir bakışla yapılan bu değerlendirmelerde, her biri çok önemli ve etkili olan kuram ve kuramcılarının en çok göze çarpan olumsuz özelliklerine vurgu yapılmıştır. Geçen yüzyılda ortaya konulan bu yaklaşımların ortak problemi, zaman içinde hızla gelişen sanat bilimlerinden gereken ölçüde yararlanamamasıdır. Bu da kuramcının kendi uzmanlık alanıyla sınırlı bir bakış açısına hapsedilmesine ve daha önce vurguladığımız “sanat denilen varlık alanının” parçalanıp bütünselliğinin bozulmasına yol açmaktadır. Bu incelemeler doğrultusunda; sanat tarihi ile ilişkili olarak sanat eleştirisinin bütüncül yapıda olması gerekliliği ve dolayısıyla sanat eğitiminin farklı düzeylerinde uygulanabilecek mantık ve bilgi temeline dayanan yeni yaklaşımlara ihtiyaç duyulduğu bir kez daha ortaya çıkmaktadır. Bu doğrultuda çağın özellikleri ve ihtiyaçları göz önüne alınarak geliştirilen yaklaşımlardan biri de Disiplinlerarası Tematik ve Bağlamsal Sanat Eğitimi metodudur.

DISİPLİNERARASI TEMATİK VE BAĞLAMSAL SANAT EĞİTİMİ METODU

Disiplinlerarası Tematik ve Bağlamsal Sanat Eğitimi Metodu, okul öncesinden başlamak üzere fakülte ölçekli sanat eğitimini ve tüm diğer eğitim biçimlerini kapsayan bir yaklaşım getirmektedir. Yöntem farklı yaş ve düzeylere uyarlanmakta olup; ilk, orta ve yükseköğretim kurumları ile diğer öğretim kurumları için farklı açılımlara sahiptir. Ayrıca kendine özgü bir pedagojik sanat eleştirisi yaklaşımı içermektedir. Bu metod, şu anda sanat eğitiminde önerilen ve kullanılan (Estetik Öğretimi, Sanat Tarihi Öğretimi, Sanat Eleştirisi ve Uygulama alanları olmak üzere dört aşamalı yöntem): “Sanatta Eğitim Metodu” na (Kırıçoğlu, 2002: 121-138) karşın: Tayfun Akkaya tarafından geliştirilmiş olup, günümüz koşullarına göre hazırlanmış yeni bir açılımı önermektedir. Kısa açıklamalarla değinmek gerekirse metodun genel yapısı şöyledir;

Disiplinlerarası Boyut:

Sanat eğitiminde gerekli olan görsel ve yazılı veri aktarımının boyutlarını alabildiğine genişleterek gerçeğin tespitine hizmet eder. Bu amaçla çağdaş bilimsellik doğrultusunda kabul gören tüm verilerin sanat eğitimi ve öğretiminde kullanılması esastır. Bunun için sanata ve sanat bilimlerine dair bir veri tabanı oluşturulur. Bu veri tabanının yeterli olamadığı durumlarda tüm bilim dallarından süzülerek özümsemiş veriler devreye sokulur ve metodun temel felsefesi doğrultusunda kullanılır.

Tematik Boyut:

Sanat eğitimi ve öğretimi müfredatına bağlı olarak her ünite için bir ana tema ve onu destekleyen gerekli sayıda yan temalardan oluşur. Tematik yaklaşım ile çağdaş eğitim ve yöntem biliminin felsefesi doğrultusunda sanat eğitime yeni bir işlev kazandırılmaktadır. Bu; sanatı yaşamın tüm alanlarıyla ilişkilendirebilecek nitelikte bir kuşağın yetiştirilmesine hizmet eden çağdaş ve sistematik bir sanat eğitimi modelinin temelini oluşturmaktadır.

Bağlamsal Boyut:

Bağlamsal Boyut; Müfredat Programı, Sanat Dalları, Sanata Dair Tüm Veriler, Çocukların Tüm Gelişim Özellikleri, Tema, Konu, Materyal ve Uygulama olmak üzere beş aşamalıdır.

1) Müfredat programı

a) Genel Müfredat Programı

b) Sanat Eğitimi Müfredat Programı

Bu yaklaşımda genel müfredattan edinilen bilgilerin sanat eğitimi içinde kullanılabilmesi esastır. Öğrencinin diğer derslerde aldığı bilgiler neden - sonuç ilişkisi ile dinamik bir işlerlik kazanır. Örneğin, Rönesans sanatında yaygın olan dairesel anlayış Barok dönemde eliptik bir biçime dönüşmüştür. Bu değişim gezegen yörüngelerinin keşfi ile yakından ilgilidir. Gezegenler konusunun işlendiği dersten sonraki bir sanat dersinde yörüngelerle ilgili keşiflerin Barok dönem sanatına etkileri açıklanabilir. Böylelikle bilgi çevrime girerek farklı disiplinlerde karşılık kazanmış olur. Tamamlayıcı konuların paralel dizilimi ve art ardalıkları bu bakımdan önemlidir. Bu amaç doğrultusunda sanat eğitimi

ders konuları ile diğer derslerin konuları bir tarih çizelgesi altında eş zamanlı olarak planlanmalıdır.

2) Tüm sanat dalları

Güzel sanatlar tanımı; Rönesans döneminden itibaren resim, heykel ve mimari ile sınırlı olarak düşünülmüş bunların dışında kalan beceriler ise zanaat olarak adlandırılmıştır. Sanat; duygu ve düşünceleri estetik, yaratıcı, yenilikçi yollarla aktarır. Zanaat, usta-çırak ilişkisine ve tekrara bağlı gelişen beceriye dayalıdır. Sahip olduğu nitelikler nedeniyle Güzel Sanatlar genellikle endüstriyel sanatların ve zanaatın öncüsü olmuştur.

Sanatı gruplara ayırma konusunda birçok farklı yaklaşım içinde yaygın olarak bilinen geleneksel sınıflandırma, algılanış yoluna göre (görsel, işitsel, ritmik ve dramatik sanatlar) yapılmıştır. Güncel anlayıştaki sınıflandırma ise; görsel (resim, heykel, mimari), işitsel (müzik), sözel (edebiyat) ve karma sanatlar (dans, opera, bale, sinema, tiyatro) şeklindedir.

Bununla birlikte sanat başlığı altındaki tüm disiplinler birbirleriyle etkileşim halindedir. Bu durum sanatın bütüncül yapısı ile ilgilidir. Söz gelimi resim alanında bilgi sahibi olmak bu alanı gerçek anlamda kavramaya yetmez. Böyle bir kavrayış için görsel sanatların diğer dallarında ve sözel, işitsel, karma sanatların başlıca yapıtları hakkında bir birikim oluşturabilmek gerekmektedir. Bu bağlamda bir sanat kültürünün oluşması farklı dallar arasındaki ilişkilerin anlaşılabilmesine bağlıdır. Bu, sanat eğitiminde fark yaratacak önemli bir aşamadır.

3- Sanata dair tüm veriler

Eski Grekçede “açıklama” anlamına gelen “*ekphrasis*” kelimesi, eleştiriden farklı olarak sanat etkinlikleri ile ilgili tanıtım amaçlı haber verme eylemini de içerir. Sanat eğitiminde ekphrasis’in yerleşik hale getirilmesi ile öğrencilerin önemli sanat etkinliklerini araştırması ve ilişkiler kurması sağlanır. Böylelikle zamanın ruhu ile ilgili sanatsal bir kavrayışa ulaşılabilir. Ülkedeki ve dünyadaki güncel sanat etkinliklerinin izlenerek değerlendirilmesi, sanat eğitiminin gelişimini sürekli kılar. Bu etkileşim aynı zamanda tüm alanlardan veri almanın temelini teşkil etmektedir.

Bu bağlamda veri alınacak disiplinler sanat bilimleridir. Alınan veriler amaca uygun olarak yaş gruplarına göre sanat eğitime uyarlanmalıdır. Sanatın herhangi bir bilim dalıyla kesişmesi sonucunda ortaya çıkan sanat bilimleri, çağdaş dünya için en çok ihtiyaç duyulan açılımlara temel oluşturmaktadır. Buna karşılık günümüzde en gelişmiş ülkelerde bile sanat eğitimi kapsamında yalnızca 4-5 sanat biliminden veri almakla yetinilmektedir. Buna veri kaynakları konusundaki zenginliğin yol açtığı zorluklar neden olmaktadır. Metod bu konudaki ayrıntılı çalışmaları ile önemli bir fark yaratmaktadır.

4- Çocukların tüm gelişim özellikleri

Çocukların gelişim süreçlerinin yaş aralıklarına göre gruplanması Piaget'nin bilişsel gelişim kuramına dayanmaktadır. Piaget, bilişsel gelişimi; Duyusal Motor Dönemi (0-2 yaş), İşlem Öncesi Dönem (3-6 yaş), Somut İşlemler Dönemi (7-11 yaş), Soyut İşlem Dönemi (12-16 yaş) olarak dört temel süreç ile tanımlamıştır. Ancak zaman içinde yeni deneyimler içeren yaşantıların ortaya çıkması insan hayatını etkileyerek çocuk gelişimi süreçlerini de değiştirmiştir. Dolayısıyla gün geçtikçe sayısı artan bilimsel çalışmaların sonuçları gelişim basamaklarının yeniden ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Ayrıca 8 başlıkta sınıflandırılan zekâ türlerinin daha fazla sayıda ve çeşitlilikte olduğu bilinmekte, kısa zaman içinde diğer zekâ türlerinin de yapılacak araştırma ve yayınlarla eğitime dahil olması gerektiği tespit edilmektedir. Bağlamsal boyutun çağdaş ve bilimsel dayanakları bu konular üzerinde yapılacak güncel çalışmalarla da ilgilidir.

5- Tema, Konu, Materyal ve Uygulama bağlamları

Seçilen temaya en uygun sanat öğretimi, ilke ve materyallerinin belirlenmesi ile ilgilidir. Materyaller, plandaki konunun ana ve yan temalarını aktarma işlevini üstlenmektedir. Amaca yönelik olarak mevcut materyalleri kullanmayı, gerektiğinde materyal geliştirerek üretmeyi içerir. Materyaller belirlenirken tüm duyu organlarını devreye sokacak çeşitlilikte ve tüm sanat disiplinleriyle bağlantılı olmasına dikkat edilmelidir.

GÜZEL SANATLAR LİSELERİNDE SANAT ESERİ İNCELEME YÖNTEMİ

Burada kısaca yer verilen “Disiplinlerarası Tematik ve Bağlamsal Sanat Eğitimi Metodu”, “Güzel Sanatlar Liselerinde Sanat Eseri İnceleme Yöntemi”nin uygulama

sürecinde dikkate alınması gereken bazı önemli özellikleri de içermektedir. Bunlardan biri de “sanata dair tüm veriler” bölümünde değinilen sanat bilimleridir.

Sanat bilimleri, sanat eleştirisinin dolayısıyla sanat eseri incelemelerinin nesnel ve objektif bir yapıya sahip olmasının önkoşullarından biridir. Tüm sanat bilimlerinden veri alan sanat eğitimi, bu verileri, sunulan eser inceleme yöntemi için de kullanmak durumundadır. Örneğin bir sanat eserini oluşturan düşünce ve kavramlar, sanat felsefesi ve sanat eğitiminin felsefesi bağlamında değerlendirilir. Eserin ortaya çıkmasında etkili olan; sanat ve toplum, eser ve toplum, sanatçı ve toplum ilişkilerine sanat sosyolojisi bağlamında değinilmelidir. Pablo Picasso imzalı Guernica resminin tüm dünyada barışın sembollerinden biri haline gelmiş olması sanat sosyolojisinin kapsamı içindedir. Sunulan yöntem bağlamında söylemek gerekirse; Guernica resmi incelenirken gereken veriler sanat sosyolojisinden alınıp doğru yoruma ulaşamadığında eserin gerçeği anlaşılamayacaktır. Bir başka sanat bilimi olan sanat antropolojisinden yararlanılmadığında ise ait olduğu kültür ortamına ve yaşam kesitine bağlı olarak değişiklik gösteren sembol ve işaretler yanlış okunacak ve eser kendi bilgisinden çok farklı yorumlanacaktır. Bunlar dünyada ve ülkemizde sanat eleştirisi konusunda en sık yapılan hatalar arasındadır.

Bu gerçeklerden hareketle denilebilir ki; sayıları burada anılandan çok daha fazla olan sanat bilimleri ile gerekli bağlar kurulamadığında, sanat eleştirisi bir disiplin olma özelliğini yitirmekte, buna bağlı olarak nesnel bir dayanak noktası kalmayan eser incelemeleri de sanat eğitiminin amaçlarından uzaklaşmaktadır. O nedenle Güzel Sanatlar Liselerinde Sanat Eseri İnceleme Yöntemi uygulanırken bu temel gereklilikler gözden kaçırılmamalıdır.

Ayrıca kapsamlı yapısı nedeniyle burada yer verilemeyen “Akademik ve Disiplinlerarası Yeni Sanat Eleştirisi Kuramı”nın incelenmesi, Güzel Sanatlar Liselerinde Sanat Eseri İnceleme Yönteminin kavranabilmesi açısından oldukça önemlidir. Panofsky'nin üç aşamalı ikonografi ve ikonoloji kuramı; modern ve çağdaş sanat yapıtlarını, göstergebilim, yapıbozumculuk gibi avangart sanat yaklaşımlarını eleştirme konusunda çağın ihtiyaçlarına cevap verememiştir. Prof. Dr. Tayfun Akkaya'nın bu ihtiyaçlar doğrultusunda şekillenen ve 2014 yılında kitap olarak yayınlanan kuramı, lise

düzeyindeki sanat eğitime ve öğretimine uyarlanmıştır. Sekiz aşamadan ve yirmi iki alt başlıktan oluşan kuram, böylece beş aşamalı bir modele dönüştürülmüştür.

Güzel Sanatlar Liselerinde Sanat Eseri İnceleme Yöntemi:

1. Sanat eseri bilgisi

a) *Sanatçının adı, eserin adı, malzeme ve teknik bilgileri, ölçüsü, biçimi, bulunduğu yer bilgisinin saptanması*

b) *Eserin ön anlatımının yapılarak görülenlerin belli bir düzende açıklanması*

c) *Eserde görülen figürlerin duygularının ve genel olarak eserin uyandırdığı duygunun ifadesi*

2. Sanat eserinin konusu

a) *Eserin konusu, konunun; kutsal, tarihî, mitolojik metin kaynağı ve bu kaynağa bağlı kalınıp kalınmadığının belirlenmesi*

b) *Eserdeki sembol, işaret ve alegoriler ile figürlerin kimliklerinin saptanması*

3. Sanat eserinin çözümlemesi

a) *Eserdeki desen, hacim ve grafik düzeni, ışık-gölge, değerler ve renk düzeninin çözümlenmesi*

b) *Eserdeki kompozisyon düzeninin; mekân, doku, espas, perspektif, ritim ve hareket şemasının çözümlenmesi*

4. Sanat eserinin anlamı

a) *Eserin ana temasının ve yan temalarının ifade edilmesi*

b) *Eserin yapılış amacının belirlenmesi*

c) *Eserin sipariş mi yoksa özgün olarak mı yapıldığının ve işlevinin açıklanması*

5. Sanat eseri ile ilgili yorum ve yargı

a) *Eser ile ilgili estetik bir yargıya vararak hangi sanatsal kurama uygun olduğunun açıklanması*

b) *Kavramsal sanat ve performans sanatı gibi geleneksel estetik değerler içermeyen örneklerde düşünsel yorum ve yargının vurgulanması*

c) Eserin sanat tarihindeki yerinin ve öneminin değerlendirilmesi

ÖRNEK ESER İNCELEMELERİ:

MONET - İZLENİM



Resim 1. “İzlenim”, Claude Monet, 1872, Tuval Üzerine Yağlıboya, 49,5 x 64,8 cm, Mamottan Müzesi, Paris

1. Sanat eseri bilgisi

a) *Eserin adı, malzeme ve teknik bilgileri, ölçüsü, biçimi, bulunduğu yer bilgisinin saptanması*

Claude Monet tarafından 1872 yılında yapılmış olan resmin adı “İzlenim” ya da “Gündoğumu” olarak bilinmektedir. Tuval üzerine yağlıboya tekniğinde, 49.5 x 64.8 cm. ölçülerinde, yatay bir dikdörtgen şeklindedir. Eser Paris’teki Mamottan Müzesi’nde bulunmaktadır.

b) *Eserin ön anlatımının yapılarak görülenlerin belli bir düzende açıklanması*

Arka planda, sisler arasındaki vinçler ve dumanı tüten bacalardan oluşan bir liman görüntüsü, orta - ön planda farklı uzaklıklarda üç kayık ve içinde siluet halinde insanlar

yer almaktadır. Gökyüzünde doğmakta olan güneşle birlikte limanın ve kayıkların sudaki yansımaları görülür.

c) *Eserde görülen figürlerin duygularının ve genel olarak eserin uyandırdığı duygunun ifadesi*

Sisli liman atmosferinin ardında kaybolan ufuk çizgisi, vinçlere oranla küçük ve karaltı görünümündeki figürler belirsizlik ve umutsuzluk gibi duygular uyandırır. Buna karşılık doğmakta olan güneş ise gelecekle ilgili umut vermektedir.

2. Sanat eserin konusu

a) *Eserin konusu, konunun; kutsal, tarihî, mitolojik metin kaynağı ve bu kaynağa bağlı kalınıp kalınmadığının belirlenmesi*

Eserin kendisinden önceki sanat anlayışına uyan geleneksel bir konusu yoktur. La Havre Limanı'nda gün doğumunun anlık bir izlenimi betimlenmektedir. Monet bu görüntüyü penceresinden resmetmiştir. Gelip geçişi kısa bir zaman aralığına dair izlenimlerin resmedilmesi o dönem için yenilikçi bir yaklaşımdır.

b) *Eserdeki sembol, işaret ve alegoriler ile figürlerin kimliklerinin saptanması*

Resimde görülmekte olan doğan güneş yeni umudun, kayık maddi hayatın, kayığın su üzerinde ilerleyişi dünya yaşantısının ifadesidir. Siluetlerde görülen koyu tonlar maddi dünyaya ve geleceğe dair belirsizliği ve olumsuzluğu, giderek açılan maviler umudu, yeşile çalan renkler ise yaşamın kendini tazelemesi ile ilgili döngüyü temsil eder. Az miktarda sarı içeren güneşin turuncu ağırlıklı rengi, sarı rengin temsil ettiği manevi değerlerden uzaklaşılığının ve maddi dünyanın daha fazla önem kazandığının göstergesidir. Avrupa resminde balık tutmakla ilgili eylemler ruhsallık arayışını sembolize eder. O nedenle resimde kayıktaki figürün maddi dünya içerisinde kaybettiği ruhsallığını arayan insanoğlunu temsil ettiği söylenebilir.

3. Sanat eserin çözümlemesi

a) *Eserdeki desen, hacim ve grafik düzeni, ışık-gölge, değerler ve renk düzeninin çözümlenmesi*

İlk bakışta hızlıca yapılmış bir eskiz görüntüsü verse de resim ustaca planlanmış bir düzene ve dengeye sahiptir. Esere hakim olan renkçi yaklaşım hemen göze çarpmaktadır. Monet, ışıkla ilgili anlık etkileri elde etmek için on dokuzuncu yüzyıl başlarında üretilmeye başlanan kadmiyum sarısı, menekşe rengi ve zümrüt yeşili gibi parlak ve modern renkleri tercih etmiştir. Bilindiği gibi tamamlayıcı renklerin armonisi ve Michel-Eugene Chevreul'ün renk çemberi izlenimci ressamı çok etkilemiştir. Renkle ilgili bu gelişmeler Monet'nin sudaki ışık yansımalarını resmetme çabalarına yardımcı olmuştur. Burada tekdüze bir hakim renk anlayışı varmış gibi görünse de üst katmanda parıldayan renkler, koyulaşan ayrıntılarla birlikte titreşim ve hareket yaratır. Ön planda yer alan kayık ve güneş hem renk hem de ton bakımından baskındır. Hacim etkisi renk değerlerindeki derece farklarıyla verilmiştir. Resme dengeli bir ölçüde yayılan doğal ışık düzeni, şafak vakti konusunun aslına uygun bir şekilde betimlenmesini sağlar.

b) *Eserdeki kompozisyon düzeninin; mekân, doku, espas, perspektif, ritim ve hareket şemasının çözümlenmesi*

Eser, açık kompozisyon anlayışına sahiptir. Deniz, gökyüzü, liman ve kayıklar yatay bir düzende görülmektedir. Çizgisel ayrımlar yerine renk dereceleri ile ön arka ve orta planlar oluşturulmuş, derinlik duygusu renk perspektifi ile elde edilmiştir. Yukarıdan aşağıya renk ve biçim yoğunluğu azalırken gözü rahatlatacak boşlukların arttığı bir düzen kurgulanmıştır. Kayıkların sıralanışıyla sağ alt köşeden yatay eksenin sol ucuna, oradan da gökyüzündeki fırça sürüşleriyle sağ üst köşeye uzanan diyagonal, kırık bir çizgisel hareket oluşmaktadır. Resimde göze çarpan en baskın iki unsur, aynı zamanda ağırlıklarıyla birbirlerini dengeleyen güneş ve ön plandaki kayıktır. Bu iki alan doku oluşturacak kalınlıktaki fırça sürüşleriyle boyanmıştır. Resmin merkezinde güneşten başlayarak inen hareket, kayıklar arasında devam ederek yine güneşte tamamlanan bir üçgen oluşturur. Aynı üçgen hareket diğer iki kayıkta giderek büyüyen, rengin dereceli olarak azaldığı ritmik bir tekrarla devam eder.

4. Sanat eserinin anlamı

a) *Eserin ana temasının ve yan temalarının ifade edilmesi*

Eserde Monet'nin büyüdüğü yer olan Normandiya kıyılarındaki La Havre Limanı görülür. Arka plandaki vinçler ve tüten bacalar 1872 yılı için yenilikçi bir konudur. Şafak vakti gibi kısa bir zaman diliminin ışık ve renk izlenimleriyle ele alınması temanın bir

başka önemli özelliğidir (Newall, 2012: 15). Resim dolaylı yoldan endüstri toplumuna geçişin doğallık, eşitlik gibi değerlere zarar vereceği endişelerini yansıtır. İnsanın doğadan uzaklaştıkça kendi özünden de uzaklaşacağını, buna karşılık gökyüzünde güneş göründükçe umudun da devam edeceği mesajını içermektedir. Ayrıca Monet'nin buradaki renkçi ve izlenimci üslubu, akademik çevrelerin sert tutumuna karşı bir tepki özelliği taşır.

b) Eserin yapıtış amacının belirlenmesi

Monet, o dönemin değişen yaşam koşullarının üzerinde bıraktığı duygusal ve düşünsel etkileri yeni bir resimsel yaklaşımla ifade etmeyi amaçlamıştır. Bu nedenle eser hem içeriği hem de biçimi bakımından yenilikçi özelliklere sahiptir.

c) Eserin sipariş mi yoksa özgün olarak mı yapıldığının ve işlevinin açıklanması

Sanatçının eleştirel düşüncelerinin farklı üslubuyla ifade bulduğu son derece özgün niteliklere sahip bir eserdir. Belirgin dış hatlar, güçlü zıtlıklar yerine renk ve ışık anlayışı ile kısa süreli izlenimlerini tuvale aktarması ressamın kendi dönemi için önemli bir sanatsal hamle gerçekleştirmesini sağlamıştır. Bu aynı zamanda sanat tarihinin akışını değiştiren bir gelişme olmuş ve yirminci yüzyılda yaşanacak pek çok yeniliğin de yolunu açmıştır.

5. Sanat eseri ile ilgili yorum ve yargı

a) Eser ile ilgili estetik bir yargıya vararak hangi sanatsal kurama uygun olduğunun açıklaması

Sanat tarihinin ayrıcalıklı örneklerinden biri olan eser tek bir estetik kurama sınıflandırılmayacak kadar zengin bir yapıdadır. Biçimci kuramın özelliklerini taşımakla birlikte, yarattığı atmosferin izleyiciye aktardığı psikolojik durum nedeniyle duygusal etki kuramına, ayrıca getirdiği yeniliklerle de avangart kurama uymaktadır. Alışlagelmiş estetik anlayışın dışına çıktığı için eleştirilerin hedefi olan resim, zamanla kabul görerek hakettiği değeri bulmuştur.

b) Eserin sanat tarihindeki yerinin ve öneminin değerlendirilmesi

Eser, İzlenimciliği başlatan ve bu akıma adını veren resim olarak kabul edilmektedir (Serullaz,1991:13). Bilindiği gibi İzlenimcilik sanat dünyasında büyük değişimlerin yolunu açan devrim niteliğinde bir akım olmuştur. Böylesine çarpıcı bir

dönüm noktasının temsilcisi olduğu için Monet'nin bu eseri büyük önem taşımaktadır. Ayrıca yüzey düzenlemesini öne çıkaran özelliğiyle soyut sanatın erken dönem öncülerinden biri olması değerini ve önemini bir kat daha arttırmaktadır.

HORAS KARDEŞLERİN YEMİNİ



Resim 2. “Horas Kardeşlerin Yemini”, Jacques Louis David, 1784, Tuval Üzerine Yağlıboya, 330 x 423 cm. Louvre Müzesi, Paris

1. Sanat eseri bilgisi

a) *Eserin adı, malzeme ve teknik bilgileri, ölçüsü, biçimi, bulunduğu yer bilgisinin saptanması*

Jacques Louis David tarafından 1784 yılında tuval üzerine yağlıboya tekniğinde yapılmış olan resmin ölçüleri 330 x 423 cm.dir. "Horas Kardeşlerin Yemini" adlı eser, Paris'te Louvre müzesinde bulunmaktadır.

b) *Eserin ön anlatımının yapılarak görülenlerin belli bir düzende açıklanması*

Resmin ön planında solda, ayakları bir adım ileride, ellerini uzatmış miğferli üç genç erkek figür vardır. En yakın plandaki erkek figürün sol elinde, yere dayalı, ucu yukarı dönük bir mızrak görülmektedir. Onların karşısında ve resmin merkezinde kırmızı pelerini içinde, sakalları kırışmış yaşça büyük erkek figür, sol eliyle üç kılıcı havaya kaldırmış, sağ el ayası açık şekilde ve başı yukarıda bir haldedir. Resmin en sağında, oturur durumda iki genç kadın, onların arkasında iki küçük çocuğa sarılan diğerlerinden yaşça büyük olduğu anlaşılan bir başka kadın bulunmaktadır. Figürler eşit büyüklükte kare taşlarla döşeli bir zemin üzerinde durmaktadır. Arka planda devamı görülen iki sütunlu ve üç kemerli mimari yapı simetrik biçimdedir.

c) *Eserde görülen figürlerin duygularının ve genel olarak eserin uyandırdığı duygunun ifadesi*

En solda askeri duruştaki üç erkek figür adanmışlık duygusu içinde, karşısındaki yaşlı figür ise bu duygulara hitap eden coşkulu bir konuşma yapar görünümündedir. En sağda oturur durumdaki iki kadın üzüntülü ve bitkin, arkada çocuklara sarılan üçüncü kadın ise teselli veren bir koruyuculuk rolündedir. Erkekler zafer için savaşıma arzusundayken, kadınların yaşanacak acıları hisseder gibi endişeli ve üzgün duruşları duygusal bir zıtlık oluşturarak resmin bütünündeki anlatımı güçlendirmektedir .

2. Sanat eserinin konusu

a) *Eserin konusu, konunun; kutsal, tarihî, mitolojik metin kaynağı ve bu kaynağa bağlı kalınıp kalınmadığının belirlenmesi*

Eserin konusu, Roma ve Alba arasındaki savaşın iki tarafında yer alan üçer savaşçının aralarındaki mücadele ile ilgilidir. Albalı üç kardeş, Horaslı üç kardeşten ikisini öldürür. Kurtulmayı başaran tek Horaslı da Albalı kardeşlerin hepsini öldürür. Bu galibiyet sonrasında Horaslı asker Roma'ya döndüğünde büyük bir coşkuyla karşılanır ama kızkardeşinin ölen Alba'lı nişanlısı için yas tutmakta olduğunu görür. Bunun üzerine öfkelenerek onu da öldürür.

Konunun kaynağı Titus Livius (1:23-4)'a dayanmaktadır. İtalyan tarih yazarı Livius'un "Şehrin Kuruluşundan İtibaren" (Ab Urbe Condita) adlı kitabında Romalılar ve Albalılar arasındaki mücadele anlatılırken üçüz Horaslar ve üçüz Curiatlar arasındaki savaşa yer verilmiştir. Tarihsel bir olgu olarak da değerlendirildiği anlaşılan bu olayın gerçekte çok eski bir "inisiasyon mitosunun dönüştürümü" olduğu anlaşılmaktadır.

b) Eserdeki sembol, işaret ve alegoriler ile figürlerin kimliklerinin saptanması

Baba ve oğulun kıyafetlerindeki kırmızı renk hem bir erillik ifadesi hem de savaş tanrıları ile ilgili bir semboldür. Sol başta yakın plandaki oğulun kırmızı giysisinin üzerinde beyaz bir pelerin görülmektedir. Kırmızı ve beyaz bir arada olduğunda ölüm anlamına gelmektedir. Genellikle gerçeği ve sadakati temsil eden mavi, Hristiyanlıkta cennetin ve sonsuzluğun sembolüdür. Kahverengi ruhsal anlamda ölümü, beyaz masumiyeti ve yası temsil eder. Eski Roma imparatorluğunda yetişkinliğe başlangıcın törensel bir işareti olan mızrak aynı zamanda cesaret sembolüdür. Sandalet ise mitolojide çeviklik, hız anlamlarına gelir. Miğfer kahraman savaşçı ifadesidir ve altın renginde olduğunda mitolojideki Odin'i yani savaşı ve bilgeliği temsil eder. (Resimde kardeşlerden ikisinde gümüş renkli miğfer birinde ise altın renkli miğfer görülür. Altın rengi savaştan galip çıkacak kardeşi işaret etmektedir.) Sütun, cenneti ve dünyayı hem ayıran hem de birbirine bağlayan bir semboldür. İki sütun, cennete ya da sonsuzluğa açılan kapı anlamını taşır.

3. Sanat eserinin çözümlemesi

a) Eserdeki desen, hacim ve grafik düzeni, ışık-gölge, değerler ve renk düzeninin çözümlenmesi

Figürlerin anatomik özelliklerini hissettiren heykelsi yapılarına karşılık doğal görünüşleri resimdeki desen anlayışının sağlamlığını göstermektedir. Bu etki; mekânda, elbiselerde ve aksesuarlarda da göze çarpar. Mimari yapının çizgisel kesinliğine karşılık figürlerin kıvrımları biçimsel bir denge sağlamıştır. Açık - koyu zıtlıkları ve renk düzenlemesindeki değer farkları mekânla figürler arasındaki ayrımı güçlendirir. Mimari yapı nötr renklerle geri plana itilmiş, olayın yaşandığı bölüm canlı renklerle öne çıkarılmıştır. Figürler arasındaki renk dağılımı hikayedeki rollerinin hiyerarşik yapısına uygun bir önem sıralaması içindedir. Aynı mantık ışık düzeninde de görülür. Seçilen yerler berrak bir ışıkla aydınlatılarak vurgulanmıştır. Ayrıca canlandırılan sahnenin karanlık ve aydınlık bölümleri resme anlamsal katkılar sağlar.

b) Eserdeki kompozisyon düzeninin; mekân, doku, espas, perspektif, ritim ve hareket şemasının çözümlenmesi

Çizgisel kompozisyon ve desen anlayışı ön plandadır. Derinlik algısı, figürlerin ve mekânın ayrı planlar şeklinde art arda dizilimi ile güçlenir. Mimari yapı ve figürler rahat algılanabilir bir boşluk ve doluluk anlayışı ile düzenlenmiştir. Mekân kurgusu konuya uygun bir atmosfer sağlamıştır. Erkek figürler aynı eksen üzerinde dizilmiş, kadın ve çocuklar ise sağ arka plânda gruplanmıştır. Figürlerin yerleşim düzeni resmin kaçış noktasında toplanan üçgenimsi bir hareket oluşturur. Sütunlarda, erkek ve kadın figürlerde, kılıçlarda görülen üçlü ritim anlayışı, renkte ve ışık gölge düzeninde tekrar eder. Her bölümde farklı aralıklarla kurgulanan bu üçlü ritmik yapı, resmi tekdüzelikten koruyan bir çeşitlilik kazandırmaktadır.

4. Sanat eserinin anlamı

a) *Eserin ana temasının ve yan temalarının ifade edilmesi*

Eserde ana tema olarak işlenen vatanseverlik, Roma'nın Alba'ya karşı savaşı kazanması için kendilerini feda etmeye hazırlanan Horas kardeşlerin babalarına ettikleri yemin sahnesi ile canlandırılmıştır. Yemin sırasında kılıçların yukarı kaldırılması dolaylı yoldan Fransız milli marşı ile kurulan bağlantının göstergesidir. Kompozisyonda baba ve oğulların aynı eksen üzerinde olmaları inanç ve düşünceleri uğruna birlikte savaşmaya hazır olduklarının işaretidir. Resimdeki aydınlık bölümler bu savaşın yüceltilmiş amaçlarını, karanlık bölümler ise zaferin ardındaki dramı ifade etmektedir.

Yapılan törenin anlamına uygun olarak babanın üzerinde erillik ve savaş sembolü olan kırmızı bir pelerin görülür. Ön plandaki oğulun elindeki mızrak, artık cesur ve yetişkin bir savaşçı olduğunu gösterirken, giysisinin kırmızı, üzerindeki pelerinin beyaz olması bu savaşta öleceğinin habercisi gibidir. Diğer ikisinin miğferlerinden farklı olarak ortadaki oğulun altın rengindeki miğferi, savaşçılığa bilgelik ekleyen bir üstünlük katar. Ressam bu ayrımla, Albalı askerleri alt ederek savaştan sağ çıkacak tek oğlu da göstermiş olur.

Bu savaşta şehit olacak askerlerin kutsal bir paye ile onurlandırılacağı inancı, cennete ve sonsuzluğa açılan kapıyı simgeleyen iki sütunla ifade edilmiştir. Oğullar zafer kazanarak kahraman olmak isterken babaları bu mücadeleyi kutsayarak onları yüreklendirmekte, kadınlar ise olacakların endişesini yaşamaktadır. Farklı duygu durumlarının yaşandığı üç sahne, mimari yapıdaki kemerlerle bölünerek mekânsal ve zamansal olarak da birbirlerinden ayrılmıştır. Bu durum toplumun değişik katmanlarında

savaşla ilgili algının çeşitliliğini de hissettirmektedir. Oğullar yüzlerini ve vücutlarını saran gölgeler içerisinde ölüme daha yakın görünürler. Kadınların savaşa ve ölüme daha uzak oluşları ise üzerlerine düşen doğal ışık ile ifade edilmiştir. Merkezde görülen baba dengeleyici rolüne uygun ölçüdeki bir ışık altındadır.

David, son derece etkili bir teatral yorumla ele aldığı aldığı konuyu; vatanseverlik ana temasına bağlarken, kahramanlık ve fedakarlık gibi değerleri de yan temalarda işlemiştir.

b) Eserin yapılış amacının belirlenmesi

Eser, resim yoluyla halkı manevi değerler konusunda eğitmek amacıyla yapılmıştır.

c) Eserin sipariş mi yoksa özgün olarak mı yapıldığının ve işlevinin açıklanması

Tablo, Pierre Corneille'in yazdığı "Horace" adlı oyun Paris'te sahnelendikten sonra, oyunu izleyen Kral XVI. Louis'nin sanat bakanı tarafından sipariş olarak verilmiştir. Ancak resmin kurgusunda David'in sanatçı kişiliğinin belirleyici rolü olduğu bilinmektedir.

5. Sanat eseri ile ilgili yorum ve yargı

a) Eser ile ilgili estetik bir yargıya vararak hangi sanatsal kurama uygun olduğunun açıklaması

Sağlam bir estetik yaklaşım tüm detaylarda fark edilmektedir. Akılcı, yalın ve kesin sonuçlara ulaşan aktarım gücü bu estetiğin temelini oluşturur. Yansıtmacı kuramın özelliklerini taşıyan eser, Neo-klasisizm üslubunun öncü resimlerindedir.

c) Eserin sanat tarihindeki yerinin ve öneminin değerlendirilmesi

"Horas Kardeşlerin Yemini" adlı eser Neo-klasisizm üslubunun zirvesi olarak kabul edilen sembol niteliğinde bir başyapıttır. Sadece Neo-klasisizmin değil sanatın ve klasisizmin öncü özelliğinden söz etmek gerektiğinde de sanat tarihinin en önemli örneklerinin başında gösterilmektedir. Ayrıca yapıldığı sürecin belgeseli olarak, başarılı bir sanat yapıtının toplumun önünü açan etkiler yarattığının önemli bir kanıtıdır.

SONUÇ

Sanat yapıtlarının doğru yorumlanması; sanat eğitimi alan bireylerin, sanat eserinin özyapısını ve değişken yanlarını kavrayabilmeleri bakımından son derece önemlidir. Bugünün sanatını yorumlayamayan sanat eğitimi modelleri, öğrenme heyecanı yaratamayacağı gibi objektif sonuçlar da üretemeyecektir.

Farklı dönemlerden sanat yapıtlarının estetik ve anlam bakımından izleyiciye açılabilmesi, seçilen inceleme yönteminin değişimlere uyum sağlayabilecek bir çekirdek yapıya sahip olmasına bağlıdır. Bu bilgiler ışığında; hedeflenen öğrenci düzeyine uygun, yapıtı bütüncül anlayışla ve sistematik yollarla ele alabilen bir inceleme yönteminin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda Tayfun Akkaya tarafından yapılan çalışmalardan "Disiplinlerarası Tematik ve Bağlamsal Sanat Eğitimi Metodu" ile ilişkili olan "Akademik ve Disiplinlerarası Yeni Sanat Eleştirisi Kuramı" temel alınarak bir eser inceleme yöntemi geliştirilmiştir.

Güzel Sanatlar Liseleri 12. Sınıf düzeyindeki öğrencilerin önceki basamaklarda aldıkları sanat tarihi bilgileri göz önüne alındığında konu ile ilgili hazır oluşları amaçlarla örtüşmektedir. Bu inceleme yöntemi ile ele alınan örnek eserlerde yargı ve yorum aşamasında objektif sonuçlara varılabildiği görülmektedir. Sunulan sanat eseri inceleme yönteminin, 2. maddesindeki "*Sanat eserinin konusu*" başlığı altında yer alan "a" ve "b" alt başlıklarındaki bölümlerle ilgili hatırlatıcı temel bilgilerin, eser incelemesine geçilmeden önce öğretmen tarafından verilmesi yöntemin verimliliğini arttıracaktır.

Bu çalışma ile; sanat eseri incelemelerinde sanat bilimlerinin ve nesnel yaklaşımın önemini anlaşılması, böylece sanat yapıtına yaklaşımın sistematik bir ekseninde gelişmesi beklenmektedir. Yapıtın nasıl bir mantık dizgesi ile çözümlendiğinde anlam boyutuna ulaşılacağı konusunda, karşılaştırmalı bir kavrayış sağlaması bakımından iki farklı eser ele alınmıştır. Sanat yapıtını oluşturan bileşenleri bir araya getiren ilkeleri özümsemenin yeni bir sanat üretimi için yol gösterici olduğunun fark edilmesi ve akademik basamaklara hazırlayıcı katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

Ayrıca sunulan yöntem, çağdaş sanat eğitimcisinin nitelikleri ile ilgili bir model ortaya çıkarmaktadır. Buna göre ideal profili temsil eden öğretmen; önce sanat bilimlerinden, gerekli olduğunda ise fen bilimlerinden ve sosyal bilimlerden aldığı verileri hedeflenen düzeye uyarlayabilecek bir yaratıcılıkta olmalıdır. Sunulan yeni sanat

eğitimi yaklaşımının öğrencilere bir vizyon kazandırması, bu nitelikleri taşıyan sanat eğitimcileri ile mümkün olabilir.

Bütüncül bir algılamının sağlanması ve bağlantıların açıkça görülebilmesi bakımından, önerilen yöntem kaynak oluşturan sanat eleştirisi kuramının ilişkili olduğu “Disiplinlerarası Tematik ve Bağlamsal Sanat Eğitimi Metodu” genel özellikleriyle sunulmuştur. Bu çalışmada sunulan eser inceleme yöntemi zaman içinde; ortaokul (erinlik), ilkokul (çocukluk), okul öncesi (ilk çocukluk) düzeylerine uyarlanacak ve ihtiyaçlara uygun esaslara ulaşmak mümkün olacaktır. Böylece ergenlikle sanat eğitiminin başlangıcı arasındaki tüm çağdaş sanat eğitimi ve öğretimi süreçleri tamamlanmış olacaktır.

KAYNAKÇA

- Akkaya, T. (2014). *Akademik ve Disiplinlerarası Yeni Sanat Eleştirisi Kuramı*. İstanbul:Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Benjamin, W. (2018). *Pasajlar*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bozkurt, N. (2020). *Sanat ve Estetik Kuramları*. Bursa: Sentez Yayıncılık.
- Cömert, B. (2008). *Estetik*. Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Erinç, S.M. (2016). *Resmin Eleştirisi Üzerine*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Erinç, S.M. (1998). *Sanatın Boyutları*. İstanbul: Çınar Yayınları.
- Feldman, E.B. (1992). *Varieties of Visual Experience*. New York: A Times Mirror Company.
- Hançerlioğlu, O. (1993). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Kelly, D. (2004). *Uncovering the History of Children's Drawing and Art*. United States of America: Praeger Publishers.
- Keser, N. (2005). *Sanat Sözlüğü*. İstanbul: Ütopya Yayınevi.
- Kırıçoğlu, O. (2002). *Sanatta Eğitim, Görmek, Öğrenmek, Yaratmak*, Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Marsh E. (1957). *Paul Klee and the Art of Children: A Comparison of Their Creative Processes Author(s)*", College Art Journal, Vol. 16, No. 2 (Winter, 1957), pp. 132-145, College Art Association
- Moran, B. (2021). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Newall, D. (2012). *Empresyonistler Ayrıntıda Sanat*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Türk Dil Kurumu *Türkçe Sözlük* (1998). Ankara: Türk Tarih Kurumu Basım Evi.
- Vasari, G. (2013). *Sanatçıların Hayat Hikayeleri*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Viola, W. (1936). *Child Art and Franz Cizek*. Viyana Avusturya: Austrian Junior Red Cross Vienna.
- Serullaz, M. (1991). *Empresyonizm Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

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

Tükel, U. (2013). Vasari, G. Sanatçıların Hayat Hikâyeleri (Sunuş Yazısı: Bir Sanat Yazarı Olarak Giorgio Vasari). İstanbul: Sel Yayıncılık.

TEZLER

Aksular, F. (2003). *Resim-iş Eğitimi ve Bir Yöntem Olarak Yaratıcı Drama İlişkisi*. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

İNTERNET KAYNAKÇA

Akkaya,T.(2014), **İdeoloji, Sanat Ve Gerçeklik: Jacques Louis David Ve Horatius Kardeşlerin Yemini**,
<http://www.sanatteorisi.net/?sayfa=Makaleler&icerik=Goster&id=2572&t=jacques-louis-david-ve-horatius-kardeslerin-yemini>

Cambridge Dictionary,

(<https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/literary>), (Erişim tarihi: 20.02.2021)

Nişanyan Sözlük, (<https://www.nisanyansozluk.com/kelime/ele%C5%9Ftiri>), (Erişim tarihi: 21.02.2021)

GÖRSEL KAYNAKÇA

Resim 1: Claude Monet, “İzlenim” (impression) Eser Görseli:

<https://www.claude-monet.com/impression-sunrise.jsp> (Erişim tarihi: 15.04.2021)

Resim 2: Jacques-Louis David, “Horasların Yemini” Eser Görseli:

<http://emuseum.toledomuseum.org/objects/55069/the-oath-of-the-horatii?ctx=739d11b7-2f63-4ad0-9596-69dcd5791a3e&idx=0>

(Erişim tarihi: 20.07.2021)

Yıl/Year:3, Sayı/Issue: 6, Ađustos/August, 2022, s. 132-146

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

Yayın Geliř Tarihi:30-07-2022

Yayınlanma Tarihi:31-08-2022

ISSN: 2757-6000

Öđr. Gör. Oya Cansu Demirkale Kukuođlu

Samsun Üniversitesi

oyacansu.demirkale@samsun.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6577-366X

ARAYÜZ TASARIMLARI VE TASARIM SÜRECİNDE ÇOCUK ROLLERİ

Öz

Teknolojiyle tasarımın bir arada kullanılması, bireylerin estetik ve görsel algılarının deđişmesine aynı zamanda algıda seçiciliđinin gelişmesine yardımcı olmaktadır. Bu kapsamda, grafik arayüz tasarımlarına yönelik tasarlanan imgeler, açık veya örtük biçimde kullanıcılara yol göstermektedir. Aynı zamanda, tasarım davranışlarını somutlařtırmak ve tasarım kararlarını meşrulařtırmak için ürünün kimin tarafından kullanılacağını belirlemek gerekmektedir. Özellikle, çocuklara ve yetişkinlere yönelik tasarlanan ürünler arasında önemli farklılıklar bulunmaktadır. Çocuk kullanıcıların yaşam deneyimlerini anlamak, yetişkin kullanıcılara oranla daha zordur. Bunun temel nedenlerinden biri ise kuřak farkı nedeniyle tasarımcıların, çocuk kullanıcıların bakış açılarını hayal etmelerinin zor olması ya da geçmiş çocukluk deneyimlerinin sınırlı gözlemlerine dayanarak bazı varsayımlarda bulunmalarıdır.

Bu çalışma, çocukların seviyelerine uygun tasarlanan arayüz uygulamalarının gelişim süreçlerini incelemeyi, tasarımcı ile çocuk arasındaki tasarımsal mesafeyi kapatmayı hedefleyen yöntem ve yaklaşımları genel çerçevede sunmayı amaçlamaktadır. Bu hedef doğrultusunda yapılan çalışmada, çocukların gelişimlerine dikkat edilmesi, tasarım sürecine dâhil edilmesi ve çocuk kullanıcıların tasarım sürecinde nasıl konumlandırıldıkları incelenmiştir. Yapılan çalışma sonucunda, çocuk kullanıcılara yönelik tasarlanan grafik arayüz tasarımlarına dikkat edilmesi ve tasarım sürecine dâhil edilmesinin gerekliliđi ortaya çıkmaktadır. Çalışmanın, konu ile ilgilenen uzmanlara, gelecek çalışmalara ve çocuklara yönelik oluşturulan tasarımlara katkı sağlayacağı açısından önemli olduđu düşünölmektedir. Arařtırma, nitel

araştırma yöntemleri üzerinden gerçekleştirilmiş olup; alan yazın taraması ile elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi ile yorumlanarak oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Arayüz Tasarımı, Grafik Tasarım, Dijital Ürün, Çocukların Tasarımsal Roller

INTERFACE DESIGNS AND CHILD ROLES IN THE DESIGN PROCESS

Abstract

The use of design and technology together helps individuals to change their aesthetic and visual perceptions and to develop their selectivity in perception. In this context, the images designed for graphical interface designs clearly or implicitly guide the users. At the same time, it is necessary to determine who will use the product in order to embody design behaviors and legitimize design decisions. In particular, there are significant differences between products designed for children and adults. Child users' life experiences are more difficult to understand than adult users. One of the main reasons for this is that it is difficult for designers to imagine the perspectives of child users due to the generation gap, or they make some assumptions based on limited observations of past childhood experiences.

This study aims to examine the development processes of interface applications designed according to children's levels, and to present methods and approaches that aim to close the gap between the designer and the designs created for children in a general framework. In this study, it was examined that attention to the development of children, their inclusion in the design process and how child users are positioned in the design process. As a result of the study, it is necessary to pay attention to the graphical interface designs designed for child users and to include them in the design process. It is thought that the study is important in terms of contributing to the experts interested in the subject, future studies and designs created for children. The research was carried out through qualitative research methods; The data obtained through the literature review were created by interpreting the descriptive analysis method.

Keywords: Interface Design, Graphic Design, Digital Product, Design Roles of Children

GİRİŞ

Çocuklara yönelik tasarlanan uygulamalar, teknolojinin günlük kullanımıyla birlikte çocukların ilgisini çekmeye başlamış; okuldan aileye, eğitimden eğlenceye kadar çocuğun yaşamı boyunca ilgi görmeye devam etmiştir. Eğitim ve eğlence içeriğine sahip olan uygulamalar, başta insan-bilgisayar etkileşiminin bir uzantısı olarak görülse de, kısa bir süre sonra çocukların motivasyonlarını ve ilgilerini karşılar hale gelmiştir. Buna bağlı

olarak çocukların etkileşim içerisinde buldukları teknolojik cihazlar ve bu cihazların arayüz tasarımları önem kazanmaya başlamıştır.

Teknolojik ürünlerin ve uygulamalarının arayüz tasarımları çocukların bilişsel, sosyal-duygusal, psikomotor ve dil gelişimlerinin gelişmesine katkıda bulunmaktadır (McCarick ve Xiaoming, 2007, s: 73). Aynı zamanda teknoloji, çocukların erken okuma-yazma etkinliklerine katılabilmesi, oyun oynaması, keşfetmesi ve öğrenmesi için birçok imkân sunmaktadır. Teknolojik cihazların kolay kullanılmasından dolayı çocukların okuryazarlık faaliyetlerine, okul döneminden daha önce başladıkları yapılan araştırmalar sonucunda ortaya koyulmuştur. Bunların arasında çocukların en çok vakit geçirdiği tablet ve telefonlar çocuklara hem eğlence hem de öğrenme ortamı sunmaktadır. Bu tablet ve telefonlarda geliştirilen uygulamalar ise keşfetme, oynama, eğlenme ve eğitim açısından birçok kolaylığı beraberinde getirmektedir.

Çocukların uygulamalarla sürekli iç içe olması, grafik arayüz tasarımlarına dikkat edilmesi gerekliliğini ön plana çıkarmıştır. Çocuklara yönelik hazırlanmış uygulamaların oyun içeriği ve görselleri, çocuğun görsel algısına ve zihinsel becerisine katkıda bulunmaktadır. Aynı zamanda, kullanıcı dostu olan uygulamalar çocuklarda sorumluluk duygusunu arttırmakta ve problem çözme becerisi kazandırmaktadır (McCarick ve Xiaoming, 2007, s: 74).

Çocuklara yönelik tasarlanan arayüzlerin, yetişkinlere yönelik tasarlanan arayüzlerden farklı olması beklenmektedir. Tasarımcıların, kendi algılarına göre oluşturdukları arayüz tasarımlarının aksine, çocukları tasarım sürecine dâhil ederek onlara uygun tasarımlar ortaya çıkarmaları beklenmektedir. Bazı durumlarda yetişkin tasarımcıların çocuk kullanıcıların zihinsel modellerine uygun tasarımlar oluşturması zor olabilmektedir. Bunun nedeni tasarımcı ile kullanıcı arasındaki geleneksel ayrıma, kuşaksal farklılıkların eklenmiş olmasıdır. Ürün geliştiricileri geçmişte çocukluk deneyimlerini geride bıraktıklarından dolayı çocuklara yönelik tasarlanacak olan uygulamalarda yetersiz kalabilmektedirler (Antle, 2006, s: 30).

Çocuk merkezli arayüz tasarımlarının, çocuğun gelişimsel özelliklerine dikkat edilerek oluşturulması gerekmektedir. Çocukların bilişsel, fiziksel ve duygusal özelliklerini anlamak, yaş aralıklarına dikkat etmek ilk aşama olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapılan grafik arayüz tasarımlarına, yapısal farklılıkların yanı sıra görsel

tasarım seçeneklerinin de eklenmesi gerekmektedir. Bunlar; renkler, tipografiler, illüstrasyonlar, ikon ve semboller, sesler olarak değerlendirilebilir (Kraleva, 2017, s: 56). Bu bakımdan incelendiğinde, dijital uygulamalarda kullanılan renk, tipografi, illüstrasyon, ses, ikon ve semboller arayüz tasarımında önemli rol oynamaktadır. Kullanılan bu ortak görsel özellikler çocuklara yönelik yapılan uygulamaların onlar üzerinde olumlu etki bırakmasına neden olmaktadır. Genellikle, çocukların dikkatini çekmek için yapılan tasarımların, komik, sezgisel, renkli ve ilginç olması beklenmektedir. Öte yandan, kötü tasarlanmış bir tasarım çocukların bilişsel becerileri üzerinde olumsuz bir etkiye sahip olması ve yanlış kullanılması çocukları olumsuz yönde etkilemektedir (Yalın, 2008).

Bu çalışma, çocuğun seviyesine göre tasarlanacak uygulamaların gelişim sürecini incelemeyi ve tasarımcı ile çocuk arasındaki tasarımsal boşluğu doldurmaya yönelik yöntem çerçevesi önermeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda yürütülen çalışmada çocukların gelişim özellikleri, tasarım sürecine katılımları ve tasarım sürecinde nasıl konumlandırıldıkları incelenmiştir. Bu çalışmanın, çocuk ve tasarımcı arasındaki mesafeyi kapatma, kendi yaklaşımlarını değerlendirme ve uygulamayı tasarlama sürecinde tasarımcılara yol gösterici olabileceği düşünülmektedir.

ÇOCUKLARA YÖNELİK TASARIM DESTEĞİ

Çocuk kullanıcılarına yönelik tasarlanmış grafik arayüzleri, tasarım sürecinde önemli bir rol oynamaktadırlar. Çocuklara yönelik tasarımlar oluşturulurken farklı bilişsel yeteneklere ve farklı motor becerilere sahip çocukların olduğunu unutmamak gerekir. Çocuklar, yaşları ilerledikçe yeni yetenekler kazanmakta ve yeni ihtiyaçlar hissetmektedirler. Gossen, Nitsche ve Nürnberg'e (2012, s: 60) göre çocuklara yönelik tasarımlar hazırlanırken duygusal, dilsel, bilişsel, hafıza, etkileşim ve uygunluk desteklerinin olması gerekmektedir.

Duygusal Destek: Erickson'un psikososyal gelişim teorisine göre (Card, Moran ve Newell 1986, s:35) çocuklar duygusal desteğe ve başarı hissine ihtiyaç duymaktadırlar. Çocuklara yönelik yapılan tasarımlarda, kullanıcıların bilişsel, fiziksel ve duygusal yapılarının nasıl olduğunu anlamak için ayrı bir çaba gösterilmesi gerekmektedir. Çocuklara yönelik tasarımlarda içeriğin basit bir yapıya sahip olması ve aynı zamanda uygulamanın eğlenceli olması beklenmektedir (Meloncon, Haynes, Varelmann ve Groh,

2010, s:398). Bununla birlikte, arayüz tasarımlarında çocukların hayal kırıklığına uğramasını önlemek için gerekli ipuçları vermek ve arayüz tasarımında yeterli yardımın sağlanması gerekmektedir.

Dilsel Destek: Özellikle, ilkokul çağındaki çocuklar yavaş okumakta ve yazı yazmayı yeni öğrenmeye çalışmaktadır. Yeni eğitim öğretime başlayan çocukların sınırlı sayıda alan bilgisi bulunmakta ayrıca bilgisayar, tablet gibi dijital teknolojilerin kullanımlarında bazı güçlüklerle karşılaşmaktadırlar. Bu nedenle, çocuklar için tasarlanan grafik arayüzlerinde, çocukların ihtiyaçlarını karşılayabilmek için farklı olanakların sağlanması gerekmektedir. Bu durumdan dolayı, Gossen, Nitsche ve Nürnberg (2012, s: 61), çocukların bilgi ihtiyaçlarını karşılayan birçok kategoriye sahip arama menüsü kullanılmasını önermektedirler (Şekil 1). Bu arama menülerinde ergonomik ve hızlı gezinebilmek için uygulamanın görüntü ve ses destekli olması gerektiğini düşünmektedirler. Çocukların aramaya başlamak istedikleri yolu seçebilmeleri ve anahtar kelime odaklı aramayı daha verimli kullanabilmeleri için arama menülerinin aktif kullanılması gerekliliğini savunmaktadırlar.



Şekil 1. Bilgi Yolculuğu kullanıcı arayüzünün ekran görüntüsü
(Gossen vd., 2012, s: 61)

Bilişsel Destek: Bilişsel gelişim teorilerine göre, insan gelişimi, bilgi, yetenek ve becerilerin geçmiş yaşam deneyimlerinin üzerine inşa edildiği sıralı bir düzende gerçekleşmektedir. Piaget'in dört gelişim aşaması olan, duyuşal-motor dönemi (0-2 yaş), işlem öncesi dönem (2-6 yaş), somut işlemler dönemi (6-11 yaş), soyut işlemler dönemi (11 +) geçmiş yıllar üzerine deneyimler koyarak devam etmektedir (Kol, 2011, s:11). İlkokul çağındaki bulunan çocuklar, mantıksal olarak akıl yürütmeyi öğrendikleri ve soyut

düşünmekte zorlandıkları için somut işlemler dönemindedirler. Bundan dolayı, nesne anlayışları somut ve fiziksel kavramlarla sınırlı olmaktadır. Gossen vd.'e (2012, s: 61) göre grafik arayüzlerinde kullanılan kategorilerin soyut olmaması ve gezinme menüsünün düz, hiyerarşik bir yapıya sahip olması gerekmektedir. Kullanıcı arayüzünde kullanılan metaforların çocuklara tanıdık gelmesi ve fiziksel dünyayla bağlantılı olması gerekmektedir (Budiu ve Nielsen, 2010).

Hafıza Desteği: Bilgi işleme teorisine göre, çocuklar bilgiyi işleme ve uygulama bakımından yetişkinlerden daha farklı bir yapıya sahiptirler (Kail, 2015, s: 25). Çocuklar yetişkinlere oranla daha az bilgiyi anlamakta ve işlemektedirler. Bu nedenle çocuklar yetişkinlere oranla arayüz ekranlarına daha fazla tıklama kapasitesine sahiptirler (Bilal ve Kirby, 2002, s:649). Çünkü çocuklar anlamadıkları ikonlara ve sembollere gereksiz yere tıklamakta ve ne olduğunu anlamaya çalışmaktadırlar. Bu durumdan dolayı, çocukların gezinebileceği arayüz ekranlarında tutarlılık ve bilinirlik olması beklenmektedir. Bir uygulama tasarlanırken, tasarım ekranlarının tutarlı olduğundan emin olunması gerekmektedir. Hem çocuklar hem de yetişkinler, rastgele ve gereksiz tasarım öğelerinin bir araya getirilmesinden rahatsız olmaktadır.

Etkileşim Desteği: Bilgi işleme hızı, çocukların ince motor becerilerini etkilemektedir (Hourcade, Bederson, Druin, ve Guimbretière 2004, s:386). Örneğin küçük çocukların fare kullanımı, yetişkinlere oranla daha düşüktür. Çünkü çocukların küçük kas becerileri henüz bu duruma elverişli değildir. Bu nedenle, kullanıcı arayüz ekranına yönelik tasarlanan ikonların, çocukların yaş aralıklarına ve kullanabilecekleri büyüklüğe dikkat edilerek tasarlanmaları gerekmektedir. Piperidis'e (2015) göre, çocuklara yönelik uygulama geliştiren tasarımcıların, çocukların küçük motor becerilerini dikkate almaları gerekmektedir. Çocukların kullanamayacağı biçimde tasarlanan ikonların uygulamayla arasındaki iletişim ve etkileşimini olumsuz etkilemekte ve uygulamadan vazgeçmelerine yol açmaktadır.

Uygunluk Desteği: Çocuklara uygun tasarlanmış uygulamalar ve bunların grafik arayüz tasarımları, çocukların seviyelerine uygun olmalı ve ilgili ipuçlarını sağlamalıdır.

Ürün tasarımları ve grafik arayüz tasarımları çocuklara yönelik tüm dijital ürünlerin kullanılabilirliğinde başrol oynamaktadır. Çocukların tasarım süreçlerinde yer alması,

ürünü ve uygulamayı kullanılabilir hale getirmekte ve çocuğun uygulamadan zevk almasını sağlamaktadır.

ARAYÜZ TASARIM VE UYGULAMALARINDA ÇOCUK ROLLERİ

Dijital oyun görselleri tasarlanırken çocukların gelişimsel özelliklerinin ön planda tutulması gerekmektedir. Erken çocukluk döneminde bulunan çocuklar, benmerkezci bir yapıya sahip oldukları ve mantıklı düşünmeye henüz başlayamadıkları için görsellerin etkisi altında kalmaktadırlar (Erden ve Akman, 2001). Fakat ilerleyen yıllarda benmerkezci yapıdan uzaklaşarak olaylara farklı bakış açılarından bakmaya başlamaktadırlar. Çocuğun zekâsı, büyüdüğü ortam, aldığı eğitim onun bilişsel gelişimini olumlu veya olumsuz yönde etkilemektedir. Farklı kültürlerde büyüyen çocuklar farklı uyaranlara maruz kaldıklarından dolayı görsellere verdikleri tepkiler arasında farklılıklar meydana gelmektedir. Bu farklılıklarla beraber arayüz tasarımları değerlendirildiğinde, yetiştikleri ortam ve kültürel çevreleri tasarımın yapımında önemli yer tutmaktadır (Kahraman ve Toy, 2017, s:28).

Branton'a göre çocuk merkezli tasarım süreci dört aşamada oluşmaktadır (Branton, 2003). Bunlar:

- Tasarım oluşturma ve geliştirme sektöründe çalışan kişiler çocuklara kendi teknoloji kullanım algılarını yansıtmayı bırakmalı ve çocukları tasarım sürecine dâhil ederek, kullanabilecekleri araştırma yöntemlerini tanımasını sağlamalıdır.
- Tasarımcıların hedef yaş grubunu belirleyerek araştırma yöntemini bu doğrultuda hazırlaması gerekmektedir. Örneğin, yedi yaşındaki bir çocuğun bilgisayar tasarlamasını istemek tasarımcılar için ilham kaynağı olabilir fakat dört yaşındaki çocuk için bu durum uygun olmayabilir.
- Tasarımcıların ve geliştiricilerin, hedef yaş gruplarına uygun araştırma süreçlerinin farkında olmaları gerekmektedir. Bu araştırma süreçleri sayesinde, tasarımcılar hedef yaş gruplarının çevreyi nasıl algıladıkları, onunla nasıl iletişim kurdukları ve oyun yoluyla nasıl öğrendikleri hakkında temel bir anlayış algısı geliştirmeyi amaçlamalıdır.

- Tasarımların olabildiğince çocukların bakış açısıyla tasarlanması gerekmektedir. Tasarlanan görseller test edilmeli ve çocukların zevk alabileceği tasarımların ortaya çıkması sağlanmalıdır (Branton, 2003).

Çocuklara yönelik arayüz tasarımı yapılırken dikkat edilmesi gereken en önemli unsur 0-12 yaş aralığındaki çocukların yaş farklılıklarının göz önüne bulundurulmasıdır. Çünkü bu yaş aralığında bulunan çocukların bilişsel ve motor becerilerinde belirgin farklılıklar bulunmaktadır (Peirce, 2013, s:36). Çocuğun yaş grubu, bilişsel olarak algılayabileceği uygulamalara daha fazla ilgi duyması açısından önemlidir. Örneğin 10 yaşındaki bir çocuk, 6 yaşındaki bir çocuğa yönelik tasarlanmış bir uygulamayı basit bulabilir ve ona karşı ilgisiz kalabilir. Çocuğun yaşına uygun ve kendisini yakın hissettiği grafikler onun için dikkat çekici ve eğlenceli olabilmektedir (Meloncon, Haynes, Varelmann ve Groh, 2010).

Tasarım süreci boyunca, sadece hedef yaş grubunu belirleyerek yapılan uygulamalar ve tasarımlar çocuklar için yeterli olmamaktadır. Hedef yaş grubunu belirledikten sonra çocukların psikofizyolojik ve bilişsel yeteneklerinin de tanınması gerekmektedir. Ibarra'ye (2011) göre, iki ile dört yaş aralığında bulunan çocuklar bilgisayar oyununa odaklanmasi zor olurken, beş ile altı yaş aralığında bulunan çocuklar bilgisayar oyununda eğlenmektedir. Çocukların yaş aralıkları belirlenirken gelişimlerdeki belirgin farklılıkların göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Bu nedenle küçük yaş grupları (3-5), orta yaş grupları (6-8) ve daha büyük yaş grupları arasında yer alan çocukların yaş aralıkları dikkate alınarak ayırım yapılması gerekmektedir (Nielsen, 2010). Bu durum dijital oyunların seçiminde, çocukların yaşına uygun anlayabilecekleri ve başarabilecekleri tasarımlar tercih ettiklerini ortaya çıkarmaktadır (Prensky, 2001, s:25).

Gelman, çocuklara yönelik arayüz tasarımlarının oluşturulurken belirli bir çerçeve içerisinde yapılması gerektiğini savunmaktadır. Gelman, bu çerçeve içerisinde yer alan özümseme, analiz, yapım ve değerlendirme süreçlerine dikkat edilmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Gelman, 2014, s. 17). Bunlar;

Özümseme: Bu basamakta çocukların davranışlarının ve beklentilerinin neler olduğunun tasarımcı tarafında gözlemlenmesi istenmektedir. Tasarımcıların, hedef yaş

araklarını belirledikten sonra ilk adım olarak çocukları gözlemlenmeleri ve oyunla nasıl iletişim kurduklarını özümsemeleri gerekmektedir.

Analiz: Bu basamakta gözlemlenen çocukların durumları özümseindikten sonra genel tasarımın ve akış şemasının belirlenmesi beklenmektedir.

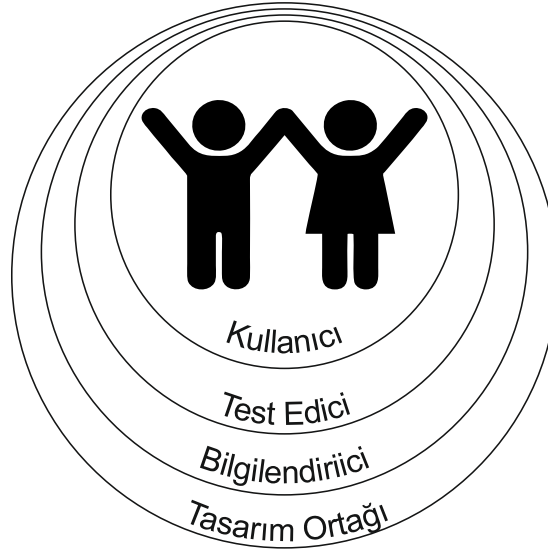
Yapım: Bu basamakta uygulamayla etkileşime giren çocuklar, arayüz uygulamasının tasarlanmasında düşüncelerini tasarımcı ile paylaşmakta ve arayüz uygulamasının tasarımına geçilmektedir.

Değerlendirme: Çocuklara yönelik arayüz tasarımı yapılırken tasarım sırasında sürekli tekrar eden bir değerlendirme süreci gerekmektedir. Çünkü arayüz ekranları tasarlanırken çocukların ne istedikleri ve ne düşündükleri yetişkinlerden farklılık göstermektedir. Bu nedenle oluşturulan arayüz tasarımlarının belirli aralıklarla çocukların kullanımına sunulması gerekmektedir.

ÇOCUKLARA YÖNELİK TEKNOLOJİK TASARIM GELİŞTİRME SÜREÇLERİ

Çocuklara yönelik kullanılan teknolojik tasarımların kullanıcı dostu olacak şekilde tasarlanması, çocuk kullanıcıların tasarım sürecinin farklı aşamalarına dâhil edilmesi gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır. Böylece kullanıcı rolünde olan çocuklar, uygulamayı nasıl kullanacağını bildiği için ürünü kolaylıkla kullanmaya başlamaktadır. Çocuklar üzerinde kullanılabilirlik kavramı (Nielsen, 2010), katılımcı tasarım yöntemleri (Fails, Guha ve Druin, 2012) gibi pek çok çalışma yapılmış olmasına rağmen, çocukların tasarım sürecine dâhil edilme yollarını inceleyen araştırmalar günümüzde halen devam etmektedir.

Çocukların tasarım sürecine dâhil edilmesi gerekliliğini savunan en önemli araştırmalardan biri Druin'in (2002, s:3) "The Role of Children in the Design of New Technology" adlı çalışmasında karşımıza çıkmaktadır. Druin bu çalışmasında, teknolojik tasarımlarda yer alan çocukların rollerinin neler olması gerektiğini ortaya koymuştur. Bu çalışmaya göre Druin, çocukların ürün ve sistemlerin tasarım sürecinde yer alması gerektiğini savunmaktadır. Çocuklar bu aşamalarda "kullanıcı, test edici, bilgilendirici ve tasarım ortağı" olarak kendi kullanımlarına yönelik geliştirilen ürünlerin tasarım süreçlerinde rol almaktadırlar.



Şekil 2. Teknoloji tasarımında çocuk rollerini

Kaynak: Barendregt, Bekker, Börjesson, Eriksson, ve Torgersson, 2016, s:579

Druin'in (2002, s: 2-24) tasarım sürecindeki çocuk rollerini aşağıdaki gibidir:

Bu modele göre "*kullanıcı*" rolünde olan çocuklar, tasarım sürecinin başında ilgi alanları doğrultusunda teknolojiyi kullanarak yapılacak olan araştırmaya katkıda bulunmaktadır. Böylece tasarımcı, çocuklar üzerinde mevcut teknolojilerin nasıl çalıştığını ve bu teknolojilerin çocukları nasıl etkilediğini anlamaya çalışmaktadır. Çocuklar bu role pasif olarak katılmakta ve teknoloji geliştiricileri bu süreci gözlemleyerek çocukların kullanım becerilerini test etmektedirler.

"*Test edici*" rolünde olan çocuklar, henüz kullanıma sunulmamış arayüz tasarımlarını test etmektedirler. Böylece tasarımcılar ve geliştiriciler yapmış oldukları tasarımlar hakkında geri bildirim almakta ve ürünün kullanımı konusunda farklı bilgiler edinmektedirler. Bu aşamada ürün ve tasarım ile ilgili sorunları mümkün olduğunca erken tespit etmek tasarımın kalitesini, harcanan zamanı ve maliyetini azaltmaktadır. Çocuklar, kullanılabilirlik ve akran eğitimi gibi yetişkinler için kullanılan tekniklerle test edilmektedirler. Ürün tasarımcıları kaliteli tasarımları geliştirmek için uzun bir yol kat ederken çocukların tasarım ile ilgili deneyimlerini ve eleştirilerini sorgu yoluyla öğrenmeye çalışmaktadırlar. Bu yolla edinilen bilgiler ışığında tasarımcılar oluşturdukları ürünlerde değişiklikler gerçekleştirmektedirler.

“Bilgilendirici” rolünde yer alan çocuklar, araştırmanın farklı aşamalarında yer almaktadırlar. Çocuklar, gelişim ve tasarım sürecinin kilit noktalarında tasarım ekibi ile fikirlerini ve görüşlerini paylaşmaktadır. Bu rol, çocukların fikirlerini tasarım sürecine dâhil etmekte ve aynı zamanda tasarımda katılımcı olarak yer almalarını sağlamaktadır. Çocuklar bu role röportaj, anket, odak grupları ve benzeri etkinliklerle katılım sağlamaktadırlar (Scaife, 1997, s:350).

“Tasarım Ortağı” rolünde yer alan çocuklar tasarım sürecine en üst düzeyde katılmaktadır. Yeni kullanılacak olan teknolojinin tasarım sürecinde yer alan çocuklar tüm deneyimleri ile araştırmacı ile eşit koşullarda yer almaktadır. Bu rolde yer alan çocuklar, tasarım fikirleriyle beraber yetişkinlerle işbirliği içerisinde çalışmakta ve tasarım geliştirme sürecine tam olarak katılmaktadır.

Tasarımcılar ve ürün geliştiricileri, çocuk kullanıcılar hakkındaki izlenimlerini incelemek için araştırmanın odağı olan üründen ziyade kullanıcıyla ilgili güncel yöntemlere ve bilgi kaynaklarına yönelmektedir. Çocukların teknoloji tasarımında yer almasının yanı sıra çocuklara uygun doğru yazılım oluşturulması için programcılara gereksinim duyulmaktadır. Doğru ürün, doğru yazılım ve doğru tasarımın kullanılması çocuk ve bilgisayar etkileşiminin artmasına neden olmaktadır (Hourcade, 2015, s: 33).

SONUÇ

Dijital ürünler, yaşamın her alanında çocuklar tarafından daha fazla kullanılmaya başlanmıştır. Dijital ürünlerin yaygınlaşması, teknolojik ürünleri ve uygulamalarını önemli hale getirmiştir. Çocukların bu ürünlere bağlılığını belirleyen en temel faktörlerden birinin birbirinden bağımsız ve farklı tasarımlara sahip uygulamalar olduğu düşünülebilir. Bu nedenle, son yıllarda uygulamalar ve uygulamaların arayüz tasarımları oldukça önemli bir konu haline gelmiştir. Dijital cihazların çocuklar tarafından yaygın olarak kullanılması, kullanıcı arayüz tasarımcıları ve uygulama geliştiricilerinin giderek daha fazla zorluklarla karşı karşıya kalmasına neden olmuştur. Farklı uygulamaların yer aldığı platformlarda tasarım ve yazılım sorunlarının ortaya çıkması kaçınılmazdır. Çocukların algısı, motor becerileri ve bilişsel yetenekleri yetişkinlerden farklı olmaktadır. Bu nedenle onlar için tasarım ve uygulama geliştirirken birçok konuya dikkat etmek gerekmektedir.

Bu arařtırmada, çocuklara yönelik teknolojik ürün ve uygulamaların arayüz tasarımlarının çocukların gelişimsel özelliklerinin dikkate alınması gerektiđi vurgulanmıştır. Yapılan arařtırmaya göre, çocuk kullanıcıların fiziksel ve bilişsel özellikleri buldukları yaş aralıklarına göre deđişkenlik göstermektedir. Bu doğrultuda çocuklara yönelik yapılan arayüz tasarımlarında dikkat edilmesi gereken en önemli unsurlarda bir tanesi çocukların yaş farklılıklarının göz önünde bulundurulması gerektiđidir. Çünkü farklı yaş aralıklarında bulunan çocukların, bilişsel ve motor becerileri arasında önemli farklılıklar bulunmaktadır. Aynı zamanda çocukların, bilişsel, sosyal-duygusal ve psikomotor gelişimlerine dikkat edilmesi gerekmektedir. Çocuđun bilişsel gelişim alanına uygun, anlayabileceđi ve sadeleştirilmiş tasarımların kullanılmasının gerekmektedir. Geliştirilen uygulamaların, sosyal-duygusal alanda rekabet duygusunu, psikomotor alanında ise el ve göz koordinasyonlarını geliřtirmeye yönelik olması beklenmektedir.

Çocukların ürün geliştirme sürecine dâhil edilmesi ve dođru konumlandırılması sonucunda uygulamaların başarılı olduđu sonucuna ulařılmıştır. Çocukların içinde buldukları roller hedeflenen ürünün oluşturulmasında etkili olmaktadır. Çocukların bu sürece dâhil edilmesi çocuk bilgisayar etkileşimini olumlu yönde etkilemekle birlikte dođru yazılımlarla uygulamanın kullanılabilirliğini de arttırmaktadır.

Sonuç olarak, tasarlanacak arayüz uygulamalarının çocukların anlayabileceđi şekilde tasarlanması, uygulamanın başarılı olması için önemli faktörlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunu sağlayabilmek için çocuk merkezli bir tasarım anlayışı benimsemek ve çocukları uygulamanın her aşamasına dâhil etmek gerekmektedir. Bu çalışma, çocukların deđişen bilgi ve becerilerinin tasarıma ilişkin bir biçimde yorumlanmasına ve tasarımcıların zihinlerinde daha bütüncül bir çocuk kullanıcı imgesinin oluşmasına, bu sayede potansiyel kullanıcılarla bir bađ kurarak, onlar açısından anlamlı deneyimler sunabilecek ürünlerin geliştirilmesine katkı sunmaktadır.

KAYNAKÇA

- Antle, A. N. (2006). Child-personas: fact or fiction?. In *Proceedings of the 6th conference on Designing Interactive systems*, ss. 22-30.
- Barendregt, W., Bekker, M. M., Börjesson, P., Eriksson, E., ve Torgersson, O.. (2016). The role definition matrix: Creating a shared understanding of children's participation in the design process. In *Proceedings of the The 15th International Conference on Interaction Design and Children* (577-582).
- Bilal D. ve Kirby J. (2002). Differences and similarities in information seeking: children and adults as Web users. *Information Processing & Management*, 38(5):649–670.
- Branton, A. (2003). www.theguardian.com. Erişim: 13.05.2022, The Guardian: <https://www.theguardian.com/education/2003/jun/13/elearning.technology>
- Budiu R. ve Nielsen J. (2010). Usability of Websites for Children: Design Guidelines for Targeting Users Aged 3–12 Years, 2nd edition. Erişim: 28.06.2022, <https://www.nngroup.com/reports/children-on-the-web/>
- Card, S., Moran, T. ve Newell, A. (1986). The model human processor- An engineering model of human performance. *Handbook of perception and human performance.*, 2(45–1).
- Druin, A. (2002). The Role of Children in the Design of New Technology. *Behaviour and Information Technology*, 21(1), 1-25.
- Erden, M. ve Akman, Y. (2001). *Gelişim ve Öğrenme (7. Baskı b.)*. İstanbul: Arkadaş Yayınevi.
- Gelman, D. L. (2014). *Design for Kids: Digital Products for Playing and Learning*. New York: Rosenfeld Media.
- Gossen, T., Nitsche, M., ve Nürnberger, A. (2012, August). Search User Interface Design for Children: Challenges and Solutions. In *EuroHCIR* (pp. 59-62).
- Hourcade, J. P. (2015). Child-computer interaction. *Self, Iowa City, Iowa*.
- Hourcade J., Bederson B., Druin A., ve Guimbretière F. (2004). Differences in pointing task performance between preschool children and adults using mice. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 11(4):357–386.

- Fails, J.A., Guha, M.L. ve Druin, A. (2012). Methods and Techniques for Involving Children in the Design of New Technology for Children. *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, 2(6), 85–166.
- Ibarra, K. (2011). Designing apps for kids. Erişim: 30.04.2022, [uxmag: https://uxmag.com/articles/designing-apps-for-kids](https://uxmag.com/articles/designing-apps-for-kids) adresinden alındı
- Kahraman, M. E., & Toy, E. (2017). Çocuk Merkezli Kullanıcı Arayüz Tasarımlarında. *Medeniyet Sanat, İMÜ Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 3(1), 8-28.
- Kail, R. V. (2015). *Children and their Development PDF eBook*. Pearson Higher Ed.
- Kol, S. (2011). Erken çocuklukta bilişsel gelişim ve dil gelişimi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(21), 1-21.
- Kraleva, R. S. (2017). Designing An İnterface For A Mobile Application Based On Children's Opinion. *Preparation Of Papers For The Journals At Online-Journals*, 11(1), 53-66.
- McCarick, K., ve Xiaoming , L. (2007). Buried Treasure: The Impact of Computer Use on Young Children's Social, Cognitive, Language Development and Motivation. *AACE Journal*, 73-95.
- Meloncon, L. Haynes, E., Varelmann, M. ve Groh, L. (2010). Building a playground: General guidelines for creating educational Web sites for children. *Technical communication*, 57(4), 398-415.
- Nielsen, J. (2010). Children's Websites: Usability Issues in Designing for Kids.
- NCCA. (2004). Towards a Framework for Early Learning. *A Consultative Document. Dublin*. 45-50.
- Peirce, N. (2013). Digital Game-based Learning for Early Childhood: A State of the Art Report. *Learnovate Centre*, 20-36.
- Piperides, A. (2015). 4 Things Children Can Teach Us About Designing for Mobile. Erişim: 20 Mayıs 2022, <http://blog.proto.io/4-things-children-canteach-us-about-designing-for-mobile/>
- Prensky, M. (2001). The Games Generations: How Learners Have Changed. *Digital Game-Based Learning*, 1-26.

Scaife, M. (1997). Designing for or designing with? Informant design for interactive learning environments. (Y. Rogers, F. Aldrich, & M. Davies, Dü) Conference on Human factors in computing systems, 343–350.

Yalın, H. İ. (2008). *İnternet temelli eğitim*. Nobel Yayın Dağıtım: Ankara.

ŞEKİL

Şekil 1. Bilgi Yolculuğu kullanıcı arayüzünün ekran görüntüsü

Şekil 2. Teknoloji tasarımında çocuk rolleri

Yıl/Year:3, Sayı/Issue: 6, Ağustos/August, 2022, s. 147-165

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

Yayın Geliř Tarihi:18-07-2022

Yayınlanma Tarihi:31-08-2022

ISSN: 2757-6000

Arř. Gör. Dr. Canan Güneř

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

canan.gunes@dpu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9360-9629

SANATÇI ADAYLARININ ÇÖMLEKÇİ TORNASI ÖĞRENİM SÜRECİNE İLİŐKİN GÖRÜŐLERİNİN İNCELENMESİ

Öz

Seramik, geçmişten günümüze yaşamının her alanın da yer alan bir malzeme olmuřtur. Farklı şekillerde kullanılan seramikler bazen günlük kullanım eřyası olarak bazen de sanatsal ifade aracı olarak kullanılmıřtır. Her zaman insanoğlunun ilgisini çeken sanat zaman zaman yüzeysel tasarımlarla zaman zaman üç boyutlu tasarım olarak her zaman varlığını sürdürmüř ve sürdürmeye devam etmektedir. Seramik sanatının bir dalı olan çömlekçi tornasının öğrenim süreci hem çömlekçi tornasının kullanımını öğrenmek isteyenler için, hem de seramik sanat dalına ilgisi olan bireyler için her zaman merak konusu olmuřtur. Bu çalıřma ile çömlekçi tornasının öğrenim süresinin incelenmesi, verilerin dođrultusunda sorun, eksiklik vb. problemlerin çözülmesi ve eğitim süreci tespiti yapılmıřtır. Arařtırma temel nitel arařtırma modeline göre tasarlanmıřtır. Arařtırmanın çalıřma grubunu Ege bölgesinde yer alan bir devlet üniversitesinin seramik bölümünde okuyan ve çömlekçi tornası eğitimi alan 7 lisans sanatçı adayı öğrencisinden oluřmaktadır. Veriler yarı yapılandırılmıř görüşme soruları yardımıyla yüz yüze görüşmeler yoluyla ve katılımcı gözlem teknikleri ile toplanmıřtır. Verilerin analizinde nitel arařtırmaların dođasına uygun olan kod, kategori ve temaları kapsayacak şekilde betimsel analiz kullanılmıřtır. Arařtırma sonucunda çömlekçi tornasıyla tanışma, çömlekçi tornası eğitimine iliřkin ilk deneyimler, öğrenim sürecini tetikleyen unsurlar, öğrenim sürecinde karřılařılan sıkıntılar, öğrenim sürecini kolaylařtıran unsurlar, öğrenim sürecine devam etmek için motivasyon kaynakları ve sürecin verimli iřlemesine iliřkin öneriler kategorileri oluřturulmuřtur.

Anahtar Kelimeler: Çömlekçi tornası, güzel sanatlar, sanat, seramik.

EXAMINATION OF THE OPINIONS OF ARTIST CANDIDATES ABOUT THE POTTER'S LATHE LEARNING PROCESS

Abstract

Ceramics has been a material that has been involved in all areas of life from past to present. Ceramics used in different ways were sometimes used as a daily use item and sometimes as a means of artistic expression. Art, which has always attracted the attention of mankind, has always existed, and continues to exist, sometimes with superficial designs, sometimes as a three-dimensional design. The process of learning the potter's lathe, which is a branch of ceramic art, has always been a subject of curiosity for both individuals who want to learn the use of the potter's lathe and individuals who have an interest in the field of ceramic art. With this study, the study of the learning period of the potter's lathe, problems, deficiencies in accordance with the data, etc. the problems were solved, and the educational process was determined. The research was designed according to the basic qualitative research model. The study group of the study consists of 7 undergraduate artist candidate students studying at the ceramics department of a state university located in the Aegean region and studying potter's lathe. The data were collected through face-to-face interviews and participant observation techniques with the help of semi-structured interview questions. In the analysis of the data, descriptive analysis was used to cover the codes, categories and themes that are appropriate for the nature of qualitative research. As a result of the research, the categories of acquaintance with the potter's lathe, the first experiences of the potter's lathe education, the factors that trigger the learning process, the difficulties encountered in the learning process, the factors that facilitate the learning process, the sources of motivation to continue the learning process and the suggestions for the efficient operation of the process were created.

Keywords: Art, ceramics, fine arts, potter's lathe.

GİRİŞ

Yüzyıllar boyunca insanoğlunun günlük kullanım eşyası olan seramik, Türkiye de yakın bir geçmişe kadar hediyeelik eşya ve zanaat ürünü olarak kullanılırken, Güzel sanatlar akademilerinin seramik bölümlerinin kurulmasıyla birlikte çağdaş üretim teknikleri ve anlatım biçimleriyle kendine sanatsal alanda evrensel ve özgün bir konum bulmayı başarmıştır.

Ağatekin (2017) Türkiye’de seramik eğitimi, akademik anlamda ilk olarak 1929 yılında, o günkü adıyla Sanayii Nefise Mektebi (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi) bünyesinde açılan Dekoratif Sanatlar Bölümü’nün kurulmasıyla verilmeye başlamıştır. Sonrasında, 1952’de Ankara’da Gazi Muallim Mektebi ve Terbiye Enstitüsü (Gazi Üniversitesi Eğitim

Fakültesi) ve 1957’de yine İstanbul’da Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu (Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi) içinde sürdürülen eğitimlerle bu kurumlar Cumhuriyet Dönemi Türkiye’inde seramik eğitiminin öncüleri olmuşlardır. Seksenlerin sonuna doğru sırasıyla Hacettepe, Anadolu ve Dokuz Eylül Üniversiteleri bünyesinde açılan seramik bölümleri de bu gelişime önemli katkılar vermiştir (s.134).

Günümüzde yaklaşık olarak yirmi Üniversitede Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde Seramik Bölümü aktif olarak eğitim vermektedir. Dersler ise Dekor, Seramik Teknolojisi, Endüstriyel Tasarım, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Çömlekçi Tornası gibi özel branşlara ayrılmıştır. Bu branşlarda elle şekillendirme, kalıpla şekillendirme, presle veya çömlekçi tornası ile şekillendirmeler tercih edilmektedir. Çömlekçi tornasında şekillendirmeler daha hızlı bir üretim imkânı sunmaktadır ve günümüzde stüdyo çömlekçiliği revaçtadır. Bu nedenle çömlekçi tornası yaygın kullanılan üretim yöntemlerinin başında gelmektedir. Çömlekçi tornası seramik sanatçıları başta olmak üzere çağdaş sanatın farklı disiplinlerinde üretimlerini sürdüren sanatçılar tarafından da kullanılmaktadır. Dolayısıyla öğrenim süreci çömlekçi tornasını kullanımını öğrenmek isteyen bireyler için her zaman merak konusu olmuştur. Bu çalışma kapsamında öncelikle bu alanda beceri kazanmanın basamakları anlatılacak olup, ardından çömlekçi tornası eğitimi alan 7 lisans öğrencisi sanatçı adayları ile yarı yapılandırılmış görüşme soruları yardımıyla yüz yüze görüşmeler yoluyla ve katılımcı gözlem tekniğiyle öğrenim sürecine ilişkin görüşlerin tespiti yapılacaktır.

Çömlekçi tornasında beceri kazanabilmek için düzenli ve sık tekrar birincil şarttır. Zamanla gelişen özgüven doğrultusunda ilerleme kat edildiği bilinmektedir. Çömlekçi tornası eğitimi başlangıç aşamasında çamuru merkeze almak, çeper oluşturmak ve içini açma gibi temel işlemler yer almaktadır (Clark, s.49). Bu işlemlere başlamadan önce aynı ağırlığa sahip (hassas terazi ile tartılmış) çamur parçaları hazırlanmalıdır. Ardından yapılmak istenilen formun yüksekliğini ayarlamak için çömlekçi tornasına *mihengir* aleti sabitlenmelidir. Formların genişliğini hesaplamak için ise kumpas veya metal bir cetvel kullanılmalıdır. Aynı yükseklikte ve genişlikte tekrar içeren formlar üretmek torna da beceri kazanmak için yapılabilecek en önemli alıştırmalardan biridir. Öğrenim sürecinde üretim esnasında çok fazla zaman harcanılıyorsa, aynı ağırlıkta çamur parçacıkları hazırlayarak zaman ayarlı pratikler yapılabilir. Çamurun rahatça merkeze alınacak büyüklükte olması öğrenim süreci başlangıcında kolaylık sağlamaktadır. Bu süreçte

çamur pratik bir şekilde merkeze alınır. Ardından içi açılıp, çeper oluşturulur. Çeper kalınlığı, el hareketleri ve biçimlendirme aşamasına dikkat edilmelidir (Chappelhow, 2001:20-40). Torna öğreniminde diğer bir yöntem ise kopya etmektir. Çamur tornada şekillendirilmiş ve rahatça şekillendirilmesi mümkün olan bir formu kopyalanarak aynı boyut ve estetiklik elde edilmeye çalışılır. Zamanla bu formların üretimi yapılan tekrarlardan dolayı kolaylaşır ve üreten kişi kendini rahat hissetmeye başlar. Süreç daha sonrasında hızlanır çamurun merkeze alınması, içinin açılıp yükseltilmesi, çamurun inceltilmesi, şişkinlik verilmesi vb. uygulamalar ile istenilen beceri kazanılmış olur (Wallner, s.90-98). Araştırma süresinde araştırma grubuna bu beceriyi kazandırmak için bahsi geçen tekniklerin tamamı aktarılmıştır. Haftada 4 saat on altı hafta süren araştırma sürecinde çömlekçi tornası eğitimi alan 7 seramik bölümü lisans öğrencisi sanatçı adayı ile eğitimin süreçleri incelenmiş ve eğitim sürecindeki sorunların tespit edilerek iyileştirilmesi amaçlanmıştır. Bu araştırma kapsamında öncelikli olarak üretim becerilerinin kazandırılma aşamalarına, eğitim süresinde çömlekçi tornasıyla tanışma, çömlekçi tornası eğitimine ilişkin ilk deneyimler, öğrenim sürecini tetikleyen unsurlar, öğrenim sürecinde karşılaşılan sıkıntılar, öğrenim sürecini kolaylaştıran unsurlar, öğrenim sürecine devam etmek için motivasyon kaynakları, sürecin verimli işlemesine ilişkin öneriler ele alınmıştır. Veriler yarı yapılandırılmış görüşme soruları yardımıyla, yüz yüze görüşmeler yoluyla yapılmıştır.

Bu araştırma kapsamında literatür araştırması sonucunda, ele alınan araştırmanın yöntem olarak, nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde uygulanmasına karar verilmiştir. Bu yöntemin seçilmesiyle, araştırmanın içerdiği sorulara yanıt bulanabilecek ve çömlekçi tornası öğrenim sürecine ilişkin görüşleri belirlenmiştir. Bir nitel araştırma yöntemi olan yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak, yüz yüze görüşmeler yapılmıştır. Verilerin analizinde nitel araştırmaların doğasına uygun olan kod, kategori ve temaları kapsayacak şekilde betimsel analizler kullanılmıştır.

Robson (2015) kodlama planları gözlenenlerin kaydedilmesi için önceden belirlenmiş kategoriler içermektedir. Bu kategoriler, gerçekleşen önemli ve önemsiz bir davranışı basitçe not etme yönteminden, çok kategorili karmaşık sistemlere kadar değişen türlerdedir. Başlangıç noktası daima araştırma sorularıdır. Araştırmacı bundan sonra önemli kavramları tanımlamalı ve bunları nasıl ölçeceğini tasarlamalıdır. Önemli bir

husus şudur ki, kullanılan ölçme aracının güvenilirliği ve kodlama planı, temel gözlemcinin becerilerine bağlıdır (s.379).

Kod, kategori ve temalar görselleştirilerek açıklamaya uygun hale getirilmiştir. Çalışma içerisinde yüz yüze görüşme bulguları olarak sunulmuştur.

YÖNTEM

1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma nitel araştırma yöntemlerinden biri olan temel nitel araştırma modeline göre yürütülmüştür. Bu modelde araştırmacılar, insanların kendi öznel yorumlarına, bu yorumlara binaen yaşadıkları dünyalarını nasıl oluşturduklarına ve deneyimlerine yükledikleri anlamlara odaklanmaktadır (Merriam, 2013). Araştırmanın örnekleme uygun durum örnekleme yöntemine göre belirlenmiştir (Sönmez ve Alacapınar, 2018).

2. Çalışma Grubu

Çalışma grubu, amaçlı örnekleme yöntemlerinden tipik durum örneklemesine uygun olarak belirlenmiştir. Tipik durum örneklemesi ortalama, sıra dışı olmayan, tipik bir durumun seçilmesini ifade etmektedir. Müfredat, yöntem, fiziki ortam, öğrenme ortamı gibi pek çok durumun tipik olarak geneli yansıttığı düşünülen Ege Bölgesinde yer alan bir devlet üniversitesinde öğrenim gören öğrenciler bu kapsamda çalışma grubu olarak belirlenmiştir. Bu doğrultuda da gönüllü olarak çalışmaya katılmak isteyen, güzel sanatlar fakültesi seramik bölümünde öğrenim gören 7 öğrenci çalışma grubunu oluşturmuştur.

3. Veri Toplama Aracı

Bu çalışmada yüz yüze görüşme soruları hazırlanmadan önce, araştırma ile ilgili literatür çalışması yapılmış, nitel araştırma konusunda uzman bir akademisyenin görüş ve önerilerinden yararlanılarak, 7 kişiden oluşan Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü lisans öğrencisi Sanatçı Adaylarının Çömlekçi Tornası Öğrenim Sürecine ilişkin görüşleri incelenmiş, katılımcılara çalışmanın amacına paralel 4 adet temel soru ve 12 adet sonda sorudan oluşan bir yüz yüze görüşme formu hazırlanmıştır (Ek-1). İki Sanatçı adayını öğrenci üzerinde pilot uygulama yapılmış, daha sonra verilen cevaplar doğrultusunda forma son hali verilmiştir. Bu doğrultuda sanatçı adaylarının çömlekçi

tornası öğrenim sürecine ilişkin sorulardan oluşmuş olup, görüşme esnasında katılımcılardan izin alınarak ses ve video kaydı yapılmıştır. Görüşmeler ortalama 15-20 dakikada tamamlanmıştır. Verilerin analizinde nitel araştırmaların doğasına uygun olan kod, kategori ve temaları kapsayacak şekilde betimsel analiz kullanılmıştır.

4. Veri Toplama Süreci

Nitel araştırmalarda sıklıkla kullanılan tekniklerden birisi de yüz yüze görüşme tekniğidir. Temel olarak görüşmeler; yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış olmak üzere üç şekilde incelenebilir. Bu araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme temele alınmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerde sorular hazırlanmış olmasına rağmen görüşme esnasında araştırmacılara esneklik sağlanır ve sorular yeniden düzenlenebilir (Ekiz, 2017). Bu teknik ile araştırma grubundaki kişilere kendisini ifade edebilme fırsatı verilir. Araştırmacıya ise araştırma grubundaki kişilerin bakış açısı, içinde buldukları duygu, düşünceler ve tecrübelerini onların ifadesi doğrultusunda anlamasını sağlar. Bu araştırma kapsamında Sanatçı Adaylarının Çömlekçi Tornosı Öğrenim Sürecine ilişkin sorulardan oluşan yüz yüze görüşme çalışmasının belgeye dökülmesi için nitel araştırma kapsamında ses ve video kaydı alınmıştır. Bu kayıtlar doğrultusunda yüz yüze görüşme sonrası sorulara verilen cevapları, Eğitim Fakültesinden alanında uzman akademisyen yardımıyla, fikir birliğine dayalı kodlayıcı güvenilirliğine benzer şekilde (Creswell ve Plano Clark, 2015) veri analizleri yapılarak tablolar halinde değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular neticesinde Sanatçı Adaylarının Çömlekçi Tornosı Öğrenim Sürecine ilişkin verilere ulaşılmıştır.

5. Verilerin Analizi

Görüşme sonucunda yer alan her bir veri okunmuş ve katılımcıların kendi görüşlerinden elde edilen kod ve temalar oluşturulmuştur. Yüz yüze görüşmeden elde edilen verilerde araştırmanın amacı doğrultusunda çömlekçi tornası öğrenim sürecine, ilişkin geçerli sonuçlara ulaşabilmek adına öğrenci yanıtlarında öğrenim sürecini etkileyen veriler dışındaki bilgiler ayıklanarak analiz dışı bırakılmıştır. Kodlama sırasında öğrencilere tanıtıcı bir harf verilmiştir. Veriler kodlandıktan sonra bir kod tablosu oluşturulmuştur. Kodlama eğitim bilimleri alanında Öğretim Üyesi görüşlerine sunulmuştur. Kodlamalar değerlendirilmiştir. Bu bağlam da yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler kapsamında çömlekçi tornası öğrenim sürecine ilişkin veriler doğrultusunda

süreç hakkındaki bilgilerin tespiti yapılmıştır. Nitel araştırmalarda önerilen geçerlik ve güvenilirlik durumları için yapılanlar şunlardır: Verilerin analizi iki ayrı araştırmacı tarafından yapılmış sonrasında birleştirilmiştir, yorumlar görüşme yapılan katılımcılara doğrulatilmiştir, uygulama yapılan ortamda uygulamanın doğasının kavranması için zaman geçirilmiştir, veriler hakkında uzman görüşleri alınmıştır (Creswell ve Plano Clark, 2015; Merriam, 2013; Ocak, 2019).

BULGULAR

1. Yüz yüze görüşme Bulguları

Ege bölgesinde yer alan bir devlet üniversitesinin seramik bölümünde okuyan ve çömlekçi tornası eğitimi alan 7 lisans sanatçı adayına görüşme soruları yönlendirilmiştir (Ek-1). Görüşme öncesinde sanatçı adaylarına araştırmanın kapsamı hakkında bilgi verilmiştir. Görüşme sırasında sanatçı adayı öğrencilerin görüş ve düşüncelerini yönlendirecek herhangi bir görüş belirtmekten kaçınılmıştır. Sanatçı adayı öğrencilerin yüz yüze görüşmeye cevap verme süreleri 15-20 dakikadır. Öğrenci sanatçı adayları ile görüşmelerin tamamlanması 2 hafta sürmüştür. Elde edilen görüşme analizleri tablo halinde düzenlenmiştir. Görüşmeye katılan sanatçı adayı öğrencilerin çömlekçi tornası öğrenim sürecine ilişkin veriler Tablo 1-2-3-4-5-6-7' de sırasıyla verilmiştir.

Katılımcıların eğitime başlamadan önce çömlekçi tornası ile ilgili neler bildikleri Çömlekçi tornasıyla tanışma aşaması olarak belirlenen kategorinin kodları “*Video (YouTube, tik tok)*”, “*Sosyal medya (Instagram)*”, “*Gözlem*”, “*Araştırma*”, “*Basılı yayın*”, “*Çömlekçi tornasıyla ilgili profesyonellerden izlenim edinme*”, “*Ders esnasında tanışma*” şeklinde belirleyerek tablo 1 de verilmiştir.

Tema	Kategori	Kod
Çömlekçi Tornası Öğrenim Süreci	Çömlekçi Tornasıyla Tanışma	Video (YouTube, tik tok)
		Sosyal Medya (Instagram, Pinterest)
		Araştırma
		Basılı Medya
		Gözlem (Çömlekçi Tornasıyla İlgili Profesyonellerden İzlenim Edinme)
		Ders esnasında Tanışma

Tablo 1: Çömlekçi Tornasıyla tanışma kod listesi

Katılımcılardan K-1, K-2, K-3 ve K-7 ilk duyduklarında “*Video (YouTube, tik tok), “Sosyal medya (Instagram, Pinterest)” ve “ders esnasında tanışma”* yoluyla tanıştıklarını belirtmişlerdir. Katılımcılardan K1’in bu bulgulara ilişkin görüşleri şu şekildedir:

“Teorik olarak bilgim yoktu. Sadece Instagram olsun YouTube da olsun seramik sanatçılarını görüp merak ediyordum, sadece video izliyordum. Dersi seçince yapmaya başladım” (K-1).

Katılımcılardan K2’nin bu bulgulara ilişkin görüşleri şu şekildedir:

“Sadece videolardan biliyordum. Yani videolardan izlemiştim. Karşımda kimse yapmamıştı. İlk tecrübem ders esnasında oldu.” (K-2).

K-4 ve K-6 katılımcısı ise “*araştırma” ve “Gözlem (Çömlekçi Tornasıyla İlgili Profesyonellerden İzlenim Edinme)”* yoluyla tanıştıklarını ifade etmişlerdir. Katılımcılardan K4’ün bu bulgulara ilişkin görüşleri şu şekildedir:

“Seramik bölümü okumak istediğimde bölümü araştırırken dersleri de araştırdım. Bu kapsamda çamur torna ilgimi çekti. Kütüphaneye ve yakın çömlekçi köylerine gidip ustaları izledim” (K-4).

“Seramik bölümünü kazanmadan önce çocukken ailemle katıldığım turistik gezilerde Kapadokya, Bodrum ve Kütahya da çamur tornada üretim yapan kişileri izleme fırsatım olmuştu. Onları izlemekten büyük zevk aldığımı fark ettim. Görsel bilgim vardı. Teknik bilgim yoktu” (K-6).

K-4 katılımcısı ayrıca “*Basılı Medya”* dan gördüğünü belirtmiştir. K-7 katılımcısı da çömlekçi tornası ile ilk tanışmasının sadece “*Basılı Medya”* dan olduğunu belirtmiştir. Katılımcılardan K-4 ve K-7’nin bu bulgulara ilişkin görüşleri şu şekildedir:

“Seramik bölümü okumak istediğimde bölümü araştırırken dersleri de araştırdım. Bu kapsamda çamur torna ilgimi çekti. Kütüphaneye ve yakın çömlekçi köylerine gidip ustaları izledim”. K-4.

“Bir gün Ankara’ya tren yolculuğu yaparken trendeki dergide çömlekçi tornasıyla ilgili çok uzun bir yazı okumuştum. İlk orada gördüm. Seramik okuyacağım zaman aklıma bu yazı gelmişti”. K-7.

Katılımcıların Çömlekçi Tornası eğitimine ilişkin ilk deneyimleri olarak belirlenen kategoride “Beğenmeme”, “Zorlanma”, “Farkındalık Oluşturma”, “Önyargıların kırılması” şeklinde belirlenerek tablo-2 de verilmiştir.

Tema	Kategori	Kod
Çömlekçi Tornası Öğrenim Süreci	Çömlekçi Tornası Eğitimine İlişkin İlk Deneyimler	Beğenmeme
		Zorlanma (Üretim Zorluğu)
		Farkındalık Oluşturma
		Önyargıların Kırılması

Tablo 2: Çömlekçi Tornası Eğitimine ilişkin İlk Deneyimlerin kod listesi

Katılımcılardan K1’in bu bulgulara ilişkin görüşleri şu şekildedir:

“Eğitim almadan önce çok basit zannediyordum. Çok kolaydır bu diyordum. Hani sadece yükseltiyorlar, şekillendiriyorlar hiçbir yaptıkları şey yok diyordum. Ama eğitim aldıktan sonra bu fikrim değişti. Ufacık el hareketlerinin şekli değiştireceğini gördüm” (K-1).

Katılımcılardan K2’in bu bulgulara ilişkin görüşleri şu şekildedir:

“Kolay bir şey zannediyordum. Yani biraz başta zorlandım. Hatta merkeze alma konusunda bazen oturuyor. Bazem oturmuyor. Onu çözmeme gerektiğini düşündüm. Ama zamanla daha güzel yaptığımı düşündüm. Yaptığım işten memnun kaldım” (K-2).

Katılımcılardan K3’ün bu bulgulara ilişkin görüşleri şu şekildedir:

“Başlarda çok zorlandım ama sonrasında tornayı sonrasında tornayı öğrenmek için dünyaya geldiğimi düşünmeye başladım. Gerçekten hoşuma gitti” (K-3).

Katılımcılardan K-4’ün bu bulgulara ilişkin görüşleri şu şekildedir:

“Videoları izlerken yaparım ben bunu ne var diyordum. Ustaları izlerken de kolay geliyordu. Ama öyle değilmiş, çömlekçi tornasının başına geçince zor olduğunu öğrendim. Uzun süre emek verilmesi gerektiğini anladım” (K-4).

Katılımcılardan K-5'in bu bulgulara ilişkin görüşleri şu şekildedir:

“Normalde videolarda falan herkes böyle çok basit yapıyordu. Ama o kadar basit olmadığını daha zor olduğum çoğunlukla teknik öğrenmek gerektiğini öğrendim” (K-5).

Katılımcılardan K-6'nin bu bulgulara ilişkin görüşleri şu şekildedir:

“Eğitimden önce kolay olduğunu yapabileceğimi düşünüyordum. Daha sonrasında zor ve zahmetli olduğunun farkına vardım. Sonra biraz zorlandım. Ama çalıştıkça olabileceğini düşündüm”. (K-6).

Katılımcılardan K-7'nin bu bulgulara ilişkin görüşleri şu şekildedir:

“Bu dersi almadan önce kolay diye düşünürdüm. Dersi alıp kendim yapmaya çalışınca zorluğunu öğrendim. Çaba ve emek gerektirdiğini anladım” (K-7).

Genel olarak, katılımcıların görüşleri irdelendiğinde çömlekçi tornası öğrenim sürecinin planlanması noktasında ilk deneyimlerin beklenilenden farklı olması, tecrübe eksikliği ve daha öncesinde benzer bir eğitim almaması katılımcılarda *“beğenmeme”*, *“zorlanma”*, *“farkındalık”* ve *“önyargı”* gibi tepkilere yol açmıştır.

Katılımcıların Çömlekçi Tornası Öğrenim sürecine ilişkin ilk deneyimler olarak belirlenen kategoride *“Ekonomik gelir”*, *“Çevre etkisi”*, *“Rekabet azlığı”*, *“Merak ve İlgi”* şeklinde belirlenerek tablo 3'te verilmiştir.

Tema	Kategori	Kod
Çömlekçi Tornası Öğrenim Süreci	Öğrenim Sürecini Tetikleyen Unsurlar	Ekonomik Getiri
		Çevre Etkisi
		Rekabet Azlığı
		Merak ve İlgi

Tablo 3: Çömlek Tornası Öğrenim sürecini tetikleyen unsurların kod listesi

Katılımcıların çömlekçi tornası öğrenim sürecini tetikleyen unsurlar *“ekonomik getirinin”*, *“çevre etkisi”* ve *“rekabet azlığının”* ve *“merak ve ilgi”* öğrenim sürecini açıkça etkileyen faktörlerin başında geldiği dikkat çekmektedir.

Katılımcıların bulgulara ilişkin görüşleri ise şu şekildedir:

“Bana çok eğlenceli geldi. Güzel yapabileceğimi düşündüm. Çamurun dokusu yapısı beni çok etkiledi. Bu işi öğrenirsek iyi para kazanacağımı düşündüğüm ve bu işi çok yapan olmadığını bildiğim için kendi kendimi motive ettim. Annemde beni destekledi.” (K-1).

“Bölümü seçtiğim zaman tanıdıklar olsun, aile bireyleri olsun, birkaç büyüğüm abilerim olsun onlar bana tornayı önermişlerdi. Yani çevremde çok seramikçi var. Bu işi yaparsan aç kalmazsın demişlerdi. Bu işi herkes yapamaz eğer yapabilirsen çok iyi yani çok faydalı olur senin için demişlerdi” (K-2).

“İlk çok enerjik başladım. Öğrenme hevesim ve merakım vardı. Çevremde bunu yapan kişiler vardı” (K-3).

“Çok önceleri çömlekçi tornasına ilgim vardı. Biraz araştırmıştım. Maddi anlamda getirisi iyi olduğunu öğrendim”. Çok az kişinin yaptığını öğrendim” (K-4)

“Önce şaşırardım. Kolay sandım. Ustalar hızlıca yapıyorlar dedim. Çok para kazandıklarını düşündüm. Çünkü hızlı hızlı yapılıncaya çok ucuza da satsa para kazanır dedim. Sonra merak ettim” (K-5).

“Genel olarak seramik yapmak çok zevkli, ama çömlekçi tornası sanki daha zevkli geldi. Üretim çok hızlı bu şekilde hızlı bir üretimin kazancı da hızlı olur diye düşündüm. Bir de araştırmalarımın göre zor olduğu için pek yapan yoktu. Çevremde seramik yapanlara sordum. Onlar kesinlikle öğrenmelisin dedi” (K-6).

“Severek geldiğim bir bölümde bu dersi almanın keyifli olduğunu düşündüm. Dersi alınca yanılmadığımı anladım. Kısa sürede çok fazla iş yaptık. Diğer üretim yöntemleri bu kadar hızlı değildi. Sonra arkadaşlarımla bu işi yaparsak çok para kazanabileceğimizi ve hızlı olduğu konusunda konuştuk” (K-7).

Katılımcılarının çömlekçi tornası öğrenim sürecinde karşılaştığı sıkıntılar “Deneyim eksikliği”, “başaramama duygusu”, “Ayrı bir alan olması”, “Tasarım zorluğu”, “Alt yapı eksikliği”, “Öğrenciler arası etkileşim”, “Temizlik(Mekân temizliği)”, “Zamanı verimli kullanamama”, “Üretim tekniklerini uygulama zorluğu”, “Çömlekçi tornasının kullanım zorluğu” şeklinde belirlenerek tablo-4’ te verilmiştir.

Tema	Kategori	Kod
Çömlekçi Tornası Öğrenim Süreci	Öğrenim Sürecinde Karşılaşılan Sıkıntılar	Deneyim Eksikliği
		Başaramama duygusu
		Ayrı Bir Alan Olması (yani diğer derslerin çömlekçi tornasını öğrenmeye katkısının olmaması)
		Tasarım Zorluğu
		Öğrenciler Arası Etkileşim
		Temizlik (mekân temizliği)
		Zamanı Verimli Kullanamama
		Üretim Tekniklerini Uygulama Zorluğu
		Çömlekçi Tornasının Kullanım Zorluğu (Model oluşturma zorluğu)

Tablo 4: Çömlek Tornası Öğrenim sürecinde karşılaşılan sıkıntıların kod listesi

Katılımcılardan K1'in bu bulgulara ilişkin görüşleri şu şekildedir:

“Başta çok istekliydim. Hiç tecrübe etmemiştim. Her denileni anlıyordum. Verilen bilgiyi alıp başarmak istiyordum. Arkadaşlarımın bakışı beni rahatsız ediyordu. Torna formu hiç tasarlamadım. Bu konuda sıkıntı yaşadım” (K-1).

“Tasarımım konusunda pozitif kritik alamıyordum. Çünkü tasarımı yönüm başarısız sanırım. İlk 2-3 hafta ne yapacağımı çok anlayamadım. Başaramayacağımı düşündüm. Çömlekçi tornasında model oluşturmak zordu. İşler bittikten sonra temizlikte yorucuydu” (K-2).

“Aslında süreçte zamanı verimli kullanamadım. Tasarlamayı hep erteledim. Arkadaşlarım başarılı çizimler yaptı. Üretmeye korktum ve geri çekildim” (K-3).

“Motivasyonum yüksekti. Fakat süreçte farklı bir teknik tasarım ve üretim aşaması gözümü korkuttu. Arkadaşlarım yaparsın dedi. Hocam da tabi. Deneyimim hiç yoktu. Ama yapmam gerekiyordu” (K-4).

“İlk başlarda tasarım süreci ve üretim süreci beni zorladı. Temizliği sevmiyordum. Zaman hızlı geçiyordu. Üretim yapamıyordum. İlk sene derslerimiz uzaktandı. 2. Sınıftım ama 1. Sınıf gibi hissediyordum” (K-5).

“Sınıf içindeki kutuplaşmadan dolayı temizlik konusu beni zorladı. Tasarım aşamasında bu dersi ilk defa aldığım için çok üretim ve tasarım beni zorladı. Arkadaşlarım motivasyon olarak beni aşağı çekti. Başaramayacağımı düşündüm” (K-6).

“Dersi çok sevmiştim. Yeni Bir şeyler öğreniyorduk. Diğer derslerle çok benzemiyordu. İlk sene uzaktan olduğu için tasarım konusunda zorlandım. Hocamız yönlendirdi. Arkadaşlarım beni olumsuz etkiledi. Motivasyonum arttı. Ama iş bitimi temizlik beni zorladı” (K-7).

Katılımcılara Öğrenim sürecini kolaylaştıran unsurlar sorulduğunda “Bilgi ve Deneyim transferi, “Ön hazırlık”, “Akran desteği” şeklinde kodlar belirlenerek tablo-5’ te verilmiştir.

Tema	Kategori	Kod
Çömlekçi Tornası Öğrenim Süreci	Öğrenim Sürecini Kolaylaştıran Unsurlar	Bilgi ve Deneyim Transferi (Diğer Derslerden Edinilen Bilgilerden Yararlanma)
		Ön Hazırlık
		Akran Desteği

Tablo 5: Öğrenim sürecini kolaylaştıran unsurların kod listesi

Katılımcılardan K-1 kullanıcısının görüşleri şu şekildedir:

“Ders hocamızın ilgisi ders sürecini kolaylaştırdı. Atölyenin erken açılması bizim erken çamur hazırlamamız ve dönüşüm çamur olanağımız güzel etkiledi” (K-1)

“Yani eşyalarımı temiz bırakıp temiz bulmak hoşuma gidiyor. Onun üstüne hazırladığım zaman onun üstüne hazırladığım zaman çamurlarımı hazırlıyorum. Haftaya geldiğim de her şeyim hazır oluyor. (K-2)

“Önceden çamurumun hazır olması pratik yapmam işimi kolaylaştırıyor”. (K-3)

“Alçı torna dersinde tornalama yaptığımız için çamur tornada dip alma tornalama yaparken daha kolay yaptım. Çamuru okula taşımamak ve sizden eğitim almamız” (K-4)

“Arkadaşlarım ile birlikte çamur yoğurmamız işimi kolaylaştırıyor. Diğer derslerde öğrendiğimiz bazı teknikler çamurumu kolay hazırlamamı sağlıyor” (K-5)

“Sınıf olarak dönüşüm çamurlarımı kullanıp hazırlamamız bizim için daha kolay ve daha hızlı iş çıkarmamızı sağlıyor. Dersten önce gelip hazırlamak stresimi azaltıyor” (K-6).

“Diğer derslerde çamur hazırlamayı öğrenmiştik fakat bu derste çok çamur gerekiyor. Önceden hazırlamak işimi kolaylaştırıyor” (K-7).

Katılımcıların Çömlekçi Tornası Öğrenim sürecinin verimli olmasına ilişkin önerileri sorulduğunda “Üretimden Keyif Alma”, “Deneyim Kazanma”, “Eğitimci ile Etkileşim” ve “Daha kolay Üretme” şeklinde kodlar belirlenerek tablo-6 da verilmiştir.

Tema	Kategori	Kod
Çömlekçi Tornası Öğrenim Süreci	Öğrenim Sürecine Devam Etmek İçin Motivasyon Kaynakları	Üretimden Keyif Alma
		Deneyim Kazanma
		Eğitimci ile Etkileşim
		Daha Kolay Üretim

Tablo 6: Öğrenim sürecine devam etmek için motivasyon kaynaklarını etkileyen unsurların kod listesi

“Ders hocamızın bireysel ilgisi dersteki hevesimi artırdı. Ürettikçe keyif almaya başladım. Sevemeye başladım” (K-1).

“Başlarda zorlandığım bir dersi sevmeye başladım. Sürekli tekrar yapınca üretimim hızlandı. Hocanın istediğini anlamak 3-4 hafta sürüyor. Çünkü tasarımı hazırlayıp anlatmak zor. Hocamız bizi yönlendirdi” (K-2).

“Çalışma isteğimin artması için üretime başladığım zaman oldu. İlk başlarda hocamız söylemişti. Zamanla hızlandım. Sanırım deneyim böyle bir şey” (K-3).

“İlk başlarda zorlandım. Çalışma isteğim oldukça düştü. Sonra Hocamız bu sürecin normal olduğunu söyledi. Daha sonra sürekli üretip sevmeye başladım. Kolay gelmeye başladı. Tekrar önemliymiş” (K-4).

“Sınıfta huzursuz bir ortam var bu sürekli çalışma isteğimi etkiliyor. Daha enerjik bir ortam olsa keşke. Bir de başlarda zorlanıp sonra üretmeye başlamak güzel oldu” (K-5).

“Üretmeye başladıkça sevdim. Sınıftaki bazı arkadaşlarım çalışma hevesimi düşürdü. Sürekli olumsuz düşünceli ama hocanın ders hakkında söyledikleri beni motive etti”

(K-6).

“Derse ilgim ilk başlarda azdı. Sonrasında ufak tefek Bir şeyler yapmak beni mutlu etti. Hırslandım. Ve Hocanın yardımıyla yapacağıma inandım” (K-7).

Katılımcuların Çömlekçi Tornası Öğrenim sürecinin verimli olmasına ilişkin önerileri sorulduğunda “Alt yapının iyileştirilmesi”, “Tek bir konuda yoğunlaşmak”, Esnek Ders işleyişi” şeklinde kodlar belirlenerek tablo-7’ te verilmiştir.

Tema	Kategori	Kod
Çömlekçi Tornası Öğrenim Süreci	Sürecin Verimli İşlemesine İlişkin Öneriler	Alt Yapının İyileştirilmesi
		Tek Bir Konu Üzerinde Yoğunlaşmak
		Esnek Ders İşleyişi

Tablo 7: Sürecin Verimli İşlemesine İlişkin Önerilerin kod listesi

“Makinaların bazıları iyi değildi. Bakımları tam değildi. Bazı tablalar sağlam değildi. Biz onların düzenini oturtmaya çalışırken ders öğrenmeye fazla vakit kalmıyordu. Makinaların tamiri yapılmalı, malzemeleri koymamız için yan masalar alınmalı, istediğimiz saatte atölyeyi kullanabilmeliyiz” (K-1).

“Ders kapsamında farklı konuların işlenmesi belki derslerin daha farklı geçmesini sağlayabilir. Su ve süngerimiz için sehpa ihtiyacımız var. Bu sehpalar olursa işimiz kolaylaşır” (K-2).

“Dersin daha verimli işlenmesi adına tek bir konu üstünde çalışsak daha verimli olur diye düşünüyorum. Belki müzik dinleyebiliriz” (K-3).

“Çömlekçi tornasıyla ilgili farklı şeyler öğrenmek için ders saatleri dışında atölyelerin açık olması gerekiyor. Yaptığımız çalışmalarını kurutmak için kurutma dolabımız olması gerekiyor” (K-4).

“Dersimiz genelde benim adıma verimli geçiyor. Sadece sınıfta bazı eksiklerimiz var. Mesela malzeme dolabı malzeme sehpa yok bu da verimimizi düşürüyor” (K-5).

“Bence oturduğumuz taburelerin boyu çömlekçi tornamıza göre ayarlanmalı ve yere sabit olmalı çünkü bazen alçak bazen yüksek sandalye de çalışıyorum. Bu da verimli olmamı engelliyor. Bazen belim ve boynum ağrıyor” (K-6).

“Bedenin sabit olması bazen işimizi zorlaştırıyor. Sandalyenin tekerlekli olması ve sehpanızın olmaması malzeme dolabının olmaması verimliliğimizi düşürüyor” (K-7).

SONUÇ

Bu araştırma kapsamında Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü’nde eğitim alan lisans öğrencilerinin “Torna I” dersi kapsamında öğrenim süreci boyunca yaratma süreci sonucunda ortaya koydukları veriler doğrultusunda öğrenme sürecini etkileyen unsurlar tespit edilmiş, kategori ve kodlara ayırarak yorumlanması sağlanmıştır. Araştırma sonucunda çömlekçi tornasıyla tanışma, çömlekçi tornası eğitimine ilişkin ilk deneyimler, öğrenim sürecini tetikleyen unsurlar, öğrenim sürecinde karşılaşılan sıkıntılar, öğrenim sürecini kolaylaştıran unsurlar, öğrenim sürecine devam etmek için motivasyon kaynakları ve sürecin verimli işlemesine ilişkin öneriler kategorileri oluşturulmuştur.

Çömlekçi tornasıyla tanışma olarak belirlenen kategorinin kodları: video (YouTube, Tik Tok), sosyal medya (Instagram), gözlem, araştırma, basılı yayın, çömlekçi tornasıyla ilgili profesyonellerden izlenim edinme, ders esnasında tanışma şeklindedir. Çömlekçi tornası eğitimine ilişkin ilk deneyimler kategorisinin kodları: Beğenmeme, zorlanma (üretim zorluğu), farkındalık oluşturma, önyargıların kırılmasıdır. Öğrenim sürecini tetikleyen unsurlar kategorisinin kodları: ekonomik getiri, çevre etkisi, rekabet azlığı, merak ve ilgidir. Öğrenim sürecinde karşılaşılan sıkıntılar kategorisinin kodları: Deneyim eksikliği, başaramama duygusu, ayrı bir alan olması (yani diğer derslerin çömlekçi tornasını öğrenmeye katkısının olmaması), tasarım zorluğu, öğrenciler arası etkileşim, temizlik (mekân temizliği), zamanı verimli kullanamama, üretim tekniklerini uygulama zorluğu, çömlekçi tornasının kullanım zorluğudur (model oluşturma zorluğu). Öğrenim sürecini kolaylaştıran unsurlar kategorisinin kodları: Bilgi ve deneyim transferi (diğer derslerden edinilen bilgilerden yararlanma), ön hazırlık, akran desteğidir. Öğrenim sürecine devam etmek için motivasyon kaynakları kategorisinin kodları: Üretimden keyif alma, deneyim kazanma, eğitimci ile etkileşim, daha kolay üretimdir. Sürecin verimli

işlemesine ilişkin öneriler kategorisinin kodları: Alt yapının iyileştirilmesi, tek bir konu üzerinde yoğunlaşmak, esnek ders işleyişidir.

Ulaşılan bulgular incelendiğinde, katılımcıların en çok merak ve ilgiden dolayı çömlekçi tornasının kullanımını öğrenmek istediği belirlenmiştir. Çeşitli şekillerde çömlekçi tornasıyla tanışma durumları olmasına rağmen katılımcıların ilk defa ders kapsamında çömlekçi tornasını deneyim edindikleri görülmektedir. İlk deneyimler, çömlekçi tornasının kullanımına yönelik farkındalık oluşturmuştur. Ancak ilk deneyimin devamında katılımcıların daha çok olumsuz tavırlara büründüğü (beğenmeme, zorlanma gibi) görülmektedir. Ayrıca öğrenim sürecinde karşılaşılan sıkıntıların da (üretim tekniklerini uygulama zorluğu, zamanı verimli kullanamama, tasarım zorluğu gibi) etkisiyle katılımcılarda öğrenme sürecinden geri çekilme isteği olduğu belirlenmiştir. Üretimden keyif alma, eğitimci desteği, deneyim kazanma gibi motivasyon kaynaklarıyla ve aynı zamanda akran desteği, ön hazırlık, bilgi ve deneyim transferleri gibi kolaylaştırıcı unsurların desteğiyle, yaşanan bu zorlukların üstesinden gelindiği ve öğrenime devam edildiği görülmüştür. Zorlukları en aza indirmede ve öğrenimin devamlılığının sağlanmasında esnek ders işleyişinin ve alt yapının iyileştirilmesinin de fayda sağlayabileceği öngörülmüştür.

KAYNAKÇA

- Ağatekin, M. (2017). Türkiye’de güzel sanatlar fakültelerinde lisans düzeyinde seramik eğitim-öğretim programları hakkında durum analizi ve değerlendirmeler. *Yedi*, (17), 133-140.
- Chappelhow, M. (2001). *Thrown pottery techniques revealed: the secrets of perfect throwing shown in unique cutaway photography*. Krause Publications Craft.
- Clark, K. (1987). *The potter’s manual complete, practical-essential refence for all potters*. Time Warner Books UK.
- Creswell, J. W. & Plano Clark, V. L. (2015). Karma yöntem arařtırmaları tasarımı ve yürütülmesi. (Çev. Ed. Y. Dede ve S. B. Demir). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ekiz, D. (2017). *Bilimsel arařtırma yöntemleri (5. Baskı)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel arařtırma desen ve uygulama için bir rehber*. (Çev. Ed. S. Turan). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Ocak, G. (2019). Bilimsel arařtırmalarda kullanılan veri toplama yolları. İçinde G. Ocak (Ed.). *Eğitimde bilimsel arařtırma yöntemleri* (s. 218-272). Ankara: Pegem Akademi.
- Robson, C. (2015). *Bilimsel arařtırma yöntemleri: Gerçek dünya arařtırması*. Anı Yayıncılık.
- Sönmez, V. ve Alacapınar, F. G. (2018). *Örneklendirilmiş bilimsel arařtırma yöntemleri* (6. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Wallner, L. (1995). *An introduction to pottery: A step-by-step project*. Diane Pub Co.

EK-1

Araştırma Soruları

- 1) Eğitime başlamadan önce çömlekçi tornası ile ilgili neler biliyordunuz?
 - a. Daha önce nereden duydunuz?
 - b. Herhangi bir araştırma yaptınız mı? Yaptıysanız araştırmanın içeriğinden bahsedebilir misiniz?
 - c. Ders dışında çömlekçi tornası ile ilgili eğitim aldınız mı? Aldıysanız eğitim ile ilgili bilgi verebilir misiniz?
- 2) Eğitim süreci boyunca çömlekçi tornası kullanımını ile ilgili düşüncelerinizde neler değişti?
 - a. Eğer öncesinde bilgi sahibiyorsanız, bu bilgilerin ders içerisindeki eğitime katkısı oldu mu?
 - b. Ders süreci boyunca motivasyonunuzdaki değişimlerden bahsedebilir misiniz?
- 3) Eğitim süreci sonunda çömlekçi tornası ile ilgili düşünceleriniz nelerdir?
 - a. Çömlekçi tornası eğitim sonundaki motivasyonun hakkında bilgi verebilir misiniz?
 - b. Çömlekçi tornası konusu ile ilgili daha farklı şeyler öğrenmek ister miydiniz?
 - c. Diğer derslerde aldığınız eğitimin çömlekçi tornası kullanımında katkısı olduğunu düşünüyor musunuz?
- 4) Ders sürecini değerlendirecek olursanız, süreç ile ilgili olumlu ve olumsuz yönler kapsamında görüşleriniz nelerdir?
 - a. Ders sürecini kolaylaştıran unsurlar nelerdir?
 - a-1. Ders sürecinde size kolay gelen yerler nelerdir?
 - b. Ders sürecini zorlaştıran unsurlar nelerdir?
 - b-1. Ders sürecinde size zor gelen yerler nelerdir?
 - c. Dersin daha iyi işlenmesi adına olumlu ve olumsuz eleştirileriniz nelerdir?

Yıl/Year:3, Sayı/Issue: 6, Ađustos/August, 2022, s. 166-187

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

Yayın Geliř Tarihi:13-07-2022

Yayınlanma Tarihi:31-08-2022

ISSN: 2757-6000

Dr. Öğr. Üyesi Elvan Tekin

Fırat Üniversitesi

elvankanmaz@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6608-6156

AÇIK HAVA REKLAMLARININ DEĐİŐEN TASARIM YÜZÜ: ANAMORFİK LED TASARIMLAR

Öz

Mekanik dünyanın dijital dünyaya evrilmesi ile birlikte, multidisipliner yaklaşımlar hemen her alanda kendi sunumunu yapmıştır. Tasarım ve sanat alanındaki teknolojik ilerlemeler sanatın yüzünü dijitalleşme temelli dönüřtürmeye başlamıştır. Böylece çok disiplinli bu tasarım dili, farklı enstrümanları kendi alanına dahil edebilmiştir. Çeřitli görüntüleme teknolojileri, kodlamalar, simülasyonlar, mühendislik, matematik gibi alanlar, tasarım üretim araçları olarak bu çok disiplinli yapıya kanalize olmuştur. Özellikle son yıllardaki reklam teknolojileri, farklı alanların iç içe geçiřini rahatlıkla karşılayabilmiş ve kendini yalnızca basılı ortamlarda değil, aynı zamanda halka açık alanlarda yer alan büyük boyutlu reklam yüzeylerinde gerçekleřtirmiştir. Sokak reklamlarının vazgeçilmezi olan LED reklam panoları, teknolojinin ve sanal evrenin getirdiđi olanaklarla birlikte klasik görünümünün çok daha ötesinde bir tasarım sunmaktadır. Özellikle uzak dođu ülkelerinde LED panoları tekil düzlemden kurtulup 3B (3 boyutlu) bir anamorfik yarılsamayla tasarım ve reklam dünyasına giriř yapmıştır. Arařtırmanın konusu LED reklam panolarının erken örneklerini ve metaverse dünyanın bir aktarımı olan 3B LED reklam panolarının incelenmesini kapsamaktadır. Arařtırma günceli aktardığı ve tasarım dünyasını farklı bir evrene çektiđi için önemlidir. Konuyla henüz detaylı bir arařtırma bulunmadığından alana katkı sağlayacağı açıktır.

Anahtar Kelimeler: LED reklam panosu, açık hava reklamları, 3B, anamorfik tasarım

THE CHANGING DESIGN FACE OF OUTDOOR ADVERTISING: ANAMORPHIC LED DESIGNS

Abstract

With the evolution of the mechanical world to the digital world, multidisciplinary approaches have made their own presentation in almost every field. Technological advances in design and art have begun to transform the face of art based on digitalization. Thus, this multi-disciplinary design language has been able to include different instruments in its field. Various imaging technologies, coding, simulations, engineering, and fields such as mathematics have been channeled into this multidisciplinary structure as design production tools. Especially in recent years, advertising technologies have been able to easily meet the intertwining of different areas and have realized themselves not only in printed media, but also in large-sized advertising surfaces in public spaces. LED billboards, which are indispensable for street advertisements, offer a design far beyond their classical appearance, together with the possibilities brought by technology and the virtual universe. Especially in the Far East countries, LED panels got rid of the singular plane and entered the world of design and advertising with a 3D (3-dimensional) anamorphic illusion. The subject of the research covers the early examples of LED billboards and the examination of 3D LED billboards, which are a representation of the metaverse world. The research is important because it conveys the current and draws the design world to a different universe. Since there is no detailed research on the subject yet, it is clear that it will contribute to the field.

Keywords: LED billboard, outdoor advertising, 3D, anamorphic design.

GİRİŞ

Tasarım sektörü teknolojik yapılanmaların ışığında yön değiştirmiş, genişlemiş ve amacı kitlelere bir şeyler pazarlamanın da ötesine geçmiştir. Hedeflenen, mesajı etkili bir biçimde iletecek doğru kanallar bulmaktır. Teknolojik olanaklar sayesinde mühendisler, program geliştiriciler, web tasarım uzmanları, arayüz tasarımcıları ve grafik tasarımcılar ortak bir dil geliştirerek “çok disiplinli” bir yapı meydana getirmişlerdir.

Açık hava reklam sektörü, insan gözünün ve algısının kavrayabileceği en uç noktaya kadar her yere reklam içerikli yapılar inşa etmeye başlamıştır. Büyük marketlerde, alış-veriş merkezlerinde, otoparklarda ve hatta bir ailenin yaşam alanı olarak belirlendiği apartmanların yan cephelerine kadar her yerde reklam içerikli tasarımlar karşımıza çıkmaktadır. Tasarımın görsel boyutu ve içeriği her ne kadar yalnızca reklama hizmet ediyor gibi algılsa da araştırma sonucunda görülmüştür ki LED panolar, insanlara üçüncü boyutu görsel açıdan sağlamaktadır. Ancak bu görüntünün de ötesine ulaşan tasarımlar, günümüz LED reklam tasarım dünyasını farklı bir noktaya koymuştur. Hissedilen ve görülen boyut algısı ile metaverse dünyasının bir uzvu olarak da

anlaşılabilir bu anamorfik 3B tasarımlar sanal algıdan koparak, izleyiciye yeni bir gerçeklik sunmaktadır.

Reklam Kavramı ve Zaman İçindeki Biçimsel Dönüşümü

Reklam, “... bir ürün ya da hizmetin, bedeli kimin tarafından ödendiği belli olacak şekilde, geniş halk kitlelerine kitle iletişim araçlarından yer ve zaman satın alarak tanıtılması çabalarının bütünüdür” (Elden, Ulukök ve Yeygen, 2011, s.62), şeklinde tanımlanabilir. Bu tanımın yanı sıra reklamın müşteri ile girilen bir iletişim süreci olduğunu da belirtmekte yarar vardır.

Teknolojinin hızla gelişmesi, reklam sektörünün teknik olanaklarının sınırlarını genişletmiş ve geniş kitlelere mesaj iletebilen farklı reklam ortamlarının geliştirilmesine önayak olmuştur. Bu reklam duyurularının farklı yüzeylerde boy göstermesi; “reklam araçları” olarak isimlendirilmiştir (Teker, 2003, s.15). Televizyon, radyo ve özellikle basılı materyaller; reklamların geniş kitlelere ulaşmasını hızlı ve etkili bir biçimde gerçekleştirmiştir. Son dönemlerde bu reklam araçlarına, bir de avuç-ıçi bilgisayarlar, internet, elektronik postalar, akıllı telefonlar, vb. kanallar eklenmiştir (Elden, Ulukök ve Yeygen, 2011, s.423). Reklam araçları olarak isimlendirilen reklam alanları, beş farklı grupta toplanmıştır. Bunlar; yazılı reklam araçları, göze ve kulağa hitap eden reklam araçları, posta reklamları, elektronik ortamda yapılan reklamlar ve dış mekân reklamlarıdır (Görsel 1-2-3).



Görsel 1: İç mekân reklamları, (URL 8).



Görsel 2: Dış mekân reklamları, (URL 9).



Görsel 3: Yazılı ve basılı reklam örneği, (URL-10).

Araştırmanın konusunu oluşturan açık hava reklamlarının dahil olduğu kategori dış mekân reklamlarıdır. Dış mekân reklamlarının tasarımı basılı bir alanda veya dijital bir platforma ait yüzeylerde sunumu gerçekleştirilmektedir. Farklı teknolojik materyallerle birlikte tasarımlar daha gerçekçi ve daha dikkat çekici hale gelmiştir. İnsan zihninin sınırlarını zorlayan tasarım ve görüntüler büyük ve detaylı yüzeylerde görülebilmektedir.

Açık hava Reklamcılığı

Ev dışı mekanlarda, kamunun görüşüne açık olan her yerde sergilenen,

... açık hava reklam araçları [pano, billboard vb.], duvar duyuru araçları, çatı duyuru araçları, çatı duyuru araçları, yol duyuru araçları, iç uzam duyuru araçları, taşıt duyuru araçları, bayi duyuru araçları, stadyum duyuru araçları, gökyüzü yazıları, reklam balonları gibi açık havada sergilenen iletişim araçları aracılığıyla sunulan ası [afiş], tabela, yapışkan şerit gibi her tür reklam etkinliğidir (Güz'den aktaran Sezer, 2009, s.y.).

Reklam şirketleri, reklam amaç ve stratejilerine uygun olarak değişen çevresel koşulların, tüketicilerin alışkanlık ve algılarına etkisini artırmak için reklam alanlarının nasıl olması gerektiğine ilişkin farklı biçimsel düzenlemelere gitmeyi uygun görmüşlerdir. Bu değişikliklerin asıl nedeni; farklılaşan reklam pazarının yarattığı tüketici

ve üretici algısıdır. Yeni bakış açılarının reklam mecrasına katmış olduğu disiplinler arası etkileşim de günümüz açık hava reklamcılığının bir diğer özelliğidir (Elden, Ulukök ve Yeygen, 2011, s.425). Farklılaşan istekler, tüketicinin yaşı, sosyo-kültürel konumu ve ekonomik parametreleri de reklamların nereye konuşlandırılması ve ne şekilde sergilenmesi gerekliliğini etkilemektedir. Açık hava reklamcılığının günümüzdeki anlayışı ile değişik alanlarda farklı biçimlerle gözler önüne serilişi dünyanın son elli yıllık dönemine tarihlenmektedir (Sezer, 2009, s.y.).

Reklamcılıkta LED Paneller

Reklamlar kamusal alanlarda iç ve dış mekanlarda oldukça yaygın bir biçimde yer almaktadır. Gelişen teknoloji sayesinde LED noktacık kullanımı reklam ve duyuru amaçlı pek çok farklı yüzeyde yer almaktadır. Özellikle alışveriş merkezleri, konser alanları, iç ve dış mekanlarda, kullanım amacına uygun şekilde, farklı biçimlerde uygulanmış olarak toplumun karşısına çıkmaktadır. Kelime anlamı olarak *LED*; yüzlerce veya binlerce nokta vuruşlu, diyot temelli ışık yayan bir nevi çevresel devre aracıdır. Elektronik bileşen olan ve talep edilen görüntünün, her bir pikselinin kontrol edildiği bir devreye sahip olan bir elektronik tasarım ürünüdür. LED adı verilen ışık yayan parçacıklar, elektrik enerjisini ışığa dönüştüren yarı iletken bir devre elemanıdır. Işık yayan diyot temelli bu yapılar milyonlarca renk üretebilmektedir (URL-1).

Diyotlar kendi içlerinde n-tipi ve p-tipi olmak üzere yarı iletken yük taşıyıcıları barındırmaktadırlar. N-tipi olan taşıyıcı negatif, p-tipi taşıyıcı ise pozitif yük taşıyarak anottan katot ucuna elektrik geçişini sağlamaktadırlar. Bu alışveriş ise ışığı meydana getirmektedir (URL-2).

LED prensip olarak dört ana yapıdan oluşmaktadır.

- Işık yayan parçacıklar (LED),
- Sürüş devresi,
- Kontrol devresi,
- Çerçeve yapısı (URL-3).

LED'lerin farklı biçimlerde ve alanlarda kullanımları mevcuttur. Bunlar; *LED posterler* (Görsel 4),



ءورسل 4: LED ءوسءلر, (URL-11).

ءء مكلن LED ركلام ءانولارن (ءورسل 5),



ءورسل 5: ءء مكلن LED ركلام ءانوسu, (URL-12).

ءء مكلن ركلام يوزeyلرن ءورءntusü (ءورسل 6),



ءورسل 6: ءء مكلن ركلام يوزey, (URL-13).

Spor alanı LED görüntüsü (Görsel 7),



Görsel 7: Spor alanı LED görüntüsü, (URL-14).

Transparan LED görüntüsü (Görsel 8),



Görsel 8: Transparan LED görüntüsü, (URL-15).

Video tabanlı LED görüntü alanı (Görsel 9),



Görsel 9: Video tabanlı LED görüntüsü, (URL-16).

Esnek LED görüntüsü (Görsel 10), şeklinde kullanılmaktadır.



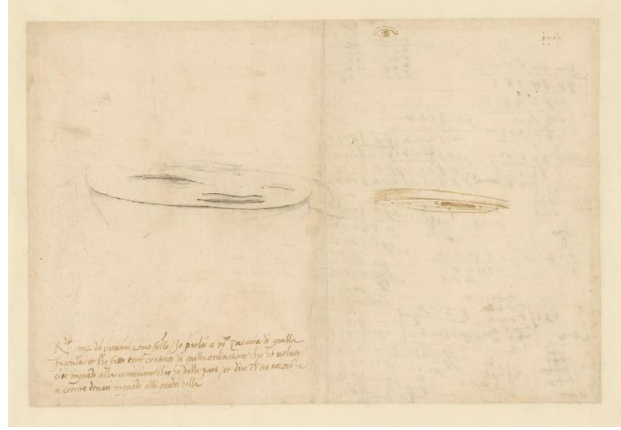
Görsel 10: Esnek LED görüntüsü, (URL-17).

Anamorfoz

LED reklam alanlarında ya kurgusal tasarımlar ya da var olan gerçek imajlar kullanılmıştır. Ancak araştırma kapsamında belirlenen anamorfik tasarımlar, LED panellerin teknik olanaklarını oldukça kapsayıcı biçimde kullanmaktadır. “Anamorfik” kelimesi burada kullanıldığı anlamıyla optik bir illüzyona karşılık gelmektedir. Anamorfik görüntüler, yalnızca belirli bir yönden veya optik bir yüzeyden bakıldığında tanınabilir hale gelecek şekilde biçimleri bozulmuş nesnelerin görüntüleridir (Hunt, Nickel ve diğerleri, 2000, s.y.).

Anamorfik teriminin en yalın tanımı, görüntünün eni ve boyu üzerinde farklı oranlarda bü- yütme yapılarak optik sistemler yaratmak anlamına gelmektedir. Sinematografi dilinde ise ana- morfik kelimesi, geniş açı lens ile elde edilmiş bir görüntüyü, 35 mm film içerisine sıkıştırma ile elde edilen bir sinema çekim tekniği olarak tanımlanmaktadır. “*Anamorphosis*” kelimesi tekrar etmek anlamına gelen yunanca “*ana*” kökünden türetilmiştir. Kelimenin devamındaki “*morphe*” eki ise şekil veya biçim demektir (Keleşoğlu ve Uygungöz, 2014, s.5).

Özellikle görsel açıdan herhangi bir noktadan bakılmadıkça algılaması zor olan bir çeşit kurgusal tasarım veya görsel olan anamorfik illüzyon tekniği, 1400’lü yıllardan bugüne dek pek çok alanda yer almış, modern dönem sanatçılar tarafından denenerak geliştirilmiştir.



Görsel 11: Leonardo da Vinci, “Anamorfoz: Codex Atlanticus’da göz eskizi ve genç yüz”, 1478-1518, Milan, (URL-18).

Anamorfik tekniğin en erken örneklerinden birisi de Leonardo da Vinci’nin Codex Atlanticus’da yer alan genç bir yüz ve göz çizimidir (Görsel 11). Oldukça orantısız ve üstten basık olarak resmedilen bu çizimler, merkezi bakış açısından izlendiğinde bir hayli biçimsiz ve anlamsız görünmektedir. Ancak bu figürlere yan perspektiften ve tek göz kapatılarak bakıldığında, gerçek formunda ve orantısında görmek mümkündür.



Görsel 12: Anonim, “Zimmern Anamorfozu”, 1535, Germanisches Nationalmuseum, Nürnberg, (URL-19).

Görsel 12’de Zimmern Anamorfozu olarak anılan ve Güney Almanya’da 16.yy’ın başlarına ait olan anonim bir pano resimlemesi görülmektedir. Tarih tahmini olarak 1535 yıllarına aittir. Wilhelm Werner, Kont von Zimmern ve karısı Amalia Landgravine von Leuchtenberg’e ait portreler yer almaktadır.



Görsel 13: Sol: Wilhelm Werner, Kont von Zimmern'in portresi, Sağ: Karısı Amalia Landgravine von Leuchtenberg, 1535. Germanisches Nationalmuseum, Nürnberg, (URL-20).

Panoya merkezi bir bakış açısıyla bakıldığında oldukça biçimsiz ve anlaşılmaz düzenlemeler görülmektedir. Optik bir yanılsamadan kaynaklı olarak görseldeki figürler gerçek oran-orantılarından çok daha farklı görünmektedirler (Görsel 13). Normatif bakış açısının esnek olarak konumlandırılmasıyla birlikte pano üzerindeki figürler sağ ve sol açılarından bakıldığında rahatlıkla izlenmektedir (Faust, 2018, s.3).



Görsel 14: "The Ambassadors (Büyükelçiler)," Hans Holbein the Younger, 1533, (URL-21).



Görsel 15: “Büyükelçiler” isimli yağlıboya tablodan detay, (URL-22).

Görsel 14’de 1533 yılına ait Hans Holbein the Younger’ın “The Ambassadors (Büyükelçiler)” isimli tablosu görülmektedir. Bu tabloda iki büyükelçi ayakta durur pozisyonda ve merkezi kapalı bir kompozisyon içerisinde resmedilmiştir. Resimde yer alan imgelerden yola çıkılarak eserin ikonografik açıdan pek çok anlama işaret ettiği varsayılmaktadır. Bunlardan biri de tablonun alt orta kısmında yere, karoların üzerine yerleştirilmiş anamorfik bir kafatası görüntüsüdür (Görsel 15). Pek çok sanat tarihçisine göre ölümü sembolize etmektedir. Ancak bu imaj belirli bir açıdan bakılmadıkça orijinal biçimi anlaşılmamaktadır (Baltrusaitis, 1969, s.91). Mimari yanılsama ve perspektif yanılsamalarının, önceleri yanıltıcı veya optik bir illüzyona izin verecek şekilde kullanıldığı görülmüştür. Ancak anamorfik illüzyon tekniği, bir yüzeye basit şekilde kolayca resmedilmiş görüntülerin ötesine geçmiş, dinamik yapılar ortaya koyan bir deneyim yaratmıştır (McKay, 2015, s.242). Kullanılan materyallerle ve teknolojinin de yardımıyla gelişen anamorfik illüzyon tekniği ile tasarımlarda, yanılsama ve gerçeklik gibi iki kavram bir arada kullanılmış, ışık-hareket gibi unsurlar ise kendi şekline kavuşmuştur. Bu teknik, dönüşüme ve değişime uğrasa da günümüzde yaygın bir şekilde kullanılmaktadır.

Anamorfik LED Tasarımlar

LED’lerin bina ve plaza yüzeylerine uygulanan örnekleri incelendiğinde diğer reklam içerikli LED panolardan ayrıldığı görülmektedir. Yatay veya dikey konumda oluşturulan panolarda insan zihninin algısı ile oynayan gerçekçi tasarımlar yer almaktadır. 3B bir yanılsamanın aktarıldığı görüntüler, izleyicilere içinde buldukları

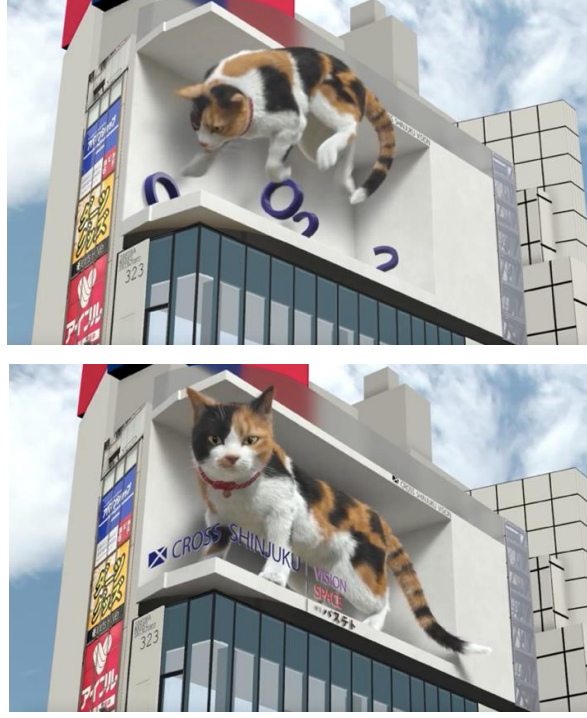
zaman ve mekân hissi hakkında derin bir sorgulama alanı açmaktadır. Bu sorgulama alanının *metaverse* evreni ile yakından ilintili olduğunu belirtmek gerekir.

1990’lardan günümüze kadar, gelişen ve büyüyen internet ortamıyla birlikte kullanıcılar için daha fazla sosyal olabilecekleri yenilikçi ve sanal etkileşim kurabilecekleri bir ortam yaratılmıştır. Sosyal ağlardan sanal oyun dünyasına kadar binlerce hizmet ve uygulamaya sahip etkileşim ve deneyimin sağlanacağı dijital platformlar geliştirilmiştir. Ancak pek çok platform birbiri içerisine yeterince entegre edilememiş ve bu alternatif evren deneyiminin ötesini gerçekleştirmek üzere “meta” ve “evren” kelimeleri birleşerek “metaverse” kavramını meydana getirmiştir. Metaverse, beşinci nesil ağlar ve ötesini, sanal gerçeklik ve yapay zekâ (AI) gibi gelişmekte olan pek çok teknolojidenden beslenen ve gerçeğin tekrar tekrar yeniden üretimini sağlayan sanal bir dünya olarak tanımlanabilir. Bu ortamda insan zekasının etkinleştirilmesi için büyük veri işleme sürecine ihtiyaç duyulmakta ve yapay zekanın önemi ortaya çıkmaktadır (Thien Huynh-The ve diğerleri, 2022, s.1).

Alternatif bir yaşam biçimi sunan metaverse ile 3B LED reklam panolarının yarattığı algı arasında çok ciddi bir bağ bulunmaktadır.

a. *3B Dev Calico Kedisi (Cross Shinjuku Vision)*

Japonya’da Tokyo’nun Shinjuku bölgesinde mega boyutlu bir LED reklam panosu, bulunduğu binanın üç katını kaplayacak şekilde hazırlanmıştır. Shinjuku Tren İstasyonu’nun doğu çıkışının karşısına kurulan bu yeni ekranda günde 18 saat boyunca 4K (Ultra HD çözünürlük) kalitesinde bir görüntü yansıtılmaktadır (Görsel 16). Uyuyan dev bir 3B calico kedi imajı hareketli grafik olarak tasarlanmış ve belirli bir noktadan izlendiğinde 3B efekti sayesinde anamorfik bir yanılsama ortaya çıkmıştır. Kendi gerçek boyutunun oldukça üstünde olan bu kedi günün belirli saatlerinde üç farklı mod göstererek, reklam panosu üzerinde izlenebilmektedir. Uyuyor, miyavlıyor, konuşuyor, dikkatli şekilde etrafı izliyor ve kendi doğasına uygun şekilde davranışlar göstermektedir. 2021 yılında tasarlanan bu görüntü 4K görüntü kalitesine sahip kavisli bir LED ekrana sahiptir (URL-4).



Görsel 16: Dev Calico Kedisi, (URL-23).

Projenin 3B görüntüsünün etkili olması için ekranın kavisli yapısı ve görüş açısı dikkate alınarak Shinjuku İstasyonunun doğu çıkış yönünde izlenebilmektedir. Ayrıca bu ekran içinde barındırdığı hoparlör sayesinde görsele ait sesleri rahatlıkla dış dünyaya aktarmaktadır. Kavisli LED ekran sayesinde derinlik hissi rahatlıkla oluşturulmuş ve 3B’lu efekt ile calico kedisi çok daha gerçekçi bir his uyandırmıştır. “Cross Shinjuku” şirketi özellikle 3B LED teknolojisini Japonya’da tanıtmak için Tokyo’da bu dev kediyi reklam panosu üzerinde kısa sürelerle göstermeye başlamıştır (URL-5).

b. *Kamusal Medya Sanatı “Sanat Performansı” (d’strict)*

2021 yılının ocak ayında Seul’de oldukça aktif olarak ziyaret edilen kamusal bir alanda Samsung’a ait kavisli LED ekranlarda anamorfik “Sanat Performansı” gösterilmeye başlanmıştır. Hazırlanan hareketli imajda farklı kültüre, değere sahip ve farklı boyutlardaki mekanlarda dans eden iki insan, birbirine dokunmak için ellerini uzatır halde tasarlanmıştır (Görsel 17).

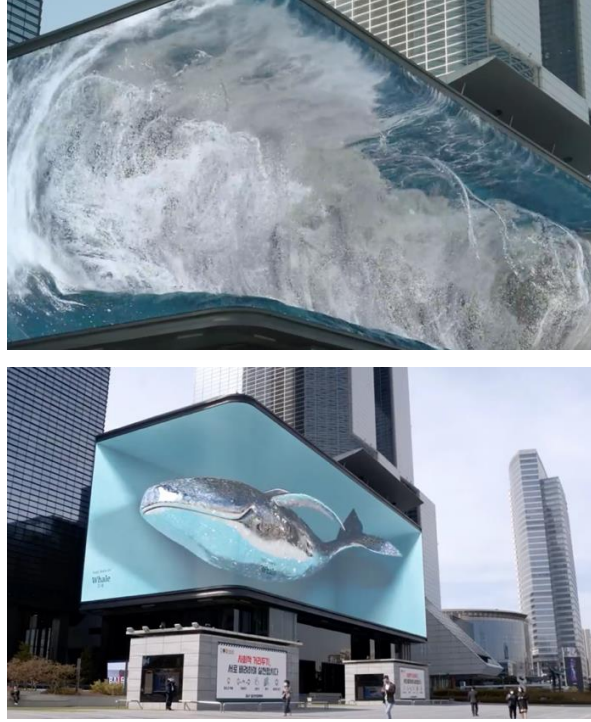


Görsel 17: “Sanat Performansı”, (URL-24).

D'strict medya şirketinin kamusal medya sanatı olarak hazırlamış oldukları bu içerik, halka açık olarak sergilenmiştir. Anamorfik illüzyonu ve efekti doğru şekilde yansıtmak için imaj belirli bir noktadan izlendiğinde en iyi 3B algısını vermektedir. Optik illüzyon tekniklerinden biri olan anamorfik tasarım, LED panel içeriği ile sınırlı olmamakta ve yarattığı algıyla izleyicide farklı bir boyut hissi uyandırmaktadır. Bilgisayar grafik üretim süreciyle aynı şekilde ilerleyen bu tasarımlarla birlikte hazırlanan imajın yaratıcı bir fikir sunması, 3ds Max, C4D (Cinema 4D), After Effect ve Redshift gibi üç boyutlu imaj üretme ve işleme programları kullanılmıştır.

c. *Kamusal Medya Sanatı “Whale” (d'strict)*

2020 yılının eylül ayında Seul’de kamusal alanda kavisli dev LED reklam alanında gösterimi gerçekleştirilen “Whale” isimli kamusal sanatta, anamorfik illüzyon tekniği oldukça gerçekçi bir algıyla sunulmuştur (Görsel 18).

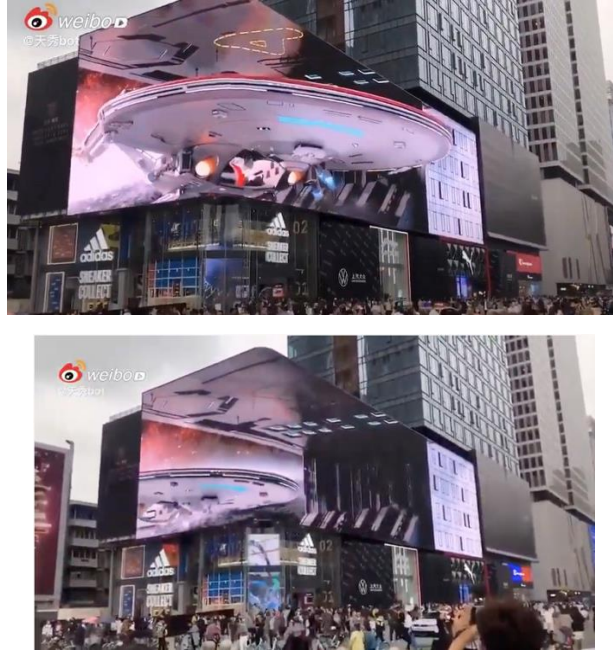


Görsel 18: “Whale”, (URL-25).

Tasarımda su altında dev bir balina, derisi üzerinde yer alan küçük illüstratif desenlerle birlikte suyun akışına uygun bir biçimde salındığı, ters döndüğü ve özgürce yüzmeye devam ettiği izlenmiştir. Tasarımcı şirketin sayfasında; simüle edilmiş binlerce verinin kare kare hareketlendirilmesiyle hareketli dalgalar, şelaleler ve hareket halinde balina görüntüsünün meydana getirildiğini aktarmışlardır (URL-6).

d. *Kamusal Medya Sanatı “Star Trek Yıldız Gemisi”*

Çin’in Chengdu kentinde bir alışveriş merkezinin geniş yüzeyi üzerine hazırlanan 3B anamorfik Star Trek yıldız gemisinin olduğu bir animasyon yer almıştır. Dev Samsung Cube LED reklam panosunda halka açık olarak yayınlanan tasarımda, uzay gemisinin öne doğru hamle yapmasıyla iç mekân olarak görülen yapıda, farklı bir boyutta olayın gerçekleşiyor hissini uyandırması, anamorfik tasarımın doğasına uygun olarak belirli açıdan bakıldığında anlaşılması mümkündür (URL-26).



Görsel 19: “Star Trek Yıldız Gemisi”, (URL-26).

Bir önceki örneklerle uyumlu olarak kamusal alanda ve dev ekranlarda alışveriş merkezlerinin ön yüzeylerinde veya plazaların, birkaç kat büyüklüğünde kullanılarak sunum gerçekleştirilmiştir. Ancak görüntünün belirli bir açıdan bakılmadığında anamorfik algının bozulduğunu ve 3B etkinin kaybolduğunu ifade etmektedir (URL-7).

Anamorfik LED Reklam Panolarının Genel Yapısı

Optik bir illüzyon tekniği olan ve görüntüde yanılsama yaratan anamorfik tasarımlar, pek çok tasarım ve sanat alanında sanatçıların kullandığı bir tarzdır. “Anamorfik İllüzyon tekniği, düz bir yüzey üzerinde üç boyutlu bir etki yaratmak için optik illüzyonları kullanan bir ifade tekniğidir. Tek yönde ince bir şekilde ifade edildiğinden belirli bir bakış açısında üç boyutlu etkiyi maksimize etme özelliğine sahiptir” (A. Lee, Kişisel İletişim, 27 Mayıs 2022). Bu tekniğin LED reklam panolarında kullanılmasıyla birlikte izleyicileri şaşkına çeviren ve gerçeklik algısını bir anlığına sorgulatan tasarımlar gerçekleştirilmiştir. Gerçeklik algısından bahsederken burada Tzvetan Todorov’un *fantastik* tanımı akla gelmektedir. Fantastik ibaresi her ne kadar edebiyat alanına dahil edilen bir kavram olsa da, tasarımın pek çok dalında fantastik kavramına şahit olunmaktadır. Todorov, sanat objesiyle karşılaşıldığında izleyicinin veya okuyucunun yaşadığı kararsızlık durumunun fantastiğin alanı olarak belirtmektedir. Görülen “şey”

fiziksel bir gerçekliğe mi ait? Yoksa yaratılan bir yanılsama mı? İçinde yaşanan dünyanın kendi genel geçer yasaları dahilinde açıklanabilir bir gerçeklik var mı? Ya da görülen, deneyimlenen başka bir evrene mi ait? Burada izleyici karşılaştığı durumu açıklayamıyor, kararsız kalıyorsa Todorov'un bahsettiği “tekinsiz” ve “olağanüstü” alanının ortasında, fantastiğin kendi sınırları içerisinde yer alıyor demektir (Todorov, 2012, s.7). Reklam panolarında yer alan tasarımların 3B hissini derinden vermesi, anamorfik teknikle kendi sunumunu oldukça gerçekçi şekilde ortaya koyması, Todorov'un fantastik alan sorgulamasına gönderme yaptığı düşünülmektedir. İzleyicinin yaşadığı duygu, gerçek ve yanılsama arasında gidip gelmesine ve izleyicinin tekinsiz alanda kalmasına neden olmaktadır.

Araştırma kapsamında değinilen örneklerin hepsi aynı tasarım anlayışıyla hazırlanmıştır. Bu noktada ortak bazı tasarım aşamalarından bahsetmek gerekmektedir.



Görsel 20: 3B Anamorfik tasarımın dijital düzlemde hazırlanması, (URL-27).

Görsel 20’de görüldüğü üzere anamorfik tasarım gerçekleştirilirken, tıpkı diğer grafik ürünleri gibi, daha önceden taslağı belirlenmiş olan veri 3B olarak tasarlanmıştır. Bu aşamada 3ds Max, Cinema 4D (C4D), Redshift gibi yaygın 3B programları kullanılmakta ve After Effect, Premiere gibi programlarla kurgu süreci tamamlanmaktadır.

“Bir bilgisayar programı içinde 3 boyutlu uzayda bir tasarım yapısı oluşturuyoruz. Akışkan özellikli bir 'yayıcı' yapının içine yerleştirdikten sonra, gerçek bir dalga veya şelale gibi hareket edebilmesi için çoklu simülasyonlar ve hesaplamalar uygulayarak oluşturmak istediğimiz şekli ve hareketi somutlaştırıyoruz. Daha sonra daha gerçekçi hale getirmek için renk ve ışık ekliyoruz” (A. Lee, Kişisel İletişim, 27 Mayıs 2022).

Yukarıda alıntılanan kısım, d'stric firmasından *Alice Lee* isimli çalışanla gerçekleştirilen kişisel e-mail yazışmasından kısa bir kesittir. Tasarımın hangi düzlemde yapıldığını, hangi materyallerin nasıl bir işlem sırası izlenerek oluşturulduğunu kısaca aktarmış, sonrasında ise “*bu simüle edilmiş verileri kullanarak binlerce kare kare görüntü oluşturma işlemi, hareketli dalgaların ve şelalelerin görüntülerini oluşturur*” (A. Lee, Kişisel İletişim, 27 Mayıs 2022), şeklinde devam etmiştir. Anamorfik illüzyon tekniğinin insanlarda yarattığı etki ve bu tasarımları gerçekleştiren medya kuruluşları farklı olsa da kullanılan programların ve izlenilen yolun aynı olduğu görülmektedir.

SONUÇ

Teknolojik ilerlemeler, sanat ve tasarım üretimlerinde süreci hızlandırmış, yaygın ve kolayca erişilebilir hale getirmiştir. Böylece çok disiplinli bu tasarım dili, farklı enstrümanları kendi alanına dahil edebilmiştir. Çeşitli görüntüleme teknolojileri, kodlamalar, simülasyonlar, mühendislik, matematik gibi alanlar, tasarım üretim araçları olarak bu çok disiplinli yapıya kanalize olmuştur. Bilimin ve teknolojinin ulaştığı güncel ilerlemeler sayesinde sunulan tasarımlar belirli teknikler kullanılarak farklı bir bakış açısı yaratmıştır.

Anamorfik LED reklam panosu tasarımları, günümüz reklam ve tasarım dünyasının çok önemli bir noktaya eriştiğini göstermiştir. Anamorfik illüzyon tekniği ile hazırlanan görsel ve 3B tasarımlar, LED reklam panolarının fiziki yapısıyla birlikte bambaşka bir boyuta evrilmiştir.

İnsan algısının ötesine dokunmaya çalışan anamorfik tasarımların dijital içeriklerle birleşince alternatif bir evren tasarımı olan metaverse dünyasının, bir açıdan yansıması olarak seyirciye sunulduğunu ifade etmek gerekir. Yanılsama, tekinsizlik ve kararsızlık gibi duygular uyandıran, fantastik alana konumlanabilecek LED tasarımlar, sahip olduğu ve yansıttığı hareketli 3B'lu içeriklerle ön plana çıkmaktadır. Bu tasarımların kendi 3B ifadesi sayesinde “gerçek hangisi?” sorusu gündeme gelmiş ve seyirci, algıladığı hareketli grafiklerle Todorov'un kararsızlık olarak adlandırdığı fantastik bir evren tasarımına şahit olmuştur.

Araştırmanın kapsamı dahilinde anarmorfik LED reklam panolarına bu farklı bakış açısıyla değinilmiş ve örneklerle anlaşılır olması sağlanmıştır. Henüz ülkemizde bu tarz anamorfik LED tasarımlar görülme de gelişen ve popüler hale gelen metaverse ile daha fazla gündemde olacağı ve dikkat çekeceği açıktır.

KAYNAKÇA

- Baltrusaitis, J. (1969). “*Anamorphic Art*”. New York: Hanry N. Abrams, Inc. Publishers.
- Elden, M., Ulukök, Ö. ve Yeygen, S. (2011). *Şimdi reklamlar*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Faust, M. (2018). “‘Eyed Awry’: Blind Spots and Memoria in the Zimmern Anamorphosis”. *Journal of Historians of Netherlandish Art*. 10(2), s. 1-36.
- Hunt, J. L., Nickel, B. G. ve Gigault, C. (2000). “Anamorphic Images”. *American Journal of Physics*, 68, s. 232.
- Huynh-The T. ve diğerleri. (2022). “Intelligence for the Metaverse: A Survey”. *Ithaca*, s.1-24.
- Keleşoğlu, B. ve Uygungöz, M. (2014). “Sanat ve Tasarımda Anamorfik Görüntüler”. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, s.1-18.
- McKay, M. (2015). “Relative Positioning”, *Acadia*, s.242-249.
- Sezer, N. S. (2009). *Sınır tanımayan reklam ortamı Açık hava reklamcılığı*. İstanbul: Beta Basım Yayım.
- Teker, U. (2003). *Grafik tasarım ve reklam*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Todorov, T. (2012). *Fantastik, Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Url-1: Flex Series, <https://www.ledful.com/led-display/flex-series-flex-led-display/> Erişim Tarihi: 01.07.2022.
- Url-2: LED nedir?, www.akademi.robolinkmarket.com/led-nedir/ Erişim Tarihi: 03.07.2022.
- Url-3: The Principle of LED Displays, <https://www.ledful.com/news/company-news/the-principle-of-led-displays.html>

Url-4: a Super Realistic Giant 3d Cat has Appeared on a Billboard in Shinjuku, Erişim Tarihi: 03.07.2022.

Url-5: Another Anamorphic LED Public Art Board Surfaces This One in China, Erişim Tarihi: 04.07.2022.

Url-6: “Whale”,
<https://www.district.com/art/?q=ytoxontzojeyoijrzx13b3jlx3r5cguio3m6mzoiywsijt9&bmode=view&idx=8005167&t=board>, erişim Tarihi: 04.07.2022.

Url-7. Another Anamorphic LED Public Art Board Surfaces, This One in China,
<https://www.sixteen-nine.net/2020/10/09/another-anamorphic-led-public-art-board-surfaces-this-one-in-china/>, Erişim Tarihi: 04.07.2022.

Görsel Kaynakça

Url-8: Görsel 1. İç mekân reklamları.
<https://techtexil.messefrankfurt.com/frankfurt/en/exhibitor-services/advertising/indoor.html>, Erişim Tarihi: 05.06.2022.

Url-9: Görsel 2. Dış mekân reklamları. <https://www.europeanbusinessreview.com/wp-content/uploads/2021/04/ooh-ad-1.png>, Erişim Tarihi: 05.06.2022.

Url-10: Görsel 3. Yazılı ve basılı reklam örneği, [https://blog.hubspot.com/hs-fs/hub/53/file-2581417882-jpeg/Agency_Post/Blog_Images/ca-interactive-print.jpeg](https://blog.hubspot.com/hs-fs/hub/53/file-2581417882-jpeg/Agency_Post/Blog_Images/ca-interactive-print.jpeg?width=600&name=ca-interactive-print.jpeg), Erişim Tarihi: 05.06.2022.

Url-11: Görsel 4. LED Posterler, <https://www.optonicaled.com/products/view/led-display-indoor-poster-p3-p2.5-nocolor>, Erişim Tarihi: 05.06.2022.

Url-12: Görsel 5. İç mekân LED reklam panosu, <https://www.ledful.com/led-display/if-series-commercial-advertising-led-display/>, Erişim Tarihi: 05.06.2022.

Url 13: Görsel 6. Dış mekân reklam yüzeyi, <https://www.ledful.com/led-display/of-series-commercial-advertising-led-display/> Erişim Tarihi: 05.06.2022.

- Url-14: Görsel 7. Spor alanı LED görüntüsü, <https://www.ledful.com/led-display/of-series-commercial-advertising-led-display/> Erişim Tarihi: 05.06.2022.
- Url-15: Resim 8. Transparan LED görüntüsü, <https://www.ledful.com/led-display/of-series-commercial-advertising-led-display/> Erişim Tarihi: 05.06.2022.
- Url-16: Resim 9. Video tabanlı LED görüntüsü, <https://www.ledful.com/led-display/of-series-commercial-advertising-led-display/> Erişim Tarihi: 05.06.2022.
- Url-17: Resim 10. Esnek LED görüntüsü, <https://www.ledful.com/led-display/of-series-commercial-advertising-led-display/> Erişim Tarihi: 05.06.2022.
- Url-18: Resim 11. Leonardo da Vinci, “Anamorföz: Codex Atlanticus’da göz eskizi ve genç yüz”, 1478-1518, Milan, <https://jhna.org/articles/eyed-awry-blind-spots-and-memoria-in-the-zimmern-anamorphis/> Erişim Tarihi: 07.06.2022.
- Url-19: Görsel 12. Anonim, “Zimmern Anamorfözü”, 1535, Germanisches Nationalmuseum, Nürnberg. <https://jhna.org/articles/eyed-awry-blind-spots-and-memoria-in-the-zimmern-anamorphis/> Erişim Tarihi: 07.06.2022.
- Url-20: Resim 13. Sol: Wilhelm Werner, Kont von Zimmern’in portresi, Sağ: Karısı Amalia Landgravine von Leuchtenberg, 1535. Germanisches Nationalmuseum, Nürnberg. <https://jhna.org/articles/eyed-awry-blind-spots-and-memoria-in-the-zimmern-anamorphis/>, Erişim Tarihi: 07.06.2022.
- Url-21: Görsel 14. “The Ambassadors (Büyükelçiler),” Hans Holbein the Younger, 1533. <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/hans-holbein-the-younger-the-ambassadors>, Erişim Tarihi: 07.06.2022.
- Url-22: Görsel 15. “Büyükelçiler” isimli yağlıboya tablodan detay, <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/hans-holbein-the-younger-the-ambassadors>, Erişim Tarihi: 07.06.2022.
- Url-23: Görsel 16. Dev Calico Kedisi, <https://www.designboom.com/design/3d-cat-cross-shinjuku-vision-tokyo-07-07-2021/>, Erişim Tarihi: 08.06.2022.

Url-24: Görsel 17. “Sanat Performansı”,
https://www.district.com/ART/?q=YToxOntzOjEyOiJrZXI3b3JkX3R5cGUiO3
M6MzoiYWxsIjt9&bmode=view&idx=8005183&t=board&category=t3O5qTK
5p4, Erişim Tarihi: 08.06.2022.

Url-25: Görsel 18: “Whale”,
https://www.district.com/ART/?q=YToxOntzOjEyOiJrZXI3b3JkX3R5cGUiO3
M6MzoiYWxsIjt9&bmode=view&idx=8005167&t=board Erişim Tarihi:
08.06.2022.

Url-26: Görsel 19. “Star Trek Yıldız Gemisi”, <https://www.sixteen-nine.net/2020/10/09/another-anamorphic-led-public-art-board-surfaces-this-one-in-china/>, Erişim Tarihi: 09.07.2022.

Url-27: Görsel 20. 3B Anamorfik tasarımın dijital düzlemde hazırlanması,
https://www.youtube.com/watch?v=rq9m_AojfI, Erişim Tarihi: 11.07.2022.

Yıl/Year:3, Sayı/Issue: 6, Ađustos/August, 2022, s. 188-205

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

Yayın Geliř Tarihi:05-07-2022

Yayınlanma Tarihi:31-08-2022

ISSN: 2757-6000

Dr. Öğr. Üyesi Yelda Yanat Bağcı

Yıldız Teknik Üniversitesi
yeldayanat@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9586-7130

NURİ BİLGE CEYLAN SİNEMASI ÜZERİNE DRAMATURJİK BİR ÇÖZÜMLEME: AHLAT AĐACI ÖRNEĐİ

Öz

Günümüz Türk Sineması'nın dünyadaki en önemli temsilcilerinden Nuri Bilge Ceylan'ın 2018 yapımı *Ahlat Ađacı* isimli filmi, gerek yönetmenin olgunluk dönemi olarak nitelendirilen yakın dönem filmlerinin en yenisi olması bakımından gerekse gelişen ve deđişen film dilinin en güncel örneđi olması açısından ayrı bir öneme sahiptir. Görüntülerin yönetmeninden diyalogların yönetmenine dođru evrilen; şiirsel anlatımıyla Cannes Film Festivali'nde en çok aday olmuş ve en çok ödül almış yönetmenler içinde bulunan Nuri Bilge Ceylan'ın en yoğun diyalog kullanımını yaptığı *Ahlat Ađacı* filmi bu yanıyla yönetmenin tüm filmlerinden çok ayrı bir noktada durmaktadır. Bu çalışma Nuri Bilge Ceylan'ın sinema anlayışını, film yapım tavrını ve onun sinemasının ilerlediđi yönü daha iyi tahlil etmek amacıyla, bir filmin temel yapı taşı olan dramaturjiyi incelemek amacıyla yapılmıştır. Bu sebeple *Ahlat Ađacı* filmi dramaturjik çözümleme yöntemi ile analiz edilmiş, yönetmenin sinemasının geldiđi en son noktayı temsil etmesi sebebiyle çalışma son filmi olan "*Ahlat Ađacı*" örneđi üzerinden yapılmıştır. Bu bağlamda söz konusu filmin dramaturji unsurları; konusu, yönetmenin diđer filmleri içindeki yeri, toplumsal düzlemi, yönetmenin sanat anlayışı, öykünün söylem düzlemi, teması, karřıtlıkları, öykünün anlatı düzlemi, mekan tasarımı, bakış açısı, olaylar dizimi, olaylar çatkısı, krizler, doruk nokta, çözümme ve final, dramaturji perspektifinden rejij tasarımı, oyunculuk, ses ve müzik tasarımı öğeleri ele alınarak detaylı bir analiz

gerçekleştirilmiş ve böylece dramaturjinin tüm öğelerinin filmde nasıl karşılık bulduğu ortaya konmuştur. Sonuçta ise *Ahlat Ağacı* filminin klasik dramaturji unsurlarını içermediği ancak bunun bir hata ya da eksiklik olmaktan çok yönetmenin bilerek ve isteyerek kullandığı deneysel bir üslup olarak tercih edildiği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Nuri Bilge Ceylan, Dramaturjik Çözümleme, Film Analizi, Ahlat Ağacı, Türk Sineması

A DRAMATURGIC ANALYSIS ON NURİ BİLGE CEYLAN CINEMA: WILD TREE EXAMPLE

Abstract

Nuri Bilge Ceylan is one of the most important representatives of Turkish Cinema. His 2018 made film *The Wild Pear Tree*, has a special importance both in terms of being the newest of recent films of director, and in terms of being most up-to-date example of change in his film language. Director, makes most intensive use of dialogue in *The Wild Pear Tree*, which stands at a very different point from all the director's films with this side. This study was conducted in order to examine Nuri Bilge Ceylan's understanding of cinema, his attitude to filmmaking and the dramaturgy, which is the basic instruction of film, in order to analyze the direction in which his cinema is progressing. For his reason, *The Wild Pear Tree* has been analyzed with dramaturgical analysis and revealed how all the elements of dramaturgy correspond in the film. In this context, the elements of the dramaturgy of the film in question; the subject of the director's other films *The Social plane*, the director's understanding of art, the plane of the discourse of the story, the theme, the contrasts of the story, the narrative plane, space design, perspective, a series of events, the events of the studies, crises, climax point, thawing, and final, from the perspective of dramaturgy, directing, design, acting, sound and music design have been analyzed in detail. So it is revealed how all the elements of dramaturgy correspond in the film. As a result, it was determined that *The Wild Pear Tree* didn't contain classical dramaturgy elements, but it was preferred as an experimental style the director used deliberately and willingly, rather than a mistake or omission.

Keywords: Nuri Bilge Ceylan, Dramaturgical Analysis, Film Analysis, *The Wild Pear Tree*, Turkish Cinema

GİRİŞ

Günümüz Türk Sineması'nın hiç tartışmasız en önemli yönetmenlerinden olan Nuri Bilge Ceylan fotoğrafçı olarak başladığı kariyer yolculuğuna sinemayı sonradan eklemesi sebebiyle her daim öykülerin değil fotoğrafların yönetmeni olarak anılmıştır. Özellikle ilk filmlerinde neredeyse hiçbir öykü anlatma derdine girmeyen, daha çok

durumları ve insan hallerini fotoğrafik bir dille kayıt altına almaya çalışan bir sanatçı olma özelliğini taşır. Ancak zamanla sineması da değişen yönetmenin özellikle *İklimler* filminden itibaren hikâyeye anlatıcılığına yöneldiği söylenebilir. Elbette buradaki hikâyeye anlatıcılığı oldukça sade ve dramatik çatışmaların minimumda tutulduğu bir anlatıcılık biçimidir.

Şiirsel anlatımıyla Cannes Film Festivali'nde en çok aday olmuş ve en çok ödül almış yönetmenler içinde bulunan Nuri Bilge Ceylan'ın (bampfa.org, 2016) filmlerinin, geleneksel dramatik yapıya uygunluğa önem vermeyen, genel film yapım kalıplarını reddeden bir tavırda yapılmış olması bağlamında dramaturjik çözümlemelerinin yapılması somut olarak bu aykırı duruşu da ispatlar nitelikte olacaktır. İşte tam da bu sebeple kaleme alınan bu çalışma, Nuri Bilge Ceylan gibi Türk Sineması'nı uluslararası platformlarda güçlü bir şekilde temsil eden bir yönetmenin en son filminin DNA'sına ; yani onu oluşturan yapı taşlarına detaylıca bakmak, sinema dramaturjisini detaylıca incelemek ve ortaya koymak amacı ile gerçekleştirilmiştir.

Çalışma dramaturjik film çözümlemesi ve betimleyici analiz yöntemlerinden yararlanılarak, yönetmenin sinemasının geldiği en noktayı temsil etmesi sebebiyle, son filmi olan "*Ahlat Ağacı*" örneği üzerinden yapılmıştır. Bu bağlamda söz konusu filmin dramaturji unsurları; konusu, yönetmenin diğer filmleri içindeki yeri, toplumsal düzlemi, yönetmenin sanat anlayışı, öykünün söylem düzlemi, teması, karşıtlıkları, öykünün anlatı düzlemi, mekan tasarımı, bakış açısı, olaylar dizimi, olaylar çatkısı, krizler, doruk nokta, çözülme ve final, dramaturji perspektifinden rejisi tasarımı, oyunculuk, ses ve müzik tasarımı öğeleri ele alınarak detaylı bir analiz gerçekleştirilmiştir.

Sinema Dramaturjisi

Kökeni Fransızca 'dramaturgie' kelimesi olan dramaturji ya da bir diğer kullanımıyla dramaturgi en genel tanımıyla "oyun yazma ve yönetmesi bilgisi" (TDK Büyük Sözlük, 2022) anlamına gelir. Tanımından da anlaşılacağı üzere dramaturji dendiğinde akla ilk olarak tiyatro gelir. Drama en temelde bir oyun yazma sanatı olduğu ve sinema da kendi yazım tekniklerini tiyatronun yazım prensipleri üzerine kurduğu için dramaturji denince akla öncelikle tiyatronun gelmesi çok normaldir. Ancak sinema var olduğu yüz kusura yıllık serüveni boyunca bu kullanımı kendine göre değiştirmiş ve

tiyatrodan tamamen ayrılarak kendi anlatım biçimini oluşturmuştur. Bu süreç böylece sinema dramaturjisi diye ayrı bir kavramın da ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu bağlamda sinema dramaturjisini tanımlamak gerekirse; Semir Aslanyürek'in "sinema dramaturjisi, yaşamın diyalektiğinin anlamlandırılması, yendiden yapılanması ve sinematografa özgü bir yolla dile getirilmesidir." (Aslanyürek, 2010) açıklamasına başvurabiliriz. Burada dikkati çeken en önemli unsur elbette dramaturjinin sinemaya özgü bir dil ile kurulması ayrıntısıdır.

En genel anlatımıyla yaşamın yeniden söz konusu sanat eserine özgü kurallarla yeniden yorumlanması olarak açıklayabileceğimiz dramaturji sinemada özellikle bir filmin çok kısıtlı bir zaman diliminde hayat bulması sebebiyle hayatın kendisini olduğu gibi yansıtamaz. Bunun yerine hayatın belirli bölümlerini sinemaya özgü belirli anlatım teknikleriyle aktarır. Bu bir anlamda hayatın da sinemaya uyarlanmasıdır. Bu uyarlama sırasında hayatın kendi kadar olmasa bile göze çarpmayacak ölçüde sapmalar yapılması bir filmin dramaturjisinin de temelini oluşturur. Aslında burada kasıtlı bir gerçekten sapma da söz konusudur ve bu gerçeğin anlatılmak istenen bölümüne daha iyi odaklanmayı sağlar (Foss, 2011).

Dramaturjinin temeli yoktan var edilen bir hikâyede inanılır, çarpıcı, inandırıcı ve merak uyandırıcı bir serüvenin oluşturulmasına yardım etmeye yarayan bir takım kurallar oluşturmaktır. Bunları da en temelde "neden" sorusunu sorarak yapar. Örneğin film kişisi yolculuğuna aşk ile başlayıp nefret ile devam edecekse işte onu o iki duygu arasında hareket etmeye yarayan tüm basamaklar o filmin dramaturjisini oluşturur (Eğri, 2012). Başka bir anlamda sinema dramaturjisi film yönetmeninin pusulasıdır. Hayatı filme aktarırken kullandığı bir harita, yoldan şaşmamasını sağlayan bir plandır (Mamet, 2020).

Nuri Bilge Ceylan ve Sineması

Nuri Bilge Ceylan önce İTÜ kimya mühendisliğini kazanmış ancak siyasi olaylardan dolayı okulu bırakmıştır. Daha sonra elektronik mühendisi olarak mezun olduğu Boğaziçi Üniversitesi'nde öğrenci iken fotoğraf kulübüne girmiş ve böylece liseden beri merakı olan fotoğrafı bir yaşam biçimine dönüştürmüştür. Ceylan mühendislik tahsilinden sonra Mimar Sinan Üniversitesi'nde Sinema Televizyon eğitimi almaya başlamış ancak bu eğitimini yarıda bırakıp yurt dışına gitmiştir. Yurtdışı

dönüşünde artık sinema yapmak istediğine karar vermiş ve tüm imkansızlıklara rağmen ilk kısa filmi “Koza”yı çekmiştir (Ceylan, 2021). Cannes’da gösterilen ilk Türk kısa filmi olma özelliğini taşıyan Koza ile tüm dikkatleri üzerine çekmeyi başaran yönetmen bu filmde ele aldığı insan-doğa ilişkisini işlemeye devam ettiği üç uzun metraj film ile sanat yolculuğuna devam etmiştir. Taşra Üçlemesi olarak da isimlendirilen bu yapımlar *Kasaba* (1997), *Mayıs Sıkıntısı* (1999) ve *Uzak* (2002)’tir. İlk dönem filmleri olarak da nitelendirilebilecek olan bu üç filmde yönetmenin fotoğraf ile ilişkisi sinemayla olan ilişkisinden çok daha yoğundur. Rekin Teksoy’un deyiimiyle “görsel bir estetiğin ön plana çıktığı, görüntülerin şiirsel bir anlatım kazandığı” filmlerdir bunlar (Teksoy, 2007). Adeta fotoğraf albümünün içinde geziyormuşuz hissi veren bu filmlerde yönetmenin henüz öykü anlatım derdinde olmadığı, gündelik hayatı ve insan ilişkilerini aynı hayatın içinde olduğu gibi ve sade bir şekilde yansıtmaya çalıştığını söyleyebiliriz. Bu üç film aynı zamanda yönetmenin sinema yazarları ve eleştirmenleri tarafından “evrensel yönetmen”, “dünya yönetmeni”, “ lirik yönetmen”, “usta yönetmen” gibi sıfatlarla nitelendirilmesine sebep olmuştur (Özgüç, 2003).

Dostoyevski ve Cehov gibi yazarlar ile Tarkovsky ve Bergman gibi yönetmenlerden etkilendiğini, sinemasında bu etkileşimlerin izlerini görmenin mümkün olduğunu her zaman dile getiren yönetmenin bir diğer özelliği ise kendine has anlatım dili ile daha ilk filmlerinden itibaren Türk Sineması’nın “auteur” yönetmenleri arasına girmiş olmasıdır (Akbulut, 2005). İnsanın özellikle doğa ile ilişkisini sorgulayan bu ilk filmler gerçekte kurduğu derin ilişki açısından gerçekçi sinemanın, dramatik öğelerin ve kamera hareketleri ya da kurgu gibi teknik özelliklerin kullanım azlığı bakımındansa minimalist sinemanın özelliklerini taşımaktadır. Yapıldığı dönemde hiçbir öykü anlatmadığı, oyunculukların çok kötü olduğu ya da bu sanatın sinema değil fotoğraf olduğu yönündeki olumsuz eleştirilere maruz kalan bu filmler kurgu ritminin yavaşlığı sebebiyle de ayrıca hedef olmuştur (Daldal, 2004). Bu noktada sinemadan çok fotoğrafa olan yakınlığı sebebiyle her bir karesi adeta bir sergiden alınmış gibi duran bu filmler ile özdeşleşmiş birkaç kareye göz atmak okuyucu için yönetmenin fotoğrafik anlatıma verdiği önemi özümsemek adına yararlı olacaktır:



Şekil 1: *Kasaba*



Şekil 2: *Mayıs Sıkıntısı*



Şekil 3: *Uzak*

Nuri Bilge Ceylan her ne kadar Taşra Üçlemesi'nden hemen sonra yaptığı *Uzak* (2003) filmi ile taşra-kent karşıtlığı gibi bir meseleye el atarak öykülemeye geçişin sinyallerini vermiş olsa da yönetmenin sinemasındaki esas belirgin değişim *İklimler* (2006) filmi ile başlamış kabul edilir. *Uzak* filmi ile Cannes Film Festivali'nde En İyi Yönetmen ödülünü alan sanatçı bu filmle birlikte uluslararası tanınırlığını arttırmıştır. Daha sonra yaptığı filmlerde taşra-kent karşıtlığı konusunu işlemeye devam eden yönetmen her ne kadar bu filmlerde ilk filmlerdekini aksine diyalogları yoğun olarak kullanmışsa da bu konuşmalar iletişimsizliğin hiçbir zaman önüne geçemez. Doğa-insan ilişkisinden insanın iç dünyasına ve buradaki çatışmalarına uzanan bu tematik değişim aynı zamanda yönetmenin bir şey anlatma çabasının; fotoğrafçılıktan öykü anlatıcılığına giden serüveninin de başlangıcıdır. *İklimler*'de sabit kadrajlarla ve az diyalog kullanımıyla örülmüş filmde diyaloglar iletişimsizliği anlatmak için kısıtlanmış bir tarzdadır. Bu anlamda sözsüz filmlerden yoğun diyalogların kullanıldığı filmlere geçişte bir ara aşama olarak değerlendirilebilir. Burada diyaloglar bir mesaj taşımaktan uzaktır ve sahnenin anlatmak istediği oyuncuların “yüzlerinden, duruşlarından, mekândan, filmdeki zaman düzlemi ve yerinden ve görüntünün diğer objelerinden” okunur (Aykut, 2013).

Yönetmenin son dönem filmleri olarak adlandırabileceğimiz *Üç Maymun* (2008), *Bir Zamanlar Anadolu'da* (2011), *Kış Uykusu* (2014) ve *Ahlat Ağacı* (2018) ise tüm filmografisi içinde hikâyeye en çok önem veren, karakterlerin uzun uzun diyalog ya da monologlarla konuştuğu filmlerdir. Ceylan Cannes Film Festivali'nde bu filmlerinden *Üç Maymun* ile En İyi Yönetmen, *Bir Zamanlar Anadolu'da* ile Büyük Ödül, *Kış Uykusu* ile Altın Palmiye kazanmıştır. *Üç Maymun*'da herkesin bir şeyleri görmezden geldiği yani üç maymunu oynadığı (Tınaz, 2011) bir cinayet hikayesini, *Bir Zamanlar Anadolu'da* filminde bozkırın ortasında işlenmiş bir cinayeti aydınlatmaya çalışanların hikayesini, *Kış Uykusu*'nda Dostoyevski öykülerinden yola çıkarak aile ilişkilerini ve iç hesaplaşmaları, *Ahlat Ağacı*'nda tek hayali yazar olmak olan bir gencin çatışmalarını anlatan yönetmen bu farklı konularla ilk dönem “taşra” filmlerinden tamamen ayrılmıştır. Bu filmler orta sınıf aydınların iç çatışmalarını anlatan, yönetmenin fotoğrafik anlatımdan öyküsel anlatıma geçişinin aşamalarını oluşturmuştur (Aytekin, 2015).

Genel olarak tanımlamak gerekirse Nuri Bilge Ceylan'ın sinemasının gerek teknik gerek oyunculuk gerekse sinemasal öğeleri kullanımındaki yaklaşımı açısından minimalist, gerçeğe yakın olma arzusu ve bu uğurda pek çok sinematografik öğeden vazgeçmesi bağlamında gerçekçi sinemanın özelliklerini taşıdığını söylemek mümkündür. Buna ek olarak insan-doğa ilişkisini, insanın kendini ve kendi ile olan çatışmalarını işlemesi açısından Nuri Bilge Ceylan sinemasını Hürmanist Sinema olarak da tanımlayan sinema yazarları vardır (Davitt, 2016, s. 6). Bazı uluslararası kaynaklarda ise yönetmenin sineması betimlenirken şiirsel ve melankolik sinema tanımlamaları yapılmıştır (Ottone, 2017, s. 13).

AHLAT AĞACI'NIN DRAMATURJİK ÇÖZÜMLEMESİ

Filmin Künyesi:

Yönetmen: Nuri Bilge Ceylan

Yapımcı: Zeynep Özbatur Atakan

Senarist: Nuri Bilge Ceylan, Ebru Ceylan, Akın Aksu

Görüntü Yönetmeni: Gökhan Tiryaki

Sanat Yönetmeni: Meral Atakan

Kurgu: Nuri Bilge Ceylan

Oyuncular: Aydın Doğu Demirkol, Murat Cemcir, Bennu Yıldırımlar

Süre: 188 Dakika (IMDB, 2021)

Konu: Üniversiteden mezun olduktan sonra doğduğu topraklara dönen Sinan burada babasının bitmek bilmeyen kumar tutkusu yüzünden ailesinin her şeyini kaybettiği gerçeğiyle yüzleşmek zorunda kalır. Evdeki huzursuzluklardan ve karısının iğneleyici sözlerinden kaçan babanın sığındığı tek şey babasından kalan bir arazidir. Baba burada en kıymetli varlığı olan köpeğine bakmakta ve bir kuyu kazarak su bulmaya çalışmaktadır. Ancak herkes ona bu çabasının boşa olduğunu, o araziden asla su çıkmayacağını anlatmaya çalışır. Sinan'ın ise en büyük hayali yazdığı kitabı bastırmaktır.

Bu amaçla çaldığı tüm kapılar yüzüne kapanır ve Sinan'ın kitabını bastırmak için kendi başına para bulmaktan başka çaresi kalmaz. Bir gün kasabada meyve bahçelerinin arasından yürürken liseden arkadaşı Hatice ile karşılaşır ve ikili kasabada sıkışıp kalmış olmanın bunaltısından söz eder. Sinan şehri de gördüğünü ve orada da kayda değer bir şey olmadığını anlatır. Öpüşürler. Hatice hali vakti yerinde biriyle evlendirilecektir. Düğün günü Hatice'nin lisedeki sevgilisi, aynı zamanda Sinan'ın arkadaşı olan Ali Rıza ile Sinan göl kenarında otururlar. Ali Rıza Sinan'a Hatice'nin ona yüz vermemesinden dolayı kendisini kıskandığını söyleyince Sinan vermiş olabileceğini ima eder ve ikili kavga eder. Kitabını bastırmak için babasına ihanet etmekten başka çaresi kalmayan Sinan, onun en sevdiği varlığı, köpeğini çalar ve onu satarak parasıyla kitabı bastırır. Ancak kitabı kimse okumaz ve Sinan büyük bir hayal kırıklığı ile askere gider. Askerden dönüşünde yenilgiyi kabul etmiş olan Sinan artık babasını anlamaya ve bu hayata uyum sağlamaya hazır gibidir. Önceden dalga geçtiği ve beyhude bulduğu babasının kuyu açma çabasına destek verir.

Yönetmenin Sanat Anlayışı

Ahlat Ağacı'nda yönetmenin tüm filmografisinde ön plana çıkan güzel resimlerin ve sinematografinin yine çok önemli rol oynadığı, anlatımın temelini oluşturduğu görülmektedir. Filmin açılış sahnesinde haşın dalgaların cama yansımalarının birazdan başlayacak hikayedeki dalgalı ruh hallerini temsil etmesi gibi yönetmenin oluşturduğu çerçevelerle hikâyeyi destekleme ritüeli *Ahlat Ağacı*'nda da oldukça yoğun biçimde kullanılmıştır. Hatta filme adını da veren yamuk yumuk görüntüsüyle hiçbir yere uyum sağlamamış gibi görünen Ahlat Ağacı tüm yabaniliğine karşı var olduğu toprakta yaşamaya direnme özelliği açısından Sinan'ı temsil etmektedir. Bu bağlamda yönetmenin sanat anlayışını görsel öğeler ve metaforlar üzerine kurduğunu söylemek de yanlış olmaz.

Yönetmenin filmografisinde tutarlı bir şekilde kullandığı minimalist yaklaşım bu filmde de varlığını sürdürmüştür. Nuri Bilge Ceylan *Ahlat Ağacı*'nda gerek kamera hareketleri, müzik, ses/görüntü efektleri ve kurgu gibi teknik unsurların filmde kendini belli bile etmeyecek düzeyde kullanılmış olması, gerek sıradan insanların günlük hikayelerine abartısız ve yalın bir biçimde yaklaşması gerekse büyük dramatik çatışmalardan uzak bir hikâyeye seçimi ile minimalist sinemanın temsilciliğini yapmaya başarılı bir şekilde devam ettirmiştir.

Filmin, Yönetmenin Öteki Yapıtları İçindeki Yeri

Nuri Bilge Ceylan sinemasının ilk filmlerinin diyalogsuz ve oyuncusuz olduğunu hatırlarsak daha sonraki filmlerinde yavaş yavaş hayatımıza giren diyalogların ve oyunculukların bu filmde çok yoğun kullanıldığını söyleyebiliriz. Özellikle *Kış Uykusu* filmiyle doruğa ulaşan uzun diyaloglar ve yer yer monologlar bu filmde de yönetmenin film dilinin ana unsuru haline geliyor. Özellikle Sinan'ın Hatice ve yazar ile olan sahnelerinde dakikalarca süren uzun ve edebi konuşmalar yönetmenin yeni bir sinema diline doğru evrildiğinin de en büyük habercisi olarak karşımıza çıkıyor. Bu bağlamda görüntülerin yönetmeninden sözlerin yönetmenine doğru değişen Nuri Bilge Ceylan'ın filmografisinde *Ahlat Ağacı* çok önemli bir yerde oturmaktadır. Cannes Film Festival'inde filmle ilgili verdiği röportajda bu uzun edebi diyalogları yazarken seyircinin sıkılmasından çok endişe ettiğini dile getiren yönetmenin bu filmle bazı sınırları zorlamaya çalıştığı da söylenebilir. Buradan edindiği deneyimle bir sonraki filmine şekil verecek yönetmen için *Ahlat Ağacı* yeni bir geçiş sürecini temsil edebilir.

Nuri Bilge Ceylan'ın olgunluk dönemi olarak adlandırılan ve son filmlerini tanımlayan döneme dahil olan film, bu anlamda yönetmenin sürekli gelişen ve değişen film dilinin de son halkasıdır. Yönetmenin giderek dozunu arttırdığı felsefi ve edebi alıntılarının en yoğun kullanıldığı filmi olan *Ahlat Ağacı* özellikle karakterlerin yaşadığı çevreyi, sosyolojik durumu derinlemesine aktardıktan sonra karakterlerin iç dünyasına yönelen Dostoyevski'nin etkisinin yönetmenin sinemasındaki doruk noktasıdır da. Gerek filmin atmosferinde gerek karakterlerin işleniş biçiminde Dostoyevski etkisi kendini yoğun bir şekilde göstermektedir.

Öykünün Toplumsal Düzlemi

Filmin öyküsü Çanakkale'nin Çan ilçesinde geçmektedir. Sinan'ın askerlik yaparken görüldüğü sahneyi saymazsak filmin tamamı bu küçük Anadolu kasabasının 3-4 mekânında geçer. Filmdeki karakterlerin tamamı orta sınıf Anadolu kasabalısı ya da köylüsüdür. Filmin toplumsal düzlemi orta dereceli memur sınıfına ait (öğretmen/imam vs) problemlerin ve daha çok da ekonomik sıkıntıların etrafına kurulmuştur. Büyük hayalleri olan bu sıradan insanlar taşrada sıkışıp kalmanın verdiği sıkıntı ile boğuşmakta ve sonunda da kaderine razı gelmektedir. Bu bağlamda filmin bu sınıfın yaşadığı çıkmaza bir gönderme ve bu kadere onları reva gören düzene eleştiri niteliği taşıdığı söylenebilir.

Filmdeki hayat tarzları ve karakterlerin ait olduğu sosyolojik kesimler birbirine çok yakın olduğu için filmde birçok filmde görmeye alışkın olduğumuz sınıf çatışması gözlenmez. İnsanların problemleri de ana istemleri de birbirine yakındır.

Öykünün Söylem Düzlemi

Yönetmenin hemen hemen tüm filmlerinde konu ettiği taşra-kent çatışması ve bu anlamdaki “arada kalmışlık” teması film söylem düzleminin ana hattını oluşturmaktadır. Gerek Hatice’yle olan uzun tartışmasında gerek kendi iç çatışmasında sürekli olarak taşradaki yaşamı sorgulan Sinan hayal ettikleri ile elinde olanlar arasında sıkışıp kalmış ve sonunda da kaderine razı olmuştur. Yönetmenin tüm filmlerinde var olan, yorgun/bezmiş ana karakter bu filmde de Sinan ile vücut bulmuştur. İşe yaramayan bir diploma ile aslında hiç de istemediği bir işe girebilmek için mücadele eden Sinan ne işe girebilmeyi ne de hayallerini gerçekleştirmeyi başarmıştır. Aynı babasının kumarda sürekli kaybetmesi ve kuyudan bir türlü su bulamaması gibi. Filmde sadece ana karakterler değil hemen hemen tüm karakterler arada kalmıştır. Örneğin Sinan’ın yıllar sonra karşılaştığı okul arkadaşı Hatice de Sinan gibi bu taşra kasabasında sıkışıp kalmıştır ancak hep büyük şehirde yaşamayı hayal etmektedir. İyi bir kısımetle evlenmek üzereydi ama yıllardır ilk kez gördüğü biriyle öpüşür.

Filmde karakterler hep olmayacak olanın peşindedir ve bu nedenle de hayata karşı hep yenilirler. Aslında naif, idealist bir öğretmen olan Sinan’ın babası İdris hiç su çıkmayacak kuyuyla uğraşmakta ve hiç kazanamayacağı ikramiyenin uğruna hem kendini hem de ailesini tüketmektedir. Sinan ise hiç kazanamayacağı bir sınav için uğraşır, hiç kimsenin okumayacağı bir kitap için tüm değerlerini hiçe sayar, babasına ihanet eder ve en sonunda da yine babası gibi hiç su çıkmayacak bir kuyu ile uğraşmaya başlar. Bu bağlamda filmin, Nuri Bilge Ceylan’ın çoğu filminde olduğu gibi, klasik anlatı sinemasının büyük çatışmalar sonucunda büyük yolculuklara çıkıp büyük değişimler geçiren ve sonunda da zafere ulaşan karakterlerine karşın mücadele etmemeyi seçen, küçük hikayelerin küçük karakterlerinin kaybediş öykülerini anlatmaya devam ettiğini söylemek yerinde olacaktır.

Tema

Yunanca'da 'irdelenen şey' anlamına gelen tema bir sanat eserinin sorguladığı temel meseleyi ifade eder (Aslanyürek, 2010). *Ahlat Ağacı* filmi merkezine taşraya sıkışmış insanların hayallerine ulaşamayıp kaderlerine razı gelişlerini almıştır. Filmde tüm karakterler ekonomik sıkıntılar sebebiyle iç çatışmalar yaşamakta ve prensiplerinden ödün vermektedir. Bu çatışmalar o kadar yoğundur ki yeri geldiğinde en yakınına bile ihanet etmek gibi ağır bir suçla sonuçlanır. Dolayısıyla filmin temasını bir önerme ile özetlemek gerekirse filmin cümlesinin "Hayallerine ulaşmak için uğraşan orta sınıfın eninde sonunda kaderine razı gelmekten başka çaresi yoktur." olduğunu söyleyebiliriz. Bu düşünce film boyunca sorgulanmış, sonunda da kesin bir yargı ile tüm karakterler kaderlerine razı gelmiştir.

Karşıtlıklar / Çatışmalar

Nuri Bilge Ceylan sinemasının bir türlü huzur bulamayan, sürekli etrafıyla çatışan, sorgulayan film karakterleri *Ahlat Ağacı* filminde Sinan ile vücut bulmuştur. Sinan hem kendiyile hem de hayatındaki herkesle sürekli bir çatışma halindedir. Bu filmde elbette asal çatışma Sinan'ın babası İdris ile olan çatışmadır. Çünkü İdris onun hem en sevdiği, örnek aldığı kişidir hem de hayatındaki birçok problemin sebebi, nefret ettiği. Babasının ideallerinden vazgeçip işe yaramaz bir kumarbaza dönüşmesi Sinan'ın onunla temel çatışmasının sebebi gibi görülse de aslında kendi başarısızlıklarını ve geleceğini onda görmesi de Sinan'ın iç çatışmasının temelini oluşturur. Filmdeki bir diğer asal karşıtlık tabi ki taşra-şehir karşıtlığıdır. Nuri Bilge Ceylan sinemasının ilk filminden beri en çok işlediği bu konu *Ahlat Ağacı*'nin da temel çatışmalarından biridir.

Filmdeki karakterlerin isteklerine kavuşamamaları ikincil karşıtlık olarak karşımıza çıkmaktadır. Hemen hemen her karakter hayatında bir şeyi arzulamakta ama bir sebeple bu isteğine kavuşamamaktadır. Sinan kitabını bastırmak istemektedir ancak yeterli parası yoktur, taşradan kurtulup büyük şehirde öğretmen olmak ister ama sınavı kazanamaz, İdris hayatına çeki düzen vermek, kumar alışkanlığından kurtulmak ve babasından kalan arazide su bulmak istemektedir ancak bunların hiçbirini yapamaz, Sinan'ın annesi kocasından şikayetçidir farklı bir hayat ister ama ondan ayrılamaz, Hatice büyük şehre gidip renkli bir hayat yaşamak ister ama onun yerine aynı kasabadan sevmediği bir

adamlarla evlenir. Tüm bu istem çatışmaları karakterlerin sürekli kendi içlerinde ve birbirleriyle çatışmasına neden olur.

Öykü Akışı

Filmde öykü akışını oluşturan ana olaylar Sinan'ın doğduğu kasabaya geri dönmesi, kuyumcuyla karşılaşarak babasının borçlarını öğrenmesi, ailesiyle tekrar karşılaşması, babasının tekrar kumar oynadığını fark etmesi, yazdığı kitabı bastırmak için para araması ve reddedilmesi, liseden sınıf arkadaşı Hatice ile karşılaşarak onunla öpüşmesi, hayran olduğu yazar ile tanışması, babasının dedesinden kalan kuyuda su aramadı ama hiç bulamaması, Sinan'ın kitabı bastırmak için babasının hayatta en değer verdiği varlığı olan köpeğini çalıp satması, kitabı kimsenin okumaması hatta yayınevindeki tek kopyanın bile satılmamış olması, Sinan'ın askere gitmesi, askerden dönünce kitabı satmamış ve öğretmenlik sınavını kazanamamış Sinan'ın yenilgiyi kabul edip babasının izinden gitmesi ve ona kuyuyu açmak için yardım etmesi olarak sıralanabilir.

Mekân Tasarımı

Film Çan Kasabası'nın orta ve alt sınıfına ait gündelik mekanlarda geçmektedir. Sinan'ı askerlik yaparken gördüğümüz sahne dışındaki tüm mekanlar aynı kasabadadır. Aynı karakterlerin sosyo-ekonomik durumlarının birbirine benzemesi gibi mekanların temsil ettikleri de birbirine yakındır. Orta sınıfın normal gündelik hayatının sırdan mekanları filmin mekanlarının tamamını oluşturur. Hiçbir ayırt edici özelliği olmayan ve sadece küçük bölümlerini gördüğümüz Sinan'ın baba evi, yine herhangi bir okulda karşımıza çıkacak babasının çalıştığı devlet okulu, kasabadaki bağ ve bahçeler, Sinan'ın dedesinden kalan arazi, yazarla karşılaştığı yayınevi filmde en çok kullanılan mekanlardır ve bunlar neredeyse gidip görseniz bile filmde hatırlayamayacağımız derecede sıradan olarak seçilmiş/tasarlanmıştır. Bu tercih elbette yönetmenin bu hikâyeyi tek bir mekân ya da kasabaya indirgemek istemeyip ortamdaki soyutlayarak herhangi bir kasabada herhangi bir taşralının hikayesi olarak sunmak istemesinin sonucudur.

Krizler

Filmdeki krizlerin en temeli elbette Sinan'ın babası ile olan krizidir. Sinan babasını hem çok sever, onu kendine örnek alır hem de ondan nefret eder. Babasının

bitmek bilmeyen kumar sevdası, kumara para bulabilmek için içine düştüğü ezik haller Sinan'ın ona olan saygısını kaybetmesine neden olur. Babasının kumar tutkusu sonucu evde hep bir para krizi yaşanması da Sinan'ın diğer krizidir. İmkansızlıklar yüzünden bir türlü istediği hayatı yaşayamaması Sinan'ın diğer krizlerinin odak noktasıdır. Gitmek istediği yere gidemeyip o küçük kasabada sıkışıp kalması, yayınlamak istediği kitabı bastırılmaması, babasına ihanet edip köpeğini satması gibi tüm ana krizler aslında parasızlıktan kaynaklanmaktadır. Ekonomik bağımsızlığın olmaması karakterin isteklerine ulaşmasına engel olur, bunlar da krizleri doğurur.

Doruk Nokta

Filmin doruk noktası Sinan'ın babasının köpeğini çaldığı sahnedir. O ana kadar kendi içinde gel gitler yaşayan karakter artık gerilime dayanamaz, bir seçim yapmak zorunda kalır ve o seçime göre yol alır. Bu filmde karakterin seçimi babasına ihanet etme yönündedir. O ana kadar babasına olan sadakati ve sevgisi ile istekleri arasında kalan karakter artık içindeki gerilim dayanılmaz bir hal aldığı anda, her film karakterinin yapacağı gibi, bu gerilimden kurtulmak için bir seçim yapar. Bu seçim ya isteklerinden vazgeçmek ya da babasının en kıymetli varlığını satmak arasında olur. Doruk noktasında Sinan seçimini kendi istekleri doğrultusunda yapar.

Çözülme ve Final

Doruk noktasından sonra başlayan çözülme bölümünde Sinan'ın kendi istemleri doğrultusunda seçim yapmasına ve uğruna babasına ihanet etmesine rağmen isteklerine ulaşamadığını izleriz. Kitabı bastırmasına rağmen hiç kimse, hatta kendi annesi bile kitabı okumamış, yayınevindeki tek kopya dahi satılmamıştır. Sinan bir hiç uğruna babasına ihanet etmiştir. Girdiği öğretmenlik sınavını kazanamamış, kurtulmak istediği küçük kasabadan da kurtulamamıştır. Dolayısıyla çözülme bölümünde ana karakterin istemlerine ulaşamaması ve vazgeçmesi işlenmiştir diye özetlemek oldukça yerinde olacaktır. Bu vazgeçmişlikle askere giden Sinan kasabaya geri döndüğünde artık kaderini de kabul etmiştir. Filmin finali Sinan'ın babası ile içinden hiç su çıkmayacak kuyuda çalışması ile olur. Bu sahne karakterin kaybedişini ve kaderini kabullenişini temsil eder. Sinan nefret ettiği babasının yoluna hapsolmuş ve onun kaderinin aynısına razı gelmiştir.

Dramaturji Perspektifinden Reji Tasarımı

Sinema bir görüntüyle anlam yaratma sanatı olarak kabul edildiğine ve anlatım aracı da görüntüler olduğuna göre reji tasarımının anlatıyı ne kadar aktarabildiği ve görüntü diliyle ne kadar desteklendiği bir yönetmenin rejisini ortaya koyar. Bu bağlamda her filmde olduğu gibi *Ahlat Ağacı*'nda da Nuri Bilge Ceylan'ın görüntülerle hikayesini anlatmaya oldukça özen gösterdiğini, metaforlar ve simgelerle bu anlatımı daha da güçlendirdiğini söyleyebiliriz. Daha filmin ilk açılış sahnesinde dalgalı ve hırçın bir denizin kenarında duran Sinan'ın karşısında durduğu fırtına içine girmekte olduğu zor durumu seyirciye hissettirirken, dalgalı, gel gitli ve hırçın kavramları aynı zamanda Sinan'ın iç dünyasını temsil eder. Filmin adında, içinde ve hatta afişinde bile yer alan ve Sinan'ın yazdığı kitabın da adı olan *Ahlat Ağacı* şekilsiz, yamuk yumuk, pek bir işe yaramayan (meyvesi yenmeyen ve tahtası da kıymetli olmayan) bir ağaçtır ve bir ağacın çok da yaşaması mümkün olmayan koşullarda her şeye rağmen var olmaya çalışır. Bu ağaç filmdeki tüm ana karakterleri temsil etmektedir. Bu ve buna benzer pek çok sembol filmin odağına oturmuş ve güçlü bir görsel algı oluşturmuştur.

Yönetmenin tüm filmlerinde olduğu filmin ritmi yavaştır ve planların süresi de uzundur. Hayatı olağan aktığı gibi sinemaya aktarmaya çalışan yönetmen kurgu oyunlarına, görüntü efektlerine, hızlı geçişlere bu filmde de yer vermemiş, kurgunun neredeyse yokmuşçasına ve sadece cut geçişlerle kullanmasıyla da doğal bir anlatım dili oluşturmuştur. Yönetmenin film ritmi de hikâyenin ağırlığına uygun olarak oldukça düşüktür. Uzun planlar bizi durumların ağırlığına hazırlar ve seyirci o ana karakterler onu nasıl yaşıyorsa o uzunlukta ve ritimde şahit olur.

Yönetmenin diğer filmlerinde de olduğu gibi sahnelerin dizilimi ve sırası konusunda da bir kaygısı yoktur. Hayatın içinden sıradan bir akışın içinde birden Sinan'ı askerde görürüz. Sonra tekrar kasabada. Burada yönetmen zaman geçişleri ya da mekân atlamalarıyla ilgili seyirciye herhangi bir açıklama yapma gereği görmez. Seyirci senaryoda var olmayan bu bağlantıları kendi yapmak, boşlukları kendisi doldurmak zorundadır.

Oyunculuk

Oyunculuk tasarımı olarak filmde yönetmenin mümkün olduğu kadar yalın, abartıdan ve tiyatralıktan uzak bir tarzı benimsediği görülmektedir. Dolayısıyla ilk filmlerinde oyuncu olmayan kişileri hatta kendi ailesini filmlerinde oynattığını bildiğimiz Nuri Bilge Ceylan'ın klasik oyunculuktan kaçınmaya çalıştığı ve ne kadar kötü bir oyunculuk olursa olsun daha doğal olanı aradığını söyleyebiliriz. Başrol oyuncusu ve filmin ana karakteri Sinan'ı canlandıran Doğu Demirkol'un aslen bir oyuncu olmaması ve oyunculuk üzerine bir eğitim almaması elbette yönetmenin aynı kaygısının bir sonucudur. Filmdeki tüm karakterlerin bu yalınlığa ayak uydurmasına karşın özellikle dakikalarca süren uzun diyalog sahnesinde Hatice'yi canlandıran Hazar Ergüçlü'nün bu anlamda kaideyi bozduğunu söyleyebiliriz. Oldukça tiyatral ve doğallıktan uzak bu oyunculuk yönetmenin yarattığı büyüü bozar niteliktedir.

Ses ve Müzik Tasarımı

Filmde özel bir ses tasarımından söz etmek mümkün değildir. Sesli olarak çekilmiş olan filmde doğal sesler dışında herhangi bir ses efekti, sesle geçiş , seslendirme kullanılmamıştır. Bu da yönetmenin doğallıkla ilgili çabasının ve anlatım dilinin bir parçası olarak rejisini tamamlar. Aynı kaygı ile filmde müzik de kullanılmamıştır.

Sonuç

Sinema dramaturjisi var olan dünyayı sinematografik unsurlarla yeniden yaratma süreci olduğuna göre (Aslanyürek, 2010) burada elbette bu yaratılan dünyanın nedenselliği, tutarlılığı, çatışmalarının doğruluğu, karakterlerinin sahiciliği, yarattığı toplumsal düzlemin inandırıcılığı gibi unsurları irdelemek bir filmin dramaturjisinin ne kadar doğru kurulduğunu ortaya koyacaktır. Bu soruları makalemize konu olan *Ahlat Ağacı* özelinde sorduğumuzda klasik sinemanın, özellikle Hollywood sinemasının kullandığı bazı dramaturji formüllerinden oldukça uzak ve hatta onları özellikle reddeden bir sinema anlayışıyla karşı karşıya olduğumuzu söyleyebiliriz. Özellikle dramatik her sanat eserinin temeli olan çatışmanın büyük dramatik çatışmalardan uzak, küçük insanların küçük çatışmaları olarak kurulması elbette yönetmenin aldığı en büyük risklerden biridir. Klasik sinemanın büyük çatışmaların büyük hikayelerine karşın, küçük

hikayelerin küçük çatışmalarının da ilgi çekici olabileceği varsayımıyla yola çıkan yönetmen, tüm filmlerinde olduğu gibi bu filmde seyirciye samimi bir sıradan insan hikayesini başarılı bir şekilde anlatmayı başarıyor.

Filmin karakterlerinin de aynı çatışma unsurunda olduğu gibi dikkat çekicilikten uzak, oldukça sıradan insanlardan ibaret olması filmin tavrını destekleyen niteliktedir. Nuri Bilge Ceylan'ın ilk filmlerinden beri ele aldığı sıradan insan öyküleri bu filmde de varlığını sürdürmüştür. Yönetmen burada karakterlerini ve onların çatışmalarını kurarken dramaturjinin temel sorusu olan “neden”i de çoğunlukla ya görmezden gelmiş ya da cevabı seyirciye bırakmıştır. Her ne kadar ekonomik sorunlar filmde tüm “neden”lerin cevabı gibi sunulmuş olsa da birçok ani hareket (Hatice'nin Sinan'ı öpmesi gibi) cevapsız kalmıştır. Bu anlamda dramaturjide eksikler var gibi yorumlamak mümkün olsa da aslında bu tutum yönetmenin çeşitli röportajlarında defalarca belirttiği gibi hayatta her şeyin bir nedeninin olmak zorunda olmaması görüşünün bir uzantısıdır.

Sinema elbette bir görüntülerle anlam yaratma sanatıdır ve görüntü her zaman birinci plandadır. Yönetmenin sinemasında görüntüden sözlü anlatıma geçişin temsilcisi olarak gösterilen iki filmi *Kış Uykusu* ve *Ahlat Ağacı* bu anlamda yoğun diyalog kullanımları sebebiyle dramaturjik olarak da eleştirilebilir. Gerek yaşadıkları sosyo-ekonomik yapılarıyla pek de uyuşmayan derinlikte felsefi-edebi diyaloglarıyla Hatice karakteri, gerek herkesle pat diye upuzun felsefi tartışmalara giren Sinan karakteri bu bağlamda hayatta kopuk, inandırıcı olmamakla eleştirilebilir. Bu eleştirileri öngören yönetmen bir röportajında aslında diyalogsuz sinemayı daha çok sevdiğini ama bu filmle bazı sınırları zorlamayı denemek istediğini, sonraki filmlerinde tekrar sessizliğe dönebileceğini söylemiştir (Kural, 2018).

Tüm bu değerlendirmeler ışığında *Ahlat Ağacı* filminin klasik sinema dramaturjisinin önem verdiği hemen hemen hiçbir noktaya önem vermediği, kurallarını uygulamadığı ve hatta bu kuralları deneysel ölçüde zorladığı söylenebilir. Bunu yönetmenin tarzının ve film yapım anlayışının bir parçası olarak değerlendirdiğimizde bir hata ya da eksiklik olmadığını; bilakis sanat eserinin kendine haslığı ve kural tanımazlığı anlamında değerli bir örneği olduğunu görmekteyiz.

KAYNAKÇA

- Özgüç, A. (2003). *Türk Filmleri Sözlüğü* (Cilt 4). İstanbul: Sesam Yayınları.
- (2016, Mart). bampfa.org: <https://bampfa.org/program/cinematic-landscapes-nuri-bilge-ceylan> adresinden alındı
- Akbulut, H. (2005). *Nuri Bilge Ceylan Sinemasını Okumak*. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Aslanyürek, S. (2010). *Senaryo Kuramı*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Aykut, Ö. (2013). İklimler. *Sekans Sinema yazıları Seçkisi* (s. 21). içinde Phoenix Yayınevi.
- Aytekin, P. E. (2015). Nuri Bilge Ceylan Sinemasının Anlatısal Dönüşümü: Fotoğrafik Anlatımdan, Öyküsel Anlatıma. *Selçuk İletişim*, 250.
- ceylan, N. B. (2021, 11 17). *Bio*. Nuri Bilge Ceylan: <https://www.nuribilgeceylan.com/bio-turkish.php> adresinden alındı
- Daldal, A. (2004). Gerçekçi Geleneğin İzinde Kracauer, "Basit Anlatı" ve Nuri Bilge Ceylan Sineması. *Doğu Batı Dergisi*, 15-22.
- Davitt, J. H. (2016). Conflicted Selves: The Humanist Cinema of Nuri Bilge Ceylan. *New Review of Film and Television Studies*, 6.
- Eğri, L. (2012). *Piyas Yazma Sanatı*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Foss, B. (2011). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- IMDB. (2021, 11 17). <https://www.imdb.com/title/tt6628102/> adresinden alındı
- Kural, N. (2018, Haziran). Sevilmesi zor bir karakter kurmak önemliydi. *Milliyet Sanat*. <https://www.milliyet.com.tr/pazar/sevilmesi-zor-bir-karakter-kurmak-onemliydi-2676671> adresinden alındı
- Mamet, D. (2020). *Film Yönetmek Üzerine*. İstanbul: Edebi Şeyler.
- Ottone, G. (2017). *New Cinema in Turkey*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Tınaz, P. (2011). Üç Maymun. *En İyi 100 Türk Filmi* (s. 30). içinde İstanbul: Turkuvaz Basım.
- TDK Büyük Sözlük. (2022, Şubat 23). TDK: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Teksoy, R. (2007). *Rekin Teksoy'un Türk Sineması*. İstanbul: Oğlak Yayınları.

Yıl/Year:3, Sayı/Issue: 6, Ađustos/August, 2022, s. 206-217

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

Yayın Geliř Tarihi:20-06-2022

Yayınlanma Tarihi:31-08-2022

ISSN: 2757-6000

Kıymet Gven Ak

Milli Eđitim Bakanlıđı

k.guvenak22@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3307-4888

SANATIN BİRİCİKLİĐİ KARŐISINDA TEMELLK

z

Modern sanatın, postmodern sanat anlayıŐı tarafından yapı skme uđratılmasıyla, onun sahip çıktıđı ve karakterini oluŐturan birok illkenin formunun bozulmasına sebep olmuŐtur. Bunlardan birisi de sanat eserinin eŐsiz, biricik ve teklıđidir. Postmodernizm, modernizmin bu sanat yapıtındaki teki ve biricik anlayıŐı karŐısına temellk anlayıŐını ıkarmıŐtır. Bu erevede temellk yani kendine mal etme, uyarlama postmodern sanat ierisindeki yerini almıŐtır ve onun bir stratejisi haline gelmiŐtir. Elbette birok sanatı sanat tarihinde temellkten faydalanmıŐtır ancak bunun bir sanatsal strateji haline gelmesi postmodern dnemde gerekleŐmiŐtir. Modern sanat da dahil byk sanat tarihi ierisinde bulunan ve ikonlaŐan birok orijinal sanat retimi postmodernizmin kendine mal etme stratejisini kullanan sanatıların elinde yeniden yaratılarak postmodern sanatının retimi haline gelmiŐtir. Bu Őekliyle bu alıŐmalar; bir baŐka sanatı tarafından kimi zaman bađlamın gncelleŐtirilmesiyle i ie geen eklektik anlamların oluŐması bakımından anlamsal olarak da yeniden retilmiŐtir. Bu alıŐma postmodernizmin sanatın biricikliđi karŐısında temellk/ kendine mal etme yasasını koymasını bađlamında retimler gerekleŐtiren sanatılar etrafında ele alınmıŐtır.

Anahtar Kelimeler: Temellk, Uyarlama, Modernizm, Postmodernizm

APPROPRIATION VERSUS THE ART

Abstract

With the deconstruction of modern art by the postmodern understanding of art, it caused the deformation of many principles that it embraced and that formed its character. One of them is the uniqueness, uniqueness and uniqueness of the work of art. Postmodernism has brought the understanding of appropriation against the monist and unique understanding of modernism in this work of art. In this framework, appropriation, appropriation, adaptation has taken its place in postmodern art and has become its strategy. Of course, many artists have benefited from appropriation in art history, but it has become an artistic strategy in the postmodern era. Many original art productions, which are in the great art history and become iconic, including modern art, have been recreated in the hands of artists using the appropriation strategy of postmodernism and have become the production of postmodern artists. In this way, these studies; It has also been semantically reproduced by another artist in terms of the formation of eclectic meanings that are intertwined with the updating of the context. This study is handled around the artists who produce in the context of postmodernism's law of appropriation against the uniqueness of art.

Keywords: Appropriation, Adaptation, Modernism, Postmodernism.

GİRİŞ

Türk Dil Kurumu sözlüğündeki en yalın anlamı kendine mal etmek olarak geçen temellük, ingilizce appropriation kelimesine karşılık kullanılmaktadır. Kendine mal etme, uyarlama gibi anlamlarını da çalışma içerisinde sıkça kullanacağımız temellük, sanatın var olduğu günden günümüze sanat icracılarının başvurduğu ancak postmodern sanat içerisinde ayrıca ele alınması gereken ve postmodern sanatın karakteriyle eklemlenerek şekillenen olgulardan birisidir. Çalışmanın amacına göre postmodern sanata kısaca göz atığımızda, postmodern sanat, "iktidarın kurumlarda ve katı geleneklerde cisimleşmesi sorununu ele almaktadır. Bu bağlamda sanat yapıtının biçim ve üslup bakımından bütünlüğü talebine ve birey-sanatçı kültürüne karşı çıkmaktadır" (Güner, 2013, 61). Bu karşı çıkışla hareket eden sanat, modernist sanat pratiklerinin farklı boyutlarda düşünülmesiyle yeniden ele alınmıştır. Bu dönemde modernizmin birçok ilkesi ve düsturu sorgulanmaya başlanmıştır. En başat olanlar arasında sayılabilecek tek değerlilik, sanat eserinin biricikliği gibi olgulardır. Teklik, tek değerlilik, çokluk ve çok değerlilikle değişmiş, sanat eserinin biricikliği karşısında metinlerarası okumaların ve çoklu disiplinlerin birlikte kullanıldığı bir anlayış inşa edilmiştir. Bu çerçevede sanat eserinin

orijinalitesi ve yaratımsal üstünlüğü gibi ilkelere karşı çıkan yaklaşımlar bu dönemde karşımıza çıkmaktadır. Bu yaklaşımlarla postmodern sanatçılar üretimlerinde eklettik bir anlayış göstermişlerdir. Bu anlayışla sanat yapıtı tek bir bakış açısına dayanmaz. Sanatçılar "eklettik bir eserin tüm parçalarını eski bağlamlarından koparıp yeni bir bağlam içine yerleştirilerek sanatı özerk ya da orijinal bir üretim olarak değerlendirmek yerine, göstergelerin çeşitliliğine ve anlamın zenginliğine dikkat çekmeye çalışan bir yapı olarak ele alırlar" (Gündüz, 2021: 1436). Bu dönem sanatçıları için üretimde ve üretim sürecindeki asıl amaç biricik bir yapıya ulaşmaktan daha çok, bir başka yapıtı kendine mal etse de önemli olanın ele aldığı bağlam ve içeriktir. Bourriaud bunu " söz konusu olan bir nesne yapmak değil; var olanlar arasından seçmek ve bunları özgün bir niyete göre kullanmak ya da onlarda değişiklik yapmaktır" (Bourriaud, 2018: 40) şeklinde açıklar. Sanatçı var olan üretimler arasından kendi amacına hizmet edecek özelliklere sahip çalışmaları seçer. Özellikle 20.yüzyıl sanatçıları kendine mal etme, uyarlama, temellük etmeyi sıkça kullanarak, toplumsal açıdan rahatsız oldukları birçok hassas konuyu bu yaklaşımla yeniden ele alıp belli bir farkındalık yaratma açısından üretimleriyle irdelemişlerdir.

Sanatın Biricikliği Karşısında Temellük

Modern sanat kendisinden önceki Ortaçağ ve Rönesans sanatının dinsel etkisine ve sanatın din ile olan ilişkisi karşısında, yeni olanın peşinde olmuş ve bu minvalde hareket etmeyi bilmiştir. Bunu yaparken modern sanat yüksek ve parlak duvarlar arasında kendine izole bir halde olmuştur. Bu izolasyonun handikapı gelişen teknolojik yenilikler karşısında postmodern dönemin hareket kabiliyeti kadar görece ivme kazanamamıştır. Eski olanın reddi, geleneksel olana uzak bakma, yeniye kucak açma modern sanat için önemliyken, fotoğraf gibi çoğaltma teknikleri daha çok postmodern dönem içerisinde yaygın kullanılmıştır. Postmodernizm modernizmle olan ilişkisini onun kullandığı, montaj, kolaj, asamblaj gibi teknikleri kullanarak devam ettirmiş, diğer taraftan bu teknikleri modernizmin ruhuna ve ilkelerine aykırı şekilde kullanarak ve modernizmin biriciklik, orijinallik, emsalsizliğine modern sanat eserlerini uyarlama, kendine mal etme ile saldırarak onunla olan ilişkisini koparmıştır denilebilir.

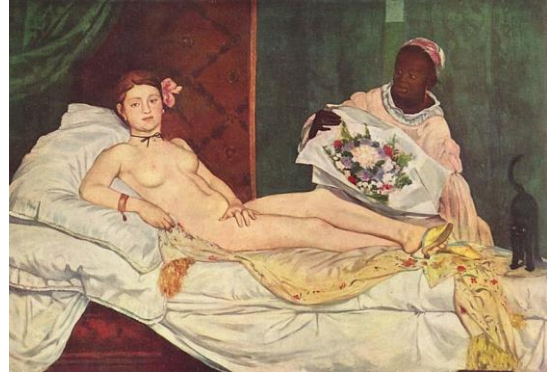
"Toplumsal zeminde yaygınlık kazanmış stereotiplerin, klişelerin, alışkanlıkların, değer yargılarının gizlediği alt anlamları adeta okumaya yönelen postmodern sanatçılar,

toplumsal düzeni belirleyen göstergeler sistemiyle oynamayı, onları sahiplenerek, kendine mal ederek dönüştürmeyi, bildik imgelerden yeni anlamlar yaratarak bir sorgulama sürecinin kapılarını aralamayı amaçlamışlardır" (Güner, 2013: 61). Postmodern dönemden önce de sanatçılar temellük ve kendine mal etmeyi üretimlerinde kullanmışlardır. Tiziano Vecellio'nun "Urino Venüsü" (Resim 1) eseri bu minvalde verilecek en iyi örneklerdendir. Bu eseri kendisine mal ederek temellük eden sanatçılar arasında Manet önemli bir yerdedir.

Manet'nin Olympia çalışması (Resim 2) ile Tziano'nun Urino Venüsü karşılaştırıldığında oldukça benzer oldukları görülecektir. Bu yapıtın birçok sanatçı tarafından uyarlanması onu temellük sanatı açısından önemli bir yerde konumlandırır. Manet'in "Olimpia" en dikkat çeken eseri arasındadır. Manet'in çalışmasında kullandığı kompozisyon, Tiziano'nun çalışmasıyla neredeyse aynıdır. Yatay bir şekilde yerleştirilmiş figürler ve duruş pozisyonları, yatağın yatay bir şekilde resimde yer alması ve arka planın benzer bir biçimde iki parçaya dik bir şekilde bölünmesi bakan kişiyi Tiziano'nun Venüs çalışmasına götürür. Aradaki farklara kısaca bakarsak; " Urbino'lu Venüs'den Olympia'ya geçiş sırasında çıplak kadının arkasındaki perdenin uzaklığıdır. Manet, Tiziano'dan Venüs'ün duruşunu almış olsa da, erdemli Venüs'ü satılık ve tahrik edici, aşık bir kadına dönüştürür. Kedinin ve köpeğin değişime uğraması da aynı tarz bir stratejiden kaynaklanmaktadır" (Lancri, 1995: s.88)



Resim 1. Tiziano, 'Venüs', 1538 - 117 x 69 cm.



Resim 2. Eduard Manet, 'Olympia', 1863-65.

Goya'nın 1814 yılında tamamladığı 3 Mayıs katliamı (Resim 3) çalışması da benzer bir şekilde Manet ve Picasso tarafından sonraki yıllarda uyarlanmıştır. Manet'in, Maximilian'ın İnfazı (Resim 4) isimli çalışmasıyla Goya'nın çalışması arasında

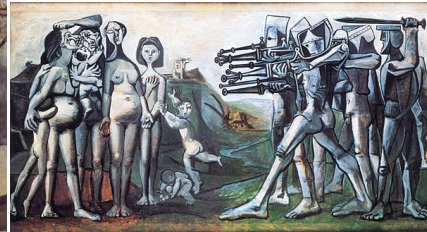
benzerlikler olsa da gerek sanatçının ifade biçimi ve kullandığı renkler ve renklerin etkisi açısından farklılıklar mevcuttur. Goya'nın resmini uyarlayan sanatçı Picasso'da (Resim 5) ondan farklı olarak kübizmin etkilerini görürüz. Kübik formlarla oluşturulmuş askerlerin karşısında Kore halkından insanlar mevcuttur. Üç resimde benzer biçimde iki parçadan oluşmaktadır. Sol tarafta konumlandırılmış eli silahlı askerlerin karşısında sağ bölmede halk durmaktadır. Picasso'nun figürleri, Goya ve Manet'in kompozisyonlarından daha farklıdır. Halk ve askerler çıplak daha keskin ve kübik hatlara sahiptir. Askerlerin halka doğrulttuğu silahlar daha ağır silahlardır.



Resim 3. Goya, 'Üç Mayıs Katliamı', 1814, 268 x 347 cm.



Resim 4. Eduard Manet, 'Maximilan'ın infazı', 1868-69



Resim 5. Picasso, 'Kore'de Katliam', 1951

Şu ana kadar bahsedilen örnek çalışmalar ile modernizmin sanatçıların da yer yer kimi sanatçıların üretimlerini temellük ettiğini biliyoruz. Ancak postmodern dönemde temellük, daha yaygınlaşmış ve postmodernizmin stratejisi haline gelmiştir. "Postmodern sanatçı artık, satılan ürünleri, var olan formları ve mimari yapıları; sanat, sinema, edebiyat ve iletişim alanında, modernist orijinallik ideolojisinin yaptığı gibi, *aşılması* gereken işleri bir araya getiren bir müze olarak değil, kullanılabilir araçlarla dolu bilgi hazineleri ve manipüle edilecek verilerden oluşan stoklar olarak görmektedir (Bourriaud, 2018: 29).

Postmodernizmde kendine mal etme ve temellük modernizmde kimi sanatçıların zaman zaman başvurduğu gibi bir davranış olmaktan çıkarak sanatsal bir forma dönüşmeye başlamış ve kimi zaman parodi kimi zaman pastiş kimi zaman sadece kopya olarak sanatın biricikliğini yerle bir etmiştir. Postmodern sanatın temellük ile parodiyi yan yana kullanmalarını Marcel Duchamp'ın hazır nesnelere ele alış tarzıyla ilk örnekler olarak, kavramsal ve postmodern sanatçıları oldukça etkileyen yönü açısından değerlendirebiliriz. Duchamp 1919 yılında Mona Lisa (Resim 6) eserini temellük etmiş

aynı zamanda bu eseri parodileştirerek sanatın dokunulmazlığına ve biricikliğine saldırıda bulunmuştur.

Duchamp, gelenekselleşmiş resim geleneğinin ikonik bir simgesi olan bu tabloyu bir tür “hazır nesne” olarak kullanıp anlamını başkalaştırdı. Tablonun ismi, bütün kutsallıkları yıkmak ve onları değersiz göstermek istercesine Fransız harflerinden özenle seçilmişti ve “kızın yakıcı kalçaları var” anlamını içeriyordu. Bir büyük gelenek Duchamp’la birlikte yerle bir edilmeye başlanmıştı (Yıldız, 2016: 137).



Resim 6. Leonardo Da Vinci, ‘Mona Lisa’, 1503-07, 77x53 cm

Resim 7. Duchamp, ‘L.H.O.O.Q.’, 1919.

Elbette Mona Lisa gibi bir eser sadece Duchamp tarafından temellük edilmemiştir (Resim 7). Daha sonraki dönemlerde Andy Warhol’dan Banksy’ye birçok sanatçı bu eseri kendine mal ederek farklı okumaları, farklı dokunuşları, farklı mecazları ya da hicivleri içerisinde barındıran üretimler gerçekleştirmişlerdir.

Sanat eleştirmeni Nicolas Bourriaud, eklektik bir şekilde yapıt üretme ve tüm sahiplenme durumlarını nitelemek için Türkçe’de ‘üretim sonrası’ anlamına gelen postprodüksiyon (Temellük) sanatını bilgi çağının küresel kültürün hızla yayılan karmaşasına bir tepki olarak görür ve yapıtlarını başka sanatçıların işleriyle birleştiren sanatçıların da, özgün yaratım ve kopya, hazır yapıt ve özgün yapıt arasındaki ayırımın ortadan kalkmasında rol oynadığını belirtir (Koşar, 2012: 200-201).

Bourriaud sanatta postprodüksiyonu bir tepkinin sonucu olarak görür. Başka bir sanatçının üretimini alarak kendi üretim sürecine dahil eden bu sanatçılar aslında bir takım düalist kavramları yerinden oynatmada önemli rollere sahiptir. Marcel Duchamp ya da Mona Lisa’yı kendine mal eden diğer sanatçıların neden Mona Lisa gibi yüksek sanat

eserini kullandıklarının bu bağlamda birçok sebebi olabilmektedir. Bu bağlamda temellük sanatçıları, özgünlüğün karşısına sıradanlık, yaratmanın karşısına kopya etme, orijinalliğin karşısına uydurmayı koyarak kavramları sorgulayıp sarsmaya çalışmışlardır.

Sherrie Levine'e göre

Resim, kültürün sayısız merkezlerinden çekilmiş bir alıntılar haline gelmiş. Sonsuz kopyacılar Bouvard ve Pécuchet gibi, biz de resmin tam da hakikati olan o derin saçmalığa işaret hale gelmişiz. Ancak her zaman bizden önce gelen, dolayısıyla hiç bir zaman orijinal olmayan bir hareketi taklit etmemiz mümkündür. Ressamın ardından kopyacı, artık tutkuların, mizahın, duyguların, izlenimlerin değil, bütün bunların bir araya gelerek oluşturduğu dev ansiklopediden alıntıladıklarıyla vardır (Antmen, 2008: 283,284).

Amerikalı ressam, fotoğrafçı ve kavramsal sanatçı Sherrie Levine; Walker Evans, Fernand Leger, Constantin Brancusi, Van Gogh gibi yirminci yüzyılın ünlü erkek sanatçılarının eserlerini temellük ederek, sanat yapıtında mülkiyet, cinsiyet, özgünlük gibi konuları ele alarak, uyarlamalarına sadece imzasıyla müdahale etmiş, temellük ettiği çalışma üzerinde kavramsal etkisi olmuştur.

Onun temellük etme pratiği orijinal çalışmanın kültürel önemi üzerinden işler. Levine "sanatsal meşruiyetini Feininge, Schiele ve Evans gibi sanatçıların isimlerinden almıştır. Kültürel olarak yüklü bu orijinaler Levine'in sanatsal çalışmalarında 'After Walker Evans' etiketiyle birlikte var olmaktadır. Bunları yanlışlanamaz bir şekilde çerçeveleyen ana anahtar da Levine'in çalışmalarında tamamıyla fark edilmez olan görsel bir imzadır" (Binnaz ve Selvi, 2017: 46).

After Walker Evans üretimini (Resim 9) Walker Evans'ın (Resim 8) sergi kataloğundaki fotoğrafları yeniden fotoğraflayarak üretmiş ve altına imzasını atarak kendine mal etmiştir.

Temellük ettiği üretilere sadece kendi imzasını ekleyerek onları çoğaltan "Levine'in tavrı, fotoğraf gibi çoğaltılabilir bir mecrada bile orijinallik ve biriciklik gibi olguların aranmasına yönelik bir tepkinin yanı sıra tarih boyunca meşru kılınmış erkek sanatçı-kadın sanatçı ayrımını da bir biçimde hatırlatmıştır" (Antmen, 2008: 280).

Walker Evans, "allie mae borroughs"
Hale county, alabama 1936



'After Walker Evans' (1981)
sherrie levine

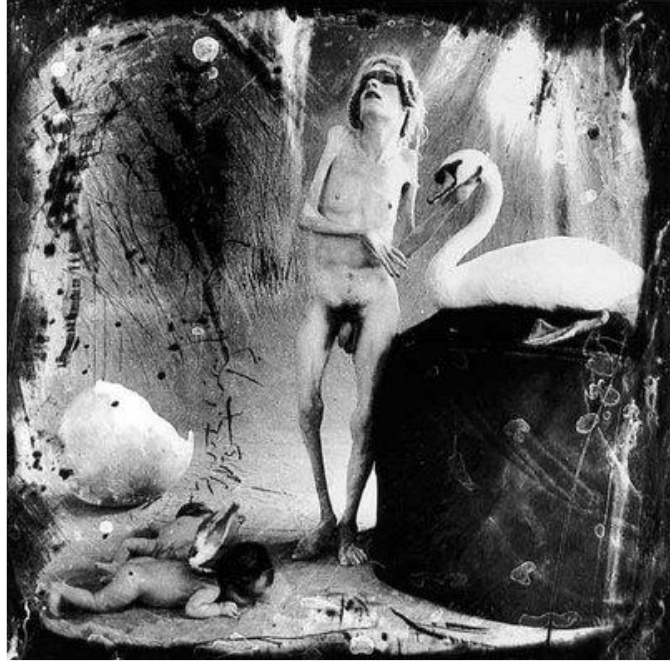


Resim 8. Walker Evans, 1936, Alabama Kiracı Çiftçinin Karısı **Resim 9.** Sherrie Levine, 1981, Walker Evans'dan Sonra.

Joel-Peter Witkin de temellük pratiğini fotoğraflar aracılığıyla gerçekleştiren sanatçılardandır. O, daha çok mitolojik konuları resmetmiş sanatçıların çalışmalarını kendisine uyarlar. Onun kendine mal ettiği çalışmalar çoğunlukla idealize edilmiş güzelliği ön plana koyan çalışmalar olmasına karşın; o güzellik algısına saldırarak, hatta rahatsız etmeye odaklanarak çalışmalar üretmiştir. Bu anlamda izleyici şok eden fotoğraf çalışmaları mevcuttur. Henüz altı yaşındayken başına gelen trajik bir olayın onun sanat hayatını etkilediği aşikardır. Tanık olduğu bir trafik kazası sonrası "küçük bir kızın bedeninden ayrılmış başına ait bir sahneye tanık olması, O'nun fotoğrafa bakışına yansımıştır. Babasının Ortodoks bir Yahudi, annesinin Katolik olduğu ve daha sonrasında dini anlaşmazlıklar ile ayrıldıkları bilinmektedir. Nitekim Witkin'in fotoğraflarında vahşet ve din konulu fotoğraflar oldukça fazladır (Görgülü, 2019: 47).

Sanatçı, Michelangelo ve Leonardo Da Vinci tarafından resmedilen Aetolia Kral'ının kızı Leda (Resim 10) mitini temellük etmiştir. Leonardo Da Vinci'nin kompozisyonunun uyarlandığı Leda çalışmasında Witkin sağlıksız görüntüye sahip bir travesti figürü kullanarak birçok zıtlığı içerisinde barındıran ve bir çok okumayı aynı anda yapabileceğimiz bir üretim gerçekleştirmiştir (Resim 11).

Leda olarak sunulan figür çocuk felcinden dolayı raşitizm hastalığına maruz kalmış, Los Angeles'ta drag queen olarak çalışmış, bazı homoseksüel içerikli filmlerde oyunculuk yapmış bir travestidir. Raşitizm rahatsızlığından kaynaklanan kemik yapısındaki anomaliler ve dolgun, sağlıklı bir bedene sahip Kraliçe Leda'nın aksine anoreksiyaya sahip olduğu izlenimini yaratan zayıflığı ile arzulan olmanın çok ötesinde ürkülen, ötekileştirilen fakat alışılmış Leda imajı ile gösterdiği benzerliklerden dolayı izleyiciyi arada, tanıdık ve kaygı verici olanın muğlaklığında, tekinsizliğin ortasında bırakan Witkin, saklanan, ayrıştırılan ve dışlanan ucube bedeni arzulan, ideal kabul edilen bedenin yerine koyar (Sönmez, 2019: 37,38).



Resim 10. Leonardo Da Vinci, 'Leda ve Kuğu', 1510-1515,

Resim 11. Joul-Peter Witkin, 'Leda' 1986.

Bu bağlamda "temellük sanatında sanatçılar, yüksek kültür ile popüler kültür arasında bağ kurarak görsel kültürde yer alan imgeler aracılığıyla toplumsal ve kültürel açıdan empati ve farkındalık içeren sanatsal ifade biçimleri geliştirmektedirler" (Çakıroğlu, 2021:494).

Temellük sanatçıları modernizmin estetik değerlerini, modern sanatı ve sanat nesnesini kendi bakış açılarıyla irdeleyerek sanatsal ifadede oldukça cesur ve yenilikçi ifade biçimleri de geliştirmişlerdir.

Modernizmin beklediği sanat yapıtında biriciklik, orijinallik gibi bir beklentinin bu sanatçılar için bir anlamın dışında olması daha özgür hareket alanı sağlamıştır. Bu anlamdaki bir özgürlük ile sanatın biricikliğine ve gelenekselliğine karşı daha güçlü durdukları söylenebilir.

Kendi kültürel kodları ve farklı kültürde aldığı sanat eğitimi arasında kurduğu ilişkiden beslenerek sanatını gerçekleştiren Yasumasa Morimura'nın, temellük sanatında yeri yadsınamayacak kadar önemlidir. Eğitimi aldığı batı sanatı ve batı popüler ikonlarını temellük etmiştir. Sanatçının üretimleri kültürlerarası dinamikleri, kültürel farkları, kültürel geçişlilikleri ve kimlikleri sorgulamaları açısından birçok okumayı içerisinde barındırır. Rosetti'nin Sevgili isimli çalışmasını temellük ederek ürettiği Altı Gelin çalışması bunun önemli örneklerindedir.

Rosetti'nin Sevgili (Resim 12) ismini verdiği çalışmayı, Morimura Altı Gelin şeklinde isimlendirerek temellük edip bir eşitlemeye ve çoğaltmaya işaret ettiği düşünülebilir. Marimura'nın temellük etme geleneğinde olan Batı kültürü eleştirisi bu çalışmasında da devam etmektedir. Rosetti'nin çalışmasında olan sembolik öğeler, Marimura'nın çalışmasında japon sembollere dönüştürülmüştür (Resim 13). Sanatçının bunu bilinçli bir şekilde ve izleyicinin net bir şekilde anlayacağı bir biçimde yapması, Batı'nın ırkçı yaklaşımlarına yönelttiği bir eleştiri olarak düşünülebilir.



Resim 12. Dante Gabriel Rossetti, Beloved/Sevgili, 1865-66

Resim 13. Yasumasa Morimura, Six Bride/ Altı Gelin, 1991

SONUÇ

Sanatta temellük/Kendine mal etme sanatın tarihi kadar eskidir. Fakat Postmodernizmle birlikte, postmodernizmin bir stratejisi olarak sanatta daha fazla var olmuştur. Sanatçılar başka bir sanatçının çalışmasını kimi zaman kendi sanatsal üslubuna ya da disiplinine uygun bir biçimde

uyarlamıř, kimi zaman temellük edilen çalıřmaya gönderme yapacak biçimde alımlamayı tercih etmiř, kimi zamanda başka bir çalıřmayı olduđu gibi kopyalayarak sadece ismi ve imzasıyla kendine mal etmiřtir. Bazı sanatçılar daha önce temellük edilmiř bir çalıřmayı yeniden üreterek temellükün temellükü çalıřmalar yapmıřlardır. Hangi açıdan yaklařılırsa yaklařılsın, sanatçının üretimi ile kurduđu iliřki ve ele aldıđı bağlam açısından üretilen yeni üretim kopya üretim ya da bu makalede imlenen temellük, orijinal üretimin yeniden üretimi olsa da yeni bir orijinallik iddiasını dođalında getirir. Deđiřimin, evrimin her biçimine gebe olan sanat tarihsel süreç içerisinde deđiřtikçe tartıřmaları da beraberinde getirecektir. Ancak her tartıřma sanat ve sanatçılar için beslenen bir kanal olmaya devam edecektir.

KAYNAKÇA

- Antmen, (A), (2016). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Baurriaud, N.(2018). *Postprodüksiyon*. İstanbul, Bağlam Yayınları.
- Binnaz, K., & Selvi, Y. (2017). Modernizm ve Postmodernizm Sürecinde Bir Alıntılama Biçimi Olarak Temellük. *Yedi*, (18), 31-50.
- Çakıroğlu, E. (2021). Postmodernizm Sürecinde Kendie Mal Etme ve Llus Barba'nın yapıtlarının göstergelerarasılık bağlamında. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 11(2), 490-504.
- Görgülü, E. (2019). Joel-Peter Witkin'in Fotoğraflarında Yeniden Üretim. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 5(2), 45-57.
- Gündüz, Y.A. (2021). Postmodern Sanatta Bir Üretim Biçimi Olarak "Kendine Mal Etme": Yasumasa Morimura Örneği. *İdil Sanat ve Dil Dergisi* , 10 (86), 1435-1445.
- Güner, B. (2013). *Çağdaş sanatta müellif sorunsalı* (Master's thesis, Işık Üniversitesi).
- Koşar, Deniz C. (2012). Sanatın Günceli Güncelin Sanatı, (Editör: M. Yılmaz) İçinde, *Sahiplenmenin Dayanılmaz Hafifliği ve Duchamp* (s.196-212), Ankara: Ütopya Yayınları.
- Lancri, J. (1995). *Resim ve Tabu: Olimpia Örneği*. Sanart Sanat ve Tabular 2. Uluslararası Sempozyum Bildirileri, Ankara
- Sönmez, E. (2019). *Çağdaş Heykel sanatında kadın Bedeninde Anomali Ve biçimin Tecridi* (Doctoral dissertation, Marmara Üniversitesi (Turkey)).
- Yıldız, B. (2016). Marcel Duchamp Eserlerinin Yıkıcı Düzlemi Ve Ready-Made'lerindeki Anti-Topografi. *Art-Sanat Dergisi*, 6, 133-146.