



**Başkent
Üniversitesi**

**Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi**

2.sanat ve tasarım eğitimi
sempozyum ve çalıştayı

disiplinlerarası tasarım



27 - 28 Nisan 2015



ONUR KURULU

- Prof. Dr. Mehmet HABERAL (Başkent Üniversitesi Kurucusu)
Prof. Dr. Mithat ÇORUH (Başkent Üniversitesi Mütevelli Heyeti Başkanı)
Prof. Dr. Ali HABERAL (Başkent Üniversitesi Rektörü)

SEMPOZYUM DÜZENLEME KURULU

- Prof. Dr. Adnan TEPECİK (Başkent Üniversitesi - Düzenleme Kurulu Başkanı)
Prof. Dr. Semiha AYDIN (Başkent Üniversitesi)
Prof. Dr. Ayhan Azzem AYDINÖZ (Başkent Üniversitesi)
Prof. Dr. Can HERSEK (Başkent Üniversitesi)
Prof. Dr. Billur TEKKÖK (Başkent Üniversitesi)
Doç. Dr. Nuray BAYRAKTAR (Başkent Üniversitesi)
Doç. T. İnanç İLİSULU (Başkent Üniversitesi)
Yrd. Doç. Betül BİLGE (Başkent Üniversitesi)
Yrd. Doç. Dr. Eylem TATAROĞLU (Başkent Üniversitesi)
Yrd. Doç. Halime TÜRKKAN (Başkent Üniversitesi)
Yrd. Doç. Dr. Emir ÜLGER (Başkent Üniversitesi)
Öğr. Gör. Elif Selena AYHAN (Başkent Üniversitesi)
Öğr. Gör. Dr. Çiğdem GENÇLER GÜREL (Başkent Üniversitesi)
Öğr. Gör. Gül İLİSULU (Başkent Üniversitesi)
Öğr. Gör. Rıza MENDİLCİOĞLU (Başkent Üniversitesi)
Öğr. Gör. Dr. Nilüfer PEKER (Başkent Üniversitesi)
Öğr. Gör. Pınar TÜRKDEMİR (Başkent Üniversitesi)
Arş. Gör. Ezgi TORAMAN (Başkent Üniversitesi)

SEMPOZYUM BİLİM DANIŞMA KURULU

- Prof. Dr. Ömür BAKIRER (Orta Doğu Teknik Üniversitesi)
Prof. Dr. Tefik BALCIOĞLU (Yaşar Üniversitesi)
Prof. Dr. Müge BOZDAYI (TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi)
Prof. Dr. Ayşe ÇAKIR İLHAN (Ankara Üniversitesi)
Prof. Sevim ÇİZER (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Jale ERZEN (Ortadoğu Teknik Üniversitesi)
Prof. Dr. Kıymet GİRAY (Ankara Üniversitesi)
Prof. Namık Kemal SARIKAVAK (Hacettepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Ahmet TOLUNGÜÇ (Başkent Üniversitesi)
Prof. Dr. Meltem YILMAZ (Hacettepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Filiz YENİŞEHİRLİOĞLU (VEKAM)
Prof. Dr. İncilay YURDAKUL (Hacettepe Üniversitesi)
Doç. Dr. Bülent BATUMAN (Bilkent Üniversitesi)
Doç. Nilay ERTÜRK (Anadolu Üniversitesi)
Doç. Dr. Hakan SAĞLAM (TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi)
Doç. Dr. Ayşe TEKEL (Gazi Üniversitesi)
Doç. Dr. Zeynep YASA YAMAN (Hacettepe Üniversitesi)
Dr. Hakan GÜRSU (Orta Doğu Teknik Üniversitesi)



2. SANAT VE TASARIM EĞİTİMİ SEMPOZYUMU DİSİPLİNLERARASI TASARIM

BİLDİRİLER KİTABI NİSAN 2015

YAYIMA HAZIRLAYANLAR

Doç. T. İnanç İLİSULU

Yrd. Doç. Halime FİŞENK TÜRKKAN

Öğr. Gör. Dr. Çiğdem GENÇLER GÜRAY

Öğr. Gör. Pınar TÜRKDEMİR

Arş. Gör. Ezgi TORAMAN

TASARIM

Arş. Gör. Ezgi TORAMAN



Bildiriler

- Bildiriler bölüm başlıkları altında alfabetik olarak dizilmiştir.

- Bildiriler olduğu gibi yayımlanmıştır. Olası hatalardan yazar(lar) sorumludur.

ENDÜSTRİYEL TASARIM	11
ENDÜSTRİYEL TASARIM EĞİTİMİNDE DİSİPLİNERARASI OLUŞUMLAR	
Uzman Ahsen ÖZTÜRK	12
TEKNİK VE TASARIMDA YENİ KESİŞİM? ENDÜSTRİYEL TASARIM MÜHENDİSLİĞİ EĞİTİMİ	
Doç. Dr. Dilek AKBULUT	17
ENDÜSTRİYEL TASARIM EĞİTİMİNDE DİSİPLİNLER ARASI İŞBİRLİKLERİN SINIRLARI	
Doç. Dr. Serkan GÜNEŞ, Çiğdem GÜNEŞ	23
GRAFİK TASARIM	31
ÇEVRESEL (DENEYİMSEL) GRAFİK TASARIM: MİMARİDE GRAFİK TASARIM	
Yrd. Doç. Dr. Bülent BİNGÖL	32
GRAFİK TASARIM EĞİTİMİNDE, GÖRSEL ÜRETİM TEKNİKLERİNDE ALTERNATİF BİR YAKLAŞIM ÖNERİSİ OLARAK 'DENEYSEL TASARIM ATÖLYESİ'	
Yrd. Doç. Emel Yurtkulu YILMAZ	36
YENİ MEDYA SANATLARININ ÇAĞDAŞ SANAT EĞİTİMİNDEKİ YERİ	
Yrd. Doç. Dr. Erhun ŞENGÜL	41
HAREKETLİ TIPOGRAFİDE SES VE GÖRÜNTÜNÜN KORELASYONU	
Yrd. Doç. Dr. Ersan SARIKAHYA	47
BİLİNÇALTI REKLAMCILIĞIN SOSYAL SORUMLULUK İÇERİĞİ İLE GÖRSELLİĞE AKTARILMASI	
Öğr. Gör. Ferda BAŞGÜN, Öğr. Gör. Sema SARI	54
EKSLİBRİSTE KİMLİK, KÜLTÜR VE ANLAM KODLARI	
Doç. Dr. K. Özlem ALP	60
GÜNÜMÜZ LOGO TASARIMINDA YENİLİKÇİ YAKLAŞIMLAR: DEĞİŞKEN LOGOLAR	
Arş. Gör. Merve ŞENOYMAK ERSAN	67
SOSYAL ÇEVRE PARAMETRESİ OLARAK GÖRSEL BİLGİ TASARIMI UYGULAMALARI	
Doç. Metin İNCE	72
SİNEMA AFİŞLERİNDE TASARIM VE ESTETİK KAYGISI: HOLLYWOOD FİLMLERİ ÖRNEĞİ	
Öğr. Gör. Zühre ÖZER	80
İÇ MİMARLIK	93
YATLARDA MEKAN TASARIMINA DENİZCİLİK TEMELLİ YAKLAŞIMIN ÖNEMİ	
Öğr. Gör. Tonguç TOKOL	94
WES ANDERSON FİLMLERİNDE MİZANSEN	
Öğr. Gör. Dr. Nuray Hilal TUĞAN	101
İLETİŞİM	107
ESKİ YENİ MEDYA	
Yrd. Doç. Ceyda ÇALGÜNER	108
DİSİPLİNLERARASI BİR YAPI OLARAK İNTERAKTİF HİKAYE ANLATIMI	
Yrd. Doç. Dr. Onur BİNGÖL, Arş. Gör. Nur CEMELELİOĞLU ALTIN	113
MİMARLIK	121
DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM İLE SİNEMA VE MİMARLIK ETKİLEŞİMİ: MON ONCLE FİLMİ ÖRNEĞİ	
Arş. Gör. Büşra ÜNVER	122



MİMARİ TASARIM BAĞLAMINDA DOĞADAN ÖĞRENMEK: BİYOMİMESİS	
Arş. Gör. Esra NARTKAYA, Arş. Gör. Merve SARAÇOĞLU	129
MİMARLIK EĞİTİMİNDE BİR SİMÜLASYON LABORATUVARI OLARAK MEKÂNSAL TASARIM ATÖLYELERİ	
Yrd. Doç. Dr. Jülide EDİRNE ERDİNÇ, Doç. Dr. Füsun SEÇER KARİPTAŞ, Öğr. Gör. Banu ÖZKAZANÇ DİNÇER	135
KENTSEL MEKÂNIN ÜRETİMİNDE ARAÇ OLARAK SÖZEL İFADE: TEKİRDAĞ SAHİLİ ÖRNEĞİ	
Yrd. Doç. Dr. Meltem ÖZÇAKI	139
RESİM	151
VİCTOR VASARELY, OP-ART VE GESTALT PSİKOLOJİSİ	
Yrd. Doç. Dr. Ayfer UZ	152
DUVARDA TASARIM	
Doç. Burcu ARICI TÜZÜN	162
SANAT	165
SANAT YOLUYLA İLETİŞİM	
Öğr. Gör. Ayşegül Ö. POROY	166
CAM RESMİNDE YENİ ARAYIŞLAR	
Prof. Dr. Canan DELİDUMAN	170
GÜNÜMÜZ TÜRK SANATINDA KAM İNANCINI YANSITAN NESNELER	
Okt. Eda ÖZ	174
YUGOSLAVYA’NIN ÇIĞLIĞI; MARİNA ABRAMOVIĆ	
Arş. Gör. Merve GÜVEN	182
GÜNÜMÜZ SANATINDA NESNENİN GÜCÜ-AURASI	
Doç. Dr. Musa KÖKSAL	187
SANAT ve RUHSALLIK “DÜŞÜNEN ADAM” ÜZERİNE DÜŞÜNMEK	
Uzman Psikolog Şebnem KARTAL	194
SANAT ve TASARIM EĞİTİMİ	201
SANAT VE TASARIM EĞİTİMİNDE ALGI VE BÜTÜNSELLİK	
Öğr. Gör. Ayşe GÜNAY	202
TEMEL TASARIM EĞİTİMİNDE ÖĞRENCİLERİN GÖRSEL ALGI BECERİLERİNİN GELİŞİM SÜRECİNİN SORGULANMASI	
Doç. Dr. Ayşe TEKEL, Doç. Dr. Nilgün GÖRER TAMER, Arş. Gör. Oya MEMLÜK, Dr. Aybike CEYLAN KIZILTAŞ	209
TEMEL TASARIM EĞİTİMİNDE BİR ÖĞRETİM ARACI OLARAK OYUN	
Arş. Gör. Hare KILIÇASLAN	216
DESEN EĞİTİMİNDE BİRLEŞİK BİR PROGRAM ÖNERİSİ	
Öğr. Gör. Dr. Mehtap PAZARLIOĞLU BİNGÖL, Arş. Gör. Zeliha KAYAHAN	222
GÖRSEL KAVRAMLARIN İNFOGRAFIKLER YARDIMIYLA OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİNDEKİ ÖNEMİ	
Merva KELEKÇİ	229
TEMEL TASARIM EĞİTİMİNİN DİSİPLİNERARASI YAKLAŞIMLA İNCELENMESİ: “YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ TEMEL TASARIM DERS ÖRNEKLEMİ”	
Arş. Gör. S. Nesli GÜL, Arş. Gör. Tuğba TAŞTAN	234
PEDAGOJİK FORMASYON PROGRAMI ÖĞRENCİLERİNİN ÖZ YETERLİK VE EPİSTOLOJİK İNANÇLARININ İNCELENMESİ	
Doç. Dr. Oğuz DİLMAÇ, Şüheda AKTEPE, Alper YILMAZ	240
OTİZM, SANAT EĞİTİMİ VE ÇOCUK: SERAMİK SANATI VE ÇOCUK	
Uzman Sibel AKTAŞ	247
SERAMİK	255
SERAMİK ÜRÜN TASARIMINDA EKLEMELİ ÜRETİM TEKNOLOJİSİNİN KULLANIMINA YÖNELİK DİSİPLİNERARASI UYGULAMALAR	
Doç. Adile Feyza ÖZGÜNDOĞDU	256




LAZER AŞINDIRMA TEKNOLOJİSİ İLE SERAMİK SANATINDA ÇAĞDAŞ UYGULAMALAR	
Yrd. Doç. Dr. Betül AYTEPE	262
ÖZGÜN BASKI TEKNİKLERİNDE DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM SERAMİK YÜZEY UYGULAMALARI	
Yasemin DURAN	270
TASARIM	281
ÖZGÜN TASARIM SÜREÇLERİNİN ÜRETİM KALİTESİNE ETKİLERİ VE FİKRİ SERMAYE	
Doç. Dr. Adnan AKKURT	282
TOPLUMSAL AÇIDAN “TASARIM OLGUSU”	
Yrd. Doç. Dr. Aydanur YENEL	293
NESNELLEŞTİRME	
Öğr. Gör. Ayşegül YURTYAPAN SALİMİ	304
TASARIM ve SİNEMA İLİŞKİSİNDE ORTAK DİSİPLİNLERİN YARATTIĞI ETKİNİN İZLEYİCİYE AKTARIMI	
Yrd. Doç. Dr. Bilge YARAREL	307
TEKSTİL VE MODA	315
TEKSTİL ÜZERİNE BİR UYGULAMA	
Uzman Öğr. Ayşe SEZER	316
MODA SERGİLEME TASARIMI: LOUIS VUITTON VE MARC JACOBS ÖRNEĞİ	
Arş. Gör. Gülten ÖZDEMİR	324
DİSİPLİNLERARASI BAĞLAMDA: KÜBİZM VE MODA ETKİLEŞİMİ	
Yrd. Doç. Dr. Halime YÜCEER ARSLAN, Uzman Gülşah POLAT	331
“SANAT VE TASARIM” VE “GÜZEL SANATLAR FAKÜLTELERİ”NDE YENİ BİR DİSİPLİNLERARASI SANAT OLARAK	
“PROFESYONEL MAKYAJ” EĞİTİMİNİN İNCELENMESİ	
Yrd. Doç. M. Sevtap AYTUĞ	338
GELENEKSEL KÜLTÜRÜ YAŞATMADA BİLGİSAYAR DESTEKLİ İŞLEME TASARIMI	
Yrd. Doç. Mine CAN	343
TEKNOLOJİ ETKİSİNDE DÖNÜŞEN TEKSTİL MATERYALLERİNİN TEKSTİL VE MODA TASARIMINDAKİ YERİ:	
“İSİYA DUYARLI KUMAŞLAR”	
Öğr. Gör. Mine YILDIRAN	347
TÜRK SANATLARI VE GÜNÜMÜZ MODASINDA EJDER FİĞÜRLERİ	
Öğr. Gör. Dr. Murat ATUKEREN	355
ANKARA – KAZAN DÜĞÜN ÂDETLERİ VE GELENEKSEL DÜĞÜN KIYAFETLERİ	
Yrd. Doç. Dr. H. Nurgül BEGİÇ	362
OPTİK SANAT VE MODA SEKTÖRÜ UYGULAMALARI	
Doç. Dr. Saliha AĞAÇ, Öğr. Gör. Menekşe SAKARYA	368
DiĞER	377
YÜCE ALGISI BAĞLAMINDA ANISH KAPOOR	
Arş. Gör. Banu YÜCEL	378
DİSİPLİNLER ARASI BAĞLAMINDA ŞİİRDE ESTETİK YARATIMLAR	
Prof. Dr. Hayrettin RAYMAN	383
MÜZİK ENDÜSTRİSİNDE İNTERNET (ÇEVİRİM İÇİ) PAZARLAMASI VE UYGULAMALARI TÜRKİYE ÖRNEĞİ	
Yrd. Doç. Dr. Mihalis KUYUCU	391
“DİSİPLİNLERARASI” TERİMİNİN FARKLI İNGİLİZCE KARŞILIKLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME	
Arş. Gör. Sevgi ARI	409



Başkent
Üniversitesi

Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

2.sanat ve tasarım eğitimi
sempozyum ve çalıştayı 
disiplinlerarası tasarım



DİSİPLİNLERARASI TASARIM

2011 yılında, Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi tarafından düzenlenen, "1.Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu, Dün Bugün Gelecek" başlıklı temasıyla, birbirine çok yakın ya da çok uzak gibi duran sanat ve tasarım kavramları, yirmi birinci yüzyılda dünyanın ve ülkemizin, bilgi çağını yaşadığı bir zaman diliminde, sanat ve tasarım eğitimi dün nasıldı, bugün nasıl ve gelecekte nasıl olacak üzerine kurgulanan sempozyuma, ulusal ve uluslararası düzeyde 150 bildiri sunulmuş, katılımcılar üç gün süreyle bildirimlerini tartışmışlardır.

Ayrıca sempozyum kapsamında bir hafta süreyle sanat ve tasarım çalıştay gerçekleştirilmiş, dünyanın değişik ülkelerinden gelen ve alanında tanınmış ünlü sanatçı, tasarımcılar, Ankara'da bulunan üniversitelerden seçilen 100 öğrenciyle birlikte atölye çalışmaları gerçekleştirmişlerdir.

20-28 nisan 2015 tarihinde ikincisi gerçekleştirilen Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumunun teması "Disiplinlerarası Tasarım" olarak seçilmiştir.

Tasarımın temel felsefesi insanın ihtiyaç duyduğu konulara çözüm aramaktır. Bunu yaparken yeni buluşlar ve farklı yaklaşımlar da tasarımın boyutları içinde sayılmaktadır.

Çağımız dünyasında tek alanlı disiplin anlayışı bilgi üretimine yetmemektedir, bilginin kolay ulaşıldığı ve sürekli genişlediği bir zaman diliminde birçok disiplinden beslenen meslekler ve teknolojiler daha yaratıcı ve başarılı olmaktadır. Bilim ve sanat alanlarında çoklu disipline dayalı bilgi sistemleri, mükemmel ve nitelikli üretimin temel felsefesi haline gelmiştir.

Bu kapsamda, Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi'nin düzenlemiş olduğu Disiplinlerarası Tasarım sempozyumu bu açıdan daha da önem kazanmaktadır.

Sempozyuma yurtiçi ve yurtdışından 34 üniversiteden 102 özet gönderilmiş bilim kurulu tarafından 70 bildiri kabul edilmiştir. 27-28 nisan 2015 tarihlerinde disiplinlerarası sanat ve tasarım konuları enine boyuna tartışmaya açılarak değerli katılımcılar tarafından yeni bilgiler ve düşünceler bu kitapla kamuoyuna sunulmuştur.

Sempozyumla bağlantılı ve uygulama boyutunda fakültemiz öğretim üyesi, Yard.Doç.Dr.Umut Şumnu yönetiminde sanat ve tasarım çalıştay düzenlenmiş, yurtiçi ve yurtdışı çağrılı tasarımcıların rehberliğinde Ankara'dan ve Ankara dışından başvuruda bulunan üniversitelerden seçilen 90 öğrenciyle birlikte bir hafta süreyle atölye çalışması yapılmıştır.

Etmesgut Belediyesi'nin katkılarıyla bu çalıştay kapsamında üretilen eserler, Başkent Üniversitesi Bağlıca Kampüs alanı içinde sergilenecektir. Etmesgut Belediye Başkanı sayın Enver Demirel ve ekibine teşekkür ediyorum.

Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, böyle bir sempozyuma ev sahipliği yapmayı ulusal bir görev olarak kabul etmekte ve üzerine düşen sorumluluğu yerine getirme mutluluğunu duymaktadır.

Bu güzel Üniversiteyi kuran saygıdeğer hocamız Prof.Dr.Mehmet HABERAL'a ve bizlerden desteklerini esirgemeyen rektörümüz Prof.Dr.Ali HEBERAL ve üniversite yönetimine teşekkür ediyorum.

Sempozyum ve çalıştayda görev alan tüm personel ile, işini özveriyle yapan arkadaşlarımı içtenlikle kutlar, sempozyuma katkı veren tüm katılımcı konuklara teşekkür ederim.

Yeni bir sempozyumda buluşmak dileğiyle, saygılarımla.

Prof. Dr. Adnan TEPECİK
Başkent Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Tasarım ve
Mimarlık Fakültesi Dekanı



Başkent
Üniversitesi

Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

2.sanat ve tasarım eğitimi
sempozyum ve çalıştayı
disiplinlerarası tasarım





ENDÜSTRİYEL TASARIM



ENDÜSTRİYEL TASARIM EĞİTİMİNDE DİSİPLİNLERARASI OLUŞUMLAR

Uzman Ahsen ÖZTÜRK

Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi

Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı

ahsenozturk@gmail.com

ÖZET

Günümüzde disiplinler yeni bilgi ve çözümlere ulaşma çabası içinde kendi alanları dışında bir bakış açısına ihtiyaç duymakta ve bu sebeple sınırlarını kaldırarak birbirleriyle işbirliği içinde çalışmanın yollarını aramaktadır. Bu durumda, 21. yy. da eğitimin disiplinlerarası bir yaklaşıma geçeceği beklentisini oluşturmakta ve dolayısıyla eğitim kurumları bir arayış içine girmektedir.

Disiplinlerarası eğitim arayışları içinde dikkat çeken eğilimlerden biri üniversitelerin kendi aralarında, araştırma kurumlarıyla veya MOOCs (Massive Open Online Courses/Kitlesele Açık Online Kurslar) sağlayıcısı Edx gibi eğitim platformları ile daha iyi bir eğitim vermek ve araştırma olanağı sağlamak adına birleşmeleri ve dünyayla rekabet edecek düzeyde disiplinlerarası kurumlar oluşturmalarıdır. Bu doğrultuda ülkeler eğitimlerini revize etmekte ve ihtiyaçları doğrultusunda üniversite ve araştırma kurumlarını bir araya getirerek yeniden yapılandırmaktadır.

Türkiye de ise bunun tam tersine yeni üniversiteler açılmakta ve dolayısıyla fakülte ve bölüm sayıları her yıl artmaktadır. Son yıllarda bölüm bazında yaşanan artış endüstriyel tasarım lisans programlarında da görülmekte, gerekli altyapı ve insan kaynağı olmadan birçok bölümün açıldığı ve bu hazırlıksız büyüme sonucunda birçok sorunla karşılaşıldığı gözlenmektedir. Bu sebeple, dünyadaki eğitim alanındaki disiplinlerarası kurum oluşumlarının, ülkemiz endüstriyel tasarım eğitimi için fikir verici modeller oluşturacağı düşünülmektedir. Dolayısıyla daha çok bölüm açmak yerine dünyada ki üniversite yapılanmaları paralelinde, var olan kurumlardaki tasarım bölümlerinin kendi içlerinde veya farklı bölümlerle birleştirilmesi veya bağımsız disiplinlerarası tasarım eğitim kurumları oluşturulması gerektiği düşünülmektedir.

Bu bildiriye, dünyadaki disiplinlerarası eğitim kurum yapılanmaları günümüz gerekleri doğrultusunda incelenerek, Türkiyede ki endüstriyel tasarım eğitim programları için söz konusu olabilecek öneriler geliştirmek konusunda temel bilgilenme amaçlanmaktadır. Araştırma, konuya dair kitaplar, hazırlanmış makaleler, internet ortamında var olan kaynaklar üzerinde yoğunlaşarak elde edilen bilgilerin kuramsal-analizi temelli hazırlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Endüstriyel tasarım, Disiplinlerarası, Disiplinlerarası eğitim kurumları

INTERDISCIPLINARY FORMATION IN INDUSTRIAL DESIGN EDUCATION

ABSTRACT

Today disciplines that are in a struggle for reaching new information and solutions need a perspective out of their field and therefore they try to think of ways to work in cooperation with each other by removing their borders. In this case, the 21st century leads to an expectation that education would come to an interdisciplinary approach and accordingly education institutions embark on a quest.

One of the salient dispositions among the interdisciplinary education quests is that, the universities merger with each other, with research institutions or with education platforms such as MOOCs (Massive Open Online Courses) provider Edx in order to give a better education and provide opportunities for research and constitute interdisciplinary institutions at a level to compete with the world. Accordingly, countries revise their education and reconstitute universities and research institutions by banding them together according to their needs.

Contrary to this, new universities are opened in Turkey and hence numbers of faculties and departments are increasing every year. Recent increasing number on the basis of departments has been seen in the industrial design degree programs and it has been witnessed that many departments have been opened without necessary infrastructure and human resources have been provided and thus, many problems have been arisen as a result of this unprepared growth. For this reason it is considered that, educational interdisciplinary institutions of the world will create suggestive models for our country's industrial design education. Thereby instead of opening more departments, it is thought that there is a need to combine the present design departments of the institutions within each other or with different departments in parallel with the universities structuring of the world or constituting independent interdisciplinary design educational institutions.

In this notice, it is aimed that, structuring of interdisciplinary education institutions around the world to be examined in accordance with the present requirements and having basic knowledge on developing suggestions towards the industrial design education programs in Turkey. This study has been prepared on the basis of books about the subject, written articles, sources available on the net and theoretical analysis of the obtained information.

Keywords: Industrial Design, Interdisciplinary, Interdisciplinary Education Institutions

GİRİŞ

Günümüzde ve gelecekte oluşturulacak yeni bilgilerin birçok disiplinin ortak çalışması sonucu ortaya çıkması öngörüsü doğrultusunda disiplinler yeni bilgi ve çözümlere ulaşma çabası içinde kendi alanları dışında bir bakış açısına ihtiyaç duymakta ve bu sebeple sınırlarını kaldırarak birbirleriyle işbirliği içinde çalışmanın yollarını aramaktadır. Bu durumda 21. yy. da, eğitimin disiplinlerarası bir yaklaşıma geçeceği beklentisini oluşturmakta ve dolayısıyla eğitim kurumları bir arayış içine girmektedir.

Tasarım disiplini kendi doğasında işbirliğini içermekte, bir başka deyişle "disiplinlerarası" terimiyle ilişkilendirilen bir kavram olmaktadır. Çünkü günümüzde tasarımcılardan sadece ürünün biçimini tasarlamaları değil birçok alanda (üretim, malzeme, satış, pazarlama, dağıtım...vs) uzman olmaları beklenmekte, dolayısıyla artık tasarımcı ürünlerle beraber deneyimleri, sistemleri hatta toplumları tasarlamaktadır. "Ama ne mevcut tasarım literatürü kendi başına bu genişlemeyi karşılamak için yeterlidir, ne de tüm bu uzmanlıklara tek bir kişinin sahip olması fikri gerçekçidir. Bu da kuşkusuz diğer disiplinler ile bilgi alışverişine girilmesini kaçınılmaz kılmaktadır" (Özcan, 2011: 131). Bunun sonucunda tasarımcılardan diğer alanlar (üretim, pazarlama, satış, dağıtım... vs.) hakkında bilgi sahibi olması beklenmekte, bu durumda disiplinlerarası çalışma gerekliliğini doğurmaktadır.

Bu yüzden beşeri ve sosyal bilimler, işletme ile mühendislik bilimleri endüstriyel tasarım eğitiminin içine dâhil edilmekte, tasarım disiplini diğer disiplinlerle beraber ortaklaşa programlar oluşturarak mesleğin günümüzdeki adaptasyonuna yardımcı olmaktadır.

Örneğin "Kore'deki tasarım eğitimi sanat merkezli eğitimden, sanat, bilim, mühendislik ve beşeri bilimleri birleştiren disiplinlerarası yaklaşıma geçmiştir. 5 yıllık tasarım kalkınma planında (2008-2012) odak nokta "Küresel dünyada rekabet eden tasarımcıların ve multidisipliner eğitimin desteklenmesi" olurken, (Quarz+ Co: 2011,Akt: Restarting Britain Report) "üniversiteler için Singapur'un eğitim politikası daha bütüncül, multidisipliner bir tasarım eğitime doğru hareket etmek ve aynı zamanda tasarımı diğer disiplinlerin (mühendislik ve işletme okulları... vb) öğretim ve öğrenim aktivitelerinin içeriğine yerleştirmek" olmaktadır (Design Singapore Initiative, 2003, Akt: MacLeod, Muller, Covo, Levy).

DISİPLİNLERARASI UYGULAMA ÖRNEKLERİ ve TÜRKİYE'DEKİ DURUM

Dünyada tasarım alanını içeren birçok disiplinlerarası programa rastlanmaktadır. Örneğin, Rensselaer Polytechnic Institute (rpi) ilgi çeken disiplinlerarası programlardan biri BS derecesi veren Tasarım, Yenilik ve Toplum (Design, Innovation and Society (DIS) programıdır. "Program her

dönem öğrencilerin bireysel ve disiplinlerarası takımlar halinde çalışmalarını içeren stüdyo dersleri dizisinden oluşmaktadır. Stüdyo serisinin teknoloji, toplum ve bilim arasındaki ilişkiyi araştırmak için sosyal bilimler ve beşeri bilimler dersleriyle takviye edildiği belirtilmektedir” (<http://www.rpi.edu/academics/interdisciplinary/dis.html>, 2014). Verilen 8 adet stüdyo dersine bakıldığında, yenilikçi bir ürünün tasarlanmasından üretimine ve pazarlanmasına, bireyin ve toplumun dikkate alındığı bütün bir süreci kapsadığı görülmektedir.

ABD nin tasarım alanında en önemli okullarından biri olan Carneige Mellon University (CMU) de sahip olduğu disiplinlerarası lisans programlarıyla içerik anlamında farklı bir yapıya sahip olarak kendini diğer disiplinlerarası tasarım programlarından ayırmaktadır. Tasarım alanı da dâhil olmak üzere güzel sanatlara ait farklı disiplinlerle ortaklaşa oluşturulan programlar BXA: Disiplinlerarası Programlar (Interdisciplinary Degree) olarak adlandırılmaktadır.

Bunlar Beşeri Bilimler ve Sanat Lisans programı (Bachelor of Humanities and Arts) (BHA), Fen Bilimleri ve Sanat Lisans programı(Bachelor of Science and Arts) (BSA) ve Bilgisayar Bilimleri ve Sanat Lisans programıdır (Bachelor of Computer Science and Arts) (BCSA). “Programlar genel eğitim gereksinimleri, güzel sanat eğitimi gereksinimleri ile seçilen alana göre bilgisayar bilimleri, fen bilimleri/matematik (kapsamında Biyolojik Bilimler, Kimya, Matematik Bilimleri ya da Fizik olan) ile beşeri/sosyal bilimler alanları gereksinimlerini içermektedir. Öğrenciler Güzel Sanatlar Kolejinden Mimarlık, Sanat, Tasarım, Drama ve Müzik alanları olmak üzere 5 okuldan ders seçebilmektedirler” (<http://www.cmu.edu/interdisciplinary/programs/index.html>, 2014).

Tasarım eğitimindeki disiplinlerarası değişimler sadece programlar oluşturma, müfredat yenileme olarak kalmamış, dünyadaki çeşitli ülkelerdeki tasarım okullarında da farklılaşmalar yaşanmıştır.

Kuruluş amacı “dünya standartlarında çalışma, eğitim ve araştırma aktivitelerine ev sahipliği yapmak” (Markkulaa, Lappalainen, 2009: 252) olan Aalto Üniversitesi “Helsinki School of Economics ile Helsinki University of Technology ve The University of Art and Design Helsinki’nin bir araya getirilmesi sonucu Finlandiyada ilk disiplinlerarası üniversite olarak kurulmuştur. Araştırmalarında küresel sorunlar üzerine odaklanarak çapraz disiplinlerarası yaklaşım gerektiren temalar aracılığıyla, geniş araştırma programlarına ve ortamlarına sahip, yeni bir araştırma çevresi oluşturulması planlanmıştır” (Restarting Britain Report, 2011: 44).

Görüldüğü gibi eğitim kurumları da giderek değişmekte; tasarım ve sanat okullarının farklı disiplinlerdeki (teknoloji, işletme...vb.) okullarla birleşmesinden disiplinlerarası üniversiteler kurulmaktadır.

Benzer değişimler dünya genelindeki başka ülkelerde de görülmekte ve daha iyi bir eğitim vermek, araştırma olanağı sağlamak ve dünyayla rekabet edecek düzeyde kurumlar oluşturmak adına üniversiteler kendi aralarında, araştırma kurumlarıyla veya MOOCs (Massive Open Online Courses/Kitlesel Açık Online Kurslar) sağlayıcısı Edx gibi eğitim platformları ile bir araya gelmektedir. Bu doğrultuda ülkeler eğitimlerini revize etmekte ve ihtiyaçları doğrultusunda üniversite ve araştırma kurumlarını yeniden yapılandırmaktadır.

Örneğin bu durum Fransa’da Campus Paris-Saclay’ın oluşturulmasında görülmektedir. “Bu girişim 22 üniversite, araştırma enstitüsü ve Grande Ecoles u bir araya getirecek ve 2020 de yaklaşık 20000 çalışan ve 30000 den fazla öğrenciyeye sahip olacaktır. Paris-Saclay Campus’ü geliştirenlerin amacı, en iyi yetenekleri çeken, dünya çapında lider, çok temalı ve multidisipliner düzeyde üniversite kampüslerinin birleştirilmesi ve sürdürülmesiyle, yüksek öğretim, araştırma ve yeniliğe adanmış ilk insan topluluğunu oluşturmak” (Goedegebuure, 2012, Akt: Öztürk) diye belirtilmektedir.

“Almanya’da ise University of Karlsruhe ve Forschungszentrum Karlsruhe GmbH, Karlsruhe Institute of Technology (KIT) kurmak için birleştirilmiştir. KIT vizyonunu mühendislik ve fen bilimlerinde dünya lideri enstitüler arasına girmek olarak belirlemiştir. En iyi bilinen örnek ise Victoria University of Manchester ve Manchester University of Science and Technology’nin birleştirilmesiyle University of Manchester’ın oluşturulması olmuştur” (Goedegebuure, 2012, Akt: Öztürk).

Yerleşke üniversitelerinin birleşiminin yanı sıra University of New England (UNE) da olduğu gibi

uzaktan eğitim vermek amacıyla UNE ile çevrimiçi eğitim platformu sağlayan Pearson arasında 2011 de bir ortaklık başlatılmış ve bu ortaklıkta UNE akademik kalite güvencesi sunarken Pearson teknolojik platform anlamında destek sağlamıştır (Goedegebuure, 2012: 12).

Danimarka ise ülke genelinde bir reforma giderek üniversite ve araştırma kurumlarını yeniden yapılandırmıştır. Yüksek Öğretim ve Bilim Bakanlığının (Ministry of Higher Education and Science) internet sayfasında belirtildiğine göre;

“Danimarkanın araştırma ve üniversite eğitimini ulusal ve ayrıca uluslararası alanda güçlendirmek, üniversitelerin iş çevreleriyle olan işbirliğindeki ve yenilik üretmedeki payını arttırmak, uluslararası araştırma fonlarının üniversitelere çekimini arttırmak ve kamu hizmetlerini yükseltmek amacıyla 2007 de Danimarka hükümeti birçok araştırma kurumunun ve üniversitenin gönüllü olarak birleşeceği haberini ilan etmiştir. Buna göre daha önceden toplam sayısı 25 olan üniversite ve araştırma kurumlarının sayısı 8 üniversite ve 3 araştırma kurumuna inmiş ve araştırma aktivitelerinin %97 si 7 üniversitede toplanmış, geri kalan % 3 lük kısmı ise 4 küçük enstitü arasında bölünmüştür” (University Mergers of 2007, 2013).

Üniversitelerin birleşmeleri dışında ayrıca üniversiteler arasında işbirliğini teşvik eden eğilimlerde bulunmaktadır. “Örneğin Hong Kong ve Avustralya da kurumlar arasında birleşme yerine işbirliği teşvik edilmekte, dünyadaki en iyi üniversiteyi yaratmaktan ziyade araştırmanın yoğun olduğu kurumların araştırmanın az olduğu kurumlarla işbirliği yapması amaçlanmaktadır” (Goedegebuure, 2012).

Dolayısıyla yenilikçi fikir ve araştırmalara ön ayak olacak, dünyayla rekabet edecek yeni kurumlar oluşturmak amacıyla üniversiteler ve araştırma kurumlarının stratejik ortaklıklar, kurumsal birleşmeler veya farklı türlerdeki işbirlikli çalışma yoluyla bir araya geldiği görülmektedir. Bir başka deyişle ülkeler, yüksek öğrenim sistemlerini revize ederek gelecekte ihtiyaç duyacağı kurumları oluşturma doğrultusunda yeni üniversiteler açmak yerine var olan kurumları bir araya getirme yoluna gitmektedirler.

Türkiye de ise tam tersi bir tutum içine girilerek “her il’e bir üniversite” anlayışı çerçevesinde sürekli yeni üniversiteler ve dolayısıyla yeni programlar açılmaktadır. Bu üniversitelerin birçoğunda alt yapı ve donanım eksikliği bulunması ve gerekli öğretim elemanına sahip olunmaması yetersiz bir eğitim verilmesine neden olmaktadır. Bu durumdan etkilenen alanlardan biri de endüstriyel tasarım programlarıdır. Özellikle son yıllarda endüstriyel tasarım lisans programlarının sayısının yeterli insan kaynağı ve fiziki alt yapıya sahip olmadan hızlı bir şekilde artması, beraberinde bir takım problemleri getirmiştir.

“Bütünsel bir vizyondan yoksun olarak gerçekleştirilen bu artış, eğitim kurumlarını enerjilerini lisans eğitime yoğunlaştırmaya zorunlu bırakmış, dolayısıyla lisansüstü program geliştirme çabası lisanstaki ivmeyi yakalayamamıştır.” (Hasdoğan, 2014: x). Ayrıca “yeni kurulan lisans programlarının beraberinde çok sayıda endüstriyel tasarım eğitimcisi ve dolayısıyla daha fazla sayıda endüstriyel tasarım lisansüstü programı mezunu gereksinimini ortaya çıkarması” (Kaygan, Kaygan, 2014: xiii) ama bunun karşılığında yeteri kadar lisansüstü programın lisans programı kadar yaygın ve gelişmiş olmaması da problem yaratmaktadır. Dolayısıyla gerekli donanımına sahip olunmadan açılan endüstriyel tasarım bölümleri ve ülkenin ihtiyaçları dikkate alınmadan tasarımcı yetiştirmeye yönelik olarak uygulanan eğitim politikalarının, mesleki eğitim alanında sorun teşkil ettiği düşünülmektedir.

ÖNERİLER ve SONUÇ

Yukarıda verilen örneklerde görüldüğü üzere yurt dışında tasarım başta olmak üzere mühendislik bilimleri, işletme, beşeri bilimler, fen bilimleri hatta bilgisayar bilimlerinin birleşiminden oluşan program örneklerine ulaşılmıştır. Dolayısıyla, tasarım eğitiminin kendi başına tek bir disiplin olarak programlarda yer alması yanında, farklı disiplinlerle işbirliği içinde oluşturulacak programlarla var olmasına dair bir gidişat olduğu gözlenmiştir. Dolayısıyla, sürekli benzer bölümler açmak yerine disiplinlerarası oluşumlar altında daha kaliteli bir eğitim vermek ve kurumlardaki var olan alt yapı ve insan kaynağından faydalanmak amacıyla tasarım bölümleri kendi içlerinde veya farklı bölümlerle birleştirilebilir veya stratejik ortaklıklara gidilerek işbirlikli çalışmalar gerçekleştirilebilir.



TEKNİK VE TASARIMDA YENİ KESİŞİM? ENDÜSTRİYEL TASARIM MÜHENDİSLİĞİ EĞİTİMİ

Doç. Dr. Dilek AKBULUT

Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi
Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
dilekakbulut@gazi.edu.tr

ÖZET

Endüstriyel tasarım mühendisliği eğitimi, ülkemizde yeni yapılanmakta olan bir alandır. İlk olarak 2010 yılında kurulma kararı alınan bölüm, bugün üç devlet üniversitesinde öğrenci kabul etmektedir. Halihazırda varolan endüstri ürünleri tasarımı bölümleri ise 1971 yılından beri öğrenci kabul etmektedir. Endüstri ürünleri tasarımı programlarına nazaran teknik ağırlıklı olarak kurgulanan endüstriyel tasarım mühendisliği eğitim programları, mühendislik ve ürün tasarımı kaynaştırma iddiasındadır. Çalışmanın amacı, yeni yapılanmakta olan bu bölümlerin “tasarım” kavramına yaklaşımlarını incelemektir. Çalışma dahilinde bölümlerin oluşturdukları ders programları, bu programlarda yer alan tasarım derslerinin ağırlığı, ve bölümlerdeki öğretim elemanlarının mesleki kökenleri incelenecek, yanısıra Gazi Üniversitesi Endüstriyel Tasarım Mühendisliği bölümünde öğrencilerin “endüstriyel tasarım” kavramına yaklaşımları, yapılan anketlerle ele alınacaktır.

Anahtar kelimeler: endüstri ürünleri tasarımı, endüstriyel tasarım mühendisliği, eğitim,

A NEW INTERSECTION OF TECHNIC AND DESIGN? INDUSTRIAL DESIGN ENGINEERING EDUCATION

ABSTRACT

Industrial design engineering education is a new concept in our country. Admissions to these departments, which were decided to be established in 2010, is being continued in three state universities while industrial design departments have been admitted until 1971. Industrial design engineering curriculum, which stands on a more technical ground than industrial design curriculum, claims to integrate engineering and industrial design. The aim of the research is to examine the approach of these departments to the Notion of “design”. Within the framwork of the study, the industrial design engineering curriculums, the weight of design courses in these curriculums, the academic origin of the academic staff will be investigated; besides the approach of students of Gazi University Industrial Design Engineering Department to the concept of industrial design will be elaborated.

Keywords: industrial design, industrial design engineering, education

1. GİRİŞ

19. yüzyılda endüstri devrimiyle beraber tümüyle değişen üretim anlayışı, teknolojik ve sosyal değişimleri de beraberinde getirmiştir. Sanat ve tasarım kavramlarındaki ayrışma ve bunun sonucu olan dekoratif sanatlar devrimi de bu dönemin bir getirisidir. Teknik gelişmelerle artan üretim ve düşen üretim maliyetleri, niteliksiz ürünlerin otağa çıkmasına yol açmış (Weill, 2007: 13), bu da yeni bir estetik anlayışına gereksinimi ortaya koymuştur. Makinayı dışlayan sanat düşüncesine karşılık sanat ve ticaretin birbirinin tamamlayıcısı olması (Weill, 2007: 32) düşüncesi, bugünkü tasarım anlayışının da temelini oluşturmuştur.

Bu yeni estetik ve “tasarım” anlayışı, 1919’da kurulan ve sanat ve endüstrinin doğru bütünleşmesini hedefleyen Bauhaus ile kurumsallaşmıştır. 2. Dünya Savaşı sonrasında tasarımcının

koordinasyon görevi üstlendiği endüstride kurulan Ulm Hochschule für Gestaltung (UHG) ise, sanat ve teknolojiye farklı bir yaklaşım sergilemiş ve tasarımı bir bilim haline getirme çabası içinde olmuştur. Tasarımcıdan, maksimum verim sağlamak için, uzmanlarla işbirliği yaparak üretimin en çeşitli ihtiyaçlarını ve kullanımı, malzeme verimliliğini ve kullanıcının kültürel tatminini koordine etmesi beklenen bir ortamda (Westphal, 1991: 39) tasarım pratiği de artık sanat tabanlı olmaktan çıkmış (Betts, 1998: 75), eğitim de bilimsel bir zemine taşınmıştır.

Günümüzde uygulamalı tasarım alanı, endüstri ürünleri tasarımı, çevre tasarımı, ve grafik tasarımı içerir (Arntson, 1988: 3). Uygulamalı tasarım olan endüstri ürünleri tasarımı, kullanıcı ihtiyaçlarını karşılayacak seri üretilmiş nesnelere yaratımı ile ilgilidir. Industrial Designers Society of America (IDSA), endüstri ürünleri tasarımı “kullanıcı ve üreticinin ortak menfaatine hizmet eden ürün ve sistemlerin işlev, değer ve görünüşlerini optimize eden kavram ve özelliklerin yaratım ve geliştirme profesyonel hizmeti” olarak tanımlar (Ulrich, Eppinger, 1995: 155). Kendini bir disiplin olarak bilim ve sanat arasında konumlandıran endüstri ürünleri tasarımcılığı, vadettiği kullanıcı-üretici menfaatini sağlamak için çok farklı alanlardan beslenmektedir.

Ülkemizde 40 yıllık bir geçmişi henüz tamamlamış olan endüstri ürünleri tasarımcılığı ve iş hayatındaki bütünleyeni makine mühendisliği arasında “endüstriyel tasarım mühendisliği” ise farklı yeni bir alan olarak ortaya çıkmaktadır. Bu yeni alanın ortaya çıkışı, endüstri ürünleri tasarımcılığı ve makine mühendisliği arasındaki mesafeyi açmakta, birini daha sanat tabanlı diğerini ise teknik tabanlı bir mecraaya itmektedir.

Bu çalışmanın amacı, henüz yeni ortaya çıkan ve endüstri ürünleri tasarımcılığı ve makine mühendisliği arasındaki bağı kurma iddiasında olan bu bölümlerin tasarım anlayışlarını, oluşturulan programlar ve öğrenci görüşleri dahilinde incelemektir. Çalışma dahilinde Gazi Üniversitesi Endüstriyel Tasarım Mühendisliği öğrencileri ile görüşmeler yapılmış, meslekten ve eğitimden beklentileri sorgulanmıştır.

2. ÜLKEMİZDE ENDÜSTRİYEL TASARIM MÜHENDİSLİĞİ EĞİTİMİ

Ülkemizde endüstriyel tasarım mühendisliği, 2010 yılından itibaren kurgulanmaya başlanmış bir eğitim dalıdır. Halihazırda eğitimine devam eden 3 bölüm de bu tarihten sonra kurulmuş ve öğrenci kabul etmeye başlamıştır. 2012 yılından beri öğrenci kabul eden bu bölümler, buldukları üniversitelerin mühendislik ve ya teknoloji fakültelerinde yer almaktadır.

Erciyes Üniversitesi’nde bulunan ve 2010 yılında Türkiye’de ilk kurulan endüstriyel tasarım mühendisliği bölümü, mühendislik fakültesinde yer almakla birlikte; Gazi Üniversitesi ve Karabük Üniversitesi’nde bulunan diğer iki bölüm, teknoloji fakülteleri içinde yer almaktadır. Yeni bir fakülte modeli olarak kurgulanan ve 2009 yılından itibaren oluşturulmaya başlanan teknoloji fakülteleri de mühendislik ünvanı veren eğitim kurumlarıdır. Mühendislik fakültelerinden farklı olarak bu kurumlarda eğitim, uygulama becerisini geliştirmeyi hedefler. Bu sebeple bir yarıyıl işyeri eğitimi (staj) ve yaz dönemlerinde de toplam 72 günlük staj, bu fakültelerin eğitim müfredatlarında bulunur. Üniversitelerarası Kurul’un 27 Haziran 2014’de aldığı karar ile teknoloji fakülteleri mezunları, mühendislik fakültesi mezunları ile eşdeğerlik ve imza yetkisi almışlardır.

2.1 Akademik Profil

Yeni yapılanmakta olan bu alanda eğitim kadrosu, mesleki köken itibarıyla farklılıklar göstermektedir. Öte yandan teknoloji fakültelerinde yer alan bölümlerde teknik eğitim ağırlıklı, mühendislik fakültesinde yer alan bölümde ise mühendislik ağırlıklı kadro oluşumundan söz edilebilir.

Alan gerekliliklerine istinaden oluşturulan müfredatlarda bulunan endüstri ürünleri tasarımı ve teknik becerileri geliştirici dersler için ise bölümler, ilgili alanlarda yetişmiş elemanlardan yarı zamanlı destek alır durumdadırlar.

	Gazi Üniversitesi			Erciyes Üniversitesi			Karabük Üniversitesi		
	Müh.	Teknik Eğt.	Sanat - Tasarım	Müh.	Teknik Eğt.	Sanat - Tasarım	Müh.	Teknik Eğt.	Sanat - Tasarım
Prof. Dr.		1		1				3	
Doç. Dr.	1	3						2	
Yrd. Doç. Dr.	1	3		2	1			2	
Öğr. Gör.		1		1					
Arş. Gör.	2			2					
Yarı Zamanlı			1			4			
Toplam	13 (%61 Teknik Eğitim Fakültesi)			11 (%55 Mühendislik Fakültesi)			7 (%100 Teknik Eğitim Fakültesi)		

Tablo 1: Endüstriyel tasarım mühendisliği bölümlerinde mesleki kökene göre öğretim elemanı sayıları

2.2 Ders Programı

Mühendislik ve endüstri ürünleri tasarımı arasında kendini konumlandıran endüstriyel tasarım mühendisliği bölümlerinde lisans müfredatı, bu iki alanı kapsar nitelikte oluşturulmaktadır. Endüstri ürünleri tasarımına yönelik ders isimleri, daha çok “sanat” ve “estetik” gibi terimlerle tamamlanmaktadır. Öte yandan tasarım bölümlerinde temel dersler arasında bulunan “teknik resim”, “iletişim teknikleri”, “temel tasarım” gibi tasarım alanına özgü dersler de müfredatın parçası haline gelmiştir. Aynı şekilde, mühendislik temelli “malzeme”, “üretim teknikleri” gibi dersler de bu müfredatlarda ağırlıklı olarak bulunmaktadır. Endüstri ürünleri tasarımına yönelik kimi özelleşmiş alan dersleri de seçmeli ders statüsünde programlarda yer almaktadır.

	Gazi Üniversitesi	Erciyes Üniversitesi	Karabük Üniversitesi
1	Temel Tasarım Teknik Resim	Temel Tasarım Teknik Resim	Teknik Resim
2	Tasarımda Görsellik Teknik Resim	Tasarım Tarihi Ürün Tasarımında Form Tasarımda Görsellik Tasarımda Eskiz ve Çizim Teknikleri	Sanat ve Tasarım Bilgisayar Destekli Çizim
3	Tasarım ve Biçim Tasarım Uygulamaları Malzeme İmalat Teknikleri	Tasarım İletişimi Ergonomi Bilgisayar Destekli Tasarım Ürün Tasarımı Malzeme İmalat Teknikleri	Malzeme Üretim Teknikleri Bilgisayar Destekli Modelleme
4	Sanat ve Tasarım Tasarım Uygulamaları Malzeme İmalat Teknikleri	İmalat Teknikleri Ürün Tasarımı Tasarım İletişimi	Bilgisayar Destekli Tasarım Staj
5	Estetik ve Ergonomi Endüstri Ürünleri Tasarımı		Seçmeli Dersler
6	Endüstri Ürünleri Tasarımı İnovasyon ve Yaratıcılık	Çevre ve Ürün Tasarımı Endüstri Tasarımı ve Uygulama Projesi	Endüstriyel Tasarım Stüdyosu Staj
7	Staj	Endüstriyel Tasarım ve Uygulama Projesi	Endüstriyel Tasarım Uygulamaları
8	Mezuniyet Projesi Proje Yönetimi Girişimcilik	Yeni Ürün Geliştirme Ürün Tasarımında İletişim	Endüstriyel Tasarım Uygulamaları

Tablo 2: Yarıyılar itibarıyla endüstriyel tasarım mühendisliği bölümlerinde yer alan endüstri ürünleri tasarımı bölümlerine yönelik / ortak dersler

3. ÇALIŞMA

Çalışma kapsamında Gazi Üniversitesi Teknoloji Fakültesi Endüstriyel Tasarım Mühendisliği Bölümü 1. sınıf öğrencileri ile anket çalışması yürütülmüş ve öğrencilerin yeni oluşmakta olan endüstriyel tasarım mühendisliğine yaklaşımları, arasında konumlandırıldığı endüstri ürünleri tasarımı ve makine mühendisliği nosyonlarına bakış açıları ile beraber algılanmaya çalışılmıştır.

Çalışma kapsamında görüşülen öğrenci sayısı, 17'si kız, 8'i erkek olmak üzere 25'dir. Öğrencilerin yaş ortalamaları, 18,68 olarak belirlenmiştir.

Öğrencilerin meslek seçimlerinin arkasındaki bilinç düzeylerini algılamak amacıyla öncelikle lisans yerleştirme sınavında başka endüstri ürünleri tasarımı ve endüstriyel tasarım mühendisliği tercihleri olup olmadığı sorulmuştur. Ayrıca öğrencilerden endüstriyel tasarım mühendisliği alanının sırasıyla endüstri ürünleri tasarımı ve makine mühendisliği ile farkları ve bağlantılarını tanımlaması, "endüstriyel tasarım" tanımı yapması istenmiş ve birinci yılda aldıkları temel tasarım ve tasarımda görsellik derslerinden beklentileri sorulmuştur.

Öncelikle istenilen endüstri ürünleri tasarımı ve endüstriyel tasarım mühendisliği karşılaştırmasında, öğrenciler bariz bir biçimde ürünün dış kabuğuna yönelik estetik nitelikleri endüstri ürünleri tasarımcılığına atfederken kullanılabilirlik, imalata uygunluk, mekanik gibi nitelikleri de endüstriyel tasarım mühendisliğinin sorumluluğunda ifade etmiştir. Bunların yanısıra bölüm mezunlarının imza yetkisi olması, alanın endüstri ürünleri tasarımcılığına bir üstünlüğü olarak tercih sebebi olmuştur:

"Mühendislikte amacı kullanım iken endüstri ürünleri tasarımında amacı estetik duruşudur"

"İkisi arasında çok büyük farklılıklar olduğunu düşünmüyorum. İkisi de tasarım odaklı. Mühendislik için içine girdiğinde, tasarımın montajı, imalatı için içine giriyor"

"Endüstri ürünleri tasarımı, bir ürünü tasarlamak ve görselliğini geliştirmek içindir. Endüstriyel tasarım mühendisliği ise hem tasarım hem üretilebilirlik hem de üretici-kullanıcı çıkar ilişkisini kurabilmektedir. Bu yüzden endüstriyel tasarım mühendisliğinin imza yetkisi vardır."

"Endüstri ürünleri tasarımı daha çok estetiğe önem verir. Bilindiği üzere mühendislik daha çok sistematikliğe ve sağlamlığa önem verir. Bu noktada iki tarafın da eksikliklere sahip olduğu ortaya çıkar. Endüstriyel tasarım mühendisliği bu iki dalın da açığını kapatabilecek kapasiteye sahiptir."

"Endüstri ürünleri tasarımı ergonomi ve görsel anlamda ürün tasarımına ağırlık verirken endüstriyel tasarım mühendisliği endüstriyel tasarım mühendisliği tasarlanan ürünün üretime elverişli olup olmadığını da kontrol eder"

Verilen cevaplar derlendiğinde iki alan için öğrencilerin tanımlamaları şu şekilde nitelendirilebilir:

Endüstri Ürünleri Tasarımı	Endüstriyel Tasarım Mühendisliği
Estetik	Kullanılabilirlik
Ergonomi	İmalata uygunluk
Sanatsal	Mekanik
Kısıtlı	Sistematik
Ürünün dışı	Ürünün içi
Görsellik	Sağlamlık
	İşlevsellik
	Uygulanabilirlik
	İmza yetkisi

Tablo 3: Endüstri ürünleri tasarımcılığı ve endüstriyel tasarım mühendisliği karşılaştırması

Öte yandan benzer bir karşılaştırmayı makine mühendisliği ve endüstriyel tasarım mühendisliği arasında yapmaları istendiğinde öğrenciler makine mühendisliğini eğitim gördükleri alana göre daha kısıtlı ve mekanik bir meslek olarak tanımlamışlardır:

“Makine mühendisliği daha çok üretimle ilgilidir, endüstriyel tasarım mühendisliği tasarımla.”

“Makine mühendisleri makine parçalarıyla ilgilenir, endüstriyel tasarım mühendisleri hem parçalarla ilgilenir hem de tasarımlarını yaparlar”

“Makine mühendisliğinin mekanik olarak bilgisi fazladır. Endüstriyel tasarım mühendisi çok fazla mekanik bilgi sahibi olmasa da estetik ve görünüşe önem verir”

“Makine mühendisliği için tasarım yönüyle o kadar ilgilenmez. Endüstriyel tasarım mühendisliği, makine mühendisliği ve endüstri ürünleri tasarımı arasında kalan meslektir.”

“Makine mühendisi mekanik açıdan ilgilenirken endüstriyel tasarım mühendisi hem mekanik hem görsel yapısıyla ilgilenir”

“Endüstriyel tasarım mühendisliği, için estetik yanıyla daha çok ilgilenir. Makine mühendisliğinin işini yapabilirken makine mühendisi onun işini yapamaz.”

Yukarıda endüstri ürünleri tasarımcılığına atfedilen nitelikler, makine mühendisliği ile karşılaştırmaya gelindiğinde endüstriyel tasarım mühendisliğinin nitelikleri olarak ifade edilir hale gelmektedir:

Endüstriyel Tasarım Mühendisliği	Makine Mühendisliği
Mekanik	Mekanik
Tasarım	Üretim
İşlevsellik	Teknik
Maliyet	Bakım-Onarım
Yarar	Tekrardan imal
Görsellik	İşleyiş
İnnovatif	Varolanı tekrarlayan

Tablo 4: Endüstriyel tasarım mühendisliği ve makine mühendisliği karşılaştırması

Öğrencilerden endüstriyel tasarım kavramını ifade etmeleri istendiğinde ise işlevsellik, kullanılabilirlik, görsellik, üretilebilirlik gibi niteliklerle tanımlamışlardır:

“Endüstriyel tasarım, yarar sağlayabilecek ürünler üzerine yapılıdır”

“Tasarım, herhangi bir objenin görselliği iken endüstriyel tasarım, ihtiyaç duyulan aletler ve ürünlerin görselliğidir”

“Tasarım için önemli olan estetikdir. Endüstriyel tasarımda ise kullanılabilirlik da önemlidir, yani yapılan şey gerçekten işe yaramalıdır.”

SONUÇ

Teknik ve sanat arasında yeni bir kesişim alanı olma iddiasındaki endüstriyel tasarım mühendisliği eğitimi, ülkemizde yeni bir alan olarak teknoloji ve mühendislik fakültelerinde kendini var etmektedir. Ülkemizde öncülü olmayan bu bölümlerde mühendislik ve ya teknik eğitim kökenli akademisyenler tarafından oluşturulan müfredatlar ve yürütülen eğitim, çoğunlukla mühendislik ağırlıklı derslerden oluşmaktadır. Elbette, endüstri ürünleri tasarımına yönelik dersler de programlarda yer almakta, bunlar da yarı zamanlı öğretim elemanları tarafından yürütülmektedir.

Halihazırda kurulu olan üç bölümden ikisi, teknoloji fakültelerinde bulunmaktadır. Kapatılan teknik eğitim fakültelerinin ister istemez devamı olarak algılanan teknoloji fakülteleri, mühendislik fakültelerinden farklı olarak uygulamaya ağırlık verme iddiasındadır. Bu sebeple müfredatlarda en az birer yarıyıl endüstri stajı olarak geçmektedir. Buna karşılık mühendislik fakültesinde oluşturulan müfredatta endüstri ürünleri tasarımı eğitimine atıfta bulunan ve tasarımcı becerilerini geliştirme hedefinde dersler olduğu gözlenmektedir. Ancak tasarım stüdyosu muadili olabilecek dersler arasındaki farklılıklar, çok kestirilemez durumdadır (örneğin yeni ürün geliştirme ve endüstriyel tasarım v.b.). Öte yandan ergonomi gibi endüstri ürünleri tasarımı için mühendislik kökenli kabul edilen bir dersin de gerek müfredatta gerek öğrenci mülakatlarında sanat ve estetik ağırlıklı olarak kabul gördüğü gözlenmektedir. Akademik kadrolar itibarıyla de teknoloji fakültelerinde teknik eğitim



kökenli, mühendislik fakültelerinde mühendis kökenli kadroların ağırlığından söz edilebilir.

Kendisini endüstri ürünleri tasarımı ve mühendislik arasında konumlayan bu bölüm öğrencilerine alanın ayrı ayrı bu iki bölümle karşılaştırmasını yapması istendiğinde, kimi kavramların yer değiştirdiği gözlenmektedir. Örneğin endüstri ürünleri tasarımcılığını daha çok görsellikle ilgilenir olarak tanımlarken endüstriyel tasarım mühendisliğini de makine mühendisliğine nazaran görsellikle ilgilenir olarak tanımlayabilmektedirler. Ya da mekanik aksam tasarımı her iki mühendisliğin de konusu olarak kabul etmektedirler. Öte yandan kullanılabilirlik, işlevsellik ve ya üretime uygunluk gibi nitelikleri ürün tasarımcılığından ziyade tasarım mühendisliğine atfetmekte, ergonomiyi de müfredatta olduğu gibi ürün tasarımcılığı ve estetik ile özdeşleştirmektedir. Sanat – teknik kesişiminde yeni bir alt küme olma niyetindeki bu bölümlerin makine mühendisliği cephesinden değerlendirmesi de önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

Arntson, Amy, Graphic Design Basics. Holt, Reinhart and Winston Inc., New York, 1988

Betts, Paul, "Science, Semiotics and Society: The Ulm Hochschule für Gestaltung in Retrospect", Design Issues, 14(2), The MIT Press, 1998: 67-82.

Ulrich, Karl & Steven Eppinger, Product Design and Development, McGraw-Hill Inc., New York, 1995.

Weill, Alain, Grafik Tasarım, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2007.

Westphal, Uwe, The Bauhaus, Studio Editions, London, 1991.

Alan çalışması, Gazi Üniversitesi Teknoloji Fakültesi Endüstriyel Tasarım Mühendisliği Bölümü, 2015 Ocak.

<http://tf-etm.gazi.edu.tr/>

<http://etm.erciyes.edu.tr/>

<http://teknoloji.karabuk.edu.tr/tasarim/>



ENDÜSTRİYEL TASARIM EĞİTİMİNDE DİSİPLİNLER ARASI İŞBİRLİKLERİN SINIRLARI

Doç. Dr Serkan GÜNEŞ

Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi,
Endüstri ürünleri Tasarımı Bölümü
serkangunes@gazi.edu.tr

Çiğdem GÜNEŞ

TUSAŞ-Türk Havacılık ve Uzay Sanayii A.Ş
cigdem.gunes@tai.com.tr

ÖZET

Endüstriyel tasarım alanı ürünlerin kurgusu ve çeşitliliklerinin artması ile beraber genişleyen ve birçok alana temas eden bir disiplin haline gelmiştir. Artık endüstriyel tasarım disiplini için diğer disiplinler ile uyumlu ve etkili çalışabilmek bireyler için olduğu kadar kurumlar içinde öğrenebilen ve geliştirilebilen bir yetenek ve gereklilik olarak görülmektedir. Endüstri pratiğinde ise endüstriyel tasarım fonksiyonundan kurumun diğer fonksiyonları ile beraber çalışması ve giderek artan seviyede paylaşımda bulunması talep edilmektedir. Bu nedenle, özellikle eğitim aşamasında, farklı disiplinlerin kendine has bilgi ve becerileri öğrencilere aktarılmalı, öğrencilerin disiplinler arası düşünce sisteminin ve pratiklerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Diğer taraftan her disiplin diğer bir disiplinle işbirliği halinde olduğu kadar sorumlulukların sınırları açısından rekabet halindedir. Rekaberlik veya kopestiyon (Coo-petition) olarak bilinen bu kavram ile bir disiplinin diğer bir disiplinle işbirliğinin sınırlarını çizmekte; tarafların işbirliği için gösterdikleri çabanın seviyesi tanımlanabilmektedir. Bazı disiplinler diğer disiplinlerle işbirliği için yoğun bir çaba gösterirken, diğerleri daha tutucu davranarak işbirliğine kapalı davranabilmektedir. Bu bağlamda, çalışmanın konusu, disiplinler arası eğitimde, bir disiplinin diğer disiplinler ile ilişki seviyesinin müfredat ve ders içerikleri üzerinden incelemektir. Bu meyanda, çalışmada, öncelikle endüstriyel tasarım eğitiminde disiplinler arası yaklaşımı gerekçeleri ile beraber örnek müfredatlar üzerinden bu işbirliğinin sınırları tanımlanacaktır. Daha sonra, endüstriyel tasarım alanı ile ilişkili diğer alanların kendi müfredatları üzerinden ilerideki işbirliklerine dönük tutumları tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Endüstriyel Tasarım, Rekaberlik, Eğitim Müfredatı

THE LIMITS OF MULTIDISCIPLINARY COOPERATION IN INDUSTRIAL DESIGN EDUCATION

ABSTRACT

The discipline of industrial design has become extended by the variety and concept of the products and effects many area. Effective and congruent cooperation with other disciplines is seen as a requirement and a capability to be learned and developed for organizations as well as individuals. On the other hand, industrial practices require the function of industrial design to cooperate with other functions of the organizations and increase this interaction. Therefore, especially at the education stage, the thinking system and practices should be developed by transferring specific knowledge and abilities of different disciplines to the students. On the other hand, each discipline stands in competition with others as well as in cooperation. With the notion known as "Coo-petition", the borders between the one discipline to other can be drawn and the level of the effort the partes make can be defined. While some disciplines make effort extensively, others are more conservative and close to cooperation. In this respect, the aim of this study, in interdisciplinary education, is to examine the cooperation of one discipline to another by means of syllabuses and context of

the lectures. Among the other things, in the study, first the rationales behind the interdisciplinary cooperation in industrial design education and the borders of this cooperation will be defined by the means of sample syllabuses. Subsequently, the attitude of cooperation of the disciplines related with industrial design area will be discussed in terms of their syllabuses.

Keywords: Industrial design, Competition, Syllabus

Disiplinlerarası Takımların Gerekliliği

Takım, farklı uzmanlık alanlarından gelerek becerilerinin birleştirilmesi ile önceden belirlenmiş hedeflere ulaşmak için bir araya gelmiş, birlikte hareket eden iki veya daha fazla kişinin oluşturduğu topluluktur. Takım çalışmaları konusunda yazında birçok çalışma bulunmakta, bu çalışmaların büyük bir bölümü ise farklı disiplinlerden bir araya gelmenin doğasını aydınlatmaya çalışmaktadır. Ürün tasarımı kavramı açısından konu ele alındığında, disiplinlerarası takım çalışmalarının ana gerekçeleri arasında rekabetçi piyasa koşullarına hızlı cevap verebilme (Lutz, 1994), artan ve fazla alanı kapsayan ürün karmaşıklığı (Güneş, 2001), değişken müşteri talepleri (Keller, 2001) ile beraber özellikle genel olarak işlem maliyetlerini düşürme (Ciborra ve Olson, 1988) gösterilmektedir. Konu işlem maliyetleri ekseninde alındığında bu gerekçenin diğer tüm gerekçeleri içerdiği aşikârdır. Bu nedenle işlem maliyetleri ile disiplinlerarası takım çalışmalarının ilişkisi kurulduğu takdirde disiplinlerarası takım çalışmalarının örgütlerdeki gerekliliği öncelikle iktisadi anlamda daha sonra ise örgüt teorisi açısından açıklığa kavuşacaktır. Örgütler bir işlemler serisidir, her bir işlem tamamlandığında diğer işlem başlar. Arzu edilen, bu işlemler arasındaki iş transferinde maliyet (sürtünme) oluşmamasıdır (Williamson, 1981). Daha da ötesi, etkin bir örgüt yapısı için önemli olan işlemler arası transferlerin ekonomik olacak şekilde organize edilmesi, örgüt içerisindeki işlemlerin verimliliği, yani maliyetlerin düşürülmesidir. İşte takım çalışması bu nedenle işlem maliyeti kuramlarında ele alınan önemli bir örgütsel faaliyet olarak ortaya çıkmaktadır.

Coase'nin 1937 yılında yazdığı makalede işlem maliyeti kavramı örgüt kavramının varlık sebebi olarak tanımlanmış, Coase basitçe örgütleri bu maliyetlerin düşürülmesi için bir araya gelen organizasyonlar olarak görmüştür (1937). Her ne kadar Coase piyasayı kullanmanın maliyeti olduğundan işlem maliyeti denilen bu maliyetlerin örgütlerce içselleştirilebileceğini, yani birçok işlemin örgütler tarafından yapıldığını savunsa da Alchian – Demsetz, Jensen – Meckling ve Cheung gibi örgüt teorisyenleri piyasanın etkinliğini savunmuşlar ancak neden bazı maliyetlerin örgüt çatısı altında gerçekleştirildiğini netleştirememişlerdir. Daha sonralarında Williamson iş yapmanın iki şekilde olabileceğini savunmuş, yönetim mekanizmaları olarak bilinen piyasa (örgüt dışı) ve hiyerarşi (örgüt içi) alternatiflerini tanımlamıştır (1975). Williamson'a göre bir örgüt herhangi bir işin gerçekleştirilebilmesi için verimlilik ekseninde piyasa veya hiyerarşi arasında tercih yapmakta bu tercihte işlem maliyetleri göz önünde bulundurmaktadır. Örgütler seçimlerinde ise işlem maliyeti düşük olan alternatif göz önünde bulundurmaktadır. Ürün geliştirme açısından konu ele alındığında ürün geliştirmenin örgüt içinde yapılıp yapılmaması da bir işlem maliyeti hususudur. Nihayetinde ürün geliştirmeyi gerçekleştirmek için iki yol vardır. Birincisi dışarıdan sağlamak, ikincisi örgüt içinden üretmektir. Toplam maliyet her iki durumda çıkacak maliyetin toplamıdır, yani üretim ve koordinasyon maliyetlerinden oluşur. Koordinasyon maliyetleri ise çalışanların izlenmesi, takibi, doğru yerde doğru kişilerin konumlandırılması, organizasyonel yapının doğru kurulması, insan kaynakları biriminin işi yapacak kişiyi arama bulma ve yerleştirme maliyetleri, iş uzmanlık gerektiriyorsa uzmanlaşma eğitimi maliyetleri veya uzman çalıştırma maliyetlerinden oluşur. Örgüt ya bu maliyetleri içselleştirecek ya da ürün geliştirme faaliyetini piyasadan alacaktır. Bu olduğu takdirde doğru tedarikçinin bulunması, müzakere yapılması, sözleşme düzenlenmesi ve tedarikçinin izlenme maliyetlerini göğüslemek zorunda kalacaktır. Güncel pratikte her iki tercihin örgütler tarafında kullanıldığı görülmektedir. Yani örgütler yeni ürün geliştirmeyi ya kendi bünyelerinde gerçekleştirmekte ya da dışarıdan tedarik etmektedir.

Böyle bir tercih aşamasında ise örgüt rutinleri devreye girmektedir. Genel pratiklerde ürün

geliştirme rutinleri olmayan örgütler piyasa maliyetlerine katlanarak ürün geliştirme hizmetlerini örgüt dışı yürütmekte, piyasada tecrübeleri rutin transferi ile arttığı andan itibaren, bu faaliyetleri kendi bünyelerinde yürütmektedir. Basit bir ifade ile rutin geliştirmenin de bir işlem maliyeti olduğundan, her hangi bir örgütsel rutine sahip olmayan örgüt, piyasa mekanizmasını kullanarak öncelikle diğer örgütün rutinlerini deneyimlemekte, eğer yeni rutin tatminkâr sonuçlar yaratıyorsa piyasa maliyetlerini ödememek için bu rutini kendi bünyesinde geliştirme kararı almaktadır (Nelson ve Winter, 1982) . Bu aşamada örgüt bu faaliyetleri kendi bünyesinde yürütme kararı almakta, örgüt içinde ürün geliştirme faaliyetleri başlamaktadır. Ürün geliştirme kavramı ise disiplinlerarası bir faaliyet olduğundan bu konuda örgüt içinde ürün geliştirme takımları kurmaktadır.

Takım Kavramı ve Disiplinlerarası Ürün Tasarım Takımları

Yeni ürünlerin geliştirilmesi ve tasarımı süreci rekabetçi pazar ve artan ürün karmaşıklığı nedeniyle disiplinler arası aktivite gerektirir. Disiplinler arası aktivite ise başta örgüt içindeki farklı fonksiyonların maliyetler açısından verimli iş birliğini gerektirir. Verimli iş birliğinden kasıt ise tasarıma konu olan işin fonksiyonlar arasında sürtünmesiz transferi ve geri dönüşlerin azlığı anlamına gelmektedir. Her ne kadar disiplinlerarası takımlar ürün geliştirme açısından ideal bir örgüt aracı olarak gözüksün de takımların oluşturulması, koordinasyonu ve iç iletişimi kendi içinde ayrı ayrı maliyetler oluşturmaktadır. Williamson bu maliyetleri koordinasyon başlığı altında ele almış başta doğru yerde doğru kişilerin konumlandırılması, hedeflerin tartışılması, fikirlerin oluşturulması, fikirler üzerinden tartışmaların yürütülmesinin örgüte farklı işlem maliyetleri oluşturacağını öngörmüştür (1993). Gerçekte takımlar yaşayan organizasyonlardır, ortaya çıkar, gelişme çizgisi gösterir ve arzu edilen sonuçlar elde edildikten sonra dağılır. Her takımın takım kimliği kazanması için belirli aşamalardan geçmesi gerekmektedir. Katzenbach ve Smith'e göre takım hayat döngüsü J şeklinde bir eğriye sahiptir (1993) (Şekil 1). Her takım hayatına çalışma grubu olarak başlar, eğer kolektif bir performans sergileyemez ise ve grup içi çatışmalar ön plana çıkmaya başlarsa çalışma grubundan daha düşük performans sergileyen sözde takımlar haline dönüşmektedir. Bu aşamada sözde takımlar bir yol ayrımına gelmekte, ya çalışma grubunun dağılması ya da eğer ortak amaçlarını, çalışma usullerini ve iş bölümünü tanımlayabilirlerse potansiyel takım seviyesine ulaşmaktadır. Eğer bu potansiyel takım ortak olarak tanımlanan ilkelerini işletmeye başlarsa gerçek takım kimliğine bürünmektedir. Katzenbach ve Smith'e göre örgütlerde sözde takım tipi çalışma grupları sıklıkla bulunmaktadır (1993). Oysa arzu edilen ortak unsurlarda anlaşmış ve her bir takım ferдинin diğer takım elemanlarının gelişmesi ve başarısı için çaba gösteren yüksek performanslı takım kurgusuna ulaşmaktır.

Disiplinlerarası takımlarda, koordinasyon maliyetleri disiplin içi takımlara oranla daha yüksektir. Zira bu aşamada bireysel çıkarlar kadar fonksiyonlar arası çatışma ihtimalleri yükselmekte, bireysel hedefler kadar bireylerin bağlı olduğu fonksiyon çıkarlarının da örtüşmesi gerekmektedir. Bu nedenle disiplinlerarası takımlarda çatışma doğal bir süreç olarak görülmeli, takım inşası esnasında öncelikle liderlik rejimi, çalışma usulleri ve iletişim örüntüleri kararlaştırılmalıdır. Disiplinlerarası takımlar da diğer takımlar gibi amaçların belirlenmesi, fikirlerin oluşması, karmaşıklıkla mücadele, uzlaşma ve seçim süreçleri nedeniyle çatışmalara gebe dir. Takım içindeki farklı disiplinlerin kendi formasyonlarından gelen çalışma usulleri, meselelere bakış biçimleri, öncelikleri ve kullanılan farklı iletişim kalıpları bu çatışmanın öncelikli nedenleri arasındadır. Amaç aynı olsa dahi, amaca ulaşmadaki usullerde farklılıklar olabileceğinden doğru olan usullerden birine karar vermek yerine öncelikle amacın her takım üyesinin ortak paylaşabileceği bir değer üzerinde kurgulanması zorunludur.



Şekil 1. Takım Performans Eğrisi (Katzenbach ve Smith, 1993)

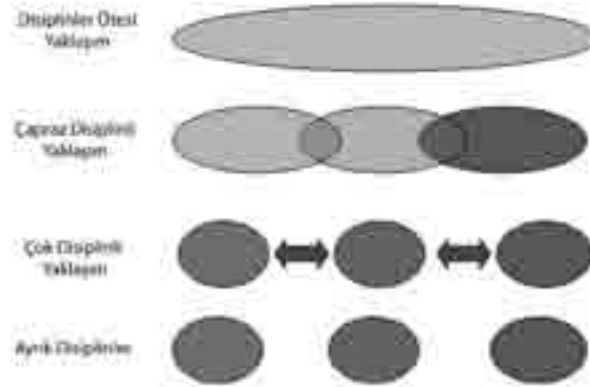
Disiplinler ve Disiplinlerarası Takımlar

Kendine özgü eğitim alt yapısı, yöntemleri ve içeriği olan kendi bilgi alanında yeni bilgiler üreten alanlar disiplin olarak tanımlanmıştır (Berger, 1970). Her disiplinin kendine has doktrini, profesyonel dili, terminolojisi, entelektüel öncüleri ve takipçileri bulunur. Disiplinlerarası alan ise özünde iki veya daha fazla disiplinin bir araya geldiği ve yeni bilgilerin üretilebildiği yeni bir alana işaret eder. Disiplinlerarası çalışmalar günümüzde yüceltilen bir kavram olsa dahi disiplinlerin bu tür çalışmalar için kendi disiplini içinde ne tür hazırlık ve çaba gösterdiği ayrı bir tartışma konusudur. İlke olarak her disiplin evrensel ortak bilgi havuzundan beslendiğinden disiplinlerin birbiri ile örtüşen alanlarının olması kaçınılmazdır. Bu halde, her disiplinin başka bir disiplinde bir araya gelme ihtimali disiplinlerin amaç örtüşmesi ihtimali nedeniyle daima vardır. Evrensel bilgi havuzundan birbirine yakın alanlardan beslenen disiplinlerde bu işbirliklerinin ortaya çıkma ihtimali yüksektir. Disiplinlerin havuzdan beslendikleri alan ile ilgi alanları giderek genişlediğinden disiplinlerin beraber çalışma ihtimalleri geçmişe oranla giderek yükselmektedir.

Her disiplinin kendine has odaklandığı bir egemenlik bölgesi bir bakıma ana çekirdeği vardır. Ana çekirdekten uzaklaşmaya başlandığı andan itibaren bu hâkimiyet bölgesi diğer disiplinin kendisi için tanımladığı hâkimiyet alanı ile örtüşmeye başlar. Bu nedenle hiçbir disiplin diğer disiplinlerden tümüyle bağımsız olamaz. Bir disiplin kendi içinde sınırlarını muhafaza etmeye kalksa dahi, egemenlik ve ilgi alanını genişletme arzusunda olan disiplinler ile ister istemez temasa geçmek zorunda kalacaktır. Bu nedenle disiplinlerarası çalışma gerek ortak evrensel bilgi havuzundan beslenildiğinden, gerekse disiplinlerin etkinlik alanını geliştirme arzusu nedeniyle kaçınılmazdır. Bu nedenle her disiplin kendi ana hâkimiyet bölgesini korumak amacıyla disiplinlerarası çalışmalara katılmak zorunda kalmaktadır.

Diğer taraftan bazı disiplinler doğası ve ilgi alanı gereği başlangıçta disiplinler arasındır. Bu disiplinler farklı disiplinlerden kendi düşünce üretimini amaçları dâhilinde kendini diğer disiplinlerden aktif veya pasif etkileşim ile beslenerek inşa etmeye çalışmaktadır. Bu durum üç şekilde olabilir. İlk aşama, yani çok disiplinli yaklaşım (Multidisciplinary), birden fazla disiplinin bütünleştirme yapılmaksızın tek bir konu üzerine odaklanması olarak tanımlanabilir (Piaget, 1972; Meeth, 1978). Çapraz disiplinli yaklaşımda (Crossdisciplinary) bir disiplin meseleye diğer disiplin gözünden bakmaya çalışır. Bu tür kurguda ana bir disiplin diğeri üzerine hâkimiyet kurmakta, diğer disiplin pasif bir şekilde kurguda yer almaktadır. Disiplinler ötesi yaklaşımda ise (Transdisciplinary), birkaç disiplini aşım ya da enlemesine kesip, herhangi bir tekil disiplinin ötesine geçen meselelerle ilgilenilir (Aktan, 2007) (Şekil 2). Bu açıdan bakıldığında ürün geliştirme kavramı disiplinler ötesi bir alandır. Ürün geliştirme içinde farklı

disiplinler bir araya gelir. Kurgu disiplinler ötesi olsa da, uygulamada disiplinlerin kendi egemenlik alanını koruma arzusu nedeniyle kurgu çoğu zaman çapraz disiplinli bir yapıya bürünmekte çatışmalar yaşanabilmektedir. İşte disiplinler arası takımlar bu çatışmaların odağında bulunmaktadır.



Şekil 2. Disiplin Etkileşimleri

Disiplinlerarası Takımlar ve Çatışma

Çatışma iki veya daha fazla kişi veya grup arasında çeşitli nedenlerden kaynaklanan fikir ayrılığı, birlikte çalışma sorunlarından kaynaklanan ve işletmede normal faaliyetlerin durmasına veya aksamasına yol açan olaylardır. Çatışma takım çalışmalarının doğal bir sürecidir. İşlem maliyetlerinin düşürülmesi amacıyla çatışmalar görevlerin, yöntemlerin, kuralların ve yetki ilişkilerinin açık ve net olarak tanımlanmasıyla yönetilmelidir. Çatışmaları tamamen ortadan kaldırmak mümkün değildir aksine gerektiğinde yaratıcılıkları ve yenilikleri teşvik etmek amacıyla etkin bir şekilde kullanılmalıdır. Çatışmanın disiplinlerarası takım kurguları içinde çıkmasının temel gerekçelerinden birisi “rekabetlik/kopetisyon” (Brandenburger ve Nalebuf, 1997) kavramıdır. Kopetisyon işbirlikçi bir rekabet durumu olup örgütlerin daha yüksek bir değer yaratmak amacıyla hem rakip hem de işbirlikçi olmasını tanımlamaktadır. Başarıların diğerlerinin başarısına bağımlı olduğu durumlarda diğerlerinin başarılı olması için işbirliği göstermek, ancak kişisel çıkarların korunması ve oluşan değerden pay kapmak için kopetisyon bir bakıma karşılıklı bağımlılık kaçınılmaz bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır. Zira kopetisyon, artan bilgi paylaşımını, yeterlilikler havuzunun genişlemesini, artan risk alma teşviklerini ve son olarak sağlıklı bir rekabet ortamının tesisini sağlamaktadır (Zineldin,2004).

Disiplinlerarası takımlarda çatışmanın bir kaynağı ise yapının farklı disiplinlerden oluşmasıdır. Özellikle çapraz disiplinli yaklaşımlarda bir disiplinin diğer disiplin üzerinde egemenlik kurma çabası nedeniyle çatışmalar artmaktadır. Çatışmalar özellikle farklı fonksiyonel alanlardan oluşan takımlarda daha çok görülür. Her fonksiyonun ilgi alanı farklı olduğu için öncelikleri de farklıdır. Fonksiyonun öncelikleri doğrultusunda beklentileri de farklı olduğu için burada bir fonksiyonel alanın diğerlerine yaptırımcı olmaya çalışması da çatışma ortamını doğurabilir. Sinerjik hareket; fikirlerin birbiriyle çatışmasından ortaya çıkan dinamizm olsa da çatışmaların ilişki temelli değil görev temelli olması arzulanır. Bu nedenle fonksiyon temelli görevlerin belirlenmesi önemlidir.

Disiplinlerin Hazırlığı

Bir disiplin diğer disiplinler ile işbirliğine ne kadar hazırdır? Elbette ki her disiplin kendi içindeki yeterlilikleri öne sürecektir ancak ortaklık gerektiren çalışma alanları ve konularında yeterlilikler tartışma konusu olacaktır. Bu nedenle günümüzde bir disiplin inşa edilirken yapılan en kritik hata

egemenlik sınırlarını sıkı bir şekilde belirlemek olacaktır. Bu meyanda, kendine bir egemenlik alanı tanımlayan ve bu alanı muhafaza için çaba gösteren disiplinlerin işbirliği içinde olması mümkün gözükmemektedir. Gerçekten de disiplinlerarası ülkü ile kurulmuş disiplinler sınırlarını korumaya niyetli geleneksel alanlara oranla daha fazla iş birliğine açık gözükmemektedir. Disiplinlerarası işbirliği ve koordineyi sağlayan bir üst otorite bulunamayacağından, her disiplin işbirliğinin kapsamını kendi belirlemek zorunda kalmaktadır. Diğer taraftan bir disiplinin başka bir disiplin ile işbirliğine girmesi kendi kararı değildir. Diğer bir disiplinin kendi alanına girmesini engelleyecek bir yaptırım gücü bulunmamaktadır. Bu anılan nedenlerden dolayı bir disiplin için uygun olan, olası disiplinlerarası işbirliği için hazırlık yapmaktır. Günümüzde çoğu disiplin kendisini meslek olarak ifade etmektedir. Meslek ise genelde belirli bir eğitimin sonucunda kişilerin kazandığı unvan haline dönüşmüştür. Bu açıdan bakıldığında disiplinlerarası işbirliğine hazırlığın daha mesleki eğitim aşamasında başlaması gerekmektedir.

Disiplinlerarası eğitimde iki konu ön plana çıkmaktadır. Bunlardan ilki disiplinin hangi işbirliği alanlarına yatırım yapacağıdır. İkinci husus ise disiplin içinde disiplinlerarası işbirliğinin seviyesidir. Bir disiplinin işbirliği yapacağı alanların öncelikle o disiplinin beslendiği alanlar olması kaçınılmazdır. Ancak disiplin kendi öz çekirdeğinden itibaren yürüncesindeki tüm diğer alanları potansiyel alanlar olarak görmeli bu alanlar ile yapılabilecek olası işbirlikleri için hazırlık yapmalıdır. Elbette ki bu kararlar kati değildir, zira disiplinler arası işbirlikleri dinamik ve değişkendir. İkinci olarak bir disiplinin her alanla işbirliğine yakın olması eğer güçlü özgül öğelere sahip değilse tehlikeleri de beraberinde getirir. Bu nedenle kendi sınırlarını net belirlememiş, çok farklı disiplin üzere kendini konumlamış alanlar, her egemenlik alanı genişlemesinde merkezinde kaymalar yaşayacak ve ancak yüzen disiplinler olarak varlığını sürdürebilecektir.

Endüstri Ürünleri Tasarımı Eğitimi ve Disiplinlerarası Yaklaşım

Endüstri ürünleri tasarımı alanı, içinde çok disiplini barındırmaya çalışan (multidisciplinary) ancak tüm bu disiplinlerin ötesine geçmeye çalışan (transdisciplinary) bir alandır. Bu ilgin alan aynı zamanda estetik ve teknik iki alanın çatışmasına sahne olmakta dolayısıyla disiplin içinde iki zayıf çekirdek ile faaliyetlerini yürütmektedir. Disiplinin eğitimine bakıldığında, kendine yakın disiplinler ile ortak “tasarım” kavramını paylaştığı görülmekte ancak ürün tasarımına odaklanmaktadır. Ürün tasarımı kavramı içinde onlarca disiplini barındıran geniş bir alan olması sebebiyle ürün tasarımı eğitim müfredatlarında çok disiplinli bir içerik bulunur. Öyle ki bazen diğer disiplinler Tasarım Yönetimi, Tasarım Tarihi, Tasarım Felsefesi, Tasarım Psikolojisi veya Tasarım Ekonomisi gibi doğrudan tasarım alanına eklenir. Ürün geliştirmenin ihtiyaç duyduğu tüm alanlar bir şekilde ürün tasarımı müfredatında bulunur. Pazarlamadan, üretim tekniklerine, kalite yönetiminden proje yönetimine kadar tüm içerik öğrencilere verilmeye çalışılır. Böyle bir çabanın arkasındaki etmen “mezunları gerçek hayata hazırlamak” olsa da aslında arkadaki sebep bu disiplinin ürün geliştirme süreçlerinin tümüne hakim olma arzusudur. Hâlihazırda ürün tasarımı eğitiminin odağı kaymış, disiplinin amaçları ürün geliştirmeye kaymıştır. Oysaki ürün geliştirme kavramı disiplinlerarası üst bir etkinliktir. Farklı uzmanlıklara ihtiyaç duymaktadır. Ürün tasarımı bu uzmanlıklardan sadece birisidir. Hal böyle iken ürün geliştirme gibi geniş bir alanda hâkimiyet zorlaşmakta, odağını kaybetmiş tasarım eğitimi, ismi büyük ancak içeriği gerek kurgusu nedeniyle, gerekse zaman kısıtı nedeniyle zayıf derslere mahkûm olmaktadır. Örneğin ürün tasarımı eğitiminde genelde haftada üç saat verilen ve 14 hafta boyunca yürütülen üretim veya imalat teknikleri dersleri bulunur. Arzulanan, öğrencilerin var olan üretim tekniklerini öğrenmesi, bu doğrultuda tasarım süreçlerinde bu bilgiyi etkin kullanmasıdır. Bu derste, örneğin, 3 saatte (135 dakikada) tüm döküm teknolojisi terminolojisi, usul ve teknikleri ile anlatılmaya çalışılır. Benzer şekilde yine tasarım eğitiminde genelde malzemeyi konu alan dersler bulunur. Bu ders ile bir dönem içinde öğrencinin haftada 3 saat ile tüm malzeme disiplinin bilgilerine sahip olması beklenir. Gerçekte tasarım eğitimi amaçları açısından konu alındığında bu tür dersler öğrencinin konunun uzmanı olmasını arzulamaz, arzulanan öğrencinin

kavramlar ile tanışıklık sağlamasıdır. Diğer taraftan eğer ürün tasarımı disiplini ürün geliştirme alanına hâkim olmaya çalışıyorsa mezunlarından da ürün geliştirme alanı üzerinde uzman olmaları beklenir. Yukarıda örneklendiği üzere mevcut eğitim yapısı ile bu mümkün değildir. Olması gereken ya kapsam daraltmak ya da talep olunan geniş kapsamın gerekliliklerini karşılamaktır. Ürün tasarımı disiplinin diğer bir problemi disiplinlerarası bir alan olarak faaliyetlerinde genelde yerleşik disiplinler ile beraber çalışmasıdır. Disiplinlerin kendi arası mücadele ve yeterliliklerinde disiplinlerarası bir disiplin iddiası büyük sorumluluklar getirmektedir. Diğer disipline yaklaşmak, onu anlamak, disiplinlerarası iddiası olan disiplinin görevi olmaktadır. Örneğin bir mühendislik alanı ile çalışan bir ürün tasarımcısından malzeme, üretim teknikleri, detay ve mekanizmalar konusunda bilgili olması beklenirken, mühendislik alanının örneğin estetik, tasarım felsefesi birikimi, tasarım düşüncesi veya çizim yetenekleri sorgulanmamaktadır. Bu nedenle ürün tasarımı alanı “statik” disiplinler karşısında disiplinler arası iddiasından uzaklaşmalı kendini uzmanlıkların birleşimi olarak değil salt kendine has bir uzmanlık alanı olarak tanımlamalıdır.

KAYNAKLAR

- Aktan, C.C. (2007), Yüksek Öğretimde Değişim: Global Trendler ve Yeni Paradigmalar. Değişim Çağında Yüksek Öğretim: Global Trendler ve Yeni Paradigmalar. Yaşar Üniversitesi Yayını, İzmir.
- Brandenburger, A.M. ve Nalebuf, B.J. (1997), *Coopetition*, Doubleday, New York.
- Berger, G. (1970). Introduction. OECD-CERI Interdisciplinarity – Problems of Teaching and Research in Universities. Nice: CERI/French Ministry of Education, Eylül.
- Ciborra, C.C., Olson, M.H. (1988). Encountering Electronic Work Groups: A transaction Cost Perspective. Center for Digital Economy Research, IS-88-65.
- Coase, R. (1937). The Nature of the Firm. *Economica*, 4, 386-405.
- Güneş, S. (2002). Effective Internal Communication Issues in Cross-functional Design Teams: The Case of a Graduate Course in Industrial Design, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Katzenbach, J.R., Smith, D. (1993). *The Wisdom of Teams*. McKinsey & Company, Inc., Boston.
- Keller, R.T. (2001). Cross-Functional Project Groups in Research and New Product Development: Diversity, Communications, Job Stress, And Outcomes. *Academy of Management Journal*, 44 (3): 547-555.
- Lutz, R. A. (1994). Implementing Technological Change With Cross-functional Teams. *Research-Technology Management*, 37(2): 14-18.
- Meeth, L.R. (1978). Interdisciplinary Studies: Integration of Knowledge and Experience. *Change*, 10: 6-9.
- Nelson, R.R. ve Winter, S.G. (1982), *An Evolutionary Theory of Economic Change*. Harvard University Press, Cambridge
- Piaget, J. (1972). The Epistemology of Interdisciplinary Relationships. *Interdisciplinarity: Problems of Teaching and Research in Universities*. OECD, Paris.
- Williamson, O. E. (1975), *Markets and Hierarchies: Analysis and Antitrust Implications*. Free Press, New York.
- Williamson, O. E. (1981). The Economics of Organizations: The Transaction Cost Approach. *American Journal of Sociology*, 87, 548-577.
- Williamson, O. E. (1993). Calculativeness, Trust, and Economic Organization. *Journal of Law and Economics*, 36, 453-486.
- Mosad Zineldin, (2004). Co-opetition: The Organisation of the Future, *Marketing Intelligence & Planning*, 22 (7), 780 – 790.



**Başkent
Üniversitesi**

Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

2.sanat ve tasarım eğitimi
sempozyum ve çalıştayı
disiplinlerarası tasarım





GRAFİK TASARIM

ÇEVRESEL (DENEYİMSEL) GRAFİK TASARIM: MİMARİDE GRAFİK TASARIM

Yrd. Doç. Dr. Bülent BİNGÖL

Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi,
İletişim Tasarımı Bölümü

ÖZET

“Çevresel” yani bilinen diğer adı ile “Deneyimsel” grafik tasarım, farklı disiplinler olan grafik tasarım, mimari, endüstriyel tasarım ve peyzaj mimarisinin bir arada kullanıldığı bir meslek dalıdır. Diğer bir tanımla, iletişim kuran çevreleri tasarlamak için tipografi, renk, görüntü, form, teknoloji kavramlarının uyum içerisinde bir arada kullanıldığı içeriktir. Deneyimsel grafik tasarıma örnek olarak, yön-bulma sistemleri, mimari grafikler, tabela ve işaret programları, sergi tasarımı, perakende tasarım ve temalı veya markalandırılmış alanlar gösterilebilir. Bu gelişen alandaki profesyoneller için sadece görsel bir referans olmaktan ziyade deneyimsel tasarım anahtar insanlar, araştırma, teknoloji materyal ve inşa edilen çevredeki kaynaklar üstünde zengin bir bilgi kaynağıdır.

Disiplinler arası bir tasarım alanı olan çevresel(deneyimsel) grafik tasarımın en eski ve en iyi örneği “Paris Metro”’sudur. 1900’lerin başlarında Hector Guimande tarafından tasarlanan ve çok tanınan Paris’in metro girişleri kısaca “metro stili” olarak bilinmektedir. Çevresel(deneyimsel) grafik tasarımın çekirdeği sayılan bu yapıt, kolayca tanınabilen ve hareket halindeki insanların kısaca metro duraklarını tanıyabilmesi için Art Nouveau tarzında tasarlanmış dökme demir ve camdan yapılmış giriş kapılarıdır. Amacı geleneksel grafik tasarımın sıkça yaptığı herhangi bir ürünü satmak olmaktan ziyade bir mekanı veya çevreyi göstermektir-Metro.

Son yıllarda, Çevresel(deneyimsel) grafik tasarımcılar ulaşım merkezlerinde ki (havaalanları, tren ve metro istasyonları), hastanelerdeki, müzelerdeki, ve şehir sokak ve caddelerinde ki yön-bulma (sistemlerine) ya standart getirmişlerdir. Müze sergileri ve umumi, kentsel ve peyzaj yer-yapma programları öğrenme ve çevreleyen ortamlar kullanıcılarının ve ziyaretçilerinin yönlendiren, bilgi veren eğiten ve zevk veren tecrübelerini şekillendirmede çoklu-disiplinlilerden gelen tasarımcıların yeteneklerinden yararlanmıştı.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Mimari, Deneyimsel

ENVIRONMENTAL (EXPERIENTIAL) GRAPHIC DESIGN: GRAPHIC DESIGNIN ARCHITECTURE

ABSTRACT

“Environmental” also known as “experiential” graphic design is a design profession embracing many design disciplines including graphic design, architecture, industrial design and landscape architecture. In other words, it is the orchestration of typography, color, imagery, form, technology and, especially, content to create environments that communicate. Examples of experiential graphic design include way-finding systems, architectural graphics, signage and sign programs, exhibit design, retail design, and themed or branded spaces. More than just a visual reference for professionals in this growing field, experiential design is a rich source of information on the key people, research, technologies, materials, and resources that influence communications in the built environment.

Best and the earliest example of the environmental(experiential) garphic design which is interdisciplinary design is the Paris Metro. In the early 1900s, Hector Guimande famously designed the very recognizable signage and entryways to Paris’ public transportation system—commonly referred to simply as “metro” style. This is environmental graphic design at it’s core; the design was easily recognizable, so moving bodies could quickly recognize metro stops by their swirling art nouveau style and cast iron and glass entryways. It’s purpose wasn’t to market a product, as traditional graphic design is so often used to do, but to denote a place or environment—The Metro.

Experiential Graphic Designers in recent years have set the standards for way-finding in transportation centers (airports, railway and subway stations), hospitals, museums and on city streets and highways. Learning and surrounding environments such as museum exhibitions, and public, civic and landscape place-making programs have benefited from the multi-disciplinary talents of designers to shape experiences that orient, inform, educate and delight users and visitors.

Keywords: Graphic Design, Architecture, Experiential

Çevresel/Deneyimsel Grafik Tasarım

Çevresel/deneyimsel grafik tasarımın kökleri 20. yüzyılın başlarında atıldı. Endüstri devrimi insanların hayatını her alanda etkilerken, toplu taşıma, kentsel gelişim ve üretim alanındaki gelişmeleri körükledi. Diğer yandan bunların sonucunda toplumda daha güçlü iletişime olan ihtiyacını ortaya çıkardı. Aynı dönemde grafik tasarım, mimari ve şehir planlama ile birlikte profesyonel bir alan olma yolunda adımlarını atmış oldu. Bu üç farklı disiplinin bir araya gelmesi, çevresel anlamada daha verimli bir iletişim sisteminin gerekliliğini ortaya çıkardı ve tam bu noktada çevresel/deneyimsel grafik tasarım doğmuş oldu. 20. yüzyılın ortalarına kadar aralarındaki sınır açık bir şekilde belli olan mimari ve grafik tasarım, endüstriyel tasarım ve şehir planlamanın yoğun etkisi ile birleşmeye başlamıştır. Bu birleşme çevresel/deneyimsel grafik tasarım olarak adlandırılmıştır (Berger, 2005: 10).

Çevresel/deneyimsel grafik tasarım yaygın olarak bilinen haliyle üç bileşenden oluşur. Bunlar, kimliklendirme, diğer mekanlardan ayırt edebilmek için; navigasyon, her mekan kendi bağlamında onu çevreleyen ortam içinde bulunabilsin için; yorumlama, çevre ile ilgili, kendini kendi bağlamında daha geniş kitlelere anlatan bilgi paylaşımı. Bu üç bileşen bir arada çalışarak mekanın çevresel imajını artırmak ve “ev duygusu” uyandırır. Bu da pozitif his ve duygusal güvenlik oluşmasına destek olur (Lynch, 1960: 4).

Grafik tasarım ve mimari tasarım yüzyıllar boyunca bir arada var olmakla beraber kendi dillerini konuşmaktadırlar. Mimari, form ve mekanlar üzerinde çalışarak insanların yaşam alanlarını planlayarak, insan hayatının sürekliliğini sağlamak adına estetik ve fonksiyonu bir arada barındırmıştır. Grafik tasarım; yazı, resim ve grafikleri kullanarak bir yapının amacının açıklığa kavuşması ve mimari mesajını vermesini, ayrıca zaman ve yer inceliklerini anlatarak kültürel ve görsel hikayelerini anlatmasını sağlar. Bilbord ve işaretler, desenli ve dokulu cepheler ve bilgilendirici ve yön bulma işaretlendirme sistemleri, mimari yapılar ve halka açık alanlarda bir arada varlık göstererek insanların genel yaşam tecrübelerini doğrudan etkilemiştir. Grafik tasarım sadece inşa edilmiş çevre ile entegre olarak şehirleri oluşturmakla kalmamış, o alanlarda yaşayan insanlarla da entegre olmuştur. (Dixon, P. segd.org).

Sanatın tarihçesi ve mimarinin kesiştiği noktada grafik tasarım, zamanın kültürel, sosyal ve ekonomik ikliminde inşa edilmiş mekanlarda ortaya çıkmıştır. Kentsel mekanlar, ofis binaları, müzeler, kongre merkezleri, havaalanları, halk parkları, alışveriş merkezleri ve eğlence merkezleri çevresel/deneyimsel grafik tasarım kullanılarak dönüştürülmüştür. Bu tasarım disiplini sadece teknik gelişmeler ile değil, aynı zamanda sanat, mimarlık ve kültürel hareketler ile iç ilişkiler kurarak gelişmiştir. İçinde bulunduğumuz inşa edilmiş mekan ve ortamlar, çevresel/deneyimsel grafik tasarımın sağladığı bilgi iletişimi, bize sağladığı mekan hissi, hayatımızı ihya etmesi ve bizi insanlaştırması sayesinde birbirine bağlı olarak var olmuştur (Poulin, 2012: 7).

Mimaride Grafik Tasarım

Yakın zamana kadar mimaride grafik tasarım, inşaat bittikten sonra tabelaların duvarlara asılması olarak algılanıyordu. Aslında bir gereklilikti ama çoğunlukla genel tasarım üzerinde dikkat dağıtan bir unsur olarak algılandı. Zamanla yenilikçi firmalar grafik tasarımın mimarinin bir parçası olduğu gerçeğini yaptıkları projeler sayesinde dile getirmeye başladılar. Grafik tasarım, mimari, iç mimari, endüstri tasarımı, moda tasarımı ve birçok farklı tasarım disiplini bu yeni alana yönelmeye başladılar. Bu durum tasarım bütünlüğünü oluşturabilmek için birçok kabiliyetin gerekliliğini gündeme getirerek çevresel/deneyimsel tasarımın birçok başlama noktası olabileceği gerçeğini ortaya çıkardı. Günümüzde, grafik tasarım ticari mimarinin anahtar elemanlarından birisi olma özelliğini kazanmıştır. Yaşam alanları genişledikçe ve

popülasyon hareketleri arttıkça, yapıların görsel anlamada birbirlerinden ayrışması gerekliliği ortaya çıktı.

Günümüzde mimari projeler tasarlanırken grafik tasarımcılar projenin en erken aşamalarında yani konsept oluşturulurken projelere dahil edilmektedir. Birçok mimar yaptıkları bina ve tasarladıkları mekanlara genel tasarım mantığını yansıtmaları açısından grafik tasarımını dahil etmektedir. Bu sayede binaların fonksiyonelliği ve o binalarda yaşayacak olan insanlar birbirine bağlanmış olurlar. Halk, müşteri veya çalışanlar kompleks ve karmaşık mekanlarda grafik tasarım sayesinde rahatça hareket edebilme ve yön bulabilme yetisine sahip olabilmektedirler. Medyada çığ gibi büyüyen grafik tasarım öğeleri insanları görsel bilgi hakkında daha bilgili ve sofistike hale getirmekle birlikte, aynı işlevi mimari ve mekan tasarımında da üstlenmiştir. (Tom Donnelly, 2010:6)

Medyadan farklı olarak mimari ve mekanda kullanılan grafik tasarımlar, mobilitenin giderek yoğunlaştığı günümüzde özen ve dikkatle tasarlanması gerekmektedir. Mekan ve mimaride kullanılan grafik tasarımlar uzun süreliğine kalıcı olacağından 10 yıl sonrası düşünülerek tasarlanmalıdır. kalıcı olma özelliğinden dolayı bu tasarımlar o mekan ve yapının parçası olmakla birlikte gelecekte bölgede nirengi noktası olabileceği tasarım aşamasındayken göz önünde bulundurulmalıdır. Grafik tasarımla zenginleşmiş mekanların fonksiyonel olma özelliğinin yanında mekanda bulunan insanların duygusal ve manevi dünyalarını etkileyeceğinden dolayı stres seviyeleri, enerjileri, etkileşimleri ve verimlilikleri üzerinde etki yapacağı her zaman tasarımcılar gündemde bulundurulmalıdır.

Çevresel/Deneyimsel Grafik Tasarımın ve Yön Bulma Sistemlerinin Prensipleri

TeCrübeli çevresel/deneyimsel grafik tasarımcı ve iletişim tasarımcı başarılı bir proje gerçekleştirebilmek için çoklu basamağa sahip bir süreci takip eder. Bu basamaklardan ilki kural ve terminolojiyi içeren analiz ve master plan hazırlamaktır. İkinci aşama ise; plan, lokasyon, bütçe ve örnek tasarımları içeren şematik tasarım ve tasarım dokümantasyonudur. Üçüncü aşama yapım ve dokümantasyonu, son aşama ise yapım yönetimi ve gözetimi içerir. Sonuç olarak bu ortak çalışma, üst seviyede düşünme, takım çalışması, planlama ve ciddi ölçüde marka bilgisini gerektirir.

Tipografi ve mimari kesişmektedir. Her yapı üzerinde herhangi bir yazı barındırır. Evler ise işaretlere sahiptir. Önemli yapılarda taş ustaları ve mimarlar kendi sembollerini taşlar üzerine bırakırlar. Bina numaraları dekoratif veya göze batan bir yapıya sahip olabilirken, zil düğmeleri ve posta kutuları ziyaretçi kartı görevinin yerine getirebilir. Kelimeler dikili taşları süslerken, iyi seçilmiş tipografi mimariyi güçlendirir. Tipografik düzenlemeler bina ile uyum içerisinde olurken bazen de aykırı durabilir. Sıradan veya özel, yumuşak veya sert, tipografik tasarımlar daima mimari ile iç içe olmalıdır. Mimariye karşı değil her zaman onun bir parçası olmalıdır(Lang, 2010: 11).

Bilgilendirme Grafikleri

İşaretlendirme sistemi sadece işaretlerden ibaret değildir. Onlar mekana kimlik kazandırmakla birlikte kullanılan sembol ve tipografik düzenlemeler doğru tasarlandığında yapı ve mekanlara çekicilik katarlar. İnsanların hareket halinde olduğu yapı ve organizasyonlarda yön bulma sistemlerinin gerekliliğinden kimsenin şüphesi yoktur. Çoğu zaman insanlar hastane, havaalanı ve ticari fuarlarda farkında bile olmadan yön bulma sistemleri sayesinde hareket edip yönlerini bulurlar. İşaretlendirme ve yön bulma sistemleri kafa karıştırabilme veya yanlış yönlendirme ihtimaline karşı profesyonelce planlanması ve tasarlanması gerekliliği göz ardı edilmemelidir. Yön bulma ve işaretlendirme sistemleri işlevlerini yerine getirmenin dışında mimari tasarımla bütünleşebilmesi için mutlaka iletişim tasarımcılar tarafından tasarlanmalıdır(Uebele, 2007: 11).

Piktogramlar

Piktogramların geliştirilmesi bağımsız bir tasarım faaliyeti olarak görülmemelidir, çünkü buldukları yerin kurumsal kimliğini oluşturmaktadırlar. Birden fazla görsel forma sahip olmalarına rağmen ait oldukları yerin kurumsal yapısını hızlı bir şekilde kurumsal kimliğini yansıtmalıdır.

Piktogramlar tasarlanırken zaman kaybetmemek, başarısızlığı ve olumsuzlukları en aza indirmek için konsept oluşturma safhası tam anlamı ile oturtulmuş olmalıdır. Amaçsız yapılan denemelerden zaman alması ve maddi kayıplara yol açacağı dolay kaçınılmalıdır.

Piktogram tasarlanırken formlar ve renkler seçilirken yalın olmasına çok dikkate edilmelidir. Özellikle mimari yapılarda grafik öğe olarak kullanılabilirliği göz önünde bulundurulduğunda, kurumun kimliği ve önceden sahip olduğu tasarım stili izleyicilerin kurum üzerindeki tanınırlığı ve güven duygusu açısından önemlidir. Ayrıca grafik öğeye dönüşmüş bu tasarımların renk, arka plan, yazı karakteri, ve formları oluşturulurken mimari yapı veya mekanın taşıdığı tasarım çizgilerine uygun olmalıdır. Tabii ki yapının temsil ettiği kurumsal oluşumun kimliğini riske etmeme dikkat edilmelidir(Abdullah, Hübner, 2007: 30).

İşaretleme Sistemleri

Herhangi bir firmayı grafiklerinden tanımak mümkündür. Herhangi bir yapının iç tasarımında firmanın yazı karakteri veya grafikleri kullanılmış ise bize o yapı veya içeriği hakkında sinyaller göndermekle birlikte adresini de söylemiş olur. Bu konsept doğrultusunda tasarlanmış işaretleme sistemleri Fransızlar İsveç ve Alman dilinden adapte edilmiş “signaletik” kelimesinden türeyen “signaletique” adını vermişlerdir ve işaretten ziyade aktif bir sinyal olduğunu vurgulamışlardır (Uebele, 2007: 8). Bu terim daha az dinamik yön bulma sistemlerine nazaran aksiyon, işaret etme, tavsiye etme, kimliklendirme ve tanınma gibi kavramları bir arada bulduran anlamları içinde barındırmaktadır.

Yön Bulma Sistemleri

İnsanların yoğun ve hareket halinde oldukları alışveriş merkezleri, hastaneler, hayvanat bahçeleri gibi kapalı ve açık mekanlarda kaybolmadan ve devamlığı koruyarak hareket edebilmeleri önemlidir. Tasarım biliminde “duyusal ipuçlarının” üretimi ve monte edilmesine yön bulma sistemi denir ve çevresel/deneyimsel grafik tasarımı disiplini ile iç içedir (Lang, 2010:7). Etkili bir yön bulma sistemi tasarlamak özellikle ticari yapı ve mekanlar için hayati önem taşımaktadır. Kullanıcı dostu navigasyon sistemleri kullanıcılara basit ve mantıklı çözümler sunmalıdır. İdeal olarak bu sistemler ayrıca marka, mimari elemanlar ve mekanlarla görülmeksizin entegre olmalıdır. İşlevsel yön bulma sistemleri çoğu zaman mekanlarla anılmaktadır. Örneğin büyük otel veya alışveriş merkezlerinin girişlerindeki işaretleme sistemleri daha büyük, renkli ve kullanılan materyaller açısından daha ayrıştııcıdır. Genellikle en başarılı yön bulma sistemleri uzman iletişimciler ve grafik tasarımcılar tarafından ortak hazırlanan sistemlerdir. Dış mekan işaretleme sistemleri özellikle insan ve araç trafiğinin bir arada olduğu alanlarda en etkili olanıdır. İnsan ve yaya trafiğini etkili ve güvenli şekilde bir noktadan diğerine taşıması açısından minimal tasarlanmış fakat farklı kitleler tarafından net anlaşılır ve etkili olmalıdır. Ayrıca bu özelliklerinin yanında, akılda kalıcı, çevresindeki mimari ve ortamı tamamlayıcı ve temsil ettiği markayı yansıtır olması beklenir.

KAYNAKÇA

- Berger, C., Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems. Switzerland: RotoVision, 2005.
- Dixon, P., SEGD - The Society for Experiential Graphic Design. www.segd.org. (24 Ocak 2015, 21:40)
- Lynch, Kevin., The Image of the City. Boston: The MIT Press., 1960
- Poulin, R. 2012. Graphic Design + Architecture: A 20th-Century History. Rockport Publishers.
- Rayan Abdullah, R., Hübner, R., 2007. Pictograms, Icons & Signs: A Guide to Information Graphics, New York: Thames&Hudson Ltd.
- Uebele, A., 2007. Signage Systems, Information Graphics, London: Thames&Hudson Ltd.
- Zhou, J., Guan, M., Gao Z., Wang, L., Donnelly, T., Lang, R., (Edit), 2010. Graphic Design in Architecture. Hong Kong: Design Media Publishing Limited

GRAFİK TASARIM EĞİTİMİNDE, GÖRSEL ÜRETİM TEKNİKLERİNDE ALTERNATİF BİR YAKLAŞIM ÖNERİSİ OLARAK ‘DENEYSEL TASARIM ATÖLYESİ’

Yrd.Doç. Emel Yurtkulu YILMAZ

Sakarya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Grafik Bölümü
eyurtkulu@sakarya.edu.tr

ÖZET

Tasarımın gücünü 20.yüzyılın ilk çeyreğinde keşfetmiş bir dünyada, ‘tasarlanmış bir şey’in üzerimizdeki etkilerine hala şaşırarak yaşamlarımızı sürdürüyoruz. Bazen tanımı ve içeriğini sorgulamamıza yol açacak kadar çok kullanılan ‘tasarım’ sözcüğü; günlük yaşamımıza sızarak, hepimize aşına hale geldi.

Türkiye’de ağırlıklı olarak Güzel Sanatlar Fakülteleri’nin kimi bölümleriyle sınırlandırılmış görünen tasarım eğitiminde pek çok şey henüz yerli yerine otururken, tasarım başlığı altında meydana gelen uluslararası değişimler taşları yeniden oynatmışa benziyor. Tasarım kendi varlığını sağlayan temel kriterlerin bir kısmını korumakla birlikte, tanımlanmış kimliğini sorgulayarak yeniden inşa ediyor. Günümüzde iletişimin geldiği noktada tasarımın yapısında meydana gelen değişiklikler; tasarım eğitiminin ders programında, uygulama ve atölye çalışmalarında yeni yaklaşımları, farklı içerik ve biçim önerilerini, sorun ve çözümleri kaçınılmaz kılıyor.

Klişeye dönüşmüş görünmekle birlikte, küreselleşen ve sınırları eriten bir dünyada, tasarımın çözüm sürecine katkı sağlayan alışıl gelmiş disiplinler gün geçtikçe çoğalıp, içiçe geçiyor, ‘tasarlanan alanlar’ ya da ‘tasarım alanları’ çoğalıyor. Bir başka deyişle, artık Gropius’un Bauhaus yapılanırken saydığı disiplinlerin oldukça ötesinde seçenekler içeren bir tasarım anlayışı ve buna hizmet eden bir eğitimden söz ederken; iyi tasarımın ne olduğunu, çok kültürlü ve çok disiplinli/disiplinlerarası bir tasarım anlayışının ekseninde işlevle biçim arasındaki ilişkiyi, disiplinlerarası tasarım anlayışıyla üretilen örneklerde ortaya çıkan nitelik ve orijinalite sorununu, popüler bir meslek olarak tasarımı ve tasarım eğitimini tartışmak gerekiyor.

Bu çalışma, sözü geçen tartışmayı; tasarım tarihinde çıkış noktası olarak yer verilen iki temel anlayışın ötesine geçen, problemi çözerken sanatsal ve estetik dilini yitirmeyen işlevsel bir üretimin ekseninde sürdürüyor. Bir başka deyişle, yolu çeşitli disiplinlerle kesişen, teknolojiyle paslaşan, üretim ve uygulamalarda ortaya çıkan tesadüflere olanak tanıyan tasarım yaklaşımına eğitim sürecinde verilebilecek desteği sorguluyor.

Sözkonusu tasarım yaklaşımının/modelinin disiplinlerarası yapısını kavramak ve bu anlayış doğrultusunda tasarlayabilmek için, tasarım eğitiminde yeni bir içerik/biçim arayışı olarak deneysel tasarım atölyesini, bu derste üretilen proje örnekleri üzerinden tartışarak, çeşitli çözüm önerilerini ortaya koyuyor.

Anahtar sözcükler: deneysel tasarım, grafik sanatlar, kusurluluk

EXPERIMENTAL DESIGN STUDIO AS AN ALTERNATIVE APPROACH TO VISUAL PRODUCTION TECHNIQUES IN GRAPHIC DESIGN EDUCATION

ABSTRACT

In a world where the power of design is discovered in the first half of the 20th century, we still are amazed by the effects of “something designed” on us. The word ‘design’-sometimes overused and causes us to examine its definition and content-flows in to our daily lives and becomes familiar to all.

Design education in Turkey, mostly limited to Fine Art Faculties, just when things fall into place, international developments in the field start to change things again. Even though design keeps its fundamentals, it redefines itself by questioning its previously defined identity. Today, as the point communication reached and alterations made in design field, it is unavoidable for design education programs-with new content and form offerings-to change.

In a global world without frontiers-as cliché as it may sound- increasing disciplines within design contributes to solution process so that “designed spaces” or “design’s spaces” multiply. In other words; now, there are more options in design and its education system than when Gropius constructed Bauhaus system. It is necessary to discuss what is good design, the relation between form and function in a multidisciplinary way of design thinking, quality and uniqueness in works, design as a popular profession and design education.

This study, going further from the two main ideas which marks the beginning of design history, pursues in functional production axis without losing its artistic and aesthetic unity. In other words; the support given to this tendency is questioned within the process of design education.

To understand this so-called design approach/model’s multidisciplinary form and design accordingly, Experimental Design Studio course as a search for a new form/content will be analysed along with student work examples to offer various solutions.

Keywords: experimental design, graphic arts, imperfection

Sınıflandırsak da mı tasarlasak, sınırlandırsak da mı tasarlasak?

Başlıktan da anlaşılacağı üzere bu metnin amacı; tasarım tarihine ya da tasarıma ilişkin tanımlara eğilmekten çok, tarafsız bir değerlendirme ışığında grafik tasarımın sürekli değişen görünümünü saptamak, değişkenleri bağlamında tartışılan grafik tasarım eğitimine bir ders önerisinde bulunmaya çalışmaktır.

Pek çok kuramcı bugün gelinen aşamayı ve onu besleyen eğitimin başlangıcını II.Dünya Savaşı sonrasına tarihlemektedir. Paul Greenhalgh, savaştan sonra, müzeler, sanat okulları ve sanatla ilgili tüm devlet kuruluşlarının sanatın sınıflandırılması endişesi içerisinde işe koyulduklarını ve ‘Sanat, Tasarım ve el sanatları (zanaat)’ temeline dayanan üç ayaklı bir sistemde karar kılındığını hatırlatır. Gerçekten de bu sınıflandırma, Rönesans ve Aydınlanma Çağı sonrasında benimsenen ‘yüksek sanatlar’ ya da ‘üst sanatlar’ tanımının ötesine geçerek, İngiltere’nin başını çektiği, Kuzey Amerika, Avustralya ve Asya’yı kapsayan geniş bir coğrafyada karşılık bulmuş, pek çok kuşağın konuya ilişkin görüşünü, eğitimini ve uygulamalarını biçimlendirmiştir. ‘Üç ayaklı’ sistem; pazarı da etkilemiş, bugün hala ‘sanatların ekonomik çarkı’nı döndürmektedir.

Yukarıda sözü geçen sınıflandırma; önce Aydınlanma’nın, sonra Oscar Wilde ve Walter Pater gibi isimlerin ‘sanatı her türlü sınırın dışında, aşkın ve bağımsız, etik ve siyasi bir amaca asla hizmet etmeyen’ ağırlıklı olarak francophone dünyada rağbet gören sınıflandırmadan daha akla yatkın bulunmuş olmalı ki, uzun süredir eğitim kurumlarında ilk aşamada ya da modifiye edilerek benimsenmektedir. Bazı kurumlar bu üçlü başlığı benimserken, bazıları buradan hareketle amaca hizmet eden bütünüyle farklı eğitim modelleri geliştirmektedir. Örnek vermek gerekirse; dünya üzerindeki pek çok okul, güncel tasarım ortamının gereksinimlerini karşılamak üzere ‘Uygulamalı Sanatlar, Sanat ve Tasarım Okulu, Görsel Sanatlar Okulu, Görsel Tasarım Okulu, v.b.’ adlarla açılmakta veya ad değişikliği yaparak programlarını buna göre oluşturmaktadır.

Bugün niteliği ve nasıl anlaşıldığı tartışmalı olmakla birlikte, yerel ölçekte de sanat eğitimi ve onu içeren kurumların isimlerinde değişiklikler yaşanmakta, yeni bölümler açılmakta, lakin içeriğin güncellenmesi ve küresel gelişmelerin kavranmasında az sayıda okul dışında oldukça ciddi sorunlar yaşandığı görülmektedir.

Zira, çok sayıda disiplinle paslaşan tasarımı ve tasarlama eğitimini, katettiği yol boyunca, küresel ölçekte meydana gelen değişim ve gelişmelerden bağımsız düşünmek mümkün değildir. Ayrıca, tasarım hayatımıza girdiğinden bu yana, sayısız teknik olanağın ve tasarıma bağlı pek çok disiplinin

ortaya çıktığını, kimileri tamamen yok olurken, bazılarının büyük değişimler geçirdiğini kabul etmek, ülkemizde tasarım kavramının uzun yıllar boyunca; grafik ve grafik sanatların ortaya çıkışıyla ilişkilendirildiğini hatırlamak, bugün karşılaştığımız pek çok soru ve soruna da açıklık getirebilir. Bugün yerel eğitimde; ‘Sanat, Tasarım ve Mimarlık, Plastik Sanatlar, Görsel Sanatlar, v.b.’ gibi isimlerle açılan okul ya da bölümlerin verdikleri tasarım eğitimini ağırlıklı olarak ‘grafik tasarım’ın altyapısı üzerine inşa etmeleri bunun bir sonucu gibi görünmektedir.

Dünyada pek çok eğitim kurumunda; Görsel Sanatlar ya da Görsel Tasarım gibi başlıkların ortaya çıkması; tasarım eğitime yeni bir yön vermiş, yeni sorun ve alternatif eğilimler kazandırmıştır. Ülkemizde başlık ve içeriği üzerinde tartışmalar sürerken, çözüm arayışını en çok rağbet gören bölümlerden birisi olmayı sürdüren grafik tasarımdan başlatmak çok da yanlış olmayacaktır. Amaç; sınırların hızla eridiği, böylesine tartışmalı bir ortamda, yapısı ve ders programı gereği pek çok disiplinle alışverişte bulunan, işbirliği yapan grafik tasarımı ve eğitimini ‘disiplinlerarası bir mecra’ kabul ederek, üretim tekniklerinde; ‘güncellenme’ ve ‘çoklu ortam’, ‘tasarım öge ve ilkeleri’ gibi zorunlulukları gözardı etmeden çözüm aramak, ‘alternatif denemeleri belli prensipler çerçevesinde olası kılmak’tır.

Bir başka deyişle, ortaya çıkışından bu yana tipografi, fotoğraf, illüstrasyon, baskıresim, v.b. medyumların en az birinin dili ve üretim tekniklerinden yararlanan grafik tasarımın, kendi eğitim programına ‘disiplinlerarası geçişkenliğe ve arayışa dayanan bir ders önerisi’ sunmak aynı zamanda; ‘yeni tasarımın multidisipliner kimliği’ne eğlenceli bir uyum/çözüm önerisi olarak da okunabilir.

Sık karşılaşılan soru ve sorunlar (!)

Burada sözünü etmeyeceğimiz grafik tasarım tarihinden ve tasarım başlığından bağımsız düşünülemez iki temel konuyu hatırlayarak ilerlemek, ‘deneysel tasarım atölyesi ve önerilen çözümler’ açısından faydalı olacak, sıkça karşılaşılan yanlış anlamaların da önüne geçecektir:

Bunlardan ilki; bugün yeniden tanımlanarak hızla yayılan ve duyarsız kalamayacağımız kadar rağbet gören, ‘deneysel tasarım atölyesi çalışmaları’nda da yer verilen ‘craft’ eksenli tasarım anlayışını iyi anlamamızı sağlayacak,William Morris’le John Ruskin’e dayanan düşüncelerdir. İlk ortaya çıkışı araştırmacılar tarafından ‘politik bir hareket’ olarak nitelendirilen ‘ruskinyen’ anlayış, günümüzde ‘tüketim tasarımı’, ‘tasarım endüstrisi/kapitalizmi’ gibi kavramların karşısında üretilen ‘el yapımı, kusurlu, zanaatin üretim tekniklerini kullanan’ tasarım hareketinin de yapı taşı oluşturmuş görünmektedir. Bugün üretim tekniklerinin sınırlarını eriterek, bir eğitim kurumundan olduğu kadar zanaat ve el sanatlarının teknik olanaklarından ‘daha iyi bir dünya için tasarım’ anlayışı ekseninde yararlanmak epeyce yaygınlaşmıştır.

“Diğer yandan, Ruskin, Morris ve Arts and Crafts Hareketi’nin yandaşları için sanatın; kitlelerin yaşamını iyileştirme amacı güden ahlaki bir hedefinin olması hayati önem taşır. Bu açıdan zanaat, yani ‘craft’; öncelikli olarak ahlaki bir sanattır.” (Greenhalgh, 2013:67)

Greenhalgh yukarıda hatırlattığı amacın yanı sıra, Alan Crawford’un ‘Ashbee; Architect, Designer and Romantic Socialist’ adlı çalışmasında yer alan tespitleri, günümüz tasarımında yeniden tanımlanan ‘craft’ kavramını ve yeni tasarım anlayışını açıklamak için kullanır:

“Bu bir sanat sorunu değil, bir meslek ve emek sorunudur. (...) Herşeyi kapsayan büyük ruskinyen görüşe göre; bütün el sanatları, zanaatlar bir sosyal reform ögesi, dünyayı yaşamaya değer kılacak ahlaki bir hedefi olan tasarım anlayışının parçasıdır.” (Greenhalgh, 2013:63)

Yukarıda yer verilen görüşlerin anlaşılması ya da en azından yanlış anlaşılması, güncel tasarım üretiminde önemli bir hareket noktası oluşturan ‘sürdürülebilirlik, el yapımı, craft, v.b.’ gibi kavramların ve melez tekniklerin yanısıra, eğitimin yeni profili hakkında da doğru verilere ulaşmayı sağlayacaktır. Bugün ağırlıklı olarak kent merkezlerinde örneklerini gördüğümüz, genellikle bireysel çalışan tasarımcı/sanatçıların tam anlamıyla ‘çoklu ortam ve multidisiplinlerarası’ eksenli üretimleri zengin giderek genişleyen bir araştırma alanı sunmaktadır.

Önemle üzerinde durulması ikinci konu ise; yerel eğitim modelimizde, yukarıda ele almaya

çalıştığımız tasarım anlayışıyla ilgili sıkça karşılaştığımız içerik biçim karmaşası ve yanlış anlamalardır. Bilindiği üzere '90'lı yıllarda yaşanan ve farklı siyasi akımların, sivil toplum hareketlerinin yarattığı farkındalığın ortaya çıkardığı, başka bir incelemenin konusu olabilecek 'sosyal tasarım' başlığı altında üretilen işler, yeterli yerel araştırma bulunmadığı için olsa gerek, sıkça karşımıza çıkmakta, eğitim sürecinde ve projelerde kafa karışıklığı yaratmaktadır.

Örnek verecek olursak; 'ırk ya da cinsel seçim ayrımcılığı, kadın, çocuk ya da insan hakları, çevre korumacı, savaş karşıtı, v.b.' sosyal sorumluluk ve soyut kavramlar üzerine inşa edilen işler ülkemizde 'deneysel tasarım' başlıklı atölyelerde proje olarak önümüze geldiğinde kavram karmaşasına ve yanlış anlamalara sebep olmaktadır

Diğer yandan 'craft' odaklı ve farkındalık eksenli bir tasarımın üretim süreci teknoloji ya da dijital unsurlardan kopuk düşünülemez. Zanaatı kullanan, olanaklarını zorlayan ve tümüyle deneysel çalışmalarla zenginleştiren bir tasarım anlayışı, üretiminin çeşitli aşamalarında temel tasarım öğeleri ve ilkelerinden, teknoloji ve sayısal ortamdaki kuşkusuz olumlu biçimde yararlanacaktır. Burada dijitali inkar ya da çatışma söz konusu olamaz, varolanı en iyi biçimde yansıtmak ve üretmek esastır. Başka bir deyişle, sıkça karşılaştığımız 'el yapımı' her ürünün 'tasarlanmış' olması yanlışlığına düşmemek, studiodan çıkmış bir 'craft' ürününü günümüzün popüler interaktif mecralarında yer alan 'kendin tasarla, atma; tasarla, v.b.' önerileriyle üretilen örneklerle karıştırmamak önem taşımaktadır.

Sonuç ya da 'Deneysel tasarım'lıyoruz...

Yeni ya da yenilenen bir tasarım düşüncesinin varlığının tasarım eğitiminin yapısını da şekillendirmesi kaçınılmazdır. Her gün karşılaştığımız sayısız görüntüyü üreten ve sektörü besleyen bir tasarım/grafik tasarım; teknolojik gelişmelerle güncellenen üretim teknikleriyle varlığını ve eğitim sürecinde rağbet görmeyi sürdürecektir.

Diğer yandan, yukarıda izini sürdüğümüz, oldukça 'keyifli bir tasarlama sürecini ve daha iyi bir dünya'yı hedefleyen alternatif arayışların cazibesine kapılmamak imkansız görünmektedir. Dünyada yaklaşık on yıldır yükselen ve yapısı gereği politik söylemden bağımsız düşünülemez tasarım hareketi; eğitim kurumlarında edinilen temel tasarım becerilerini, zorunlu derslerin kazanımlarını biraraya getirerek, diğer bölümlerin üretim tekniklerinden de yararlanılabileceğini düşündürüyor. Bu bağlamda kimi derslerin içeriğini yapılandırmanın ötesinde, pek çok kurumda zaten dolanımaya giren 'deneysel' sözcüğünü doğru biçimde kavrayarak aranacak çözümler ilginç sonuçlar doğurabilir.

Önceki bölümlerde belirttiği gibi, 'sosyal tasarım'ı bir kavram ve tema olarak düşünmeyi sürdürerek, üretim tekniklerinde kolaylık sağlayan teknolojik gelişmeleri reddetmeden; 'ulaşılabilir, çoğaltıp yaygınlaştırılabilir, alınabilir, herkes için' bir tasarımı mümkün kılmayı öğrenmek ve öğretmek bugün oldukça önemli görünmektedir.

'Tasarım bir problem çözme işidir' ilkesinden hareketle, alternatif üretim tekniklerini ve 'multidisiplinerite'yi olanaklı kılan, kazanımların düşgücünü sınırlandırmadığı, denemeye ve tesadüflere açık atölye çalışmaları, modelleri, uzun süredir 'sanat ve tasarım eğitimi'nin gündeminde. Konuya ilişkin yaklaşım ve örnekler kurumların geleneklerine, yapılarına, ait oldukları coğrafya ve kültüre göre farklılıklar gösteriyor. 2008'de Kanada'da düzenlenen Neo-Craft Konferansı ve İngiltere'nin önderlik ettiği, ev sahipliği yaptığı sayısız etkinlik düzenleniyor.

"Herşeye karşın, XXI.yüzyıl boyunca ilerlerken, sanıyorum ki, her şey yeniden değişmekte. Genç yaratıcılardan oluşan yeni bir dalga, gittikçe politik bir seçim ve radikal bir uygulama alanı olarak 'iş/emek' tanımını benimliyor. Yeni araştırmacılar ve düşünürler toplulukları iyileştirmek ve geliştirmek isteğiyle bu 'craft' konsepti üzerine düşünmeye başlıyor. Çağımızın; sürdürülebilirlik, çevre, işsizlik, profesyonel nitelik, ekonominin küreselleşmesi, bilişim teknolojileri gibi çok önemli sorunları bir zanaat öğrenmeyi (uzmanlaşmayı) zorunlu kılarak bir yüzyıl önce başüstünde tutulan politik konulara itibarlarını iade ediyor. Şimdi yenilikçi genç yaratıcıların; bilgisayar teknolojilerini el yapımıyla birleştirerek, ikisinin işbirliğini ekonomik ve sosyal problemlerin çözümünde kullandıklarını görmek çok ilginç. Diğer yandan, 2008'de Kanada'da düzenlenen ve Neo-craft başlığını taşıyan önemli bir konferans gösteriyor ki, bir sonraki avant-garde hareketi, modern çağın başında ortaya çıkan kimi değerlerin yeniden dirilişinin bayrağı altında gerçekleşebilir" (Greenhalgh, 2013:67)



Kısaca özetlemek gerekirse; bizim kısa süredir kafa yorduğumuz, küresel ölçekte ise tasarım başlığı altında yaklaşık on yıldır tartışılan bu konuya ilişkin en doğru cevapları aramaya eğitim sürecinden başlanacaksa, alternatiflerden birisi 'deneysel tasarım atölyesi' olabilir. Bu iddialı bir yaklaşım değil, tam tersine; teknik anlamda sınırlandırılmayan bir ortamda, farklı disiplinlerin becerilerini paylaşmak, kazanımları kullanarak, tesadüfi, hatta kusurlu olabilecek yaratıcı deneyimler edinme ve bunları tasarıma dönüştürme çabası ve bir öneridir.

KAYNAKÇA

ALFONDY, Sandra, NEO-CRAFT: MODERNİTY AND THE CRAFTS, Broche, 2008

GREENHALGH, Paul, LE SENS DE CRAFT ET LE SYSTEME MODERNE DES ARTS, LES METIERS D'ART A MOTS DECOUVERTS, (Toplu Makaleler) Institut national d'histoire de l'art, Paris, 2013

LES METIERS D'ART A MOTS DECOUVERTS, (Toplu Makaleler) Institut national d'histoire de l'art, Paris, 2013

(Journées d'études internationales organisées en partenariat par l'Institut National des Metiers d'Art et les Arts Decoratifs)

LOVELL TRIGGS, Oscar, LE MOUVEMENT ARTS AND CRAFTS, Parkstone International, 2014

WEİDA, Courtney Lee, CRAFTİNG CREATIVITY AND CREATING CRAFT: CRAFTIVISM, ART EDUCATION, AND CONTEMPORARY CRAFT CULTURE, Sense Publishers, 2014



YENİ MEDYA SANATLARININ ÇAĞDAŞ SANAT EĞİTİMİNDEKİ YERİ

Yrd. Doç. Dr. Erhun ŞENGÜL

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, MUĞLA
erusart@gmail.com

ÖZET

Yaşadığımız çağ yeni dünya düzeninin de biçimlendiği bir dönem olarak nitelenebilir. Bu dönemde teknolojik gelişmelerin büyük bir hızla ulaştığı ve bir çok sanat disiplininin karşılıklı etkileştiği görülür. Çağdaş sanatı anlamak ve anlatmak adına bir çok yeni literatürün hayata geçtiği bu günlerde; en önemli nokta geleneksel yaklaşımlardan uzak yeni medya sanatları olarak bilinen teknoloji merkezli interdisipliner sanat çalışmalarının doğru bir şekilde anlaşılması ve yorumlanmasıdır. Araştırmanın amacı; bu yeni ve disiplinlerarası sanat arenasında çağdaş sanat eğitimi alan bireylerin yeni medya sanatları kavramını doğru bir biçimde anlamaları ve yorumlamalarıdır. Araştırmada literatür tarama yöntemi kullanılmış; yeni medya sanatından örnek çalışmalarla desteklenmiştir. Sonuç kısmında ise yeni medya sanatlarının çağdaş sanat eğitimindeki yerine ve önemine değinilmiştir.

Anahtar kelimeler: Medya, Teknoloji, İnterdisipliner, Literatür

NEW MEDIA ARTS AND ITS PLACE IN EDUCATION OF CONTEMPORARY ART

ABSTRACT

Our age can be described as period that the new world order has been shaped as well. We witness, in this period, that technological advancements attained a great speed and that many art disciplines have interacted each other. Today in the name of understanding and telling contemporary art when many new literature were brought in to being, the crucial point is to perceive and interpret technology centred interdisciplinary art works known as new media arts, away from traditional approaches. Purpose of the study is, therefore, that individuals receiving contemporary art education in this new and interdisciplinary art arena understand and interpret correctly concept of new media arts. In the study was used literature review method, supported by reference studies from new media art. Conclusion part was visited by place and significance of new media arts in education of contemporary art.

Key words: Media, Technology, Interdisciplinary, Literature

1. GİRİŞ

Ondokuzuncu yüzyılı şekillendiren, görüntü teknolojisi ve iletişim ağlarının fotografik imgelerle yarattığı durum sinematografi ile yeniden biçimlenmiştir. Ardından gelişen televizyon teknolojisi yirminci yüzyılda Mc Luhan'ın 'global köy'ünü diğer iletişim araçlarıyla birlikte yeni medya ortamında yeniden yaratmaya başlamış ve bu süreç yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra görüntü tanımının yeniden sorgulanmaya başlamasına yol açmıştır. İnsanlık tarihinde, teknoloji ve sanat her zaman yakın bir ilişki içerisinde olmuştur. Sanayii devrimi öncesinde mucit, mühendis ve sanatçı çoğu zaman aynı insandı. Baskı, fotoğraf, film ve televizyonun icatlarıyla birlikte, sanatçılar bu mecraları benimseyerek eserler üretmiş ve geliştirmiştir. Benzer şekilde çağımızda sanatçılar İnternet'i, bilgisayar yazılımlarını, bioteknolojiyi, robotları ve bu platformda her tür teknolojiyi sanat eserleri yaratmak amacıyla kullanmaktadırlar. 20. yy. sanatının en temel özelliklerinden biriside protest bir sanat söylemini geliştirmiş olmasıdır. Sanat artık sorgulayan ve teknolojik imkanları kullanabilen yenilikçi bir tavır halini almıştır. Bu noktada multimedya adı verilen çoklu ortamların kullanımı; sanatın bir çok alanında yaygınlaşmış ve sanat tarihi kronolojisinde bu zamana kadar rastlanmayan çok sayıda akım oldukça kısa bir süreçte ortaya çıkmıştır. Yaşadığımız çağ artık endüstri sonrası, post

- endüstriyel toplumların çağıdır. Sanatçıların, içinde yaşadığı bu çağın gereksinimlerine yanıt arama durumunda olmaları onları çalışmalarında yeni görüntüleri ve yeni teknolojik olanakları kullanmaya yöneltmiştir. Hızla gelişen teknolojik imkanlar sanat üretimlerine farklı bir bakış açısı getirmiş ve sanat eserinin nesnel olma halini hemen hemen ortadan kaldırmıştır. Yeni medya sanatları adı verilen, kavram geleneksel sanat anlayışında bir ön koşul sayılan, sanatın, sanatçının elinden çıkmış bir ürün olması düşüncesine karşıt olarak izleyiciyi ve teknolojiyi sanatın oluşum sürecine dahil etmiştir. Tüm bu ortamları hazırlayan asıl etmenlerin 1960'larda Avangard sanat ile ortaya çıktığı görülür. Bu yıllarda teknolojinin, bilimin ve sanatın buluştuğu noktada çağdaş söylemler artmış, sanatın bir tür araştırma nosyonu ön plana çıkmıştır. Geleneksel sanatın zamana ve mekana olan bağımlılığı artık terkedilmeye başlanmış ve sanat yaşamın içine girerek daha çok izleyici ile buluşmaya yönelmiştir. Dijital teknolojilerin yaygınlaşması sonucu yeni medya ortamlarında gerçekleştirilen yapıtlar geleneksel sanat anlayışının yüksek aurasını sarsmış biricik ve teklik kavramını ortadan kaldırmıştır.

2. YENİ MEDYA KAVRAMI

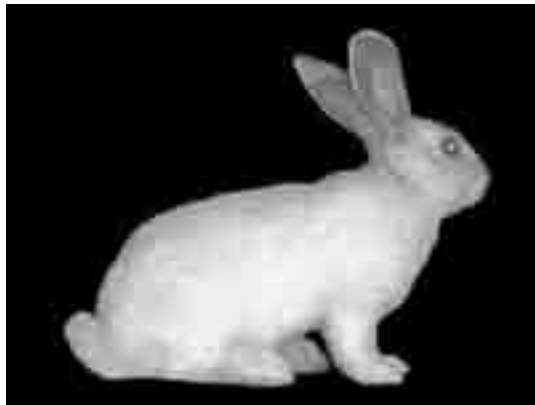
1965'te Bordeaux Sigma Festivali'nde , Michel Philippot'un "deneysel müzikler", Nicolas Schoffer'in sanat ve kibernetik , Abraham Moles'un Teknolojinin sanat ve çağdaş düşünce üzerindeki etkisi, Michel Ragon'un Perspektif ve Mimari adlı konuşmalarından büyük bir düşünce belirmişti. Düşünce şuydu: Sanatın geleceği elektronik makineleremi bağımlı olacak ?(Ragon:2009) Medya etkisi o yıllarda kendini hissettirmeye başlayarak geniş kitleleri teknolojinin yardımıyla etkileyeceği anlamsal kurguların ilk sinyallerini vermeye başlamıştı. Medya kelimesinin klasik anlamı hertürlü kitlesel yayın gereci ya da bir bildirin veya insanları birbirine bağlayan işaretlerin uzak bir mesafeden yayını: Basın, Radyo, Televizyon ama aynı zamanda telefon ve internet ağı şeklinde tanımlanır (Bougnoux:1999). Medya kelimesi klasik tanımıyla geniş kitlelere mesaj iletmeye yarayan kanaldır. Medya teriminin sanatla buluşması aslında yeni bir tür interdisipliner sanat ortamını ifade etmektedir. Basılı literatürlerde yeni medya sanatının farklı tanımlarına rastlamak mümkündür bunlardan Sarah Cook and Beryl Graham'a ait Rethinking Curating, adlı kitapta bu melez sanat türü şu şekilde tanımlanmıştır: "Yeni Medya Sanatı elektronik medya teknolojileri kullanılarak yapılmış ve interaktivite, bağlantısallık ve hesaplanabilirlik özelliklerinin birini veya hepsini herhangi bir kombinasyonda kullanan sanattır." Lev Manovich ise yeni medya sanatını tanımlarken şu ifadeye yer verir "Yeni medyanın başlıca ilkelerini sayısal temsil, modülerite, otomasyon, değişkenlik ve kültürel kod çevrimidir."(Manovich:2001). Christiane Paul ise New Media Beyond The White Cube adlı kitabında "Yeni Medya Sanatını tanımlarken ortak paydaların en küçüğü bilgisayarlı ve algoritmalara dayalı olması gibi gözüküyor" şeklinde bir tanım yoluna gitmiştir. Tüm bu tanımlamaların çerçevesinde yeni medya sanatı bünyesinde birçok farklı sanatsal yaklaşımları barındırır ve bu duruma en iyi örnekleri teşkil eden sanatsal platformlar arasında: Elektronik Sanat, Robotik Sanat, Genomik Sanat,Yapay Yaşam, Bioart, Spam art, İnteraktif Enstelasyon, Sanal Sanat, Hacktivism, Sibernetik Performans, Sound Art, Net Sanat gibi örnekler sayılabilir. Yeni medya sanatı yeni bir şey üretmemekte, klasik sanat anlayışında olduğu gibi tensel ve duygusal olarak algımıza ve sezgimize uymaya da çalışmamaktadır. Chun ise, yeni medyanın bilgisayarlaşmaya aşırı derecede bağlı olsa da geleneksel medyanın dijitalleşmiş şekli değil, daha çok bilginin yayıldığı bağımsız interaktif bir ortam ya da dağıtım biçimi olduğunu vurgular (Chun: 2006). Medya sanatının, amacı adından da anlaşılacağı gibi iletişimi sağlamaktır. "Medya" kavramı zaman zaman olan biteni aktarma amacını tam olarak gerçekleştirilemeye de medya sanatı bunu başarmak adına çok yaratıcı yollar bulabilmektedir. Geleneksel sanat eseri anlayışının aksine güncel eğilimler ve medya teknolojileri kullanımı ile oluşturulan yapıtlar önemli farklılıklar göstermektedir. Temel biçim, teknoloji ile insan tarafından algısal, duygusal, zihinsel, fiziksel ve tinsel hale getirilmiştir. Teknolojinin sanatsal etkinliğe katıldığı yeni medya sanatında deneyimlenme, hem zihinsel hem de fiziksel bir eylem olarak bütün duyular eşliğinde izleyiciyi içine çekmektedir.

3. POST-ENDÜSTRİYEL TOPLUMLARDA YENİ MEDYA KÜLTÜRÜ

Yaşadığımız çağ post endüstriyel toplumların çağı olarak tanımlanabilir. Böyle bir ortamda teknikle bilimsel kuram arasında daha önce gerçekleşmeyen çok sıkı bir bağ gündeme gelmektedir. Büyük bir yakınlık, iç içelik ve bilişim teknolojileri sayesinde yüksek hızda karşılıklı veri aktarımı söz konusudur. Ağ toplumlarının çağı olarak nitelenebilen bu durumu bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle küresel anlamda ortaya çıkan böyle bir dönüşümü ağ toplumunun oluşturduğunu savunan Castells'e göre enformasyonu ön plana çıkaran ağ toplumu bilişim teknolojileri tarafından harekete geçirilen, bilişim ağlarında oluşan ve tüm küreye yayılmış yeni bir toplumsal organizasyon yapısıdır. Bu yapı insanlar arasında kültür aracılığıyla şekillenen bir etkileşim ortaya koyduğu gibi; üretim, tüketim ve güç ilişkilerini de etkilemiştir (Castells:2005). Çağımız iletişim teknolojilerinin egemen olduğu bir çağdır. Bu teknolojiyle birlikte doğal nesne ya da "doğal" dediğimiz herşey belli bir oranda ortadan kalkmaya yüz tutmuştur. Doğal nesnenin yerini günümüzde teknolojik kodlar almıştır. Temelde analog olan insan yaşamından dijital yaşama geçiş duyularımızla kurduğumuz dünyayla alışıldık ilişkimizi radikal bir biçimde dönüştürmekte; ikili açık-kapalı (on-off) kodlarına dayalı, keskin sıçrayış, kopuş ve zıtlıklar uzamı olan dijital zaman - mekân, analog zaman - mekânın döngüsel akışını parçalamaktadır. Artık sanatçı doğaya değil, sanat yapıtına odaklanmaktadır. 1970'li yıllardan itibaren sanat, uluslararası alanda dijital teknolojinin yol açtığı bu olasılıkları ve değişimleri önceden görmüştür. Sanatçılar ve onların çalışmaları çok sayıda farklı medyalardan yararlanır. Günümüzde post endüstriyel toplumlarda çoğu sanatçı kaçınılmaz olarak birden fazla medyada çalışır. Karıştırma ve tekrar karıştırma, kullanılan tekniklerin bir kısmıdır. Kanalların ve monitörlerin çoğaltılması, karmaşık, hibrid yerleştirmelerin ve sergilerin yapıtaşlarıdır. Aslında bu durum sanatı ve kültürü kutsal ve yüksek mevkiinden indirerek gündelik yaşama ve herkese mal etme iddiaları aslında avangard sanatın 20.yüzyıl başından beri sürdürdüğü bir tutumdur (Erzen:2011). Sanatın değişen ve gelişen bu yeni yüzü dünyayı global bir kültüre yöneltmekte ve yeni medya kültürü geniş kitleleri internet ve uydu kanalları gibi iletişim ortamları ile doğrudan etki altına almaktadır.

4. YENİ MEDYA SANATI ÖRNEKLERİ

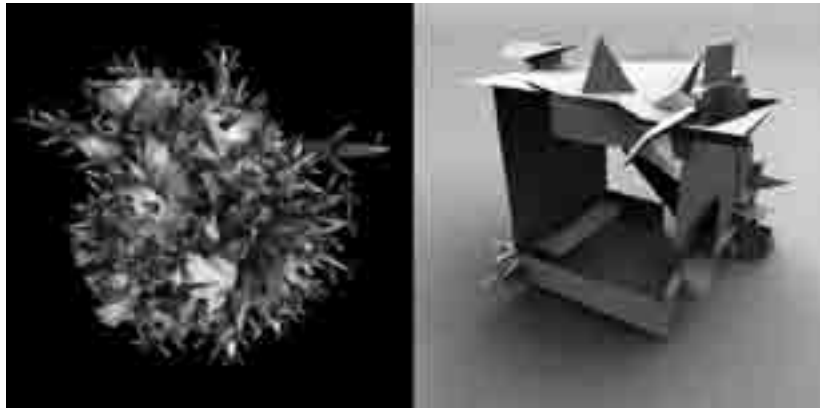
Yeni Medya sanatı örneklerinden BioArt, malzemesi yaşayan organizmalar veya yaşam süreçleri olan sanattır. Genellikle sanatçı genetik mühendislik, doku kültürü veya klonlama gibi bioteknoloji alanlarıyla veya yaşam simülasyonu, evrim hesapları yapan biyoloji bilimleri yazılımlarıyla çalışır. Eduardo Kac'a ait 2000 tarihli çalışmada GFB Tavşancığı adlı çalışmasında karanlıkta gerçekten parlayan genetik yapısı değiştirilmiş fosforlu bir tavşan üretmek için genetik modifikasyonu kullandı (Resim1). Sanatçı Larry Miller ise 1989'da hayvanların patentinin alınmasına izin veren yüksek mahkeme kararının ardından, kendi DNA'sının telif hakkını satın aldı (Fineberg:2013).



Şekil1- Eduardo Kac, GFP Bunny, 2000

Yeni Medya sanatının bir başka kolu olan net sanatın En önemli olanaklarından birisi, sanat yapıtı

ve izleyici arasındaki geleneksel edilgen ilişki yerine, etkileşime dayalı bir ilişkiyi olanaklı kılmasıdır. Katılımcıların aynı zamanda aynı yerde olmalarına ve söylenenleri aynı anda duymalarına ve aynı anda cevap vermelerine dayalı geleneksel senkronik iletişim ve mekansal düzenlemeler yerini, haberleşme ve iletişimin belirsiz bir zaman akışına uzandığı, tarafların istedikleri saatlerde gelip gittikleri, katılıp çıktıkları asenkronik ortama bırakıyor (Mitchell:2000). Bu duruma örnek olan olan spam art elektronik postalara yapılan müdahallerle gerçekleşir. Romen sanatçı Alex Dragulescu tarafından tasarlanan ve istenmeyen elektronik postaların metinlerini, dijital görüntülere çevirmek için özel algoritmalar kullanılan program sayesinde spam mail'ler ekranda üç boyutlu formlara dönüştürülmüştür. Sanatçının 2008 tarihli Spam Architecture & Malwarez serisi çalışmalarında kodlu formların ekrandaki yansımaları gerçekten şaşırtıcı niteliktedir (Resim 2).



Resim 2- Alex Dragulescu, Spam Architecture & Malwarez, 2008

Ryan Trecartin multimedya içerikli enstalasyonlarında izleyiciyi çok katmanlı ve bombardıman hızında kurgulanan bir okuma döngüsünün içine çeker. Bu noktada Sürekli birbirinin içine geçen, birbirinin üzerine ardı ardına binen kareler, sesler, gürültü ve efektler arasında şeylerin ve öznelerin birbirine karşılıklı olarak düzensiz akışları ve kesintileri söz konusudur (Resim 3).



Resim3-Ryan Trecartin, History Enhancement, HD video, 2009-2010

Medya sanatı kavramının bilgi kavramı yardımıyla genişletilmesi, daha önce belirlenen ve sanatsal sürecin maddi temeli olarak elektronik ya da dijital medyaya dayanan ilişkiyi yıkar. Bu genişlemenin işareti yalnızca elektronik yapıda değildir, bu genel olarak teknolojiktir de. Sanatsal süreç ister benzer

isterse aynı olsun, malzeme doğa bilimlerinden alınır. Teknolojik aracı ya da elçi olarak medyaya dayanılırsa, yani teknoloji temelde yatan kavram olursa, o zaman Stephen Wilson'ın "Information Arts" önerisi ve anlayışı sorunsuzca kullanılabilir. O zaman doğa bilimleri, biyoloji, kimya ve fizik alanları medya sanatı yapıtlarına arayüzler oluşturur ya da bunların parçası olur. 2011'de Endonezyalı sanatçı grubu HONF (House of Natural Fibres) tarafından Berlin'deki Transmediale'de sunulan ve ödül de kazanan bakteri orkestrası, bu genişletilmiş medya sanatı kavramına bir örnektir (Resim 4).



Resim 4-HONF-The House Of Natural Fibre: "Bacteria Orchestra" ,2011

Yeni medya sanatının ana özellikleri yeni medya kültürü ile ilişkilidir. Yeni medya değişkendir, bireyselleştirilmiş bağlanabilirlik sağlar. Yeni medyanın özellikleri şu şekilde sıralanabilmektedir: Dijital olması, İnteraktif olması, Bağlantı içeren metinlere sahip olması, Sanal olması, Ağ yapılı olması ve Simülasyon içermesi şeklindedir (Akar:2010). Yeni medya ve dijital sanat sergilerinin en önemli noktalarından biriside interaktif olmalarıdır. 2001 yılında Whitney Amerikan Müzesi'nde BitStreams ve San Francisco Modern Sanat Müzesi'nde 010101: Teknolojik Çağda Sanat Sergisi düzenlenmiştir. Yeni medya sanatlarının bir izdüşümü olan bu sergiler eleştirmenler ve küratörler tarafından birçok yönden eleştirilmiştir. Ancak, insanların sergide yer alan sanat çalışmalarıyla etkileşime girdikleri konusu hepsinin hemfikir oldukları tek noktaydı. Sanatın yeni tarzlarının alımlanması ise uzlaşımaya varılamayan bir konudur. Eleştirmen Benet Simson; "sergilerin alımlanmasının sergilerin tek tek yetersizlikleri ya da başarılarından dolayı değil kültürel bilincin zamanla birikmesiyle ilgili olduğunu, sergilerin alımlanmayı güvence altına almadığını" ileri sürmüştür (Atakay:2001).

5. SONUÇ

Sanat eğitiminin asıl amaçlarından birisi de bireyin algı ve kavrama yönelik yeteneğini geliştirmektir. Sanat eğitimi alan bireyler; uygulama atölyelerinin yanında teorik olarakta bir çok kültürel bilgi alanından faydalanmak zorundadırlar. Bu alanların en önemlilerinden birisi olan genel sanat tarihi bu açıdan oldukça önemli bir yere sahiptir. Sanat eğitimi alan bireyler; yaşadığı coğrafyanın formlarından bağımsız dünya kültürüne ait diğer formları bu disiplin içerisinde algılar ve yorumlar. Ancak günümüz çağdaş sanat eğitiminde teknolojik tabanlı yeni medyanın olanaklarını kullanmak ve bunların sanata yansımalarını irdeleyebilmek yeni medya dilini kavramak bu eğitimi alan bireyler için oldukça önemli bir yere sahiptir. Çağdaş sanat literatürüne hergeçen gün daha fazla yeni medya sanatına ait farklı örnekler eklenmektedir. 1990'dan günümüze olan sürecin çağdaş sanat eğitimi alan bireyler tarafından doğru ve anlaşılabilir bir biçimde kavrayabilmeleri adına güncel teknolojinin takibi ve kullanımı yönünde bu amaca yönelik ayrıca bir eğitim verilmeside gerekmektedir. Bilgisayar ve dijital ekipman kullanımı konusunda medya atölyeleri kurulmalı mevcut atölyelerin gerek yazılım gerekse de donanım açısından sürekli güncel tutulması ayrıca çağdaş sanat



eğitiminde bu medyaların kullanımı ile ilgili sürekli güncellenen teorik ve kuramsal derslerin çeşitleri artırılmalıdır. Çağdaş sanat eğitimi alan bireyler gerek yeni medyanın sanat alanındaki olanaklarının kullanımı konusunda gerekse de bu yeni anlatım dilinin doğru okunup kavranması adına konuyla ilgili ulusal ve uluslararası güncel literatürleri yakından takip etmelidir. Burada dikkat edilmesi gereken önemli noktalardan biriside doğrudan yeni medya sanatları konusundaki literatür sayısının azlığıdır. Bu yüzden çağdaş sanat eğitimi alan bireyler yeni medya sanatının güncel halini süreli yayınlardan ve internet ortamındaki sanal sergiler ve etkinliklerden takip etmelidir.

KAYNAKÇA

- Akar, E. Sosyal Medya Pazarlaması, Sosyal Webde PazarlamaStratejileri, Elif Yayınevi, sf.5-6Ankara,2010
- Atakay, K. Sanat Dünyamız-Kültür ve Sanat Dergisi Yapı Kredi Yayınları BitStreams ve 010101, Dijital Sanat Üzerine Online Bir Sempozyum, Sayı 81, sf. 38-39,2001
- Bougnoux,D.İşyankarYüzyıl,YirminciYüzyıl'ınBaşkaldırısıSözlüğü,SelYayıncılık,sf.433,İstanbul,1999
- Castells, M., "Enformasyonculuk ve NetworkToplumu", Hacker Etiği: İş Hayatına Yıkıcı Bir Yaklaşım, Pekka Himanen, çev. Şebnem Kaptan,Ayrıntı Yayınları, sf. 123-133, İstanbul, 2005
- Chun, W.H.K . Did Somebody Say New Media?, Wendy Hul Kyung Chun And Thomas Keenan, New Media Old Media A history and Theory Reader,pp.19, Routledge: New York,2006
- Fineberg,J. 1940'Tan Günümüze Varlık Stratejileri, sf.477, Karakalem Kitabevi,İzmir, 2013
- Erzen,J.Çoğul Estetik sf.166, Metis Yayınları, İstanbul,2011
- Manovich,L, The Language of New Media ,Mitt Press ,Massachusetts Institute of Technology, U.S.A 2001
- Mitchell, J. W. 'Bit'ler Şehri: Mekan, Yer ve Bilgi Otoyolu'. m, sayı 7, sf 74-75,2000
- Ragon.M..Modern Sanat.çev.Vivet Kanetti,Hayalbaz Kitap, İstanbul,2009
- <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=279> (Erişim tarihi:08.01.2015)
- <http://www.wuzine.com/2010/02/22/alex-dragulescu-pwslineage-2002-2008/>
- <http://www.poetikhars.com/webblog/zamancuvali/dijital-estetik-yeni-medya-estetigi>
- <http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/med/tr9755876.htm>
- <http://ozgenyildirim.blogspot.com.tr/2012/02/yeni-medya-ve-dijital-sanatlar.html>



HAREKETLİ TIPOGRAFİDE SES VE GÖRÜNTÜNÜN KORELASYONU

Yrd. Doç. Dr. Ersan SARIKAHYA

Trakya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

Grafik Tasarım Bölümü

ersansarikahya@trakya.edu.tr

ÖZET

Tipografi gibi sesin de perspektifi vardır ve ikisi mutlaka uyuşmalıdır. Yerinde ve başarıyla kullanılan ses efektleri tıpkı müzik gibi yapımın genel atmosferini yaratmada çok yararlı olabilir. Sesin aksiyonuna göre kullanılan görüntü ya da tipografinin hareketi bir senkron içinde olmalıdır. Çalışmanın amacı zamana tabanlı tasarımlarda tipografi ve ses birlikteliğinin önemini vurgulamaktır. Araştırmanın Modeli betimleme tarama modeli kullanılmıştır. Sonuç; grafik tasarımcı elindeki bilgiyi vermek istediği etki ışığında düzenler ve bir çeşit görsel sesi besteleyebilir. Aslında gündelik hayatta konuşurken kullandığımız tonlama benzer seviyeler taşır. Farklı mesajları farklı tonda söyleyebiliriz. Buna benzer şekilde grafik tasarımcı da başlık, slogan veya alt başlığın hangi tonda ve şekilde söylenmesi gerektiğine karar veren kişidir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, Tipografi, Hareket

THE CORRELATION OF SOUND AND IMAGE IN MOVING TYPOGRAPHY

ABSTRACT

A sound has perspective also like typography perspective. And both of them must agree absolutely. Using sound effects should be in the right place just like music, he could be very useful in creating the construction of the general atmosphere. The using of image or typography according to the action of the sound should be in synchronous. The purpose of the study, tread on the importance of combination of typography and sound in time-based graphic design. The model of research, description scan model was used. The Result of this research; graphic designer arrange his information with a creative stylistic and he could compose visual voice in work. In Fact we can use different messages with the toning of sound. It is similarly with the graphic designer in particular the title. Graphic designer is the person who decides which sub-titles or slogans tone and manner to be said.

Keywords: Design, Typography, Motion

Giriş

Mesajın iletilmesinde üçlü bir akış vardır. İleti bir kaynak tarafından kodlanarak, hedef kitleye yani alıcıya ulaştırılır. Kaynak, hedeflediği kitleye ulaştıracağı mesajı gönderebilecek şekilde kodlar. Bu kodlamayı sözcükler, resimler, simgeler yoluyla yapar. Mesaj, hedef-kitle tarafından alınarak çözümlenir. Bu çözümlenme hedef-kitlenin sosyo-psikolojik yapısıyla ilişkili olarak farklılık gösterebilir.

Tipografi, izleyiciye sözel mesajları iletmek üzere tasarlanmış harfler, rakamlar ve noktalama işaretlerinden oluşan tüm yazıların çeşit ve büyüklüklerinin seçimi; bu yazıların oluşturulan metinlerdeki satır ya da satır uzunluklarının belirlenmesi; satır, kelime ve harf aralarındaki boşlukların düzenlenmesi sanatı, tekniğidir. Hareketli tipografi tasarımında yer alan yazıların görsel yapısının biçimlendirilmesi ve bu yazıların organizasyonu da tipografinin konusunu oluşturmaktadır.

“Ses ile doğrudan ilişkiye sahip yazı, kâğıt üzerinde söylenen sözün izidir, bir tonu duruşu ve tavrı vardır. Bu yüzdendir ki, değişik biçim ve tarza sahip alfabe tasarımlarını “yazı karakteri” olarak adlandırılmaktadır. Hepsi notalar gibi farklı bir sese, tona, çağrışım ilişkilerine sahiptir.

Sanatın ve grafik tasarımın geleneksel biçimleriyle birleşen temel estetik ilkeleri hareketli tipografi gibi zaman tabanlı tasarımlara da uygulanabilir. Tasarım ilkeleri ve film ve animasyon gibi zamana dayalı ortamda da geçerli olan ilkelerdir. Ses, biçim, renk, metin, görüntü ilişkisi ve iki boyutlu uzayın düzenlemesi hareketli tipografilere özgü kavramsal ve estetik varsayımlar oluşturur.

Yazı, işaretler yardımıyla düşünce ve bilgi aktarımı sağlar. «Grafik tasarımda tipografi, bilgi ve mesajın anlaşılabilir bir form diliyle iletilmesinin yanı sıra, bir tarz, kişilik, görsel bir dil, farklı bir imge olarak ortaya konan bir eleman olma iddiasını taşımaktadır» (Uçar, 2004, s.106).

Gutenberg'in metal harflerinden sonra tipografi terimi kullanılmaya başlanmıştır. Artık tipografi çok daha geniş bir anlam içinde kullanılmaktadır. Günümüzde tipografi "harflerin ve yazınsal-görsel iletişime ilişkin diğer öğelerin hem görsel, işlevsel ve estetik düzenlenmesi hem de bu öğelerle oluşturulan bir tasarım dili, anlayışdır" (Sarıkavak, 2004, s.10) şeklinde tanımlanmaktadır.

Tipografi-ses ilişkisini yazının okunmasıyla oluşan ses ve sesin yazıyla görselleştirilmesinden oluşan tipografi olmak üzere iki şekilde incelemek mümkündür.

Kelime, ifade veya cümlenin anlamına dikkat çekmek; görsel hiyerarşi yaratmak veya biçimsel deneyimleri için harflerin belli özellikleri değiştirebilir. Diyalogun okunduğu, söylendiği veya her ikisinin olduğu durumlarda, bir durum karşısında konuşmacının sesini vurgulamak için, harf ve kelimelerin özelliklerin arasında geçişler kullanılabilir (Woolman, 2004, s.36). "Sesin yazıyla görselleştirilmesi bağlamında 1964 yılında Robert Massin'in, Ionesco'nun Kel Şarkıcı adlı eseri için hazırladığı tasarım bir dönüm noktasıdır" (Uçar, 2004, s.95).

Massin tasarımında sayfa düzenleri ise tamamıyla tiyatro seyreden izleyici gözüyle aktarılmıştır: karakterlere yakın çekim yapılmamış, hiyerarşik ve konuşma düzeni çerçevesinde ön-arka derinliği katmak için perspektif kullanılmıştır. Kitapta karakterlerin konuşmaları farklı yazı karakterleri ile ifade edilmiştir. Erkek karakterlerden birinde, serifli bir yazı karakteri kullanmasına karşın, diğerinde serifsiz ama daha büyük puntoda bir karakter tercih edilmiştir. Aynı şekilde, bayan karakterler serifli ve italik bir karakterle, kibar ve zarif kişiliği öne çıkartılmıştır. Oyunda evin hizmetçisi rolündeki bayan karakterde ise, erkeksi tavırları olduğu için serifsiz bir karakter tercih edilmiştir. Massin bu uygulamayla oyundaki karakterlerin konuşmalarındaki özellikleri ve kişilikleri izleyiciye yansıtmıştır (KILIÇ, 2005, s.85-86) (Görüntü 1).



Görüntü 1 - Massin'in "Kel Şarkıcı" adlı kitap tasarımı

Birim olarak aldığımız harf ya da kelimeler tasarım yüzeyinde bir anlam sırasına göre değil, göz için bir hareket yaratma sırasına ve sırasızlığına göre dizilebilirler. Her yeni yazı karakteri, artık söz değil, tamamen göz için bağıntılar taşıyan bir teknolojinin aracıdır. Yazı karakterleri, özde aynı seriyi devam

ettiriyor gibi gözükseler de, kıvrımlar yeni lekeler oluştururlar. Harf, kelime, noktalama işaretleri nesnenin kullanımı ister ikonik bir gösterge halinde tipografik bir resim oluştursun ister simgesel bir gösterge oluştursun, gözün verili okuma ve görme yollarını hem içerip hem de dışlayarak okutur kendini. Harflerin, dilin genel geçer kullanımı içinde kabul görmüş bir araya gelmişliklerini kendi öznelliğimiz doğrultusunda yeni bir bütünün yeni anlamlar oluşturabilen parçaları haline dönüştürebilmemizi sağlayarak ifade alanını genişletir. Her koşulda bir hareket yaratır ve okuyanın da bu harekete katılmasını gerektirir (http://poetikhars.com/belgeler/zinhar_gorsel_ve_somut_siir_kilavuzu).

İfade dili, esnek bir sistemdir. Harfler bir dili belirtmek için kullanılan ve kelimeler oluşturmadan bir anlam ifade etmeyen faydacı sembollerdir. Kelime, anlam oluşturan semboller dizisidir. Çoğu durumda, kelime, ifade ettiği fikir olarak görünmeyebilir. Kelime, bir sese (konuşulduğunda) ve fiziksel varlığa (yazıldığında) sahip olmalıdır. Kelime okunduğunda, zihinsel bir görüntü yaratmaktadır. Harfler öncelikle kendilerini belirtmektedir ve kelime ve cümlelere dönüştüğünde kavramlar için sembollerdir (Woolman, 2004, s.41).

Karşıtı olan hareketsizlik kavramı ile ele alındığında hareket, nicelik, nitelik, biçim, artma, azalma bakımından değişme anlamına gelmektedir. Felsefi olarak bu şekilde yorumlanan hareket kavramının fizikteki tanımı, cisimlerin “mekan içerisinde yer değiştirmesidir. Hareket, nesnel dünyayı oluşturan her şeyin titreşim yayan bir fizik niteliğidir (Seylan, 2005, s.149).

Işık, ses, veya cisimler titreşim yayarlar, maddenin atomları süreklilik içerisinde hareket ederler. Bu yönüyle hareket, canlı, cansız tüm varlıkların temel oluşum prensibidir. Hareket algılamanın doğası gereği bir süreç olarak zaman ve mekan faktörü ile değerlendirilebilir. Objeler ve figürler sadece uzayda değil, zaman boyutunda da varolur ve hareket ederler.

Hareketli tipografi tasarımında, durağan ve hareketli görüntünün işitsel-görsel hiyerarşisi çerçeve içerisinde farklı değer, ölçek, oryantasyon, renk ve yakınlık sayesinde resimsel olarak elde edilebilir. Alt öğeler, onlara farklı renkler vererek vurgulanabilir. Ayrıca, baskın nesnelere, daha alt basamaktaki öğelerin yönüne doğru adapte edilebilir (Krassner, 2004, s.133).

Hareketli tipografi tasarımında, görüntü, yazı veya ses baskın olabilir. Baskın olan eleman, mesajın temel taşıyıcısıdır. Diğer iki eleman ise destekleyici bir role sahiptir ve bir anlama sahip olsalar da, mesajın anlaşılmasında önemli bir bileşen değildir.

Yazı, görüntü ve ses arasındaki hiyerarşinin sentezi, zamana dayalı diziler oluşturabilir. Paralel sentezde, her üç bileşenin önem dereceleri nispeten eşitlik oluşmaktadır ancak herhangi birinin çıkarılması mesajın toplam içeriğini etkilemeyecektir. Entegre sentez, her üç bileşenin önemi ve mutlaka olması gerektiğinde oluşmaktadır. Herhangi birinin ortadan kaldırılması iletişimi oldukça etkileyecek veya yıkıma neden olacaktır (Woolman, 2004, s.65).

Zaman, durağan görüntüyü, diziselden veya dinamik grafik tasarımdan ayıran temel bileşendir. Bu bağlamda, zaman iki bileşenden oluşmaktadır: hareket ve dizi. Hareket, her bir sahnedeki görünen çerçeve içerisinde yer alan hareketlerdir. Hareketin özellikleri, dinamikleri, yön, rotasyon, uyum, yakınlık, gruplama, katmanlaşma ve dönüştürmeyi içermektedir (Woolman, 2004, s.46).

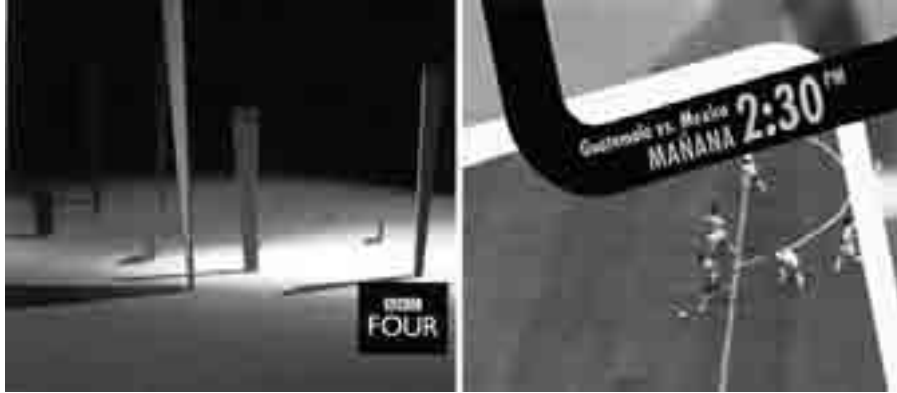
Gerçek zaman, yoldan aşağı giden araba, oyundaki oyuncular, havada uçan yapraklar gibi kendiliğinden oluşan ve hareket kayıt kamerası ile canlı olarak yakalanan eylemleri kapsamaktadır. Bu, aynı zamanda canlı eylem olarak da bilinmektedir. Anlaşılan zaman ise fizik ve zaman bağlantısı içinde tasarlanan hareketle oluşur. Soyut hareket de tasarlanmıştır ancak fiziksel ve/veya geçici mantık olmayan hareketi kapsamaktadır. Soyut hareket, izleyicinin bir noktadan diğer noktaya ilişki kurmasına bağlıdır (Woolman, 2004, s.48).

Süre, ekrandaki bir elemanın ortaya çıktığı ve kare içerisinde, durağan veya hareket halinde kaldığı zaman aralığını ifade etmektedir; durdurma ise bir elemanın ortaya çıkışı ve daha sonraki veya aynı elemanın ortaya çıkışı arasındaki sürenin uzunluğu anlamındadır. Süre ve durdurma, jeneriğin hızı ve belirtilen ritm ile doğrudan ilişkilidir (Woolman, 2004, s.70).

Süre, sadece ekrana dayalı metnin okunmasını belirlemez, aynı zamanda anlam üzerinde duruş ve

hiyerarşi kurmak için de kullanılabilir. Durdurma, izleyicinin bir sonraki olay oluşumundan, bir önceki olayın düşünülmesini sağlayan görsel bir düzenlemedir. Ayrıca beklenti yaratmak için bir araç olarak da kullanılabilir.

Hareketli Tipografi tasarımında zaman açısından önceden belirtme, gelecekteki olaylar hakkında bir belirti sunmak veya uyararak için kullanılmaktadır. Bir kelime veya ifadenin anımsatılması veya tekrarlanması da; izleyiciyi geçen konu hakkında uyarılmaktadır.



Görüntü 2: BBC FOUR jeneriği Görüntü3:Meksika TV'nin spor jeneriği

Hareketli tipografi tasarımcısı, yazı ve ses bileşenleriyle uyumlu bir tasarım yapmak zorundadır. Sesi tasarlamak, özel bir zaman duygusu gerektirmektedir. Tasarımcı sesin etkilerini bilmeli ve görüntü ve yazı kadar sesin de bir bileşen olduğunu dikkate almalıdır.

Bir filmin tanıtımı sırasında «akan yazıları» gösterilirken, aynı anda çalınan müziğe de “jenerik müziği” veya “başlangıç müziği” denilir. Tanıtım yazıları geçerken verilen bu müziğin asal özelliği; dinlendiği zaman, genellikle filmin havası hakkında bir bilgi ya da fikir verebilmesidir. Aynı müzik, filmin diğer bölümlerinde ama değişik amaçlarla kullanılabilir; yerine göre “fon müziği” yerine göre “geçiş müziği” işlevlerini de yüklenebilir. Müzik rengi gibi rengin de müziği vardır. Renk alanındaki renk tonu ile ses alanındaki ses tonu arasında benzerlikler vardır. Renklerin de sesler gibi bir gamı, yani doğanın verdiği bir bağıntı sistematığı vardır. Resimde her renk bir ton olarak adlandırılır. Müzikteki gam ile renkteki ton aynı işlevi görmektedir. Renk-müzik konusundaki çalışmalar sonucunda rengin müziği bile yapılmıştır. Bu bir ekran üstünde sürekli değişerek yansıtılan renklerle eş zamanlı çalınması amaçlanan bir müzik eserinin birleşmesinden oluşmaktadır. Bu eşlemeyi sağlamak için ise klavyeli enstrümanlarda bir tuşa basıldığında, ses çıkarken renkli bir şeridin yada camın yukarı kalkması ve bunun içinden geçen ışığın perdeye düşmesini sağlayan bir düzenek kurulmuştur (Sözen, 2003, s.105).

İnsan'ın görme ve işitme duygusu çoklu ortamda etkili iletişim için önemlileridir. Bu nedenle, bilgisayar sistemleri neredeyse sadece görme ve işitmeye dayanmaktadır. Görme duygusu insanın kavraması ile ilgilidir. İşitme duygusu ise duygusal işlemdir çünkü ses titreşimleri direkt olarak insan vücudunu uyarılmaktadır (Şekil.1). Hareketli grafik tasarımcıları ses öğelerini kullanılmaktadırlar çünkü iletişim işleminin en önemli ögesi duygudur. Fakat görsel ve işitme ile ilgili öğeler ilişkilidir.



Şekil.1. Fiziksel Bilgi ve Kavrama Şeması

Müziği oluşturan temel iki öğeden biri seslerin incelik ve kalınlıklarını (frekanslarını) ortaya koyan yükseklik, diğeri ise bu seslere yaşam veren süre özelliğidir. Sesin gürlüğü ve tınısı ise müziğin daha anlamlı hale gelmesini sağlar.

Ses: Cisimlerin titreşmesinden meydana gelen fiziksel bir olaydır. Sesler iki çeşittir; ölçülü ve ahenkli sesler (Müzikal sesler) ve ölçsüz ve ahenksiz sesler (Gürültü). Sesin temel özellikleri ise;

1.Sesin Şiddeti: Sesin kuvvetli yada zayıf olmasıdır.

2.Sesin Yüksekliği: İnce sesi, kalın sestene ayıran özelliğe denir. Sesin yüksekliğini, saniyedeki titreşim sayısı (frekansı) belirler. Saniyede 300 kez titreşen telin çıkardığı ses, 200 kez titreşen telin çıkardığı sestene daha incedir.

3.Sesin Tınısı: Ses kaynağının cinsini belirlemeye yarayan özelliğidir. Keman sesini mandolinden, kaval sesini flütten ayıran özelliktir. Aynı yükseklikte ve aynı şiddete başka başka müzik aletlerine ait sesleri kulağımızın ayırt etme özelliğidir.

Bir ses kaynağından yayılan ses dalgaları, çevredeki bazı ses kaynaklarını titreştirebilir. Frekansları aynı olan kaynaklardan biri titreştirildiğinde diğeri ses kaynağının etki ile titreşmesine rezonans (tınlaşım) denmektedir.

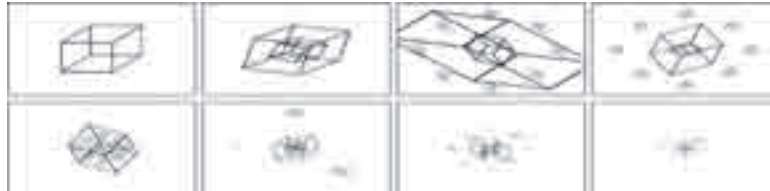
Hareketli tipografi tasarımı sırasında ses özelliklerinin göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Bunun yanı sıra hareket tasarımı yaparken animasyonun dört özelliğinden yola çıkmak gerektiğini unutmamak gerekir. Bunlar, rastlantısal, mekaniksel, organik ve elle yapılan çalışmalardır.

1. Rastlantısal: algılanabilir morfoloji olmaksızın görüntüler.



Şekil.2. Rastlantısal Görüntü örneği

2. Mekaniksel: Matematik ve mekanik olarak oluşturulan görüntülere işaret edilmektedir.



Şekil.3. Mekaniksel Görüntü örneği

3. Organik: doğal işlemler/kompleks çevre etkisiyle oluşturulan morfoloji.



Şekil.4. Organik Görüntü örneği

4. Elle yapılan: insan eliyle oluşturulan bir görüntü.



Şekil.5. Elle Yapılan Görüntü örneği



Görüntü 4: "abc TV News" "Mtv Müzik" "Sport Show" program jenerikleri



Görüntü 5 - "Saw" film jeneriği için efekt denemeleri



SONUÇ

Grafik tasarımcı elindeki bilgiyi vermek istediği etki ışığında düzenler ve bir çeşit görsel sesi besteleyebilir. Aslında gündelik hayatta konuşurken kullandığımız tonlama benzer seviyeler taşır. Farklı mesajları farklı tonda söyleyebiliriz. Buna benzer şekilde grafik tasarımcı da başlık, slogan veya alt başlığın hangi tonda ve şekilde söylenmesi gerektiğine karar veren kişidir. Dolayısıyla tasarım içindeki tipografi ve ses seçimi görüntü birliğini sağlamak adına uyum içinde olmalıdır.

KAYNAKÇA

KILIÇ, Ekin (2005). Deneysel Tipografide Biçim ve İçerik İlişkisi, Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

KRASNER, John (2004). Motion Graphic Design & Fine Art Animation, Oxford: Focal Press Publications.

SARIKAVAK, Namık Kemal (2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarımda Çağdaş Tipografinin Temelleri, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

SÖZEN, Mustafa (2003). Sinemada Renk -Sembolik Anlamlar-, Ankara: Detay Yayıncılık

UÇAR, Tevfik Fikret (2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İstanbul: İnkılap Kitabevi.

WOOLMAN, Matt (2004). Motion Design: Moving Graphics for Television, Music, Video, Cinema, and Digital Interfaces, Switzerland: Rotovision SA.

(http://poetikhars.com/belgeler/zinhar_gorsel_ve_somut_siir_kilavuzu).



BİLİNÇALTI REKLAMCILIĞIN SOSYAL SORUMLULUK İÇERİĞİ İLE GÖRSELLİĞE AKTARILMASI

Öğr. Gör. Ferda BAŞGÜN

Fırat Üniversitesi

Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu

fbasgun@firat.edu.tr

Öğr. Gör. Sema SARI

Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi

Zeliha Tolunay U.Y.İ.Y.O

semasari@mehmetakif.edu.tr

ÖZET

Günümüzde işletmeler yalnızca kendi çıkarları için çalışmaktan ziyade toplumun çıkarlarını da gözeterek hareket etmeyi önemsemektedirler. Bu bağlamda çeşitli sosyal sorumluluk faaliyetleri gerçekleştirmekte, bunlar için de çeşitli reklam kampanyaları düzenlemektedirler. Bu reklam kampanyalarının klasik formatta hazırlanarak yayımlandığı görülmektedir.

İşletmeler; daha fazla tüketiciyi etkilemek, tüketicilerin davranışlarını yönlendirmek, satışlarını artırmak, dünya görüşlerini empoze etmek gibi çeşitli amaçlarla subliminal reklamları olumsuz yönde kullanılmaktadır. Bu çalışmada, iki farklı reklam afişi hazırlanarak subliminal mesajların işletmeler tarafından sosyal içerikli olarak kullanılabilirlikleri ve topluma subliminal mesajlar vasıtasıyla olumlu katkılar yapabilecekleri gösterilmeye çalışılmıştır. Yani subliminal reklamlar ile sosyal sorumluluk mesajları bir potada toplanarak kaynaştırılmıştır. Böylelikle kötü bir amaçla kullanılan subliminal reklamlar, işletmeler tarafından olumlu yönde kullanılarak topluma yönelik sosyal mesajlarını daha etkili bir biçimde iletebilmeleri açısından yol gösterici nitelikte olabilecektir.

Anahtar Kelimeler: Subliminal, Bilinçaltı, Tasarım, Görsel, Sosyal sorumluluk, Reklam

TRANSFERRING SUBLIMINAL ADVERTISING INTO VISUALITY REFERRING TO SOCIAL RESPONSIBILITY

ABSTRACT

Today, businesses give importance to act considering the interests of society rather than merely working for their own interests. They perform various social responsibility activities in this context; in addition, they organize various advertising campaigns for them. These advertising campaigns are observed to be prepared and advertised in the classical format.

Businesses use subliminal advertising for various purposes such as affecting more and more consumers, guiding the behaviour of consumers, increasing sales and imposing their worldviews. In this study, by preparing two different banners, it is aimed to show that subliminal messages can be used by businesses to give social message and they can make a positive contribution to society through subliminal messages. Thus, collected in a pot, subliminal advertising is infused with social responsibility messages. As a result, by using bad-intentioned subliminal advertising in a positive way, companies can convey their social messages to the society in a more effective way.

Keywords: Subliminal, Design, Visual, Social responsibility, Advertising

1. LİTERATÜR İNCELEMESİ

Bilinç, Latince'deki 'aynı bilgilere sahip olduklarından dolayı kişiler arasında duyulan dayanışma' anlamına gelen conscientia sözcüğü aracılığıyla Fransızca'ya conscience (psychologique) olarak

geçmiştir. En genel manasıyla bilinç, bireyin çevresini ve kendisini anlamasını sağlayan anlık süreçlerin toplamıdır. Ruhbilimde bilinç kavramı, 'öznenin kendisini sezisi ya da kendinin farkına varışı' anlamında kullanılmaktadır (Sungur, 2007:170). Bilinç, bireyin doğrudan farkında olduğu ve tanıdığı bir zihin parçasıdır. Hayatın ilk döneminde, belki de doğum öncesinde ortaya çıkmaya başlar. Bilinç süresizdir. Yani insan hayatı kesintili olan bilinçli evreler arasındaki dural nitelikli bilinçaltı evrelerinden oluşmaktadır. Bilincimiz her zamanki düzeyinde bulunduğu ya da beklenmedik bir düzeye ulaştığı zaman, bilinçaltı kendi etkinliğini sürdürmeye devam etmektedir. Okuduğumuz, konuştuğumuz, yazdığımız anda bile, hiçbir şey sezmememize rağmen, bilinçaltı çalışmasını durdurmaz, özel metotlarla bilinçaltının geniş bir düşü, kesiksiz dokuyuşunu ortaya koyabiliriz (Temizyürek ve Acar, 2014:28-29). Bilinçaltı (subliminal) mesaj ise insan beynini etkileyen subliminal ögenin, bireyin bilinç eşiğinin altında bulunduğu ruhsal durumdur. Reklam, sinema ve televizyon kanalları ve radyo gibi birçok iletişim aracında ve tanıtımlarda algılama eşiğinin altında yer alan bazı unsurlarla tüketicinin bilinçdışını hedefleyen reklam mesajlarının oluşturulması biçiminde tanımlanmaktadır. Genel olarak bilinçaltı mesaj; bilinçli algı düzeyinin yani kolayca fark edilecek algının hemen altında kaydedilen ve sadece bilinçaltı zihnin tespit edebileceği görme, işitme, koku alma duyusuna veya başka bir duyuya etki eden mesajlar olarak ifade edilmektedir (Yücel ve Çubuk, 2013:175).

Subliminal sözcüğü ilk kez 1824 senesinde Alman filozof ve psikolog Johann Friedrich Herbart tarafından bilinç eşiğinin altındaki algıyı tanımlamak için kullanılmıştır. Kavram köken olarak Latince sub (alt) ve limen (eşik) sözcüklerinin birleşiminden türetilmiştir. Subliminal kelimesi 1900'lerde profesyonel yazına girmiş ve İngilizce'de ilk defa 1938 senesinde Journal of Psychology dergisinde kullanılmıştır (Bişkin, 2014:92).

Reklam; işletmelerin mal ve hizmetlerini satmak gayesiyle tüketici üzerinde oluşturdukları etkidir. Rekabet piyasalarının vazgeçilmezi olan reklamlar, günlük hayatımızın her anında yer almakta ve alışverişlerimizi etkilemektedir. Televizyon kanalları, radyolar, dergiler, gazeteler ve internet, reklamların hedef kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır (Yahyaoglu ve Korkmaz, 2011:1,7). Reklam her yerdedir, ondan kurtulmanız mümkün değildir. Onu görmek için herhangi bir ödeme yapmanız da gerekmemektedir ve insanlara reklamlara ister istemez maruz kalmaktadırlar. Reklamın fonksiyonu, markaların rekabet avantajını geliştirmek ve sürdürmektir. Dolayısıyla geleceğin anahtarı, halkın bunlarla ne şekilde etkileşime geçeceğine bağlıdır (Hegarty, 2014:9,11). İşte tam burada bilinçaltı reklamlar devreye girmektedir. Bilinçaltı reklamlar, gözle algılanamayacak kadar kısa zamanlı sinema ya da televizyon reklamı veya yalnızca bilinçaltı düzeyde algılanabilecek kadar kısa verilmiş söz, resim ve şekillerden oluşan reklam olarak tanımlanmaktadır (Karpaz Aktuğlu, 2006:16). Subliminal reklam, kişinin bilinçaltı mesajlarda tüketicinin bilinç düzeyinde algılayamadığı uyarılara maruz kalmasıdır (Akın ve Sütütemiz, 2014:80). Subliminal reklamcılık, reklamda kullanılan materyallere ilk bakışta fark edilmeyen ve sadece bilinçaltı seviyede anlaşılacak sözcük, resim ve şekilleri koymaktır. Subliminal reklamcılıkta hedef, bilinçaltı iknadır. Bu da izleyici ve dinleyicilerin kendi hallerine bırakıldıkları zaman davranmayacakları şekilde davranmalarını sağlayan gizli ve algı dışı veya maskelenmiş uyarıların kullanımına yöneliktir. Başka bir söylemle, subliminal reklamcılıkta insanın gördüğü ve duyduğunun farkında etmediği şeyler tarafından etki altına alınması ve bu etkinin bilince aktarılarak ilgili ürünü satın aldırması veya ilgili davranışa yönlendirmesi söz konusudur. Subliminal reklamlarla bireylerin reklamlarda gördükleri mesajlara direnmeden ya da aksi bir sav oluşturmadan kabullenmeleri ve reklamın öngördüğü şekilde bir davranış sergilemeleri sağlanmaya çalışılır (Bişkin, 2014:180,181). Artık işletmelerin tüketiciyle yüz yüze gelmeden iletmek istediği mesajları çok uzak mesafelerden bile kitle iletişim araçları vasıtasıyla ulaştırabilmektedirler. Bu durum kolaylık ve hızlı olmayı sağlasa da bazı olumsuzlukları da beraberinde getirebilmektedir. Bu sorunlardan birisi de bilinçaltımıza gönderilen mesajlardır, her an bilinçaltı mesajlara maruz kalabiliyoruz. Birçok kitle iletişim araçları; internet, filmler, şarkılar, reklamlar, kitap, gazete, televizyon, bilgisayar vb. kısacası iletişim kurmak için kullanılan kanalların her biri belli bir amaca yönelik komutları beyne taşıyıp, istenilen şeyleri

yaptırmaya ya da açlık, susuzluk, cinsellik ve bir istek gibi içsel duyguları gün yüzüne çıkarmaya yönelik olarak bilinçaltına mesajlar göndermek için kullanılabilir (Küçükbeziç, 2013:1879). Fark edilebilmesi ya da görülebilmesi zor olsun diye bir sinema veya televizyon programı sırasında mikrosaniyelik yayınlanan subliminal mesajlar, güçlü izleyicilere bilinçleri dışında bir fikir veya düşünce empoze eder (Charvat, 2011:6). Bazı araştırmacılara göre subliminal yöntemlerin kullanıldığı reklamlarda ilgili ürünler satış gücünü önemli oranda etkilemektedir. En klasik bilinçaltı reklam örneği bir araştırmacının “Coca-Cola İçiniz” ve “Patlamış Mısır Yiyiniz” mesajlarını sinemada bilinçli olarak algılanamayacak sürede yayınlaması ve satışların arttığını tespit etmesidir. Bilinçaltı reklamlarla ilgili olarak üç tür bilinçaltı uyarının varlığından söz edilebilir. Birincisi sinema ve reklamlarda gözle görülemeyecek kadar kısa süre zarfında gösterilen uyarın, ikincisi işitsel mesajlarda ve reklamlarda alçak ses tonuyla hızlandırılmış konuşma ve üçüncüsü basılı reklam materyallerine kelime ya da cinsel imgelerin yerleştirilmesidir. Bilinçaltı reklam uygulamasına dair birçok etik tartışma bulunmaktadır. Bu yüzden uygulamada gerek reklam verenler gerekse reklam yaratıcıları ve medya tarafından bilinçaltı reklamının fazla tercih edilmediği görülmektedir. Ülkemizde bilinçaltı reklamı kullanımı ile ilgili olarak Radyo ve Televizyon Yayınlarının Esas ve Usulleri Hakkında Yönetmelik’in 15. maddesinde “Çeşitli teknik cihazlar vasıtasıyla televizyon yayınlarında çok kısa süreli görüntüler kullanarak, izleyicilerin ancak bilinçaltıyla algılayabilecekleri ürün veya hizmetlerin tanıtılmasına ilişkin mesajlar içeren her tür reklam yayınlanamaz.” şeklinde bir düzenleme yapılmıştır. Dolayısıyla çeşitli ülkelerde olduğu gibi ülkemizdeki reklam düzenlemeleri kapsamında doğruluk ve dürüstlük ilkesinin ihlali manasına gelmekte ve subliminal reklamların yapılmasına izin verilmemektedir (Karpuz Aktuğlu, 2006:16).

İşletmeler dış çevreye açık olan, ekonomik ve sosyal sistemlerdir. Bu yüzden toplumdaki değişimlere duyarız kalamazlar. Aynı zamanda üretimleri için aldıkları kararların ekonomik etkileri kadar, toplum üzerinde sosyal etkileri de vardır. Başka bir ifade ile işletmeler, hem ekonomik hem de sosyal faaliyetleri bakımından toplumun refahı üzerinde önemli rollere sahiptirler (Özkaya, 2010:248). Günümüzde işletmeler, modern işletmecilik anlayışı ile kar sağlama amacı güden kuruluşlar olmanın ötesinde toplumsal sorumluluklarının bilincinde ve toplumun gelişimine destek olan kurumlar şeklinde yapılanmaktadır. Sosyal bakımdan sorumluluk sahibi işletmelerin sorumluluklarından birisi de tüketicileri ürünler ve etkileri hususunda bilgilendirerek, tüketicilerin sosyal sorumluluklarının gelişmesine katkıda bulunmaktır. Gelişen teknoloji ve bilgi artışı işletmeler ve tüketiciler arasında bir bilgi boşluğu meydana getirmektedir. Bu boşluğun giderilebilmesi için etkin ve düzgün çalışan bir iletişim sistemi gerekmektedir. Bilginin elde edilmesi ve tüketicinin bilgilendirilmesi sürecinde reklamlar önemli bir role sahiptir. Reklam ile yeni ürünlerin kullanım süresi, ürün kullanım yerleri, ürün kullanımı neticesinde elde edeceği faydalar gibi birçok bilgi tüketicilere aktarılmaktadır. Etki alanındaki hedef kitlenin büyüklüğünden dolayı reklamların sosyal sorumluluk taşıma gerekliliği söz konusudur. Sosyal sorumluluk anlayışı ile reklamlar tüketiciye verilecek bilgilerde yanlış anlamaların önüne geçmeli, tüketici haklarını suiistimal etmemeli ve tüketici bilincinin arttırılmasında etkin bir rol oynamalıdır (Sürgit ve Babaoğlu, 2010:135). Toplumsal pazarlama ve reklam anlayışı 1970’lerden sonra ABD başta olmak üzere birçok gelişmiş dünya ülkesinde ve Batı toplumlarında kendini göstermeye başlamıştır (Yahyaoglu ve Korkmaz, 2011:7). Toplum, işletmelerden artık yalnızca ürün ya da hizmet üretimi beklentisine değil, bunun ötesinde beklentilere de sahiptir. İnsanlar artık kar elde etmeyle sınırlı faaliyetler dışında toplumu düşünen ve bu anlayışı ekonomik faaliyetleri ile birleştiren işletmelere itibar etmekte ve üretime yönelik çalışmalarının toplum açısından oluşturduğu çeşitli sakıncalarından dolayı doğrudan ilgili işletmeleri sorumlu tutmaktadırlar. İnsanların hayatlarının önemli bir parçası konumunda bulunan reklamlar, toplumun geniş bir kesimini sosyal, kültürel ve psikolojik bakımdan olumlu veya olumsuz yönde etkileme gücünü bünyesinde barındırmaktadır. Etki alanlarının kapsamının genişliğinden ötürü reklamların sosyal sorumluluğu vardır. Bireyler, çeşitli çevresel etkenlerin yardımı ile bilgilendirilmek, geleneksel normlar doğrultusunda düşünüp davranarak yaşadıkları toplumla

çatışmamak, sevilme, sayılmak ve doğru yönde sosyalleşmek arzusuna sahiptirler. Bu oluşum, reklamın sosyal sorumluluğunun ne derece önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Kişilerin doğru olanı benimsemelerini ve gerçekleştirmelerini sağlayacak doğrultuda onları eğitmek, reklamın çekirdek toplumsal görevini meydana getirmektedir (Özkaya, 2010:254, 248).

Bilinçaltını etkileyen en önemli unsurlardan biri görsellerin subliminal mesajlar olarak beyne iletilmesidir. Subliminal algı, bilinçli farkındalık eşiğinin altında, aklın üzerindeki bilginin izlenimidir (O'Brien, 1985:1). Görsel subliminal algıyla ilgili son zamanlardaki araştırmalar görsel subliminal mesaja maruz kalmanın etkisi üzerine deneysel kanıtlar göstermektedir. Maruz kalma (priming), algılanan bir uyarıcının bireyin zihnindeki bir resmi ve resmin çağrıştırdıklarını etkinleştirmesidir (Bişkin, 2014:97). Buna örnek olarak ambalaj tasarımlarında kullanılan subliminal imgeler verilebilir. Ambalajlar, raflarda birçok rakibinin arasında, acelesi olan müşterilerin sadece birkaç saniye göz attıkları ortamlarda, dikkat çekme mücadelesi vermektedirler. Bu nedenle iyi tasarlanmış bir ambalaj grafiğinin, hedef kitlesi başta olmak üzere, tüketici üzerinde duygusal bir etki oluşturması beklenmektedir. Bu yol, tüketicinin bilinçaltını yönlendiren renk ve görselleri kullanmaktan geçer. Ambalaja baktıklarında, dikkatli izleyicilerin bile nadiren fark edebildikleri, normal algı eşiğimizin altında kalan fakat bilinçaltımızın fark ettiği detayların, görsel içerisine gizlenmesinden oluşan bilinçaltı (subliminal) mesajlar, birçok alanda kullanıldığı gibi, ambalaj grafiğinde de uygulanmaktadır. Kaynaklar incelendiğinde beyin, özellikle iki temaya çok hızlı tepki göstermektedir, "Doğum, ölüm". İyi niyetli olmayan bazı güçler bu önemli detayı fark etmiş olup ürünün satışını artırmak amacıyla tasarımlarda bu görselleri kullanmaktadır. Bu yolla tüketici, belki de gereksinim duymadığı bir ürünü, sanki uzun zamandır arıyormuşçasına satın alabilmektedir. Günümüzde satış patlaması yaşamış olan bazı markalar incelendiğinde, reklamlarında, ambalaj tasarımlarında ve/veya dergi reklamlarında bilinçaltı mesajlar uyguladıkları görülmektedir (Ceylan ve Eliri, 2014:410).

2. ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ

Hazırlanan bildiri kapsamında Adobe Photoshop programı kullanılarak subliminal mesaj içerikli iki reklam çalışması yapılmıştır. Bu çalışmalardan birincisi bir saat reklamıdır. Reklamda kullanılan renkler siyah ve beyazdır. Zıt renkler kullanılarak subliminal yerleştirilen mesajın fark edilirliliği azaltılmaya çalışılmıştır. Saat reklamında subliminal mesaj, "Başarmak güzeldir" cümlesi yerleştirilerek verilmeye çalışılmıştır. Buradaki amaç aslında sadece bir ürün reklamı olarak görünen görselde geçen zamanın farkına varılarak başarmanın güzelliğini bilinçaltında oluşturmaktadır. Böylece toplumda hedeflerinden çabuk vaz geçen bireylere başarmanın ve çalışmanın önemi verilmeye çalışılmıştır. Görselde mesaj başarmak kelimesi ve başarmak güzeldir cümlesi ile verilmeye çalışılmıştır. Ayrıca görselde kullanılan saatin akrep ve yelkovanına başarmanın B harfi yerleştirilmiştir. Yerleştirme görselle bütünlük sağlayacak ve ilk bakışta saatin yelkovani ve akrebin bir parçası şeklinde algılanacaktır.





Hazırlanan 2. Çalışma ise fast food reklamı üzerine uygulanmıştır. Günümüzde sürekli yaygınlaşan ve özellikle gençlerin dikkatini çeken hamburger görseli üzerine subliminal mesaj olarak “okumak güzeldir” cümlesi yerleştirilmiştir. Mesaj tipografik olarak yerleştirilen hamburger üzerinde yer alan hamburger kelimesi arasında dikkat çekmeyecek şekilde kullanılmıştır. Çalışmada dikkat çekici bir renk olan kırmızı renk kullanılmıştır. Ayrıca başarı rengi olan sarı rengine hamburger altında yerleştirilerek okumak güzeldir mesajı pekiştirilmeye çalışılmıştır.



SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüzde pek çok işletme varlığını sürdürebilmek, satışlarını ve tanınırlığını artırabilmek gibi çeşitli amaçlarla tüketicilere ulaşmak ve vermek istedikleri mesajları iletmek için reklamları kullanmaktadırlar. Bunun yanında işletmeler artık yalnızca kendilerini düşünen ekonomik varlıklar olmaktan ziyade topluma, yalnızca kendi ekonomik çıkarlarını düşünen yapılar olmadıklarını, toplumun da çıkarlarını gözettiklerini ispatlamak amacıyla bazı sosyal sorumluluk faaliyetleri geliştirmektedirler. İşletmeler böylelikle hem ekonomik kazançlarını, hem de topluma faydalar sağlayarak tüketiciler nezdinde imajlarını pozitif yönde artırmayı amaçlamaktadırlar.

Subliminal mesajlar, genellikle tüketicinin bilinçli tercihini elimine ederek doğrudan bilinçaltına etki ederek satışları artırma, bazı dünya görüşlerini empoze etme, tüketicinin davranışlarını yönlendirme vb. amaçlarla olumsuz olarak kullanılmakta ve tüketiciyi aslında kendi istediği gibi değil, yönlendirildiği gibi davranmaya itmektedir.

Günümüz tasarımcıları ve reklamcıları, bireylere sürekli bir ürünle diğeri veya bir tasarımla diğeri arasında bir seçim yaptırmaya çalışmaktadır. (Hegarty, 2014:38). Araştırmalar da genellikle bu durumu desteklemektedir. Yapılan literatür taramasında subliminal reklamların işletmenin kendi çıkarlarını ya da dünya görüşünü aşmak amacıyla kullanıldığı, bu mesajlarda toplumun

çıkarlarının gözetilmediği görülmüştür. Bu çalışmada işletmelerin ekonomik amaç dışında, tamamen toplumun çıkarlarına yönelik subliminal mesajları görsel yollar vasıtasıyla kullanarak topluma katkı yapabileceğini göstermek amaçlanmaktadır. Subliminal reklamlar, böylelikle yalnızca olumsuz etkileri olan bir faktör olmaktan çıkıp olumlu olarak topluma hizmet sağlama yollarından biri olabilecektir.

KAYNAKÇA

AKIN, Mahmut Selami ve SÜTÜTEMİZ, Nihal (2014), “Nöropazarlama Ve Uygulamacıların Perspektifinden Etik Yönü”, Uluslararası İşletme ve Yönetim Dergisi C.:2 S.:1 Yıl:2014, ss. 67-83.

BİŞKİN, Ferdi (2014), Subliminal A.Ş.: Tüket, İtaat Et, Elma Yayınevi, İş ve Yönetim Serisi, ISBN: 978-605-5286-41-5, Ankara.

CEYLAN, İbrahim Gökhan ve ELİRİ, İsa, “Ambalaj Tasarımında Kullanılan Subliminal Mesaj Öğeleri Ve Satınalma İlişkisi”, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 2, Sayı: 8, Aralık 2014, s. 410-419.

CHARVAT, Mary (2011), Sneaky Peeks: An Examination Of The Use Of Subliminal Messages In Children’s Television And Film, A Thesis Presented to the Faculty in Communication and Leadership Studies School of Professional Studies Gonzaga University.

HEGARTY, John (2014), Reklam: Zekayı Sihre Dönüştürmek, Çeviri: İclal Büyükdevrim Özçelik, ISBN: 978-605-4584-59-8MediaCat Yayınevi, İstanbul.

KARPAT AKTUĞLU, Işıl (2006), “Tüketicinin Bilgilendirilmesi Sürecinde Reklam Etiği”, Küresel İletişim Dergisi, sayı 2, Güz-2006, 1-20.

KÜÇÜKBEZİRCİ, Yağmur (2013), “Bilinçaltı Mesaj Gönderme Teknikleri Ve Bilinçaltı Mesajların Toplum Etkileri”, International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 8/9 Summer 2013, p. 1879-1894, Ankara.

O’BRIEN, John F. (1985), The Marketing of Subliminal Perception, Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Masters in Business Administration, University Of Montana.

ÖZKAYA, Betül (2010), “İşletmelerin Sosyal Sorumluluk Anlayışının Uzantısı Olarak Yeşil Pazarlama Bağlamında Yeşil Reklamlar”, Öneri.C.9.S.34. Temmuz 2010.247-258.

SUNGUR, Suat (2007), “Bilinçaltı Reklamcılık ve Toplumsal Etkileri”, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, Sayı 29, 169-182.

SÜRGİT, Esna Betül ve BABAĞUL, Müberra (2010), “Tüketici Eğitimi Perspektifinde Reklam ve Reklamın Sosyal Sorumluluğu”, Tüketici Yazıları II. Tüketici –Pazar –Araştırma –Danışma –Test ve Eğitim Merkezi (TÜPADEM),Tüketici Ve Çevre Eğitim Vakfı (TÜKÇEV) Yayınları, Ankara, 135-152.

TEMİZYÜREK, Fahri ve ACAR Ümran (2014), “Çizgi Filmlerdeki Subliminal Mesajların Çocuklar Üzerindeki Etkisi”, Cumhuriyet International Journal of Education-CIJE e-ISSN: 2147-1606 Vol 3 (3), 2014, 25 – 39.

YAHYAĞLU, Güran ve KORKMAZ, Murat (2011), “Aldatıcı Reklamların Tüketici Üzerindeki Etkilerinin Rekabet Hukuku Açısından Değerlendirilmesi”, Akademik Bakış Dergisi Sayı 24 Nisan – Mayıs – Haziran – 2011 Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi ISSN:1694-528X İktisat ve Girişimcilik Üniversitesi, Türk Dünyası Kırgız – Türk Sosyal Bilimler Enstitüsü, Celalabat – Kırgızistan.

YÜCEL, Atilla ve ÇUBUK, Fatma (2013), “Nöropazarlama ve Bilinçaltı Reklamcılık Yaklaşımlarının Karşılaştırılması”, Niğde Üniversitesi İİBF Dergisi, 2013, Cilt: 6, Sayı: 2, s.172-183.



EKSLİBRİSTE KİMLİK, KÜLTÜR VE ANLAM KODLARI

Doç. Dr. K. Özlem ALP

Gazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi,
Görsel Sanatlar Bölümü
k.ozlem.alp@gmail.com

ÖZET

Her görsel tasarım özünde, bireysel ve/veya toplumsal bir kimliği barındırır. Kimlik ise, sanatçının üslubu ve yerel kültüründen, sanatın evrensel kültürüne dek uzanan geniş bir bileşke olarak ele alınabilir.

Günümüzde görsel tasarım, sanatsal, teknik, malzeme ve sunum olanakları açısından hızlı bir dönüşüme uğramış ve disiplinlerarası bir özellik göstermeye başlamıştır. Disiplinlerarası bu yönelim, görsel tasarım alanlarını daha özgürleştirici olmaya yöneltirken, bir taraftan da, okunabilirlik, kimlik, kültürel alt yapı ve anlam gibi daha karmaşık tasarım sorunlarını beraberinde getirmektedir.

Görsel tasarım alanları içinde yer alan ekslibris sanatı, Batı'da, uzun tarihsel geçmişi ile kültürel bir iletişim aracı ve günümüzde ise, çağdaş bir sanat sanat dalı olarak kabul edilmektedir. Ülkemizde son yirmi yıllık bir geçmişe sahip olan ekslibris sanatı, sanatçı ve sipariş veren kişi yada kurumun kimliğini imleyen, kültürel ve pek çok anlam koduyla sembolleşen bir sanat dalıdır. Yazılı ve görsel metinleri, farklı kültürel kodları, çoğul kimlik ve anlamları bir gösterge sisteminde ele alan ekslibris sanatı, farklı üslup ve özellikleri açısından okunmaya ve tartışılmaya değer, yükselen bir tasarım alanıdır.

Bu çalışma, Türkiye'de henüz tanınmaya başlayan ekslibris sanatını, görsel kimlik, kültür ve anlam kodları açısından ele alarak, farklı üslup özellikleri ve tasarım olanakları çerçevesinde, tartışmayı ve tanıtmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Ekslibris, kimlik, kültür, anlam

1. Giriş

Günümüzde görsel tasarım, salt işlevsel ve iletişimsel bir alan olmanın ötesine geçerek, genel anlamda "görsel kültür" (Barnard, 2002, 25-50) gibi geniş bir yelpazede ele alınmaktadır. Sanatın ulaştığı disiplinlerarası boyut sadece görsel kültür olarak adlandırılan bu geniş alanı değil aynı zamanda diğer sanat ve bilim disiplinlerini de birbirleriyle etkileşimsel bir potada eritmektedir. Disiplinlerarası bu yönelim, teknik, malzeme ve iletişim teknolojilerindeki pek çok yeni olanak, görsel kültür ürünlerini, üretim süreçlerinden dolanım ve alımlama süreçlerine dek farklı temsil olanaklarıyla bir taraftan özgürleştirirken diğer taraftan tüm bu görsel kültürün etrafında oluşan anlam ve okunabilirlik, görsel kimlik ve kültürel yapı gibi daha karmaşık sorunları da tekrar gündeme taşımaktadır.

Kitapların iç kapaklarına yapıştırılan ve üzerinde kitap sahibi yada kurumun adı bulunan küçük boyutlu baskı resimler ve daha çok bir kitap sanatı olarak anılan ekslibris, günümüzde bu hızlı değişimden en çok etkilenen tasarım alanlarından birisi haline gelmiştir. Batı'da, uzun tarihsel geçmişi, geleneksel ve kültürel kodlarıyla işlevsel ve iletişimsel bir tasarım alanı olan ekslibris, bugün işlevsel özelliğini büyük ölçüde yitirmiş ve sanatsal bir ifade biçimi olarak öne çıkmıştır. Erinç (1996, 70), ekslibrisin bir mühür, bir imza ya da bir kanıt belgesi gibi algılanmaması ve bir araç olmasının dışında bir amaç haline gelmesinin, onun hem varlık koşullarını hem de işlevini değiştirdiğini belirtmektedir. Batı'da 15. Yüzyıla dek inen örneklerine rağmen Türkiye'de Prof. Hasip Pektaş'ın öncülüğünde son yirmi yıl içinde varlık göstermeye başlayan ekslibris sanatı, bugün dünya çapında tanınmış ekslibris sanatçıları, İstanbul Ekslibris Derneği, Ekslibris Müzesi, ulusal ve uluslararası kongre ve sergilerle büyük bir gelişme göstermektedir.

Ekslibris sanatına ilişkin kuramsal çalışmalar, daha çok teknik, tarihsel gelişim, sanat ve iletişim

(Pektaş, 1989; Pektaş, 2003; Demir, 2008; Yaban, 2012) yönleri ile değerli araştırmalara konu olmuştur. Ancak ekslibrisin günümüzde yükselen görsel kültür alanlarındaki yeri, onun hem sahibini hem de sanatçısını sembolize eden çift kimlikli yapısı, kültürel kodları etrafında dolaşan anlam yapılandırmaları tekrar ele alınıp farklı üslup ve göstergeleri açısından okunmasını gerekli kılmaktadır.

2. Ekslibrisin Tarihsel, İşlevsel ve İletişimsel Boyutu

Kökene Latince'den gelen, İngilizce karşılığı "Bookplate" olan Ex-libris, "...'nın kitaplığından", "...'nın kütüphanesine ait" anlamına gelir. Ekslibris yer aldığı kitabın değil kitap sahibinin bir göstergesidir (Şekil 1). Kitapla sahibi arasındaki bir bağıdır; onu tanıtır, yüceltir ve kitabı ödünç alan kişiyi kitabı geri getirmesi konusunda uyarır (Pektaş, 2014b, 11).



Şekil 1: Hasip Pektaş, Türkiye, CGD, (110x80), 2004

Ekslibris, kitapların iç kapaklarında ve daha çok geleneksel baskı teknikleri ile anılsa da geçmişten günümüze pek çok farklı tekniğin kullanımına olanak vermiştir. Günümüzde ise farklı malzeme ve dijital teknolojiler ile bambaşka bir boyuta gelmiştir. Ciric (2014, 10-15) deneysel ekslibris tekniklerini anlattığı yazısında, pop-up, kolaj, transparan film üzerine baskı, hazır yapım materyaller, ışıklı ve sesli teknolojiler ile yapılan ekslibrislerin teknik çeşitliliğine dikkat çekmektedir. Genellikle kullanıldığı kitap içine sığacak kadar küçük boyutlu olan ekslibrisler, yapıldığı kişi yada kurumun adı ile "exlibris" ya da "bookplate" kelimelerini içerir. Bu bakımdan pek çok farklı sembol ve motifin yazı ile birlikte kullanıldığı bir tasarım alanıdır. Denli'nin (2006, 127), belirttiği gibi ekslibrislerde estetik bütünlük, teknik yetkinlik ve resim-yazı ilişkisi önemlidir. Ekslibrisin yapıldığı döneme ait kültürel tarihsel özellikleri günümüze taşınması (Pektaş, 2014a, 426) salt kullanılan motif ve semboller ile değil aynı zamanda kullanılan yazı üslupları ile de yakından ilişkilidir.

Ekslibrisin bu işlevsel yanı bir bakıma onun tarihsel olarak ortaya çıkış koşullarıyla yakından ilişkilidir. Henüz matbaanın bulunmadığı dönemlerde çok kıymetli ve az sayıda olan el yazması kitapların bir taraftan kaybolmasını ve dolanımını önlemek, öte yandan nereye ait olduklarının belirlenmesi üzerine bir işlev yüklenen ekslibris böylece tarihsel olarak aitlik ve sahiplik içeriği ve işlevi ile bir kimlik göstergesi de üstlenmiştir. Pektaş (2014b, 12), ekslibrisin tarihsel gelişimini açıklarken, matbaanın icadıyla alt düzeydeki soyluların ve eğitim görmüş burjuva sınıfının eline geçmeye başlayan kitapların korunması için özel bir mülkiyet işareti gibi bir gerekliliğe de işaret etmektedir.

Tarihsel olarak ilk ve en eski ekslibrisin M.Ö 1400 yıllarında açık mavi renk bir fayans üzerine Mısır Kralı III. Amenhotep'in kitaplığı için yapıldığı tahmin edilmektedir. Ancak gerçek anlamda ilk ekslibrisin 15. Yüzyılın üçüncü çeyreğinde Güney Almanya'da kullanıldığı bilinmektedir (Pektaş, 2014b, 13). Avrupa'da 15 ve 16. Yüzyılla birlikte yayılmaya başlayan ekslibrisler, yapıldıkları dönemin genel

sanatsal üslubunu yansıttıkları gibi, dönemin ünlü sanatçıların da üsluplarını yansıtmaktadırlar. Pektaş 15. Yüzyıl ekslibrislerinde gotik tarzdaki yazıların, 16. Yüzyılda Rönesans'ın etkisiyle armaların çevresinde mimari unsurların, 17. Yüzyılda ise, Barok dönemin etkisi ile, dini ve erotik konu ve süslemelerin, 18. Yüzyılda, doğa ve iç mekan betimlemelerinin kullanıldığını belirterek dönemin sanat anlayışının ekslibris sanatına yansımalarını vurgulamaktadır.

(<http://akademiarisikgsf.blogspot.com.tr/2010/02/ekslibris-kongresi-prof-hasip.html>).



Şekil 2: Kathe Kollwitz, Almanya, C2, (115x70), 1908

16. Yüzyıldan başlamak üzere Avrupa'da yayılan ekslibris sanatı, Albert Dürer, Kathe Kollwitz, Gustav Klimt, Paul Klee, Pablo Picasso gibi ünlü sanatçıların ekslibrisleriyle birlikte gelişme göstermiş ve giderek özgün bir sanat dalı ve önemli bir koleksiyon malzemesi olarak yükselmeye başlamıştır (Şekil 2)

3. Ekslibriste Kimlik Kültür ve Anlam Kodları

Ekslibris sanatını teknik gereklilikler dışında diğer görsel tasarım alanlarından ayıran en önemli özellik, "kimlik" gibi geniş bir çerçeve etrafında oluşan kültürel ve anlamsal kodlarıdır. Kimlik, daha çok tanınma gibi algılansa da tersinden bir okumayla benzer olandan ayrılan ve farklılaşan olarak düşünülebilir. Bu bakımdan her ekslibris bir taraftan temsil ettiği kişi ya da kurumun sembolik kimliğini oluştururken öte yandan sanatçının ve yapıldığı dönemin de kimliğini açığa çıkarır. Ekslibrisin çift kimlikli bu yapısı onun, anlatım ve anlam kodlarını okunaklı kılan bir takım özel bilgileri de gerekli kılmaktadır. Bu bilgiler tasarımın plastik öğelerini içeren görsel okur yazarlıktan çok, farklı sosyo-kültürel, mitolojik ve sembolik kodların çözümlenmesi gibi karmaşık bir süreci oluşturur.

Günümüzde oldukça tartışmalı bir alan olan anlam, görsel öğeleri okumak açısından önemli bir yere sahiptir. Görsel bir tasarımda anlam, tasarımın konusu ile değil anlatımı ile sağlanır. Anlatım, Carrol'un (2012, 213) işaret ettiği gibi, bir yapıtın anlam ve amaçlarını gerçekleştirmeye olanak veren biçimsel tercihlerin toplamından oluşan sanatsal biçimdir. Sanatsal biçimin kuruluşu anlamın olduğu farklı katmanları içerir. Panofsky (2012, 25-31), anlamın oluşumunu içeren bu katmanları üç düzeyde ele alır. Bunlardan ilki, "birincil" ya da "doğal" anlamı oluşturan, görünür şekillerin yaşam deneyiminden tanınan bazı nesnelere ilişkilendirilmesi ve sezgi ile kavranmasını içerir. İkinci anlam katmanı ise, "ikincil" ya da "uzlaşımsal" anlamı oluşturan, belirli kültür normları içerisinde ele alınan öğrenilmiş bir anlamdır. Üçüncü anlam katmanı ise, "içsel anlam" ya da "içerik" olarak tanımlanan ikonografik anlamla açığa çıkan daha sembolik ve alegorik yapıların çözümünü ifade eder.

Panofsky'nin birincil anlam olarak betimlediği anlam çoğu kez anlatımın nesnesi ile kurduğu gerçekçi, yansıtmacı bir benzeşime dayalıdır. Nesne ve göstergesi arasında benzer bir ilişki kuran Guiraud (1984, 8), anlamlamanın, bir nesneyi, bir varlığı, bir kavramı, bir olayı bunları anlığımızda canlandırabilen bir göstergeye bağlayan oluş olarak tanımlamaktadır. Öyle ki, anlamın iletişimsel ve

uzlaşımsal bilgiyi üretme boyutu onun nesnel gerçeklikle kurduğu ilişkide aranır. Bir biçim ne kadar nesnesine benziyor ve onu yansıtıyorsa o kadar anlaşılır kılınmıştır. Panofsky ile benzer biçimde, Carroll da (2012, 65) görsel göstergelerdeki uzlaşımın dönemden döneme ve kültürden kültüre değiştiği için, geçerli uzlaşımları öğrenmek gerektiğini vurgulamaktadır.



Şekil 3: Şükrü Ertürk, Türkiye, C2, (120x100), 2000 Şekil 4: Yunus Güneş, Türkiye, X2, (60x60), 2004

Ekslibris çalışmalarında belirli nitelik ya da nicelikleriyle nesnesine bağlanan ve doğrudan göndermeli anlatım biçimi oldukça yaygın kullanılmaktadır. Örneğin ekslibrisin sahibine ait kişisel ya da karakteristik özellikleri içeren portre, figür gibi gerçekçi, stilize ya da deformatik anlatımlar, kişi ya da kurumun simgesi sayılabilecek mimari, coğrafi elemanlar, doğrudan gönderme yapan benzeşime dayalı anlatım biçimleridir (Şekil 3). Bu tarz anlatım biçimleri ekslibriste anlamın daha dolaysız ve kolay okunmasını sağlamaktadır. Fotoğraf, bilgisayar grafik tasarım program ve teknikleri ile günümüzde temsili ve gerçekçi ekslibrisleri oluşturmak kolaylaşmış ve bu ölçüde yaygınlaşarak kullanım alanı bulmuştur.

Öte yandan, Panofsky'nin (2012, 29) ikincil ya da uzlaşımsal anlam olarak nitelediği, belirli kültür normları ile aktararak öğrenilen anlam, ekslibris çalışmalarının bir kısmında yaygın olarak kullanılan, kültürel, sembolik ve geleneksel anlatım biçimlerini okumakta etkilidir. Farklı kültürler göre farklı anlamlar üstlenen semboller bu kategoride ele alınabilir. Örneğin yılan, baykuş, kartal, aslan gibi hayvan sembolleri, pıtırak, gül, lale gibi bitkisel semboller, astrolojik semboller, farklı kültürlerde farklı anlamlara gelebildikleri gibi aynı kültürün içinde anlam dönüşümlerine de uğrarlar (Alp, 2009, 3). Ancak bu sembollerin okunması için ait olduğu kültürün uzlaşımsal değerlerinin ve kodlarının iyi bilinmesi gerekmektedir. Geertz (2010, 19), kültürü temel olarak göstergebilimsel bir kavram olarak tanımlarken, onu anlam arayan yorumsal bir süreçte ele alır. Bu bakımdan sembolik anlatımların okunmasında uzlaşımsal anlamın dışında yorumun da önemli bir etkisi vardır. Ekslibris çalışmalarında sıklıkla kullanılan baykuş sembolü kültürel farklılıklarda farklı anlam kodları için tipik bir örnektir (Şekil 4). Batı'da bilgi, kitap, bilim ve bilgeliğin sembolü olan baykuş, ekslibrisin özünde yer alan kitap ile özdeşleştirilmiş ve bu ölçüde ekslibrislerde çok kullanılan bir sembol olmuştur. Ancak doğu toplumlarında baykuş ölüm ve yıkımın sembolüdür (Boratav, 1973, 65-75). Bu kapsamda sembolik anlatımlarla kurulmuş pek çok ekslibris çalışmasında anlamı oluşturan kodlar, görsel bir form ve biçimi okuyarak değil bağlı bulunduğu kültürü okuyarak çözümlenebilmektedir (Şekil 5). Ancak günümüzde iletişim teknolojilerindeki gelişme, küreselleşme gibi etkenler ile pek çok sembol kendi kültürel sınırlarını aşarak evrensel semboller kategorisine girmiştir.



Şekil 5: Hasip Pektaş, Türkiye, C3, (100x78), 1995

Diğer taraftan ekslibrisin yapıldığı kişi, kurum, aile ya da derneğe ait, siyasi, mezhepsel, kurumsal semboller ve armaların kullanımı da belirlilik, sembolik bir imza ya da damga niteliğinde ele alınabilir. Bu gibi semboller belirli bir anlam iletmekten çok, resmi ve kurumsal bir sınır gösterirler. Göndermeler kapalı ve kurumsal bir nitelik taşır. Batıda 19. Yüzyıla kadar daha çok soyluların ve hanedan ailelerinin arması olarak kullanılan (Pektaş, <http://www.aed.org.tr>) ekslibrisler bu kapsamda değerlendirilebilir.

Panofsky'nin (2012, 29-31), "içsel anlam" ya da "içerik" olarak ele aldığı ikonografik çözümleme ise daha alegorik, mitolojik ve çok kompleks sembolik anlatımları içeren yapılarda kullanılabilir. Batı'nın kendi geleneksel anlatım biçimlerinin büyük bölümünü oluşturan mitolojik anlatımlar, Japon, Çin ve Rus sanat geleneklerinin farklı ama kimlikleşmiş ve usluplaşmış mitolojik anlatım biçimleri kabaca bu kategoride ele alınabilir (Şekil 6).



Şekil 6: Juri Jakovenko, Belarus, C3, (150mm), 2011

Mitoloji kapsam alanı gereği, doğa-insan, yaşam-ölüm, yaratılış-yokoluş, doğa üstü güçler, kahramanlar, tanrı-insan gibi olay, oluşum ve etkileşimleri belirli bir anlatı içerisinde ele alır. Tarih öncesi dönemlere dek giden ve sözlü geleneğe dayanan mitler, zaten kurgusal bir anlatıya dayanırlar. Bu bakımdan mitlerin tekrar kurgulanıp görsel bir dile dönüştürülmesi, bu mitolojik görsellerin okunmasını iyice zorlaştırmaktadır. Mitolojik anlatımlar genellikle, ait olduğu kültürün kahramanları, olayları, ritüelleri gibi hikayeleştirilmiş bir dizi ilişkiyi anlatır. Ateş'in (2002, 30), belirttiği gibi, mitolojilerdeki sembolik anlamın karmaşık kurgusu çözümlenemediğinde sembollerin oluşturduğu kompozisyonları anlamak da mümkün değildir. Hemen tüm mitolojik ekslibrislerde muhteşem bir görsel ve duygusal şölenin yanısıra meraklı bir mistizm de öne çıkmaktadır (Şekil 7). Bu tip ekslibris çalışmalarında, Strauss'un (2013, 45) deyimiyle, herhangi bir türden veriyi başka bir dile tercüme edebilme becerisi ile anlamı yakalamak mümkün olabilmektedir Bu bakımdan mitolojik anlatıma sahip ekslibrisler anlam kodlarının en zor çözümlendiği ekslibris grubuna girerler.



Şekil 7: Hristo Naidenov, Bulgaristan, C3,C5 (79X118), 2014

Ekslibris sanatı, günümüzde teknik sınırlılıklar dışında tamamen özgür anlatım olanakları ile yoğun bir yaratıcılık alanı haline gelmiştir. Salt lekesel ya da kaligrafik anlatımlardan, soyut ve geometrik anlatım biçimlerine kadar uzanan ekslibris sanatı, aynı zamanda mizahi anlatım olanakları ile de dikkat çekmektedir. Anlatımın bu çoğul yapısı, sınır tanımayan konu çeşitliliği ile birleşmiştir. Ekslibris sanatında konu seçimi, anlatımdan bağımsız ama en az onun kadar önemli bir yere sahiptir. Genellikle ekslibrisin sahibi, kurumu ve sanatçının ilgi alanı, kütüphanesi, ilgi duyduğu kitap türleri, kişisel, tarihsel, sosyal, siyasal ve coğrafi aitlikler gibi özellikler konu seçiminde belirleyici faktörlerdir. Pektaş'ın (2014b, 41), belirttiği gibi, özellikle koleksiyoncuların ilgi alanlarına göre, hanedan armaları, meslekler, silahlar, giysiler, müzik aletleri, tıp, kaligrafi, mimari, mitoloji, spor, dans, nü, erotic, portre, kadın, çocuk, ölüm, savaş, manzara, törenler ve benzeri pek çok konuda ekslibris topladıkları bilinmektedir. Öte yandan günümüzde uluslararası düzeyde gerçekleşen ekslibris yarışmalarında belirlenen konular sanatçılar için önemli bir çıkış noktası durumundadır.

4. Sonuç

Ekslibris günümüzün yükselen tasarım alanlarından birisidir. Batı'da kökleri 15. yüzyıla dek inen bu sanat dalı, temsil ettiği kişi, kurum ve dönemin sosyo-kültürel kodlarını içerdiği gibi, sanatçısının yerel üslubunu da görünür kılar. Bu bakımdan ekslibriste anlamı oluşturan kodlar, bir gösterge sistemi olarak ele alındığında, anlatımı oluşturan biçimsel kurgu bazen direkt olarak nesnesine benzeşim yoluyla bağlanabildiği gibi bazen de sembolik ya da mitolojik bir kurguya dayanabilir.

Ekslibris sanatı bir kişi ya da kurumu temsil etmesi niteliği ile özünde sembolik bir yapı sunar. Ancak bu sembolik temsilin anlatım biçimlerindeki anlam kodları çoğu zaman kültürel, geleneksel ve mitolojik bir kurguya dayanır. Bu nedenle ekslibrislerde yer alan bu çok katmanlı anlamı çözümlenmek kültürel bir okuma ile gerçekleştirilebilir.

KAYNAKÇA

- Alp, K.Ö. (2009). Kültürel Sembollere Giriş. Eflatun Yayınevi: Ankara.
- Ateş, M. (2002). Mitolojiler ve Semboller. Milenyum Yayınları: İstanbul.
- Barnard, M. (2002). Sanat Tasarım ve Görsel Kültür. (Çev.). G. Korkmaz, Ütopya Yayınları: Ankara.
- Boratav, P.N. (1973). Türk Folkloru. İstanbul.
- Carroll, N. (2012). Sanat Felsefesi, Çağdaş Bir Giriş. (Çev.). G. K. Tirkeş. Ütopya Yayınları: Ankara.
- Ciric, R. (2014). Deneysel Ekslibris. Ex-Libris International Journal of Ex-libris. Vol. 1. Part. 1, 10-15.



- Demir, H. (2008). Tutkuyla Yaşatılmaya Çalışılan Sanat Alanı Ekslibris. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 14, 53-57.
- Denli, S. (2006). Ekslibriste Tipografi ve Kaligrafi, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, S.9, 125-132.
- Erinç, S. M. (1996). Bir Sanat dalı Olarak Exlibris, Anadolu Sanat, S. 5, 69-73.
- Geertz, C. (2010). Kültürlerin Yorumlanması. (Çev.). H. Gür. Dost Kitabevi Yayınları: Ankara.
- Guiraud, P. (1984). Anlambilim. (Çev.). B. Vardar. Kuzey Yayınları: Ankara.
- Panofsky, E. (2012). İkonoloji Araştırmaları. (Çev.). O. Düz. Pinhan Yayıncılık: İstanbul.
- Pektaş, H. (1989). Ülkemizde Pek Tanınmayan Bir Sanat Dalı: Ekslibris. Milliyet Sanat Dergisi. S. 220, 42-45.
- Pektaş, H. (2003). Exlibris. Ankara: AED Yayınları,
- Pektaş, H. (2014a). Türkiye’de Ekslibris. Journal Academic Marketing Mysticism Online (JAMMO). Vol. 8. Part. 28, 426-438. ISSN 2146-3328. June 2014.
- Pektaş, H. (2014b). Ekslibris. İED Yayınları: İstanbul.
- Strauss, C. L. (2013). Mit ve Anlam. (Çev.). G. Y. Demir. İthaki Yayınevi: İstanbul.
- Yaban, N. T. (2012). Sanat ve Görsel İletişimin Buluşma Noktası Ekslibris. Batman University Journal of Life Sciences,1(1).
- Elektronik Kaynaklar
(<http://akademiarisikgsf.blogspot.com.tr/2010/02/ekslibris-kongresi-prof-hasip.html>).
- Pektaş, <http://www.aed.org.tr>

GÜNÜMÜZ LOGO TASARIMINDA YENİLİKÇİ YAKLAŞIMLAR: DEĞİŞKEN LOGOLAR

Arş. Gör. Merve ŞENOYMAK ERSAN

Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi

Gölbaşı Kampüsü

mervesenoymak@gmail.com

ÖZET

Günümüzde postmodern kültür, gelişmiş iletişim teknolojileri ve hızlı küreselleşmenin grafik tasarım alanında yarattığı sonuçlardan biri olarak kurum kimliği uygulamaları da bir dönüşüm içindedir. Değişken logolar, adından da anlaşılacağı gibi durağan değil dinamik; zaman içinde değişebilen ve yeni versiyonları üretilebilen, kısacası yaşayan logolardır. Bu araştırmanın amacı günümüzde logo tasarımının bu yönde dönüşümünü incelemek, hızla yaygınlaşan değişken logoların kurum kimliği ve marka üzerindeki etkilerini ortaya koymaktır.

Anahtar sözcükler: Değişken logo, dinamik logo, kurum kimliği, marka.

INNOVATIVE APPROACHES IN CONTEMPORARY LOGO DESIGN: FLUID LOGOS

ABSTRACT

As one of the consequences of today's postmodern culture, advanced communication technologies and the rapid globalization, in the field of graphic design corporate identity applications are in a transformation. As the name suggests, fluid logos are not static but dynamic; living logos that may change over time and new versions can be produced. The purpose of this study is to examine the transformation of logo design in this direction and to analyse rapidly spreading fluid logos' effects on corporate identity and the brand.

Keywords: Fluid logo, dynamic logo, corporate identity, brand.

1. Marka Tutarlılığı Yaklaşımı ve Değişken Logoların İlk Örnekleri

Kurumsal bir felsefe geliştirerek reklam yapma eğilimi 1940'ların sonuna doğru ortaya çıkmıştır (Bektaş, 1992). Paul Rand, Chermayef & Geismar ve Saul Bass gibi tasarımcılar logo ve kurumsal kimlik tasarımının öncüleri olarak kabul edilir. Marka tutarlılığı yaklaşımı 20. yüzyılın ortalarında, günümüzdeki gelişmiş baskı yöntemleri ve iletişim teknolojilerinin henüz var olmadığı, reklam uygulamalarının tüketiciyi çevreleyen bütünsel bir deneyim içerecek kadar gelişmediği ve iletişim teknolojilerinin yalnızca tekilden çoğula iletişimi mümkün kıldığı dönemde pekişmiştir (Salmeron, 2013). Bu açıdan bakıldığında kurum kimliği tasarımcıları, kapsamlı ve tutarlı tasarımlar üretebilmek adına genellikle standartlaşma ve yalınlığa eğilim göstermişlerdir. UPS, International Paper Company ve Mobil gibi grafik tasarımda kilometre taşı sayılabilecek görsel kimlikler bu yaklaşımla oluşturulmuştur (Görüntü 1).



Görüntü 1: International Paper Company, UPS ve Mobil logoları

Bu dönemde farklı bir yaklaşım benimsemiş bir istisna olarak gösterilebilecek Michelin firmasının posterlerinde kullandığı “Michelin Man” ya da “Bibendum” olarak adlandırılan lastik adamı, dinamik logoların ilk örneklerinden sayılmaktadır. İlk olarak 1898 yılında ortaya çıkan lastik adam, tüketiciyi sürücülüğün keyfine ve daha uzaklara sürmeye ikna ederek lastiklerinin daha çabuk yıpranmasını sağlamak amacıyla firmanın reklam çalışmalarında yemek yerken, sigara içerken, spor yaparken gibi (Görüntü 2) farklı konseptlerde sunulmuştur (Rawsthorn, 2007). 21.Yüzyılın başlarında ise, MTV, Google ve Saks Fifth Avenue gibi başka şirketler de zaman zaman ve farklı ortamlarda değişebilen dinamik logoları benimsemeye başlamıştır.



Görüntü 2: 1898 yılında bir posterde betimlenen Michelin lastik adamı (sol) ve Michelin güncel logosu (sağ)

2. Arayüz Kültürü ve Grafik Tasarım

Son yıllarda dijital ve sosyal medyada yaşanan patlamanın yanı sıra internet destekli mobil cihazların hızla benimsenmesi, markaların tüketici tarafından görülme, algılanma ve hissedilme biçimini değiştirmiştir. Google tarafından yapılan “Yeni Çok Ekranlı Dünya” araştırmasına göre, medya tüketiminin %90’ı bir ekran üzerinde gerçekleşmekte ve bunun %38’ini tek başına akıllı telefonlar oluşturmaktadır. Tüketicinin % 90’ı markalar ile etkileşime geçmek için art arda birden fazla ekran kullanmaktadır (Google Inc., 2012). Diğer bir deyişle, günümüz insanı bilgisayarlar, tablet cihazlar, akıllı telefonlar, akıllı televizyonlar ve daha fazlasından oluşan bir arayüz kültürü tarafından kuşatılmış durumdadır.

Kitle iletişiminin yoğunlukla ekran üzerinde yayılması, grafik tasarımda ekrana özgü sınırlamaların yanı sıra yeni olanaklar, iş alanları, değişimler ve yeni kavramları da beraberinde getirmiştir. Diğer yandan günümüz toplumu, sayısız elektronik medya ve görüntüleme imkanına sahip olması sebebiyle her zamankinden daha aktif ve değişkendir. Bu nedenle çağdaş bir kurum kimliğinin basılı ortamda ya da ekrandaki görünümünden daha fazlasına ulaşması beklenmektedir. Artık bir markanın çeşitli teknoloji platformlarında izleyici ile nasıl iletişime geçtiği ve duygusal bağlamda nasıl algılandığı önem taşımaktadır (Salmeron, 2013). Böylelikle, ait oldukları markaları canlı tutabilmek için logolar da onların hızla değişen doğalarına ayak uydurmak zorunda kalmıştır. Kısacası, basılı medyadan ekran medyasına geçiş, logo tasarımında daha çeşitli ve değişken görsel unsurlar kullanmayı hem mümkün kılmış hem de gerekli hale getirmiştir.

3. Değişken Logolar

Markalar ile çevrim içi (online) olarak etkileşime girdiğimiz günümüzde, basılı reklamların yerini giderek ekranlar almaktadır. Böylelikle, kurum kimliklerinin hareket içinde oluşturulması ve algılanmasının öncelik olmaya başlaması ile logoların dinamik ve değişken olması yaklaşımı giderek benimsenmektedir.

Kısa bir zaman öncesine kadar logo tasarımı birkaç renk, sembol ve yazı karakteri seçimi ile sonlandırılabilirken, artık daha organik, dinamik ve yaşayan biçimlere dönüşmüştür. Logo, markayı ayırt edilebilir kılan ve diğerlerinden ayıran tek bir işaret iken bugün değişebilen bir platforma, tüketici ile duygusal bir bağlantı kuran deneyime, kısacası yaşayan bir canlıya dönüşmüş durumdadır

(Nes, 2013). Süreklilik ilkesi kurum kimliği tasarımının temel amaçlarından biri olmaktan çıkmıştır. Pearson'a göre (2008), değişken logolar çağımızın bilgi yüklemesi ve telaşlı hızını yansıtmaktadır.

Bir logo, ait olduğu markanın değerlerini, var olma sebeplerini ve amaçlarını bir bütün olarak yansıtmalıdır. Bu değerler daima gelişmekte, büyümekte ve yeni koşullara ayak uydurmaktadır. Bir markanın ait olduğu kurum da içinde bulunduğu ekonomik ve sosyal koşullara göre uyum sağlar, onlardan etkilenir ve değişir. Nes'e göre (2013) bu noktadan çıkışla, kurum kimliği de bu değişiklikleri yansıtabilmek için yeterince esnek ve dinamik bir kimliğe sahip olmalı, onun dilini konuşmalı, onunla beraber gelişmeli ve doğasına uyum sağlamalıdır.

Endüstri çağında logo yalnızca bir imza idi, ancak günümüzde bir mesaj olmalıdır (Aktaran: Pearson, 2008). Değişken logolar iletişim kurarak tüketicileri etkileşime girmeye davet eder. Ancak bu tür logo tasarımları şüphesiz her marka için uygun olmayabilir. Bir logo da ait olduğu marka kadar değişken olabilir. İdeal denge, logonun kurum kimliğini oluşturan sağlam temel ilkeleri ve nitelikleri korurken aynı zamanda esnek olabilmesidir (Nes, 2013). Bu temel olmadan markanın görsel kimliği her geçici heves ve dürtü ile değişebilir hale gelir.



Görüntü 3: SECCA hareketli logosu

Değişken logolar hareketli olabilir, logonun bir kısmı veya tamamı değişebilir.

Örneğin, SECCA logosu bu yaklaşımla oluşturulmuştur (Görüntü 3). Bir modern sanat merkezi olan SECCA'da kalıcı bir koleksiyon bulunmamaktadır. Bir sergi bittiğinde tamamen toplanıp tamamen yeni bir sergiye yer açılmaktadır. Kurumun bu özelliği, tasarım çözümlemesinde ilham kaynağı olmuş ve kurumun kendisi gibi değişken ve hareketli bir logo tasarlanmasına çıkış noktası oluşturmuştur. SECCA logosu, kurumun içinde bulunduğu ormanı temsil eden yeşil tonları ve soldan sağa hareket eden harflerden oluşmaktadır. Logoyu oluşturan harfler yavaşça birbirine doğru hareket etmekte ve ayrılmaktadır. Hareket halindeki harfler üst üste binmediği için logonun okunaklığı bozulmamaktadır.

Şüphesiz, hiçbir marka sadece dijital ortamda yer almadığı için kurum kimliği uygulamalarında dijital ortam için tasarlanan hemen her şey basılı sayfa için de tasarlanmak durumundadır. Bu tür uygulamaların zor tarafı dinamizm duygusunu kaybetmeden hareketli logoyu basılı ortama aktarmaktır. SECCA örneğinde ise harf aralıkları her basılı üründe farklı şekilde düzenlenerek hareket hissi devam ettirilmeye çalışılmıştır (Görüntü 4). Örneğin her kartvizit bir diğerinden farklı olarak düzenlenmiştir.



Görüntü 4: SECCA basılı kurum kimliği çalışmaları

Değişken logolara verilebilecek diğer bir örnek Melbourne logosudur. Eski logo (Görüntü 5), şehir için bir simge oluşturmak ve şehri mükemmellik ve yenilik konusunda uluslararası üne sahip lider bir başkent olarak yansıtmak için güncellenmiştir.



Görüntü 5: Eski Melbourne logosu

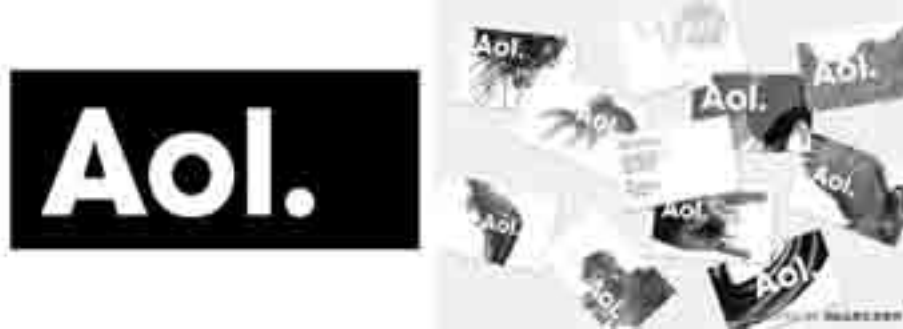
Yeni Melbourne logosu, çeşitliliğe izin verirken aynı zamanda tek bir varlık olarak şehir markasını temsil edebilmektedir (Görüntü 6). Logo, farklı projeler için farklı şekillerde kullanılabilmesine rağmen ilk bakışta Melbourne Şehri olarak hemen ayırt edilebilmektedir. Ayrıca, içinde kullanıldığı projenin kişiliğine göre değişebilecek yaratıcı yorumlara izin vermekte ve her ortamda kullanılacak şekilde dönüştürülebilen, web sitelerinden broşürlere, banner uygulamalarından kartvizitlere, farklı marka etkinliklerinin parçası olabilecek esnek bir tasarım kullanmaktadır (Why Melbourne City Decided to Rebrand? <http://www.melbourne.vic.gov.au/AboutMelbourne/MelbourneProfile/Pages/CorporateIdentity.aspx>).



Görüntü 6: Melbourne şehri yeni değişken logosu

Sıradan bir logonun ötesinde bir etki ve uyuma sahip olan bu kimlik, tıpkı Melbourne şehrinin kendisi gibi dikkat çekici, canlı, dinamik ve çok yönlü olması ile öne çıkmaktadır.

AOL Inc (America Online), marka ve web sitelerine yatırım yapan ve geliştiren bir çok uluslu medya şirkettir. İnternet ortamında dünyanın en basit ve farklı içeriklerini ve çevrimiçi deneyimlerini sunan bağımsız bir şirket olduğunu belirten Aol., bu noktadan çıkışla sabit bir logo ve arkasında sürekli değişen görseller ile basit fakat sağlam bir değişken logo yaratmıştır (Görüntü 7). Logonun her seferinde farklı bir teknikle oluşturulan zemini internetin dinamik yapısını çağrıştırmaktadır. Fotoğraf, illüstrasyon, renkli boya damlaları gibi görseller logonun arkasına yerleştirildiğinde "Aol." markasını gerek web sitesinde gerekse diğer iletişim kanallarında tutarlı bir şekilde temsil edebilmektedir.



Görüntü 7: Siyah zemin üzerinde “Aol” logosu (sol) ve çeşitli zeminler üzerine uygulanmış “Aol” logoları (sağ)

4. Sonuç

Bu çalışmada, değişken logolar ele alınmış ve günümüzde logo tasarımının bu yönde gelişim süreci çeşitli örneklerle değerlendirilmiştir. Yeni medya ve bilgi teknolojisinin doğal bir sonucu olarak değerlendirilebilecek dinamik ve değişken uygulamaların, marka ve kurum kimliğine olan katkısı incelenmiştir.

Artık markalaşma dijital dünyada gerçekleşmektedir. Markalar da bu ortamın tüm avantajlarını akıllıca kullanmaya çalışmaktadır. Bu ortamda markayı öne çıkarmak için kullanılan hareketli ve değişken görsel kimlikler, kullanışlı ve pratik bir strateji olarak karşımıza çıkmaktadır. Bugün birçok firma, markasına hayat vermek ve müşterileri ile iletişim kurabilmek adına durağan görselleri reddederek geleneksel marka ilkelerine meydan okumaktadır. Diğer yandan ise, değişken logoların dikkatle oluşturulması gerekir, aksi taktirde sürekli değişen bir logo kurum kimliğini zayıflatabilir hatta yok edebilir. Ayrıca, değişken logo kullanımını benimseyen markaların kendilerinin de dinamik ve hareketli olduğu görülmektedir. Özetle, logolar da ancak markanın kendisi kadar dinamik ve değişken olabilmektedir.

KAYNAKÇA

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

Google Inc. (2012). The New Multi-Screen World Study-Understanding Cross-platform consumer behavior. Erişim tarihi: 4 Ocak 2015.

Ağ Sitesi: <https://www.thinkwithgoogle.com/research-studies/the-new-multi-screen-world-study.html>

Nes, I. (2013) Dynamic Identities: How To Create A Living Brand. BIS Publishers: Amsterdam

Pearson, L. (2008). How Fluid Trade Marks Can Enhance Your Brand. No. 179 Managing Intell. Prop., 44.

Rawsthorn, A. (2007-02-11). The new corporate logo: Dynamic and changeable are all the rage. New York Times. Erişim: 10.2.2015 Ağ Sitesi: http://www.nytimes.com/2007/02/11/style/11iht-design12.html?_r=0

Salmeron, J.M. (8 Şubat 2013). If You Love Your Brand, Set It Free. Smash Magazine. Erişim: 5.1.2015 Ağ Sitesi: <http://www.smashingmagazine.com/2013/02/08/if-you-love-your-brand-set-it-free/>

“Why Melbourne City Decided to Rebrand?” Erişim: 5.1.2015 Ağ Sitesi: <http://www.melbourne.vic.gov.au/AboutMelbourne/MelbourneProfile/Pages/CorporateIdentity.aspx>



SOSYAL ÇEVRE PARAMETRESİ OLARAK GÖRSEL BİLGİ TASARIMI UYGULAMALARI

Doç. Metin İNCE

Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü
mince@anadolu.edu.tr

ÖZET

Günümüz uygun ve yaşanılabilir çevresel dünya oluşturmada, tasarım ve tasarımcıların alanlarını ve sorumluluklarını vurgulayan ve sorgulayan görsel tasarım örnekleri, yepyeni metaforlar yaratarak gelişmektedir. Verilerin fazlaşması ve giderek daha fazla kitleye hitap ederek düzensiz olanı anlaşılabilir biçime dönüştürme gereksinimi ve çevre-bilgi-gündelik yaşam arasında bireylerin daha iyi bir biçimde görsel göstergeleri çözümlen ve okuyan, doğal olarak kesintisiz yaşam döngüsünü, karmaşasını çözebilen doğal ve yapılandırılmış bir sosyal alan yaratma çabaları, kendi içinde alt başlıklara sahip, etkileşimli ortamlar yaratabilme özelliğiyle disiplinler arası etkileşimleri gerekli kılmaktadır.

Tasarım tanımları ve yeni tasarım yaklaşımları yakın geçmişten itibaren tasarım ilkelerini dönüştürerek, tasarlanabilir akıllı tasarımlara ve insan- merkezli oluşumlara daha fazla artan ölçüde yer vermektedir.

Bu nedenle görsel bilgi tasarımı için sosyal çevrede de tasarım parametreleri içinde mekan-insan-kavram düzeni kurulmalı ve minimal anlam yaratan estetik değerler ilişkisi planlanmalıdır. Bu çalışma, görsel bilginin tanımlanmasında etkin olan tasarım verilerinin etkileşimini, mekan içinde ele alarak incelemektedir.

Anahtar Kelimeler: Bilgi Tasarımı , Amaçlı Tasarım , Kavram Algılama

VISUAL INFORMATION DESIGN APPLICATION AS SOCIAL ENVIRONMENT PARAMETER

ABSTRACT

Today when creating appropriate and live able environmental globe, design examples that questions and emphasizes importance to designs and designers fields and responsibilities, developers by creating brand new metaphors. With increasing data and by appealing a greater crowd, the necessity of transforming the unorganized one and between environment-information-daily life, the effort of individuals for creating a natural and structured social field that analysis and reads the visual indications in a better way, so naturally that can solve the continuous life cycle and its perplexity, requires a far reaching transactions between the disciplines via the ability to create interactive fields that has subtitles in itself.

. Design definitions and new design approaches beginning from the recent past, by changing the design fundamentals, give more place to designable smart designs and human centered forms.

. Therefore for visual information design also in social environment location-human concept configuration must be established in the design parameters and the esthetic values relationship that creates minimal sense must be planned.

This work, reviews the interaction of design data that are effective in defining the visual information by processing in the locations.

Key Words: Information Design, Intended Design, Conceptual perception

Giriş

İnternet kullanımının yaygınlaşması ile birlikte 1990'lardan itibaren bilişim ve iletişim teknolojilerindeki gelişimin insanlık tarihinde toplumsal, ekonomik ve bilimsel değişimin yönünü yeniden belirlediği ve giderek "ağ toplumu" nun ortaya çıktığı içinde yaşadığımız dönem "bilişim çağı" olarak ifade edilmektedir. Zaman, gün geçtikçe değer kazanmakta ve insanın dış uyarıcılara ayırdığı süre kısalmaktadır. Görsel iletiler, zorunluluğun gerçekleştirilmesi aşamasında ön plana çıkmakta ve ağ toplumunu tanımlayan bir eleman olarak iletişim süreci içinde yerini almaktadır.

Grafik tasarım, belli bir kitleye bir mesaj iletmek adına görsel öğeleri seçme ve düzenleme sanatıdır. Kimi zaman görsel iletişim olarak da adlandırılması, bilgiye biçim verme işlevini vurgular. Tasarımcının görevinin önemli bir kısmı görsel ve sözel öğeleri birleştirerek bunları düzenli ve etkili bir bütün haline getirmektir. Toplumsal bir varlık olan ve hayatını sosyal bir devinim içinde sürdüren insanoğlu için iletişim vazgeçilmez bir unsurdur.

İletişim kurmak sadece konuşmak anlamına gelmemektedir. Üstün Dökmen'e göre "bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma süreci" (Dökmen, 2005, s.19).olarak tanımlanan iletişim, esas olarak "simgeler aracılığı ile bir kişiden ya da gruptan diğerine bilginin, fikirlerin, tutumların veya duyguların iletimidir." (Mutlu, 1998, s.168) Canlılar içinde yalnız insan simge (sembol) yaratma özelliğine 2 sahiptir. (...) Bu nedenle insan iletişimini, anlamlarında uzlaşmış simgeler aracılığı ile bilgilerin, düşüncelerin, duyguların biriktirilip aktarılmasının ve alışverişinin hem ortak hem de değişik zaman ve mekan boyutlarında gerçekleştirilmesi, olarak tanımlayabiliriz.(Zillioğlu, 2010, s.24) Ünsal Oskay (2001 s.9) da iletişimi "birbirlerine ortamlarındaki nesnelere, olaylar, olgularla ilgili değişimleri haber veren, bunlara ilişkin bilgilerini birbirine aktaran, aynı olgular, nesnelere, sorunlar karşısında benzer yaşam deneyimlerinden kaynaklanan, benzer duygular taşıyıp bunları birbirine ifade eden insanların oluşturduğu topluluk ya da toplum yaşamı içinde gerçekleştirilen tutum, yargı, düşünce, duygu bildirişimleri" olarak tanımlamaktadır.

Bilginin Tasarımı ve Görsel İletişim: İnfografik

Görsel iletişim tasarımı görsel dili kullanmak, tasarlamak ve üretebilmek ile ilgili bir kavramdır. Görüntüyü ve görme biçimlerini amaca yönelik kullanma yetisini kazandırmaya yönelik bir eğitimi içerir. Teknoloji ve tasarımın buluştuğu ve birbiriyle etkileşim içinde olduğu geniş yelpazesi ile dinamik bir çalışma alanıdır. Görsel iletişim tasarımının amacı; teknolojik gelişmeler ile tasarım kültürünü birleştirmek ve bu çerçevede ürünler ortaya koymaktır. Bir başka deyişle, iletişimin görsel diline ağırlık veren, bu görsel dili de oluştururken modern iletişim araçlarından, sistem ve digital teknolojiden yararlanarak bir mesajın açık, ekonomik ve estetik bir yolla iletilmesidir. Böylelikle mesajı kısa ve en iyi şekilde kullanıcıya ya da okuyucuya iletmeyi hedeflemektedir. Görsel iletişimin ekonomik olması demek; mümkün olan en az sayıda görsel imgenin, mümkün olan en yüksek sayıda bilgiyi aktarabilmesi demektir. Bu aynı zamanda iletişimde temel kurallarından biridir. Görsel iletişim şeklinde oluşturulmuş mesajların işitsel iletişimden belirgin bir farkı ise, kalıcılığı ve dolaylı olarak farklı zamanlarda etkinliğini sürdürebilmesidir. Bu önemli fark görsel iletişimin kalıcılığını ve belge niteliğinde kullanılmasını öne çıkarmıştır. (Uçar, 2004, s.19)

Health infographic



Görüntü 1: Anne ve Çocuk Sağlığı betimsel analizini yapan infografik tasarımı

Information anlamındaki bilgi, "çeşitli kaynaklardan farklı kanallarla belirli bir amaç için elde edilen, özümlenen ve daha önce var olan bilgide değişiklik yaratarak kullanılabilen ve başkalarına iletebilmek üzere farklı ortamlara kaydedilebilen bir olgudur. (Uçak, 2000, s.151) Bilgi güç demektir. Teknolojide ve iletişimdeki ilerlemeler hızlı bir şekilde devam etmektedir. Projeler ve ürünler bazında varlığı

çok eskilere dayanmakla birlikte; 90'lı yılların ortalarından itibaren ortak bir dilde telaffuz edilerek kuramsal yönden incelenmekte ve dünya çapında tartışılmaktadır. Profesyonel bir disiplin olarak anılması oldukça yenidir. Bu nedenle tanımı, ortaya çıkışıyla değil, "farkına varılması" ile oluşmaktadır. Pek çok tasarım dalının aksine tüm bileşenleri içeren tek bir tanımdan bahsetmek pek olanaklı değildir. İnfografik bireylerin ve kurumların hedef kitle ile olan iletişiminde yardımcı olan tasarım ve bilginin bir araya gelmesiyle oluşan bir görsel biçimdir. Petterson'a göre (2002) hedef kitle alıcılarının bilgi gereksinimini karşılamak amacıyla, mesajın iyi hazırlanmış infografikler, bilginin organize bir şekilde önemli bilgilerin sunulmasına imkan tanımaktadır. Esnek yapıları, bilgiyi görselleştirme imkanı tanımları ve alternatif formlarda hazırlanabilmeleri infografiklerin güçlü yönleri arasında sıralanabilir. Günümüze geldiğimizde ise infografiklerin sadece piktogram dili olmadığını, yazı, illüstrasyon, fotoğraf, video ve benzeri görsel elemanlarla oluşturulabilen görsel bilgi kaynakları ile analizini, planlanmasını, sunuluşunu ve anlaşılmasını sağlamak olduğunu söylemek mümkündür.

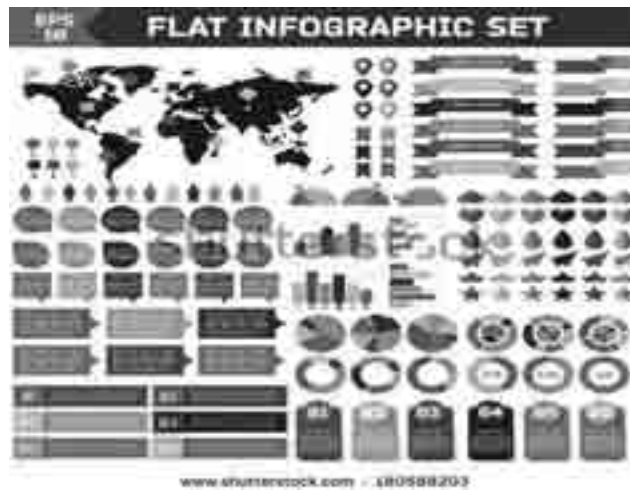
infographic psd



Görüntü 2 : İnternet ve Sosyal Medya analizi infografik tasarımı

Tarihsel bir süreç içinde tanımlamak gerekirse 1936'da Otto Neurath görsel ve resimlerin uluslararası dili olarak işlev gören piktogram dilini tasarlamıştır. Başlangıçta Viyana Metodu ismiyle kullanılırken günümüzde "Isotype" olarak kullanılmaktadır. Bilgiye erişim, serbestlik ve gelişen teknoloji ile birlikte kolaylaşırken bilgi bombardımanına dönüşen içeriğin içinden önemlilerini seçmek zorlaşmaktadır. Bu noktada bilgilendirme tasarımları (infografikler) devreye girmektedir.

Flat infographic



Görüntü 3 : Düz (Yassı) Bilgi Tasarımı seti

İnfoğrafik teriminin ingilizceden birebir çevirisi “bilgi tasarımı”dır. Bilginin grafik (yani çizgisel ve görsel) temsilinin, incelenebileceği alanlar arasında afiş tasarımı, kitap tasarımı, logo tasarımı ve tipografi ilk akla gelenlerdendir. Grafik tasarımın disiplinler ötesi doğası, çalışma alanlarını diğer uzmanlıklarla birleştirir. “Grafik” ekini almış pek çok terim vardır; örneğin, veri görselleştirilmesini ele alan, info (yani veri) ile “grafik” ekinin birleşmesiyle ortaya çıkmış olan “infoğrafik” sözcüğü 21. yüzyılın yaygın kullanılan terimlerinden, grafik tasarımın yeni yaygınlaşan ve gelişen alanlarından biri gibi görünür. Bilginin estetikle harmanlanarak kullanıcıya kavuşturduğu bu alan, grafik anlatımın insan hayatına katkıları üzerine düşünmek için önemli bir noktadır.

Tasarımın temelini oluşturan “problem çözümü”, yöntem olarak zihinsel haritalandırmayı benimser, çünkü haritalandırma, problemi tanımlayabilmeye ve genel resmi çıkarmaya yardımcı olur. Bir tasarım problemini anlayabilmek için problemin bütünü ve detayları görebilmek gerekir. Bu detayları alt alta yazılı olarak sıralamak yeterli olmayabilir, bunun yerine maddeleri tüm ilişkileriyle birlikte ele almak problemi daha net görebilmeyi sağlar. Görsel modelleme aşamasının kalıcılığı, grafik tasarım problem çözüm sürecinde bir fikir geliştirme aracı olarak kullanılır ve basit kavram haritalarından ilham alırlar; tıpkı çevresel (yakın-uzak) haritalar gibi, zihin haritaları da önemli noktaların kaydedilmesi, konumlandırılması ve bütünü görülmesi ve gösterilmesiyle ulaşılmak istenene kolay erişim seçeneklerini ortaya koymayı amaçlar. Zihin haritaları 1970’lerde Tony Buzan tarafından geliştirilmiş ve o zamandan bu yana sadece fikir yaratımı ve beyin fırtınası için değil, aynı zamanda planlama, problem çözme ve karar alma aracı olarak kullanılmıştır (Ambrose, 2013:48). Yüzey haritaları da (tıpkı zihin haritaları gibi) bir bölge, bir mekan veya bir kentin bütünü hakkında genel ve hızlı bir fikir sahibi olmamızı sağlar.



Görüntü 4 : Zihin (Kavram) Haritası Akşam Yemeği İnfografik tasarım

Kente ait bölgeler, bir bölgedeki önemli merkezler veya bir müzik festivalindeki konser alanları için ortaya konulabilecek haritalar, tek bir alan içinde, var olan bilgiye hem ilk aşamada genel bakış, hem de gerektiğinde detaylı bir görüş sunar.

İnfoğrafikler bilginin organize edildiği, aktarıldığı ve bilginin görsel iletişimi ve sunumunun gerçekleştirildiği grafiklerdir. Burada bilgi sunulur ve sunulan bilginin doğruluğu çok önemlidir. Bu da harita tasarımını belli kurallar çerçevesinde kısıtlayan bir olgudur. Grafik tasarımcının bir konuda genellikle üstlendiği rol, varolan bilginin bir çeşit görsel çevirisi ve yorumunu yapmaktır. Mobil teknolojilerin hızla büyümesi ve benimsenmesiyle veri toplamak herkesin yaptığı sıradan günlük bir aktivite haline gelmiştir. Konum servisleri, mobil fotoğraf paylaşım uygulamalarındaki görüntü haritaları, yerel bilgiler, çevresel mekanlara ait yorum ve uyarı mesajları gibi pek çok sayısal bilgi işlenmeye açık verilerdir. Ortaya çıkan çoğulcu ve kolektif veri tabanı ayıklanıp analiz edildiğinde değerli bulgular sunmaya uygundur. En önemli sorunlardan ilki, bu veri denizinde hangi amaçla bilgi toplanmak istendiğidir, ikincisi ise bu bilginin algılanmasında karşılaşılabilecek zorluklardır; bu, doğru aktarımı günümüzde daha da önemlidir.

Bilgi, insanların ve organizasyonların etkin bir biçimde eylem gerçekleştirmeleri için sahip olmaları gereken kapasitedir (Argyris, 1993: 2-3). İnfografikler çok yeni olmakla birlikte hazırlanmasında kullanılan bileşenler aslında çok yeni değildir. Görsel tasarım ilkelerinin kullanımı infografiklerin dikkat

çekici olmasını sağladığı düşünülebilir. İnfografik oluşturmak için görsel tasarımın yanında bilginin sunumuna yönelik etkili bir yaklaşım sergilenmesi gerekmektedir. Her şeyin ötesinde bilgiyi vurgulama ve anlama, kıyaslama ya da düzenleme, grupta ya da sınıflandırma, seçme ya da çıkartma, anında yada geç algılanmasına karar verme, ilgi çekici şekilde sunma konularında biçimlendirme yetkinliği vardır.(Mijksenaar, 1997, s.25) Bu nedenle infografikler hazırlanırken bilginin bulunması, analizi ve kullanımı önem kazanmaktadır.

İnfographic timeline



Görüntü 5: Silikon Vadisinin betimsel analizini yapan infografik tasarımı

İnfografikler, farklı öğretimsel amaçlara hizmet edecek şekilde kullanılabilir. infografikler sayesinde geniş kapsamlı bilgiler rahatlıkla sunulabildikleri için mevcut bilgilerin hatırlatılması, kavramlar arası ilişkilerin gösterilmesi, süreçlerin ve olayların aktarılması, ders içeriğinin sunumu, öğrenilenlerin özetlenmesi gibi farklı amaçlara hizmet edecek şekilde kullanılabilirler Açık ve algılanabilir iletişim, medyanın geniş alanında önemli bir noktadadır. Bilgi tasarımı tipografi, illüstrasyon, iletişim çalışmaları, ergonomi, psikoloji, sosyoloji, dilbilim, bilgisayar bilimi, sağlık gibi birçok disiplinler aracılığı ile kısa ve açık mesajlarla bu ihtiyacı karşılamaktadır. Grafik tasarım içerik, işlev, yalınlık, algılanabilirlik, okunurluk ve verimlilikle ilgilendiği kadar görsel dille de ilgilenmektedir. Ancak bu durum grafik tasarım ve infografik tasarımının aynı olduğunu göstermemektedir. Aradaki fark infografik tasarımının problemlerin çok önemli işlev gereksinimlerine ve çok yoğun bilgilendirmeye sahip olmasından oluşmaktadır.

İnternet infographic



Görüntü 6 : İnternet dakikasının betimsel analizini yapan infografik tasarım

Görsel iletişim, mimari, iç mimari ve endüstriyel tasarım gibi pek çok tasarım disiplinini kapsayan sosyal çevre grafik tasarım, yönlendirme, iletişim kimliği, bilgilendirme ve mekandaki düşünceyi

şekillendirme üzerine yoğunlaşan bir alandır. Çevresel grafik tasarım; doğal ve yapılandırılmış çevrede yönlendirme, bilgi verme, tanımlama, tercüme etme ve mekan duygusunu artırma gibi işlevleri olan iletişim dizgelerinin içerdiği grafik öğelerin planlanması, tasarlanması ve sunumudur. Çevresel grafik tasarım, iki ve üç boyutlu biçimler, grafikler ve işaretler kullanarak özel bir çevre duygusu ve atmosfer oluşturmaya yarar (Karamustafa, 2003:30).

Infographic icon



Görüntü 7 : İş (Ticari) ikonlarının betimsel analizini yapan infografik Tasarım

Bilgilendirme tasarımının kapsamındaki çevresel infografik tasarım kendi içinde çeşitli alt başlıkları olan geniş ve disiplinler arası bir alandır. Çevresel İnfografik Tasarıma göre; çevresel infografiklerin, uyum (oryantasyon), bilgilendirme, yönlendirme, tanımlama, olmak üzere farklı işlevleri vardır.

“Uyum sağlama amaçlı çevresel grafikler, zaman ve mekan ile ilişkili olarak kişinin çevreye uyumunu sağlar: Haritalar, mimari referans noktaları ve sınır taşları. Bilgilendirme amaçlı çevresel grafikler, durumlar, haberler ve varılacak yerle ilgili bilgi verir: Rehber dizgeler, afişler, panolar. Yönlendirme amaçlı olan çevresel grafikler, kişiyi varılacak yere yönlendirir: Yönlendirme dizgeleri.Tanımlama amaçlı olanlar, varılacak yeri doğrulamak için kullanılır: Sokak numaraları, kapı yazıları, bina isimleri. Yönerge amaçlı çevresel grafikler, kuralları ve yasakları belirtir: Uyarı ve güvenlik işaretleri, trafik işaretleri, acil çıkış işaretleri. Dekor amaçlı olan çevresel grafikler ise çevreyi güzelleştirmek için kullanılır: Bayraklar, duvar resimleri v.b. gibi” (Machado, 1994:6).

Yönlendirme tasarımı, kullanıcıyı belli bir yöne doğru yönlendirme amaçlı görsel tasarımlardan oluşmaktadır.

Wayfinding (yönbulma) pek çok tasarımcının, ve işaretlendirme sistemi üreticisinin kullanmayı sevdiği bir terimdir. Wayfinding konusu üzerinde çalıştıklarını iddia ederler. Belki de öyle yapıyorlardı ancak doğru dil kullanımına giden yolu bulamamışlardır. İşaretlendirme yapma işinde meşgul olmaları gereken şey wayshowing (yöngösterme) dir. Wayshowing kavramının wayfinding ile ilişkisi, yazmanın okumayla ve konuşmanın duymayla olan ilişkisi gibidir. Wayshowing kavramının amacı wayfinding'e olanak sağlamaktır. Wayshowing araçtır. Wayfinding ise sonuçtur2 (Mollerup, 2005:11).

Türkçe’de “yönlendirme tasarımı” olarak geçen “wayshowing” İngilizce’de sıklıkla “wayfinding” şeklinde kullanılır. İşaretleme tasarımı ise kullanıcıya vardığı noktayı gösteren görsel işaretlerdir.

Yönlendirme tasarımında, mekanda fiziksel olarak bulunan grafik öğeler aracılığıyla kullanıcıya yön gösteren grafik tasarımcı, harita tasarımında bu yönlendirmeyi kağıt üzerinde “tarif eder”.

“Yönlendirme ve işaretleme tasarımı, ana girişlerde, yol ağzlarında, varış ve çıkış noktalarında, yaya ya da araç trafiğine, tipografi, semboller ve oklar gibi grafik unsurları birleştirerek yön verir” (Gibson, 2009:50).



Görüntü 8 : Bilkent Üniversitesi Yönlendirme Tasarım Uygulaması

Çevresel ikonlar (İmler)-(Pictogramlar): İşaretleme tasarımı kapsamına da girebilecek olan yer imleri daha çok anıtsal işleve sahiptir. Yer imleri buldukları alanla ilgili bilgi taşımakta ve içeriği bağlamında iletişim kurmaktadır. Gibson'a göre de, yer imleri, "buldukları yerin kişiliğini, karakterini ve eğer varsa tarihi bağlamını yansıtır" (2009:48). Calori'ye göre ise "yer imleri, belirli bir alan için benzersiz bir fiziksel görüntü yaratmaktadır." (2007:4).

Grafik tasarım, problem çözümü, yönlendirme tasarımı, infografi gibi pek çok alanda sahip olduğu deneyimler ışığında harita tasarımına da bu gözle bakarak yepyeni öneriler ortaya koyabilir. Yönlendirme ve bulma eylemi, Haritaların doğru bilgiyi vermesi kadar, bilgiyi vermenin yeni ve yaratıcı yollarını aramaya, bulmaya ve sunmaya da ihtiyacı vardır. Günümüzde, bölgelerin ve mekanların kimliğine ve atmosferine paralel tasarım ürünlerinden biri olarak ele alınan infografikler ortaya çıkmıştır. Markalaşan kentler, turizmden ve ulaşımdan elde edilen gelir, belediyeleri, müzeleri, parkları ve şehirleri tasarımcılarla çalışmaya itmiştir. Marka yaratmanın ötesinde, yeni, bilgi veren ve markanın iletişimini yürüten ürünlerden biri de kolayca ulaşılabilir özellikleriyle infografikler olmuştur. Görsellerde verilen bilgi artık sadece yönlendirme değildir. Kuruma ait kimlik, mekana ait atmosfer ve pazarlamaya yönelik yaratıcı satış fikir ve yöntemleri için haritalar artık yeni bir alandır.



Görüntü 9 : Infografik ,Zomato tarafından hazırlanan İstanbul Yeme-içme bölgesel görsel,2014

2014 yılında İstanbul'daki yeme içme alışkanlıklarını değerlendiren Zomato, dikkat çekici bilgilerin yer aldığı bir infografik hazırlar ve görselinde bir yıl içinde yemekte geçen kentteki 22 bin 685 restoranın listelendiği servisten derlenen bilgileri kullanır, buna göre kullanıcılar 2014'te 40 bin check-in yapmış

ve günlük aramaların dörtte biri 22:00 ile 03:00 arası gerçekleşmiştir. Bu infografik tasarıma göre; Kullanıcılar gittikleri restoranlarda 30 bin fotoğraf yüklemişler ve toplam 16 bin yorum yazmışlar. En çok aratılan kelimeler ise “Hamburger, Balık, Teras, Kahvaltı, Kahve, Kebap, Pizza, Dürüm” olmuş. Zomato verilerine göre ayrıca her beş kişiden üçü dışarıda yemeyi, paket servise tercih ettiğini belirttiğini ifade ettiğini belirtmektedir.

İlçelere göre mutfak tercihlerine de yer verilen infografiğe göre Beyoğlu’nda en çok aranan mutfak ‘İtalyan’, Şişli’de ‘Çin’, Beşiktaş’da ise ‘Cafe’ olmuş. Kadıköy’de yapılan aramaların yüzde 10’u kahvaltı üzerineyken, kullanıcıların yüzde 12’si Üsküdar’da ‘nargile’ araması gerçekleştirmiştir.

Grafik tasarımın üstlendiği sorumluluk öncelerinde olduğu gibi birebir bilgi kaydetme ve bunu en anlaşılabilir halde yapmanın ötesindedir. Bu sorumluluğu devralan uydu sistemleri grafik tasarımcıyı özgür kılar. Sayısal sistemlerin ve teknolojilerin sunduğu bu özgürlük ile birlikte artık, tasarımcı, çizgilerin ve noktaların bir araya geldiği, bilgi katmanlarının görsel örüntülerinin yeni denemeleri cezbediği haritalar üzerinde daha serbest önerilerde bulunabilir hale gelmiştir.

Sonuç

Teknolojinin evrimsel gelişmesi ile birlikte toplumsal ve sosyal çevre bütünlüğünün yaşamın her alanında olduğu gibi, infografik tasarım araçlarının kullanımı da geliştirerek farklılaşarak gösterge kavramlarının yardım ile üst aklın, bilginin daha çok kullanıldığı bir değişimin yaşanmasına neden olduğu bilinmektedir.

Bütün bu gelişmiş ve medeniyet kurmuş sistemsel yapılar (kurumsal) yaşanan yerlerin niteliği, çevre düzenlemesi, mimari tasarım, ulaşım kolaylığı vb. ölçütlerin yanında çevresel infografik tasarım düzenlemelerinin de gelişmişliğiyle paralel olarak uygulama alanlarında sürekli artmaktadır. Çevresel infografik tasarımın önemli görsel göstergeleri olan yönlendirme infografiklerinin bir bütün oluşturduğu sistemler, kentlerin, semtlerin ve mahallelerin kimlik kazanmasında önemli görsel elemanlar olarak yer almıştır.

KAYNAKÇA

AMBROSE, G. ve AONO-BILLSON, N. (2013). Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım, çev: M. Taşcıoğlu, Literatür Yayınları, İstanbul. Berger, J.(2003). Görme Biçimleri (9. Baskı). İstanbul: Metis Yayınlar Buhler-Oppenheim, K. (1971). Signs, Brands, Marks. New York: Communication Arts Books. Calori, C., Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems, John Wiley, (2007) New Jersey

Demirel, Ö. (2014). Eğitimde Program Geliştirme: Kuramdan Uygulamaya. (21. Baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık Dökmen, Ü. (2005). İletişim Çalışmaları ve Empati. İstanbul: Sistem Yayıncılık Gibson, D.(2009), The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places, Princeton Architectural Press, New York. GRAPHIC DESIGN (2013). Encyclopedia Britannica. Erişim: 29 Temmuz 2013, <http://www.brittanica.com/EBchecked/topic/1032864/graphic-design>

Karamustafa, S.(2003), 21. yüzyıl Türkiye’sinde Görsel İletişim Tasarımı Eğitimi, Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi L. Moore, S.L Adams, A. Millar, (2002) P. Taylor, K. Bennet...-Doğa, -nature.com Machado, E. (1994). “I Remember That Town: Environmental Graphics Distills and Reinforces Local Identity”, Yüksek Lisans Tezi, The University of Georgia. Erişim: 12 Mart 2010, FirstSearch - OCLC. MOLLERUP, P. (2005). Wayshowing: A Guide to Environmental Signage Principles & Practices, Lars Müller, Baden. Mijksenaar, P. (1997). Visual Function: An Introduction to Information Design. New York: Princeton Architectural Press.

Mutlu, E. (1998). İletişim Terimleri Sözlüğü. Ankara: Ark Yayınları Pettersson, Rune. (2002). Information Design: An Introduction. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. http://library.utamu.ac.ug/wp-content/uploads/2014/11/Rune_Pettersson_Information_Design_An_IntroductionBookFi.org_.pdf

SULLIVAN, J.(2011). “The London Underground Map”. Print , Ağustos 2011, Sayı: 65.4.

Uçak, N. Ö. (2000). Bilgi Üzerine Kuramsal Bir Yaklaşım. Bilgi Dünyası. 1(1), 143-159. <http://www.bby.hacettepe.edu.tr/yayinlar/dosyalar/143-159.pdf>

Zillioğlu, M. (2010). İletişim Nedir?. İstanbul: Cem Yayınevi.

<http://webrazzi.com/2014/12/30zomato-uskudarda-en-fazla-nargile-araniyor-infografik>



SİNEMA AFİŞLERİNDE TASARIM VE ESTETİK KAYGISI: HOLLYWOOD FİLMLERİ ÖRNEĞİ

Öğr. Gör. Zühre ÖZER

Lefke Avrupa Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

zozer@eul.edu.tr / zuhre.ozer@gmail.com

ÖZET

Tasarım hayatımızın her alanında yer alan bir kavram olmakla birlikte farklı disiplinlerde farklı anlamları taşımaktadır. Bazen grafikerin bir posteri ya da logosu olurken bazen de bir mimarın inşasının doğru yükselmesindeki en büyük sırdır. Bu nedenle tasarım kavramı birçok şekilde tanımlanmaktadır. Bir sinema filminin her anında tasarıma başvurulmaktadır. Filmin senaryosu, kurgusu, kullanılan renk, ışık, ses, afişleri, jeneriği tasarımı içermektedir. Tasarım ise yanında estetiği getirmektedir. Alexander Gottlieb Baumgarten estetiği duygusal bilginin bilimi olarak tanımlasa da günümüzde estetik bir felsefe dalı olmakla birlikte sanat ve güzellik alanlarında daha çok kullanılmaktadır. (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Estetik>, http://en.wikipedia.org/wiki/Alexander_Gottlieb_Baumgarten). Ürünlerin sanat eseri olma yolunda ilerleyebilmesi için estetik kaygısı taşıyarak hazırlanmış olmaları gerekmektedir. Ancak günümüz koşullarında sinema ürünleri birer sanat ürünü olarak değil pazarlama ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bakımdan ürünlerin hem kendileri hem de tanıtımları için kullanılan araçlar estetik ve sanatı içermekten çok hedef kitlenin dikkatini çekecek böylece ürünü sinema salonlarında ya da cdler aracılığıyla satın alıracak unsurlarla hazırlanmaktadır.

Sinema filmlerinde tasarım jenerikler, film posterleri, cd kapaklar, billboardlar, reklamlar ve fragmanlar üzerine gerçekleştirilmektedir. Filmlerin pazarlanmasında kullanılan birer araç olarak düşünüldüğünde tüm bu tanıtım amaçlı araçların hedeflenen izleyici kitlesinin dikkatini çekerek filmi izlemeye ikna edici nitelikte olması sinemanın kazanç sağlanan bir sektör olarak görülmesi ile karşılık bulmaktadır. Bu noktada ise tasarım önem kazanmaktadır. Film afişlerinin tasarımlarında filmin hedeflediği kitle göz önünde bulundurularak potansiyel izleyici kitlesine özel tasarımlar yapılmaktadır. Günümüzde sinema filmlerinin yapımı büyük maliyetler gerektirmektedir. Bu maliyetlerin karşılığının alınması ve bir sektör olarak sinemadan kazanç sağlanması birçok yapım şirketinin hedefleri arasındadır. Bu bakımdan filmleri sinema severe tanıtacak araçlarda uygulanan tasarımlarda estetik yerine dikkat çekicilik, aklda kalcılık ve kitleleri filmi izlemeye teşvik edecek unsurlara yer verilmektedir. Tasarımın bir pazarlama aracı olarak kullanıldığı bu durumda sanat ve estetiğin kaybolduğu temel amacın ise hedef kitlenin arzu düzeyi yükseltilerek tanıtımı yapılan filmi izlemeye ikna edilmesi olduğu düşünülmektedir. Çalışmada, sinema filmleri ile ilgili bu ticari kaygıdan yola çıkarak Hollywood film afişlerindeki tasarımların birbirine benzer ve birbirini tekrar eden yönleri vurgulanarak, film afişlerindeki tasarımların estetik ve sanat kaygısından sıyrılarak pazarlama aracı olarak işlev gördüğünü ortaya koymak amaçlanmaktadır.

Bu amaçla çalışmada göstergebilim yönteminden yararlanılarak 50 Hollywood film afişi analiz edilmiştir. Araştırmada afişler kendi içlerinde göstergebilimsel açıdan yorumlanmıştır. Araştırma kapsamına dahil edilen afişler aynı zamanda birbirleri ile de karşılaştırılarak aradaki benzerlikler ortaya konulmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Film Afişleri, Tasarım, Göstergebilim, Sanat, Estetik.

İletişim, insanoğlunun hayatında doğuştan ölüme kadar kullanmakta olduğu bir süreç olmakla birlikte insanların duygu, düşünce, tutum ve davranışların sözlü, yazılı ve sözsüz olarak iletilmesidir. “İletişim, gönderici ve alıcı olarak adlandırılan iki insan ya da insan grubu/kitlesi arasında gerçekleşen duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi olarak tanımlanabilir.” (Becer, 2005)

İnsanoğlu doğası gereği sürekli olarak birşeyleri araştırma ve daha iyisini yapma iç güdüsüne sahip olduğundan dolayı yüzyıllar boyunca gazete, radyo, televizyon, telefon, bilgisayar ve internet gibi çok geniş açılı iletişim araçlarına ulaştılar. İletişim araçlarının gelişmesiyle birlikte tasarım kavramı da büyük önem taşımaya başlamıştır. Tasarım kelimesi birşeyi süsleme gibi algılsa da bunun aksine belli bir amaca yönelik izlenen yol, araştırmalar ve çıkan sonuç olarak tanımlamak daha doğrudur. Tasarım hayatımızın her alanında yer alan bir kavram olmakla birlikte farklı disiplinlerde farklı anlamları taşımaktadır. Bazen grafikerin bir posteri ya da logosu olurken bazen de bir mimarın inşasının doğru yükselmesindeki en büyük sırdır. Bu nedenle tasarım kavramı birçok şekilde tanımlanmaktadır.

Tasarım kelimesini günümüzde en çok kullanan alanlardan biri olan görsel iletişim tasarımında geçmektedir. Görsel iletişim ise görsel olarak algılanan herşeydir diyebiliriz. Buna örnek vermek gerekirse resimler, posterler, reklamlar, kurumsal kimlik yaratma kısacası görsel olan her alanda diyebiliriz. Sinemada tasarım ise bir filmin her alanında kullanılmaktadır. Filmin senaryosu, kurgusu, kullanılan renk, ışık, ses, afişleri, jeneriği tasarımı içermektedir. Tasarımın sözlük anlamı ise şu şekilde geçmektedir: “Bir tasarlama eylemi sonucunda beliren ve asıl yapıtın gerçekleştirilmesi sırasında yönlendirici olan proje, çizim, maket vs gibi ürünlerin tümü.” (Sözen, Tanyeli, 2005)

Günümüzde poster tasarımı denince aklımıza gelen ilk noktalar şunlardır; filmin oyuncu kadrosu, sinema severler için yönetmen(ler), diğer izleyiciler içinse filmin tarzını anlayabilmek adına kullanılan renk(ler), nesne(ler), filmi anlatan herhangi bir can alıcı cümle, filmin türüne göre kullanılan mizah öğeleri. Tüm bunlar izleyicinin belirli bir algı oluşturmaya sebebiyet vermektedir. İzleyiciler için film, çoğu zaman sadece posterlerden yola çıkarak görülmektedir yada sinema salonlarını doldurmaktadırlar. Bu aşamada film şirketlerindeki reklamcılara ve grafikerlere çok fazla görev düşmektedir. Ortalama 90 dakikalık filmi sadece bir postere sığdırmaları ve aynı zamanda da izleyiciler için çekici olması gerekmektedir. Tüm bunlar filmin seyirci sayısını arttırmak adına yapılan reklamlardan sadece bir tanesidir. “Reklam mesajlarının amacı, bireylerin algılamaya, inanma, hissetme, anımsama ve düşünme gibi çeşitli bilişsel (kognitif) süreçlerini etkileyerek, satın alma kararlarını belirlemeye yöneliktir.” (Teker, 2002) Bu nedenle bireylerin algılamaya ve karar verme duyusunun nasıl çalıştığını bir tasarımcı ve reklamcının çok iyi biliyor olması gerekmektedir. Algı, duyu organlarımız üzerinde bıraktığı etki olmakla birlikte yaşadığımız çevreyi temel alarak beyinde iletişime girerek oluşmaktadır. Fakat tüm bunlar olurken algı seçici davranarak dikkatimizi belirli noktalara çekmektedir. Film posterlerinde her bir bireyin dikkatini farklı noktalar çekebilir. Tam da bu noktada reklamcılar ve tasarımcılar tüm bunlara hazırlıklı olmaları ve ona göre tasarım yapmaları gerekmektedir. Görsel algılar tüm algılama araçları içerisinde en etkili olandır. Görsel iletişim, kişinin yapacağı ya da yapmış olduğu tasarım aslında yapay bir üründür, fakat bu yapay üründe gösterilen nesnelere herhangi bir kavramı, olayı ortaya çıkarıp fark yaratabiliyorsa, yapılan iş başarılı olmuş demektir, şayet hiç bir anlam çıkartılmayan posterler yada işler başarısız olarak sınıflandırılabilirler.

Film posterlerini tasarlarken sıradanlık ve tasarımın en küçük bir öğesini bile düzgün kullanmadan piyasaya sürülen birçok film posterleri yer almaktadır. Eğer tasarımı doğru işlemiş olsalardı yapılan posterlerde estetik yönünden birer sanat eseri gibi parlamaları kaçınılmaz olurdu. Alexander Gottlieb Baumgarten estetiği duygusal bilginin bilimi olarak tanımlasa da günümüzde estetik bir felsefe dalı olmakla birlikte sanat ve güzellik alanlarında daha çok kullanılmaktadır. (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Estetik>, http://en.wikipedia.org/wiki/Alexander_Gottlieb_Baumgarten). “Klasik anlamıyla estetik, güzelin ne olduğu sorusunu yanıtlamakla ilgilenen felsefe dalı olarak tanımlanabilir. Bu anlamda estetik, güzel ile sanatın özdeş olduğunu düşünen anlayışın bir ürünüdür.” (Sözen, Tanyeli, 2005) Günümüzde estetik ise bir sanat eserinin insanın üzerinde uyandırdığı güzellik hissi

veren eserlere denilmektedir. Oysa estetik, Antik Yunan ile başlayan Ortaçağın pek ilgilenmediği, Rönesans döneminde farklı, Barok döneminde farklı detaylar için estetik kelimesi kullanılıyordu, fakat günümüzde adından sıkça söz edilen bir terimdir. Söz konusu sanat ise herkesin de kendine göre güzel olarak tanımladığı herşeye estetik demeye başlamaları bu kavramı oldukça altlara çekmeye başlamıştır ki, film posterlerinde de sürekli olarak birbiri arkasına ne kadar sıradan, basit, tasarım adına hiç bir özelliği olmayan sıradan insanların hazırlayabileceği kötü posterlere rastlamaktayız.

Ürünlerin sanat eseri olma yolunda ilerleyebilmesi için, estetik kaygısı taşıyarak hazırlanmış olmaları gerekmektedir. Ancak; günümüz koşullarında sinema ürünleri birer sanat ürünü olarak değil, pazarlama ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bakımdan ürünlerin hem kendileri hem de tanıtımları için kullanılan araçlar, estetik ve sanatı içermekten çok hedef kitlenin dikkatini çekerek böylece ürünü sinema salonlarında ya da cd'ler aracılığıyla satın alıracak unsurlarla hazırlanmaktadır.

Hedef kitle halkla ilişkiler ve pazarlamada en öne çıkan unsurdur. İnsanların dikkatini çekerek yada herhangi bir ürünü gerekli olmasa bile çok gerekli gibi göstermek ilk görevleri arasındadır.

Sinema filmlerinde tasarım, jenerikler, film posterleri, cd kapaklar, billboardlar, reklamlar ve fragmanlar üzerine gerçekleştirilmektedir. Filmlerin pazarlanmasında kullanılan birer araç olarak düşünüldüğünde tüm bu tanıtım amaçlı araçların hedeflenen izleyici kitlesinin dikkatini çekerek filmi izlemeye ikna edici nitelikte olması sinemanın kazanç sağlanan bir sektör olarak görülmesi ile karşılık bulmaktadır. Bu noktada ise tasarım önem kazanmaktadır. Film afişlerinin tasarımlarında filmin hedeflediği kitle göz önünde bulundurularak potansiyel izleyici kitlesine özel tasarımlar yapılmaktadır. Günümüzde sinema filmlerinin yapımı büyük maliyetler gerektirmektedir. Bu maliyetlerin karşılığının alınması ve bir sektör olarak sinemadan kazanç sağlanması birçok yapım şirketinin hedefleri arasındadır. Bu bakımdan filmleri sinema severe tanıttacak araçlarda uygulanan tasarımlarda estetik yerine, dikkat çekicilik, akılda kalıcılık ve kitleleri filmi izlemeye teşvik edecek unsurlara yer verilmektedir. Tasarımın bir pazarlama aracı olarak kullanıldığı bu durumda sanat ve estetiğin kaybolduğu, temel amacın ise hedef kitlenin arzu düzeyi yükseltilecek tanıtım yapılan filmi izlemeye ikna edilmesi olduğu düşünülmektedir.

Film Afişlerinin Göstergebilimsel Analizi

Film afişleri, sinema sektöründe çok büyük bir önem taşımaktadır. Hedef kitleye ya da hedef kitle içine girebilecek tüm insanların hiçbir para harcamadan gördükleri en etkili reklam biçimidir. Korku/ Gerilim, Komedi/Romantik, Drama/Biyografi, Aksiyon/Suç ve Bilimkurgu/Macera film afişleri olmak üzere toplamda 50 afiş, beş bölüm altında göstergebilimsel olarak incelenmiştir. Bunlardan ilki, Korku/Gerilim film afişlerindeki düzenlemeler gösterilenler ile asıl anlatılmak istenileni inceleyip neden posterlerde tek düze bir sistem tutup hiç bir şekilde tasarıma ve de estetiğe önem vermedikleri incelenmiştir.

Korku film posterlerine genel olarak baktığımızda gözümüze çarpan 4-5 çeşit tasarım olduğunu görmekteyiz. Bunlar: Yakın çekim (genellikle yüzünün yarısı kullanılmaktadır), sözde insanları öldüren oyuncak bebek yüzleri, başroldeki tanınmayan aktör/aktristin yarı portresi yada gözleri tamamiyle açılmış tek gözü görünen figürler, aynalar, eski kapılar, sis, iskelet kafası kullanımı yada karanlığın içinde beliren başrol oyuncusu, fakat en kötüsü de son zamanlarda teknolojiyle birlikte gelişen 3D filmlerin kullandığı afişlerin öldürülme nesnelere ön plana çıkararak dikkat çekmeye çalışılmasıdır.

Annabelle:

2014 yapımı olan filmin afişinde bir yüz resmi kullanılmıştır. Yüzün bir tarafı porselen bir bebek yüzü şeklindedir. Afişte bebeğin gözleri mavi olduğu ve gözünden kan geldiği ve buna ters olarak bebeğin yüzünde anlamsız bir tebessüm ifadesi görülmektedir. Afişte gözümüze çarpan porselen bebek, ikinci olarak filmin ismi, daha sonra ise bebeğin gözünden gelen kan ve buna ters olarkten bebeğin yüzündeki anlamsız gülüş ifadesi, en son olarak da filmin oyuncular hakkında hiç bir bilgi olmamakla birlikte başka bir filmde izleyici kitlesi çekmeye çalışan bir cümle bulunmaktadır.

“Before The Conjuring there was Annabelle” Buradaki afişimizde anlatılmak istenen bir oyuncak bebeğin, lanetlenmiş yada herhangi bir şekilde birilerinin ölümüne/yaralanmasına sebep olmakta ve arkaplandaki siyahlığın içinde kaybolmuş gibi göstererek bebeğin istediği zaman ortaya çıktığını istemediğinde kaybolduğunu göstermektedir. Buraya kadar film bize korku, gerilim tarzında bir film olduğunu kanıtladı. Fakat tüm bunlara rağmen tasarım ve estetik açısından hiçbir özelliği olmayan, sırdanlaşmış Hollywood korku film afiş örneği olduğunuda ispatlamaktadır. Posterde kullanılan porselen bebeği farklı açılardan kullanarak, serifli olarak kullanılan yazı fontu daha farklı postere yerleştirmek bile yine aynı etkiyi vermekte fakat, sırdanlaşan tasarımı daha farklı bir tasarım haline getirmek, sinemada posterlerin tek düze bir düzenden çıkıp sanat yönünden de birer eser haline gelmesi kaçınılmaz olur.

The Grudge, Mirrors ve The Uninvited:

2004 ve 2008’te gösterime giren filmlerin afişleri birbirlerinin kopyası gibi durmaktadır. The Grudge filminde siyah beyaz bir tasarımla ön plana çıkmaktadır. Karanlığın arasında yüzünde saçları olan fakat sadece bir gözü görünen bir kız bulunmaktadır. Kızın gözü çok açık bir şekilde yer almaktadır ve filmin isiminide kırmızı ile vurgulamışlardır. Burada anlatılmak istenen bu poster görenlerin bile çok korkacağı yönündedir. Bu yüzden, filmde korku temasını seven hedef kitleye göre yapılmıştır. Mirrors afişinde ise yine korkmuş bir kız çocuğu gözlerini açık şekilde, koyu renk tonlarıyla çalışılmış ve yine kırmızı ile filmin ismi vurgulanmıştır. The Uninvited afişinde biraz daha renklere yer verilirken, tam olarak belirli olmayan bir nesnenin arasından yine korkmuş olarak nitelendirebileceğimiz açık bir göz bulunmaktadır. Afişte yine kırmızı tonlarda filmin ismi vurgulanmaya çalışılmıştır. Filmlerin posterlerinde görüleceği üzere aynı tasarımlar yapımcısı yada oyuncularını değiştirmiş farklı filmler posterlerini görmekteyiz. Afişlerde filmlerin isimlerinden bahsedilmese, bu 3 filmin aynı filmde birer alıntı olduğunu söyleyebiliriz. Mirrors ve The uninvited’da centered kompozisyon uygulanırken diğerinde farklı olarak posterin sol kısmını kullanarak kompozisyonu hazırlasalar da yine bu durum sırdanlıktan kurtulmalarına yardımcı olmuyor.

Final Destination, Final Destination 2:

2000’de Final Destination ve 2003’de devam niteliğinde çekilen Final Destination 2 örneklerinde ise yaşlarından dolayı üniversite öğrencisi olarak nitelendirebileceğimiz bir grup oyuncu yer almaktadır. Final Destination afişinde arka planda bir kurukafa yer almaktadır. Filmin ismi bir çerçevenin içinde yer alırken, kırmızı renk ile filmin sloganı yer almaktadır. Tanınmayan oyuncu kadrosu, kendi içinde bir hiyerarşi içine girerek bize en önde duran oyuncunun ölmeyeceğini yada en son ölen olacağını belirtmek istemiştir. Final Destination 2 afişinde ise oyuncuların tam da belli olmayan portreleri yer almaktadır. Karakterlerin ortasında ise bir otoban ve araba farları görülmektedir. Afişte bulunan kurukafa görseliyle de bize yine ölümün olduğunu hatırlatmakta buna rağmen hemen hemen her korku filminde kullanılan simgeler grubu içine girmektedir. İki film afişini de kompozisyon olarak aynı tasarlanmış olup yazı fontunun neden sürekli değiştiğini hiç bir şekilde anlandırılmaz olması başka bir sorundur.

Dark Water:

2005 yapımı olan Dark Water afişinde bir kadın oyuncunun esrarengiz bakışlarla etrafını gözlerken görmekteyiz. İçinde bulunduğu mekan, evi andırırken içerde yağmurunda yağdığını görebilmekteyiz. Posterden yola çıkarak filmde geçen korku sahnelerinin genelde ev içerisinde geçtiği yönünde bir etki bırakmıştır. İsminden ve posterden anlaşılacağı üzere konunun gizem ve korku içerdiği anlaşılmaktadır. Buna rağmen renk olarak başarılı bir çizgisi olan poster dönem dönem en çok rağbet alan oyuncuları tek başlarına posterde kullanmak sırdanlığın bir başlangıcı olarak görebiliriz.



Drag Me To Hell:

2009 yapımı olan film afişinde sarışın bir kadın çığlık atarken görülmektedir ve posterin alt kısmında yer alan alevlerin arasından yanmış olan eller, onu alevlerin içine çekiyor izlenimi verilmek istenmiştir. Arka plan olarak fazla bir detay vermemekle birlikte, iki ev görülmektedir. Afişte başrol oyuncusunun üzerinde tanımlayamadığımız bir cinsin ellerini görmekteyiz. Bu bize ölümü çağırıyor. Diğer yandan kullanılan alevlerin basitliği, çok az bütçeyle çok iş yapmak isteyen film yapımcılarının filmlerini andırmaktadır.

Silent Hill:

2006 yapımı Silent Hill filminin afişinde, sislerin arasında yolda yürüyen bir kişinin olduğunu görüyoruz. Afişte, Silent Hill'e hoşgeldiniz yazısı vurgulanmış ve yine alt tarafta slogan ve de filmin ismi yer almaktadır. Posterdeki sis ve solukluk, bize gizemli olayların olduğunu anlatmaktadır. Afiş fazlasıyla soluk/mat görüldüğünden dolayı ilk bakışta izleyicileri çekmekte zorlandırabilir, buna rağmen afişin en iyi noktası kullanılan yazı fontunun etkileyici olmasıdır.

Texas Chainsaw 3D:

Texas Chainsaw 2013 yılına ait olup yeni teknolojiyi yakalama çabası içerisinde üç boyutlu olarak bize gösterilmeye çalışılan; maskeli bir adamın kullandığı testereyle işlediği cinayetlerdir. Kullanılan maske kirli ve saçlarının dağınık olduğu karakter, bize yaşadığı yerinde öyle olduğunu ve duruşu ile insanlara elindeki testereyle kötülük yaptığını anlatmaktadır. Korku ve gerilim filmlerinin değil daha çok şiddet eğilimli hedef kitleye yönelik bir poster tasarımı ortaya çıkmıştır.

Gerilim ve korku alanında incelenen 10 posterde de aslında birbirleri arasında fazla farklılık göstermemektedir. Bu tarz posterlerde, ya bir bebek/oyuncak kullanılır, gizemli olması için hava koşullarından yararlanılır, kesici/delici aletler ve gözler de korku filmlerinin vazgeçilmezi olarak kullanılan poster görselleri arasındadır. Posterlere baktığımızda hepsinin tasarım olarak kompozisyonu aynı şekilde yapılmıştır.

Komedi ve romantik tarzdaki film afişleri, yukarıda sınıflandırılmış gruplar içerisinde en kötü olanlarıdır. Komedi ve romantik filmlerinde gözümüze çarpan tek şey, dönemin en popüler oyuncularından yola çıkarak afişin büyük bir yüzdeliğinde boy göstermesi, filmin isminin yanında kendi isminde belirgin bir şekilde kullanılması en ayırt edici özelliklerindedir.

17 Again:

2009 yapımı olan filmde tarz olarak nitelendirilebilecek bir lise/üniversite öğrencisi, havalı bir şekilde yürüken, arkaplanda ise yerde kıyafetler ve bir çanta görülmektedir. Afişin üzerinde yer alan filmin ismi fazlasıyla vurgulanmıştır. Fazla görsel olmaması filmin sadece 17 yaşına tekrar geri dönen birini ele aldığı dışında, başka hiçbir şey vermemektedir. Posterin anlatmak istediği, başrol oyuncusunun görünümünden yararlanılarak genç kız hedef kitlesini filmi görmeye cezbetmektedir. Burada yapılması gereken yine başrol oyuncusunu kullanarak daha etkileyici ve aynı zamanda erkek hedef kitlesini de göz önünde bulundurarak tasarlanması gerekmektedir.

Click:

Click (2006) afişinde arkaplan bembeyaz olup, başrol oyuncusunun elinde uzaktan kontrole benzeyen bir nesne ile görüntülenmektedir. Filmin ismi ve oyuncunun adı neredeyse aynı değerdedir. Postere baktığımızda, karşı taraftan algılanan bir hayat kontrolünün olduğunu ve bu kontrol ile birçok şey yapılabileceğidir. 2000'li yılların başlarında çokça kullanılan portreleri orantısız bir şekilde postere yerleştirme, insanda eksiklik duygusu uyandırmaktadır. Sadece postere baktığımızda hedef kitlenin hangi yaş aralığında ve cinsiyet grubuna ait olduğunu söyleyemeyiz.

Identity Thief:

Identity Thief (2013) filmin afişinin bir tarafında şaşkın bir erkek diğer tarafında ise birşeyler içmekte olan muzip gülümsemeye sahip bir kadın yer almaktadır. Afişte filmin adı ikisinin arasından geçmektedir. Görsellerle anlatılmak istenen, adamın başını belaya sokan bir kadının olması ve onların komik yada romantik hikayesini anlatıyor diyebiliriz.

Legally Blonde:

2001 yapımı filmin afişinde pembe elbiseli, elinde kitapları ve küçük köpeğini yürüyüşe çıkartmış gibi havası olan bir kadın görülmektedir. Arka planda ise yine ellerinde kitaplar bulunan kız-erkek karışık bir grup kişinin şaşkınlıkla pembe elbiseli kadına baktıkları gözlemlenmektedir. Posterden yola çıkılarak anlatılmak istenen, sarışın ve çok bakımlı kadınların da üniversite okuyabileceği yada zeki olduğu anlatılmaya çalışılmıştır.

Mean Girls:

Mean Girls (2004) film afişinde arka plan için yumuşak bir renk seçilmiş ve filmin isminin üzerine yaslanmış gibi duran en ön plandaki karakter diğer arka planda duran 3 kız karakterden daha farklı olduğu görülmektedir. Posterde genel olarak anlatılmak istenen, bir grup kız öğrenciyle başrolde oynayan karakterle anlaşmazlık yaşadıklarıdır.

Miss Congeniality:

2000 yapımı olan Miss Congeniality film afişinde pembe elbiseli başrol oyuncusunun bir elinde çiçek, diğer elinde kelepçe tuttuğu görülmektedir. Ayakkabıların ise elbisesine nazaran fazla maskülen olduğu görülmektedir. Bunun yanında, bacağında da ajan yada polisi anımsatacak silah asılı olduğunu görmekteyiz. Bunlarla anlatılmak istenen, başroldeki kadının iki rolde oynadığı yada gizli bir yaşamının daha olduğunu kanıtlamaktadır.

Neighbors :

Neighbors (2014) film afişinde farklı bir yazı fontu kullanılarak poster ortadan ikiye bölecek şekilde yerleştirilmiş filmin ismini görmekteyiz. Posterin sağ tarafında genç bir oğlan görünmekte ve elinde kırmızı bir bardak tutmaktadır. Posterin solunda ise gözlüklü kucağında bebeği olan ve aynı zamanda tarz görünmeye çalışan başka bir erkek görmekteyiz. Genç oğlanın elinde tuttuğu bardak Amerika'da genelde öğrenci ev partilerinde kullanılan alkol bardağıdır. Buradan yola çıkarak oğlanın öğrenci olduğunu söyleyebiliriz. Diğer bir taraftan çocuk görseliyle bütünleşen adamın bir ailesi olduğunu ve yüksek olasılıkla birbirleri arasında bir tartışma ve rekabet olduğunu anlatmaktadır.

No Strings Attached:

No Strings Attached (2011) filmin afişinde bir yatak odasının içerisinde iki karakter görülmektedir. Erkek olan karakter yatağın üzerinde oturmuş pantolonunu giymeye çalışıyor ve aynı zamanda diğer karaktere gülümsemektedir. Kadın karakter ise gömleğini giymeye çalışıyor ve o da erkek karaktere gülümsemektedir. Posterde anlatılmak istenen bir çiftin duygusal bir ilişkilerinin olduğunu fakat filmin sloganına baktığımızda arkadaşlık ilişkilerinin güçlü olduğunu fakat bunu başka amaçla da kullandıklarını göstermektedir.

The Ugly Truth:

2009 yapımı olan The Ugly Truth filmin afişinde poster ortadan ikiye siyah bir şerit ile ayrılmıştır. Posterin sol tarafında kırmızı bir elbise ile elinde kalp tutan sarışın bir bayan yer almaktadır. Posterin sağında ise ceket ve kot pantolonu ile poz vermiş, elindeki kalp şeklini ise cinsel organın üzerine koymuş bir adam yer almaktadır. Bu posterde anlatılmak istenen kadın ve erkeğin aşk terimini farklı yorumladıklarıdır.

Wild Child:

2008 Yapımı olan Wild Child afişinde pembe ve mor tonlarında bir çerçevenin dışında duran başrol oyuncusu mor, beyaz bir elbise ile elinde çantası, araba anahtarı gözlük ve atkısıyla şaşkın bir ifade ile durmaktadır. Arka planda da okul üniformalarıyla duran bir grup genç kız yer almaktadır. Poster ve slogandan yola çıkacak olursak başrol oyuncusunun yeni bir okula başlayarak, yeni kurallar içerisinde girdiğini anlatmaya çalışmaktadır. Fakat filmin sloganı, posterde yer almasaydı bizim sadece anlayabileceğimiz zengin bir kızın okuluna ayak uydurma çabası olacaktı.

Komedi ve film posterleri, popüler oyuncuların yola çıkılarak hazırlanmaktadır. Poster tasarımıyla, tasarımdan çok oyuncular için fotoğraf çekiminden ibaret olduğunu söyleyebiliriz. Postere bakılarak anlatılmak istenen konu ve filmlerin konularının aralarında farklılıklar olduğunu görmekteyiz. Bu nedenle, hedef kitleyi de düşünerek posterleri seyirciler için daha aydınlatıcı olmaları gerekmektedir.

Bilimkurgu ve macera tarz filmlerin afişlerinde ise bir hiyerarşi gözümüze çarpmaktadır. Filmin karakterleri başrolde yan rollere göre sıralı bir şekilde büyükten küçüğe doğru sıralanmaları ya da doğrudan baş rol oyuncusunun görselini afişe yerleştirilmiş şekilde karşımıza çıkmaktadır. Buna örnek vermek gerekirse Harry Potter kitaplarının film serileri tam olarak bu düzenden yola çıkılarak posterleri tasarlanmışlardır.

Captain America: The First Avenger:

Captain America: The First Avenger (2011) filminin afişinde filmin baş rol oyuncusunun yan profilden bir resmi yer almakta ve elinde ise filme özgü yıldızlı Amerikan bayrağını andıran bir kalkan bulunmaktadır. Posterde anlatılmak istenen başrol oyuncusunun ülkesi için mücadele ettiği.

Guardians of the Galaxy:

2014 yapımı olan Guardians of the Galaxy filminin afişinde yeşil renkte bir kadın figürü, bir kunduz, ağaca benzeyen bir adam karakteri, yüzü dövme bir adam ve baş rol karakteri de dahil olmak üzere ellerinde belirli silah veya bıçak gibi nesnelere tutmaktadır. Arka planda ise gezegenler görünmektedir. Posterdeki karakterlerin görünümünden yola çıkarak, filmin doğa üstü bir hikayesi olduğunu ve kötü karakterlerle mücadele verdiklerini anlatmaktadır.

Harry Potter and The Goblet of Fire:

Harry Potter and the Goblet of Fire'in (2005) afişinde başrol karakteri en önde duruyor ve yan rollerde oynayan diğer karakterlerle birlikte bir üçgeni andıracak şekilde dizilmişlerdir. Posterin arka planında karanlık bir yerde durdukları göze çarpmaktadır. Bu posterde bize karanlık bir serüven olduğunu anlatmaktadır. Fakat bunun dışında hikayeye özgü başka bir şey bulunmamaktadır.

Iron Man, Iron man 2, Iron man 3:

Iron man (2008) afişinde Iron man'nin normal insan formunda gösterilirken yan tarafında duran Iron man kostümü büyük şekilde gösterilirken, 3 film karakteri de biri kadın olmak üzere gösterilmektedir. Iron man 2 (2010) afişinde Iron man kostümü ve hemen onun yan tarafında başka bir kostüm siyah halde gösterilmiştir. Filmin baş rol oyuncuları oynadıkları karakterlere göre büyükten küçüğe doğru sıralanmışlardır. Figürlerin ve aynı zamanda posterin ortasında bir ışık ve ışığın sonunda iron man görülmektedir. Iron man 3 afişinde filmin baş rol karakteri bu sefer iron man kostümü ile karşımıza çıkmaktadır ve aynı zamanda bir kadına sarılmaktadır. Arka planında ise bir savaş hali mevcuttur. Diğer geriye kalan karakterler bayağı arka planda olmakla birlikte bir tanesi daha kostümlü görülmektedir.

The Avengers:

The Avengers afişinde tüm Marvel karakterlerini neredeyse görmekteyiz. Bunlardan en ön planda

olanı Iron man dir sırasıyla Thor , Hulk ve Captain America yer almaktadır. Tüm bunlara ek olarak film de oynayan üç karakter daha bulunmaktadır. Arka planda ise bir karmaşa mevcut, bir savaş halini andırmaktadır.

Thor: The Dark World:

Thor The Dark World (2013) afişinde baş rol karakterleri ön plandadır. Başrol karakteri elinde büyük bir çekiç tutmaktadır ve başroldeki kadın ise Thor'a sığınır gibi eliyle onun vücuduna dokunmaktadır. Geriye kalan oyuncular ise bir savaş halinde filmde alınan sahnelerle tüm posterin etrafına dağılmaktadır.

Watchman:

Watchman (2009) afişinde yağmurlu bir havada bir şehir görüntüsü vardır. Filmin 6 karakteri de gösterilmiştir, en önde duran karakterin elinde silah bulunurken tüm karakterlerin kostümleri mevcuttur.

Xmen First Class:

Xmen first class (2011) afişinde belli bir hiyerarşi içinde duran tüm karakterler, yapay gri bir zeminde yürür gibi yerleştirilmişlerdir. Afişte filmin ismi dışında bir de slogan bulunmaktadır.

Bilimkurgu ve macera film örnek posterlerinde genel olarak kostüm giyen oyuncular yer almaktadır. Posterlerin genelinde renk tonlamaları benzerlikler göstermektedir ve hepsinin kompozisyonları aynıdır. Hedef kitleye sadece macera ve bilimkurgu seyircilerinin ilgisini çekebilecek tarzda yapılmıştır.

Aksiyon ve suç filmlerinde öne çıkan poster tasarımları ikiye ayrılır. Birincisi işlenen suça göre öne çıkan nesne (örneğin bıçak, tabanca) bunlar karakterin iyi yada kötü olduğunu vurgulamaksızın sadece bir güç göstergesi olarak postere eklenen görsellerdir. İkincisi ise filmde oynayan oyuncu(lara)'ya dikkat çekmek için sadece portre olarak eklenen görsellerdir. Bilimkurgu ve macerada olduğu gibi bu filmlerde de kullanılan oyuncu hiyerarşi dizilimleri mevcuttur.

American Psycho:

American Psycho (2000) filminin afişinde bir adam elinde bir bıçak ile durmaktadır ve bıçağın üzerinde kendi yüzünün yansıması bulunmaktadır.

Blackhat:

Blackhat (2015) afişinde baş rol oyuncusunun oldukça büyük bir portresi yer almaktadır. Bunun yanında filmde iki sahne bulunmaktadır. Birinde dans eden kadın figürleri diğeri ise silahlarla duran 3 adam figürü silüet halinde gösterilmiştir.

Drive Angry:

Drive Angry (2011) afişinde filmin ismine verilen değer kadar aynı zamanda baş rol oyuncusunun isminde aynı değer verilmiştir. Bir arabanın içinde bulunan baş rol karakterlerinin bir tanesi arabayı sürmekte olup diğeri ise arkasına doğru bakmaktadır. Burada kullanılan arabanın üzerindeki kurşun izleri dikkat çekmektedir.

The Fast and The Furious, Fast Five:

The Fast and The Furious (2001) afişinde tipografi (filmin ismi) çok farklı bir açıda yerleştirilmiştir ve yazının etrafında ise siyah beyaz olarak gösterilen başrol oyuncuları yer almaktadır. Bunun yanında bir de renkli olarak gösterilen hız arabası mevcuttur. Fast Five (2011) filminin afişinde ise filmin ismi posterin yukarısında yer alırken görseller ise posterin en altına yerleştirilmiştir. Bunlar yine filmin

başrollerini en öne yerleştirerek arkaya doğru bir topluluk görülmektedir. Afişte arabalar daha az vurgulanmaktadır ve bazı oyuncuların ellerinde ya da üstlerinde silahlar bulunmaktadır.

Killing Them Softly:

Killing Them Softly (2012) afişinde siyah bir arka planla birlikte filmin ismi vurgulayıcı bir biçimde yerleştirilmiştir. Baş rolde olan Brad Pitt ise elinde shotgun bulunmaktadır ve ileriye doğru kızgın bir biçimde bakmaktadır.

Ocean's Eleven:

Ocean's Eleven (2001) afişinde 5 karakter bulunmaktadır ve hepsi de çok şık giyinmişlerdir. Karakterlerin yüz ifadeleri anlamsız bir biçimde hepsi de farklı yönlere bakarken gösterilmiştir.

Salt:

Salt (2010) afişinde oyuncu ön planda durmaktadır, filmin ismi kadar oynayan oyuncuda bu afişte çok önemli yer tutmaktadır. Siyah saçlı, gözleri yeşil, şeytansı ama cazibeli bakışı olan başrol oyuncusu (Angelina Jolie) yer almaktadır.

Taken 3:

Taken 3 (2014) afişinde başrol oyuncusu elinde bir silahla durmakta ve birilerinden saklanıyor gibi görülmektedir. Arkaplanda gece ve de bir şehir görülmektedir.

The American:

The American (2010) afişinde elinde silahla koşan bir adam görülmektedir. Arka planda ise sarı, gri ve siyah tonlarında büyük şekilde bir bayan portresi görülmektedir.

Aksiyon ve suç film posterleri, komedi ve romantik filmlerine göre kendi içlerinde daha çok farklılıklar göstermektedir. Bunlar kompozisyon çeşitleri ve renkleri içermektedir. Kendi içinde ise ortak noktası silah olmakla birlikte yine sadece oyuncular ile hedef kitleyi yaratmaya çalışmaktadırlar. Poster tasarımlarında kullanılan tipografiler birbirlerine çok benzemektedirler.

Hollywood sinemasında son olarak da dram ve biyografi içerikli filmlerin posterlerine gelecek olursak, bu tarzdaki filmlerde sadece başrol karakterlerinin görselleri kullanılırken, bazı posterlerde de olayın ne ile ilgili yada nerede geçtiğine dair bir kaç görselde ekleniyor. Tüm bu filmlerin isimleri pek önemli olmamakla birlikte sadece bir oyuncu ile hedef kitleyi belirlemektedirler.

The Aviator:

The Aviator (2004) afişinde baş rol oyuncusunu portresi bulutlar arasında görünürken birde uçak görülmektedir.

The Babysitters:

The Babysitters (2007) afişinde bir kadın vücudu soyunurken görülmektedir ve giydiği kot pantolonun kenarında ise para görülmektedir.

Cake:

Cake (2014) filminin afişinde sis yada bir bulanıklığın içinde bir kadın portresi yer almaktadır, aynı zamanda endişeli ve depresif görünen bir karaktere sahiptir.

Camp x ray:

Camp X Ray afişinde 3 görsel dikkatimizi çekmektedir. Bunlar sırasıyla başrol oyuncusu askeri üniforma ile, hapisane görüntüsü ve hapisanede durup dışarı bakan bir adam.



The Intouchables:

The Intouchables (2011) afişinde iki kişiyi görmekteyiz ve ikisinde gülmektedirler.

Locke:

Locke (2013) afişinde araba süren bir adamı görüyoruz şehrin ışıkları ise leke gibi görünmektedir.

Lovelace:

Lovelace (2013) afişinde başrol oyuncusunun ellerini birbirine kavuşturarak duran çıplak bir kadın görmekteyiz. Çıplaklık daima ilgi çeken bir konu olduğundan dolayı cinsel içerikli filmlerin çoğuna baktığımızda aynı tarz posterlerle yer almaktadırlar.

Mud:

Mud (2012) filminin afişinde elindeki silahı cebinden çıkarır gibi tutan, kıyafetleri saçları dağınık bir şekilde olan başrol oyuncusunu görmekteyiz. Oyuncunun bu duruşu bize sadece çok yorgun olduğu ifadesinide verebilir, daha farklı bir açıdan bakacak olursak birilerinden kaçıyorhavasıda uyandırabilir.

Public Enemies:

Public Enemies (2009) afişinde başrol oyuncusunun portresi bulunmaktadır ve bir şeyler anlatmak istemiş gibi hafif bir gülümsemesi mevcuttur.

The Social Network:

The Social Network (2010) afişinde fazlasıyla yazıdan oluşan bir arka planıyla başrol oyuncusunun şaşkın ifadesiyle bir portresi bulunmaktadır.

Dram ve biyografi film poster tasarımları yukarıda yazıldığı gibi sadece oyuncular ile hedef kitleyi belirlemektedir. Tasarım yönünden hiçbir özellikleri olmamakla birlikte görsel olarak gösterilen öğelerden filmlerin konularının ve ne zamanda geçtiklerini anlamakta güçlük çekmekteyiz.

Sonuç olarak tasarımı birkaç kelime ile anlatacak olursak görsellerin, yazıların ve renklerin belirli kurallar çerçevesi içerisinde birleşmesi, estetik ise güzel ve çekici olan insan, nesne ya da bir tasarıma verilen isim olarak düşüncecek olursak, Hollywood film afişlerinin bu konuda başarılı olduğunu söyleyemeyiz. Çünkü kullandığı posterler gerek kompozisyon yönünden, gereksede anlatılmak istenen konu bakımından tam olarak görevini yerine getirmemektedirler. Pazarlama stratejilerine bakacak olursak bir çok film posterleri amacına ulaşmış olarak görmekteyiz. Posterlerde kullanılan sevilen oyuncuların sadece isimleri veya resimleri olması sinema sektöründeki pazarlama amacına uygun görülmektedir. Buna rağmen hedef kitleyi her zaman doğru aktarmayan posterlerde mevcuttur. Toplamda 5 gruba ayrılan film tarzları ve onların posterlerini inceledikten sonra varılan sonuç; Hollywood sinemasında önem verilen konular; oyuncular, silahlar, doğa üstü olaylar yada nesnelere içermektedirler. Sürekli olarak farklı filmler için aynı tarzda afişlerin çıkması günümüzde tasarımın ve estetiğin ne kadar sıradanlaştığının bir göstergesi olup, hedef kitleyi sadece oyuncu ya da oyuncular üstünden belirlemeye çalışan Hollywood sineması, sanatı umursamaksızın seri üretime geçmiş makine gibi filmleri ve posterleri insanların önlerine çıkarttıkları için tasarım veya estetiği düşünmeyip tek dertleri oyuncular üstünden kazanılacak para olarak görmektedir.

Film afişlerine gereken önem verildiği takdirde hem film sektörü hem de film kadrosu gereken değeri göreceğinden eminim. Kullanılan yanlış öğeler yada tasarlanan yanlış bir yazı fontundan dolayı birçok seyirciyi kaybetmektense tasarımı doğru şekilde aktararak hedef kitlenin dikkatinin daha fazla yoğunlaşacağına inanmaktayım.

KAYNAKÇA

Bernard, Malcom, (2002) Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür. Çev. Güliz Korkmaz. Ütopya Yayınları, İstanbul.

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Estetik>

http://en.wikipedia.org/wiki/Alexander_Gottlieb_Baumgarten

Karatay, Ali, (2014), SİNEMADA TASARIM VE NESNELERİN ESTETİĞİ“Modern Anlatı Ekseninde Göstergebilimin Tasarıma Etkisi”, Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:12, Sayı:3, Eylül 2014.

Rifat, Mehmet. 1992. Göstergebilimin ABC’si, Simavi Yayınları, İstanbul.

Rifat, Mehmet. 2000. XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları – 1, (Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler). Om Yayınları, İstanbul.

Uçar, Tevfik Fikret. 2004. Görsel İletişim ve Grafik Tasarım. İnkilap Kitabevi, İstanbul.

ŞENYAPILI, Önder, (2003), Sinema ve Tasarım, Boyut Kitapları, İstanbul.

WOLLEN, Peter,(2004), Sinemada Göstergeler ve Anlam, Metis Yayınları, İstanbul.

Pierre Guiraud, Göstergebilim, İmge Yayınları, 2. Baskı, Ankara, 1994, Çev. Mehmet Yaçın.

John Fiske, İletişim Çalışmalarına Giriş, Bilim ve Sanat, Ankara, 2003, Çev. Süleyman İrvan.

Teker, Ülfer (2002) Grafik Tasarım ve Reklam. Dokuz Eylül Yayıncılık, İzmir.

Sözen, Metin ve Tanyeli, Uğur, (2005) Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü, Remzi Kitabevi, İstanbul.

Barnard, Malcolm (2002) (dizi editörü Mehmet Yılmaz) Art, Design and Visual Culture 1998, Ütopya Yayınevi, Ankara.

Estetik Sanat ve Güzelliğin Felsefesi, Remzi Kitabevi, İstanbul.

<http://www.imdb.com/>

American Psycho (2000), Blackhat (2015), Drive Angry (2011),Fast Five (2011), The Fast and the Furious (2001), Killing Them Softly (2012), Ocean’s Eleven (2001), Salt (2010), Taken 3 (2014), The American (2010), 17 Again (2009), Click (2006), Identify Thief (2013), Legally Blonde (2001), Mean Girls (2004), Miss Congeniality (2000), Neighbors (2014), No Strings Attached (2011), The Ugly Truth (2009), Wild Child (2008), Aviator (2004), Babysitters (2007), Cake (2014), Camp X Ray (2014), The Intouchables (2011), Locke (2013), Lovelace (2013), Mud (2012), Public Enemies (2009), The Social Network (2010), Captain America The First Avenger (2011), Guardians of Galaxy (2014), Harry Potter and The Goblet of Fire (2005), Iron man (2008), Iron man 2 (2010), Iron man 3 (2013), The Avengers (2012), Thor The Dark World (2013), Watchman (2009), Xmen First Class (2011), Annabelle (2014), Dark Water (2005), Drag me to the Hell (2009), Final Destination 2 (2003), Final Destination (2000), Mirrors (2008), Silent Hill (2006), Texas Chainsaw (2013), The Grudge (2004), The Uninvited (2008)

Becer, Emre (2005) İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Yayınları, Ankara.



AKSIYON / SUÇ



DRAMA / BİOGRAFI



BİLİMKURGU / MACERA



ROMANTİK / KOMEDI



KORKU / GERİLİM



**Başkent
Üniversitesi**

Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

2.sanat ve tasarım eğitimi
sempozyum ve çalıştay
disiplinlerarası tasarım





İÇ MİMARLIK



YATLARDA MEKAN TASARIMINA DENİZCİLİK TEMELLİ YAKLAŞIMIN ÖNEMİ

Öğr. Gör. Tonguç TOKOL

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

İç Mimarlık Bölümü, İSTANBUL

tonguctokol@gmail.com

ÖZET

Yatlar gezi, eğlence, spor gibi keyif amaçlı faaliyetler yapmak üzere tasarlanan deniz araçlarıdır. Kendi aralarında yelkenli yatlar ve motoryatlar olarak sınıflandırılmakta ve çeşitli boyutlarda olabilmektedirler. Yatlar arasında kullanım amacına göre bazı yapısal farklılıklar bulunsa da, iç ve dış yaşam alanları kullanıcının yaşamsal gereksinimlerini karşılayabilecek işlevlere ve konfora sahiptir. Bu nedenle yatlardaki mekansal fonksiyonlar temel olarak konutlardaki işlevlerle örtüşmektedir. Ancak bu işlevlere yatın bulunduğu sınıfa göre ve genellikle kullanıma yönelik bazı özel fonksiyonlar da eklenmektedir. Ayrıca mekanların hareketlilik özelliği de tasarım açısından önde gelen kriterlerdendir.

Bir endüstri ürünü olarak bakıldığında yat tasarımı mühendislik, mimarlık ve endüstri ürünleri tasarımı gibi disiplinlerin ortak paydasında gerçekleştirilmektedir. Özellikle iç mimarlık ve endüstri ürünleri tasarımı gibi alanların konusu olan yatlarda mekan tasarımı sürecinde farklı disiplinlerin bilgi birikiminden de yararlanılmaktadır. Genel olarak yat tasarımında, denizcilik alanındaki bilgi ve deneyim ön plana çıkmaktadır. Zira ister profesyonel ister amatör bir ekip tarafından kullanılacak olsun, belirli bir bilgi, deneyim ve yasal yeterlik gerektiren deniz aracı kullanımı ve denizde yaşam konularına tasarımcının da hakim olması gerekmektedir.

Yat tasarımı konusunda eğitim vermekte olan çeşitli kurumlar bulunmaktadır. Dünyada yat üretimi konusunda ön sıralarda olan ülkemizde bu sektördeki tasarımcı eksikliği ve duyulan gereksinim nedeniyle yakın zamanda eğitim kurumları da harekete geçmiştir. Yat tasarımı konusunda eğitim veren kurumlar çoğalmaktadır ve mevcut kurumların programlarında temel denizcilikle ilgili teorik ve uygulamalı derslerin bulunduğu görülmektedir. Bildiride, yatlarda mekan tasarımına denizcilik alanındaki bilgi birikimi ve deneyimin katkısı ile bu süreçteki önemi vurgulanarak yat tasarımı konusunda eğitim vermekte olan kurumların yaklaşımı irdelenecektir.

Anahtar kelimeler: Yat tasarımı, denizcilik, mekan tasarımı, tasarım süreci.

IMPORTANCE OF NAVIGATIONAL APPROACH FOR SPATIAL DESIGN OF YACHTS

ABSTRACT

Yachts are marine crafts designed for pleasure activities such as voyage, entertainment and sports. They are sub-categorized as sail yachts and motor yachts and they may vary in size. Although there are certain structural differences among yachts with regard to their intended use, their internal and external living spaces have the functions and comfort required to cover habitual requirements of the user. Therefore, the spatial functions of yachts basically tally with residential functions. Nevertheless, certain custom functions intended for the use in general are also included in these functions according to the category of the yacht. Furthermore, the spatial mobility is also among the leading design criteria.

From an industrial perspective on the product, yacht design appears on the common ground of various disciplines such as engineering, architecture and industrial product design. Knowledge on various disciplines in the specializations such as interior architecture and industrial product design is employed in the spatial design process of yachts. In general, the knowledge and experience in the field of navigation plays a major role in yacht design. As a matter of fact, regardless of whether it is to be used by a professional or an amateur team; the designer is required to have a good command of

the operation of the marine craft and the life on sea which requires a certain knowledge, experience and legal qualification.

There are various institutions that provide training on yacht design. The education institutes in our country, which is ranked among the top global yacht producers, have also made a move in the recent period due to lack of designers and the requirement. The number of the institutions that provide education on yacht design is increasing and it is noted that the curricula of the available institutions include theoretical and practical courses on introduction to navigation. This presentation shall elucidate the approach of the organizations that provide education on yacht design, by emphasizing the contribution and importance of the navigational knowledge and experience in the spatial design of yachts.

Keywords: Yacht design, navigation, spatial design, design process.

Giriş

Gezi, eğlence, spor gibi keyif amaçlı faaliyetler yapmak üzere kullanılan deniz araçlarını tanımlayan Türkçe “yat”, İngilizce “yacht” sözcüğü, Felemenkçe “jacht” kelimesinden türemektedir. “Bu terimin orijinal anlamı “prens, elçi gibi bir krallıktan diğerine yolculuk eden önemli şahsiyetleri taşıyan tekne” (Falconer, Denizcilik Sözlüğü, 1771); günümüzdeki anlamı ise ticaret değil de keyif için kullanılan yelkenli veya motorlu teknedir” (Dear, Kemp, 2005 s. 348). “İlk zamanlarda kraliyet mensubu soyluların ve varlıklı kesimlerin kullandığı pahalı ve lüks gemiler olan yatlar zamanla daha geniş bir kitle tarafından da kullanılmaya başlanmıştır” (Tokol, 2013 s. 4, 5). 20. Yüzyılın ilk çeyreğinde altın dönemini yaşayan yatçılığın gelişimi dünya savaşları döneminde yavaşlamış, ekonomik nedenlerden dolayı tekne boyutları küçülmüştür. Yapım teknikleri ve malzemelerindeki gelişim sayesinde seri üretim yaygınlaşmış, böylece yatçılık daha geniş bir kitle tarafından ulaşılabilir bir hobi olmuştur. Yat tasarımı konusundaki bu gelişimin paralelinde yat tasarımcılığı bir meslek dalı haline gelmiştir.

Yatların Sınıflandırılması: Deniz araçları tarihte çeşitli amaçlarla kullanılmıştır; “ilk dönemlerde yelken donanımları ve kürek gücü ile hareket edebilen gemilerde sanayi devrimi ile beraber makine gücünden yararlanılmaya başlanmış, böylece açık deniz seyri ve kıtalar arası seyahatlerin yapıldığı, kullanımı oldukça zahmetli olan yelkenli gemilerin devri kapanmıştır” (Tokol, 2014 s. 69). (Şekil 1)



Şekil 1. Sanayi devrimi ile birlikte makine gücüne kavuşan bir ticaret gemisi.

Deniz araçlarındaki bu değişim geçmişleri 17. Yüzyıla dayanan yatlarda da yaşanmış; “önceleri sadece yelken gücüyle hareket edebilen yatlar da, sanayi devrimiyle beraber makine gücüne kavuşmuşlar ve yelkenli yatlar ile motoryatlar olarak iki temel sınıfa ayrılmışlardır” (Tokol, 2013, s. 5). Türk Loydu klaslama kurallarına göre yelkenli yatlar; “İçten yanmalı makinelerin yanı sıra yelken ile sevk edilen”, motoryatlar ise; “İçten yanmalı makinelerle sevk edilen yatlar” olarak tanımlanmaktadır (URL-1). (Şekil 2) (Şekil 3).



Şekil 2. Yelkenli yat.



Şekil 3. Motoryat.

Günümüz yelkenli yatlarının yelken donanımları ile birlikte yardımcı güç amacıyla motorları da bulunmaktadır; yelkenli tekneler motorlarını; “genelde liman giriş çıkışları ve rüzgarsız havalarda kullanılmaktadırlar” (Tokol, 2010, s. 99). Motoryatların tanımı ise; “tek veya çift motorlu, iyi donatılmış, güvenli kıyı ve açık deniz seyri yapılabilen, teknelerdir” (Atmaca, 2005, s. 23) şeklinde yapılmaktadır. Atmaca’ya göre; “Yelken teknelerinin tasarımı teknenin yakalandığı ağır deniz şartlarında hasar görmeden, yavaş bir hızla, uzun süre seyredebilecek şekilde yapılırken, motoryatların genelde fırtına ve kötü hava şartlarının önünden kaçabilecek tasarım özelliklerine ve hıza sahip olması beklenmektedir” (Atmaca, 2005, s. 24).

Motoryatlar ve yelkenli yatlar, kullanım amaçlarına göre kendi içlerinde de sınıflandırılmaktadırlar. Yatların sınıflandırılması gezi, yarış, günübirlik ya da uzunyol gibi kullanım amaçlarına göre yapılabilmekle beraber, bu sınıflandırmaya çok gövdeliler, katamaran (çift gövdeli), trimaran (üç gövdeli) gibi gövde tasarımı özellikleri de eklenebilmektedir. Bunlarla birlikte diğer bir sınıf olan motor-sailer’lar; “hem motorlu hem de yelkenli özelliklerinin bir arada bulunduğu teknelerdir. Yelkenleri ile rüzgar gücünden faydalanarak hareket edebilmekle beraber, kuvvetli motoru ile daha emniyetli seyir yapabilirler” (Tokol, 2013 s. 25). (Şekil 4).



Şekil 4. Motorsailer.

Yatların Kullanımında Denizcilik Yeterlikleri: En genel anlamı ile denizciliğin tanımı; “bir tekneyi bir noktadan diğerine götürebilme becerisi” olarak yapılmaktadır (Dear, Kemp, 2005, s. 89). Deniz aracının hareketi ister yelken ister makine gücü ile sağlansın, hareket noktasını ile varış yeri arasındaki navigasyon işlemlerinden, limanda veya demir yerindeki faaliyetlerin tamamı denizcilik bilgi ve becerilerini gerektirmektedir. Ancak deniz aracının büyüklüğü ile yapım amacına göre gemi mürettebatını oluşturan denizciler de kendi aralarında farklı görevler almaktadır. Örneğin bir ticaret

gemisinde bulunan makinist ve telsizcinin almış oldukları temel denizcilik eğitimi aynı olmakla beraber uzmanlıkları ayırdır.

Amatör sözcüğü; “Latince sevmek (amare) fiilinden gelir. Fiilin Latince çekimi ve türevleri deniz, tekne, insan üçlüsünü tanımlar gibidir” (Atmaca, 2005, s. 11). “Hobi amaçlı olarak amatör denizcilik faaliyetleri 17. Yüzyılda Hollanda’da başlamıştır” (Atmaca, 2005, s. 12). Günümüzde hobi olarak yapılan ve çeşitli amaçlara yönelik olan amatör denizcilik faaliyetleri özellikle bazı ülkelerde oldukça gelişmiştir.

Yatlar genellikle amatör denizcilik faaliyetlerinde kullanılan deniz araçlarıdır. Ancak bu durum yatın sevk ve idaresinin sadece amatör denizciler tarafından sağlandığı anlamına gelmemektedir. Ülkemizde, “Özel Teknelerin Donanımı ve Kullanacak Kişilerin Yeterlikleri Hakkında Yönetmelik” özel tekne tanımını; “Ticari amaç olmaksızın münhasıran gezi, eğlence, spor ve amatör balıkçılık gibi faaliyetlerde kullanılan, ulusal standarda göre ölçüldüğünde boyu 2,5 metreden küçük ve 24 metreden büyük olmayan” deniz araçları olarak yapmaktadır. Bu yönetmelik ayrıca; “Özel tekneler, bölge, mesafe ve zaman sınırı olmaksızın, en az Amatör Denizci Belgesi veya gemici ve üstü yeterlik belgesi sahibi bir kişinin sevk ve idaresinde seyreder” demektedir (URL-2). Bu da kanunda belirtilen boyun üzerindeki yatlarda profesyonel denizci yeterliklerine sahip ekibin bulunmasının zorunlu olduğu anlamına gelmektedir.

Buradan şu sonuç çıkmaktadır; yat sahibi belli bir boyun üzerinde zorunlu olmakla birlikte, yatın kullanımı konusunda uygun yeterlik belgesine sahip profesyonel ekip desteği alabileceği gibi, zorunlu haller dışında ve uygun yeterlik belgesi ile sahip olduğu yatın sevk ve idaresini kendisi yapabilmektedir. Ülkemizde ve dünyada gözlemlenen durum ise, özellikle yelkenli yatların uygun yeterlik belgesi ile sahipleri tarafından kullanıldığı yönündedir.

Yatlarda Yaşam ve Kullanım Alanları: İşlevsel olarak bakıldığında, yatlardaki yaşam ve kullanım alanı fonksiyonlarının, karasal bir mekan olan konut ile aynı olduğu görülmektedir. Bu işlevler öncelikle; yemek hazırlama ve yeme, dinlenme, uyuma, kişisel temizlik ve tuvalet gibi temel gereksinimlerdir. Ayrıca bu fonksiyonlara yatın sınıfına göre değişebilen ve yatın kullanımına yönelik işlevler de eklenmektedir. Ancak; “Yaşam ve kullanım alanlarından beklentiler konutlarla aynı olsa da yatlarda iç mekan tasarımı konusundaki çözümlerler daha farklı faktörlere bağlı olacaktır.” (Tokol, 2010, s. 104). Bu faktörlerden birincisi yaşamsal hacim formunun tekne gövde yapısına bağlı olması, ikincisi ise tekne hareketi ve dalga etkisine maruz kalan mekanın hareketli olmasıdır. (Şekil 5).



Şekil 5. Bir yelkenli yatın iç mekanı.

Yatların iç ve dış mekanlarının tasarımında biçimsel olarak yatın gövde yapısına uyulması kaçınılmazdır. Bununla beraber yatın sevk ve idaresi ile ilgili işlevler diğer mekanların planlamasını doğrudan etkilemektedir. Örneğin, kumanda bölümü ve makine dairesinin yeri değiştirilemeyeceğinden, yaşam ve kullanım alanlarının yerleri ve tasarımı bu işlevler dikkate alınarak belirlenmektedir. (Şekil 6).



Şekil 6. Bir motoryatın iç mekanı.

Yatlarda kullanıcının, yeme-içme, dinlenme, uyuma, temizlik ile okuma, çalışma ve eğlenme gibi aktiviteleri ön plana çıkmaktadır. Bu amaçlara yönelik mekanlardaki eylemlerin öncelikle konforlu ve emniyetli bir biçimde yapılabilmesine olanak tanınmalıdır. Örneğin; “Yelkenli bir yat, ileri-geri, yan-öteleme, dalıp-çıkma, yalpa, baş-kıç vurma, sağa-sola dönme olmak üzere denizde altı serbestlik dereceli bir harekete sahiptir” (Larsson, Eliasson, 2006, s. 50). Bu nedenle deniz aracının hareketlilik özelliği mekan tasarımını etkileyen önemli faktörlerden biridir ve yatlarda mekan tasarımında göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

Yat Tasarımı Süreci: Yat sınıfı deniz araçlarının göstermiş olduğu gelişim sürecinde, insan ve mekan ilişkisinin söz konusu olduğu yüzer mekanlardan işlevsellik, konfor ve estetik kavramları konusundaki beklentiler artmıştır. Bu konuda doğan gereksinim ise mimar, iç mimar ve endüstri ürünleri tasarımcılarının bu alanda çalışmalarına neden olmuştur. Tasarım açısından bir yatı; “suyla temas eden tekne kısmı ve bu tekne üzerinde ve içinde tasarlanan dış ve iç mekanlar olarak ayırtılmak mümkündür. Yat tasarımı terminolojisinde bu ayırım,

Hull design (gövde-kabuk tasarımı),
Exterior styling (teknenin su üstünde kalan dış kısmının tasarımı),
Interior design (iç yerleşim tasarımı) olarak yapılmaktadır” (URL-3).

Mimarlık, mühendislik ve tasarım bilgisine gereksinim duyulan bu ayırmda, gövde ve kabuk tasarımı mühendislik hesaplamaları gerektirdiğinden gemi inşa mühendisliği alanına girmektedir. Styling ile dış ve iç mekan tasarımı ise yat tasarımcısı, mimar ve iç mimarların meslek alanlarına girmektedir. Bu nedenle hem tasarımcıların hem de kullanıcıların sonuçtan memnun kalabilmeleri için yat tasarımı sürecinde eskiz aşmasından başlamak üzere mühendis ve tasarımcılar birlikte çalışmalıdır.

Denizcilik Bilgisinin Yatlarda Mekan Tasarımına Etkileri: Yat tasarımı sürecinde iç ve dış mekanların tasarımı yat tasarımcıları ile bu konuda uzmanlaşmış mimar ve iç mimarların konusudur. Bu konuda öncelikli beklenti, mekanların tekne gövde hareketleri göz önünde bulundurularak tasarlanması ve gereken konforun emniyetli bir şekilde sağlanmasıdır. Çünkü çoğu deniz aracında olduğu gibi yatlar da bir yerden diğerine gidebilmek amacıyla yapılmaktadır. Gidilecek mesafeye göre seyirde geçen süre değişmekte, bununla beraber deniz aracındaki yaşam devam etmektedir. Bu nedenle mekansal işlevler hareket halinde iken de sürebilmelidir. Örneğin seyir halindeki bir yatta yemek hazırlama eylemi gerçekleşebilmeli, buna yönelik olarak kuzine tekne gövde hareketleri göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır. Tokol’a göre bir yelkenli yatta; “Kuzinede ocağın çalışma

amacına uygun olarak yani bu salınım hareketini yapabilecek şekilde yerleştirilmesi gereklidir. Bu da yat iç tasarımı yerleşim planı etütlerinde bağlayıcı bir unsurdur” (Tokol, 2010, s. 94). Bir diğer iç mekan örneği vermek gerekirse; “Teknede tuvalet ve lavabo yerleşimi iskele sancak doğrultusunda ve alabandalarda ise teknenin sallanma ve yan yatma durumlarında çıkan pis suyun sisteme geri dönüşünü engelleyecek seviye ve konumda tasarlanması gerekmektedir” (Arslan, 2010, s. 152). Çoğaltılacak bu örnekler göstermektedir ki yatlarda mekan tasarımı deniz ortamından kaynaklanan etkenler göz önünde bulundurularak yapılmaktadır.

Bunlarla birlikte yatlarda yaşam mekanlarının, kumanda bölümü, makine bölümü ve teknenin sevk ve idaresiyle ilgili diğer donanımlarıyla ilişkisinin bilinçli olarak çözümlenmesi gerekmektedir. Yapısal olarak birbirlerinden farklılıklar gösteren yelkenli yatlar ve motoryatların yaşam alanları bu durumdan farklı şekillerde etkilenmektedir.

Burada söz edilen konular deniz ortamını tanımak ve deniz aracının kullanımı konusunda fikir sahibi olmak yani genel anlamda denizcilik bilgisi gerektirmektedir. Yat tasarımı eğitiminde bu amaca yönelik olarak denizcilik eğitimi verilmektedir. Ülkemizde şu an yat tasarımı konusunda lisans eğitimi veren tek kurum olan Maltepe Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Gemi ve Yat Tasarımı Bölümü ders programında Denizcilik Tarihi, Temel Denizcilik Eğitimi ve Yelken Eğitimi gibi dersler bulunmaktadır. Teorik ve uygulamalı olarak yürütülen bu derslerin; “denizciliğin uygarlıkla ilişkisi ve tarihsel birlikteliği, deniz araçlarının sınıflandırılarak tanıtımı, denizcilik terimlerinin öğretilmesi, öğrencide genel denizcilik bilgisinin oluşmasının sağlanması, yelkenli yatla güvenli seyir koşullarının denizde uygulamalarla anlatılması” gibi hedefleri bulunmaktadır (URL-4).

SONUÇ

Yat tasarımı mühendisler, mimarlar ve tasarımcıların birlikte çalışmalarını gerektiren bir süreci içermektedir. Bu meslek dalları arasındaki iletişimin sağlıklı kurulabilmesi için bir diğerinin meslek alanı hakkında fikir sahibi olunması önemlidir. Bununla beraber yat tasarımı sürecinin çeşitli aşamalarında bir araya gelen bu meslek insanların denizcilik konusunda da belli bir temele sahip olması gerekmektedir. Yat tasarımında kullanıcı beklentilerine en iyi şekilde cevap verilebilmesi için kullanıcı ister amatör ister profesyonel olsun konuya bir denizci gözüyle bakabilmek yapılan tasarımın sonucunu olumlu yönde etkileyecektir. Ülkemizde ve dünyada yat tasarımı konusunda çalışan ve başarılı uygulamaları bulunan birçok tasarımcının aynı zamanda hobi olarak denizcilikle ilgilendiği ve tasarladığı tekneleri kullanabilme yeterliliğine sahip olduğu gözlenmektedir. Yat tasarımı konusunda eğitim vermekte olan kurumların temel dersleri arasında bulunan denizcilik eğitimi örneği, bu konuda uzmanlaşmak isteyen tasarımcı ve iç mimarlar için de izlenmesi gereken bir yoldur. Zira mevcut örneklerden çıkışlı mekan tasarımları yapmak ya da yüzer hacimlere karasal mekanlardaki tasarım kriterleri ile yaklaşımda bulunmak doğru bir yöntem değildir. Yat tasarımı konusunda uzmanlaşmak isteyen birey öncelikle bir denizci olarak kendini yetiştirmeli, tasarlayacağı mekana kullanıcı gözü ile bakabilmelidir. Bu aynı zamanda tasarımcı ile kullanıcı arasındaki diyalogun kurulabilmesi için de kilit önem taşıyan bir olgudur. Dünyada yat üretimi konusunda önemli bir konumda olan ülkemizde yat tasarımcısı eksikliği bulunmaktadır. Bu sektörde var olmak isteyen mimar, iç mimar ve tasarımcıların yat tasarımı eğitimi ile birlikte denizcilik konusunda da kendilerini geliştirmeleri bu eksikliği olumlu bir şekilde kapatacaktır. “Yat tasarımı konusunda uzmanlaşacak ilgili meslek insanları tarafından, denizcilikteki “bir el senin için, bir el tekne için” deyişinin anlamının bilinmesi ya da bilinmemesi arasındaki fark, vereceği ürününe dair her türlü eleştirinin temeli olacaktır” (Tokol, 2013, s. 208).

KAYNAKÇA

Arslan, B. (2010). Motoryatlarda İç Mekan Tasarım Süreç ve Kriterleri, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Atmaca, S. (2005). Amatör Denizci Elkitabı, Amatör Denizcilik Federasyonu, İstanbul.

Dear, I.ve Kemp, P., (2005). A'dan Z'ye Yelkende Denizcilik Terimleri Sözlüğü, Kropi Yayınları,



İstanbul.

Larsson, L. ve Eliasson, R., (2006). Yat Tasarımı Genel İlkeler, Birsen Yayınevi, İstanbul.

Tokol, T. (2010). Yat İç Mekan Tasarımı-1, İç Mimar Dergisi, Şubat/Mart, TMMOB İç Mimarlar Odası yayını, Ankara.

Tokol, T. (2010). Yat İç Mekan Tasarımı-2, İç Mimar Dergisi, Nisan/Mayıs, TMMOB İç Mimarlar Odası yayını, Ankara.

Tokol, T. (2010). Yat İç Mekan Tasarımı-4, İç Mimar Dergisi, Ağustos/Eylül, TMMOB İç Mimarlar Odası yayını, Ankara.

Tokol, T. (2013). Okyanusaşırı Uzunyol Yelkenli Gezi Yatlarında Yaşam, Mekan ve Donanım İlişkisi, Sanatta Yeterlik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Tokol, T. (2014). Motoryatlardan Yelkenli Yatlara Yönelen Kullanıcı Beklentilerinin, Yelkenli Yatlarda Mekan Tasarımı Üzerindeki Etkileri, Uluslararası Sanat ve Tasarım Kongresi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İzmir.

İnternet Kaynakları

URL-1,

<http://www.turkloydu.org/TurkLoydu/getdoc/85caf1c3-9a64-47e5-aeb7-cbdc1a525a33/TL-Klaslama-ve-Sorveyler.aspx> (17.01.2015)

URL-2, <http://www.mevzuat.gov.tr/Metin.Asp?MevzuatKod=7.5.12004&MevzuatIliski=0&sourceXmlSearch=%C3%96ZEL%20TEKNELER%C4%B0N> (17.01.2015)

URL-3, <http://www.dedeal.com/deniz/mimar.htm> (17.01.2015)

URL-4, <http://mimarlik.maltepe.edu.tr/gyat/ders-tanimlari1> (17.01.2015)



WES ANDERSON FİMLERİNDE MİZANSEN

Öğr. Gör. Dr. Nuray Hilal TUĞAN

Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu
nhtugan@baskent.edu.tr

ÖZET

Sinemada yönetmen görüntü çerçevesi içinde yer alan öğeleri anlam yaratmak üzere belirli bir önem sırasına göre düzenlemek durumundadır. Her sanat dalının olduğu gibi sinemanın bir sanat olarak kendine özgü bir anlatım dili mevcuttur. Bir sinema filmini anlamlandırabilmek için aracın özelliklerine hâkim olmak gerekmektedir. Mizansen ve görüntü düzenlemesi sinema aracının iki temel tekniğini içermektedir. Fransızca kökenli bir sözcük olan mizansen (mise-en-scene) sahneye koyma anlamına gelir ve ilk olarak tiyatrodaki kullanılmıştır. Bu kavram kameranın çerçevesi içerisindeki nesnelerin organizasyonu ile ilgili önemli bir terimdir ve oyunculuk, ışık, kostüm, dekor ve mekân öğelerini içerir. Bütün bu öğeler sinemasal bir anlam yaratmak üzere bir araya gelirler. 1969 doğumlu Amerikalı yönetmen Wes Anderson, mizansen öğelerini söz konusu sinemasal anlamı yaratabilmek için özgün şekilde bir araya getiren en yaratıcı Hollywood yönetmenlerinden biridir. Bu çalışmada Wes Anderson'un son dönemde gerçekleştirdiği Moonrise Kingdom (Yükselen Ayışığı Krallığı-2012) ve Büyük Budapeşte Oteli (2013) filmlerinde kullandığı mizansen incelenecektir. Bunun için öncelikle sistematik bir yaklaşım benimsenerek dekorun, rengin, kostümün, ışığın ve oyuncuların performansı incelenecek, ardından mizansenin öğelerinin filmlerde yaratılan anlamı iletmede nasıl bir işlev gördüğü belirlenecektir.

Anahtar Kelimeler: Mizansen, sinemada kostüm, renk ve mekân kullanımı, Wes Anderson filmleri

MISE-EN-SCENE OF WES ANDERSON MOVIES

ABSTRACT

Movie directors need to organize elements of the frame. Cinema has a distinctive expression of itself just like every other branch of arts. It's need to be known of characteristics of the medium for interpretation of movies. Mise-en-scene and the organization of images has two basic techniques of cinema. Mise-en-scene is used in film studies in the discussion of visual style. It could defined as the contents of the frame and the way that they are organised. American movie director Wes Anderson, borned in 1969, is one of the creativist artists that use the elements of mise-en-scene for creating a unique cinematic sense. In this work, the mise-en-scene of two movies (Moonrise Kingdom and Grand Budapest Hotel) of Wes Anderson will be examined. Fort his purpose, lighting, costume and make-up, decors and acting in this movies will be introduced as creative tools that build a cinematic sense.

Key words: Mise-en-scene, Costume and make-up, lighting, decors and acting in cinema, Wes Anderson Movies.

WES ANDERSON FİMLERİNDE MİZANSEN

Film dili, yönetmenin sinemanın anlatım araçlarını kullanma biçimidir. Anlatım araçlarının anlam iletme için kullanılmasıyla film denilen bütün ortaya çıkar. Anlatım aracı, sanatçının bir şey anlatmak için kullandığı ve o sanata özgü olan yöntem ya da tekniktir. Her sanatın kendi anlatım araçları vardır. Örneğin roman sanatının anlatım araçları sözcükler ve cümlelerdir (Bayram, 2013: 3-4). Sinemanın anlatım araçları ise mizansen, fotoğrafik imge, çerçeveleme, hareket, kurgu ve sestir (Bordwell, Thompson, 2009)

Mizansen, film çalışmalarında görsel stili (tarz-biçem) tanımlamak amacıyla kullanılır. Fransızca bir kelimedir ve tiyatro kökenlidir. Genel olarak, sahnelemek anlamına gelir; ancak terimin farklı anlamlarda kullanılmalarının uzun bir geçmişi bulunmaktadır. Terimin faydalı bir tanımı şu şekilde yapılabilir: çerçevenin içindekiler (çerçevenin içeriği) ve bunların düzenlenme biçimi. Çerçevenin içindekiler ise ışık, kostüm, dekor, aksesuar ve oyunculardır (Gibbs, 2002:1). Bu açıdan yaklaşıldığında mizansenin, filme alınmak üzere kameranın önünde yerleştirilen tüm unsurları kapsadığı görülür. Bu unsurlar; **dekorlar ve aksesuarlar, aydınlatma, kostümler, makyaj ve oyunculuktur.** (Bordwell ve Thompson, 2009:480).

Sinema bir dildir ve içinde objektif, kompozisyon, görsel tasarım, ışıklandırma, görüntü denetimi, devamlılık, hareket ve bakış açısına ait dağarlar ve alt-diller vardır (Brown, 2006:ix). Sahnenin ışığı, dekoru, oyuncuların yerleri, hareketleri, kostüm, makyaj ve dekorda kullanılan renkler, biçimler, mekânın özellikleri mizansenin öğeleridir. Çekimler bu mizansenin içinde yapılır. Kameranın konumu ve hareketleri mizansenin perdede nasıl görüleceğini belirler (Bayram, 2013: 4).

Her sanat dalının yaratımında kullanılan farklı teknikler ve tarzlar olduğu gibi sinema sanatında da biçemi oluşturan çeşitli öğeler vardır. Sinema sanatının edebiyat, sahne sanatları, görsel sanatlar, ses sanatları gibi daha birçok sanat dalına ait elemanları içeriyor olması bu sanat dalında ortaya konacak biçem konusunun oldukça geniş ve ayrıntılı bir alana yayıldığını göstermektedir. Bu detaylı sanat dalında biçeme ilk olarak yön veren öğe, anlatı yapısı yani hikâyedir. Hikâyenin görselleştirilmesinde yani sahneye konulmasında ise mizansen ve sinematografi öğeleri görev alırken, hikâyenin ne sırayla anlatılacağı kurgu konusunda incelenir. Son olarak sinemaya can veren ve onu pekiştiren diğer bir biçem ötesi ise ses ve müziktir. Bu bana göre filmin biçemi oluşturan temel yapı taşlarıdır. Hikâyenin sahneye nasıl konulacağı ve nasıl görselleştirileceğini içeren mizansen konusu filmin sunacağı görsellikten sorumludur. Görsellikten kastedilen şeyler film karesinde görülecek olan her şeyi kapsamaktadır. Filmin tüm sahne dekorları, dekoru oluşturan tüm objeler, dekor ve objelerde tercih edilen renk ve geometriler, aydınlatma öğeleri ve aydınlatma renkleri, oyuncuların kostüm, aksesuar, saç, makyaj tasarımları ve oyuncuların nasıl bir performans sergileyecekleri mizansenin görevleri içerisindedir. Mizansen konusunun film içerisinde üstlendiği bu büyük rol aslında film yönetmeninin görselleştirme stilini, tarzını yani biçimini ifade etmektedir (Kartal, 2010:3).

Sinema sanatında biçem, en basit tanımıyla, film tekniğinin belirlenmiş bir biçem ile uygulanmasıdır. Sinemada biçemi oluşturan temel öğeler, anlatı yapısı (hikâye, senaryo), mizansen (dekor, kostüm ve makyaj, aydınlatma, hareket), sinematografi (kamera hareketleri, çekim ölçekleri), kurgu ve sestir (Bordwell, 1998:111). Anlatı yapısı yani senaryo bir filmi incelemek üzere parçalara böldüğümüzde, tıpkı bir binanın temeli gibi filmin de temelini oluşturmaktadır. Film boyunca ne anlatılacağını söyler. Mizansen bir filmin izleyici tarafından en akılda kalan ve izleyicide ilk ve en büyük etkiyi yaratan elemandır. “Bir filmi izledikten sonra kurgu ya da kamera hareketlerini, zincirleme geçişleri ya da dış ses kullanımını hatırlamayabiliriz. Ancak ‘Rüzgar Gibi Geçti’ filmindeki kostümleri ya da Charles Foster Kane’in ‘Xanadu’ filmindeki nahoş, ürpertici ışığı hatırlarız. Kısacası, sinemaya dair en keskin şekilde kalıcı anılarımızın çoğu merkeze mizansen getirir (Bordwell ve Thompson, 2008: 112).

Çerçeve basit bir görüntüden ötedir, çerçeve bilgidir. Bilginin kimi bölümleri kesin olarak diğer bölümlerden daha önemlidir ve bunun, seyirci tarafından belli bir düzen içinde algılanmasını, bilgilendirmenin özel bir şekilde düzenlenmesi istenir. Kompozisyon bunu gerçekleştirme şeklidir. Kompozisyon aracılığı ile seyirciye nereye bakması gerektiğini, neye bakması gerektiğini ve hangi sırayla bakması gerektiği söylenir. Bir görüntü dış ses, diyalog ve başka açıklama araçlarının yardımı olmadan da kendi başına anlam, üslup, ruh, hava ve alt metin aktarabilmelidir. Sinema sessiz film zamanında bunun en saf halini yaşadı; ama ilke hala geçerlidir; Görüntü kendi ayakları üstünde durmalıdır (Brown, 2006:38). İyi bir kompozisyon, görsel malzemenin uyumlu bir bütün oluşturacak biçimde düzenlemesidir. Yönetmen bir oyuncuyu, bir mobilyayı ya da eşyayı her konumlandırışında kompozisyon oluşturur. Bir Film izlemek duygulara dönük bir deneyim olduğu için, sahnelerin düzenlenmesi, ışıklandırılması, filme alınması ve kurgulanma tarzı, senaryonun amacına uygun

olarak, seyircilerin tepkisini dürtülemedir. Kompozisyon kişisel zevki yansıtır. Sanatsal bir geçmişe, doğuştan gelme iyi bir zevke, doğuştan gelme bir denge, form, tartım, uzam, çizgi ve ton duygusuna, renk değerlerinin ayrımı duygusuna, dramatik etki duygusuna sahip olan bir yönetmen içgüdüsel olarak iyi kompozisyonlar yaratabilir (Mascelli, 2007:207)

Sahnelenen eylemle doğrudan ilişkisi bulunan mizansenin, temel olarak altı ögesi vardır. Dekor/ mekan, aydınlatma, kostümler, saç, makyaj ve karakterlerin hareketleri mizansenin öğeleridir (Aktaran:Kabadayı, 2013: 45). Günümüzde mizansen daha geniş anlamda kullanılmaktadır. Mizansen, yönetmen ya da yapımcının, izleyicinin algısını yönlendirmek ve şekillendirmek üzere perde için oluşturduğu; set kurulumundan, kostüm tasarımına, aktörlerin performanslarından, aydınlatmaya ve kamera açıları, kamera hareketleri, kameranın uzaklığı, sesin kullanımı ve kompozisyon oluşturmaya kadar tüm film tekniklerini kapsayan çekimle ilgili her şeyi içerir (Kabadayı, 2013: 45).

Wes Anderson'un Filmlerinde Oyunculuk

Oyuncu, sinemanın en etkili anlatım aracıdır. Bu yüzden, seyirci üzerinde istenilen etkinin yaratılabilmesi için söz konusu anlatım aracının yönetmen tarafından doğru ve etkin bir şekilde kullanılması gerekir. Yönetmen, oyuncunun her aşamadaki hareket seklini ve filmi var eden diğer unsurlarla uyumlu bir biçimde birleştirilip amaca hizmet etmesini, oluşturduğu özel bir yöntemle sağlayabilir. Oyuncunun, yönetmen tarafından yönlendirilip yönetilmesiyle ortaya çıkan bu yöntem, film açısından oldukça büyük önem taşır. Bu yüzden, her yönetmenin oyuncu yönetiminde belirli bir bilgi ve yetkinliğe sahip olması zorunludur (Lokman Zor, Önsöz)

Sinema oyunculğunun en temel özelliği, rolün parçalar halinde, ayrı zaman dilimlerinde canlandırılması ve parça parça sergilenen performansın, ancak kurgu yoluyla anlamlı bir bütüne dönüştürülmesidir (Zor, 2009:33).

Bir sanat olarak sinemanın sadece kendine özgü olan anlatım biçiminden dolayı, sinema oyuncusunun filmdeki rolü, çekimlerin plan plan gerçekleştirilmesi sebebiyle, çok kısa parçalara ayrılmıştır. Bunların çoğu bir dakika veya daha az süren parçalardır. Üstelik bu parçalar çekim sırasında mantıksal bir düzen izlemezler, teknik bakımdan en elverişli olanların öncelik sırası bulunur (Onaran, 1999:52). Bir diğer ifadeyle sinema filmleri senaryodaki olay örgüsünün sıralanışına göre değil, zamandan ve sermayeden tasarruf etmek amacıyla, teknik donanım ve mekansal şartlara göre çekilir. Bu durum sinema oyunculğunu tiyatro oyunculğundan ayıran en belirgin özelliklerden biridir. Sinema oyuncusu sahnelerin çekim sırasına göre, birbirleriyle zıt durum ve duyguları canlandırmak zorunda kalabilir. Buna karşın sinema oyunculğu tiyatro oyunculğundan farklı olarak bazı avantajları bulunmaktadır. Bu avantajların büyük kısmı kurgudan kaynaklanır. Filmin sahnelerinin kurgulanması sırasında oyuncunun en iyi performansını sergilediği sahneler seçilip, diğerleri elenebilir, oyuncunun diyalogları, jest ve mimikleri, hareketleri çekim sırasından farklı olarak kurgulanabilir.

Wes Anderson, filmlerinde çoğunlukla aynı oyuncularla çalışmayı tercih etmektedir. Wilson kardeşler olarak anılan Owen Wilson, Luke Wilson, Andrew Wilson, Bill Murray ve Jason Schwartzman en sık çalıştığı oyuncular arasındadır. Filmlerinin senaryolarını da kendisi yazan bir yönetmen olarak Anderson, karakterlerini de kendisi yaratmaktadır. Anderson'un karakterleri alışılmadık, tuhaf; hatta uygunsuz kişilerdir. Çevrelerine uyum sağlamakta zorlanan bu karakterler, yine de hayatlarını düzeltmek için yoğun çaba harcarlar. 'Yükselen Ayışığı Krallığı'nın ana karakterleri Sam Shakusy ve Suzy Bishop, yaşadıkları kasabaya uyum sağlamayan ve mensup oldukları toplumun kurallarını hiçe sayan iki çocuktur. Film birbirlerine aşık olan Sam ve Suzy'nin New Penzance kasabasından kaçışlarını anlatır. Kasaba ve Suzy'nin ailesi iki çocuğun ilişkilerine karşıdır, ancak sonunda iki küçük çocuk bir arada olmanın bir yolunu bulurlar. 'Büyük Budapeşte Otel'i'nde ise adı geçen otelin konsiyerji Gustave ve lobi görevlisi Sıfır Mustafa'nın Gustave'in üzerine yıkılmaya çalışılan bir cinayeti aydınlatma çabaları anlatılır. Ralph Fiennes tarafından canlandırılan Gustave karakteri özellikle çok ayrıntılı bir film kişisi olarak tasarlanmıştır. Karakter tüm zaafı ve eksikliklerinin yanında üstün özellikleri ile

ortaya konmuştur. Ralph Fiennes, Gustave karakterini mimikleri, jestleri ve beden dili ile yaşayan, hakiki bir karaktere dönüştürmeyi başarmış ve bu filmdeki oyunculuğu ile BAFTA ödülünde en iyi oyuncu ödülünü kazanmıştır. Anderson'un karakterlerini canlandıran oyuncuların gerçekçi ve inandırıcı karakterler yaratmasını sağlayan bir diğer faktör kostüm ve makyajdır.

Kostüm ve Makyaj

Kostüm bir karakteri, bir filmi ya da bir türü tanımlayan en önemli özelliklerinden biri olabilir. 'Öz Büyücüsü' filminde Dorothy'nin kırmızı ayakkabıları, Indiana Jones'un şapkası ve kılıcı, kara film dedektiflerinin fötr şapkası hem karakteri tanımlar, hem de kar film örneğinde olduğu seyirciye hangi türde bir film izlediğine dair fikir verir (Barnwell, 2011:124). Tasarımcı kostümcüyle birlikte çalışarak kostümlerin ve setlerin yarattıkları his ve görünüm açısından birbirleriyle uyumlu olmasını sağlar. Eğer kullanılan belli bir renk paleti varsa set ve kostümler buna göre hazırlanmalıdır. Bir karakterin giydiği kıyafetler finansal durumundan kişiliğine kadar birçok bilgiyi aktarır. Dolayısıyla filmdeki her karakterin durumuna ve kişiliğine uygun bir gardırop hazırlanmalıdır. (Barnwell, 2011:124).

Dekor gibi kostüm de filmin bütününde özel işlevlere sahip olabilir ve olasılıklar alanı çok büyüktür. Kostümler anlatılarda önemli bir motif olabilir ve nedensel rol oynayabilir. Kostüm genellikle dekorla uyumludur. Yönetmenler genellikle insan figürlerini öne çıkarmayı istediği için, dekor az ya da çok tarafsız bir arka plan sağlarken, kostümler karakterlerin tanınmasına yardım eder. Özellikle renk tasarımı kostümlerin belirlenmesinde çok önemlidir. Kostümle ilgili bu noktaların çoğu mizansenin çok yakından ilişkili bir alanı olan makyaja da eşit derecede uygulanır. Sinemanın başlangıcından günümüze kadar makyaj oyuncuların ekrandaki görünüşlerini güçlendirmek için çeşitli şekillerde kullanılmıştır. Örneğin oyuncuların dış görünüşlerini tarihsel kişilikler gibi göstermek için makyajla değiştirmek sinemada özellikle tarihi filmlerde yaygın bir uygulama olmuştur (Bordwell ve Thompson, 2012:119-124).

Makyaj özellikle, kostüm gibi karakterlerin özelliklerini yaratmada ya da olay örgüsü aksiyonunu motive etmede önemli hale gelir. Günümüzde sinema yapımlarında kullanılan makyaj genellikle dikkat çekmemeye çalışır, ancak aynı zamanda da oyuncunun yüzündeki etkili nitelikleri vurgular. Kamera gündelik yaşamda dikkat edilmeyen çok önemli ayrıntıları kaydedebildiğinden, uygunsuz lekeler, kırışıklar gizlenmek zorundadır. Makyaj sanatçısı yüzü biçimlendirebilir. Oyuncunun yüzünün daha dar ya da geniş gözükmesini sağlayabilir (Bordwell ve Thompson, 2009:124)

Ancak lekeler her zaman kapatılmak istenmeyebilir, hatta 'Büyük Budapeşte Oteli'nde olduğu gibi kusursuz bir yüze sahip olan oyuncunun yüzüne makyajla varolmayan bir leke yerleştirilebilir. Aynı şekilde 'Yükselen Ayışığı Krallığı' filminde de oyuncuların gerçekçi karakterler yaratmasını sağlayan en önemli öğeler makyaj ve kostümle sağlanır. Her filminde farklı renk paletleri kullanmayı seven Anderson, 'Yükselen Ayışığı Krallığı' filminin kostümlerinde haki ve sarı tonlarını tercih ederken, 'Büyük Budapeşte Oteli'nde canlı kırmızı ve pembe tonlarını kullanmıştır. Hikayenin geneli ve filmin atmosferine uygun olarak Yükselen Ayışığı Krallığı'nda ana karakterlerden Sam'in izci olmasının da etkisiyle haki, sarı ve turuncu renklerle kostümler tamamlanırken, 'Büyük Budapeşte Oteli'nin çalışanları dönemin en ünlü oteli olma niteliği taşıyan bu hayali mekanın görkemine uygun şekilde giyinirler.

Dekor

Dekor kelimesi günümüzde daha çok kapalı mekânlar içerisinde hazırlanan ortam tasarımları için kullanılırken, dış mekânlarda kurulan dekor ve aksesuarlar ile oluşturulan ortamlar set olarak adlandırılmaktadır (Kartal, 2010:17) .

Dekorun film dili içerisindeki başlıca işlevleri şunlardır (Bayram, 2013:6-7):

1. Öykünün geçtiği zamana ilişkin atmosfer yaratır. O zamanın özellikleri dekorda görsel olarak yansıtıldığında seyirci o dönemin ortam duygusunu edinir.

2. Karakterlerin kişilik özelliklerini , toplumsal ve ruhsal durumlarını iletmeye yardımcı olur.

Dekora bakarak karakterin gelir ve eğitim düzeyi, o andaki ruh hali hakkında fikir sahibi oluruz.

3. Gerçeklik izlenimi yaratmaya katkıda bulunur. Dekor, öykünün geçtiği zaman ve mekanı gerçeğe uygun biçimde taklit ediyorsa seyirci gördüklerinin gerçekten olup biten şeyler olduğu izlenimini daha kolay edinir.

4. Duygusal atmosfer yaratır. Dekor seyirciyi duygusal olarak da etkileyen bir öğedir. Soğuk renklerin egemen olduğu bir dekorun etkisi sıcak ve canlı renklerle dolu bir dekorun etkisinden daha farklı olacaktır.

5. Filmin görselliğini zenginleştirir. Film, görüntü sanatıdır. Görüntüdeki her şey seyircinin görsel haz almasını kolaylaştırır ya da zorlaştırır. Dekor da bu görsel hazın ortaya çıkmasını sağlayan öğelerden biridir.

6. Simge olarak işlev görür. Kimi filmlerde dekor kendi başına bir karakter, bir düşünceyi temsil eden bir simge, bir metafor olarak kullanılmıştır.

Anderson'un film öyküleri daima varolmayan mekanlar, şehirler ya da yerleşim yerlerinde geçer. 'Yükselen Ayışığı Krallığı' filmi 1965 yılında New England'da sadece filmde yer alan hayali New Penzance adasında geçen bir aşk hikayesini anlatır. Filmde, varolamayan bu ada için haritalar tasarlanmıştır. Adanın üzerinde küçük bir kasaba yaratılarak bu mekân dekor yardımıyla gerçekçi bir şekilde filme yansıtılmıştır. Hatta filmde adayı anlatan küçük tanıtım filmleri bile hazırlanmıştır. 'Büyük Budapeşte Otel'i' filminde ise, 1932 yılında şatafatlı günlerinin sonuna yaklaşan ve filme de adını veren otel tüm ayrıntılarıyla tasarlanmıştır. Almanya'da gerçekleştirilen filmin çekimleri için üç metrelik minyatür bir otel modeli yapılmış ve Karlovy Vary'deki Place Bristol ve Grand Hotel Puup'dan ilham alınmıştır.

Filmin iç mekan çekimleri için ise Görlitz'de The Görlitzer Waren haus olarak adlandırılan büyük bir alışveriş merkezi sete dönüştürülmüştür. 2010 yılından beri kullanılmayan bina, Amerikan Kongresi'nin kütüphanesinde bulunan fotoğraf arşivinden yararlanılarak filmde görülen Büyük Budapeşte Otel'i'ne dönüştürülmüştür. Filmde yer alan tüm mekanlar ve dekor film öyküsünün inandırıcılığını sağlayarak, filmin görsel atmosferinin kurulmasına en büyük katkıyı yapmıştır. Her iki filmin de dekorları ve setleri filmin görsel atmosferinin ve estetiğinin belkemiğini oluşturmuştur. Anderson'un filmlerinde dekor ve mekan filmin öyküsü kadar önem taşıyan adeta filmin karakterleri gibi işlev gören öğeler olarak yer alır. Dolayısıyla mizansen Anderson'un filmlerinin biçimini oluşturmada en az öykü kadar önemli hale gelmektedir.

Aydınlatma

Işık, sinema görüntüsünü kökten değiştiren ya da sinemadaki değişimlerin derhal kendisine yansıdığı, sinemanın en temel öğelerinden biridir. Işık kullanımıyla biçimleri değiştirmek, ifadesiz yüzlere farklı anlamlar katmak, sinemanın siyah-beyaz döneminde sıkça kullandığı biçimiyle görüntüye derinlik kazandırmak, stüdyoda sabit kamera ve yapay geçiş ışıklarıyla çekilen görüntülere gece yolda izleniyormuş izlenimi vermek ya da gerçek çekimlerle maket çekimleri birleştirmek gibi türlü sinema hilelerini olanaklı kılar. Çok değişik günlerde ve saatlerde çekilen aynı sahneye ait alt çekimlerin uyumunu sağlamak gibi sayısız işlem gerçekleştirilmektedir (Güngör, 1994: 67).

Bir görüntü sanatı olan sinema ışısız düşünülemez. Sinema teknik olarak ışığa dayalıdır. Hem görüntünün saptanmasında, hem de saptanmış görüntünün izlenmesinde ışık birincil derecede önemlidir (Şenyapılı, 2002:71). Ancak aydınlatma ya da ışık, sinemada yalnızca nesnelere görünür kılınmasını sağlamaz, anlamın yaratılmasında birincil derecede önemlidir.

Işıklandırma öykü anlatmak için ortam yaratır ve unutulmamalıdır ki sinema özünde resimlerle öykü anlatmaktadır (Brown, 2010: 1) Bir görüntünün etkisinin büyük bölümü ışığın yönlendirilmesinden gelir. Sinemada ışık aksiyonu görmemizi sağlayan sadece aydınlatmadan daha fazlasıdır. Çerçeve içindeki daha aydınlık ve daha karanlık alanlar her çekim bütün kompozisyonun yaratılmasına yardım eder ve böylece belirli nesnelere ve aksiyonlara dikkat edilmesine rehberlik eder. Parlak bir şekilde aydınlatılmış bir yer dikkatimizi önemli bir jeste çekebilirken, bir gölge bir ayrıntıyı gizleyebilir ya da

neyin sunulduğuyla ilgili bir gerilim oluşturabilir. (Bordwell ve Thompson, 2009:131).

Aydınlatmanın, dramatik öge olarak kullanılışı onun iki çeşit etkisinden ileri gelir. Bunlar nesnel ve öznel etkilerdir. Aydınlatmanın nesnel etkisi, eşyanın görünüşünü değiştirmesiyle ortaya çıkar; aynı cisim aydınlatma çeşidine göre başka başka şekillere bürünür. Aydınlatmanın öznel etkisi, belirli bir aydınlık derecesinin üzerimizde uyandırdığı duygudur. Gün ışığında hiç önemsemeyeceğimiz cisimler karanlıkta bize korku veren kılığa bürünür. Aydınlık, güneşli hava bizde sevinç, canlılık; karanlık yağmurlu hava keder, durgunluk uyandırır (Onaran, 1999: 37).

Anderson'un ele alınan iki filminde aydınlatma mizansenin bir ögesi olarak filmin genel atmosferini oluşturan önemli unsurlardan biridir. Her iki filmde de karanlık bir aydınlatmadan ziyade enerji ve neşe veren aydınlık ve ferah bir ışık kullanımı tercih edilmiştir. Dekorda özellikle renk kullanımına büyük önem veren Anderson, iç mekan çekimlerinde bu renkleri ön plana çıkaracak bir aydınlatma tercih ederken, büyük bir kısmı kış mevsiminde geçen Büyük Budapeşte Oteli'nde dahi soğuk bir aydınlatma yerine daha sıcak bir aydınlatma tercih etmiştir.

SONUÇ

Wes Anderson'ın söz konusu iki filmi var olmayan iki mekânı; Moonrise Kingdom filminde "New Penzance Adası" ve Büyük Budapeşte Oteli filmindeki aynı adlı oteli mizansenin dekor, kostüm, aydınlatma gibi öğelerini kullanarak gerçekten var olan iki mekân şeklinde temsil etmeyi başarmıştır. Mizansenin ya da mekân tasarımı ve kostümün sinemadaki temel işlevi birçok kuramcı tarafından gerçekçilik ve inandırıcılık sağlama olarak ifade edilmiştir. Wes Anderson'un mizansen kullanımındaki yaratıcılık ve özgünlük, var olmayan mekânların ayrıntılı tasvirleri ile gerçekten dünya üzerinde var olmuşlar izlenimi vermeyi başarmıştır.

KAYNAKÇA

- Barnwell, Jane, Film Yapımının Temelleri, Literatür Yayınları, İstanbul, 2011.
- Bayram, Nazlı, Film Dili, Film ve Video Kültürü içinde, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, 2013.
- Brown, Blain; Sinematografi Kuram ve Uygulama, çev: Bahadır Vural, Hil Yayın, İstanbul, 2006.
- Brown, Blain. (2010). Sinema ve Videoda Işıklandırma. İstanbul: Hil Yayınları.
- Bordwell, David, Thompson Kristin. (2009). Film Sanatı. (Çevirenler: Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat). Ankara: De Ki Yayınları.
- Bordwell, David. (1998). On the History of Film Style, Harvard University Press.
- Bordwell, David, Thompson Kristin. (2008) Film Art. McGraw-Hill.
- Gibbs, John. (2002). Mise-en-scene: Film Style and Interpretation, Columbia University Press.
- Güngör A. Şefik. (1994). Sinemada Görüntü Yönetmeni, Ankara: Kitle Yayınları.
- Kabadayı, Lale; Film Eleştirisi Kuramsal Çerçeve ve Sinemamızdan Örnek Çözümler, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2013.
- Kartal, Ayçe; Karışık Teknik Animasyon Sineması ve Malfunction Uygulama Filminde Mizansen, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2010.
- Mascelli, Joseph V. , Sinemanın 5 Temel Ögesi, İmge Kitabevi, İstanbul, 2007.
- Onaran, Alim Şerif, Sinemaya Giriş, Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları, İstanbul, 1999.
- Şenyapılı, Önder.(2002). Sinema ve Tasarım, İstanbul: Boyut Kitapları.
- Zor, Lokman, Sinemada Mizansenin Bir Parçası Olarak Oyuncu Yönetimi, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kayseri, 2009.



İLETİŞİM



ESKİ YENİ MEDYA

Yrd. Doç. Ceyda ÇALGÜNER

K.T.O Karatay Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Grafik Tasarımı Bölümü
ceydacalguner@gmail.com

ÖZET

Yaşamı içeren ve yaşamın kucakladığı sanat olgusunun içten dışa ve dıştan içe hareketinin yarattığı baş döndürücü devinime şahitlik etmekteyiz. Günümüzde sanat, kendi içinde yeni melez disiplinlerin olduğu bir arenada varlık sürdürmektedir. Fiziksel varlığı ve yaşantıyı somutlayan, mağara resimleri olarak bilinen ilk görsel öğelerin oluşturulduğu tarih öncesi dönemlerden, somut varlığı soyut kavramlar içerisinde anlamlandıran kavramsal sanat örneklerinin verildiği modern yaşam yapısıyla günümüze dek elde edilmiş her kültürel edinim bize gelişimin, peşinden sürüklediği değişimi işaret etmektedir.

Sanat alanında sunum ve sergileme alanlarının beyaz küp olarak tabir edilen mekanlardan kamusal alana çıkışına sıklıkla değindiğimiz yakın sanat tarihindeki edinimlerimiz bizi; alışılmışın dışında bir sanatsal ve iletişimsel paylaşım mecrasına taşımıştır: Yeni Medya

Değişim etkenleri ne kadar dışardan içeri bir yönelim sergilese de değişimin çıktıları her zaman içten gelen ve kabukta varlık bulandır. İç kavramı bizi öze ve özüte götürmektedir. Söz konusu sanat olduğunda değişimin özü yaratı; özütü ise estetikdir. Her sanatsal mecrada olduğu gibi yeni medya alanının temeli de estetik yaratıya dayanmaktadır. Eser sergileme ya da başka bir deyişle paylaşım alanının sanal düzlemlerde bulunması, kendi içinde kalıcılık sorunsalını yaratmaktadır. Bu kaygılarla eser oluşturmadaki estetik yaratım çabasının altını dolduracak sanatsal bilgi ve edinimler her zamankinden daha da fazla önem taşımaktadır.

Yeni Medya kavramının insan duyusuyla ilk çarpışmasından çıkan algının aksine; bilgisayar ortamında oluşturulan yaratılar ve bunun paylaşım dinamiklerinin temelleri program ve sistem bilgisine dayanmamaktadır. Söz konusu temeller; disiplinlerarası tasarım dinamiklerinden oluşan sanatsal estetik yapı üzerine yükselmektedir.

Yazılı ve görsel kaynakların ışığında, akademik edinimler çerçevesinde gelişen bu çalışma, Yeni Medya kavramının cevheri olarak, yapı temelinde sanatı aramaktadır. Bu arayış; disiplinlerarası tasarım odaklı Yeni Medya çatısı altında estetik algısını sorunsallaştırmaktadır.

Belirlenen; Farklı disiplinlerin ortak paydalarının ortaya çıkarılması, tasarım ve uygulama sürecinde ortaklıklarının izlenmesi amacına yaklaşma yolunda, Yeni Medya eğitimi yapılanması irdelenerek, tasarımda disiplinlerarası yaklaşımlar desteklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yeni Medya, estetik, disiplinlerarası

OLD NEW MEDIA

ABSTRACT

We nowadays are witnessing the vertiginous movement of the art concept that includes and be embraced by life, from interior to exterior and exterior to interior. Contemporarily, art is continuing its existence in an arena where new hybrid disciplines are formed in their own rights. Every acquisition that concretize physical property and life from the prehistoric period that first visual items known as cave paintings are composed, to the modern life form where examples of conceptual arts that makes sense of tangible asset through abstract concepts indicate 'change' that is trailed by development.

The recent art history performances that their egressions from presentation and exhibition areas that are interpreted as 'white cube' to public space are frequently discussed, have conveyed us to an extraordinary artistic and communicational communion course: New Media.

No matter how much the agents of variance effects expose a trend tending from outside to inside, the outputs of change always appear to be what is always interior originated and present on the shell. The 'inside' concept takes us away to the essence and extract. Discussing on arts; essence of change appears as creation and extract as aesthetics. Just as it is in every artistic course, the base of New Media holds on aesthetic creation. The positioning of the monument exhibition which means the communion area on virtual platforms cause a permanency problematic in itself. By these apprehensions, artistic information and achievements that are anticipated to feed the base of the aesthetic creation efforts, carry weight more than it is as usual. By contrast with the perception that appears as an effect of the first collision of New Media concept with human senses, virtual creations and the bases of its sharing dynamics are not settled upon system information. The discussed bases rise over an artistic – aesthetic structure that is composed of interdisciplinary design dynamics.

This study that is designed in the light of literary and visual sources and academical acquisitions, searches for arts on a structural basis, as a goodness of New Media. This quest problematize the aesthetics perception under an interdisciplinary design focused New Media modality.

Through the determined aim of exposing the similar denominators of different disciplines and monitoring the design and practice association process, the settlement of New Media education is semtinized and the interdisciplinary approaches in design are identified.

Keywords: New Media, aesthetics, interdisciplinary

Sanatın ve sanatçının varlık bulduğu yer bağlamında bugüne dek teorik ve uygulama anlamında çok sayıda çalışma yapılmıştır. Tüm bu çalışmalar ışığında görüyoruz ki; sanatın beyaz küp olarak tabir ettiğimiz yalıtılmış ve sterilize edilmiş mekanlardan çıkışı, dünya sanat tarihine yeni sayfalar eklemektedir. Yirminci yüzyılın ikinci yarısında doğum öncesinin son safhalarını yaşayan kamusal alanda sanat hareketi, günümüzde hızlı bir ivmeyle kendine yeni anlamlar kazandırmaya devam etmektedir. Sanat; üretimsel anlamda anlamını güçlendirirken, günümüz yaşantısının vazgeçilmezi olan teknolojiye de beslenerek sanat-yaşam birlikteliğinde yeni ve güçlü dengeler kurmayı da başarmıştır. Gelişen teknolojinin sağladığı olanaklar, bambaşka bir tartışma konusu olan küreselleşme eğilimini pekiştirirken, iletişim toplumu kavramını da ortaya çıkarmıştır. Bu teknolojik ivmelenmenin yarattığı en pozitif sonuç ise; sadece idari ve politik arenada anlam bulan, aslında sanal bir boyut teşkil eden sınırların, görünmezliğinin ve 'aslında yok'lüğünün altını çiziyor olmasıdır.

Güvenilir işlemcili ve düşük maliyetli elektronik bilgisayarların ekonomiye girmesi, yirminci yüzyılın en devrimci teknolojik yeniliğidir. Söz konusu devrimin, ekonomide gerçekleşen ve uluslararası pazar oluşturan hareketlerinin çok daha üzerinde etkileri olmuştur.

Başlangıçta radyo sanayi, daha sonra da 1930'larda televizyon, elektrik sanayinin temelini oluşturmuştur. Haberleşme teçhizatı, eğlence sanayi ve enformasyon sistemleri, bu sanayinin en önemli parçaları olmakla birlikte, onlar da elektronik bilgisayar tarafından değişime uğratılmışlardır. Bilgisayar ve haberleşme teknolojilerinin yakınsaması, giderek artan bir şekilde "enformasyon ve haberleşme (iletişim) teknolojisi" (ICT)* deyiminin kullanılmasına yol açmıştır. Kullanımı o kadar yaygındır ki her yerde "enformasyon toplumu" veya son zamanlarda dünyadaki milyonlarca bilgisayarın Internet'e bağlanmasıyla "ağ bağlantılı toplum"*** herkesin diline düşmüştür.1

Bu devrimci teknoloji; sanat-kültür- politika üçgeninde dev dalgalar yaratarak, sanatı da önüne katarak büyümektedir. Dev dalgaların yaşamsal kıyılarıımıza vurduğu kavramlardan en günceli ise Yeni Medya'dır. Yeni Medya kavramını içselleştirebilmemiz için öncelikle enformasyonuna hakim olmamız gerekmektedir. Söz konusu kavramın nesnesi bilgisayar olduğunda, uzay'ı çıkış noktası kabul etmek yerinde bir yaklaşım olacaktır. Tanım olarak bütün varlıkların içinde bulunduğu sonsuz boşluk, feza, mekân* olarak anılsa da aslında uzay; bizim özerk konumuz dahilinde daha mecazi bir anlam teşkil etmektedir.

*ICT, Information and Communication Technology

***"On-line society" hat üzerinde ya da devrede anlamındadır; aslında Internet'e bağlantılı bir toplumu işaret ediyor, "Çevrim içi" ya da "Internet toplumu" da denebilir

*http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.54ddf667bb3842.50535952

Bir bütün olarak eleştirel teori içinde 'uzay' baskı ve tahakkümün çeşitli ve çok sayıda malzeme etkilerini anlamının bir mecazi yolu olarak ; haritalanmış, araştırılmış, sorgulanmış ve sömürgeleştirilmiş olmuştur.2 Bu bağlamda ele alındığında bilgisayar odaklı çalışmaları tasarlama, geliştirme ve uygulama aşamalarının sağlamlığı, uzayın başıboş yayılımına izin vermemektedir. Boşluk içerisinde yapılandırmanın temelinde mutlak bir kodlama kaçınılmaz olmaktadır. Bu durum da zeka faaliyetlerinin daha en başından uzayın tanımlanması ve kodlanmasına kadar inmektedir. O halde diyebiliriz ki; mekanik ya da elektronik makinelerin becerileri ne olursa olsun, hümanistik yapıdan tamamıyla ayırıştırmak söz konusu bile olmamaktadır.

Zihinsel süreçler tatsız bir operasyonalizme dayanarak çıktıkları aracılığıyla tanımlanmadıkça, ya da zekanın işleyişine dair görüşümüz bilgisayarın davranışını kapsayacak kadar mekanistik bir nitelik göstermedikçe bilgisayarın kullandığı yöntem zekice denemez.3

Ortaya konan her sonuç, bir sorunsal çıkışıdır. Sonucun varlık bulduğu tarz ve yöntemin algılanması bir zeka işleyişi gerektirmektedir. Yeni Medya kapsamındaki sanatsal çalışmalar bütüncül olarak ele alındığında, baskın olarak zeka faktörü nedeniyle makina ve insanın sınırları daha belirgin hale gelmektedir. Burada sözü edilen ayırım bizleri, eserlerin odağına yani algı boyutuna götürmektedir.

Ressamlar ve heykeltıraşlar tarafından yapılan keşiflerin devrim niteliği taşıdığı yirminci yüzyılın ilk yarısında, sanatın tarih sürecinde kaydedilen üretimsel yeniliklerin günümüz ve gelecek sanatsal söylemlere altyapı oluşturacak nitelikte olduğunun yadsınamaz bir gerçek olduğunu savunan John Galloway, Origin Of Modern Art adlı kitabında, modern sanatın ve modern sanat eserlerinin gelecek yüzyıllarda gelişebilecek yeni sanat mecraları olarak öngördüğü günümüz sanat arenasının temellerini oluşturacak unsurlar olduğunu vurgulamaktadır.4 Elli yılı aşkın bir süre öncesine ait bu öngörüselle betimleme, günümüz sanat arayışları ve uygulama alanlarının mevcut yapısının tesadüfi gelişim ihtimalini yerle bir etmektedir. Bu durum aslında, Yeni Medya gibi taze ve fakat güçlü olan kavramı değerlendirmemizde geçmiş-bugün-gelecek ilişkisini daha iyi kurmamızı sağlamaktadır.

Yeni Medya kapsamında gerçekleştirilen sanatsal çalışmaların aslında insanın varoluşundan beri süregelen hareketinin bir döngüsü içerisinde günümüz koşullarına uyum sağlama eğilimiyle gerçekleştirilen ve bu döngüsel halkanın çapını kendi kapsamınca genişleten etkinlikte olduğunu görmekteyiz. Yani problemi çözen, sorunsalı irdeleyen yaratı biçimi değil, bizzat yaratının kendisi durumundadır. Bu da sanatsal yaratının algılanmasıyla mümkündür.

Sadece algı, manipüle edilecek örüntüleri oluşturan alan kuvvetleri arasındaki hayli serbest etkileşim sayesinde örgütlenme problemlerini çözebilir. 5

Modern teknolojinin özünden bahseden Dallow, yeni medya teknolojisini irdelediği yazısında; teknolojik aparatların, kendisini ya da temsil ettiği teknolojiyi değil, söz konusu edinmiş kavramı çerçevelemek suretiyle betimleme işlevine sahip olduğunun altını çizmektedir.6 Bu noktadan yola çıkışla; konunun merkezinde olan Yeni Medyanın, kültürel aktiviteler kapsamında sanatsal üretimlerin ve bununla birlikte sanata dahil olgunlaşan propaganda içeriğinin iletişimsel bir boyut kazanımıyla sunumu, sürdürülebilirliği ve kitlelere ulaşarak beslenebilmesinde bir teknolojik sunum ve paylaşım alanı olduğunu kabullenmekteyiz. Ancak tüm bu referansların bağlanması ve gelişimsel yönde hareketin mümkün kılınabilmesi, kültürel altyapının sağlamlığı ve doğanın bir çeşit inovasyonuyla mümkün kılınabilir. Unutulmamalıdır ki doğa, türler olarak vardığımız bütünümüz olmanın yanında, kültürel edinimlerimizin hem kaynağı, hem de canlı bir arşivleyicisi olmak gibi çok yönlü bir yapı sergilemektedir.

Kültürün canlılığına değinen yazısında Holmes kültürün, toplumsal yaşam şekilleri üretirken aynı zamanda da ekonomik değerler kazandıran ve bunu katmanlar oluşturmuş kültürel verilerden oluşan sistemi harekete geçirerek / geçirebilerek anlam çoğulluğu yaratan bir üretim alanı olmasından bahsetmektedir.7 Söz konusu anlam çoğunluğu, sanat-kültür-politika ilişkisini de beslemektedir. Sanatın hayatı içermesi kabulünden hareketle; insan ve insana dair olanın da sanatın özünü oluşturması söz konusudur.

Kültürel alanda sanat ve politikanın kaynaşması, algı alanının sınırları dahilinde gerçekleşir. Bu alan toplumsal sistem çatısı altındaki iletişim tabakalarıdır. Bu tabakalardan bazıları internet,

toplum, kültür, kitle iletişim araçları ile sembolik ve tinsel yönetimlerdir. Kültürel akım algı alanı boyunca beslenerek ilerlerken; temsil ettiği yapının ifade biçimini değiştirip, gerçekliğe yeni anlamlar katmaktadır.⁸

Duruma en iyi bir örnek olarak; multimedya sanatçısı olarak anılan Shu Lea Cheang'ın 1994 yılında gerçekleştirdiği, Fresh Kill adlı video projesi çalışması gösterilebilir. Güçlü renk, ses ve görüntü kullanımıyla dikkat çekicidir. Yeni Medya alanının tüm fiziksel olanaklarını kullanarak hazırlanan çalışma için sanatçı şu ifadelerde bulunmaktadır:

“Siyasi gündemde bulunan medya ve çevresel ırkçılık açısıyla oluşturduğum bir çalışma. Üçüncü Dünya ülkelerine endüstriyel toksik atıkların nakliyesi, çevresel ırkçılık söylemine sahiptir. Bizlerin, çöp kamyonları dolusu TV programlarını üçüncü dünya ülkelerine dayatarak pazarlamamızın, bu toksik atık transferiyle paralellik taşıdığı doğrudur. Temel olarak siz ülkeler; büyük şehirlerinizden, düşük gelirli ve çoğunlukla işsizlerin yaşadığı bölgelere çöp işlerinizi transfer etmekteyiz. Biz bu videoda; kalıplaşmış tavırları tersine çevirmek için çalışma niyeti ile bir karakterler topluluğu kurduk. Asyalı bir hacker, dilsiz bir suşi aşçısı ve lezbiyen bir çift. Peyzajımızın içine koymak istediğimiz karakterlerdi bunlar.”⁹

Görüldüğü üzere taze ve bir o kadar da güçlü olan Yeni Medya kavramı, bünyesindeki hareketi kendi içinde bölünmelerle çoğaltan canlı bir yapı niteliği taşımaktadır. Yeni Medya kavramının insan duyusuyla ilk çarpışmasından çıkan algının aksine; bilgisayar ortamında oluşturulan yaratılar ve bunun paylaşım dinamiklerinin temelleri program ve sistem bilgisine dayanmamaktadır. Söz konusu temeller; disiplinlerarası tasarım dinamiklerinden oluşan sanatsal estetik yapı üzerine yükselmektedir. Yeni Medyanın teknolojik olanaklarıyla hazırlanıp sunulabilme durumu da bu gerçeği değiştirmemektedir. Aksine; söz konusu koşulların yarattığı multidisipliner yapıda sunum alanlarına dair sanatsal felsefe ve estetik söylemleri geliştirme yolunu açmaktadır. Bununla birlikte Yeni Medya alanında faaliyet gösteren sanatçı profilinde de bir takım değişim ve buna bağlı gelişimlere tanık olmaktadır.

Antisosyal bir radikal olarak sanatçı figürü sertliğini yitirdi; onun yerine, girişimci, sorunları düz değil yaratıcı bir yaklaşımla çözmeye çalışan, yeni bir sanatçı imgesi oluştu.¹⁰ Yeni Medya sanatçıları da artık sırça köşkünde eser üretip, eserleri ve düşünceleri üzerine konuşmaktan kaçınan insanlardan farklı olarak; projelerinin içinde bizzat yer almaktan keyif duyan, kişisel internet sitelerinde güncel olaylar ve sanatsal faaliyetlerle ilgili yazılar paylaşan, izleyenleriyle sözlü / yazılı iletişime giren bir yapı sergilemektedirler. Üstelik tüm bu hareketler lokal bir çevrede değil, tüm dünya üzerinde izleyicisi, okuru ya da dinleyicisine ulaşmaktadır.

1990 yılında Kenny Ausubel ve Nina Simons tarafından kurulan, yirmi yılı aşkındır Amerika ve Avrupa'da konferanslar düzenleyen, Bioneers ekibinin dünya çapındaki tasarımcılar nezdindeki tanınımı model almak, belki de gelecek için yapılabilecek en iyi şeylerden biridir. Yeni gelişen bir kültürün temsilcisi olarak; “Hayatın çok farklı alanlarından gelen, doğal sistemlerin nasıl çalıştığını anlamak için yaşayan sistemleri derinlemesine inceleyen ve doğal işletim sistemlerini, yaşamsal ağlara zarar vermeden insanlığa hizmet edebilmek için taklit ederek kullanan sosyal ve bilimsel mucitler.”¹¹ olarak nitelendirilmek ve bu niteliğe layık sanatçılar olmak, günümüzde sanat için ve bu bağlamda da tüm insanlık için yüksek değerde bir lütuftur.

KAYNAKÇA

- 1- Freeman, Chris ve Luc Soete, Yenilik İktisadı, Tübitak Yay, 5.Basım, Ankara, 2004, s.190
- 2- Munt, Sally R, Technospaces-Inside the new media, Continuum, New York, 2001, s.2
- 3- Arnheim, Rudolf, Görsel Düşünme, Metis Yayınları, İstanbul, 2007, s.89-90
- 4- Galloway, John, Origins of Modern Art, McGraw Hill Book, New York, 1965, s.3
- 5- Galloway, John, Origins of Modern Art, McGraw Hill Book, New York, 1965, s.96
- 6- Dallow, Peter, The Space of Information, 'Technospaces - Inside the new media' içinde, Ed.Sally R. Munt, Continuum, New York, 2001, s.67
- 7- Holmes, Brian, Eventwork: The Fourfold Matrix of Contemporary Social Movements, 'Living as Form' içinde, ed. Nato Thompson, Creative Time, New York, 2012, s.73



8- Terranova, Tiziana, Communication Beyond Meaning: On the Cultural Politics of Information, 'Social Text' , Vol. 22, No. 3, 2004

9- Wood, Aylish, Fresh Kill, Technospaces - Inside the new media içinde, Ed.Sally R. Munt, Continuum, New York, 2001, s.161

10- Curnoe, Greg, Amendments to Continental Refusal/Refus Continental, Beyond Wilderness: The Group of Seven, Canadian Identity, and Contemporary Art içinde, Ed., John O'Brian and Peter White ,McGill-Queen's University Press, Canada, 2007, s57.

11- Altun, Şafak, Doğanın İnovasyonu, Elma Yayınevi, 2011,s.22



DİSİPLİNERARASI BİR YAPI OLARAK İNTERAKTİF HİKAYE ANLATIMI

Yrd. Doç. Dr. Onur BİNGÖL

Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kütahya
hamionurbingol@gmail.com

Arş. Gör. Nur CEMELELİOĞLU ALTIN

Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İstanbul
nurcaltin@gmail.com

ÖZET

Gazete ve dergilerin internet üzerinden okuyucuya ulaşmaya başlamasıyla birlikte haberin sunumu farklı bir boyut kazanmış, tasarımlardaki görsel öğeler ekran yüzeyi ve kullanıcı eğilimleri doğrultusunda evrilmiştir. Özellikle web teknolojilerindeki gelişmeler okuyucuların aktif kullanıcılara dönüşmesini sağlamış ve etkileşimli tasarımlar ön plana çıkmaya başlamıştır.

İnteraktif hikaye anlatımları (interactive storytelling), son yıllarda özellikle haber sitelerindeki etkileşimli tasarımlar arasında sıkça görülmektedir. Kullanıcıya bir haber ya da hikaye bu anlatım yolu ile tutarlı ve anlaşılır bir görsel düzen içerisinde tüm ayrıntılarıyla sunulabilmektedir. Ayrıca interaktif hikaye anlatımları metin, fotoğraf, illüstrasyon, hareketli görüntü tasarımı, web tasarımı, interaktif tasarım ve insan-bilgisayar etkileşimi gibi pek çok farklı alanın bir arada kullanılarak oluşturulması açısından disiplinlerarası bir yapıdadır. Çalışmanın amacı bu disiplinlerarası yapıyı yeni medya pratikleri içerisinde ele almaktır. Araştırma kapsamında dünyanın önde gelen gazetelerinin web sitelerinden seçilen örnekler interaktivite, web tasarımı, hareketli görüntü tasarımı ve grafik tasarım ilkeleri bağlamında incelenerek tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Disiplinlerarası tasarım, interaktif hikaye anlatımı, haber siteleri, dijital tasarım.

INTERACTIVE STORYTELLING AS AN INTERDISCIPLINARY STRUCTURE

ABSTRACT

The presentation of the news has been taken on new dimension with the start of newspapers and magazines to reach the readers online and visual elements in designs have been evolved in line with the display surface and users' tendency. Particularly, developments in web technologies help readers turn into active users and interactive designs started to stand out.

Interactive story telling has frequently been seen in news websites among the interactive designs recently. The news or story can be presented to the users in all detail in a coherent and comprehensible ways with this way of telling. What's more, interactive story telling is an interdisciplinary structure in terms of creating so many different disciplines such as text, photography, illustration, animated visual design, web design, interactive design and human-computer interaction. The objective of this study is to address this interdisciplinary structure within new media practices. In the scope of this research, the examples selected from world's top newspapers' websites will be examined and discussed within the context of interactivity, web design, animated visual design and graphic design principles.

Keywords: Interdisciplinary design, interactive storytelling, news sites, digital design.

Giriş

Günümüzde habere internet üzerinden ulaşmak sıradanlaşmış, insanlar istedikleri yer ve zamanda en güncel gelişmelerden haberdar olmaya başlamışlardır. Yeni medya teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle birlikte okuyucular pasif birer izleyici olmaktan çıkmış, aktif birer kullanıcı, içerik üretici, "üre-tüketeciler" haline dönüşmüşlerdir. Tüm bu gelişmelerle birlikte haber siteleri

oldukça popüler bir hale gelmiş, kullanıcıların içerikler hakkında anında yorum yazabildikleri, yazar ve gazetecilerle iletişime geçebildikleri ve yayınlanan içerikleri sosyal medya platformları üzerinden paylaşabildikleri bir yapıya dönüşmüşlerdir. Türkiye’de 2014 yılının ilk üç ayında İnternet kullanan bireylerin %74,2’si çevrimiçi haber, gazete ya da dergi okumak amacıyla erişim sağlamışlardır (TÜİK,). Bu durum aynı zamanda haber sitelerinin reklam gelirlerini de giderek artırmakta ve daha yaratıcı haber sunumlarının ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Oluşturulan web sitelerinin yanı sıra, tablet ve akıllı telefonlar için hazırlanan uygulamalar, habere her an ulaşma kolaylığı sağlarken, bir yandan da görsel tasarımın gücünü kullanarak kullanıcıların ilgisi çekmektedir.

Çalışma kapsamında çevrim içi haber platformlarında kullanılan interaktif hikâye anlatımları ele alınmıştır. Hikâye anlatımları, haberin aktarılmasında kullanılan yöntemlerden biridir. Ancak günümüzde okuma alışkanlıkları geçmiş yıllara göre oldukça değişmiş, okuyucuların ilgisini çekmek, içerik oluşturanlar için çok daha zor ve karmaşık bir hal almaya başlamıştır. İnsanlık tarihinde böylesine büyük bir değişimin çok kısa bir zaman dilimini kapması nadiren görülmüştür. Bir jenerasyondan daha kısa sürede bizler, yazılan uzun mektup koleksiyonlarından bir solukta okunan 140 karakterlik tweetlere geçmiş bulunuyoruz (Linnell, 2014. s.106-107). Bu durum görsel anlatım tekniklerinin giderek daha fazla önem kazanmasına yol açmakta ve dünyanın önde gelen gazeteleri interaktif tasarım ve multimedya uygulamaları konusunda ekipler oluşturarak içeriklerin etkili bir görsellikle daha anlaşılır, akılda kalıcı ve dikkat çekici olmalarını sağlamaktadır.

Dijital Hikaye Anlatımı

Hikâye genel olarak, bir olayın sözlü veya yazılı olarak anlatılması şeklinde tanımlanabilir (Tük Dil Kurumu). İnsanlar var oldukları günden bu yana bilgi, kültürel değerler ve deneyimleri aktarmak amacıyla hikayeleri kullanmışlardır. Yazının ve matbaanın bulunuşundan günümüze kadar, teknoloji ve kültür sürekli yeni ve giderek gelişen hikaye anlatım yöntemleri sunmuştur. Yakın zamanda teknoloji, eğlence ve sanat bilgisayar içerisinde birleşmiştir. Günümüzde antik hikaye anlatma sanatı ve onun film ve videodaki uyarlamaları, gittikçe elektronikleşen dünyamızda bilgiyi iletmek için kullanılmaktadır (Gershon ve Page, 2001. s.31).

Sanatçı ve tasarımcılar hikaye deneyimini ortaya çıkarmak için organize edilebilen görsel medya yöntemleri keşfetmişlerdir. İzleyiciyi geçişler boyunca ilgili tutmak ve sıralı olarak dikkatini yönlendirmek için incelikli yöntemler geliştirmişlerdir. (Segel ve Heer, 2010. S.1140). Etkileyici hikaye anlatımları öteden beri kelimelerin, seslerin ve resimlerin harmanı olmuştur. Pek çok insanın okuma yazma bilmediği dönemlerde dini hikayeler, ibadethanelerdeki müzik ve imajlar aracılığıyla hayat bulmuştur (Silvia ve Anzur. 2011).

İyi anlatılmış bir hikaye, dinleyici veya izleyici tarafından kolayca özümsenebilecek, çok miktarda bilgiyi daha az kelimedenden oluşan bir formatta aktarır. İnsanlar hikayelerin içine entegre edilmiş bilgiyi ayrıntılı listelerden (maddeler halindeki slaytlar gibi) daha anlaşılır bulmaktadırlar. Üstelik hikayeler çok daha ilgi uyandırıcıdır (Gershon ve Page, 2001. s.). Günümüzde hikaye anlatımları eğitim, oyun, edebiyat, sinema ve gazetecilik gibi farklı alanlarda kullanılmaktadır. Görüntü ve ses tasarımı, illüstrasyon, fotoğraf ve bilgilendirme tasarımı gibi pek çok farklı disiplini barındırabilmekte ve artırılmış gerçeklik, 3D ve mobil uygulamalar gibi pek çok güncel teknolojik gelişmelerden beslenmektedir.

Etkileşimlilik (Interactivity) ve Multimedia

Etkileşimlilik (interaktivite) sadece “elektronik medya”nın temel ilgi alanı değildir. İnteraktivite tarih boyunca pek çok şekilde, pek çok formatta ve teknolojik ortamda şekil bulmuştur (Özcan, 2008, s.1). Etkileşimlilik iki veya daha fazla katılımcı arasındaki bilgi alışverişi olarak da tanımlanabilir. Chris Crawford’a göre etkileşimlilik, iki veya daha fazla aktör arasında tekrarlanan dinleme, düşünme ve konuşma süreçleridir (Noble, 2012: 3).

Her ne kadar kullanıcı – makina etkileşimi interaktivite için önemli bir bakış açısı olsa da internet

gibi üstün bir teknolojinin ortaya çıkmasından sonra tek başına interaktivite konseptini kapsamak için yeterli değildir (Liu ve Shrum, 202, s. 54). Günümüzde yeni medya pratikleri ile birlikte kullanıcı-arayüz etkileşimi yalnızca görüntüleme eyleminin çok daha ötesine geçmiş, kullanıcılar neredeyse tüm süreçlerin için de aktif olarak yer almaya ve üreten tüketiciler olmaya başlamışlardır.

Metin, grafik, ses, fotoğraf ve video gibi farklı türden kaynakların bir arada kullanımını temel alan multimedya ise çok geniş bir kullanım alanına sahiptir ve pek çok farklı disiplin tarafından kullanılmaktadır. Diğer yandan multimedya interaktiviteyi mümkün kılmaktadır. Bilgiyi pasif olarak almak yerine, izleyiciler girdi ve geri bildirim sağlayarak katılımda bulunmaktadır (Golombisky ve Hagen, 2010. s.184).

Gazeteciler her zaman toplumda yalnızca eğitsel olmayı değil, aynı zamanda güçlü bir şekilde yankılanmayı ve ilgi çekici olmayı ummuşlardır. Transmedya (farklı medya platformlarının bir arada kullanılması) hikaye anlatım tekniklerini gazeteciliğe taşıyarak, gazeteciler toplumun dikkatini çekmek için yeni ve eski medya araçlarının gücünü ve insanlar arası ağı geliştirebilmektedirler (Moloney, 2011. s.12).

John Pavlik (2001. s.1), yeni medya alanındaki gelişmelerin, izleyiciyi bağlamsal ve içerisinde gezilebilen haberlere dahil eden, yeni hikaye anlatımı tekniklerinin gelişmesine öncülük ettiğini ileri sürmektedir. Bu interaktif hikaye anlatımı, çok çeşitli iletişim yöntemlerini (metin, imaj, video, grafikler) içerisine almakta ve olağanüstü kişiselleştirme olanakları ve yüksek izleyici katılımı sunmaktadır. Ayrıca haberler geçmişe göre çok daha akıcı olmaya başlamıştır. Çevrimiçi haber kuruluşları, infografikler, videolar, sesli slaytlar ve linkler gibi uygun multimedya formatlarından yararlanıp haber üretmeye çalıştıkça sitelerinin kullanımı da artmıştır (Fahmy, 2008. s.24). Pavlik (2001. s. 29) ayrıca çevrimiçi yeni medyanın interaktif, isteğe bağlı ve kişiselleştirilebilir olabildiğini; yeni metin, imaj, film ve ses kombinasyonlarını birleştirebildiğini, ilgi ve kaygıları paylaşma tabanlı yeni topluluklar inşa edebildiğini ve diğer hiçbir ortamda mümkün olmayan muhabirlik derinliğine, niteliğe ve içeriğe neredeyse sınırsız bir alanda sahip olabildiğini belirtmiştir. Bunlara ek olarak, tüm bu vaatleriyle yeni medyanın gazeteciliği dönüştürebileceğini savunmuştur.

Haber sitelerindeki interaktif hikaye anlatımlarının içerisinde barındırması gereken bazı özellikler bulunmaktadır. Öncelikle yapılan çalışmalar ulaşılabilir olmalı, dizüstü bilgisayarlardan akıllı telefonlara kadar internet erişimi olan her türlü araçtan görüntülenebilmelilerdir. Ayrıca farklı formatlarda hazırlanan içeriklerin bir arada kullanılması kullanıcıların dikkatini dağıtmamalı, aksine içeriği daha rahat anlamalarına yardımcı olmalı, onları yönlendirmelidir. Diğer yandan yaratılan içeriğin tasarımı, temel kullanım bilgisi dışında hiçbir üstün teknik bilgi gerektirmemelidir. Kullanıcılar haberi kolaylıkla görüntüleyebilmeli ve hazırlanan interaktif içerikler sayesinde, seçimleri doğrultusunda haberle ilgili ayrıntılı bilgi edinebilmelidirler. Böylelikle interaktif hikaye anlatımları, geleneksel haberlere kıyasla okuyucuların daha fazla bilgi edinmesini sağlayabilir, gazeteciler açısından değerlendirildiğinde ise habere değer katabilmektedirler.

Dijital hikaye anlatımlarının elbette pek çok olumlu yönü bulunmaktadır. Ancak her ne kadar bu anlatım yöntemi haberin iletilmesine yeni bir boyut kazandırsa da henüz bizlerin çözümleyemediği eksik noktaları da var olabilir. Gershon and Page'e göre (2001. s.37) teknoloji bizlere hikaye anlatımı tarzındaki bilginin aktarılabilirliği yeni medya ve benzerlerini sunmaktadır. Bizler halen her bir türün, belirli izleyici kitlesiyle etkileşiminin karakteristiğini, avantajları ve dezavantajlarını, ayrıca içerik ve öğrenimi nasıl etkileyebileceğini daha iyi anlamaya ihtiyaç duymaktayız.

Seçilen Örneklerin İncelenmesi

Seçilen ilk örnek olan "Snow Fall" (Kar yağışı), Amerika'nın Washington eyaletinde, Cascade Dağı'ndaki Creek Tüneli'nde çığ altında mahsur kalan kayakçı ve snowboardcuların öyküsünü altı ayrı bölümle anlatmaktadır. Proje o hikayeyi metin, fotoğraflar, videolar ve interaktif hikayelerle kusursuzca harmanlayarak anlatmakta ve web sayfası üzerinde hayat bulmaktadır (Jeff Sonderman, 2012).

Hikayenin açılışında, başlık ve yazarın adının yanı sıra fonda kullanılan rüzgarın hafifçe yüzeydeki karları taşıdığı yakın plan bir video dışında hiç bir öğe kullanılmamıştır. Açılıştaki kullanıcıları karşılayan bu görüntüde yer alan renk ve tipografi anlayışı hikaye anlatımının tümünde devam ettirilmiş ve yapı içerisinde kullanılan her bir elemmanda korunmuştur. Kullanıcılar ekranın üst kısmında yer alan menüyü kullanarak hikayenin bölümlerini ister sırasıyla okuyabilir, isterlerse bölümler arasında geçiş yapabilmektedirler.



Görüntü 1. New York Times Gazetesinin “Snow Fall” adlı interaktif hikaye anlatımı projesi. (<http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/#/?part=tunnel-creek>)

Çevrimiçi gazetecilik profesörü olan Mindy McAdams (2015. s.188-198) bu proje ile ilgili bazı görüşlerini dile getirmiştir;

Multimedyanın imkanları hakkındaki tartışmayı tetikleyen üst düzey örneklerden biri New York Times’ın 2012 yılındaki dijital hiyakesi “Snow Fall”dur. Bu iddialı ve çok övgü alan proje, video, hareketli grafikler, haritalar, ses ve slaytların 17.000 kelimelik metinle birlikte altı bölüm için de kombine edilmesidir. Burada 2012 yılında ortaya çıkan kinetik web teknikleri kullanılmıştır. Her ne kadar proje bu tekniklerin kullanıldığı ilk gazetecilik hikayesi olmasa da “Snow Fall” mutimedya ve çevrimiçi hikaye anlatımında bir tür dönüm noktası olarak görülmektedir ve gerçek şu ki, proje ilk on günde yaklaşık üç milyon ziyaretçiyi kendisine çekerek önemli bir referans noktası yaratmıştır. (Mindy McAdams)

Projedeki metin kullanımında dikkat çeken nokta ise özellikle bölüm başlarında daha büyük olan baş harflerin (inisiyal harf) kullanılarak, geleneksel gazete ve kitaplarda karşımıza çıkan bir tarzın tercih edilmesidir.

Çalışmanın her aşamasında multimedya kullanımı dikkat çekmektedir. Ancak bu çalışmada multimedya entegrasyonunun ötesinde, çeşitli teknik ve tasarım unsurları kullanılmaya başlanmıştır:

- Otomatik oynamaya başlayan sessiz videolar bulunmaktadır ve bazıları grafik bir temel sağlamaktadır, diğerleri ise bilgilendirme amaçlı grafiklerdir.

- Kullanıcı ekrandaki görüntüyü kaydırıldığında eylemleri harekete geçiren bir kaydırma mekanizması vardır. Örneğin, bu bir video, grafik animasyon oynatabilir, ya da bazı CSS özelliklerini arka planda giderek kayboluyormuş gibi değiştirebilir.

- Kullanıcı ekranı kaydırıldıkça görüntü ya da videoların ortaya çıkaran “perdeleme efekti” vardır (Jeremy Rue, 2013) (Görüntü 2).



Görüntü 2. İnteraktif hikaye anlatımı kapsamında sunulan hareketli görüntü tasarımlarından biri. (<http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/#/?part=to-the-peak>).

Yukarıda görülen animasyonla çığın yapısı ve nasıl oluştuğu hakkında okuyucu bilgilendirilmiştir. Bu örneğin yanı sıra çığın gerçekleştiği bölgeyi, kayakçıların rotasını ve an ve an çığ altında kalışlarını gösteren pek çok farklı hareketli görüntü tasarımı bulunmaktadır.

Diğer bir örnek ise İngiltere'nin en önemli gazetelerinden biri olan The Guardian gazetesinin internet sitesi içerisinde yer alan hikaye anlatımlarından biridir. "Yeni medya" alanında yıllardır önemli gelişmeler kaydeden Guardian web sayfaları, Mayıs 2011 itibarıyla aylık 50 milyonu aşkın tekil ziyaretçi ile dünyanın önde gelen internet uğrak noktaları arasındadır (Polat, 2011: 45). Site içerisinde pek çok farklı yapıyı barındırmaktadır. Siteye girenler, haberden farklı olarak finans, sağlık vb. konularda uzmanlardan etkileşimli yorumlar alabilmekte, etkileşimli ve sürekli güncel iş ilanlarından iş arayabilmekte, online oyunlar oynatabilmekte, belgesel izleyebilmekte ve hatta organik tarım ürünleri satın alabilmektedirler (Polat, 2011: 45).



Görüntü 3. "NSA Files: Decoded" (NSA Dosyaları: Çözüldü) adlı projenin açılış sayfası (<http://www.theguardian.com/world/interactive/2013/nov/01/snowden-nsa-files-surveillance-revelations-decoded#section/1>)

Kasım 2013 tarihinde yayınlanan bu proje, eski Amerikan Ulusal Güvenlik Ajansı' çalışanı olan Edward Snowden'ın paylaştığı gizli bilgilerle birlikte başlayan ve neredeyse tüm dünyanın

dinlendiğini ortaya çıkaran sansasyonel hikayeyi ele almaktadır (Görüntü 3). NSA çalışanları, kongre üyeleri ve alan uzmanları ile yapılan röportajların videolarından, Amerikan Ulusal Güvenlik Ajansı'nın insanları üç halkada (arkadaşının-arkadaşının-arkadaşı) nasıl izlediğini Facebook verileri üzerinden örneklendiren infografiklere kadar pek çok farklı unsurun bir arada kullanıldığı bir anlatımdır.

Haberin açılış sayfasında NSA'in orijinal logosundan yola çıkılarak oluşturulan bir görsel ve bu görsel ile ilişkilendirilmiş bir tipografi kullanılmıştır. Tasarımın bütününde kurumsal bir yapı oluşturulmuş ve içerisinde kullanılan her bir elemanda da bu yapı korunmuştur. Hikaye oluşturulan sıra içerisinde bölümlere ayrılarak sunulmuştur ancak okuyucular istedikleri zaman üst kısımda yer alan menü aracılığıyla bölüm değiştirebilmektedirler.



Görüntü 4. NSA'in insanları üç halkada nasıl izlediğini Facebook verileri üzerinden örneklendiren infografik (<http://www.theguardian.com/world/interactive/2013/nov/01/snowden-nsa-files-surveillance-revelations-decoded#section/1>)

Gerçekleştirilen röportajların videolarında hareketli tipografi kullanımı dikkat çekmektedir. Röportajdaki kişilerin baş ve hatta kimi zaman göz kapağı hareketlerini takip eden tipografik ve grafik unsurlar kullanılmıştır. Metin kullanımında dikkat çeken nokta ise bir önceki örnekte de olduğu gibi özellikle bölüm başlarında daha büyük olan baş harflerin (inisiyal harf) kullanılmasıdır. Bu yöntemle geleneksel gazete ve kitaplarda karşımıza çıkan bir tarz, bu yeni okuyucu deneyimi içerisinde yansıtılmıştır. Ayrıca değişken yapısının içinde geçişsel serif yazı karakterinden olan Georgia karakteri kullanılarak rahat okunabilir metinler yaratılmıştır.

Tasarımda ilk sayfada karşımıza çıkan mavi, kırmızı ve siyah renk hikayede kullanılan diğer tüm ikon, hareketli grafikler vb. unsurların ana renkleri olmuştur. Ayrıca tasarımın farklı unsurları içerisinde kullanılan her bir figür için sade ve anlaşılır semboller oluşturulmuştur. Sembol ve ikon tasarımlarında genellikle siyah ve kırmızı renk tercih edilerek arka plan ile kontrastlık yaratılmıştır. Lupton ve Phillips'e (2008. s.85), göre logo ve sembollerin tasarımı, kompleks anlamların basit ancak önemli formlara doğru saflaştırması, figür ve zeminin düzen ve karşıtlığının başarılmalarıyla gerçekleşir.

Sonuç

Dijital hikaye anlatımı, yeni dijital araçlar ve teknikler tarafından geliştirilen imkanlarla birlikte, daha çok gazetecilik deneyimi için evrilmeye devam etmektedir (McAdams, 2014). Haber sitelerinde oluşturulan hikaye anlatımları, tasarım anlayışı, etkileşimlilik ve sosyal medyada paylaşılabilir olması nedeniyle geleneksel medya platformlarına göre okuyucuların ilgisini çok daha fazla çekmektedir.

Ayrıca dijital hikaye anlatımlarının mobil araçlarda görüntülenebilmesi, haber kaynaklarına akıllı telefon ve tablet gibi araçlarla ulaşan pek çok insan için de tercih sebebi olmaktadır.

Bu anlatım tekniği barındırdığı farklı disiplinlerle birlikte insanlığın en eski iletişim yöntemlerinden biri olan hikaye anlatımını hiç olmadığı kadar zenginleştirmiştir. Çeşitli medyaların özellikleri okuyucuya haberin tüm yönleriyle birlikte sunulabilmesi için kullanılmıştır. Ancak bu zengin ve etkileşimli multimedia yapıları, yetenekli tasarımcılar sayesinde bilgi bombardımanı olmak yerine, kullanıcıyı içine çeken etkileyici yapılar haline gelmişlerdir.

KAYNAKÇA

GOLOMBİSKY, Kim and Hagen, Rebecca. (2010). White Space Is Not Your Enemy, A Beginner's Guide To Communicating Visually Through Graphic, Web & Multimedia Design, Elsevier Inc.

PAVLIK, John V. (2001). Journalism and new media, Columbia University Press, New York s.1

LİNNELL, Gary. (2014). The future of Writing, Editor: John Potts,

MOLONEY, Kevin T. (2011). Porting Transmedia Storytelling To Journalism, MA Thesis, Faculty of Social Sciences University of Denver.

MCADAMS, Mindy. (2014). (Re)defining multimedia journalism New storytelling forms inspire us. (<https://medium.com/@macloo/re-defining-multimedia-journalism-1f4966df37bc>).

GERSHON, Nahum and PAGE, Ward (2001). What Storytelling Can Do for Information Visualization, Communications Of The Acm. August /Vol. 44, No. 8

RUE, Jeremy. (2013). The 'Snow Fall' Effect And Dissecting The Multimedia Longform Narrative. <http://multimediashooter.com/wp/2013/04/21/the-snow-fall-effect-and-dissecting-the-multimedia-longform-narrative/>

SEGEL, Edward and Heer, Jeffrey. (2010). Narrative Visualization: Telling Stories with Data. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, Vol. 16, No. 6, November/December.

SHAHIRA Fahmy, (2008). How Online Journalists Rank Importance of News Skills. s.24

SILVIA, Tony and ANZUR, Terry. (2011). Power Performance, Multimedia Storytelling for Journalism and Public Relations –

SONDERMAN, Jeff. (2012). How The New York Times' 'Snow Fall' Project Unifies Text, Multimedia. <http://www.poynter.org/news/mediawire/198970/how-the-new-york-times-snow-fall-project-unifies-text-multimedia/>

Türk Dil Kurumu. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=16198>

<http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/#/?part=tunnel-creek>

<http://www.theguardian.com/world/interactive/2013/nov/01/snowden-nsa-files-surveillance-revelations-decoded#section/1>



Başkent
Üniversitesi

Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

2.sanat ve tasarım eğitimi
sempozyum ve çalıştayı 
disiplinlerarası tasarım



MİMARLIK

DİSİPLİNERARASI YAKLAŞIM İLE SİNEMA VE MİMARLIK ETKİLEŞİMİ: MON ONCLE FİLMİ ÖRNEĞİ

Arş. Gör. Büşra ÜNVER

Haliç Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi
İç Mimarlık Bölümü
busraunver@halic.edu.tr

ÖZET

Bu çalışmada mimarlık ve sinema arasındaki ilişki ve etkileşimler incelenmiştir. Çalışmanın amacı mimarlığın ve mekan kavramının disiplinlerarası yaklaşımla irdelenmesi, mimarlık kuramı için yeni açılımlar oluşturulmasıdır. Bu bağlamda incelenen Jacques Tati sinemasından Mon Oncle filminin mekanlarının salt teknik ve matematiksel bir yaklaşımla değil hermeneutik bir yaklaşımla ele alınması yöntem olarak benimsenmiştir.

Günümüz akademik çalışmalarında giderek daha da fazla irdelenen disiplinlerarası yaklaşım, postendüstriyel dönemle birlikte sanat ve bilim alanlarının disiplinler yapılarının tartışılmaya başlaması sonucunda ortaya çıkmıştır. Böylece, disiplinlerin kesin sınırları belirsizleşmiş; kesişimlerden oluşan karmaşık bir yapı, etkileşimli bir sistemde melezleşen disiplinler oluşmuştur. Bu etkileşimler ile birlikte disiplinler kendi alanlarına ait çözümleri diğer alanlarda da aramaya başlamış ve disiplinlerarasında yeni ilişkiler doğmaya başlamıştır.

Mimarlık, bir bilgi ve üretim alanı olarak, gerek kaynakları, gerek ürünleri ve gerekse üretim biçimi ve kullandığı araçları gereği hem sadece bilimsel bilgi ile açıklanamamakta; hem de disiplinler açıdan doğa-sosyal-insan bilimleri olmak üzere üçe ayrılan örgütlü bilgi yapısı içinde bir sınıflandırmaya kolay kolay tabi tutulamamaktadır. Bu nedenle mimarlık kuramını besleyen birçok alan bulunmaktadır. Bunlardan biri de görsel sanatlar arasında etkili bir anlatım aracı olan sinemadır.

Sinema mimarlık etkileşiminin disiplinlerarası bağlamda incelendiği bu çalışmada örnek olarak incelenen film Tati sinemasından 'Mon Oncle' filmidir. Modern tasarım anlayışının yaşamı ne denli etkilediğinin vurgulandığı, sinema yoluyla mimarlık üzerinden sert bir modernizm eleştirisi yapılan filmde, modernizmin mekanları ve dolayısıyla insan yaşamını etkileyip değiştirdiği, eleştirel bir yaklaşımla da tek tipleştirip makineleştirdiği anlatılmaktadır.

Sonuç bölümünde sinema üzerinden mekansal okumaların mimarlıkta hem kuram hem de uygulama için önemli bir kaynak olduğu, mekanın ve mimarlığın insandan bağımsız düşünülemediği, zaman ve mekan kavramları ile var olan sinema aracılığıyla vurgulanmıştır. Disiplinlerarası çalışmaların önemini belirttiği bu çalışmada sinemanın, mimarlık kuramının geliştirilmesine katkı sağlayacağı ve bu alanda yapılacak bilimsel çalışmaların alana yeni bakış açıları getireceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Disiplinlerarası, Mon Oncle, sinema mimarlık

CINEMA AND ARCHITECTURE INTERACTION WITH INTERDISCIPLINARY APPROACH: A CASE STUDY OF 'MON ONCLE'

GİRİŞ

Akademik çalışmalarda giderek daha fazla ele alınan disiplinlerarası yaklaşım, sanat ve bilim alanlarının disiplinler yapılarının tartışılmaya başlaması ile birlikte ortaya çıkmıştır. Bu tartışma ve araştırmalarla disiplinlerin kesin sınırları belirsizleşmiş; kesişimlerden oluşan karmaşık bir yapı, etkileşimli bir sistemde melezleşen disiplinler oluşmuştur. Bu etkileşimler ile birlikte disiplinler kendi alanlarına ait çözümleri diğer alanlarda da aramaya başlamış ve disiplinlerarasında yeni ilişkiler doğmaya başlamıştır.

Sinema mimarlık ilişkisi ve etkileşiminin disiplinlerarası bağlamda incelendiği bu çalışmada örnek olarak incelenen film Jacques Tati sinemasından 'Mon Oncle' filmidir. Modern tasarım anlayışının

yaşamı ne denli etkilediğinin vurgulandığı, sinema yoluyla mimarlık üzerinden sert bir modernizm eleştirisi yapılan filmde, modernizmin mekanları ve dolayısıyla insan yaşamını etkileyip değiştirdiği, eleştirel bir yaklaşımla tek tipleştirip makineleştirdiği anlatılmaktadır.

Bu çalışmada, sinema aracılığıyla mimarlık kuramının gelişimine katkı sağlamak ve bu alanda yapılacak bilimsel çalışmalar için yeni bakış açıları oluşturmak amaçlanmıştır. Sinema üzerinden mekansal okumaların mimarlıkta hem kuram hem de uygulama için önemli bir kaynak olduğu, mekanın ve mimarlığın insandan bağımsız düşünülmemeyeceği sinema aracılığıyla vurgulanmıştır.

1. MİMARLIK VE SİNEMADA MEKAN

‘Mekan’, zaman gibi varoluşa ilişkin temel unsurlardan biri olmasına karşın tanımı oldukça güç olan kavramlardan biridir. Günlük yaşamda mekanın ölçülebilen nesnel özelliklerinin baskın olduğu sıradan kullanım yaygın olsa da mekan öznel deneyimlere bağlı var olan, farklı türden algılama biçimleri olan karmaşık bir olgudur. Mekan ne sadece somut fiziksel bir şey ne de sadece soyut bir kavramdır. Mekan cansız, sabit, durağan değil, canlı, değişken ve akışkandır. Hem kavram hem de gerçekliktir (Arslan Avar 2009).

Mekan, fiziksel bir yaklaşım ile ele alındığında, insanı çevreden belirli ölçülerde ayıran ve içerisinde eylemlerini sürdürebildiği boşluk, sınırlı bir uzay parçası olarak tanımlanabilir. Fakat mekan kavramının salt fiziksel bir yaklaşım, matematiksel çözüm ile ele alınması ve sınırlandırılması onun hiçbir zaman tam olarak anlaşılmasını demektir. Bu yüzden mekan, anlam taşıyan ve anlamlandırılan bir varlık olarak kabul edilmelidir.

Mekan kendi başına hiçbir şey değildir; mutlak mekan diye bir şey yok. Aristoteles’in bilinen bir önermesinde söylendiği gibi, mekan ancak içerdiği cisimler ve enerjilerle var olur. (Nalbantoğlu, 2006, s. 13)

Sinema için mekan, zaman gibi temel kaynaklardan biridir. Sinemada anlatılar, öykülerin aktarıldığı yerlere gereksinim duyarlar. Mekansız hiçbir olay örgüsü olamayacağı ve sinema perdesinin bir anlatı alanı olduğu düşüncesinden yola çıkıldığında sinemada zaman ve mekanın kaçınılmaz boyutuyla karşılaşmaktadır.

Sinemada mekan oluşturmanın mevcut yapıyı kullanma, kurgulanan mekanın maketini inşa etme, iç mekanları farklı yerlerde tekrar oluşturma, teknolojik yeniliklerden faydalanarak sonsuz olanakla sanal mekanlar oluşturma gibi bir çok çeşidi vardır. Fakat mekanın sinema için önemi ve değeri hepsinde aynıdır; izleyici için başka hiçbir öge ile oluşturulamayan bir duygulanım yaratır.

2. MİMARLIK SİNEMA ETKİLEŞİMİ

Mimarlık ve sinemanın özünü zaman ve mekan kavramları oluşturmaktadır. Bu kavramların ortak olması nedeniyle mimarlık ve sinema arasındaki bağ ‘etkileşim’den bir adım ileridedir. Mimarlık kendini ararken sinemayı, sinema ise kendini yaratırken mimarlığı kullanır. Resim, roman, tiyatro ve müzikten farklı olarak mimarlık, sinemayla etkileşim haline girebilen çevresel sanatlardan biridir. Mimarlığın sadece bir inşa sistemi değil, görsel çevresel bir sanat olması bu etkileşimin en önemli paydasıdır.

Sinema, sadece zamansal ve mekansal ve yapısı dolayısıyla değil, aynı zamanda özünde yaşam (yaşanılan) mekanını ifade etmesinden dolayı mimari ile yakındır. Bu iki disiplin ayrıntılı yaşam görüntüleri yaratır ve ortaya çıkarırlar. Bu iki sanat biçimi de varoluşsal mekanın nitelik ve boyutlarını tanımlar; ikisi de yaşamın deneysel sahnelerini yaratırlar.

Pallasmaa’nın sinema ve mimarlık etkileşimi ve son yıllarda bu konuda yapılan çalışmalar ile ilgili verdiği örnekler bu etkileşimin yadsınamaz ölçüde önemli olduğunu kanıtlar niteliktedir:

Dünyadaki birçok mimarlık okulunda yeni ilgi sinemadır. Daha nitelikli ve uyumlu mimarlığı keşfetmek amacıyla filmler üzerinde çalışılmaktadır. Aynı zamanda Bernard Tschumi, RemKoolhaas, CoopHimmelb(l)au ve Jean Nouvel gibi günümüzün en saygın öncü örnekleri mimari yaklaşımlarının biçimlenmesi konusunda sinemanın önemini kabul etmişlerdir. (Pallasmaa 2007, s. 13)

3. TATI SİNEMASINDAN MON ONCLE FİLMİ ÖRNEĞİ

Jacques Tati’nin 1958 yapımı filmi Mon Oncle (Dayım) (Şekil 1), modern tasarım anlayışının

yaşamı ne denli etkilediğini, zorlaştırdığını, makineleştirdiğini ve ruhsuzlaştığını mimarlık aracılığıyla vurgulayan, sert bir modernizm eleştirisidir.



Şekil 1: Mon Oncle filminin afişi (Kaynak: <http://www.uncubemagazine.com/blog/13498303>)

Kendi filminin ana fikri için “Birisi bir ev yaptığında birileri ona, ‘dikkat et, fazla iyi yapılmış olabilir’ diyebilmeli.” (Gülenç 2010, s.13) diyen Tati’nin filminin en iyi tanımlarından biri Sungu Çapan’a aittir:

Keskin mizahın yergi oklarını savurmaktan geri durmadığı Fransız burjuvazisinin tüketim çılgınlığını, modern yaşamın getirdiği kargaşadan ürküp, sürekli başına gelen olayları sineye çekip, eski sağlam değerlere özlem duyarak sıradan bir evde alçakgönüllü dünyasında yaşayan Bay Hulot ile her türlü konfora sahip ama sonradan görmelere mahsus yoz bir zevkin ürünü olan aşırı modern bir mimarinin belirginleştirdiği, saray yavrusu, Amerikan tarzı bir villada züppe anne-babasıyla yaşayan, tipik zamane veledi yeğenin, çatışan ve çelişen ilişkileri üzerine gelişen bir öykü. (Dinçer, 2011)

İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra Fransa ağır kayıplar vermiş, sanayi ve ekonomi felaketten nasibini almış ve kentler büyük bir yıkım sonrası yerle bir haldedir. Amerika’nın yardımları ile kurulan modern yaşam, gelenekseli inkar etmiş ve yeni konutları, okulları, fabrikaları ile kolay, otomatik, ruhsuz ve tüketim odaklı bir hayatı insanlara dikte etmiştir. Savaş ve yokluktan çıkan halk ise bunu sorgusuz sualsiz kabullenmiş ve bu yaşam içinde onlar da bir makineye dönüşmüştür. Filmde bu modern yaşamın kuklaları olan çekirdek ailenin ev, okul, iş üçgeninde yaşamlarına tanık olunmaktadır.

Villa Arpel modern ailenin yaşadığı evdir (Şekil 2). Villa Arpel, modern mimarinin tüm özelliklerini barındıran, gri tonlarının hakim olduğu, kesin geometrik formlardan oluşan, düz çatılı, cam ve beton yüzeylerin kullanıldığı bir yapıdır.



Şekil 2: Villa Arpel (Kaynak: http://www.watchthetitles.com/articles/00204-Mon_Oncle)

Villa Arpel'in iç mekanları da bahsedilen modern mimari özellikleri ile örtüşen yapıdadır. Steril büyük hacimler, beyaz ve gri hakimiyeti, bir evden çok laboratuvarı andıran mutfağı, ergonomik olmayan mobilyaları ile makinenin parçaları olarak seyircinin karşısına çıkar. Mutfak, teknolojinin konut iç mekanlarında en çok hissedildiği yerdir (Şekil 3). Bu mekanın bir mutfak olduğunun anlaşılması dahi oldukça güçtür. Bayan Arpel' in edindiği büyük görev tabi ki bu evi ve özellikle mutfağı her daim temiz tutmaktır, her şey kontrol altında olmalı, teknolojik aletler eşliğinde yemek pişmeli, doğru sandalye yüksekliğinde oturarak yemek yenmeli ve bu mutfaktan -laboratuvar ya da uzay gemisi de olabilir- çıkılmalıdır. Kapılar konutlarda görmeye alışık olunmayan fotoselli kapılardır, teknoloji maksimum seviyede mekana adapte edilmiştir.



Şekil 3: Villa Arpel'in mutfağı (Kaynak: Mon Oncle filminden alınmıştır.)

Mekanlarda kullanılan modern tasarım anlayışı ile oluşturulmuş objeler de mimari yapı gibi Tati'nin eleştirisine maruz kalmıştır. Buna verilebilecek en belirgin örnek filmde sadece evde değil başka mekanlarda da seyircinin karşısına çıkan sandalyedir (Şekil 4). Bu tasarım bir oturma birimi olarak tasarlanmış olarak seyircinin karşısına çıksa da oturulamadığı yani işlevini yerine getiremediği sürece geometrik formlardan oluşmuş bir heykelden farksızdır.



Şekil 4: Villa Arpel'deki sandalyeler (Kaynak: Mon Oncle filminden alınmıştır.)

Villa Arpel'in bahçesi evin yalın ve tek renk olmasına karşın, karmaşık ve renklidir (Şekil 5). Bahçede çeşitli geometrik formlarla ayrılmış zemin, malzeme çeşitleri eğrisel yürüme yolu ve heykel karmaşık ve soyut bir resim hissi uyandırır. Burada bulunan balık şeklindeki fıskiye, geçmişi saray bahçelerine dayanan bir prestij göstergesidir. Toplumla kendilerini ifade etme biçimleri, statü sahibi olmalarının aracı olan 'balık' sadece eve saygın bir misafir geldiğinde çalıştırılır.



Şekil 5: Villa Arpel'in bahçesi (Kaynak: Mon Oncle filminden alınmıştır.)

Bahçe tasarımında da yine sandalye örneğinde olduğu gibi bir biçim-işlev sorunu seyircinin karşısına çıkar. Öyle ki bahçeden geçerek eve girmek isteyen bir kişi dolambaçlı eğrisel yürüme yolunu takip etmek zorunda, hatta birkaç kişi aynı anda geçmek isterse kuyruk oluşturmak durumunda kalmaktadır. Tati'nin eleştiri oklarını doğrulttuğu yerler üzerinde bir mimar kadar bu denli özenle çalışması Mon Oncle filmi bu iki disiplin arasında bir köprü haline getirmiştir.

Filmin modern mimari örneği olarak inşa edilmiş diğer bir yapı ise 'Plastac'tır (Şekil 6). Plastac Bay Arpel'in çalıştığı plastik fabrikasıdır. Geniş cam yüzeylerle ayrılmış ofis bölümleri, gri rengin hakimiyeti gibi konut mimarisinin özellikleri yine bu yapıda da görülmektedir. Filmin başında görülen müdürün odasının tasarımı ise boş olarak ifade edilebilir. Bir müdür masası ve oturulamayan sandalyeler... Fakat burası müdür odası olduğu için statü ayrımı yapmak amaçlı tavan yüksekliği fazla ve arkasında bir harita asılıdır.



Şekil 6: Plastac yapısı (Kaynak: Mon Oncle filminden alınmıştır.)

Okul binası filmdeki diğer modern yapıdır (Şekil 7). Okul yapısı, fabrika ile küçük farklarla birbirinden ayrılacak mimari özelliklere sahiptir. Her yapı, her mekan aynı modern tasarım kaygıları ile tasarlandığı için kimliksiz kalmış ve tam bir makineye dönüşmüştür. Tati, girişteki saçak üzerine bunun yergisini yapmak için bir "okul" yazısı konduğunu belirtmiştir. Yapıların bu tekdüzeliğinde üzerlerinde etiketleri olmadan işlevleri anlaşılamayacak hale gelmiştir. Tati'nin görsel olarak kusursuz bir şekilde ortaya koyduğu bu durumu Gieselmann ve Ungers "Yeni Bir Mimarlığa Doğru" adlı manifestolarında şöyle ifade ederler:

Eğer teknolojik, işlevsel mimarlık yöntemlerini izlersek, sonuç tekdüzelik olur. Teknolojik ve işlevsel yöntemler uygulandığında mimarlıkta anlatım kaybolur. Okula benzeyen apartman binaları, yönetim binalarına benzeyen okullar ve fabrikaya benzeyen yönetim binaları ortaya çıkar. (s. 143)



Şekil 7: Okul binası (Kaynak: Mon Oncle filminden alınmıştır.)

Savaş sonrası kurulan bu yeni düzenin aksine Bay Hulot'un yaşadığı eski mahalle toz ve düzensizlik içindedir. Tati, filmde bu farklı iki yaşamı özellikle mimari bağlamdaki karşıtlıklar üzerinden ustaca seyirciye aktarmıştır. Anlatım dilinin parodiye yakın sonuçlar doğurduğu yönetmen bu geleneksel yaşam şeklini de inceden eleştiren bir tavır halindedir. Fakat filmde kendi için uygun gördüğü rol de modernizme karşı nerede durduğunun açık bir ifadesidir. Bu mahallede hiç bir şey temiz değildir, kimse işini yapması gerektiği gibi yapmaz fakat yaşam işte bu mahallede Arpel ailesinin steril modern mahallesinden daha fazla hissedilmektedir. Villa Arpel'in karşısına Bay Hulot'un yaşadığı ev çıkar (Şekil 8). Ne cephede ne de Bay Hulot'un evine ulaşma çabaları görüldüğü sırada-iç mekanlarda bir düzen söz konusudur. Çeşitli boyutlardaki pencereler, sonradan yapılmış gibi görülen merdivenler, farklı kullanıcıların iç içe geçmiş özel mekanları, bu yapıyı bir ev olmaktan çıkarıp kolektif bir yaşam organizmasına dönüştürür.



Şekil 8: Hulot'un evi (Kaynak: Mon Oncle filminden alınmıştır.)

Tati, filmde modernizmi ağırlıklı olarak mimari üzerinden eleştirirken umut dolu bir son değil, filmin sonundan anlaşılacağı üzere düzenin karşı gelinemeyecek kadar katı olduğu düşüncesi ile seyirciye veda eder. Öyle ki Bay Hulot'un mahallesinde de yıkım çalışmaları başlamış ve Bay Hulot modern yaşama uyum sağlayamadığı için taşraya sürülmüştür. Sonun hüzünlü olmamasının nedeni ise Bay Hulot'un bu durumu kaygısız bir şekilde kabul etmesi ve nerede olursa olsun yaşamaya devam etmiş olmasıdır.

4. SONUÇ

Bu çalışmada yapılan araştırmalar sonucunda disiplinlerarası yaklaşımın, disiplinleri kesin sınırlarla birbirinden uzaklaştırmak yerine kesişim alanlarıyla yakınlaştırdığı, dolayısıyla araştırmacılar için yeni çalışma alanlarının ortaya çıktığı görülmüştür. Kendi bilgi alanı melez bir yapılanma içinde olan mimarlığın öteki disiplinlerle kurduğu ilişki kendini anlamak ve kendi kuramını üretmek üzere



başka disiplinlerin bilgilerine, dışarıdan bir bilgiye ihtiyaç duymasıyla oluşmaktadır. Bu bağlamda disiplinlerarası yaklaşım ile incelenen Mon Oncle filminde mimarlığın, rasyonel ve geometrik olanla organik irrasyonel arasında –düşünce dünyası ile duygu dünyası arasında- bir denge yakalamak görevi ile karşı karşıya olduğu izleyiciye anlatılmaktadır. Sinema yoluyla insanlara mimarlık temelli bir düşünce eleştirel tavırla iletilmektedir.

Sonuç olarak bu çalışmada, sinema üzerinden mekansal okumaların mimarlıkta hem kuram hem de uygulama için önemli bir kaynak olduğu, mekanın ve mimarlığın insandan bağımsız düşünülmemeyeceği, zaman ve mekan kavramları ile var olan sinema aracılığıyla vurgulanmıştır. Disiplinlerarası çalışmaların önemini belirttiği bu çalışmada sinemanın, mimarlık kuramının geliştirilmesine katkı sağlayacağı ve bu alanda yapılacak araştırmaların, bilimsel çalışmaların alana ve mimarlık eğitimine yeni bakış açıları getireceği düşünülmektedir.

5. KAYNAKLAR

Arslan Avar, A., 2009. Lefebvre'in Üçlü-Algılanan, Tasarlanan, Yaşanan Mekan-Diyalektiği. Dosya, 17, ss.7-16.

Dinçer, D. Mimar Tati. Mekanar Mekan Araştırmaları [online], <http://www.mekanar.com/tr/yazi-ar%C5%9Fiv-2009/makale/mimar-tati-demet-din%C3%A7er.html> [erişim tarihi 25 Ocak 2015].

Giesemann, R., Ungers O. M., 1960. Towards a New Architecture.

Gülenç, G., 2010. Bir çağdaş tasarım parodisi: Dayım. Sinemekan, (ss. 13-27), Açıya Allmer (der.), İstanbul: Varlık Yayınları.

Nalbantoğlu, H.Ü., 2006. Nedir Mekan Dedikleri? III. Disiplinlerarası Mimarlık – Felsefe Toplantısı 18-19 Kasım 2005, Bildiri Metni, İstanbul.

Pallasmaa, J., 2007. The architecture of image. existential space in cinema. Helsinki: Rakennustieto Publishing



MİMARİ TASARIM BAĞLAMINDA DOĞADAN ÖĞRENMEK: BİYOMİMESİS

Arş. Gör. Esra NARTKAYA

Karabük Üniversitesi, Safranbolu Fethi Toker Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
Mimarlık Bölümü

esranartkaya@karabuk.edu.tr

Arş. Gör. Merve SARAÇOĞLU

Karabük Üniversitesi, Safranbolu Fethi Toker Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
Mimarlık Bölümü

mervesaracoglu@karabuk.edu.tr

ÖZET

Endüstri devrimiyle birlikte hızla gelişen teknoloji, makine analogisi ve doğaya egemen olma isteğinin ön plana çıkmasına sebep olmuştur. Doğaya egemen olan ve seri üretimle tanışan insanoğlu mevcut doğal kaynakları kontrolsüzce tüketmeye başlamıştır. Bu süreçle birlikte her alanda olduğu gibi mimarlıkta da değişim yaşanmıştır ve insanoğlu bu teknolojiyle tasarlanan yapay bir çevrede yaşamaya başlamıştır. Tasarım eylemi, doğadan koştukça yapay çevre üretme, yapay çevre ürettikçe daha da doğadan kopma paradoksuna dönüşmüştür. Doğaya egemen olmak yerine, doğaya zarar vermeden, doğanın sunduğu olanakların en etkin biçimde kullanılması, doğaya uyumlu yaşamın gerekliliğidir. Bu bağlamda günümüz mimari tasarım paradigmaları içinde, doğaya dönüşün söz konusu olduğu “biyomimesis” ve “biyomimesis mimarlığı” ön plana çıkan kavramlardandır.

Bu çalışmada, bir disiplinler arası yöntem örneği olarak; “biyomimesis” ve “biyomimesis mimarlığı” kavramlarına, mimarlık eğitimi kapsamında, eğitimde doğanın tasarıma dâhil edilip, doğanın etkin biçimde nasıl kullanılabileceğine dikkat çekmek amaçlanmaktadır. Doğanın öğrenilip, tasarım parametrelerine dâhil edilmesinden, tasarım eyleminin gerçekleşmesine kadar olan süreç irdelenmiştir.

Anahtar kelimeler: doğa ve tasarım, doğadan öğrenmek, mimarlık eğitimi, biyomimesis, disiplinler arası tasarım

LEARNING FROM NATURE IN THE CONTEXT OF ARCHITECTURAL DESIGN: BIOMIMICRY

ABSTRACT

Rapidly evolving technology with the industrial revolution has led to the fore the machine analogy and desire to dominate nature. Human-being, who dominate nature and meet the mass production, has begun to consume existing natural resources. In this process changing is experienced as in any field, and human-being began to live in an artificial environment designed with this technology. Design action has turned into paradox: building artificial environment without nature, and being more and more foreign to nature with artificial environment. Instead of dominating nature, using opportunities of nature is the necessity of living in harmony with nature. In this context, within contemporary architectural design paradigms, “biomimicry” and “biomimicry architecture” are come to the forefront concepts, being a matter of returning nature. In this study, “biomimicry” and “biomimicry architecture” concepts are aimed to remark as a part of architectural education, how nature is used effectively, with including nature into the education, as an example of interdisciplinary methods. The process from learning and including nature for design paradigms, until the realization of the design activity has been studied.

Key words: nature and design, learning from nature, architectural education, biomimicry, interdisciplinary design

Doğadan Öğrenmek: Biyomimesis

Yüksek teknolojiye egemen ve yüksek teknolojinin egemenliğinde olan insanoğlu, ürettikleri ve tükettikleriyle doğaya geri dönüşü olmayan zararlar vermeye başlamıştır. Günümüzde ise bu sürecin sonuçları yaşanmakta ve sürdürülebilir çözümler aranmaktadır. Bu sürdürülebilir çözümler de aslında doğanın kendisinde gizlidir. Yıllardır aranan bütün çözümler doğada saklıdır ve keşfedilmeyi beklemektedir (Benyus, 2005). Doğaya zarar vermeden, doğanın sunduğu olanakların en etkin biçimde kullanılması, doğaya uyumlu yaşamının gerekliliğidir. Bu bağlamda günümüz mimari tasarım paradigmaları içinde, doğaya dönüşün söz konusu olduğu “biyomimesis” ilk kez 1997 yılında, Janine Benyus tarafından, “Biomimicry: Innovation Inspired by Nature (Biyomimesis: Doğadan İlham Alan Yenilik)” başlıklı kitabında ortaya atılan ve ön plana çıkan kavramlardan biridir (Keskin, 2008). Biyomimesis; “bio: canlı, mimesis: taklit etmek” kelimelerinden oluşan, canlı cansız varlıkların taklit edilerek yeni tasarımlara esin kaynağı olmasıdır.

Mekân tasarımının tarih öncesi dönemden, günümüze kadar doğadan etkilenmiş olduğu yadsınamaz. Eski topluluklar iç içe yaşadıkları doğayı örnek almışlar ve barınma ihtiyaçlarını karşılamışlardır. Bu anlamda doğaya öykünme kavramı yeni ortaya çıkmış bir kavram değildir. Ancak teknolojik ve bilimsel ilerleme ile özellikle 18. yüzyılda, doğayı bilinçli bir şekilde inceleme fırsatı doğmuştur.

“20. yüzyılın ortalarına kadar karşılaşılan örneklerde esinlenme/öğrenme/uyarlama ve/veya uygulama olgusunun daha çok formda kısıtlı olduğu olasıdır. Sanayi devrimi ve onu izleyen çok teknolojik gelişmeler, bilgisayar ve bilişim teknolojilerinin bilim dünyasındaki yerlerini almalarıyla doğadaki gözlemler çeşitlenmiş, ayrılmış ve farklı bilgi alanlarına farklı biçimlerde ve etkisi her gün artarak önemli katkılar yapmaya başlamıştır.” (Selçuk, Sorguç, 2007)

Doğayı taklit etmek anlamına gelen “biyomimesis”, doğanın biçim, düzen ve olanaklarından, tasarım sürecinde faydalanabilmenin şartı olarak, doğanın tanınması, dolayısıyla öğrenilmesidir. Taklit etmek de en kolay öğrenme biçimidir. Ancak “biyomimesis” kavramının doğayı birebir taklit etmekten, analogiden ya da biyomorfolojiden farkı vardır. Burada önemli olan işleyiş ve sistemi kavrayıp, bunu mimari çözümlerle bir araya getirerek inşa edebilmektir. Örneğin, “biyomimesis” kavramı gözetilerek inşa edilen Zimbabwe Harare’deki ülkenin en büyük alışveriş ve ofis kompleksi Eastgate, akkarınca tepeciğinden esinlenilerek tasarlanmıştır (Yedekçi Arslan, 2014). Akkarıncalar tarafından yapılan tepeciğin kendi kendine soğutma özelliğinin komplekse uyarlanmasıyla, binada en çok enerji tüketimine neden olan soğutma ve ısıtma işlemi için sürdürülebilir bir çözüm bulunmuştur. Aynı boyuttaki diğer binalarla karşılaştırıldığında Eastgate Alışveriş ve Ofis Kompleksi iklimlendirmede %90 oranında tasarruf sağlıyor (Benyus, 2015). Binanın “biyomimesis mimarlığı” açısından biçim, malzeme, inşaat, süreç ve fonksiyon kavramları gözetilerek değerlendirilmesi de Maibritt Pedersen Mari tarafından yapılmıştır (Tablo-1).



Fotoğraf-1: Akkarınca tepecikleri (solda) ve Eastgate Alışveriş ve Ofis Kompleksi (sağda) [12]

Organizma Düzeyi	Biçim	Bina akkarıncaya benziyor.
	Malzeme	Bina akkarıncayla benzer bir malzemeden yapılıyor, örneğin malzeme akkarıncanın dış kabuğunu taklit ediyor.
	İnşaat	Bina, akkarıncaya benzer bir yöntemle inşa ediliyor, örneğin çeşitli büyüme dönemlerinden geçiyor.
	Süreç	Bina, bir akkarınca gibi çalışıyor, örneğin genlerinin klonlanması sürecinde hidrojen üretiyor.
	Fonksiyon	Binanın fonksiyonları bir akkarıncaya benziyor, selüloz atığını dönüştürüyor ve gübre üretiyor.
Davranış Düzeyi	Biçim	Bina, akkarıncadan yapılmış gibi görünüyor, örneğin akkarınca tepeciklerinin replikalarından oluşuyor.
	Malzeme	Bina, akkarıncanın kullandığına benzer bir malzeme ile yapılmış, örneğin sindirilmiş saf gübre temel malzeme olarak kullanılmış.
	İnşaat	Bina, akkarıncanın inşaat etmek için kullandığına benzer bir yöntemle inşa ediliyor, örneğin belirli noktalardan belirli sayıda araziye bağlanmış.
	Süreç	Bina, akkarınca tepeciği gibi çalışıyor, yönlendirme, biçim, malzeme seçimi ve doğal havalandırma dikkatlice planlanmış veya bina akkarıncaların bir arada çalışmasını taklit ediyor.
	Fonksiyon	Binanın fonksiyonları bir akkarınca tarafından yapılmış gibi, örneğin iç mekan sabit bir ısıya sahip ve optimuma ayarlanmış.
Ekosistem Düzeyi	Biçim	Bina, akkarıncanın içinde yaşadığı ekosisteme benziyor.
	Malzeme	Bina, ekosistemle benzer bir malzemeden yapılıyor, örneğin doğada kendiliğinden var olan bileşenler kullanılmış.
	İnşaat	Bina, ekosistemdeki gibi bir araya getirilmiş, örneğin zamanla artan bir karmaşıklık ve ilkeler var.
	Süreç	Bina, ekosistem gibi işliyor, örneğin enerjiyi tutuyor ve dönüştürüyor, suyu depoluyor.
	Fonksiyon	Binanın fonksiyonları ekosistemdeki fonksiyonları gibi süreçler arasındaki ilişkiler ve biçimlere göre özelleştirilebiliyor, örneğin bina, ekosistemdeki hidroloji, karbon ve nitrojen gibi devinimlere katılabilir.

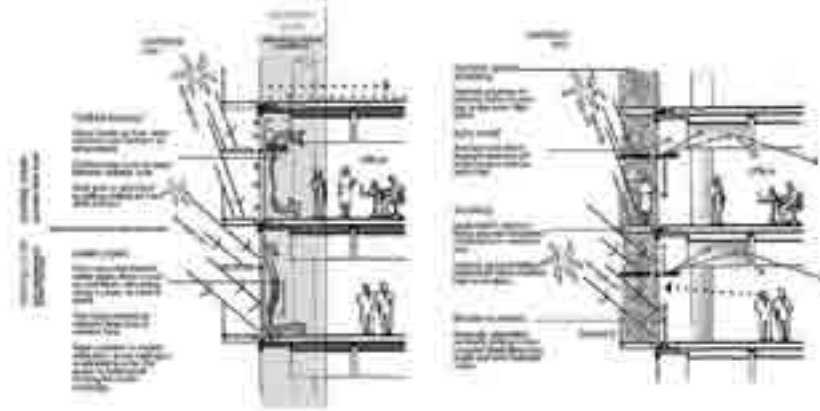
Tablo-1: Maibritt Pedersen Zari, "Biomimetic Approaches to Architectural Design for Increased Sustainability" [9]

1993 yılında tasarlanan Waterloo Uluslararası Terminali de, "biyomimesis mimarlığı" gözetilerek, biyomimesisin organizma düzeyindeki biçim ve süreç alt başlıklarına örnektir. Trenlerin terminale girişinde ve ayrılırken, hava basıncı üzerindeki değişikliklere cevap verebilmesi için tasarlanan kavisi cam örtü, pangolinlerin (pullu karıncayıyen) hava basıncı karşısında verdikleri tepkiden esinlenilerek kurgulanmıştır (Keskin, 2008).



Fotoğraf-2: Waterloo Uluslar arası Terminali (solda ve ortada) ve Pangolin (sağda) [13]

Tasarım konsepti olarak “insanoğlu artık varlığını sürdürmek istiyorsa, doğa içinde uyumlu ve daha sürdürülebilir mekanlar yaratmak zorundadır” olarak belirlenen CH2 binası, binanın her unsuru “doğa kanunları” esas alınarak planlanmıştır. “Biyomimesis” kavramı binanın formuna ve tüm teknik ve mekanik unsurlara yön vermiş bulunmaktadır. Otomasyon ve akıllı bina teknolojilerinin, “biyomimesis” kavramıyla birleşmesine örnek olan binada, cephe kaplamasının seçimi, suyun nasıl kullanıldığı, havalandırma sistemi, güneş enerjisinden faydalanma ve korunma gibi birçok etmen, belli bir dinamiği olan, sürekli bir süreç olarak ele alınmıştır (Webb, 2005).



Fotoğraf-3: CH2'nin kesitleri – Isıtma ve Soğutma (solda) – Işık ve Gölge (sağda) [14]

Biyomimesis ve Mimarlık Eğitimi

Tarih boyunca bilimsel ve teknolojik gelişmelerin sanat ile etkileşimi düşünüldüğünde mimarlığın bu gelişmelerden etkilenmesinin kaçınılmaz olduğu söylenebilir. Hermann Von Meyer'in 1866'da uyluk kemiğindeki güçlü yapısal bağları keşfetmesi ile Gustav Eiffel'in bu bağlardan yola çıkarak Eiffel Kulesi'nin taşıyıcı sistemini tasarlaması önemli bir örnektir (Ball, 2001).



Fotoğraf-4: Eiffel Kulesi(solda) – uyluk kemiği ve yapısı çizimi (sağda) [15]

Günümüze kadar pek çok yapı, doğadaki kurallardan referans almış, doğaya öykünmüş ya da bilimsel çalışmaların, teknolojik gelişmelerin desteğini alarak tasarlanmıştır. Ancak günümüzde tasarımcılar daha komplike disiplinler arası ilişkiler kurmakta ve bilimsel gelişmeleri mimariye taşımanın yollarını araştırmaktadırlar. Doğa etkin ve doğaya öykünen tasarım oluşturabilmek için tasarımcının burada nasıl bir yol izleyeceği ele alındığında; mimarın “her şeyin bir şeyini bilme” durumu ortaya çıkmaktadır (Frederick, 2014). Bu noktada, doğadan bir nevi ilham alabilmek için, doğa bilimleri alanında bilgi sahibi olmak söz konusudur.

Günümüz bilim ve teknolojisi doğa bilimleri alanında, tasarımcıya tasarım eylemi süresince yeterince bilgi sunabilmektedir. Temel doğa bilimleri bilgisi olan tasarımcı, tasarım fikri oluşturmada bu bilgilerden faydalanacaktır. Bilgiyi süzüp tasarımına hizmet eder bir biçimde geliştirerek tasarımına entegre edecektir. Burada bahsedilen entegre etme kavramı doğanın form, işleyiş ve ekosistem olarak taklit edilmesidir. Bunun sağlanabilmesi için de eğitim sürecinde ders, stüdyo, workshop ve benzeri çalışmalar eşliğinde, doğa ve tasarım ilişkisinin irdelenebilmesi amacıyla bir yöntem sunulması gerekmektedir.

Konumuzun esasını teşkil eden biyomimesis mimarlığı dediğimizde, doğa form olarak da taklit edilebilmektedir. Öklid geometrisi ile noktalar, çizgiler, düzlemler açı vs. bilgileri ile tasarıma temel oluşturacak geometrik biçimde formlar türetilirken, insanlar tarafından oluşturulan bu düzen ve geometrik ilişkilerden farklı olarak, doğaya öykünerek geliştirilen biçimlerde fraktal¹ geometriye başvurmak gerekmektedir (Bielefeld, 2010). Fraktal geometri ile biçimler tasarlayabilmek için bilgisayar destekli tasarıma ihtiyaç duyulmaktadır. Bu doğrultuda tasarımı geliştirebilmek amacıyla, eğitim süresince bilgisayar destekli tasarım eğitimi desteklenmeli, öğrenciler bu konuda donanım sahibi olmalıdır.

Sonuç ve Öneriler

Mimarlık mesleğinin farklı disiplinlerden beslenen çok yönlü bir meslek olması hem uygulamada hem de eğitim sürecinde farklı sistem ve yöntemler arası etkileşimin gerekliliğini doğurmaktadır. Lisans eğitimi sürecinde farklı disiplinlerden faydalanma becerisi kazanmak öngörüldürken, doğayı dönüştürecek olan mimar adayına doğa ve insan odaklı tasarım bilinci oluşturabilmek hedeflenmelidir.

Kendi yaşadığı doğal çevreden izole olup, onu göz ardı ederek zarar vermek yerine, kendi fiziksel çevresini etkin bir biçimde zarar vermeden kullanan, doğaya uyumlu tasarımlar gerçekleştirebilmek hedeflenmelidir. Bu noktada biyomimesis mimarlığı farklı disiplinlerden (doğa bilimleri) faydalanmakta ve eyleme dönüştürmek için de yine mimarlık dışındaki disiplinlere (mühendislik, matematik, bilişim teknolojileri gibi) ihtiyaç duymaktadır.

¹ Ardışık olarak parçalara bölündüğünde parçaları bütünün küçük kopyaları halinde olan, düzensiz bir geometrik şekil ya da örnek. Doğada fraktal karakterdeki biçimlerin örneği çöktür. Örneğin, kuşbaşı kar ve kar tanecikleri.

KAYNAKLAR

- 1.Arslan Selçuk, S., Gönenç Sorguç, A., (2007) , “Mimarlık Tasarım Paradigmasında Biomimesis’in Etkisi” GÜMMF Dergisi Vol:22, No:2 Haziran
- 2.Ball, P. (2001) , Life’s Lessons in Design. Nature, 409(6818), 413-416
- 3.Benyus, J., Biomimicry 3.8, Learning From Termites How to Create Sustainable Building, <http://biomimicry.net/about/biomimicry/case-examples/architecture/> (En son erişim tarihi: 12.02.2015)
- 4.Benyus, J., TED, “Biomimicry’s Surprising Lessons From Nature’s Engineers” (Şubat 2005 tarihli sunum) http://www.ted.com/talks/janine_benyus_shares_nature_s_designs, (En son erişim tarihi: 28.01.2015)
- 5.Bielefeld B. (2010) , Tasarım Fikirleri, Yem yayınları, İstanbul
- 6.Frederick M. (2014) , Mimarlıkta Öğrendiğim 101 şey, Yem Yayınları, İstanbul



- 7.Gönenç Sorguç, A. ve Arslan Selçuk, S., “Yapay Zeka Araştırmaları ve Biomimesis Kavramlarının Günümüzde Mimarlık Alanındaki Uygulamaları: Akıllı Mekanlar”. 4.Yapı ve Kentte Bilişim Kongresi 8-9 Haziran 2006 Ankara
- 8.Hasol D. (2008) , Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Yem Yayınları, İstanbul
- 9.Keskin, G., (Editör) Arkitera, Biomimicry, (Ekim 2008) <http://v3.arkitera.com/g146-biomimicry.html>, (En son erişim tarihi: 19.11.2014)
- 10.Webb, S., (2005) The Integrated Design Process of CH2, Environment Design Guide, Sayı 36
- 11.Yedekçi Arslan, G., Biomimetic Architecture A New Interdisciplinary To Architecture, Universiti Putra, Alam Cipta, Vol 7, Malezya, 2014
- 12.<http://inhabitat.com/finding-design-inspiration-in-nature-biomimicry-for-a-better-planet/termitehararezimbabwe/>, (En son erişim tarihi: 12.02.2015)
- 13.<http://grimshaw-architects.com/project/international-terminal-waterloo/> (En son erişim tarihi: 12.02.2015)
- 14.https://www.melbourne.vic.gov.au/Sustainability/CH2/aboutch2/Documents/CH2_How_It_Works.pdf (En son erişim tarihi: 12.02.2015)
- 15.<http://matterism.com/2011/07/eiffel-tower/> (En son erişim tarihi: 12.02.2015)



MİMARLIK EĞİTİMİNDE BİR SİMÜLASYON LABORATUVARI OLARAK MEKÂNSAL TASARIM ATÖLYELERİ

Yrd. Doç. Dr. Jülide EDİRNE ERDİNÇ

Haliç Üniversitesi Mimarlık Fakültesi
julideedirne@halic.edu.tr

Doç. Dr. Füsün SEÇER KARİPTAŞ

Haliç Üniversitesi Mimarlık Fakültesi
fusunsecer@halic.edu.tr

Öğr. Gör. Banu ÖZKAZANÇ DİNÇER

Haliç Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Öğretim Üyesi
banuozkazanc@halic.edu.tr

ÖZET

Bilindiği gibi mimarlık mesleğinin amacı, mekan tasarlamak ve inşa etmek; iç mimarlık mesleğinin amacı mekanı ekleri, takıları ve hareketli elemanlarıyla tasarlayıp gerçekleştirmektir. Her iki disiplin de aynı konuyu, mekansal kurguyu işlemektedir ve bir kavram, bir düşünce ya da bir hedefe göre bu mekanın kurgusunu tasarlamaktadırlar. Ancak bu kurgu ortaya çıktıktan sonra, mekanın tasarımının gerçekleşme aşamasında her iki disiplinin farklı görevleri üstlenmesi söz konusu olmaktadır. Her ne kadar uygulama gereği böyle bir ayrıma gidilse de yapılan iş özünde aynıdır. Bu, bir düşünceye göre mekansal kurgu tasarlamak ve bu düşüncenin ürünü olan mekanları, ekleri, takıları ve hareketli elemanları ile bir bütün olarak gerçekleştirmektir. Bilgisayar destekli tasarım programları yardımıyla yapılan mekansal kurgu eğitiminde, hedeflenen amaca daha çabuk ulaşılır ve öğrencilere araştırmak ve düşünmek için daha uzun süre bırakır. Ayrıca öğrencilerin ulaştıkları çözümlerin uygulanabilir olup olmadığını kendileri tarafından kontrol edilebilmesini sağlar. Böylece daha etkin bir eğitim gerçekleştirilir. Simülasyon donanımı sayesinde etkisiz uğraşlardan arınan öğrenci hayatı daha iyi izleyen, düşünen, sorgulayan ve keşfeden kişi haline gelir.

Mekânsal Tasarım Eğitimi ve Amacı

Canlı olma halinin en önemli durumlarından biri hiç kuşkusuz canlılığın bir mekâna sığınma ve onu kullanma çabasıdır. İnsanoğlu bilincinin yardımıyla ve örgütlü bir şekilde çalışabilme yetisiyle, yaşamsal ihtiyaçlarını karşılamada mekan yaratma konusunu sürekli irdeler.¹ Varoluşundan günümüze, insanoğlunu diğer canlılardan ayıran, en çok ortaya koyduğu ürün olan mekân çeşitliliğidir. Önceleri doğal oluşumları kullanan insan zamanla kendi mekânlarını inşa eder hale gelmiştir. Bu eyleme hizmet eden birçok meslek ortaya çıkmış keşifler, tasarımlar üretimler ve imalatlar mekânların yaratılmasına hizmet eder hale gelmiştir. Bu kapsamlı konu insan yaşamının en önemli parçası olarak karşımıza çıkmaktadır. Konumuzu kapsayan mekân için bir tanımlama yapmak gerekirse: Mekân, algılama yoluyla bize ulaşan sınırlı bir alan parçasıdır.

Mekân tasarım eğitiminin amacı ise, mimarlık ve iç mimarlık eğitimi kapsamında, mekân tasarlamak ve inşa etmek için gerekli becerilerle donatılmış kişileri yetiştirmektir. Bu amaç doğrultusundaki okullarda, tasarım eğitiminin belkemiği, proje atölyeleridir. Tüm tasarım okulları temel eğitim metodu olarak atölye / stüdyo formatında “yaparak öğrenmek” yolunu izlemektedirler. Atölyelerde çeşitli disiplinlerin aktardığı teorik bilgiler ile, ortaya konan problemin verileri entegre edilir ve bir senteze kavuşturulur. Basitten karmaşığa doğru kurgulanan bir eğitim düzeninde ilk yıllarda tasarım teorisi ve kaynak bilgilerin verilmesinin yanı sıra, tasarım içinde kullanılan görsel kavramlar ve bunların tasarım prensipleri doğrultusunda organizasyonu eğitimi amaçlanır.

Mekânsal Tasarım Eğitiminin Tarzı

İnsanoğlu sezgileri ve tecrübelerinin yardımı ile yaşam boyu değişir, gelişir. Eğitim sistemi bu gelişmeyi her alanda destekler. Hiç kuşkusuz mimarlık mesleği de bu değişimde üstlendiği rol kapsamında temel ihtiyaçlarının karşılanması ve şekillenmesinde öncülük eder. Mimarlık eğitimi de karmaşık problemlerin çözümünde kullanılacak basit bütünlerden, bileşik organizasyonlara doğru değişen bir diziden meydana gelir. Bu dizinin devamlı bir deneysel çalışma ile kontrol edilmesi bilgi ve uygulamanın birlikteliği önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrencilerin kendi sezgileriyle gördükleri örneklerden yararlanmasını yerine hayal gücünü ve problem çözme yeteneğini arttıracak bir programın uygulanması öngörülmüştür. Hayal gücü edinilmiş bilgilerden ortaya çıkan neticedir.2 Hayal kurmak bir tür senteze ulaşmaktır. Süreç bu hayalin anlatımı, aktarımı şeklinde devam eder. Anlatım çeşitli sunum teknikleri ile gerçekleştirilir. Her iki eylem de bir beceri işidir ve atölyede bu beceriler öğrenciler kazandırılır.



Mimarlık Eğitiminde Bir Simülasyon Laboratuvarı Olarak Mekânsal Tasarım

Proje atölyeleri mekânsal tasarım eğitiminin simülasyon laboratuvarıdır. Burada amaç, genç tasarımcı adayının kurgusal problemlerle karşı karşıya kalarak gerçek arsa, malzeme ve para vs. kullanmaya başlamadan önce mekân düzenleme ve inşa etme ilkelerini araştırması, denemesi ve öğrenmesidir. Mekansal tasarım ürününe giden yolun simülasyonu olarak atölye çalışması aynı zamanda mekân düşünme biçimleri³ üzerine bir egzersizler bütünüdür. Bir pilot adayının gerçek benzin, pist ve mürettebat kullanmadan bir simülatörde uçuş eğitimi yapması örneğindeki gibi, mimarlık eğitiminde de mekânsal tasarım eğitiminde simülasyon kullanımı aynı şekilde düşünülebilir. Bu tür eğitimde başarı kuşkusuz simülatörün gerçek koşullarla uygunluğu ile doğru orantılı olarak artar.

Mimarlık eğitiminde kullanılacak simülasyon atölyelerinde karmaşık tasarım girdilerini anlamak daha kolay hale gelecektir. Öncelikle öğrenciler biçim yapmasını öğreneceklerdir. İnşaat ile ilgili unsurları öğrenmeden önce tasarım elemanları ve prensipleri doğrultusunda mekân ve kurgusuna dair alıştırmalar yaparak mekân duygusuna sahip olmaya başlayacaklardır. Mekânı tanıyarak anladıktan sonra onu değişikliğe uğratma becerisi edinecekler şekillerin ortaya çıkarılması ve her yönden görülebilmesi ve gerçek olarak algılanması mümkün olacaktır.

Mekân tasarımında kullanılan bilgisayarlar ve bilgisayar destekli tasarım programları simülatör görevini üstlenirler. Günümüz teknolojisi vasıtasıyla programların doğrudan üç boyutlu işlemler yapabilmesi ve tasarlanmış mekânları gerçeğe uygun olarak gösterebilmeleri simülasyonun amaçlarına uygun düşer. Bu donanım sayesinde mekânsal kurgunun tanımı ve elemanları üç boyutlu görsel örneklerle anlatılır. Bir düşünce, bir amaç doğrultusunda tasarlanan mekânların yine o amaca uygun olarak eklerinin, takılarının ve hareketli elemanlarının tasarımları da her aşamada kontrol edilerek en ince detayına kadar gerçekleştirilebilir hale getirilir. Böylece elde edilen sonuçlar mekânsal tasarımı bütün gerçekliği ile yansıtmış olur. Sanal ortamda oluşan bu gerçekler kendilerini anlatmak için ara lisanlara gerek duymazlar. Böylece mekânsal tasarım atölyelerindeki bu projelerin hayat ve gerçek yaşamla doğrudan ilişkileri kurulur. Bu sırada atölyelerde karşılaşılabilecek sorunlarda ortaya çıkmaktadır. Bu sorunlar şu şekilde sıralanabilir:

Değişimi kontrol edememek

Yaşadığımız her tür değişim (Ekonomik, sosyal, kültürel, teknolojik, kuramsal, vs.) inşaat endüstrisini ve ona bağlı oluşumları süratli biçimde dönüştürmektedir. Bu güçlü değişim ve dolaylı etkileri mesleki uygulama çevrelerinin aksine mimarlık okulları tarafından gereğince değerlendirilememiştir. Dış dünyadaki bu hızlı değişim, mimari proje atölyelerinde tasarımın önemli bir girdisi olarak ele alınmamış ve işlenememiştir. Bunun yerine kolay yol seçilerek değişim küçümsemiş ve reddedilmiş, uygulamanın gerçekleriyle proje atölyeleri arasındaki etkileşim kurulamamıştır. Bu olgu proje atölyelerini amacından uzaklaştırmıştır. Sonuç genellikle hayatın dinamiklerini ve gerçeklerini yakalayamayan, inandırıcılıktan uzak grafik düzenlemeler karmaşasıdır.

Grafik etkinin öne çıkışı

Ülkemizde proje atölyelerinde tasarımlar genellikle grafik modeller yoluyla geliştirilmektedir. (eskizler, krokiler, plan-kesit-görünüş) Ancak mekânın iki boyutlu anlatımı olan grafik model, çoğu zaman mekân tasarımının nesnesine dönüşmektedir. Öğrenciler hatta eğitimciler, çizimlerin temsil ettiği mekânlar yerine bunların grafik etkisiyle ilgili hale gelmişlerdir. Planlar üç boyutlu mekânlar olarak algılanmamakta, mekân içi hareket akışları, devinimler, birbiri içine geçmiş mekân etkileri, estetik ve fonksiyonel yaşantılar etkili ve doğru olarak okunamamaktadır. Böylece “basit bir planla” “basite indirgenmiş bir plan” ayrımı yapılamamaktadır. Ayrımda yine planların grafik etkilerinin yüzeysel değerlendirilmesi etkili olmakta, çözümlenmemiş karmaşıklıklar içeren grafik endişeleri ön planda tutan projeler, atölyeleri doldurmaktadır. Bilgisayar destekli tasarım araçları kullanıldığında da bu tablonun değişmediğine dair bulgular bulunmaktadır. Devam eden bir araştırmanın ilk bulguları göstermektedir ki, bilinen klasik atölye pratiklerine önemli bir katkı sağlayacağı düşünülen bilişim teknolojilerinin kullanımı, yükseköğrenim kurumlarında, sunum tekniklerini destekleyen bir unsur olarak kalmıştır.⁴

Kanımızca grafik düzenlemenin (mekân tasarımıyla) karıştırılması proje atölyelerinin önemli bir sorunudur.

Bilgi gecikmesi

Bir diğer konu proje atölyelerinde strüktür ve destek sistemlerle ilgili bilgilerin geç devreye sokulmasıdır. Oysa strüktür ve destek sistemleri sorunları, tasarımın başından itibaren devreye girmeli ve mekâna sonradan ilave olan eklentiler değil, mekânı oluşturan organik birleşenler ve tasarıma katkı sağlayan veriler olarak değerlendirilmelidir.

Mekânsal kavramın bütüne uygulanması

Konstrüksiyon ve detay bilgileri de proje atölyelerinde gereğince değerlendirilememektedir. Örneğin projenin bir kısmının ele alınarak büyütülmesi ve detaylarının çözülmesi, tasarımdaki bütünlük kavramına ters düşebilmektedir. Çünkü seçilen her malzeme ve bileşen ve geliştirilen her detay, tasarımın bütünündeki tüm diğer koşullar ve kavramlardan etkilenir. Her detay belirli özel koşullarda belli disiplin ve geliştirilmişlik düzeyi derecesi ile bütünden kaynaklanan sade teknik ve ekonomik ihtiyaçları değil, estetik ihtiyaçları da karşılamak durumundadır. Dolayısıyla, detayın da bir tasarım eksenine olduğu bilinci, öğrencilere yapının izole edilmiş bir bölümünün detayları çizdirilerek verilemez. İnşaat teknolojisi ve detay çözümlerinin ilk eskizlerden itibaren mekânsal kavramla birlikte ele alınması ve geliştirilmesi gereklidir. Böylece yapının bütününde algılanan “mekânsal kavram” en küçük nokta detayı bileşenin geliştirilmesinde de belirleyici olmalıdır.

Gerçekten kaçmak

Proje atölyelerindeki diğer bir önemli aksaklık “gerçek sorunların” süslü ve göz alıcı amaçlara kurban edilmesidir. Böylece öğrencinin yaratıcılığını ve eğitimcinin doyum düzeyini “gölgeleyebilecek ayrıntılar” göz ardı edilmekte ve projenin gerçek koşullarla bağları kopartılmaktadır. Bu proje

atölyelerinin amacına taban tabana zıt bir uygulamadır. Çünkü proje atölyelerinde öğrenci gerçek bir problemin koşullarında tasarım yapmak durumundadır. Gerçek sorunlardan ve koşullardan soyutlanmış biçimde yapılan çalışmalarda sonuca bakılmaksızın amaca ulaşılmadığı söylenebilir; zira proje atölyelerinin amacı, proje üretmek değil, tasarımcı yetiştirmektir. Kaldı ki en başarılı mekânsal tasarımlar; duyarlılık, yetenek, yaratıcılık ve sezgiyle gerçek koşullardan kaynaklanan sorunların doğru çözümlenerek inandırıcı anlatım ve kavram sentezlerine ulaştırıldığı çalışmalardır.



SONUÇ

Sonuç olarak mimarlık eğitiminde simülasyon ile mekânsal tasarım atölyelerinde projenin hayatla ve gerçekle ilişkilerinin kurulması sağlanmaktadır. Çeşitli çözüm ve yöntem önerileri ancak söz konusu ilişkinin kurulması ile anlam kazanacaktır. Bu şekilde öğrencinin tasarım özgürlüğünü ve ufkunu kısıtlamadan arttırması beklenmektedir. Sadece grafik etkisi güçlü çizimler yapan değil, hayatı izleyen, düşünen, sorgulayan ve keşfeden öğrenciler yetiştirmek, tasarım okulları için toplumdaki öncü ve üretken konularını kazanmanın tek yoludur. Hayatımızın her alanında etkili olan bilişim teknolojilerinin mimarlık eğitiminde de kullanılması kaçınılmaz bir hale gelmiştir. Bu gibi konularla eğitim sürecinin içeriğini ve verimini arttırmaya yönelik yeni araştırmalar, tasarım eğitimi için yaratıcı çözümler üretecektir.

KAYNAKÇA

- 1 İç Mimarlık Öğrencileri için Mekan Tasarımına Giriş, Deniz Demirarslan, Yrd.Doç.Dr, Kocaeli Üniversitesi, Yayın No:228, 2007
- 2 Mimari tasarıma giriş programı üzerine bir araştırma, Doç.Dr. Birsen Doruk, İTÜ Mimarlık fakültesi Yayınları, 1973
- 3 Lawson.B., 2004, "What Designers Know", Oxford, Elsevier, s.76.
- 4 Mimarlıkta Sayısal Tasarım Ulusal Sempozyumu, Sayısal Tasarım, Entropi, Yaratıcılık, ISBN:978-975-561-437-3. Haziran 2013, İTÜ.S:11-16.



KENTSEL MEKÂNIN ÜRETİMİNDE ARAÇ OLARAK SÖZEL İFADE: TEKİRDAĞ SAHİLİ ÖRNEĞİ

Yrd. Doç. Dr. Meltem ÖZÇAKI

Namık Kemal Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
Mimarlık Bölümü
m.ozcaki@gmail.com

ÖZET

Mimarlık tek yapı ölçeğinde bir çalışma değildir. Kente yapılan müdahaleler, kentsel akışları yeniden şekillendirme potansiyeline sahiptir. Yapı, varoluşunu gerçekleştirmekte ve kenti yeniden biçimlendirecek etki yaratabilmektedir. Mimar sadece yaptığı yapıdan ve yapının içinde yer aldığı arsadan sorumlu değildir. Yapının bu çevre içinde nasıl bir rol üstleneceğini, günün dinamiklerine göre nasıl revize olacağını, geleceği ait senaryolar ile nasıl şekilleneceğini tasarım sürecinde göz önünde bulundurmalıdır.

Mimarın kentsel mekânın şekillenmesinde önemli bir sosyal aktör olduğu gerçeğinden hareketle, mimarlık bölümü öğrencilerinin kentsel dokuyu incelemeleri, problemlerini belirlemeleri, bunlara yönelik çözüm önerileri geliştirmeleri için bir çalışma yürütülmüştür. Sayıları 9 – 14 arasında değişen, Mimari Tasarım 1 – 2 ve 3 grubu öğrencileri stüdyo sürecinde Tekirdağ sahilinde çalışmıştır. Metin kapsamında geniş bir ölçekte yürütülen çalışmanın, bir bölümü aktarılmaktadır. Tekirdağ Belediyesi'nin sahil şeridinde düzenleme yapması ve buna yönelik uzman görüşlerine başvurmak için dekanlık vasıtası ile istekte bulunması nedeni ile gerçekleştirilmiştir.

Bu süreçte üç farklı mimari tasarım grubu ile farklı zaman dilimlerinde bir araya gelinmiştir. Görüşmelerde beyin fırtınası metodu kullanılmıştır. Fikirlerin tartışılması, çarpıştırılması, daha da güçlendirilmesi amaçlanmıştır. Görüşmeler düz yazıya dönüştürülmüş, benzer içeriklere sahip konular aynı başlık altında yer alacak şekilde düzenlenmiştir. Belediye yetkileri ve uzmanlardan oluşan 50 kişilik ekibin katıldığı toplantıda paylaşılmıştır.

Metin kapsamında çalışmanın içinde yer aldığı stüdyo süreci hakkında bilgi verilmektedir. Görüşmede elde edilen veriler sunulmakta ve bunların uzman görüşleri ile benzerlikleri, farklılıkları tartışılmaktadır. Tekirdağ sahili üzerinden yürütülen çalışmanın dayandığı temel kavramlar: gündelik hayat, mekânın üretimi, söylem'dir.

Çalışmada kentsel mekanın şekillenmesinde inisiyatif ele alacak sosyal aktörlerden olan mimarlık öğrencilerinin fikir üretmelerine imkan tanınmıştır. Öğrenciler kentsel sorunları ortaya koymuş, çözüm önerileri geliştirmiş, kente ait bir duruş / tavır benimsemiş ve mimarın yetki ve sorumluluğunun farkına varmıştır. Söylemin, dilin, sözel ifadenin mimarlıktaki önemi ve kentsel mekânın yaratımındaki rolü görünür kılınmıştır. Üniversitede üretilen bilgi yerel yönetim ile paylaşılmıştır. Öğrencilerin ürettikleri fikirlerin, uzman görüşleri ile benzerlikleri, farklılıkları ortaya konmuştur. Sahil bölgesinin güncel durumunun irdelenmesi ve yapılabileceklerin başka sahil bölgeleri için de geçerli olması çalışmayı değerli kılmaktadır.

Anahtar kelimeler: Tekirdağ Sahili, Mekânsal Üretim, Yerel Yönetim

VERBAL EXPRESSION AS A TOOL FOR PRODUCTION OF URBAN SPACE: THE CASE OF TEKIRDAG COAST

ABSTRACT

Architecture is not a study of single structure scale. Interventions to the city have a potential to reshape urban flows. A building performs its existence and has an impact to reformat the city. An

architect is not only responsible for the building and the land of the building. It has to be considered how the structure will play a role in this environment, how it would be revised according to the dynamics of the day, how it will shape with the scenarios of future during design process.

Considering the fact that architects are important social actors in shaping the urban space, a study was conducted with the Department of Architecture students to examine urban texture, identify problems, and propose solutions to these problems. Architectural Design 1, 2 and 3 students - ranging from 9 to 14 - studied on Tekirdag coast during the studio process. In the text, one part of the study which is carried out on a large scale will be shared. This study has been conducted owing to the fact that Tekirdag Municipality has been making adjustments in the coastline and they applied to the dean of the faculty in need of learning expert opinions.

In this process, three different architectural design groups came together in different time frames. Brainstorming method was used during the interviews. The purpose of the interviews was to discuss, collide and strengthen the ideas. The interviews were converted to text; subjects with similar contents were arranged under the same title. They were shared in a meeting which 50 people including municipal authorities and experts attended.

In the text, information about the studio process is given and data gathered from the interviews is shared and presented about architectural design studio. Their similarities and differences with the expert opinions are discussed. Basic concepts of the study carried out on the coast of Tekirdag are everyday life, production of space and discourse.

In the study, architecture students as one of the social actors who take the initiative about shaping urban space had the chance to develop ideas. Students revealed urban problems, developed solutions, adopted behavior / attitude towards the city, recognized the authority and responsibility of the architect. The importance of discourse, language, verbal expression in the architecture, and their role in the creation of urban space has been made clear. Knowledge generated in the university has been shared with the local authority. Similarities and differences have been revealed with the ideas of students and experts. Evaluating the current situation of the coast and the things that can be done in this area are also applicable to the other coastal areas makes this study worthwhile.

Key Words: Tekirdag Coast, Spatial Production, Local Government

KENTSEL MEKÂNIN ÜRETİMİNDE ARAÇ OLARAK SÖZEL İFADE: TEKİRDAĞ SAHİLİ ÖRNEĞİ

Mimarlık tek yapı ölçeğinde çalışmalarından daha fazlasını kapsamaktadır. Mimarlar kentsel dinamikleri anlayıp bu çevre içinde var olacak yapıları tasarlamaktadır. Bu bağlamda mimarlık bölümü öğrencilerinin kendilerine verilen arsa içinde, verilen proje konusuna yönelik tasarımlar yapmalarının ötesinde; kentsel sorunları algılayıp bunlara yönelik çözüm önerileri üretmeleri önemlidir. Bu ayrıca interdisiplinler çalışmaları yürütmek açısından da gereklidir.

Kentsel mekânın şekillenmesinde önemli sosyal aktörlerden olan mimarların, eğitimlerinin ilk yıllarından itibaren bu sorumluluk bilinci ile kente; çevrelerindeki fiziksel, sosyal mekâna yaklaşımları; sorunlarını belirlemeleri ve çözümler üretmeleri önemlidir. Bu yüzden Namık Kemal Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü 1. ve 2. sınıf öğrencileri ile birlikte bir çalışma yürütülmüştür. Çalışma üç farklı tasarım stüdyosunda gerçekleştirilmiştir. Her bir stüdyodaki öğrenci sayısı 9, 10 ve 14'tür. Çalışma sahil bölgesinin analizini yapmayı, mevcut kullanımı eylemler üzerinden incelemeyi ve elde edilen veriler ışığında yeni mekânsal öneriler geliştirmeyi amaçlamaktadır. Öğrenciler donatı; çocuk oyun alanı; satış, tanıtım, eğlence birimleri; kafe, lokanta, müze, kütüphane gibi mekânlar tasarlamışlardır. Bu süreçte mekânsal okuma, kolaj, poster hazırlama ve alanla ilgili kavramsal maket, çizim çalışmaları da yapmışlardır.

Çalışma daha geniş bir ölçekte yürütülmekle birlikte, burada bir bölümü aktarılmaktadır. Stüdyo sürecinin başlamasından sonra Tekirdağ Belediyesi kentin sahil bölgesinde düzenleme yapma kararı almış ve uzman görüşlerine başvurmak için dekanlık vasıtası ile istekte bulunmuştur. Sahille ilgili

görüşlerin, önerilerin aktarılması amacı ile üç farklı mimari tasarım stüdyosundaki öğrencilerle bir araya gelinmiştir. Öğrencilerle beyin fırtınası metodu ile görüşmeler yapılmıştır. Görüşme öncesi öğrencilere görüşmenin ne için yapıldığı aktarılmış ve düşünceleri için bir haftalık zaman tanınmıştır. Hatırlamada kolaylık sağlaması için hatırlatıcı kelimeler ya da cümle yapıları şeklinde görüşlerini kâğıda aktarmaları istenmiştir. Üç grup ile farklı zaman dilimlerinde bir araya gelinmiştir. Görüşmelerde öğrencilere müdahale edilmemiştir. Fikirlerini özgürce ifade etmeleri ve görüşlerini ayrıntılı bir biçimde açıklamaları için imkân yaratılmaya çalışılmıştır. Ne, neden, nasıl, nerede, kim gibi görüşlerini aktarmalarına, fikir üretmelerine ve bunları detaylandırmalarına sevk edecek sorular sorulmuştur. Öğrencilerin görüşleri hızlı bir şekilde ve tüm söylenenler değil, ifadeler kolayca hatırlanacak şekilde kâğıda aktarılmıştır. Bu notlar herkesi gün tam metine dönüştürülmüştür. Birinci aşamada her gruba ait görüşmeler olduğu gibi kâğıda aktarılmıştır. Daha sonra üç gruba ait metinler birleştirilmiştir. Benzer konular, aynı başlıklar halinde gruplanmıştır. Son olarak fikirler daha kolay aktarılabilirliği için metinler tablolaştırılmıştır.

Bu metin kapsamında öncelikle sözel ifadenin mimarlıktaki önemine değinilecektir. Dil ve söylemin mimari ürünün belirlenmesinde ve ifade edilmesindeki kullanımı irdelenecektir. Sonra öğrencilerle gerçekleşen görüşmeler tablo halinde aktarılacaktır. Metnin son bölümünde, sözel ifadenin mimari tasarımlar bağlamında nasıl ifade bulunduğu ile ilgili öğrenci çalışmalarından örnekler yer verilecektir. Son olarak öğrencilerin görüşleri ve uzmanların görüşleri arasındaki paralellik ve farklılıklara değinilecektir.

Mimarlıkta Sözel İfade

Dil nesnelere tanımlama ve iletişim kurma açısından önemli bir araçtır. Nesnelere insan için benzer anlamlar verecek şekilde tanımlanmaktadır. Tasarım sürecinde de dilin kullanımı önemlidir. Fikirlerin stüdyo ortamında tartışılması, yapılan işlerin paylaşılması, kentsel problemlerin ortaya konması ve bunlarla ilgili fikir üretilmesi aşamasında yararlanılmaktadır. Dil, mimarlık ortamında tasarım eskizlerinin, maketlerin ya da iki boyutlu çizimlerin, perspektiflerin yaptığı gibi tasarım süreci yönlendirebilecek güce sahiptir.

Todorov, Mikhail Bakhtin'in dil felsefesini incelediği bir çalışmada, dili kurgu olarak tanımlar. Bu ifade, dilin kendimizi ve kendi dışımızdaki çevreyi nasıl kavradığımızı gösteren bir varlık olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca bu kavrayışın çeşitli biçimlerde olabileceğini dile getirir (Ruhi, 2009).

Dil, "bir insan topluluğuna özgü olan, o topluluktaki bireylerin duygu ve düşüncelerini anlatmak ve birbirleriyle iletişim kurmak için kullandıkları sesli ve kimi zaman yazılı göstergeler dizgesi" olarak ifade edilmektedir. Dil karmaşık bir niteliğe sahiptir. Birçok anlatım ve anlaşma yöntemi bir dil olarak kabul edilmektedir. Düşünme de varlık dünyasında karşılığı ve anlamı olan sözcüklerle meydana gelmektedir (Gürer ve Yücel, 2005).

Mimarlığın dil ve söylemle diğer bir ilişkisi, kelimelerin birleşerek dili meydana getirmesi gibi, mimari elemanların da birleşerek kentleri ve yapıları meydana getirmesidir. Yapıyı oluşturan yapı elemanları da aynı sözcükler gibi birleşerek bir metin meydana getirmektedir. Mimari elemanlar birbirleri ve bütünlükle ilişkilidir. Klasik düzenler, modern pencere, dor kolon gibi örneklerde de görüldüğü üzere, elemanlar belli düzenlerin içinde yer almaktadır. Bu mimari stilleri meydana getirmektedir. Yapı algılandığında bir sözlüğü ya da bir kod sistemini tanımlamaktadır (Kolb, 1990, 108).

Tümer'e göre, "şeyler" ve "söylemler" bir bütün oluşturmaktadır. Parthenon, Ayasofya, Selimiye, Atina Akropolü'ndeki tapınağın kendileri kadar, bu yapılar hakkındaki efsaneler, makaleler, doktora tezleri de yapıyı betimlemekte, diğer bir deyişle oluşturmaktadır (Tümer, 2008, 23). Kolb gibi Tümer de dil ve mimarlık arasında ilişki kurar. Tümer, "heykeller, resimler, renkler, taşlar, tuğlalar, binalar bizim gibi konuşmamaktadır" der (Tümer, 2008, 24). Onları tanımlayan insanlardır. İnsanların konuştuğu dil ya da söylem olmadan, birtakım şeyleri anlamak ve anlatmak olanaksızlaşmaktadır. "İnsanların dili dışındaki hiçbir dil, yeteri kadar geniş kapsamlı, kıvrak dolayısıyla da güçlü bir

iletişim aracı değildir. Ayrıntılara, hele ince ayrıntılara onlarla inemezsiniz” diyerek söylemin şeyleri betimlemekteki gücüne dikkat çeker (Tümer, 2008, 24).

Leach, Osen, Ocak ve Uz Sönmez’in mimarlık ve dil konusunda birleştikleri diğer bir nokta mimari ürünün okunabilirliğidir. Osen, kenti okunabilir bir metin olarak tanımlar (Ocak, 1996 Haziran – Temmuz, 32). Uz Sönmez kenti anlamının yollarından birinin onu metin olarak görmek olduğunu belirtir (Uz Sönmez, 2007, 4). Leach ise farklı disiplinlerin kentle kurdukları ilişkileri deşifre etmek açısından kentin metin, film, politika ve temsiller aracılığıyla okunabildiğini belirtir. Kente ait doğal dilin kodlarının edebiyat, sinema ve politika gibi kurgulanmış bir dil üzerinden çözebileceğini ifade eder (Leach, 2002). Marlingo, Design Discourse (1989) isimli kitabında ve Foster, Tasarım ve Suç (2004) isimli kitabında dilin tasarımları, mimari ürünü nasıl şekillendirdiğini ve tanımladığını örnekler.

Mimarlık söylemi ile ilişkili olarak ortaya konacak yazınsal metin, mimarlık disiplininde etkileşim kurma potansiyeli olan ve bilgisini bu şekilde zenginleştiren bir kaynak olarak görülmektedir. Bu disiplinlerarası etkileşim ve disiplinler bilginin üretiminde de önemlidir. Tuna Ultav’a göre yazınsal söylem ile mimarlık söylemi arasında kurulabilecek ilişki / etkileşim mimarlığın bilgi alanına yeni bir açılım getirir ve onu zenginleştirir (Tuna Ultav, 2008, 35). Gürer ve Yücel, sözel dilden farklı olarak yazı, dilin gücünü tahminimizden çok daha fazla pekiştirdiğini belirtir. Yazı ile insanlar inceleme yapma yeteneği kazanmıştır (Gürer ve Yücel, 2005).

Kent, mimarlık ile ilgili çalışan ve mimarlık söyleminin üretiminde rol alan çok sayıda sosyal aktör vardır. Tanyeli’ye göre her toplumsal ilişkide olduğu gibi mimarlık da ilgili aktörlerin örtük ve açık mücadeleleri içinde açıklık kazanmaktadır. Bu yüzden çevrenin kalitesinden konuşmak, onu var eden aktörlerden konuşmak anlamına da gelmektedir. (Tanyeli, 2007, 10 - 11). “Fiziksel çevreyi denetleyip planlayabilmek, ancak onu oluşturan tüm aktörlerin varlığı meşru kabul edilip davranışlarının gerekçeleri kavrandığı zaman mümkün” demektedir (Tanyeli, 2007, 11). “Mekan üretme süreci uzmanlıkları da uzmanlık dışını da ilgilendiren dinamik bir süreçtir” der (Tanyeli, 2007, 443). Tanyeli, kentsel hayatta rol oynayan tüm sosyal aktörlerin önemini vurgulamaktadır.

Söylem ve dil ile ilgili çalışmak, mekânı okumak, mevcut problemlerini tartışmak, bu problemleri yeniden ele alıp çözüm üretmek, en önemlisi kent ile ilgili bilgi üreten farklı sosyal aktörlerin fikirlerinden yararlanmak açısından önemli bir veri kaynağıdır. Mimari bilginin üretimi açısından da kullanılabilir.

Dilin geleceğe ait ön görülerin oluşturulmasında önemli bir veri kaynağı olması; mimarlık bölümü öğrencilerinin gelecekte inşa edecekleri kentlerle ilgili fikir oluşturmaları, kentsel problemleri gözlemleme ve bunlar için çözüm önerileri geliştirmeleri düşüncesi çalışma kapsamında önemli görülmüştür. Bu yüzden mimari tasarım stüdyosunda gerçekleştirilen çalışmalar açısından da yararlı olacağı kanısı ile öğrencilerle bir araya gelip beyin fırtınası metoduna dayanan görüşmeler yapılmıştır.

Tablo: Tekirdağ sahili ile ilgili öneriler

Tespit	Öneri	Açıklama
Kent merkezi ile sahilin ilişkisini güçlendirmeye yönelik öneriler	Sahil ve kent arasındaki yol bağlantılarının güçlendirilmesi	Kent merkezi ile deniz arasındaki bağlantılar güçlendirilmesi için öneriler geliştirilmiştir. Kentteki sokaklar ve kullanım olanakları açısından KONU DETAYLI TARTIŞILMIŞTIR.
	Alt üst geçitlerin artırılması	
	Trafik lambalarının artırılması, iyileştirilmesi	Yaya kontrollü ışıkların konması
	Sahilin yürüme mesafesinin artırılması	Sahil kullanımının sadece kent merkezi ile sınırlı kalmayıp iki yönde Tekirdağ'ın dış mahallelerine kadar uzatılması
Kirliliğin önlenmesine yönelik uygulamalar	Kanalizasyonun uzaklaştırılması	Kentin merkezinden denize kanalizasyonun verilmemesi, uygun arıtma ve tahliye koşullarının sağlanması
	Çöplerin alınması	Çöp kutularının sayısının artırılması Pil, plastik şişe kapakları için özel kutuların yer alması. Plastik, kâğıt, camların ayrıldığı çöp kutularının artırılması
	Genel temizlik önerileri	Sahildeki taş yığınlarının çevresindeki atıkların temizlenmesi
Gece kullanımını arttırmaya yönelik uygulamalar	Gece aydınlatmasının iyileştirilmesi	
	Ulaşımaya yönelik iyileştirmeler	Daha geç saatlere kadar toplu ulaşım imkânının olması (Kent merkezinde oturmayan üniversite öğrencilerin kente inmeme nedenlerinden biridir) Belli durak alanları yaratılması ve aydınlatılması
Bank tasarımlarının değişmesinin sağlayacağı imkânlar	Bankların yeniden konumlandırılması	Banklar denizden uzak konumlandırılmıştır. Oturanlar, dolaşanlar nedeniyle denizi seyredememektedir. Denize yakın konumlandırılmaları önerilmiştir.
	Bank sayısının artırılması	
	Bank tasarımlarının değişmesi	Banklar için yere uygun, özgün tasarımlar yapılabilir. (Bir öğrenci yerden çıkan, oraya aitmişçesine tasarlanan banklar önermiştir. Farklı yönlere yönlendirilen ya da tasarımları farklı yönlerin görülebileceği şekilde olan banklar kullanılabilir.)
Alanların kullanımını arttırmaya yönelik uygulamalar	Kiraz Festivallerinde kullanılan alana yönelik öneriler	Haftanın bir günü Kiraz Festivalinde kullanılan alanda Pazar kurulabilir. Burada takı, küçük ev eşyaları, çanta, ayakkabı gibi şeyler ya da çetrik gibi geleneksel şeyler satılabilir.
	Sahildeki otopark alanının değerlendirilmesi	Kentin uygun noktalarında katlı otoparklar yapıp araç park sorunu çözülsürse sahil kenarına araçların park etmesi önenebilir.
	Büyük eğlence yeri önerisi	
	Sahilin işlevlere göre bölünmesi	Sahil şeridi işlevlere göre bölünebilir. Alanlar daha belirgin olabilir. Gürültü yapan yerler bir arada, oturma alanı gibi daha sakin yerler bir arada yer alabilir. Örneğin kafeler bir yerde toplanabilir.
	Amfi tiyatrunun canlandırılması	Amfi tiyatro daha aktif çalıştırılabilir. Amfi tiyatrunun ruhuna uygun oyunlar oynanabilir. Çocuklara yönelik oyunlar oynanabilir. Doğaçalamalar yapılabilir. (Sahildeki ve kentteki kültürel aktiviteler artırılmış olur.)
	Yat limanının önündeki boşluğun değerlendirilmesi	Piknik alanları yaratılabilir ("Kendin pişir kendin ye" alanı önerilmiştir) Takı (bileklik, kolye) satış yeri gibi yerler oluşturulabilir. (Buradaki satış alanının sahildeki yoğunluktan kopuk olmaması gerekir. İnsanları çekmek için alanın yoğun dolaşım güzergâhıyla bağlantısı kurulmalıdır.)
	Piknik alanları yaratılması	

Estetik açıdan iyileştirme çalışmaları	Yer kaplamalarının düzenlenmesi	İşlevlere uygun olarak yer kaplamaları yenilebilir
	Su öğelerine yönelik öneriler	Sahildeki yapay su elemanlarının bazılarında su yok. Sahildeki havuzun suyu rüzgâr estiğinde insanların üstüne gelmektedir. Deniz kenarındaki yapay su elemanları ilgi çekmemektedir. Suyu kullanma, su ile oynama şeklinde aktiviteler uygulanırsa yapay su öğeleri ilgi çekecektir.
	Balıkçıların çatılarının estetik hale getirilmesi	
Yeşil alan, park alanlarına yönelik öneriler	Gürültünün engellenmesi	Trafik gürültüsünü engellemek için ağaç sayısı artırılabilir.
	Yeşil alanlara yönelik uygulamalar	Yeşil alanlar bakımlı hale getirilebilir. Çiçeklendirmeler iyileştirilebilir. Yeşil alanların artırılabilceği yönünde görüşler olmakla birlikte, sahildeki yeşil alanların yeterli olduğu da ifade edilmiştir.
	Oyun, spor alanlarına yönelik öneriler	Oyun alanları artırılabilir. Oyun alanlarına yönelik özgün tasarımlar yapılabilir. Parklardaki jimnastik aletleri artırılabilir.
	Çardakların düzenlenmesi	Çardaklar düzenlenebilir. Yerde piknik yapanlar varken, içinde oturma grubu olmayan çardaklar bulunmaktadır.
Sahilin mevcut potansiyelini geliştirmeye yönelik uygulamalar	Deniz kenarındaki kullanılmayan boşlukların değerlendirilmesi	
	Bisiklet kullanımının teşviki	Bisiklet yolu yapılabilir. Bisiklet kiralama yerleri olabilir.
	Koşu yolu yapılması	
	Lunaparkın iyileştirilmesi	Kapasitesi ve oyun çeşitliliği artırılabilir.
	Denize yaklaşılabilir imkânı yaratılması	Bazı yerlerde deniz kenarındaki kayaların önünde boşluklar var. Bu alanlar değerlendirilebilir.
	Balık tutma alanları yaratılması	Dalgakıranların üstünde balık tutulabilir. Balık tutmak için iskele yapılabilir.
	Kafelere yönelik öneriler	Sahildeki kafe ve restoranların sayısı az. Sayıları artırılabilir. Gençleri çekebilecek kafeler yapılabilir.
Kafe alanı ve yol ayrımının olması	Bazı kafeler denize çok yakından olduğundan burada yürüyüş yolu kalmıyor. Kafelerin içinden geçiliyormuş izlenimi veriyor.	
Noktasal öneriler, uygulamalar	Dürbünler konması	Marmara Adası'nı ya da denizi seyretmek için para atılınca çalışan dürbünler konabilir.
	Kitap okuma olanaklarının artırılması	
	Zeminde estetik açıdan farklılaşmalar yapılabilir	Ünlü kişilerin, sanatçıların çarpıcı sözleri yere yazılabilir.
	Umumi WC'ler artırılabilir	
	Satış tezgâhlarının iyileştirilmesi	Satış tezgâhları geliştirilebilir. Kulübe gibi olabilirler. Böylece yaz kış çalışabilirler.
	Tehlikeli durumların engellenmesi	Mevcut korkuluklar kötü durumda, bunlar yenilenip tehlike yaratmayacak şekilde getirilebilir.
	Engellilere yönelik uygulamalar	Engelliler için yürütüş parkuru yapılabilir.
Yorumlanması gereken yaklaşımlar (Mutabakata varılmamıştır)	Kiraz simgesinin kullanımı	Kentin meşhur ürünlerinden biri olduğundan, kiraz simgesinin kullanımı artırılabilir.
	Çiğ ve pişmiş balık satan yerlerin ayrılması	İki eylemin ayrılması önerilmiştir. Bunların yer alabileceği alanlar önerilmiştir.
	Satış birimleri ve kafelerin tarzları değiştirilebilir	Eski Türk evi tarzında yapılması önerilmiştir. Özgün tasarımlar yapılabilir.
	Tekne restoranların olması	
	Spor alanları yaratılabilir	Basketbol sahası gibi yerler yapılabilir.

Öğrenci Görüşmeleri

Öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmelerdeki fikirler çeşitli başlıklar altında gruplanmıştır. Bu başlıklar kent merkezi ile sahilin ilişkisini güçlendirmeye yönelik öneriler; kirliliğin önlenmesine yönelik uygulamalar; gece kullanımını arttırmaya yönelik uygulamalar; bank tasarımlarının değişmesinin sağlayacağı imkânlar; alanın kullanımını arttırmaya yönelik uygulamalar; estetik açıdan iyileştirme çalışmaları; yeşil alan, park alanlarına yönelik öneriler; sahilin mevcut potansiyelini geliştirmeye yönelik uygulamalar; noktasal öneriler, uygulamalar; yorumlanması gerekli yaklaşımlardır. Sınıflandırma yapılırken uygulamanın etkisi, büyüklüğü, ölçeği, kentsel mekâna etkisi gibi farklı kriterler göz önüne alınmıştır.

Kent merkezi ile sahilin ilişkisini güçlendirmeye yönelik öneriler başlığı altında kenti sahile bağlayan yol bağlantılarının güçlendirilmesi, alt ve üst geçitlerin artırılması, sahildeki yürüme mesafesinin sahil yolunun uzatılması ile artırılması önerileri gündeme gelmiştir. Tekirdağ sahilinde ve kent genelinde temizlik, yolların bakımı ve kanalizasyonun uzaklaştırılması genel bir problem olduğundan bu görüşmelerde gündeme gelmiştir. Öğrencilerin üzerinde durdukları diğer bir nokta gece aydınlatmasının yeterli olmayışı ve toplu taşıma araçlarının belli saatlerden sonra olmayışdır. Bank tasarımları konusunda öğrenciler sayılarının artırılmaları ya da sadece yerlerinin değiştirilmelerinin bile denizin seyredilmesi için yaratacağı imkânlarla değinmişlerdir. Özgün tasarımlar konusunda da fikir üretmişlerdir.

Alan kullanımını arttırmaya yönelik olarak özellikle Kiraz Festivallerinde kullanılan, diğer zamanlarda otopark olarak kullanılan alanın değerlendirilmesi gündeme gelmiştir. Anfiyatrosu, yat limanının önündeki alanın canlandırılması üzerinde durulan diğer konulardır. Bunun dışında estetik açıdan iyileştirmeler başlığı altında, yer kaplamalarının düzenlenmesi, deniz kenarında yer aldığı halde sadece süs havuzu yapılmasının alana estetik ve kullanım açısından katkı sağlamadığı belirtilmiştir. Balıkçıların çatılarının iyileştirilmesi önerisi kentsel mekâna yapılan diğer estetik amaçlı müdahalelerdendir. Görüşmelerde gündeme gelen konulardan biri yeşil alan ve park alanlarına yönelik önerilerdir. Yeşil alanların bakımlı hale getirilmesi, oyun alanlarının artırılması ve oyun aletlerine yönelik özgün tasarımlar önerilmiştir. Sahilin mevcut potansiyelini geliştirmeye yönelik uygulamalar bisiklet kullanımının artırılması, bunun için alan ayrılması, koşu yolu yapılması, balık tutma alanlarının yaratılması, alandaki kafe ve restoranların sayıları az olduğundan özellikle gençleri, üniversite öğrencilerini çekecek kafelerin yapılması şeklindedir. Noktasal öneriler denizi ve Marmara Adası'nı seyretmek için dürbün konması, satış tezgahlarının iyileştirilmesi ile kış aylarında da kullanılabilir hale getirilmeleri, engelliler için yürüyüş parkuru yapılması gibi uygulamaları kapsamaktadır. Yorumlanması gereken öneriler kente ait simgelerin kullanılması, geleneksel üslupla bazı birimlerin inşa edilmesi ya da benzer işlevlerin ayrışması şeklindedir (Tablo).

Öğrenci Çalışmalarından Örnekler





Gerçekleştirilen görüşmelerin amacı belirlenen problemler ışığında tasarım stüdyosunu yönlendirmek değildir. Görüşme öncesinde öğrenciler alanın sorunlarını bilmektedir ve alanla ilgili çalışmaya başlamıştır. Bu görüşmeler belediye yetkililerine aktarılmak üzere kullanılmıştır. Zaten stüdyo süreci tüm yarıyıl boyunca bir fikir üretim platformu olarak kullanılmıştır. Öğrenciler tasarım yaptıkları alanı seçmede, konularını belirlemede ve arkadaşlarının tasarımlarını yönlendirmede serbest bırakılmış ve bunun için teşvik edilmiştir.


Bu metin sözel ifadenin nasıl mekânsallaştığını gösterme amacı taşımamakla birlikte, öğrencilere ait mimari tasarımlardan bazılarında yer verilmesinin metnin gücünü arttıracacağı düşünülmüştür. Burada 33 mimarlık öğrencisinin tasarımlarından sadece bir bölümü yer almaktadır. Maketler üzerinden tasarımlar aktarılmakla birlikte bunlara ait vaziyet planları, 1/100, 1/200 ölçekli plan, kesit, görünüşleri içeren teknik çizimler de yapılmıştır.

Seçilen çalışmalar kent merkezi ile sahilin ilişkisini artırma, alanın mevcut potansiyelini iyileştirme, mevcut bir mekânsal kullanım için farklı çözüm önerme, mevcut kullanımlar için özgün tasarımlar

gerçekleştirme şeklindedir. Bunlar öğrenciler tarafından belirlenen problemler için nasıl çözümler üretildiği, tasarımlar gerçekleştirildiğini örneklemektedir. Tasarımlar, görüşmelerle ilgili tablolarla dil birliği olması açısından büyükten küçük ölçeğe, genelden detaya incek şekildedir.

<p>Adı soyadı: Cansu Erdağ Grubu: Mimari Tasarım III Çözüm önerisi: Kent merkezi ile sahil bağlantısını güçlendirme Öğrenci sahilin kara tarafında kafe tasarlamıştır. Kafenin bireysel çalışma, denizi seyretme, grup çalışmaları için özelleşmiş mekânları vardır. Kent merkezi ile sahilin bağlantısını güçlendirmek için üst geçit tasarlanmıştır. Üst geçidin deniz tarafındaki ucunda, geçidin altına asılı başka bir kafe yer almaktadır. Üst geçit denizi seyretmek, oturmak, panolara bakmak gibi eylemlere yönelik mekânsal çözümler içermektedir.</p>	
<p>Adı Soyadı: Arzu Yaman Grubu: Mimari Tasarım III Çözüm önerisi: Çocuk oyun alanı alternatifleri Öğrenci sahilin kara tarafında çocuk müzesi tasarlamıştır. Sahilin deniz tarafı için de çocukların eğlenceli vakit geçirebileceği mekânlar önermiştir. Bunlar oturma yerleri, okuma noktaları, lego oyun alanı, spor ve trafik eğitim parkı, yer satrancı alanlarıdır. Bu mekânlar sahilin uygun noktalarına yerleştirmiştir.</p>	
<p>Adı Soyadı: İlayda Kaplan Grubu: Mimari Tasarım II Çözüm önerisi: Amfi tiyatro alanını canlandırma Sahilin deniz kesimindeki en yüksek noktasında yer alan alanda amfi tiyatro, havuz ve kafe vardır. Anfi tiyatro kısıtlı bir kullanıma sahiptir. Öğrenci burada bir üst örtü tasarlamıştır. Üst örtü insanları alana çekmenin aracı olarak düşünülmüştür. Farklı nitelikte oyunların sergilenmesi alanın kullanımını arttıracaktır. Burada uçurtma uçurma alanı da tasarlamıştır. Üst örtü denizi gören açık ve kapalı alanlara sahip kafeyi barındırmaktadır. Üst örtü ses ve ışık sistemlerini de taşımaktadır.</p>	
<p>Adı Soyadı: Emine Özlem Özbilen Grubu: Mimari Tasarım II Çözüm önerisi: Alanı canlandırma Öğrencinin çalışması gökyüzünü seyretmek için mekân yaratımıdır. Denizi ve yıldızları seyretmek için açık alanda oturma birimleri tasarlamıştır. Kapalı büyük birim uzay sergilerini ve interaktif video alanlarını içermektedir. Büyük kütleden kopan parçalar küçük kapalı mekânları ve açık seyir mekânları yaratmaktadır. Sahilin kullanılmayan bu bölümüne insanların çekilmesi amaçlanmıştır.</p>	

<p>Adı Soyadı: Seçil Akdere Grubu: Mimari Tasarım II Çözüm önerisi: Alanın potansiyellerini değerlendirme Dolgu zemin olan alanda kiraz festivalleri yapılmakta, bunun dışında otopark olarak kullanılmaktadır. Öğrencinin önerisi kayak, paten kayma ya da oyuncak gemi yüzdürme alanı tasarımıdır. Yerden yükselen ya da yere inen zeminler tasarlamıştır. Zeminler farklı oyunları gerçekleştirmek için uygun mekânlar yaratmaktadır. Zeminlerin kıvrılarak meydana getirdiği kapalı alanlarda kafeler; paten, bisiklet, kayak kiralama alanları yaratılmıştır.</p>	
<p>Adı Soyadı: Ahmed Mert Kılıç Grubu: Mimari Tasarım I Çözüm önerisi: Mekânsal iyileştirme Sahil kenarında taze balık satma ve ekmek arası balık yeme mekânları yer almaktadır. Buradaki öneri mevcut kullanım için daha estetik mekân yaratımıdır. Tasarım dolu yüzeylerin yatay ve düşey ekseninde bir araya gelmeleri ile oluşturulmuştur. Dolu yüzeylerin arası kapalı mekân yaratabilmek için çelik ve camdan oluşan şeffaf bir strüktürle tamamlanmıştır. Kapalı mekânlar balık tutma malzemeleri satış yeri ve balık yeme yeridir. Üst katlarda denizi seyretme mekânları yaratılmıştır.</p>	
<p>Adı Soyadı: Büşra Çağlar Grubu: Mimari Tasarım I Çözüm önerisi: Mekânsal iyileştirme Bu alanda örtülerin üzerinde yerde ya da basit tezgâhların üzerinde satış yapılmaktadır. Öğrenci sahilde mevcut kullanıma uygun yeni bir tasarım önermiştir. Bir üst örtü altında yer alan tezgâhlarda satış yapılmaktadır. Tezgâhlar ihtiyaç halinde açılarak genişletilebilmektedir. Üst örtü tüm satış alanını kaplamamakta tezgâhlarının maksimum boyutuna ulaştığı alanı kaplamaktadır. Örtünün altında kafe, wc gibi kapalı birimler de yer almaktadır.</p>	
<p>Adı Soyadı: Emine Dünder Grubu: Mimari Tasarım I Çözüm önerisi: Çocuk oyun alanı için özgün tasarım Öğrenci burada alışlagelen çocuk parkı tasarımlarından ziyade yeni bir öneride bulunmuştur. Tasarım kürelerden meydana gelmektedir. Çocuklar bu kürelerin içine girebilmekte, üzerlerine ya da içlerine tırmanabilmekte ve belli noktalarından tutturulmuş kürelerde kendilerini çevirebilmektedir. Tasarım çocukların kendi bedenleri yardımı ile oyun oynayabilmelerine dayanmaktadır.</p>	

<p>Adı Soyadı: Şeydanur Aydın Grubu: Mimari Tasarım I Çözüm önerisi: Oturma birimleri için özgün tasarım Öğrenci sahilde mevcut olan, alışlageldik bank tasarımlarını farklı bir öneride bulunmuştur. Tasarımın güçlü yönleri basit; uygulanabilir; yapım, kullanım ve bakım maliyetinin düşük olmasıdır. Farklı kullanımlara imkân veren, özgün bir tasarımdır. İnsanların farklı şekillerde ve farklı yönlere bakarak oturmaları için çözüm önerisi sunmaktadır.</p>	
--	--

Değerlendirme

Öğrenciler ile gerçekleşen görüşmelere ait fikirler 8 Kasım 2014 günü Tekirdağ Merkez ilçe Belediyesi'nin düzenlediği, Büyük Şehir Belediyesi temsilcilerinin bulunduğu ve mimar, şehirci, peyzaj mimarı gibi uzmanların yer aldığı 50 kişilik bir ortamda sunulmuştur. Bu tartışma mimarlık öğrencileri ile uzman görüşleri arasındaki benzerliklerin ve farklılıkların görülmesi açısından da imkân yaratmıştır. Toplantıda öne çıkan görüşlerden bazıları sahilin kent merkezi ile ilişkisinin güçlendirilmesi ve insanları alana çekecek uygulamalara yer verilmesidir. Toplantı sahille sınırlı kalmamış, kentsel problemlerin tartışıldığı ve çözüm önerilerinin sunulduğu bir platforma dönüşmüştür. Tekirdağ dışından gelen belediye temsilcileri de uygulamalarını aktarmıştır.

Toplantıda sunulan görüşler de tıpkı öğrencilerle olan görüşmede olduğu gibi kâğıda aktarılmıştır. Yazı kapsamında bu metinlere yer verilmemiştir. Bunun nedeni yerel yönetimin bu bilgilerin yayınlanmasını isteyebileceği ve çalışmaların odaklandığı kitlenin mimarlık bölümü öğrencileri olmasıdır. Burada sadece öğrencilerin görüşleri ve uzmanların görüşleri arasındaki farklılık ve benzerliklere değinilecektir.

Toplantıdaki öneriler ve mimarlık öğrencileri ile birlikte gerçekleşen görüşmeler değerlendirildiğinde uzman görüşleri ve mimarlık eğitimlerinin 1 ve 2. yılında olan öğrencilerin görüşlerinde benzerlikler söz konusudur. Örneğin 2 grupta da kent merkezi ve sahil kesimi arasındaki bağlantının artırılmasını önerilmiştir. Tespit edilen problemler aynıdır. Öte yandan uzmanlar eğitimleri ve meslek tecrübeleri nedeni ile daha farklı çözümler önerebilmektedir. Öğrencilerin üst geçit yapmayı, kontrollü ışık koymayı önerirken; uzmanlar yurt dışındaki uygulamalardan örneklerle de dayanarak, üst geçitlerin farklı mekânsal kullanımlara imkân sağlaması, engellilerin üst geçitleri kullanmaları için imkân yaratılması gibi öneriler sunmuştur. Tartışmaların sadece sahille sınırlı kalmayıp kent ölçeğine sıçraması, bu tartışma ortamları çok sık oluşmadığından, zamanı daha nitelikli değerlendirmek amacını taşımaktadır. Bu ayrıca uzmanların kente daha bütüncül baktığının göstergesi olarak da değerlendirilebilir. Mimarlık öğrencileri konu ile daha detaylı çalıştıklarından ve sürekli alanı ziyaret ettiklerinden, noktasal ve küçük ölçekli önerilerde daha fazla bulunmuşlardır. Örneğin temizlik, ışıklandırma gibi önerilere diğer uzmanlar değinmemiştir.

Son olarak belirtmek gerekir ki mimarlık Yürekliilerin ifade ettiği gibi entelektüel bir enerji alanı olarak kabul edildiğinde, mimarlık bölümü öğrencileri bu ortamın parçasıdır. Stüdyo çalışmalarında amaçlandığı gibi kentsel problemleri belirleyebilmekte ve bu problemler için çözüm sunabilmektedirler. Önerileri geliştirilebilme konusunda alışlagelenden farklı çözümler üretebilmeleri için akademik alt yapılarını geliştirmeleri ise elzemdir. Bu bağlamda mimarlık bölümü öğrencilerimiz eğitimlerinin ilk yıllarında da gözlemlendiği üzere kentsel problemleri belirleyebilen, bunlar için çözüm üretebilen entelektüel bireylerdir.

Çalışma "Tekirdağ Sahilinin Mekânsal Açından İncelenmesi ve Potansiyellerinin Değerlendirilmesi" başlığı altında Namık Kemal Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) kapsamında desteklenmektedir. Metinde çalışmanın bir bölümü sunulmuştur.



REFERANSLAR

- Doltaş, D., 2009. Söylem ve Yazın, Söylem Üzerine, Kocaman, A. (Haz.), ODTÜ Yayıncılık, Ankara, 48 – 55
- Foster, H., 2004. Tasarım ve Suç: Müze-Mimarlık-Tasarım, Gen, E. (Çev.), İletişim Yayınları, İstanbul
- Gürer, T. ve Yücel, A., 2005. Bir Paradigma Olarak Mimari Temsilin İncelenmesi, İTÜ Dergisi / Mimarlık, Planlama, Tasarım, cilt: 4, sayı: 1, 84-96
- Kolb, D., 1990. Postmodern Sophistications: Philosophy: Architecture and Tradition, The University of Chicago Press, Chicago and London
- Leach, N., 2002. The Hieroglyphics of Space: Reading and Experiencing the Modern Metropolis, Routledge
- Marlingo, V., 1989. Design Discourse, The University of Chicago Press, Chicago
- Ocak, E., 1996. Kentin Değişen Anlamı, Birikim, sayı: 86-87, Haziran – Temmuz, 32-41
- Ruhi, Ş., 2009. Söylem ve Birey, Söylem Üzerine, Kocaman, A (Haz.), ODTÜ Yayıncılık, Ankara
- Tanyeli, U., 2007. Mimarlığın Aktörleri, Türkiye, 1900 – 2000, Garanti Galery, İstanbul
- Tümer, G., 2008. Söylem Üzerine Manifesto, Mimarlık, sayı: 341, Mayıs-Haziran, 23-24
- Tuna Ultav, Z., 2008. J. G. Ballard Yazınında Mimari Söylem, Mimarlık, sayı: 341, Mayıs – Haziran, 35-39
- Uz Sönmez, F., 2007. Seksenler İstanbul'u Kentsel Söylemini Popüler Yazılı Medya Üzerinden Okumak, İstanbul Teknik Üniversitesi, Yayınlanmamış Doktora Tezi
- Yürekli, H. ve Yürekli F., 2004. Mimarlık Bir Entelektüel Enerji Alanı, Yapı Endüstri Merkezi Yayını, İstanbul
- Zeyrek, D., 2009. Söylem ve Toplum, Söylem Üzerine, Kocaman, A. (Haz.), ODTÜ Yayıncılık, Ankara



**Başkent
Üniversitesi**

Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

2.sanat ve tasarım eğitimi
sempozyum ve çalıştayı 
disiplinlerarası tasarım



RESİM



VICTOR VASARELY, OP-ART VE GESTALT PSİKOLOJİSİ

Yrd. Doç. Dr. Ayfer UZ

Trakya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi

Resim-İş Öğretmenliği

ayferuz@trakya.edu.tr, ayfer_uz@hotmail.com

ÖZET

Optik sanat, II. Dünya Savaşı sonrasında Avrupa’da ortaya çıkmış ve 1960’larda tüm dünyaya yayılmış bir akımdır. Hareket yanılsaması, ışık, renk, biçim ve optik mekan bu akımın önemli bileşeleridir. Bilimsel yöntemlerden yararlanan op-art sanatçısı ifade yollarını en aza indirerek en güçlü etkiye ulaşır.

Bu sanatın kurucusu kabul edilen Victor Vasarely 1928-1929’da Budapeşte’de ‘Bauhaus’ un derslerini izlemiş, orada, Moholy-Nagy’nin ve Gropius’un konferanslarını dinleyerek gelişmiş ve 1930’dan sonra çalışmalarına Fransa’da devam etmiş ve Op-Art’a yön vermiştir.

Optik sanat yapıtlarında seyircinin katılımı çok önemlidir. Yapıtlar seyirci üzerinde fizyolojik ve psikolojik etki yaratarak farklı algısal izlenimler yaşatırlar. Bu anlamda özellikle bu sanat türü Gestalt psikolojisinden önemli veriler elde etmiştir.

Bu araştırmada, çağımızda pek çok farklı alanı etkileyen, bilimsel verilerinden yararlanan Op-Art Sanatına ve Gestalt Psikolojisinin akımdaki izlerine estetik bir bakış amaçlanmıştır. Bu çalışma “nitel araştırma yöntemi” ile gerçekleştirilmiş ve toplanan veriler “betimsel analiz” yöntemiyle çözümlenmiş ve sonuca gidilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Victor Vasarely, Op-Art, Gestalt Psikolojisi, Resim, Hareket Yanılsaması.

VICTOR VASARELY, OP-ART AND GESTALT PSYCHOLOGY

ABSTRACT

Optical art is a trend which has emerged in the aftermath of the Second World War and has spread throughout the world in the 1960s. Movement reflection, light, form and optical place are important components of this current. The op-art artist by employing scientific methods and minimizing expressive ways reaches the maximum impact.

Victor Vasarely, considered the founder of this art, has followed ‘Bauhaus’ s courses in Budapest between 1928 and 1929, improved himself by following the conferences of Moholy-Nagy and Gropius and continued his studies in France after 1930, culminating in his shaping of Op-Art.

The participation of the audience in Optical Art works is very significant. The works create a physiological and psychological impact on the audience by producing divergent perceptual impressions. In this vein, this art form has derived important data from Gestalt psychology.

In this study, an aesthetic view is aimed towards Op-Art and Gestalt Psychology which have influenced various fields and whose scientific data are utilized in the current literature. This study has used qualitative research methods and these data were analyzed according to descriptive analysis, resulting in reaching conclusions

Key Words: Victor Vasarely , Op-Art, Gestalt Psychology, Picture, Movement Reflection,

1. Giriş

Sanayi Devrimi’nin getirdiği yeni olanaklar insanı; ekonomik, kültürel ve sosyal boyutlarda etkilemiş, emeğin ve sermayenin dağılımı sorgulanmaya başlanmış ve yeni yaşam biçimine doğru hızla yol alınmıştır. “Geleneksel sanat yansıtıcıydı, seyirlik bir sanattı, yeri müzeydi. Yeni sanattan; yaşama girmesi, insanın çevresini oluşturması ve yeni bir yaşam uslubu yaratması bekleniyordu” (İpşiroğlu N. ve İpşiroğlu M., 1979: 12-13). XX. yüzyıl “Endüstri Çağı”dır. Bugün çağımızın çehresini

biçimlendiren endüstridir. Öyle ki endüstri; toplumsal çevreyi ve dolayısı ile insan hayatını, dünya görüşlerini, dünya politikasını etkilediği biliniyor. Bu kadar güçlü bir etki alanı içerisinde sanatçının artistik çalışmasına da bu faktörün biçim verdiği anlaşılmıştır.(Turani, 1992: 550)

Teknolojinin hızla gelişmesi ile büyük kentlerde modern yaşam alanları kurulurken, moda alışkanlıklarının, kültür ve estetik beğeni değerlerinin de hızla değişmesine yol açmıştır. Böylece sanatsal olana yönelik değerlendirmelerin değişim hızı da yeni dünyaya ayak uydurmuştur. Bu modern teknoloji yaşam alanımıza, düşünce biçimimize, estetik anlayışımıza görülmedik bir dinamizm getirir. İşte bu dinamizm Op-Art'ta farklı bir biçimde kendini gösterir. Hem çağı yorumlar hem yaşanan çağa çok boyutlu yaklaşarak yön verir. Öyle ki Op-Art kendini sadece resimde değil, plastik sanatların pek çok alanında; heykelde, mimaride, moda tasarımında ifade eder ve yeniden düşünmeye yönlendirir. Michel Ragon "Moder Sanat" isimli eserinde şunları söyler: "Ne olursa olsun bugün yeni bir olgu var: En öncü sanat hızla gündelik yaşamın içine giriyor. Bunun en iyi örneği op-art'tır. En üst derecede soyut, bilimsel, izleyiciye karşı ödünsüz bir sanat olan op-art, her şeye karşın iki üç yıl içinde büyük terzilikten afişlere dek modayı altüst etti" (Ragon, 1987: 129). Sanat, kapalı mekanlardan, yani galeri ve müzelerden çıkarak toplumun tam merkezinde etkin sanat yapıtları olma, insan yaşamına girme ve yön verme eğilimindedir.

Kurucusu kabul edilen Macar asıllı Victor Vasarely'nin Fransa'da 1935-1936 yıllarındaki eserleri akımının habercisi olmuştur. II Dünya Savaşı'ndan sonra 1950'li yılların başlarında kendini kabul ettirmeye başladığı ve 1960'lı yıllarda Op-Art isminin kullanılmaya ve bu akımın tanımının yapıldığı bilinmektedir.

Optik sanat akımı yanılısamaya dayalı soyut sanattır. Yanılısama XX. yüzyılın daha çok teknolojinin gelişmesiyle de doğrudan etkilenen bilimsel temellere dayalı bir algı sorunudur. Gestalt, psikolojide algılama üzerinde durmuştur. Özellikle şekil zemin algılamaları ve algı yanılgıları üzerinde önemli teoriler geliştirmiştir.

Bu çalışmada, XX. yüzyılın ikinci yarısına damga vuran Op-Art akımı ile, akımın en önde gelen temsilcilerinden Victor Vasarely ele alınmıştır. Nesnel gerçekliğin ne olduğuna değil, onun birey tarafından nasıl algılandığına değer veren Gestalt psikolojisi, Op-Art'ın izler kitleyi temel alan yaklaşımıyla birçok yerde örtüşmektedir. Bu bağlamda, akımın Gestalt psikolojisiyle ilişkisi sorgulanmış, sanatçının yapıtları incelenmiş ve sonuca gidilerek genel değerlendirme yapılmıştır.

2. Op-Art ve Victor Vasarely (1908 - 1997)

Hızla değişen bir dünyanın içinde yaşamaktayız. Bu değişim teknolojiyle her geçen gün daha da artıp insanı bilinmeyene doğru sürüklerken "teknik" ve "özgürlük" anahtar iki kavrama dönüşüyor. Bugün tekniğe de yön verebilecek gizilgüce sahip sanat olgusu, insanın özgürleşip yaratıcılığını ortaya koyabilmesi için de dinamik dünyanın tam merkezinde yer alıyor. Victor Vasarely yayınladığı manifestoda şöyle der: "Bizler, teknolojik dünya toplumunun acılı ama umut vaat eden doğumunun tanıklarıyız. Geçmişin ideolojik devrimleri meyvelerini verdi. Milyonlarca insan maddi zenginliğin dağılımına koşut olarak, kültürel zenginliğin de dağılımını talep etmeye başladı. Sanat toplumun hazinesi olmalıdır"(Vasarely, 2001: s.9). Aslında burada Vasarely verili düzenin karşı savunmasını yapmakta, maddi ve kültürel eşitsizliğe karşı durmaktadır. İnsanoğlunun bir türlü aşamadığı ekonomik eşitsizliğin, ideolojik devrimlerin ve teknolojinin getirileriyle maddi varlıkların bir anlamda zenginliklerin paylaşılması zorlanmaya başlanıldığına dikkat çekmektedir. Aynı zamanda bu paylaşımın kültür ve sanat boyutunda da geniş halk kitleleriyle buluşmasından yanadır.

Soyut sanat, yaratma özgürlüğüne sahip olan modern teknolojinin içindeki insana birey kimliğini bulmada önemli katkılar sağlamıştır. Aynı zamanda başkalarına benzemeyen özgün yönlerine ulaşma yollarını aralamıştır ve buna devam etmektedir. Bu amaca yönelik özgün ve soyut sanatın güncel ve yetkin akımlarından biri olan Op-Art, 1945'te II. Dünya Savaşı sonrasında Avrupa'da ortaya çıkmıştır. Kurucusu Macar asıllı Victor Vasarely soyut sanatı yeniden yorumlarken, soyut resmin anlatım elemanları olan rengi, geometrik biçimleri matematiksel düzenlemelerle müzikteki notalar gibi formüle edilebilirliğini aramaktadır.

Kendisi manifestosunda Op-Art ya da kinetik soyutlamanın tam olarak ne olduğunu şöyle açıklar “Op-Art devinimin, uzayın ve zamanın, aynı zamanda heykelin dünyasına sokulmasından başka bir şey değildir. Hâlâ düz bir yüzeydeyiz, ama derinliğin ve mikrozamansal devinimin yanılması o kadar güçlüdür ki, yanılma neredeyse gerçek gibi görünür; hepsi de -kuşkusuz- göz retinasını yönlendirmeye yöneliktir. Burada –tam anlamıyla- optik bir görüngüyle karşı karşıyayız” (Vasarely, 2001: 10-11).

Op-Art sabırla yürütülen yoğun deneylerin sonucunda geometrik soyut sanatı yeniden ele alır. Çok küçük, birbirinin aynı geometrik nesnelere renkli ya da siyah-beyaz olarak, yatay, düşey, dama tahtası, yıldız ya da iç içe çerçeveler halinde bir araya getirilir ve sanki dengesizmiş, yanlış yerleştirilmiş ya da aralarında boşluk varmış gibi görsel etkiler oluşturulurken aynı zamanda hareket etkisi de uyandırılır. Bazen de gerçek algılama ve görsel yanılgının birbirine karışması ile resimler iç ya da dışbükey derinlik etkisi verirler (Sanat Tarihi Ansiklopedisi, 1983: 720).

Renk, biçim ve çizgilerin görsel etkiler yaratmak amacıyla sistematik araştırılması, görsel etkinin her bireyin gözünde algılama mekanizması yoluyla aynı biçimde oluşması, yapıtın kavranması için seyircinin belli bir kültürel birikime gereksinimi olmayışı optik sanat’ın temel özelliklerindedir.

Optik sanat en güçlü etkiye ulaşabilmek için ifade yollarını en aza indirir ve çoğu kez çok yalın, temel sistemler üzerinde çalışır. Seçilen modelin yalınlığı, yapıtta sanatçının kişiselliğini belirleyecek izlerden vazgeçmesi, eskize kesin bağlılık gibi nitelikler optik sanat yapıtlarının sanatçı dışında başkaları tarafından da gerçekleştirilebilmesine olanak tanır. Optik sanat yapıtının kesin ve açık karakteri, onun görsel kalitesinden hiçbir şey yitirmeksizin endüstriyel üretime de olanak tanımaktadır (Germaner, 1997: 27, 29).

Vasarely çağdaş ressamın salt resim yaparak kendini ve sanatını sınırlamamasından yanadır ve bu konuya şöyle değinir: “Teknolojik ilerleme doğal güzellikteki görünüşleri yapaylaştırdığı ve yeni görünüşler ne yazık ki anarşik, çirkin ve hasta sinir bozucu olduğu için, çağdaş ressam güzel, küçük resimler yaparak tatmin olamaz. İnsanoğlu gün ışığı, oksijen, vitamin kadar, yumuşak renkli biçimlere de ihtiyaç duyduğundan, sanatçı muazzam boyutlardaki çağdaş çevrenin ayrıntılarını güzelleştirmelidir” (Vasarely, 2001: 9).

Victor Vasarely, Budapeşte’deki öğrenimine başladıktan sonra, sanata karşı ilgisi onu önce Padolini-Volkman Akademisi’ne sonra 1929’da da Budapeşte’nin Bauhaus’u olarak nitelenen Mühely Akademisi’ne gitmeye yönlendirmiştir. Burada hocası olan Moholy Nagy onun Yapımcılık akımıyla ilgilenmesini sağlamış ve Maleviç, Mondrian gibi sanatçıların yapıtlarına yakınlaşmasına sebep olmuştur (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997: 1870). Bauhaus eğitimi ve orada Moholy-Nagy’nin, Gropius’un konferanslarını dinleyerek yetişmesi sanatçının hayatında önemli kazanımlar sağlamış ve onu etkilemiştir. Vasarely 1930’da Fransa’ya yerleşmiş ve çalışmalarını optik sanat doğrultusunda sürdürmüştür. Op-Art’ın merkezi de Paris olmuş ve oradan, özellikle XX. Yüzyılın ortalarından sonra diğer Avrupa ülkelerine ve Amerika’ya yayılmıştır. Sanatın kapalı mekânlar arkasından çıkıp kullanım ürünlerinde kendisini göstermesinden yana olan sanatçı, bu konuda Bauhaus ile tam bir uyum içindedir.

Bauhaus’un eğitim anlayışında en temel unsurlardan biri, yaratıcı çabaları bütün halinde bir araya getirmeye, resim-heykel, el sanatlarını ve zanaatlarını, kısaca pratik sanatın tüm disiplinlerini, yeni bir mimarlığın ayrılmaz öğeleri olarak yeniden birleştirmeye çalışmaktır. Mimar-ressam-heykeltıraş, tüm usta ve öğreticiler birlikte çalışarak, mimarlığı oluşturan tüm bileşke ve parçalar arasında zamanla uyum sağlamayı amaçlamaktadır (Köksal, 2002: 22-23). Vasarely’nin toplumsal duyarlılığı ve topluma bağlılığı da Bauhaus’la olan bir başka ortak özelliğidir. Bauhaus’un temel düşüncesinde de sanatın halka ulaşması, halkla bütünleşmesi çok önemlidir. Ayrıca Bauhaus, teknolojiye yön vererek Endüstri Çağı gereksinimlerini karşılamayı hedefleyen ve sanatı günlük yaşamın bir parçası olarak gören bir okuldur. Aslında bu okul Vasarely’nin tüm yaşamı boyunca yapıtlarında ve düşünce dünyasında derin izler bırakmıştır denilebilir.

Vasarely resim ve heykelin kapalı salonlarda bir biçimde varlığını sürdürdüğünü fakat mimarının yalnız bırakıldığını düşünmektedir. Mimarının dünyanın her yerinde mantar gibi biten çelik ve beton

yığınlarıyla, bunların yarattığı soğuk, acımasız çehresiyle; insanları ruhsal dengesizliğe ittiğini ve onları çirkinlikler içinde yaşamaya zorladığını vurgulamaktadır. Bunun yerine neden insan yapısıyla özdeş güzelliklerin ortaya konmadığını sorgulamaktadır (Oral, 1976: 20). Vasarely, resim sanatının öz elemanları olan renk ve biçimin yan yana kompozisyonlarında optik etkileri elde edebilmek için bilimsel yöntemlere başvurur. İşte bu temelden hareketle plastik sanatların alfabetini yarattığını, bu şekilde herkesin kendi düzenlemelerini yaparak sanatın bir şekilde halka yayılacağını ve soğuk, zevksiz, kasvetli binaların estetik düzenlemelerinin yapılabileceğini öne sürer. Bu sayede mimari ve çevre düzenlemelerindeki zevksizliğin son bulacağı düşünüyü kurmaktadır. Tablo sanatını çoktan aşan Vasarely, mimariyi plastik sanatların her dalıyla buluşturmayı hedeflemekte, estetik ve yaşanılabilen renkli kentlerin hayaliyle yaşamaktadır. Bauhaus'taki gibi mühendisler, mimarlar, işçiler, boyacılar, ressamalar, heykeltıraşlar yaşanabilir düzeyde kentler yaratabilmek için ortak çaba harcamalıdır. Buradan hareketle Vasarely renkli modern kentler kurmak için resim sanatındaki bilimsel arayışlarından yararlanarak kentsel tasarımlar yapmıştır.

Şiddetli kontrast renklerden ve geometrik desenlerden yararlanan Op-Art, 1965'ten itibaren Avrupa'da moda alanında da etkisini hissettirmiştir. Mobilyalarda da uygulanan bu yeni biçim anlayışıyla, büyük boyutları ve kumaşları süsleyen resimler kullanılmıştır (Genel Kültür Ansiklopedisi, 1984: 1477).

Kısa sürede tüm dünyaya yayılan Op-Art sanatı Vasarely'in yoğun çabalarıyla pek çok alana girmiş ve kullanılmıştır. Bugün de özellikle mimaride, çevre düzenlemelerinde, tekstil ve giyim sanayiinde optik sanatçıların renk ve biçimde, bilimsel olarak ulaşılmış oldukları sonuçlarından yararlanarak olumlu sonuçlar elde edilmiştir. Örneğin mimaride ve çevre düzenlemelerinde, mekânı daha geniş, daha ferah, daha canlı ve iç açıcı, hatta hareketli gösterilebilmektedir. Yine tekstilde kumaşların desenlerini belirli amaçlar doğrultusunda kullanmak mümkün olmuştur. Yaşadığımız çağın moda sektöründe bunları örnekleriyle görmek mümkündür artık.

3. Op-Art ve Gestalt Psikolojisi

Algılama, çeşitli zihin işlevlerinin bileşimleriyle meydana gelen karmaşık bir olgudur. Bilindiği üzere, gözle görülen dış dünyanın beynimizle idrak edilmesi sonucu algılama gerçekleşir. Op-Art -esas olarak- algılama sürecine dayalı bir akımdır. Bu akımda renk, çizgi, şekil gibi soyut sanat kompozisyon öğelerinin bilimsel temele dayalı kullanımıyla yüzeyde; mekan, hareket, titreşim, perspektif, modle etkileri yaratılmaktadır. Amaç, iki boyutlu tuval resmi olanakları içerisinde üçüncü boyutu ve onun ötesinde zaman ve mekan aracılığıyla dördüncü boyutu algılatmışlar, bu sayede devinimi etkili bir şekilde seyirciye yaşatmışlardır. Bu devinim algılamamızı ve psikolojimizi etkileyen çok boyutlu bir hareket olgusudur.

Gestalt kuramından büyük ölçüde yararlanan optik sanatın etkileme sisteminde, resim yüzeyi, yani fon ile onun üzerindeki şekiller ayrı ayrı idrak edilmesi gereken materyaller olarak düşünülmüştür. Resim çizgilerle sınırlanmış olarak kareler, dikdörtgenler, üçgenler, siyah beyaz ya da renkli olarak, kesin biçimde sınırlanmayan fon önünde varlık kazanmış ve hem tek tek hem de gruplar halinde değer kazanmışlardır. Fonun sınırsız bütünlüğü, geometrik biçimlerin optik etkilerini güçlendirmiştir (Eti, 1971: 116).

Gestalt psikolojisi, idrak konusunda önemli sonuçlara ulaşmış, ayrıca zihin, aksiyon, hafıza ve şahsiyet psikolojisinin ele aldığı problemleri yeniden değerlendirmiştir. Bunda da canlı olarak kişi ruhu ile kendisini meydana getiren ortam arasındaki sıkı ilişki üzerinde ısrarla durmuştur. Form kavramını zihni hayatın bütün sahalarına yaymış ve bunda da hayli başarılı olmuştur (Bolay, 1996: 160). XX. yüzyılda algı konusuna çağdaş yaklaşımlarla yeni bir boyut getiren Gestalt psikolojisinin temel ilkesi "bütünün, parçaların toplamından farklı bir şey olduğu" düşüncesidir. Bu kuramın önde gelen temsilcileri Max Wertheimer, Wolfgang Köhler ve Kurt Koffka'dır.

Gestalt psikologları, insanların gördüklerini nasıl düzenlediklerine ilişkin ilkeler ortaya koymuşlar ama her algılamanın da bu ilkelere uymayabileceği uyarısında bulunmuşlardır. Yaşantılarımızın temeli,

karşılaştığımız pek çok anlamsız şeylerden bir anlam çıkarmaya dayanmaktadır. Anamlı bütünler olarak düşünme ve buna göre algılama eğilimimizden dolayı, yaşantımızda belirgin olmayan bir şeyle karşılaşırsak rahatsızlık duyar ve bunu tamamlayarak anlamlı bir bütün oluşturmaya çalışırız. Belirsiz şeylerden anlamlı bütünler oluşturmaya çalışırken bazı ilkeler izlenir. Bu ilkeler şunlardır: Eylem ilkesi, bütünler ilkesi, kapatma (kapanış yapma) ilkesi, gereksinim ve şekil/zemin ilkesidir (Akkoyun, 2001: 27-31).

Resim sanatı iki boyutlu yüzeye üç boyutlu izlenimi katarak izleyiciyi bir nevi algı yanıltmasına götürmektedir. Vasarely özellikle resimlerini yaparken Gestalt psikolojisinin şekil/ zemin ilkesinden çokça yararlanmışır. Nedir bu şekil/zemin ilkesi? Dünya/dış gerçek anlık, bireysel ve organik ilgilerimize göre şekil ve zemin olarak algılanmaktadır. Herhangi bir anda ilgimizi yönelttiğimiz bir şey bizim için şekil (figür) olmakta, ancak bu şekli arkasındaki zemine göre algılamaktayız. Bizim için belli bir anda figür olan bir şey gereksinmemize göre değişerek zemin olabilir. Şekil zemin ilişkisi her zaman akıcıdır ve değişkendir (Akkoyun, 2001: 29). Vasarely'in "Zebra" adlı çalışması şekil/ zemin algısıyla açıklanabilir. Algılama, şekli zeminden ayırmayla başlar. Algıda şekille zemin yer değiştirebilir; zemin şekil, şekil de zemin olabilir. Algıda şekiller öne doğru ilerler, zemin geride kalır ve algıda seçicilik netleşir. "Gestalt psikolojisine göre, şekil ile zemin arasındaki ayrımı algılamak da otomatik seçimlere bağlıdır. Bir şekli oluşturan şeyleri otomatik olarak seçer ve zeminden ayırırız" (Bolles, 2003: 308). Vasarely'nin Zebra adlı yapıtında psikolojide uyarıcının algı olarak şekillenmesi bahsinde yer alan "obje-fon" ilişkisi esasına dayanılarak yapılmış bir çalışmadır. Resmin siyah-beyaz zıtlığından ve büyük-küçük şekil zıtlığından yararlanılarak yapılmış olduğu görülmektedir.



Resim 1: Vasarely "ZEBRALAR" 1939, 204x198 cm. Yün Duvar Halısı (Vasarely, 2001: 55).

Biz algılamamız ışığında, "Obje şekilli, fon şekilsizdir deriz.... Objeye fona eşit olursa algı çelişmeleri doğar. Bu esere baktığımızda (Resim 1) zebraların obje olduğunu görmekteyiz. Çünkü; zebraların şekli hafızamızda depo edilmiş zebra şekline uymaktadır. Ayrıca şekli belli olan da zebralardır. Fakat iki zebra arasında konulan küçük fon öyle ilgi çekici şekilde yapılmıştır ki bizi değişik bir algılamaya zorlamaktadır... Ressam bu çalışması ile obje ve fonu eşitlemiştir. Bu belirsizlik bizi devamlı surette çelişik algılamaya zorlamaktadır. Zihnimizi çelişik düşünmeye zorlaması bir nevi hareket zorlaması olmakta ve sonuçta biz hareketi yaşamaktayız" (Peker (b), 1975: 16).

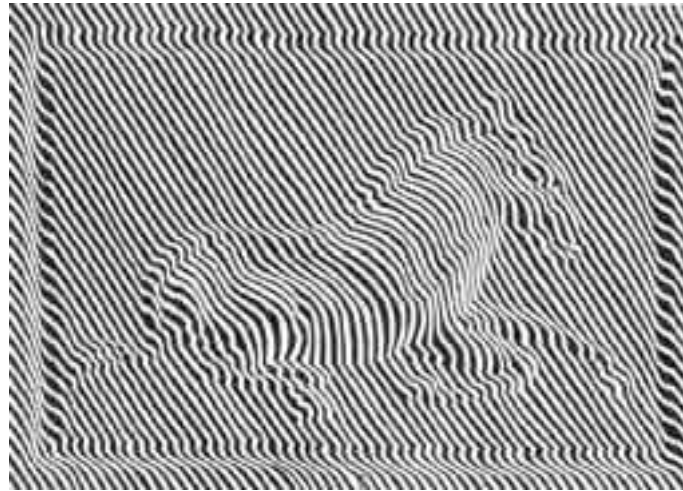
Zebraların desenleri, işlevsel bütünleri oluşturan çeşitli Gestalt ilkelerine neredeyse kusursuz denebilecek bir örnek teşkil ederler. Benzerlik yasası, benzer şeyleri bütünler halinde gruplandıracağımızı söyler. Siyah ve beyaz çizgileri algıladığımızda, onları çizgisiz zeminden otomatik olarak ayırt ederiz. İyi süreklilik yasası düz doğruları ya da düzgün yaylar şeklindeki çizgileri aynı gruba ait olarak gördüğümüzü belirtir. Bu durumda, bir kaya ya da bir çalı zebraı bir ölçüde gözden

saklasa bile, çizgileri yüzünden zebra lar kolayca görülebilir. Yakınlık yasası ise birbirine yakın olan şeyleri bir şekil olarak gruplandıracağımızı belirtir. Zebranın çizgilerinin ensiz olmaları onu bir bütün olarak görmemize yardımcı olur. Son olarak Gestalt psikologları ortak kader yasasından söz eder; aynı yönde hareket eden şeyleri gruplandırıdığımızı belirtir. Bir zebra koşarken bütün çizgileri aynı yönde gider ve bütün vücudu net olarak görülür (Bolles, 2003: 314).

Gestalts ilkelerinden büyük ölçüde yararlanan Op-Art sanatında algı yanılgıları, görsel izlenim ve psikolojik etki ile istenen sonuca ulaşılmıştır diyebiliriz. Kısaca bu sanat yapıtları seyirci üzerinde fizyolojik etkinin yanı sıra psikolojik etkiler de yaratmaktadır. Seyircinin algıladığı hareket, titreşim objelerin yer değiştirmesi, nesnelerin seyirciye yaklaşması uzaklaşması gerçekte yoktur, gözün retina tabakası uyarılarak algılamada fiziksel etki gerçekleştirilmektedir.

4. Vasarely'nin Yapıtlarından Örnekler

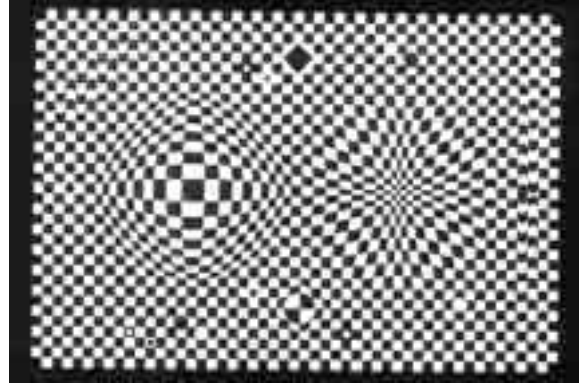
Vasarely, en yalına indirgediği renk, çizgi ve biçimle sürekli olarak birbirine eklenebilecek, çoğaltılacak ya da uzatılacak üniteler oluşturmuş, bu ünitelerle zaman ve alan kavramını allak bullak etmiştir (Oral, 1976, s.19). Sanatçı bulduğu bu yeni yüzeyde biçim ve rengin bütünlüğüne değinmektedir. "Plastik ünitelerimde iki unsuru birleştirdim. Bunlardan bir tanesi biçim, diğeri renk. Benim ifade etmek istediğim şey 1=2, 2=1 dir" (Joray, 1979: 116).



Resim 2: Vasarely, "Zebra" 1939, 150x214cm. Yün Duvar Halısı (Vasarely, 2001: 54).

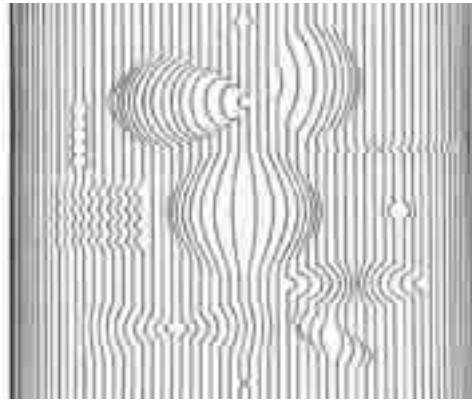
1937 yılında yaptığı "Zebra" isimli yapıtını (Resim 2), siyah-beyaz renk karşıtlığıyla oluşturmuştur. Düz paralel çizgilerin aksine dalgalı oval çizgilerin kullanımı ile obje fondan ayrılmış, form kabarık modle etkisiyle algılanmış ve seyirciye net bir şekilde biçimi duyumsatmıştır. Bu eserde "hareketli zebra'yı" şekil olarak görmekteyiz. Siyah beyaz çizgilerin art arda kullanımı gözde hareketli bir titreşimi fizyolojik olarak yaşatırken psikolojik etkileri de duyumsatmaktadır. Gestalt psikolojisinin şekil-zemin ilkesini sanatçının diğer resimlerinde olduğu gibi, bu resim için de hatırlamak yararlı olacaktır.

Vasarely'nin geometrik olarak yaptığı düzenlemelerde ilgi çeken bir nokta da derinlik, hacim etkisi ve yine hareketlilik. Sanatçının 'Vega', isimli eseri buna bir başka örnektir (Resim 3). Açık-koyu, büyük-küçük zıtlığından ve tamamen geometrik şekillerden yararlanılarak hem derinlik hem de modle etkisi yaratmış ve hareketi duyumsatmıştır.



Resim 3: Vasarely, "Vega" 1957, 195x130cm Tuval Üzerine Akriik (Vasarely, 1997: 13).

Kareden eşkenar dörtgene değin bir takım geometrik öğeler, yavaş yavaş değiştirilerek, birbirlerine ters yönlerden gelip kesen doğru ve eğri paralelleri üzerine yerleştirilmişlerdir. İşte bu biçim değiştirme ve yerleştirme ile, resimde değişik modle etkisi yaratılmıştır (Turani, 1978: 61). Sanatçının çok yalın temel sistemler üzerinde çalıştığı ve ifade yollarını en aza indirerek yapıtını gerçekleştirdi görülmektedir. Zira bu Op-Art'ın en temel özelliklerinden biridir. Biçim ve renk yelpazesini kısıtlayarak katı geometrik soyut sanatın belirgin özelliklerini benimsemektedir. Bu resimde izleyici, yapıtı sakin bir biçimde seyretmekten çok optik bir görsel etki sonucu canlı bir kompozisyonla karşılaşmaktadır.

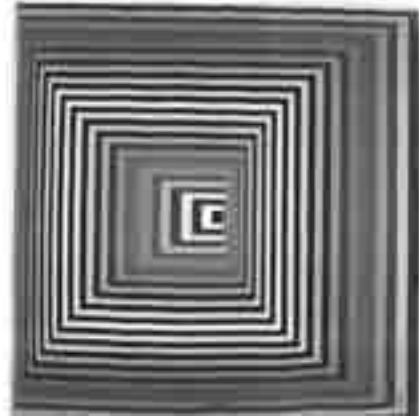
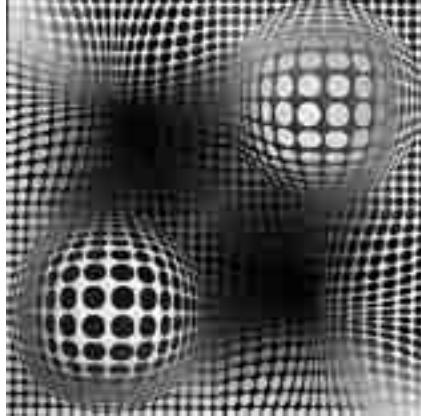


Resim 4: Vasarely, "Zint", 1952-60, Yağlıboya, (Diehl, 1991: 82)

Vasarely'nin "Zint" isimli eserinde (Resim 4) ise, gözün algı kapasitesini zorlayan çizgisel bir kompozisyonla karşı karşıyayız. Beyaz zemin üzerine kullandığı siyah düz paralel çizgiler devam ederken birden büyük-küçük yuvarlaklar, elipsler çizer ve yine düz paralel çizgilere devam eder. Bu şekilde bir çok yeni geometrik şekiller oluşturur. Aynı zamanda çizgilerin birbirine yaklaşması veya uzaklaşması ile şekiller üç boyutlu ve hareketli görünüme kavuşur.

Vasarely, renklerin ve biçimlerin fizyolojik açıdan bilimsel olarak doğrulanmış optik etkilerini kullanmayı çok iyi başarmıştır... Natüralizme karşı olan sanatçı,-yine de- yaptığı resimlerin doğanın bir parçası olduğunu söyler. "Doğada süreklilik kavramı vardır. Doğa sonsuza dek çoğalır, kendini yeniler, değişir. Benim plastik ünitelerim, yuvarlıklarım, karelerim renklerim, yıldızlardan, atomdan, hücreden, moleküllerden farklı değildir. Bu nedenle doğaya bir manzara resminden çok daha yakınım" (Oral, 1974: 20).

İki boyutlu bir yüzey üzerinde sınırsız ilgi kaynağı olan hareketi Op-Art sanatçıları, “çizginin, rengin, açık-koyunun ve şeklin değişmesi” olarak kullanıyorlar (Peker(a), 1975: 18). Özellikle renk bakımından giderek zenginleşen kompozisyonlar 1960’lardan sonra dikkat çekmeye başlar. Renkler optik yanılsamacı bir anlayışla, devinim sağlamak üzere oldukça başarılı kullanılmıştır denilebilir.



Resim6:Vasarely, “Vonal Vagn” 1971, 252x255cm.
Yün Duvar Halısı (Vasarely, 2001: 59).

Resim 5: Vasarely, “Feny”, 1974, Yağlıboya

(<http://www.resimkalemi.com/yabanci-ressamlar/5440-victor-vasarely.html>)

Resim 5’e dikkatli ve sürekli olarak bakıldığında bu biçimler ileri geri çıkarak sanki kıpırdarlar. Bükülerek deforme edilmiş eşkenar dörtgen ve kare dizilerin içinde üç boyutlu ve dinamik bir hareket hissedilmektedir. Sıcak-soğuk, aydınlık-karanlık, dolu-boş, büyük-küçük, ışık-gölge, gibi dinamik kontrastlardan yararlanarak, derinlik ve hacimsellik belirginleştirilirken uzaysal karşıtlık sağlanmaktadır.

(Resim 6) da görüldüğü gibi; düzenli, giderek küçülen iç-içe geçmiş karelerle etkili bir derinlik, hareket ve mekan duygusu verilmiş. Rengin koyudan açığa ve açıktan koyuya kullanımı, ayrıca birden canlanan renge geçmesi bu etkiyi daha da güçlendirmiştir. İzleyiciyi zorlayan ve şaşırtan farklı bir algı duygusuyla karşı karşıya kalıyoruz. Görüldüğü üzere sanatçı, tüm resimlerinde farklı biçim ve renklerle sonsuz yaratma ve oluşturma olanağına kavuşuyor

Op-Art yapıtlarının son örneklerinde üç boyutlu, kabartma ve rölyef çalışmaları da bulunmaktadır. Işığın etkisi ve üç boyutlu engebelerin kullanımıyla resme bakanın görüş açısına göre formun algısı gelişip değişmektedir (Resim 7).



Resim 7: Vasarely, “Kroa Multicolor” 1963-68, 50x50x50cm. Aleminyum İpek Baskı (Vasarely, 2001: 48).

Vasarely'nin çeşitli yazıları, yapıtı üzerine gerçekleştirdiği renkli film, taşbasmaları, Aubusson'da basılan duvar halıları ve -belki hepsinden daha çok- sanatların birleşimini uygulayan mimari uygulamaları ünlü sanatçıyı, New York'un Paris'ten on yıl sonra keşfettiği kinetizmin lideri haline getirmiştir.

Caracas Üniversitesi Sitesi için yaptığı sanatların birleşimi çalışmaları, özellikle ince alüminyum levhalarından oluşan duvar panosu ve izleyicinin yer değiştirmesiyle kompozisyonu değişen pleksiglas üzerine grafizmleri, Vasarely'nin uluslararası ününü artıran çalışmalarındır... Vasarely'nin yapıtlarında ifade etmeye çalıştığı, bir tür yeryüzü folklorudur. Biçimlerden oluşan bir çeşit dünya alfabesi kullanarak, -adeta-yeniden bilimsel bir sanat yaratmayı hedeflemektedir (Ragon, 1987: 122-123).

Sonuç Olarak...

Op-Art sanatı Macar asıllı Victor Vasarely tarafından Fransa'da kurulup 1960'larda tüm dünyaya yayılmıştır. Bu sanat akımı, algı ve algı yanılgıları konusunda plastik sanatlara bilimsel verilerle yeni açılımlar getirmiştir.

Bu akım; iki boyutlu tuval düzleminde resmin öz elemanları olan renk, çizgi ve biçimin deneysel kullanımıyla ulaşılan bilimsel verilerle ve Gestalt Psikolojisi'nin bulgularından yararlanarak üçüncü boyutu, uzaklık - yakınlık gibi perspektifi, modle etkisini, hatta çağımızın güçlü olgusu olan devinimi seyirciye gerçekmiş gibi yaşatmayı başarmıştır. İşte soyut sanatın bir türü olan Op-Art akımı ile, algılama pek çok alanda ve özellikle plastik sanatlarda yeniden sorgulanmaya başlanmıştır.

Bu akımda özellikle, önceden belirlenmiş bir tasarıma göre hareket ederek eskize kesin bağlılığı, onun görsel kalitesinden hiçbir şey yitirmeden başkası tarafından da aynı kalitede yapıtlar ortaya çıkarmasını kolaylaştırmakta ve bu yönü onun farklı ürünlere uygulanabilirliğini gündeme taşıyarak endüstriyel üretime de olanak tanımaktadır. Günümüzde bu sanatın verilerinden yararlanarak çağın insanının yaşam alanını, çevresini ve kendisini dönüştürmeye devam etmektedir.

XX. yüzyıl Endüstri Çağ'ında değişen yaşam koşulları ve hızla artan nüfus yeni sorunları beraberinde getirirken, yaşam alanlarını verimli, etkili ve estetik olarak planlamak kaçınılmaz olmuştur. Bu anlamda ve pek çok açıdan; Op-Art akımı bu çağa önemli veriler sunarken yine ve yeniden düşündürmeye devam etmektedir denilebilir.

KAYNAKLAR

- AKKOYUN Füsün, 2001, Gestalt Terapi, Nobel Yayınları, Ankara,
BOLLES Edmund Blair, 2003, Bilmenin İkinci bir Yolundan. Galilo'nun Buyruğu, Bolles Edmund Blair (Derleyen), Çeviren: Nermin ARIK, Tübitak Yayınları, Ankara.
BOLAY Süleyman Hayri, 1996, Felsefe Doktrinler ve Terimleri Sözlüğü, Akçay Yay. Ankara.
ECZACIBAŞI SANAT ANSİKLOPEDİSİ. (1997). Victor Vasarely. Cilt. III. ,YEM. (Yapı Endüstri Merkezi) Yayınları, İstanbul.
DİEHL Gaston, 1991, Vasarely, İtaly.
ETİ Sevim, 1971, Çağdaş Sanat.
GENEL KÜLTÜR ANSİKLOPEDİSİ, 1984, Op Art, Cilt 8, Ansiklopedik Temel Yay., İstanbul.
GERMANER Semra, 1997, 1960 Sonrası Sanat, Kabalcı Yay., İstanbul.
İPŞİROĞLU Nazan ve Mashar, 1979, Sanatta Devrim, Ada Yay., İstanbul.
JORAY Marcel, 1979, Vasarely, Switzerland.
KÖKSAL Aykut, 2002, Walter Gropius ve Bauhaus, Boyut Yayınlar Gurubu, İstanbul.
LYNTON Nerbet, Modern Sanatın Öyküsü, Çev. Cevat ÇAPAN, Sadi ÖZİŞ, Remzi Kitabevi Yay., İstanbul.
ORAL Zeynep, 1974 (Ekim), Milliyet Sanat Dergisi. Kinetik Sanatın Babası Vasarely, Günümüzün Plastik Sanat Akımlarını Geniş Ölçüde Etkilemişti. Say: 100.



PEKER Ergun.(a)., 1975 (Ağustos), Ankara Sanat. Görsel Sanatlarda Hareket ve Op Sanatı II: Sayı: 112

PEKER, Ergün.(b)., 1975 (Ekim), Ankara Sanat. Görsel Sanatlarda Hareket ve Op Sanatı IV. Sayı: 114

RAGON Michel, 1987, Modern Sanat, Çev. Vivet KANETTİ, Cem Yay., İstanbul.

SANAT TARİHİ ANSİKLOPEDİSİ, 1983, 1960 sonrasında sanat. Cilt 4. Görsel Yay.

TURANİ Adnan, 1978, Resimde Geometri İşlemleri Sorunları, İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara.

TURANİ Adnan, 1992, Dünya Sanat Tarihi, Remzi Kitabevi, İstanbul.

VASARELY Victor, 1997, Victor Vasaraly, Editör: Erhardt D. STIEBNER, Printent'in Germany.

VASARELY Victor, 2001, Victor Vasaraly, İngilizceden çeviren: Ali Ova, Yap Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul.

<http://www.resimkalemi.com/yabanci-ressamlar/5440-victor-vasarely.html> Erişim Tarihi:10- 08 2010.



DUVARDA TASARIM

Doç. Burcu ARICI TÜZÜN

Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
Moda Tekstil Tasarım Bölümü
burcuarici@yahoo.com

ÖZET

Sanat ve Tasarım alanı, toplumsal yaşamın temelini oluşturan kültür, tarihsel sürecin bir ürünüdür. Günümüzde insanlar yaşadıkları mekanları estetik, fonksiyonellik ve teknolojiyi bir arada kullanarak kendi kültür ve geleneklerine ait özgün tasarımları geliştirmekte ve kullanmaktadır. Genellikle uygulamalı sanatlar ve görsel sanatlar, mühendislik, mimarlık, peyzaj ve diğer yaratıcı işler çerçevesinde ele alınır.

Tasarlamak, yeni bir obje veya ürün, mekan ve alan için bir plan yaratma ve geliştirme sürecine işaret eder. Günümüzde tasarımın birçok alanı vardır. Görsel sanatlar içinde en bilinenleri; grafik, moda, iç mimarlık, endüstriyel tasarımdır.

Graffiti olarak bilinen duvar tasarımının oldukça eski bir geçmişi vardır. Mağara duvarlarına çizilen resimler nedeniyle ilkçağ dördüncü ve beşinci yüzyıl dönemlerine kadar uzanan bir geçmişe sahiptir.

Eski Mısır döneminde insanların geçtikleri yerlerdeki duvarlara bıraktıkları çeşitli şekil ve yazılardan oluşan mesajlar, graffiti'nin ilk adımları sayılmaktadır.

Günümüzdeki anlamıyla grafitinin ana çıkış noktası, 1940'lı ikinci dünya savaşı günlerine denk gelmektedir. Duvar tasarımı; Almanya'da doğu ve batı Berlin i ayıran duvarın üzerine protest tavırlarla uygulanan resim ve yazılar ve 1960'lı yıllarda Amerikalı politik grupların aynı yola başvurmasıyla yaygınlaşarak bilinen bir tasarım üslubu haline gelmiştir.

Anahtar Kelimeler: Duvar, Tasarım, Politik, Resim

Sanat ve Tasarım alanı, toplumsal yaşamın temelini oluşturan kültürel ve tarihsel sürecin bir ürünüdür. Günümüzde insanlar yaşadıkları mekanları estetik, fonksiyonellik ve teknolojiyi bir arada kullanarak kendi kültür ve geleneklerine ait özgün tasarımları geliştirmekte ve kullanmaktadır. Genellikle Uygulamalı sanatlar ve görsel sanatlar, mühendislik, mimarlık, peyzaj ve diğer yaratıcı işler çerçevesinde ele alınmaktadır.

Tasarlamak, yeni bir obje veya ürün, mekân ve alan için bir plan yaratma ve geliştirme sürecine işaret eder. Günümüzde tasarımın birçok alanı vardır. Görsel sanatlar içinde en bilinenleri; grafik, moda, iç mimarlık, endüstriyel tasarımdır.

Graffiti olarak bilinen duvar tasarımının(resmi) oldukça eski bir geçmişi vardır. Mağara duvarlarına çizilen resimler nedeniyle ilkçağ dördüncü ve beşinci yüzyıl dönemlerine kadar uzanan bir geçmişe sahiptir. Eski Mısır döneminde insanların geçtikleri yerlerdeki duvarlara bıraktıkları çeşitli şekil ve yazılardan oluşan mesajlar, graffiti'nin ilk adımları sayılmaktadır. Günümüzdeki anlamıyla grafitinin ana çıkış noktası, 1940'lı ikinci dünya savaşı günlerine denk gelmektedir. Duvar tasarımı; Almanya'da doğu ve batı Berlin i ayıran duvarın üzerine protest tavırlarla uygulanan resim ve yazılar ve 1960'lı yıllarda Amerikalı politik grupların aynı yola başvurmasıyla yaygınlaşarak bilinen bir tasarım üslubu haline gelmiştir. Tarihsel olarak graffiti'nin oldukça eski bir geçmişe, mağara duvarlarına çizilen şekiller nedeniyle ilkçağ 4. veya 5. yüzyıl dönemlerine dayandığı, Pompei'deki duvar yazılarının graffiti sayıldığı söylenebilir.

Arkeologlar Pompei'de, Mısır'da ve Roma katakomplarında bulunan yazı, şekil ve çizimlere graffiti adını vermişlerdir. Bunun yanı sıra halka açık alana yazılan isim, tarih, slogan ve diğer tüm mesajlara da arkeolojide graffiti denmektedir.[2] Graffiti İtalyanca olan ve çizme, işaretleme vb. anlam taşıyan "grafficar" kelimesinin çoğul halidir. Günümüzde gündelik yaşamda graffiti tüm köklerini

kent içerisine salmıştır. Stilize edilmiş harflerle yazılan takma adlar(tag) ve çeşitli karakterlerin şehir içerisindeki duvarlara, tren garlarına, trenlerin üzerine spreyci boya ve marker aracılığı ile çizilmesi şeklinde devam eden bir sokak sanatıdır.

Günümüzde kent içerisinde yüzlerce gördüğümüz duvar resminin ilk çeşitlerini mağara resmi formunda hayvan kemikleri ve pigmentlerle mağaralara insanlığın başlangıcından beri yazılmaya başlanarak Pompei’de, Mısır’da ve Roma’da bulunan duvar yazısı geleneği üzerinden yürüdüğünü söyleyerek günümüze geldiğini söylememiz mümkündür.

Eski Mısır döneminde insanların geçtikleri yerlerdeki duvar ve kayalara bıraktıkları çeşitli şekil ve yazılardan oluşan mesajlar, grafitinin ilk adımları sayılsa da, günümüzdeki anlamıyla grafitinin ana çıkış noktası 1940’lı 2.dünya savaşı günlerine denk gelmektedir. Almanya’yı Doğu ve Batı şeklinde ikiye bölen Berlin Duvarı ‘nın her iki yanı protest kişilerce boyanarak, yazı ve sloganlarla doldurulmuştu. 1960’lı yıllarda ABD’de politik grupların görüşlerini duyurmak için bu yöntemi tercih etmesi, gençlerden oluşan sokak çetelerinin, kendi denetimleri altındaki alanları belirlemek için duvar yazılarını kullanmasına yol açmıştı. Ardından bağımsız bireyler grafitiyi geliştirdi. Sosyal içerikli iletiler dışında, bireysel seçimleri de yansıtmaya başlayan grafitiler giderek renklendi. 1970’lere gelirken, bu görsel uygulama, şehir duvarlarından metro duvarlarına geçerken, New York’tan ABD’nin hemen hemen tümüne yayıldı. Dünyanın çeşitli ülkelerinde başta duvarlar olmak üzere uygun olan hemen hemen her zemin; grafitiler için uygun yer oluşturmaktadır. Spreyci boya, fırça gibi çeşitli araçlar devreye girerek, neredeyse beğeni yarışması haline dönüştürülmüştür. Grafitinin genel olarak illegal (yasadışı) bir uygulama olması, bu konuda yasa eksiklikleri, tarihsel eserler, özel konutlar dahil, herhangi birçok yerin rastgele boyanarak grafiti zemini kabul edilip uygulama yapılması, grafitiye bakış açısının ağırlıklı vandalizm olarak kabul edilmesinde rol oynamış, uygulayanlar hakkında yasal işlemler yapılmıştır. Özellikle hip-hop kültürünün yaygınlaşmasıyla modern ve asil şu anki grafiti ortaya çıkmıştır. Grafitinin bugüne gelmesine kadar geçen süreçte, bu konuda Hugo Martinez, BozoTexino, Taki 183 gibi isimlerin ünlenmesine yol açmıştır. Taki 183 medya tarafından ilk keşfedilen grafiti sanatçısıdır. Grafitinin başlangıcında Taki 183 ile beraber Julio 204, Frank 207, Joe 136 adlı sanatçıların da izleri görülmektedir. Grafiti yapanların büyük bir çoğunluğu kimliklerini gizlemekte ve papo 184, junior 161, cay 161, stitch 171, barbara 62, TAKI 183 gibi takma isimler kullanmaktadırlar. Örnek olarak TAKI 183, 1969 - 1974 yılları arasında Washington ve Manhattan’da metro istasyonlarında büyük ün yapmıştır. Taki 183’ün medya ile elde ettiği şöhretten sonra başlangıçta Amerika Birleşik Devletleri’nde birçok genç Taki 183 gibi meşhur olmak istemişlerdir. Bunun üzerine metrolar, duvarlar ve kamuya açık her türlü alan grafitilerle donatılmaya başlanmıştır. 70’lerin ve 80’lerin arasında altın çağını yaşayan grafiti bu süre içerisinde pek çok ünlü sanatçı aratmıştır. Bu süre içerisinde duvar resmi stillerinde de değişiklik olmuştur. Kimi zaman çetelerin bölgelerini belirtmek için de kullandığı grafiti genel olarak halktan sıradan insanların dışavurum aracı olarak kendisini göstermiştir. 1970 ve 1980 arasında Seen, PJ, Duster, Dondi, Blade, Chino, Iz the Wiz gibi stilleriyle ve aktiflikleriyle fark yaratmış birçok duvar resmi sanatçısına rastlanmıştır.

Duvarda Tasarım, kendi gelişimsel sürecini rekabet ortamının da teşvikiyle hızlı yaşamıştır. Bu gelişim sonucunda “tag” adı verilen grafiti yazarları imzalarına semboller, ilgi çekici resimler eklenmeye başlamış. Bazıları sayısal simgeler, bazıları logo vb. şekiller kullanmıştır. Zamanla kullanılan harflerin boyutları büyümüş, harflerin içi desenlerle süslenmeye başlanmış, herkes kendi yazım tarzını belirlemiş ve kendine has renkleri kullanmış, hatta durum giderek kaligrafi sanatının bir yansımasına dönüşmüştür. Duvar tasarımı uygulayıcıları, kendilerini sokak ressamı olarak tanımlarlarken, çoğu zaman işi gerektiren maliyetleri kendi ceplerinden ya da sosyal çevrelerini oluşturan dernek, örgüt vb. topluluklardan karşılamışlardır. “Grafiti” adıyla müzik grupları, albümler vb. oluşumlar gerçekleşmiştir. İran gibi baskıcı yönetim altındaki ülkelerde bile görülen sanat; genellikle barış yanlısı, savaş karşıtı bir eğilim çizmektedir.

Günümüz grafitisi, hiphop kültürünün temel unsurlarından biri olmuş, kimliğini açıklamaktan çekinmeyen, bu konuda yasal dernekler, sinema filmleri, bilgisayar oyunları, web siteleri, grafik



bilgisayar programları vb. oluşturanların temsilciliğinde, çeşitli iniş çıkışlarla varlığını sürdürmektedir.

Tüm dünyada duvar resmi 1980 sonrası zirve yıllarını yaşamıştır. Bu süreçte ABD’nde toplumsal sorun haline geldiği bir dönem yaşandığında, spreyci boyalar, satıldığı yerlerde kilit altında tutulup, küçük yaştakilere satışı yapılmamıştır. 1980’li yılların ikinci yarısının sonlarında düşüş eğilimi göstermişse de 1990’ların ortalarında yeniden yükselen bir grafik izlemiştir. 1980’li yıllarda Style Wars ve Wild Style adlı iki belgesel grafiti ve hip hop kültürünün geniş kitlelere yayılmasına olanak tanımıştır. Günümüzde “urban art”, “guerrilla art”, “post-graffiti” ve “neo-graffiti” terimleri de duvar tasarımı için kullanılan ifade biçimlerindedir.

TÜRKİYEDE DUVAR RESMİ

Almanya’daki Türklerin Almanlar tarafından dışlanması sonucu Türkler çeteleşmiş, seslerini duyurmak için hip hop kültürüne yönelmişlerdir. Bununla birlikte duvar resmi sanatıyla tanışmışlardır. Gurbetçilerin Türkiye’ye gidip gelmesi, kişilerin arkadaş grubu gibi etkenlerden ötürü grafiti Türkiye’ye erişmiştir. Spreyin Türkiye’de ilk olarak komünistler tarafından kullanılmasından ötürü duvar sanatçıları “komünist, anarşist” hatta ve hatta “satanist” diye nitelendirilmişlerdir. Günümüzdeyse yurdumuzun batı kesimlerinde bu tür olaylar azalmıştır. İstanbul, Ankara, Bursa, Adana ve İzmir gibi metropol şehirlerin istinat duvarlarında, köprü kolonlarında ve ara sokaklarında sıkça grafitiye rastlayabilirsiniz. Ülkemizdeki en eski duvar resmi uygulayıcısı Bedri Rahmi Eyüboğlu’dur. Yaptığı mozaik pano ve duvar kabartmalarının yanı sıra üç tane de duvar resmi bulunmaktadır. Tüm çalışmalarında kendi özgün üslubunu yansıtan Bedri Rahminin duvar resimleri: Lido Yüzme Havuzu’nda duvar resmi, İstanbul Hilton otelinde duvar resmi, Divan oteli duvar resmi olarak sıralanmaktadır. Günümüzde ‘screaming on the wall’(duvardaki çığlık), ‘writing on the wall’(duvardaki yazı) şeklinde ifadelerle sanatçının özgürce kendini ifade etme yoluna gittiği, aslında diğer sanat uygulamalarına kıyasla çok yaygın olamamış Grafiti, başkaldırı, isyan ve protesto özellikleriyle günümüz sanatı içinde sessizce yer almaya devam etmektedir.

KAYNAKÇA

Art Crimes the writing on the wall 1995-2015

HALSEY,M ; YOUNG,A - The Meanings of Graffiti and Municipal Administration 2002/ 86-165

Oxford Dictionaries 2011/5-12

VON, Jeel Mike -Urbane Gerillas 2006/10-18

www.antoloji.com/bedri-rahmi-eyuboglu/hayati



SANAT



SANAT YOLUYLA İLETİŞİM

Öğr. Gör. Ayşegül Ö. POROY

ODTÜ, Müzik ve Güzel Sanatlar Bölümü

Resim

ays.poroy@gmail.com

ÖZET

Günümüzde sanat, yüzyılın güçlü etkilerinden olan teknolojinin sunduğu olanaklara hızla uyum göstererek kendini yeni alanlarda geliştirmeye devam etmektedir. Sanat tarihinin ya da sanatın sabit kalması nasıl sözkonusu değilse, sanatın ilerdeki gelişim ve yeni alanlara olacak yönelimlerinde de bir sınır söz konusu değildir. Teknoloji sanatla birleştiğinde yoğun etkileşim ve iletişim yollarını açarken yeni ifade alanlarının da ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu konuda onlarca örnek arasında, Internet art, Digital art, Interactive art, New media art, Multimedia art sayılabilir.

Bu yazıda 2010 yılında Belçika’da yapılan “mail art/posta sanatı” çalışması örnek olarak incelenmiştir. Posta sanatının resim sanat dalı yoluyla toplumsal iletişim üzerindeki etkileri ele alınmaktadır.Yöntem olarak Belçika’da iki okul arasında uygulanmış olan posta sanatı uygulaması incelenmektedir. Bu yöntem diğer posta sanatı çeşitlerinden birisi olarak ele alınmaktadır.

Posta sanatı alanında yapılan ilk çalışmaların 1950’li ve 1960’lı yıllara dayandığı görülür. Posta sanatı, Dada etkileri yanında daha çok Fluxus’un bir sonucu olarak kabul edilmektedir. Fluxus sayesinde sanatçılar için, eser-izleyici iletişimi artmıştır. Sanatçı eserini yapan, bu eser postadan eline geçen kişi de olayın tamamlayıcısı olarak kabul edilmektedir.

Sonuç olarak, posta sanatı, iletişimi sanatsal ifadelerle sunar. Güncel dil ile birleştiğinde de toplumun geniş kesimlerine ulaşabilen çağdaş sanattır. Bu alandaki bir çalışma örneği olarak Belçika’da uygulanmış bir posta sanatı çalışması ele alınmıştır. Böylece, Posta sanatı uygulamasının, Belçika’daki okullar arasında uygulanan haliyle incelenerek iletişimdeki rolü ile birlikte sorgulanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, İletişim, Posta Sanatı

COMMUNICATION THROUGH ART

ABSTRACT

Today’s art, rapidly adapts to the opportunities offered by technology that’s the strong influence of the century while art continues to develop itself in new areas. Art history or art can not be remain constantly. Thus, there will be no limits for the future development and the directions of the art. The technology combines the art of intense interaction and communication, opening the way for new expressions of art. So, among dozens of examples in this regard, internet art, digital art, interaction art, new media art and multimedia art considered.

In this article, written in Belgium in 2010, “mail art/ posta sanatı” work has been examined as an example. Through the art mail the painting as an artistic way is considered through its effects on social communication. Methods that have been applied as a mail art practice between the two school in Belgium are examined. This method is considered as one of the other kinds of mail art.

The fist studies of mail art were seen on the 50’s and 60’s. Mail art is affected by Dada but mostly from the Fluxus. Thus, due to the Fluxus artists the art work – visitors communication has increased. Artist creates the art work but the receiver is considered to be complementary to the art mail procedure.

As a result, mail art provides communication with artistic expression. Updated and the coupled with the current language, contemporary art can reach large segments of society. In this article, one of the applied mail art study is chosen from Belgium, as an example of the field studies. Therefore,

the application of mail art is questioned with examining the role of communication as applied at schools in Belgium.

Keywords: Art, Communication, Mail Art

Giriş

Sanatın her dalının güçlü bir iletişim aracı olduğu yüzyıllardır bilinmektedir. Sanatın iletişim yolu olarak ilk çağlardan günümüze kadar başvurulan bu etkisi kendini bir çok alanda göstermiştir. İlkel çağlardan bu yana semboller ve imgeler, insanlığın ilk başvurduğu iletişim araçları olmuştur. Daha sonraki yüzyıllarda kiliselerin toplumların düşük okuma yazma oranını gözönünde bulundurularak, resim ve heykeli eğitim amaçlı kullandıkları bilinmektedir. Anadolu'daki el sanatlarındaki motiflerden, halı ve kilim desenlerinden edinilen bilgilere göre, semboller ve işaretler sanat eserinin parçası olarak ortaya çıkmıştır.

Bu yazının konusunu oluşturan sanatın iletişim gücü, müzikten edebiyata, resimden tiyatroya kadar geniş bir alan içerdiğinden, Posta Sanatı ele alınarak incelenmektedir.

Posta Sanatı'nın ortaya çıkışı 1960'lı yıllarda yeni bir düşünce olan, Fluxus anlayışıyla başlar. 60'lı yıllarda artık sadece ticari bir nesne haline gelen sanatın değişiklik ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Maciunas Fluxus'un açıklamaları Fluxus anlayışının ortaya çıkışıyla birlikte Posta Sanatı'nın da nasıl şekillendiğinin ip uçlarını vermektedir.

"...Fluxus'un amaçları, insan kaynaklarının ve maddi kaynakların tüketimine bir dur demek arzusuyla şekillenmiştir. Fluxus bu yüzden sanat nesnesinin işlevi olmayan, sanatçı için geçim kaynağı olsun diye alınıp satılan bir meta olmasına karşıdır..." (Antmen, 2008)

Sanatçılar 1950'den başlayarak 1960'lı yıllarda kendilerini ifade edebilecek alternatif alanlar arıyor, sansür ve katı seçimlerin olmadığı daha özgür alanlarda eserler üretebilmek istiyorlardı. Sanat eserlerinin daha farklı insan profillerine ulaşabilmesi amaçlanıyor, sadece müze ve galeri gezenerler dışında olanlarla iletişime geçmek isteniyordu. Bu insanlara ulaşabilme isteği ise, yine müze ve galeriler gibi alanların aşılması yapılabilmemesi, yani izleyiciye doğrudan ulaşılabilmesinin yolları aranılıyordu. Sanatçıların, yeni ifade yollarına olan yönelişleri Fluxus'un disiplinlerarası yapısının gücüyle birleşerek bu hareketin çok yönlü gelişmesini sağladı. Fluxus, müzisyenleri, edebiyatçıları, ressamı, tiyatrocuları vb. biraraya getirdi. Fluxus arayışlarının bir ürünü olarak Ray Johnson gibi sanatçıların öncülüğünde Posta Sanatı ortaya çıkmıştır.

Ken Friedman'a göre, Posta Sanatı'nın ortaya çıkışı, 60'lı yıllardaki sınırlamalar ve baskılar nedeniyle oluşan arayışlardandır. "...Galeri ve müze baskıları yeni özgür bir ifadenin ihtiyacını ortaya çıkartmıştır. Friedman'a göre posta sanatının gelişiminin ikinci safhası, Fluxus gibi sanatsal yaklaşımların etkisiyle yaygınlaşması ve tanınmasıdır..." (Alaca, 2009)

Bu yeni sanatsal ifade gücü, Posta Sanatı Fluxus'un disiplinlerarası yapısına uygun olarak bünyesinde pul, posta aracılığı, sanatçı etkisi, malzeme ve teknik serbestlik gibi özellikleriyle çok yönlü ele alınabilir bir yapıya sahiptir. Ortaya çıktığı 60'lı yıllardan bugüne kadar Posta Sanatı birbirinden çok farklı şekillerde yorumlanarak eserler üretilmiştir.

" Sanat postasında ileti eş zamanlı gönderilir ve sanat postası, iletildiği ortam açısından tarihteki en uzun ömürlü sanat hareketidir..." (Türkdoğan, 2014)

Posta sanatı, postalama yoluyla kişiye özel olup, kişiye ait eser oluyor. Böylece, sanatçıların eserleri müzeye veya bir kuruma ait değil, kişiye ait olabiliyordu.

Posta Sanatının Önemli Özellikleri;

1. Anti-profesyoneldir.
2. Sanatçı egosuna karşı çıkararak, sanatın sanatçının kendisi için üretilmesine itiraz eder.
3. Aracı kişiden kurtulmak için sanatçı eseriyle direk ziyaretçiye, sanatsevere ulaşabilir.
4. Posta sanatı içinde rastlantıları, beklenmedik olayları ve zamanın izlerini üzerinde barındırabilmektedir. Duchamp'ın zarar gören eseri için dediği gibi, sürecin eseri olgunlaştırdığı bir sanattır. Marcel Duchamp'ın bir yarışmaya gönderdiği eserinin kargolama sırasında zarar

gören eserinin durumu kendisine bildirildiğinde, “ ...en sonunda eser tamamlandı...” yorumunda bulunmuştur. (Patrizio, 1997)

1970 başlarında tekrar günün şartlarına ve ihtiyaçlarına göre Posta sanatı adapte edilip gündeme gelmiş bir sanattır. 70’lerde çıkan dergi ve yayınlar alternatif yol olarak posta sanatı ile ilgilenen sanatçıların mecrası haline gelir. 1978 de “New Art Space “ dergisi yayınlandı. Walter Robinson, bu derginin dönemin sanatçıları bakımından bir çok yönden önemi olduğunu belirtmektedir. Başlıca 4 önemli nedeni:

1. Dergi adeta sanatçıları için bir sergi alanıdır.
2. Toplumsal duyarlılık alanıdır.
3. Galerilerin reklamlarından bağımsız bir yapıdadır. Böylece sanatçı kendi eserinin tanıtımının kontrolünü elinde tutar.

4. Eserin dergide yayınlanmasıyla biricikliği bitiyor.

Fluxus gibi sanatsal yaklaşımların etkisiyle Posta sanatının yaygınlaşması ve tanınması önemlidir. Dünyaya yayılması ve olgunlaşma aşamalarından geçmesi beklenir. Ancak bir çok sanat gibi Posta sanatında dünyada hiç ulaşmadığı ve günümüzde bilinmediği yerler bulunmaktadır. Bu gün halen kullanım alanlarına bakıldığında, özellikle Avrupa ve ABD de bu sanatın gelişip yerleştiğini söyleyebiliriz.

Posta Sanatının Uygulamalı Bir Örneği : Brüksel –Antwerp (2010)

17. yüzyılda Hollanda’ da mektubun önemli bir araç olduğunun adeta göstergesi olarak resmin ana konularından olması, belki de bugün bu bölgede mektuba verilen önemi anlatmaktadır. Vermeer , Borch, Jan Steen ve Pieter de Hooch gibi bir çok sanatçının kuzey Rönesans bölgelerinde mektubu sanatsal bir obje olarak kullandıkları bilinir.

2000’li yıllarda halen Avrupa’da bir sanat okulunda posta sanatının uygulanması günümüzdeki geçerliliğini göstermektedir. Posta sanatı, kendine has özellikleriyle ayakta kalmayı başaramıştır. Bu sanatın mütevazı belki bazıları için içine kapanık olmasına karşılık son derece kişisel bir yaklaşım sunan ifade gücü, günümüzde hızla gelişmekte olan teknolojik yeniliklerin sanatla buluşmalarından ortaya çıkan yeni ve çarpıcı ifadeler yanında nostaljik kimliğini ve varlığını sürdürebilmesine yardımcı olmaktadır. Bir alternatif olması, deneysel yanı ve sınır tanımayan gücü ile günümüzde de yerini almıştır.

2010 yılında RhoK/ Brüksel Sanat okulunda uygulamalı olarak bir posta sanatı çalışması yapılmıştır. Bu çalışmaya eser üreten bir sanatçı olarak katılarak, hem sürecin gelişimini öğrenme, hem de sanatın iletişim gücünü yaşama imkanını yakalamış oldum.

Uygulama Çalışmasının Amacı: Posta sanatının doğuşunun gereği olarak kişisel, sanatsal bir çalışmanın ortaya çıkartılmasından itibaren bir zarfa kapatılıp, pullanarak yapacağı yolculuğun sonundaki yerdeki bir bireye ulaşmasıyla oluşacak sanatsal iletişimdir. Yolculuk sırasında beklenmeden oluşabilecek herşeyin sanatın bir parçası olarak kabul edilmesiyle birlikte, ulaştığı son noktadaki bireyle kurulan bağlar, bu çalışmanın ana amacını oluşturmaktadır.

Çalışmanın Uygulama Safhaları:

1. Sanat okulu öğrencilerinin serbest bir konu ve teknikte sanatsal bir çalışma yapmaları beklenir. Bu çalışmalar, posta yoluyla göndermeye uygun olmalıdır. Bu durumda üç boyutlu ve ağır bir objenin iletimi zor olacağından postalamaya uygun bir sanat tekniği seçilmektedir. Brüksel Sanat okulunda 2010 yılında posta sanatı uygulaması için, boyama resim ve özgün baskı teknikleri alanlarında çalışılmasına karar verilmiştir.

2. Posta sanatının, sanatçıya kişiselleştirebilmesi için ve iletişimde kullanacağı materyal, teknik ve konuyu seçebilmesi için gerekli olan süre verilir. Bu değişken ve grup olarak alınabilecek bir tutumdur.

3. Sanatçı sanat yoluyla iletişim yapmak için bir sanat eseri üreteceğinden dolayı bu eserin, tekniği üzerine bir kısıtlamaya gidilmemektedir.

4. Eserlerin tamamlanması ile posta sanatının başka bir aşamasına geçilir, bu eserin fotoğraflanmasıdır. Yapılacak her aşama fotoğraflanarak çalışmanın uygulama gelişim aşamaları deftere aktarılabilir. Bu aşamada bazı sanat öğrencilerinin eserden iki adet ürettikleri ve bu ikinci eseri deftere ekledikleri görülmüştür.

5. Eserlerin tamamlanması ile büyüklüğüne uygun zarflara konularak gönderilmek istenen yere postalanır. Bu uygulamalı çalışmada ise Antwerp şehrinde bulunan bir engelliler okulu ile proje ortak hayata geçirmiştir.

6. Uygulama Sonuçları: Bu çalışmada, projeye katılan sanatçı, sanat hocası, sanat öğrencileri ve engelli öğrenciler arasında bir sanat köprüsü kurularak, sadece sanat yoluyla bir iletişimin mümkün olabileceği gösterilmiştir.

Sonuç

1960'lı yıllarda farklı bir sanatsal ifade yolunun bulunması ile ortaya çıkan posta sanatı, teknolojinin gelişimi ve değişimine rağmen bugün halen kullanılan kendine has özelliklerini koruyarak günümüze ulaşmış bir sanattır. Posta sanatı olarak ifade edilen sanatın birbirinden çok farklı uygulama biçimleri olsa da kişisel olması ve müze ya da galerilerde sergilenmeye ihtiyaç duymaması onu özel yapan bazı özelliklerindedir.

Posta sanatının günümüzde Avrupa'da aktif olarak kullanımda olan, insanlar arasındaki iletişimi arttıran ve sanatsal iletişim gücünün varlığını hem yaşatan hem de gösteren bir sanattır. Günümüzde, sanal yaşantılara doğru bir yönelim yaşanırken, zarf almak, zarf üzerine pul seçip yapıştırmak ya da içinden çıkacak olan sanat eserinin kişiye özel olması bu sanatın adeta yüzyılın getirisi olan teknolojik değişimlere meydan okuması olarak değerlendirilebilir.

Avrupa'da, sanatın Rönesans'dan günümüze olan bütün gelişimleri aynı özen ve değerle korunmaktadır. Yeninin asla eskinin alternatifi olarak ele alınmadığı ve eskinin daima yeninin yanında yerinin sabit olduğu görülür. Eskinin bir tecrübe olarak yeninin destekçisi olarak kabul gördüğü, hem de eski sanatların ayakta tutulması için aynı şevkle çalışıldığı görülmektedir.

Yurdumuzda da, sanatın iletişim gücünü yaşatarak ve eser üretme aşamasıyla da, kişiyi sürecin içinde çalışmanın bir parçası yapan, bu tip sanatsal çalışmaların yaygınlaşmasının, sanatın farklı yönlerinin tanıtımı açısından da yararlı olacağı açıktır. Aynı şekilde Avrupa'da eski sanatların günümüzde ayakta tutulma çabalarıyla olduğu gibi, eski Türk sanatlarının da günümüze taşınarak yeni kuşaklarla tanıştırılmasının önemli olduğunu görmekteyiz.

KAYNAKÇA

- Alaca I. V. (2012). Posta Kutusunda Sanat. Es Yayınları: İstanbul.
- Alioğlu N.(2011).Yeni Medya Sanatı ve Estetiği. Papatya Yayıncılık:İstanbul.
- Artun A.(2011). Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi, İletişim Yayınları: İstanbul.
- Andrew Patrizio, Networking: Art by post or fax, National Touring Exhibitions, Hayward Gallery, Arts Council Collection publications, London, 1997, s.7.
- Antmen A.(2008). 20. Yy Batı Sanatında Akımlar.Sel yayıncılık :İstanbul.
- Bauman, Zygmunt (2005).Bireyselleşmiş Toplum, Çev. Y. Alogan. Ayrıntı Yayınları: İstanbul
- Berger J. (2007).Sanat ve Devrim. Çev. Bige Berker. Agora Kitaplığı: İstanbul.
- Elin S.(2012). Drawing and Painting as a Tool for Communication. Master tezi. Oslo Üniversitesi.
- Smith K. J. (2014). Creativity and Communication in Aesthetics. American Psychological Association, Vol 8.No 1. 110-118.
- Türkdoğan T.(2014). Sanat Kültür Politika Modernizm Sonrası Tartışmalar. Nobel Yayınları:Ankara.



CAM RESMİNDE YENİ ARAYIŞLAR

Prof. Dr. Canan DELİDUMAN

Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

Resim Bölüm Başkanı

cgence@gazi.edu.tr

ÖZET

Teknolojik gelişmeler camın şekillendirilmesinde farklı uygulama fırsatları yaratmaktadır. En yaygın olarak kurşunlu, alçılı, kumlama ile yapılan cam resmi artık yerini büyük makinelere bırakmaktadır. Camın daha kolay ve kısa sürede şekillendirilmesini sağlayan bu gelişmeler, ışıklandırma yöntemlerinin de katkısı ile sanatçılara yeni fırsatlar sunmakta ve yeni arayışlara yönelmesini sağlamaktadır. Camın kısıtlı şekillendirme sorunu ortadan kalktıkça daha da sanatsal uygulamalar gerçekleştirilmektedir. Sanayi bölgelerinde cam teknolojisinde hızlı ilerleme güzel sanatlar eğitimi veren kurumlarında da izlenmektedir. Mekan ve finans problemleri aşılması zorluğundan daha önceki uygulama biçimleri de uygulamaya devam etmektedir. Günümüz sanatsal çalışmaları restore gerektirmediğinden daha da uzun süre dayanıklı olması avantaj olarak dikkat çekmektedir.

Günümüz cam resmini araştırırken İstanbul, Ankara ve Eskişehir illerinde yer alan Üniversiteler ve özel vitray atölyeleri ile bizzat uygulamalarda karşılaşılan sorunlar ele alınmıştır. Cam uygulamalarında yenilikçi, tasarımcı çizgiler ile mekanların buluşmasını sağlanmaya çalışılmaktadır.

Bu araştırmanın amacı, cam tasarımcılarının el emeğinden uzaklaşırken, makineleşmeyle beraber yeni uygulama biçimlerini ortaya koymak ve sağlık açısından önlem alınması gerekenleri belirtmektir.

Cam üzerine uygulamalarda sağlık açısından elverişli ortamlar sağlanmadığında çeşitli hastalıklara neden olabilir. Cam parçacıkları derye batmasından oluşan dolama, lehimleme işleminde ise kurşun zehirlenmesi gibi hastalıklara yol açmamak için temizlik ve havalandırmaya dikkat edilmelidir.

Anahtar Kelimeler: Cam Resmi, Vitray, Füzyon

NEW RESEARCHES IN STAINED GLASS

ABSTRACH

Technological developments have created new opportunities of different applications in shaping glass. Mostly applied as lead, gypsum based, sandblasting techniques, stained glass has been replaced by huge machinery. These developments that help to shape glass in an easy and short time have offered new chances to artists with the support of lightening methods and led them to new inclinations. As the problem of limited shaping of glass is eliminated, more artistic applications are achieved. The rapid advance in the glass technology in industrial regions has been witnessed in the institutions giving fine arts education as well. Because of the challenge in space and financial problems are hard to deal, earlier application forms are still being carried on. As current artistic activities do not need restoration, they come to the fore with an advantage of being durable for a long time.

While making a research into stained glass in current time, the problems met in the universities and private stained glass ateliers in the cities of İstanbul, Ankara and Eskişehir with the applications were investigated. It was tried to make the innovative and design-based lines introduced to the spaces in glass applications

The purpose of the current study was to determine new forms of application glass designers emerging with mechanization while leaving from hand labour, and put an emphasis on the cases where there is a need to take precautions in terms of health.

When healthy settings cannot be obtained in the applications on glass, it could lead to various

diseases. It is necessary that hygiene and ventilation be taken into consideration in the applications of rolling and soldering in order not to cause diseases.

Keywords: stained glass, Stained Glass, Fusion

1 .Giriş

Camın yan yana getirilişinde kullanılan malzemeye ya da yapım yöntemlerine göre çeşitlilik gösteren çalışmalar genel olarak “Vitray” olarak adlandırılmaktadır. Camın ışık geçirme özelliğinden yararlanılarak yapılan çalışmalara Türkler “Revzen” adını vermişlerdir (Deliduman,2001:1). Kurşunlu, alçılı, polyester kullanılarak yüzyıllarca uygulanan camın resimle yakınlaşması zamanla yerini yapıştırma, kumlama ve bakır folye ya da yapıştırma tekniklerine bırakmıştır.

Füzyon cam tekniği, insanlık tarihinin en görsel ve en eski tekniklerindedir. Ural’a göre özellikle medeniyetlerin doğduğu Mezopotamya bölgesindeki varlığı çok eskilere dayanır. Eski Mısır’da kralların saraylarında bu tekniği kullanmaları 4500-5000 yıl önceye kadar gitmektedir. Yakın dönemlerde bu teknik Anadolu’da da kullanılmıştır. Daha sonraları unutulmuş olan bu Füzyon cam tekniği, 20. Yüzyılın ilk yarısında Amerikalı bir sanatçı tarafından tekrar kullanılmaya başlanmış ve bu günkü teknolojiyle, batı kültürünün sanatsal ortamında yer almıştır.

20. Yüzyılda modern vitraylar, tekniğin ve sanatın birleştiği eserleri Henri Matisse, Marc Chagall ve Fernand Leger gerçekleştirdiler.

2. Yakın Geçmişte Cam Resminde Tasarımlar

Amerika’nın ünlü kuyumcularından Charles Lewis Tiffany’nin oğlu olan Louis Comfort Tiffany 1878’de Cirona’da bir cam fabrikası kurmuştur. Tiffany’nin amacı camın olanaklarını araştırmaktır. Daha fazla renk çeşitliliği isteyen Tiffany, “Favrille” adını verdiği bir teknik bulmuştur (ŞEN, 2010:45).

19. yüzyıl sonlarında Fransa’da Henry Cros “Pate De Verre” adını verdiği bir yöntem geliştirmiştir. Camcılık, Avrupa’dan Amerika kıtasına ithal edilen ilk endüstri kolu olmuştur. 18. yüzyılda kurulan bu sanayi, 19. yüzyıl boyunca gelişimini sürdürmüş, cam eritilerek, demir kalıplarda preslenmiş ve bu presleme tekniği ile de seri üretime başlanmıştır. Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren, İtalya’da bulunan cam fabrikaları, tasarımcılar ve sanatçılar için çalışma mekânı durumuna gelmiştir. İlk zamanlar küçük atölyelerde üretimine başlanan cam, zaman ilerledikçe fabrikalara taşınmış, sanat nesnesi olarak cam atölyelerinde, sanatçılar tarafından şekillendirilmiştir bulmuştur (ŞEN, 2010:46).

Camın sanatsal bir materyal olarak kullanılması için yapılan ilk girişim Harvey K. Littleton tarafından 1962 yılında gerçekleşmiştir. Littleton ünlü cam teknolojisi olan, otuz yılını uzay mekiklerinde kullanılmak üzere cam fiber geliştirme konusunda çalışmaya adanmış Dominick Labino ve cam üfleme ustası olan Harvey Leafgreen’i yanına almıştır. K. Littleton, Labino’nun daha önce deney ve test amaçlı kullanmış olduğu fırınlara benzer ve aynı ilke ile çalışan öncü bir fırın yapmıştır.

Amerikan sanatçılarından önünü açan Littleton ve Labino, eğitim çalışmaları ile beraber sanatsal olarak da çalışmalarını devam ettirmiştir. Harvey K.Littleton’ın geliştirdiği özel bir fırınla, cam üretimi, fabrika anlayışından farklı, bireysel çalışılabilecek bir ortam kazanmıştır.

Artistik anlamda bu tekniğin hayata geçtiği yer İsveç’tir. Teknik İskandinavya’nın ve dünyanın en önemli sıcak cam döküm sanatçılarından Bertil Vallien tarafından uygulamaya geçirilmiştir. Kosta Boda ve Orrefors gibi firmalarda tasarımcılık yapmış olan sanatçı 1961 ve 1963 yılları arasında Amerika’da cam konusunda denemeler ve araştırmalarda yapmış bir süre sonra İsveç’in Smaland bölgesine geri dönmüştür (Bertilvallien,2011).

Eric Rosen ve Höglund’un da içinde bulunduğu Boda fabrikası İsveç’in teknik olanaklarının en iyi olduğu cam atölyesine sahipti. Bertil Vallien’in ilk ürün koleksiyonunda bu dönemde ortaya çıktı. Sanatsal cam ürün olarak ilk yaptığı parçalardan biri ahşap kaide üzerine yapıştırılmış ve kazıma dekorlu cam bir balondur. Bu ürün Ulusal Güzel Sanatlar Müzesi tarafından satın alınmıştır (Bertilvallien,2011).

Bertil Vallien’nin denemeleri sonucunda ortaya çıkan kuma döküm tekniği zaman içerisinde

sanat objeleri üretimine uygun olan bir teknik olarak kullanılmaya başlandı. Kum kalıba cam döküm denemeleri için farklı metodlar aracılığıyla uygulamalar yapan sanatçı, tamamlanan ilk ürünlerde başarısız sonuçlar elde etmiştir. Bertil Vallien'nin ilk kuma cam döküm heykelleri 60'lı yılların ortasına doğru sonuca ulaşmıştır (museumofglass,2011)

Bertil Vallien ile başlayan bu hareketliliğin sonraki temsilcilerinden biri İtalyan döküm sanatçısı Pino Cherchi'dir. Avrupa'nın çeşitli yerlerinde malzeme olarak camın karmaşıklığını ve çeşitliliğini öğrenen sanatçı,kuma cam döküm tekniğini geliştiren önemli sanatçılar arasında yer almaktadır (camocagi.2011)

İsveç'te hayat bulan kuma cam döküm tekniğini, Bertil Vallien'in dışında bir çok sanatçı kullanarak yeni yöntemler geliştirmiştir. Bu girişimler yıllar içerisinde kuma döküm tekniği üzerinde çeşitli gelişme ve yeniliklerinde yaşanmasıyla birlikte cam sanatına yeni soluklar getirmiştir.

Kalıplama tekniklerinin ve yeni alternatif artistik etkilerin geliştirilmesi tekniğe yenilikler katmıştır. Günümüzde halen kuma döküm üzerine birçok sanatçı çalışmaktadır. Ancak tekniğin uygulama kısmında ağır çalışma koşulları olmasına rağmen dünya da bu teknikte çalışan birçok kadın sanatçı da bulunmaktadır. Marlene Rose, Linda Fraser, Simone Fezer gibi kadın sanatçılar geliştirdikleri artistik yöntemler sayesinde kuma cam döküm tekniğinde farklı etkiler sunmaktadırlar.

Kum kalıba cam döküm tekniğinin Bertil Vallien tarafından keşfedilmesi ve geliştirilmesinin ardından, Amerika kıtasında özellikle stüdyo camcılığında bu teknik kendine yer bulmaya başlamıştır. Günümüz teknolojik imkanlar ve cam atölyesi koşulları da göz önünde bulundurulduğunda cam sanatçılarına yeni keşfetme ve yeni yöntemler bulma arayışına itmiştir.

Türkiye'de sanat ortamına kazandırdıkları eserleri ile Şükriye Işık, Nilay Maral. Gencay Kasapçı ve Şekip Oğuz cam resmine önemli katkılar sağlamışlardır.

Şükriye Işık, camları üst üste yerleştirerek yaptığı kümbetlerle ve aydınlatma sistemleri ile strüktür çalışmalara yönelen vitray sanatçılarımızdandır(Günyaz, 1985).

Nilay Maral, iç mimarlıkla ilgili eğitimini tamamladıktan sonra modern cam tasarımı ve duvar resimleri gerçekleştirdi.

Şekip Oğuz, 1961'de İstanbul İlköğretim Okulu Resim Seminerinde, Selahattin Taran ve İlhami Demirci'nin yanında çalıştı. 1963'te, bu okulda açılan resim yarışmasında ikincilik ödülünü kazandı. 1964'de girdiği İstanbul Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu, Dekoratif Resim Bölümü'nü 1968'de tamamladı. Oğuz, halen Ankara'da yurtiçi ve yurtdışı için vitray üretmektedir.

3. Sağlık Açısından Gelişmeler

İnce deniz kumunun elde tabancayla hava kompresörü yardımıyla cam üzerine püskürtülmesiyle yapılan işlem sırasında havada uçuşan kum zerrecikleri kişiyi etkilemektedir. Bu ve benzeri olumsuz etkileri ortadan kaldırmak için makineler icat edilmiştir. Desenler elektronik ortamda hazırlanmakta, bilgisayardan kesiciye aktarılmakta ve folyo bant üzerinde kesilerek kumlama makinesine girmeye hazırlanır. Kumlama makinesine yerleştirilen camın ölçülerine, camın kalınlığına göre basınç derecesi ayarlanarak kum püskürtülür. Kumlama işlemi, kapalı ortamda gerçekleştirildiğinden sağlık açısından sorun en aza indirgenmiştir. Silika tozlarının solunması, akciğerde birikmesi ve akciğerlerde bu tozlara karşı oluşan reaksiyon sonucu oluşan hastalıkların tedavisi halen zordur.

Dolama, kurşun zehirlenmesi gibi hastalıklara sebep olmamak için ise özel havalandırma ve temiz ortamlarda çalışılmalıdır.

Sonuç

Louis Comford Tiffany, ressamdı ve doğa tutkunuydu. Camın olanaklarını araştırırken yarattığı aydınlatmaları ile ünlendi.

Tasarıma uygun olarak camlar kesildikten sonra , zeminde düz cam üzerine dizilir. Fırın içerisinde 750 ~ 850 °C de pişen camlar bir bütün haline gelir. Fırın içindeki camlar kontrollü olarak soğutulduktan sonra fırından çıkarılır.



Füzyon tekniğinde cam parçalarını birbirlerine yapışmaya kadar ısıtmaktır ki, bu sayede her bir cam parçası kendi şeklini korumuş olur. Camın bir kalıp içine ya da kalıp üzerine eğilerek şekillendirilme çökeltme işlemleri de yüksek ısıda gerçekleştirilebilir.

Louis Comfort Tiffany was a painter and addicted to nature. He had his fame with the enlightenments he created.

The glasses are placed on a plain glass after being cut in consistent with the design. The glasses baked in a furnace at 750 ~ 850 °C become a whole. The glasses in the furnace are taken out by cooling controllably.

What is important in fusion techniques is to heat pieces of glass until they stick to each other; in this way, each piece of glass will keep its own form. The processes of shaping glass in a mould or bending on a mould, the process of glass precipitation can also be made at high temperature

KAYNAKÇA

Bayramoğlu, Fırat, Türkler'de Cam Sanatı ve Beykoz İşleri (Art of Glass in Turks and Beykoz Works), Türkiye İş Bankası Publishing, İstanbul,1974

Deliduman, C. Vitray Teknikleri,(Stained Glass Techniques) Milli Eğitim Bakanlığı Publications, Ankara 2001

ŞEN Gülay(2010) Seramik Ve Cam Materyallerin Sanat Objelerinde Birlikte Araştırılması,Yüksek Lisans Tezi,Çukurova Üniversitesi,S.B.E.

Gencay Kasapçı, Resim Heykel Müzesi (Museum of Painting and Statue), Ankara

Günyaz, Abdülkadir. "Şükriye Işık 30. Sanat Yılında", ("Şükriye Işık, in her 30th Year of Art) Sanat Çevresi, May , İstanbul 1985

Maral,OKTAY, Işıklı Cam Resmi, (Stained Glass with a Light) Karaca Publishing, İstanbul

Yetkin, Suat Kemal, İslam Ülkelerinde Sanat, (Art in Islamic Countries) Cem Printing House, İstanbul, 1974

Zaccaria, Donatella, Vitray Süsleme Sanatı, (Art of Stained Glass Decoration) Asır Publishing, 1998

Heyecan Ural Atölye, <http://www.vitray.com> ,20.11.2014

<http://www.bertilvallien.com/bertil.htm>,15.11.2011

<http://www.camocagi.org/yeni/2010/d3a.php>,20,10.2011

<http://www.istanbulcam.net>

<http://www.museumofglass.org/document>, 15.11.2011)

GÜNÜMÜZ TÜRK SANATINDA KAM İNANCINI YANSITAN NESNELER

Okt. Eda ÖZ

Karabük Üniversitesi S.F.T. Güzel Sanatlar Fakültesi
Resim Bölümü
edaoz@karabuk.edu.tr

ÖZET

Günümüz Türk Sanatında Kam İnancını Yansıtan Nesnelere

Bu makale günümüz halk inanışlarında, sosyal arenada, güncel sanatta varlığını sürdürmekte olan 'Şamanik' inanışları ve sembolik değerlerini araştırmak üzere oluşturulmuştur.

Günümüze kadar gelen, ilkel bir din, ruhani bir öğreti olan Şamanizm ve unutulmaya yüz tutmuş, saklı kalmış birçok Şamanik inanış, Türk-Kam ve Türk Boyları ile olan benzerlikleri incelenmiştir.

Sembol ve imge olarak değerlendirilecek Şamanik unsurlarda geçmiş, gelecek ve günümüz çalışmalarına ek olarak simgesel ve ilkel değerlere de yer verilmiştir. Aynı zamanda günümüz Türk sanat ortamında bu simgesel nesnelere şamanizm bağlamında yapıtlarını oluşturan sanatçılara ve eserlerine ilişkin görsel çözümlerle örneklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Şamanik Nesnelere, Türk-Kam, Sembol, Güncel Sanat

THE OBJECTS REFLECTS KHAM BELIEF in TODAY'S TURKISH ART

ABSTRACT

The Objects Reflects Kham Belief in Today's Turkish Art

This article has been prepared for researching 'Shamanic' beliefs that continue its existence in today's public beliefs, social arena and current art and its symbolic values.

Shamanism, which is a primitive religion and spiritual precept still continuing in our days and several hidden Shamanic beliefs that are being to be forgotten have been analysed its connection with Turkish shaman and Turkic tribes.

Symbolical and primitive values have been included in shamanic elements that will be evaluated as symbol and image in addition to previous, future and today's studies. In Today's Turkish art atmosphere, these all symbolical objects have been given examples as between shamanism and studies with visual works.

Key Words: Shamanic, Turkish-Kham, Turkic tribes, symbol, Modern Art

Şamanizm, ata ruhlarına, doğa varlıklarına tapınmaya dayalı eski bir Asya dini, ruhani bir öğretilerdir. Türk Boyları açısından bakıldığında, Orta Asya Türkleri arasında ortaya çıkmış ve sonra diğer Türk topluluklarında uygulanmıştır. Kendisinden sonraki inanışları, dinsel düşünceleri, tek tanrılı dinleri etkilediği öne sürülen Şamanizm, kaynağı şaman sözcüğünden gelen ve şaman ile şekillenen bir inanç sistemidir. Şamanizm ile ilgili çok farklı görüşler mevcuttur. Din olarak kabul edenler, büyücülük olarak görenler ve sadece öğretilerden oluşan bir inanç sistemi olarak kabul edenler bulunmaktadır. 17.-19.yy. Hristiyanlık inancı çerçevesinde bir din olarak kabul edilmemiş, şamanlar büyücü olarak nitelendirilmiştir. 19.yy. ikinci yarısında Radloff 20.yy birinci yarısında Anohin, Culloch gibi araştırmacılar Şamanizm'i Ural-Altay halklarının dini olarak çalışmalarında şamanizme yer vermişlerdir. Emel Esin'e göre ise (Esin:1979), Orta ve Kuzey Asya'da gök, yer, ay, su ve kayın ağacı gibi tabiat unsurlarını da kapsayan, en eski çağlardan beri var olan yerli bir dindir.

Şamanizm olgusu, 20. Yüzyıl'ın ikinci yarısından bu yana hem akademik hem de sosyal alanlarda ilgi konusu olmuştur. Ancak, gerek kısıtlı bilgilere sahip olduğumuz tarihçesi, gerek terminolojisi, gerekse inceleme alanları açısından hem zor hem de değişken seremonilere sahip olan Şamanizm,

dinsel olduğu kadar simgesel, aynı zamanda ekonomik, siyasal ve estetik bir olgudur (Perrin, 2013:6).

Şamanizm, insanlar ve tanrılar arasında özel bir bağ olduğunu varsayar. Bu bağın kurulması da ancak şaman ile mümkündür. Şaman insanların karşılaştıkları talihsizliklerin nedenlerini açıklar; sıkıntılarına çare bularak yatıştırır. Şaman, öteki dünyayı diğer bir deyişle doğaüstü dünyayı görür, tanır ve yönetir.

İlk şamanlar 'Kara Şamanlar'dı. Öteki dünya ile iletişimleri sırasında vücutları titrer ve terlerlerdi, ruhları ölü ruhlar tarafından ruhani hayvanlar aracılığıyla ele geçirilirdi. Ak şamanlar ise, iyi timsali var olan iyi ruhlarla iletişim halinde olup bilinçlerini kaybetmezlerdi. Şaman, tepkileri, eylemleri ve aksesuarlarıyla yaşadığı toplumun en farklı ve saygın rehberi olmakla birlikte; toplumunun ilk öykücüsü, ilk şairi, ilk dansçısı ve ilk heykeltıraşdır. Sanatını, kimi kez şiirle, mimikle, alkışla; kimi kez de çizdiği resimlerle dile getirirdi. Aksesuarlarında da sembolik ve resimsel kendine has üslubu olan motifler mevcuttur. Bu hareketler esnasında kullanılan aksesuarlar ise kendine has sembolik ve şamanik özellikler içerir.

Şamanizm, özünde simgeciğin olduğu tinsel bir inanç sistemidir ve çeşitli uygulamalardan oluşan ritüeller topluluğuna sahip birçok sembolik motifi de içinde barındırmaktadır. Motifler, hem bezeme, hem imge hem de sembolik anlam taşıyabilecek diğer özellikleri de taşıyabilir. Örneğin; renksel, rakamsal ve malzemenin türü de sembolik anlamlar içerebilir. Kıyafetlerine, kullandıkları nesnelere göre onları sınıflandırabilir, buldukları kollara göre değerlendirebiliriz. Ancak hepsinde ortak özellik; öteki dünyadaki ruhlarla bir şekilde irtibata geçmek ve sorun her ne ise çözümlenektir.

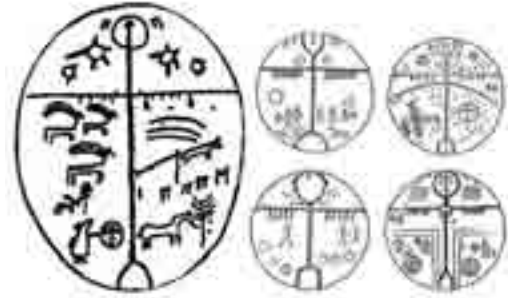
Şamanın elbisesi, üzerinde taşıdığı nesnelere de anlam kazanır. Kullanılan kumaş ya da deri, üzerine taktığı metaller veya kemikler, ellerinde kullandığı hayvan pençeleri, hepsi aşağı ve yukarı dünyaya daha rahat gidebilmenin bir parçasıdır. Şaman giysisi kendi başına, çevredeki uzamdan nitel olarak farklı, özel bir dinsel mikro kosmosu da temsil eder. Bir yandan, hemen hemen eksiksiz bir simgesel sistem oluşturduğu gibi, öte yandan da kutsanmışlığı nedeniyle, çok ve çeşitli manevi güçlerle – en başta da 'ruhlarla' – donanmıştır. Sadece onu giymekle, ya da onun yerini tutan nesnelere ellemekle şaman, kutsal olmayan normal uzamı aşmış, manevi dünyayla temas geçmeye hazırlanmış olur (Eliade, 1999:177). (Resim 1)



Resim 1: Kıyafeti ve Davulu ile Bir Sibirya Şamanı

Tüm aksesuarlarını kullandığı süreç ise inisiasyon (esrime) anı ile önemli ölçüde bütünleşir. Esrime anında, transa geçişi kolaylaştıran şaman elbisesi (manyak), animistik bir görüşte biçimlenir. Orta Asya'yı şekillendiren hayvan üslubunu burada da görebiliriz. Şamanın öteki dünya ruhları ile kolayca bağlantı kurabilmesi için elbise; hayvan tüyü, demir parçaları, ziller, totemler ve çeşitli sembollerle doludur. Şaman elbisesi Türk topluluklarında hep aynı unsurları içermez. Bazen amaca göre bazen de coğrafi bölgeye göre üzerindeki aksesuarları ve biçimi değişebilir. Davulları ise tavşan ya da samur derisinden; tokmağı ise tavşanayağı, kayın ağacı ya da geyik boynuzundan yapılır. Davul, şamanla

o kadar bütünleşmiştir ki; şaman ölünce ormanda parçalanır, böylece içinden kötü ruhlar dışarı kolayca çıkmış olur. Sonra da parçalanan davul ağacın bir dalına asılır. (Resim 2)



Resim 2: Şaman Davulları: Yumurta biçimli Davul ve Yuvarlak Davul ve Sembolleri (Hoppal, 2012:231)

Türk şaman kıyafetlerinde erkek ve kadın şaman kıyafetleri arasında süsleme unsurları dışında çok fazla fark yoktur. Bu süsleme öğeleri; kimi zaman saç örgüsü, boncuk, gerdanlık ya da kızlara ait başlıklardır. Aynı zamanda saç örgüleri İslamiyet'ten sonra saçlar kazınsa bile bir tutam saçın uzatılması ile şamanlığın anaerik döneminden kalma bir özellik olduğunu da düşündürmektedir (İnan, 1954:89). Demir levhalar, uğurlu hayvanlarının figürünün olduğu cübbe, demir ya da bakır göğüslük içsel ışımaya için gözlerini bağlayabileceği mendil, çingiraklı omuz atkısı, hayvanın boynuzlarıyla birlikte kafa derisinden yapılmış başlık, hayvan pençeli ayakkabı ve eldiven -iki ya da beş parmaklı- Türk şamanlarında olması gereken aksesuarlardır.

Animistik dünya görüşüyle şekillenmiş şamanizm, tıpkı hayvan üslubuna sahip Orta Asya gibi hayvanlar ve onların temsil ettiği ruhsal dünya ile bütünleşir. Hayvanlar, hem en önemli besin kaynaklarıdır hem yol göstericileri (erk hayvanları) hem de en tehlikeli düşmanları hayvanları oldukça iyi çözümlenmiş Türkler On İki Hayvanlı Türk Takvimi bile oluşturmuşlardır. Bu takvim aynı zamanda gökyüzünü yorumlayabilmek için de oluşturulmuştur. Günümüzde burçlar yine on iki adet olarak karşımıza çıkmaktadır. Takvimde dört yön, her yöne üçer hayvan sıralaması vardır. Bu bize tılsımlı üç rakamını ve şamanların evlerini, otağlarını dört yön kuralına göre düzenlediklerini hatırlatır. Dört yönden kasıt: Kuzey, Güney ve Doğu, Batı'dır. (Resim 3)



Resim 3: On İki Hayvanlı Türk Takvimi

Tüm şamanik öğretilerde olduğu gibi birçok benzerlik olmakla birlikte Türkler'de de batılı diye adlandırılan inanışlar vardır. Kurşun dökme, tahtaya vurma, kırmızı kurdele, kırk sayısı, mezar taşları, dilek tutma, nazar, halı ve kilimlerde sembolik desenler ve müzikli ilahi okuyarak mevlit yapmak, gideni su dökerek uğurlamak, falcılık gibi törensel inanışlar, davranışlar halk arasında devamlılığı

sürdürmektedir.

Türk şamanlarının Tanrısı Gök Tanrı'ydı. Kozmolojik ve kozmogonik benzerlikleriyle Türk şamanizmi tüm dünya coğrafyasında yayılmış olan topluluklarda süregelen şamanizm inancından çok farklı değildi. Hepsisi de özünde bedeni, insan vücudunun evrenin küçük bir modeli olduğu inancı ile var olan kozmik bir terminolojiye sahiptir. Bu nedenle hayat ağacı belki de sembolikleşmiş en önemli imgelerdendir. Şaman, davuluna resimlerini betimlerken bile öteki dünya, yeryüzü ve yeraltı dünya ağacı sembolizmine göre kompozisyonunu kurar. Dünya Ağacı (Hayat Ağacı) kendisiyle birlikte Kartal ve Kuş tasvirlerini de birleştirir. Türk sanatının çeşitli devrelerinde yaygın bir biçimde sanat nesnesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu bağlamda renk sembolizmi, tılsımlı rakamlar, muskalar, dilek ağaçları, tılsımlı rakamlarla okunan dualar ve kurşun dökme gibi kendisiyle birlikte nesnel sembolizmi oluşturan kavramlar topluluğu içerisinde şekillenmiş Türk kamılığı ise sembolik açıdan oldukça önemlidir. Eski Türk inançlarında oldukça fazla sembolik değerle karşılaşılır. Türk kültürüne ait ilk izler, taşlarda, kayalarda, küçük-büyük sanat eserlerinde, halk söylencelerinde, destanlarda ve mitolojilerde görülür. Güneş-Ay kültleri anne-baba, erkek-dişi olarak şekillenmiştir. Oğuz boylarında da kollar isimlerini Güneş'ten ve Ay'dan alır. Mitolojik kaynaklarla da desteklenen üçlü dünya düzeni ile şamanlardaki dünya, gökyüzü, yeryüzü ve yeraltı inancı sembolik değerler açısından bütünlük sağlamaktadır. Sanatsal yaratma sürecinde sanatçı da benzer bir anlayışla şamanlar gibi esrik bir duygulanım içerisinde olarak, duygularıyla ve ruhuyla birleşir. Bunun sonucunda ise, sanatçının tinsel yetilerinin somut görüntüsü olarak da sanat yapıtı ortaya çıkar. Ortaya çıkan bu yapıt sanatçının sadece kullanmış olduğu malzeme ya da konudan ibaret değildir.

Türklerin geçmişten günümüze ongunu 'Kurt'tur. Türkler tıpkı bu kurt gibi benzer özellikleri göstermektedir. Bağımsızlıktan hoşlanan, kafasına koyduğunu yapan, kimseden emir almayan-ehlileştirilemeyen-bir yapısı olan Kurt gibi Türkler de benzer özellikler göstermektedir. Kurt, Ön Türkler'de totemken, Hunlar'da hayvan-ata kültüne dönüşmüştür ve devletin simgesi halini almıştır. Türk fresklerinde, İslamiyet sonrası minyatürlerde kurt tasvirlerine rastlanır. Kuş formu ise, düşünce, hedef sembolü olmakla birlikte arzu ya da özlemin imajıydı, bazen de ruhun kendisiydi. Doğan ve Kartal, avcılıkta kullanılan ve Oğuz boylarına mensup birçok kolun ongunuydu. Buna bağlı olarak şamanlarda yaygın olan ruhun kuş ya da erk hayvanı yardımıyla öteki dünyaya uçması inancı Türkler' de de yaygın bir düşüncedir. Şaman elbisesi üzerinde de ruhları kaçırmak amaçlı şamanın erk hayvanının kartal olduğunu belirten benzer nesnelere kullanılırdı. Kartal, Altay –Türk destanlarında yuvayı koruyan, tehlikelere karşı otağıyı (evi) gözetleyen hayvan olarak yer almıştır. Aynı hayvan sembolleri Selçuklular'da ve sonraki dönemlerde, sikkelerde, taş duvarlarda, kalelerde, seramik ve ahşap kapılarda oldukça sık kullanılan motifler arasında görülmektedir. Gök kültüyle birlikte doğada olanı sahiplenen ve anlamlandıran eski Türk insanı, yeryüzünden gökyüzüne Tanrı'ya ulaşmayı sağlayan ve yaratılış efsanesine göre ilk insanın yaratıldığı düşünülen hayat ağacını da sembolikleştirmiştir. Tüm bu sembolik anlamlarla birlikte belki de Türkler için en bilindik sembolik anlam taşıyan rakamlar da önemlidir. Özellikle üç sayısı ve katları şeklinde karşımıza çıkan dualar, büyüler ve ritüellerle birlikte yedi rakamı da bir diğer tılsımlı rakamdır.

Günümüz Türk resim sanatı konu ve sembol açısından içinde minyatür (kitap resmi) ve duvar resmi ile geçmişinden gelen büyük bir zenginliğe sahiptir. Osmanlı döneminde birçok önemli minyatür sanatçısı vardır. Yaşadığı dönemde çok öne çıkmamakla birlikte şamanik unsurlara, demonlara yer verdiği düşünülen Mehmed Siyah Kalem ise, hakkında çok fazla bilgiye sahip olunmasa da geride kalan eserleriyle bize doğaüstü olayları ve şamanların hayatlarını yansıtmaktadır. (Resim 4). Siyah Kalem, kağıt üzerine yaptığı renkli kalem eserlerinde canavara ya da şamanlara benzeyen figürleriyle o dönem için ilgi çekici ve özgün eserlere sahiptir.



Resim 4: Mehmet Siyah Kalem, Gösteri, Tahmini 15. Y. y., Kağıt Üzeri Renkli Kalem, 19.3x35.5 cm, Hazine 2153, s. 90a, Topkapı Sarayı Müzesi, İstanbul

Şaman için önemli olan trans hali, inisiasyon oldukça önemlidir. Siyah Kalem'in eserlerinde de dans gösterileri yapan şamana benzeyen figürler görülebilir. Aynı inisiasyon hali Joseph Beuys için de önemlidir. Beuys için de geçirdiği kazadan sonra yeniden dirilmesi bir inisiasyondur ve Tatar şamanların onu tedavi ettiği Kırım açıklarında geçirdiği uçak kazası Beuys'un çalışmalarına yıllarca konu olacak kadar ilerlemiştir ve çalışmaları tekrar tekrar dirilerek hayata geçmeyi başarabilmiştir. Çalışmalarında da genellikle tedavi gördüğü süreçte şamanların kullandığı keçe, bez parçaları, ağaçlar, ölü tavşan gibi şamanik nesnelere kullanmıştır. (Resim 5)



Resim 5: Joseph Beuys, Joseph Beuys, Ölü Bir Tavşana Resimleri Nasıl Açıklarsınız, 1965, Performans

Kucağında ölü bir tavşan ile Beuys, ölü bir tavşana sanat anlatmanın, uygarlaşmış insanlığa dert anlatmaktan daha kolay olduğunu ima etmiştir (Antmen, 2012:202). Aynı zamanda Beuys'un kazadan Tatar şamanlar tarafından kurtulup tedavi edildiği süreçte tedavi amaçlı kullanılan bir hayvandır tavşan. Geri dönüşün de sembolüdür.

Türkiye'de de hem Kamlık inancının hem de sanat galerileri anlamında araştırmaların artmasını destekleyici olması amacıyla Sanatçı Hüsametdin Koçan, akademik kimliğinin yanında Bayburt'ta açtığı Baksı Müzesi ile de etnografik özellikte bir koleksiyonerlikte örnek bir proje gerçekleştirmiştir. Anadolu'da gizli motiflerin sembolik anlamlarla yüklü olduğunu savunan Koçan, açmış olduğu 'Tılsımlı Eller Koleksiyonu' ile müzenin kurucularından ve sanatçılarından. 'Baksı' şaman kelimesi ile de eş anlamlıdır. Altaylılar'ın 'Kam' dediği şaman bu müzeye de ismini vermiştir. (Resim 6)



Resim 6: Hüsamettin Koçan, 2004, Tılsımlı Eller, Ahşap Baskı, Baksı Müzesi, Bayburt

Sanatçı, Anadolu'nun gizli kalmış hikayelerinin içindeki sembolleri keşfederek, kullandığımız ancak sembolik olarak anlamlarını bilmediğimiz ya da kullanmadığımız nesnelere eserleri yoluyla sunmaktadır.

Sanatçı Hasan Kıran da yapıtlarında sıklıkla şamanik nesnelere beraber kendi önermelerini yaratmayı hedeflemiştir. Onun, şamanları okuduğu ve gördüğü nesnelere sonra zihninde oluşan imgeler bütününe resmine yansımalarıdır. Çalışmalarında baskı tekniğini kullanan sanatçı konuya ilişkin yeni önermeler sunarken baskı tekniği ile de sınırları zorlayan üslupla karşımıza çıkmaktadır. (Resim 7)



Resim 7: Hasan Kıran, Trans (Şamanın Transı), 2006, Kağıt Üzeri Ahşap Baskı, 45x51 cm

Sanatçı Balkan Naci İslimyeli eserlerine baktığımızda ise ilk dikkatimizi kullanmış olduğu birbirinden farklı malzeme ve eserlerine yüklediği anlamlar olur. O, kendisini sadece malzeme kullanan bir sanatçı olarak adlandırmaz; o konusuna, hikayesine, vermek istediği mesaja göre malzemesini seçen bir sanatçıdır. Çağdaştır fakat yapıtında malzeme gerekecek bir durum yoksa da kullanmaz ya da Anadolu'da gizli kalmış, bilinen, kutsal kitaplarda geçen hikayeleri de kullanarak izleyicisinde melez bir anlayışla ortaya çıkardığı eserinde bildikleri bir hikayeyi, öğretiyi ya da sembolü direk olarak görmelerini ister. Çoğu eserinde de figür olarak kendini kullanmıştır. 'Sanatçının 300 Yıllık Uykusu' adlı eserinde de kendi suratını yerleştirdiği uyuyan bedenlerle, kutsal kitaplarda da geçen Yedi Uyurların hikayesine gönderme yapmıştır (Resim 8). İşte bu onun geçmişle geleceği birleştiren ve çağdaşlaştıran melez sanat yapıtına bir örnektir.



Resim 8: Balkan Naci İslimyeli, Sanatçının 300 Yıllık Uykusu, 2001, Tuval Üzeri Akrilik, 90x155 cm

Genç kuşak sanatçılarımızdan Ramazan Can, malzemenin dışında geleneksel tuval resmi ile özgün ve şamanik çalışmalarla dikkat çekmekte. Sanatçının kendi çalışmalarına ilişkin kendi düşüncesi ise şöyledir (Can:2013):

“ Altaylardan yola çıkarak Anadolu’ya geldiğimizde şamanist dünya görüşüne ait yaşam kırıntılarını görmek çok da zor değildir. Gelenek ve göreneklerimiz diye adlandırdığımız şeylerin içinde Şamanist dünya görüşüne ait birçok unsur yer almaktadır. Bunlar; Güneş’e ve Ay’a olan saygı, Atalar kültü- Mezar taşı, Eşiğin kutsallığı-Eşiklere asılan tözler (at ve geyik başları), Nazar- Kurşun Dökme, v.b. ” çalışmalarının çıkış noktasıdır.” (Resim 9)

‘Kara Şaman’ isimli eserinde Can, Altaylılarda hakim olan Ak-Kara şaman olgusuna değinmektedir. Kara şamanlar ruhlarla iletişime geçiyor ve ruhlarla savaşı kaybederse bir daha geri dönmüyordu, ruhlar tarafından öteki dünyada yok ediliyordu. Bu günümüz cehennem olgusuna göndermedir. Ak şamanlar ise cennet timsali şamanlardı. Tuvalde tokmağını davuluna vurmaya hazır olan şaman sanki her an hareket edecekmiş ve davulun sesini duyacakmışız gibi bir his verir izleyene. Kıyafeti, başlığı, elbisesiyle tüm şamanik nesnelere üzerinde barındırır. O, sanki ruhani yolculuğunda Can’ın tuvaline baktığınız an itibariyle orada konaklayan ve her an uçup öteki dünyaya gidecek olan bir şaman gibi izleyicisini ruhani bir yolculuğa çıkarabilecek özelliğe de sahiptir. Kullanılan renklerle de kara şaman vurgusu oldukça belirgindir. Şamanların normalde giydikleri kıyafetler kara renkte değildir ve kıyafetlerini çıplak bedene giyerler. Burada gördüğümüz şaman ten olarak da koyudur; bu da onun ruhani karanlığını da temsil etmekte.

Şamanizm, günümüzde sosyal arenada ilgi uyandıran akademik çalışmalarda ise sıklıkla araştırma konusu olduğu dikkat çekicidir. Türk inançlarından Türk boylarında İslamiyet sonrası arka planda özellikle Alevi topluluklar tarafından tanıtımı ve yaygınlaştırma çabaları; öğretilerini ise Türk topluluklarında devam ettiren bir animistik inanç sistemi olan şamanizm, içinde birçok sembolik değerleri de barındırmaktadır. Sanat bağlamında konuya yaklaşıldığında, birçok sanatçının bu inanç sistemine ait şamanik nesnelere çalışmalarına konu edinmesi de rastlantı olmasa gerek. Çünkü sanatçı kişi, her zaman yaşadığı toplumun köklerinden gerektiği kadar beslenmek ister.

Sonuç olarak sanatçı, sanatçının öznel yaşamı ve eseri bir bütündür. Yine sanatçı, toplumunun kendinde bıraktığı izleri, öğretileri ve özellikleri eserine yansıtırken seçtiği nesnelere imgeler de yükler. Bu seçilmiş nesnelere, sembollerin toplamı olarak bize sunulur.

KAYNAKÇA

ANTMEN, Ahu (2012), Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı S a n a t ı n d a Akımlar, İstanbul: Sel Yayıncılık, 4. Basım.

ELIADE, Mircea (2000), Şamanizm, (Çev: İsmet Birkan), İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları.

ESİN, Emel (1979), Türk Kozmolojisi, İstanbul.

CAN, Ramazan (2013),

HOPPAL, Mihaly (2012), Avrasya’ da Şamanlar, (Çev: Bülent Bayram), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.



İNAN, Abdulkadir (1954), Tarihte ve Bugün Şamanizm, Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları
PERRIN, Michel (2013), Şamanizm, (Çev: Bülent Arıbaş), İstanbul: İletişim Yayıncılık, 6.
Baskı.

RESİM KAYNAKÇASI

- Resim 1: Kıyafeti ve Davulu ile Bir Sibiryalı Şamanı
http://3.bp.blogspot.com/-AOTzrTxfXxg/Tm6BflkFvxl/AAAAAAAAACM/TMJWd7bphaw/s1600/siberian_shaman_priest.jpg
- Resim 2: Şaman Davulları: Yumurta biçimli Davul ve Yuvarlak Davul ve Sembolleri
<http://www.sacred-texts.com/earth/boe/img/fig080.jpg>
- Resim 3: On İki Hayvanlı Türk Takvimi
http://onturk.files.wordpress.com/2011/04/oniki_hayvanli_turk_takvimi.jpg
- Resim 4: Mehmet Siyah Kalem, Gösteri, Tahmini 15. Y. y., Kağıt Üzeri Renkli Kalem, 19.3x35.5 cm, Hazine 2153, s. 90a, Topkapı Sarayı Müzesi, İstanbul
- Resim 5: Joseph Beuys, Joseph Beuys, Ölü Bir Tavşana Resimleri Nasıl Açıklarsınız, 1965, Performans
<http://saint-lucy.com/wp-content/uploads/2011/01/beuys-web.jpg>
- Resim 6: Hüsamettin Koçan, 2004, Tılsımlı Eller, Ahşap Baskı, Baksı Müzesi, Bayburt
<http://www.baksi.org/sergiler/k-tanitim1509.html?lvl1=3&lvl2=1#!prettyPhoto/2/>
- Resim 7: Hasan Kıran, Trans (Şamanın Transı), 2006, Kağıt Üzeri Ahşap Baskı, 45x51 cm
<http://www.hasankiran.com/project/saman-samanez-soylenceler>
- Resim 8: Balkan Naci İslimyeli, Sanatçının 300 Yıllık Uykusu, 2001, Tuval Üzeri Akrilik, 90x155 cm
<http://lebriz.com/pages/artist.aspx?section=130&lang=TR&artistID=585&periodID=746&pageNo=0&exhID=0>

YUGOSLAVYA’NIN ÇIĞLIĞI; MARİNA ABRAMOVIĆ

Arş. Gör. Merve GÜVEN

Dokuz Eylül Üniversitesi

Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü

mrvgn@windowslive.com

ÖZET

Bu çalışma Marina Abramović’in çalışmalarını Yugoslavya’nın yakın tarihi bağlamında incelenmektedir. Bu nedenle öncelikle Yugoslavya’nın yakın tarihi ve Abramović’in sanatsal yaşamı açıklanmaktadır. Çalışma nitel bir araştırma olup; betimsel-tarama yöntemiyle yapılandırılmıştır. Bilgiler literatür taraması yoluyla toplanmış ve sanat sosyolojisi bağlamında yorumlanmıştır. Abramović’in performansları gerek biçim gerekse içerik olarak Yugoslavya’nın parçalanma ve çökme döneminde yaşanan olumsuz koşullardan etkilenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Marina Abramović, Sanat Sosyolojisi, Body Art, Çağdaş Sanat

THE CRY OF THE YUGOSLAVIA; MARİNA ABRAMOVIĆ

ABSTRACT

In this research have been study on art performance of Marina Abramović with Yugoslavia’s recent historical background. Therefore, firstly have been explained the recent history of Yugoslavia, The artistic life of Abramović in research. This research is a qualitative one and developed by descriptive method. The data are collected through scanning the literature and are interpreted in the context of the sociology of art. Art performance of Marina Abramović as form and content during Yugoslavia’s disintegration and collapse has been affected by adverse living conditions.

Keywords: Marina Abramović, Sociology of Art, Body Art, Contemporary Art

Giriş

Günümüzde sanat eserlerini değerlendirmek geçmişte olduğundan daha karmaşık bir süreçtir. Çağdaş sanatın farklı formları kimi zaman izleyiciyi şaşırtmakta kimi zaman ise “bu nasıl sanat ?” sorgulamalarına neden olmaktadır. İç içe geçmiş karmaşık değerler sistemi her ne kadar sanatta yorumlama ve değerlendirmeye yönelik bir sorun yaratsa da günümüzde de sanatçılar tıpkı geçmişte olduğu gibi eserlerini üretirken çeşitli ölçülerde tarihsel, toplumsal, ekonomik, felsefi bağlam ve koşullardan etkilenmektedir.

Dolayısıyla Marina Abramović’i anlamak ve çözümlmek için onun kişisel yaşantısını ve düşüncelerini değerlendirmenin yanı sıra Yugoslav tarihini ve toplumsal yapısını, incelememiz gerekmektedir. Konuyu bu bağlamda ele aldığımızda Abramović’in eserlerini günümüz sanat dünyası içinde konumlandırmamız daha kolay olacaktır. Ayrıca sanatçının ele aldığı konuları derinlemesine kavramamızı sağlayacaktır.

Bu bağlamda Yugoslavya’nın sosyal yapısına ve yakın tarihindeki siyasi değişime kısaca değinmemiz gerekmektedir. Bu çalışmanın amacı tüm bu değişimlerin sanat iktidar ilişkisi ekseninde yorumlayarak, bu durumun Abramović’in eserlerindeki karşılığına vurgu yapmaktır. Bu nedenle çalışma kapsamında Abramović’in kendi sanatsal ifadesini oluştururken Yugoslavya’nın sosyal, kültürel ve siyasal yapısından nasıl etkilendiği sorgulanmaktadır. Çağdaş sanatın bağlamları göz önüne Abramović’in eserleri alınarak açıklanmaya çalışılmıştır. Çalışmanın sınırlılıkları dahilinde Abramović’in çok sayıda performansı arasından Yugoslavya okuması yapmaya olanak veren “Lips of Thomas” ile “Balkan Baroque” adlı çalışmaları ele alınmıştır.

Yugoslavya’nın Sosyal, Kültürel ve Siyasal Yapısı

Yugoslavya’nın sosyal, kültürel ve siyasal yapısındaki özgün ve önemli unsurların ele alındığı bu

bölüm Abramoviç'i ve eserlerini inceleyeceğimiz ileriki bölümlere kuramsal alt alan oluşturmaktadır. Bu nedenle Yugoslavya'nın kendine özgü siyasi sisteminin işleyişi ve dağılışı konularının yanı sıra sosyal yaşamı ve kültürel yapıyı düzenleyen mekanizmalara da değinilmektedir.

Yugoslavya siyasi sisteminde, toplumun talepleri oldukça çeşitlidir. Genellikle ulus devlet sisteminde, nüfus çoğunluğuna sahip temel ulus ve azınlıklar olarak iki kesimden söz edilebilirken Yugoslavya Federasyonu'nda temel ulus değil, temel uluslar vardır ve azınlıklar da çeşitlilik göstermektedir. Ayrıca dini inançlar açısından da farklılıklar bulunmaktadır. Bu karmaşık yapı nedeniyle Yugoslavya içinde yaşayan halklarının talepleri yalnızca yüksek refaha kavuşmak, işsizliğin azaltılması, demokratikleşme, özgürlüklerin artması, güvenli ve huzurlu bir şekilde hayatlarını devam ettirebilmek ile sınırlı kalmamaktadır. Bazı topluluklar kendi toplumlarının dışındaki toplulukları tarihten silmek veya kendi dini inançlarını kabul ettirerek asimile etme isteklerini fırsat buldukça ortaya çıkarırken, diğer yandan öteki topluluklarda kendi varlıklarının kabul edilmesi, ülkenin yönetiminde söz sahibi olma imkânının tanınması ve en önemlisi can ve mal güvenliğine sahip olarak yaşamayı talep etmekteydiler.

Öte yandan Tito döneminde, Yugoslavya'da ülke toplumunun temel taleplerine, karşı siyasi otoritenin oluşturduğu dönütler de diğer ülkelerden farklıdır. Yugoslavya, sosyalist bir ülke olmasına rağmen, komünist bloktan uzak olduğu için sosyalist ekonomi ve yönetim sistemlerinin dışında, fakat tam olarak serbest piyasa sistemlerini de kullanmayan mekanizmalar ile yönetilmekteydi. Özyönetim, Âdem-i Merkeziyetçi Yönetim, Pazar Sosyalizmi, Kolektif Başkanlık Sistemi gibi otoritenin aldığı kararlar, Yugoslavya Siyasal Sisteminin başlıca farklılıklarıdır (Abazi,2007:2).

Yugoslavya'da siyasal sistem ülke içinde ve dışında meydana gelen gelişmeler sonucunda değişime uğramıştır. Yugoslavya'nın serbest piyasa ekonomisine yakınlaşması, daha özgürlükçü bir yapının oluşturulması, Cumhuriyetlere, Özerk Bölgelere ve azınlıklara tanınan haklar bu değişimlerin bazılarıdır. Tito'nun ölümünden sonra uygulamaya konulan Kolektif Başkanlık Sistemi ve daha sonra 1990 yılında Dünya'da ortaya çıkan yeni konjonktür sonucunda Yugoslavya'nın siyasal sisteminde ortaya çıkan değişimler, bu siyasal sistemin ortadan kalkmasını hızlandırmıştır (Abazi,2007:3).

Bununla birlikte Yugoslavya'nın dağılmasına yol açan en büyük etkenlerden biri de milliyetçilik faktörüdür. 1990'lardan sonra çok uluslu devletlerin hepsinde olduğu gibi, Yugoslavya'da da ulusal ve etnik gerginlikler yaşanmaya başlamış; Tito sonrası geçiş dönemi olarak kabul edilen 1980'lerin ilk yarısı, aynı zamanda milliyetçiliğe geçiş dönemi veya yeni bir milliyetçilik dalgasının yaşandığı dönem olmuştur (Kenar, 2005:127-128).

Yugoslavya krizinde milliyetçiliğin rolü üç ana nedene dayanmaktadır:

1. Yugoslav devletinin tutarsız kurum yapısı,
2. Sırp ressentiment (kin duygusu)
3. Otoriter kuralların yıkılışı. (Akgül,2009:18)

Yugoslav krizini diğer ulus-devlet çözümlerinde ayıran önemli bir husus olarak aynı coğrafyada yaşayan, aynı dili konuşan birleştirici ortak değerlere sahip olan ve temelde aynı etnik kökenden gelen toplumların din, mezhep, milliyet, kültür ve sosyo-ekonomik seviye gibi kendi kimliklerini tanımlamakta kullandıkları farklılıklarının baskın çıkması sonucu sürekli bir daha küçük parçalara bölünmesi karşımıza çıkmaktadır. Uluslararası politikanın terminolojisinde Balkanlaşma olarak tanımlanan bu durum Yugoslavya'nın dağılışı sürecine neden olarak, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraki en kanlı savaş sürecini başlatmıştır.

Yugoslavya'da kültür sanat ortamına bakacak olursak Sovyetlerde Stalin'in yürüttüğü sanat politikası, sanatçıların Stalin tarafından belirlenen çizgi içine sokma eğilimi Yugoslav Komünist Partisi içinde büyük tartışmalara yol açmıştır. Krallık döneminde Yugoslavya solunda sanat yaratıcılığının özgürlüğünü destekleyen Yugoslav yazarlar, Stalin'in sosyalist gerçekçiliğini destekleyen yazarlarla çatışmıştır. Sanatın özgür olması taraftarı olan Yugoslav yazar Miroslav Krleža; sanatın hiçbir ideolojinin kuklası olmaması gerektiğini savunan, çok sayıda karşı yazı yayınlamıştır. Tüm sosyalist yaratıcılarına mecburi yol olarak dikte edilen sosyalist gerçekçiliği kanunlarına karşı gelen Krleža, dünya üzerinde var olan bütün sol eğilimli sanatçılardan bu konuda destek almak için çağrıda bulunmuştur. Bu anti-Stalinist söylemler, YKP ve Yugoslavya toplumunda büyük yankılar bulmuş ve

YKP içindeki Stalinist bakış açısına sahip birçok parti üyesi ile Krleza arasında çatışmalar yaşanmıştır. (Karamuço,2011:21-22).

Krallıktan Sosyalizme geçiş ile birlikte özellikle 1950'li yıllara kadar olan dönemde Sovyet tarzı yönetim şekli benimsenmiş ve kültür sanat alanında Sovyet etkileri görülmüştür. Sistemi ve partiyi rencide edebilecek haberlerin, kitapların ve her türlü yayınların listelerini hazırlamak ve yayınlanmalarını engellemek ile görevli "Agitprop" kurulmuştur. Agitation (ajitasyon) ve propaganda kelimelerinden oluşan terim Bolşevik Rusya (gelecekteki Sovyetler Birliği) tarafından oluşturulmuş merkezi veya bölgesel komiteler olan Ajitasyon ve Propaganda Bürosunun kısaltılmış halidir (Karamuço, 2011: 23). Tüm bu yapıların yanı sıra Yugoslavya'da katı disiplinli bir sanat eğitiminin varlığından da söz etmek mümkündür. Bu eğitim sisteminin sanatçı üzerinde yarattığı olumlu ve olumsuz bir takım etkiler mevcuttur. Çalışma kapsamında ele aldığımız sanatçı Marina Abramoviç'i değerlendirirken bu eğitim sisteminin ve Yugoslavya'nın iç dinamiklerinin etkisi görülmektedir.

Marina Abramoviç

Sosyalist Yugoslavya'nın sosyo-kültürel yapısı ve çözülme sırasında yaşanan kanlı iç savaş, Marina Abramoviç'in eserlerini ve eserlerini üretme biçimini doğrudan etkilemiştir. Yugoslavya'lı partizan bir ailenin çocuğu olan Marina Abramoviç, 7 Mart 1946'da Belgrad'da doğdu. Babası Vojo harpten sonra ulusal bir kahraman olarak onurlandırıldı. Orduda binbaşı olan annesi Danica, babanın aileyi terk etmesinin ardından 60'lı yılların ortalarında Belgrad'daki Devrim ve Sanat Müzesi'nin müdürlüğünde çalışmaya başladı (Whitham, Pooke,2013: 62). 1965-70 yılları arasında Yugoslav başkentinin Güzel Sanatlar Akademisinde eğitim alan Marina Abramoviç 29 yaşına kadar hem okulda hem evde sıkı bir disiplin içinde yaşamını sürdürmekteydi.

Abramoviç ile Ulay (Frank Uwe Laysiepen) 1975 yılında Amsterdam'da tanıştı. Aralarında Vito Acconci'nin de bulunduğu performans sanatçıları televizyon filmi için özel bir performans gerçekleştiriyordu. İki arasında hızlı bir bağ oluştu ve 30 Kasım'da doğum günlerini paylaşmaya başladılar. Üç hafta boyunca telefonda konuştular. Abramoviç evden ayrıldı ve Ulay ile Prag'a taşındı. Bu olay Abramoviç'in çalışmalarında derin bir etki yarattı. İlişkilerini keşfederken vücut üzerinde agresif saldırı gerçekleştirdi. Abramoviç için ölümüne yol açabilecek maskülen ve yoğun bu performanslar kim olduğunu hissettiren bir rahatlamaydı (Haertney vd. 2007:117). Hem özel hem sanat hayatını paylaştığı Ulay ile birlikte oldukları yirmi sene boyunca beraber yaşadılar ve eserler ürettiler.

Abramoviç hem kişisel performanslarında hem Ulay ile birlikte gerçekleştirdiği performanslarda bir insanın fiziksel ve ruhsal kapasitesini sınırlarını zorlamaktadır. Abramoviç bedenini, bir tür "malzeme" ya da "uygulama alanı" olarak görmektedir. Performansları kendi bedenini kesme, kırbaçlama, buz blokları üzerinde yatarak donma noktasına gelinceye kadar bekleme, anti-depresan ilaçları bilinci kaybolana değin yutma, kapalı bir paravan içerisinde oksijeni yok eden alevler kullanılarak neredeyse boğulma noktasına gelene kadar bekleme gibi tehlikeli eylemleri içermektedir.

Bu bağlamda değerlendireceğimiz ilk çalışma Marina Abramoviç 'in 1975 yılında gerçekleştirdiği "Lips of Thomas" adlı performansıdır. Bu performansta Marina Abramoviç, kesici uçlarla merkezini kendi göbük deliği olarak aldığı kırmızı yıldız karnına kazımıştır (Korkmaz,2006: 82). Abramoviç'in bu performansı beden sınırlarını zorlayan aşamaları içermektedir. Performans sırasında bir Rus halk türküsü söylemektedir. Zaman zaman buzdan bir çarımğa uzanır. Kendini kırbaçlar. Tüm bu süreçte tamamen bir adanmışlık hali içindedir."Abramoviç'in performanslarını ruhani bir bütünlük, kutsal bir ayin özelliği kuşatır"(Kirazcı, 2010:17). Bu çalışmalar doğası gereği zamanda ve mekânda bir kez gerçekleşebilir. Ancak kayıtlı videolar ve fotoğraflar yoluyla çalışmanın amacı uzun yıllar tartışma konusu olabilir.



Resim 1: Lips of Thomas, Performans görüntüsü, 2 saat, 1975, Krinziger Galeri

Abramović sınırlarını öğrenerek, vücudu üzerinde kontrol oluşturma, sanatçıyla izleyici arasında iletişim kurma gibi amaçlarla toplumu yöneten kanunların sınırlarını genişletebilme arasında sanatsal bir bağ kurmuştur. Abramović sınırların zorlanabileceğini sadece kendi bedeni üzerinde göstermiyordu. Son otuz yıldır yaptığı dehşet dolu gösterinin bir kısmı seyircinin müdahalesiyle son bulmuştur.

Sanatçı aynı zamanda kendisini izlemeye gelen izleyicilerin de tahammül sınırlarını belirlemeye çalışmaktadır. Abramović, izleyicideki rahatsızlık ve zorlamanın boyutunu da öğrenmek istiyordu. Abramović'in bir diğer çalışması "Balkan Baroque" bu anlamda izleyiciye rahatsızlık veren bir çalışmadır. İzleyicilerin birçoğu galerideki kötü kokudan rahatsız olduklarından performansı çok kısa bir süre izleyebilmiştir. Zaman içinde hareketsizlik, sessizlik ve dayanıklılık konusunda da uç noktalara varacak olan sanatsal deneylerinde sanatçının aldığı sıkı eğitimin etkileri yadsınamaz.



Resim:2. Marina Abramović. Balkan Baroque. Performanstan görüntü. Venedik Bienali,1997, Sean Kelly Galery, New York.

1997 Venedik Bienalinde Abramović Altın Aslan en iyi sanatçı ödülünü kazandığı Balkan Barok performansını sundu. Performansta Abramović 1500 kilo çığ sığır kemiğini şarkı söyleyerek dezenfektan ile temizliyordu. Kemikler kan ile kaplıydı; galeri kan kokusu ile doluydu. Abramović'in Arkasında üç video ekranı, Yugoslavya'nın birleşmesi için mücadele eden ailesine ait iki görsel, ve diğer görselde sanatçının kendisi beyaz laboratuvar önlüğü ile Balkanların nasıl kurtulacağını açıklıyor. Abramović'in bu çalışması hem Komünizm ve Balkan iç savaşlar altında geçen hayatını hem de etnik temizliği anlatma girişimi olarak yorumlanabilir (Heartney vd. 2007:122). Ayrıca çalışmada

içi su dolu üç bakır küvet bulunmaktadır. “Suyla dolu bakır kaplar, bazı yorumcular tarafından arınma ve şifanın simgeleri olarak yorumlanmıştır” (Whitham and Pooke,2013:64).

Aslında Abramoviç’in bu performansı farklı okumalarla olanak sağlamaktadır. “Balkan Baroque” adlı çalışma postmodern bir çağrışımları içinde barındırmakla birlikte performansın çekildiği videodan alınan görüntüler gerek ışık kullanımı gerek renk ve biçim olarak yarattığı etki ile Barok dönem bir yağlı boya resmi andırmaktadır. Burada Abramoviç Ortaçağ benzetmesi yaparak Doğu Avrupa’nın yakın tarihine bir eleştiri yapıyor olabilir.

Sanat eleştirmenleri Abramoviç’in bu eserinin utanç duyduğu savaş hakkındaki duygularını ifade etme çabası ve üzerinde oturduğu kemik yığını, ülkesindeki çatışmayı sembolize ettiğini belirtmektedir. Bu açıdan bakıldığında kemikler Sırbistan, Karadağ, Hırvatistan ve diğer Balkan ülkelerindeki ölümleri ve hatta Yugoslavya’nın kendisinin ölümünü temsil edebilir. Kemiklerden etleri sıyırmak ve hüznü şarkılarına üzüntünün ifadesi olarak görülebilir (Whitham and Pooke,2013: 64). Abramoviç’in “Balkan Baroque” adlı çalışmasının tıpkı “Thomas Lips” gibi Yugoslavya Sosyalist Federal Cumhuriyeti’nin dağılmasıyla karakterize olan kanlı iç savaşı eleştiren politik bir çalışma olarak değerlendirmek mümkündür.

Sonuç

Abramoviç’in çalışmaları, kendi geçmişinin izlerini taşıyan törensel performanslardır. Kendi tarihiyle politik tarihi bilinçli şekilde bir araya getirerek geçmiş rahatsızlıklarını dile getirmektedir. “İster sivil cephede, ister işgal edilmiş bölgelerde, ister muharebe meydanlarında olsun savaş, kadınların hayatlarını derinden etkiler” (Kramer,2012:7). Abramoviç’in kadın ve sanatçı kimliği Yugoslav siyasal sisteminden ve iç savaşımdan etkilenmiştir. Öyle ki savaşın şiddeti Abramoviç’in performanslarında kendi bedenine yönelttiği şiddette vücut bulmaktadır. “Abramoviç’in performanslarını ruhani bir bütünlük, kutsal bir ayin özelliği kuşatır” (Kırcacı,2010:17).

Bu çalışmada özellikle sanatçının Yugoslavya’da yaşanan savaşın etkisi ile gerçekleştirdiği performansları değerlendirilmiştir. Ancak Abramoviç’in performansları yalnızca bununla sınırlı değildir. Abramoviç’i kronolojik bir düzenlemeyle dört bölümde incelemek mümkündür. Bu dört bölüm sırasıyla 1970’lerde Belgrat da Güzel Sanatlar Fakültesinde başladığı kişisel performans dönemi,1980’lerde partneri Ulay’la sürdürdüğü performanslar,1990’ların 2.yarisından sonra Yugoslavya’da yaşanan savaşın etkisi ile gerçekleştirdiği performanslar ve son olarak 2000’lerde New York’ta performans sanatını yaşatmaya yönelik performanslarından oluşmaktadır. Abramoviç’in performansları içinde bulunduğu sosyal kültürel ve siyasal yaşantının bir uzantısı niteliğindedir.

KAYNAKÇA

Abazi, B. (2007). Yugoslavya Siyasal Sisteminin Yıkılışı, (Yayımlanmamış) Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Akgül,P. (2009) Yugoslavya Cumhuriyeti’nin Dağılıma Döneminde ve Sonrasında Sırbistan, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Haertney, E., Posner, H., Princenthal,N., Scott, S. (2007). After the Revolution: Women Who Transformed Contemporary Art , London, Prestel.

Karamuço, B. (2011). Yugoslavya Sinema Tarihinde Siyah Dalga Dönemi ve Yugoslav Toplumu Üzerine Etkileri, (Yayımlanmamış) Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kenar, N. (2005). Bir Dönemin Perde Arkası Yugoslavya, Yugoslavya Sorunun Ulusal ve Uluslararası Boyutu, Ankara: Palme Yayıncılık.

Kırcacı, A. Bir Nezaket Ekici Sergisi Bağlamında Performans Sanatına Genel Bakış, Sanat Tasarım Dergisi, M.Ü. G.S.F (2010) Temmuz, cilt:1, sayı:1 ISSN 1309-2235, Marmara Üniversitesi, Yay no: 776.

Korkmaz,F.D. (2006). Eleştiri Kuramı Olarak Feminizm ve Sanata yansımaları: Feminist sanat, (Yayımlanmamış) Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kramer, A. (2012). Dünya Savaşlarında Kadın Casuslar, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Whitham, G. Pooke, G. (2013). Çağdaş Sanatı Anlamak, İstanbul: Optimist Yayınları



GÜNÜMÜZ SANATINDA NESNENİN GÜCÜ-AURASI

Doç. Dr. Musa KÖKSAL

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi
Resim Bölümü
musart67@gmail.com

ÖZET

1900'lü yılların başından itibaren sanat alanında yaşanan büyük değişimler, önemli olayların beraberinde gelişmiştir. Yeni buluşlar, sanayi devriminin hız kazanması, büyük savaşlar, teknolojik gelişmeler, kapital sistemlerin global etkileri, sanatçıların algı dünyasında da büyük çalkantılara yol açmıştır. Özellikle peş peşe gelen iki büyük savaş ve bunların yarattığı toplumsal travmalar, sanatçıları yeni sorgulama yollarına iterek, kalıplaşmış değerleri red etmelerine, farklı değerler oluşturma sürecine sokmuştur. Artık, estetik değerlerin önemsenmediği, göze hitap eden sanat yerine zihnin ve duyguların öne çıktığı yeni uygulamalar oluşmaya başlamış, böylelikle yeni algı yönlendirmelerini ortaya çıkarmıştır. Yüzyılın başındaki bütün yenilikçi anlayışların temel noktasını sanat nesnesinin yeni algı boyutu oluşturmaktadır. Sanatçılar, yaygın estetik anlayışın ötesinde farklı duyumsatma yöntemlerini kullanarak yeni değer yargıları oluşturmuş, sanat nesnesinin tözünde barındırdığı aurası ve imgelem gücüyle kalıplaşmış değerleri sorgulayarak, alışılmadık uygulamalarla kendini ifade etmeye başlamıştır. Nesne, bilinen maddi değerinden farklı olarak duyumsanarak, sanatın yeni sorunsalı ve gerçeği olarak ortaya çıkmıştır. Sanat nesnesinin başkalaşımı, günümüzün teknolojik ve dijital gelişmeleri, tüketim kültürünün yarattığı çılgınlıkla paralel olarak, algı yönetiminde de etken bir rol oynamıştır. Sanat nesnesinin kendine ait olan gerçeğini, aurasıyla ve imgesel değeriyle sorgulaması, günümüz insanının kendine yabancılaşmasına, zihnin algı yönetimine izin vermesine yol açmıştır. Bu da Nesnenin aurasını ve imge değerini yüceltmıştır. Nesnenin yarattığı diyalektik güç, sanatın farklı algı boyutlarını sorgulamak için yeni zeminler oluşturmuştur. Günümüzde kavramsal sanat uygulamalarında sık rastlanan ironik çözümler, imgesel vurgulamalar, sanatın gerçeği nedir? ya da sanatta gerçeklik olmalı mıdır? gibi sorularla bizi baş başa bırakır. Yapılan araştırma da bütün bu değer anlayışları ve yargılamalar, referans oluşturacak kaynak desteklerden faydalanarak, örnek sanatçı ve eserler üzerinden incelenmiştir. Araştırma, sanat nesnesinin günümüz sanat anlayışlarında nasıl bir algı yönetimine yol açtığı, aurası ve imgelem gücüyle nasıl olgular ortaya çıkardığı örneklendirilerek sonuçlandırılmıştır.

Anahtar Sözcükler: nesne, algı, estetik, imge

POWER – AURA OF OBJECT IN TODAY'S ART

ABSTRACT

Big changes in the field of art since the early 1900's have gone through important events. New discoveries, acceleration in industrial revolution, great wars, technological developments, and global impacts of capital systems led to big stirrings also in the world of artistic perception. Two successive big wars, in particular, and social traumas created by them have pushed artists towards new questioning paths and caused them to reject stereotyped values and to form in to a process of creating new values. Now, new practises emerged that mind and feelings became prominent instead of eye-pleasing art that ignore aesthetic values; consequently new perception orientations were formed. Keystone of all revolutionist approaches in the beginning of the century is made of new perception dimension in art object. Artists created new value judgments beyond common aesthetic understanding using different perception methods, and began to express themselves by unusual practises, by questioning values stereotyped by power of aura and vision contained in the essence

of art object. Object, perceived differently than its material value, emerged as new problem and fact of art object. Metamorphosis in art object, technological and digital developments in parallel to frenzy created by consumption culture have played active role also in perception management. Questioning the reality owned by art object itself by its aura and imaginary values led today's man being alienated to himself and allowed perception management of the mind. This, in turn, glorified object's aura and imagery value. Dialectic power created by object built new grounds for questioning distinct perception dimensions of art. Frequently encountered ironic analyses in today's conceptual artistic practises, imagery emphasises, put us alone with questions like what is the fact of art? or should there be a reality in art? All these value understandings and judgements in the research made have been examined through model artist and artefacts by taking support of references. Research was concluded by examples of that the art object leading to what kind of perception management in today's artistic understanding and that it creating what kind of notions by aura and imagery power.

Key Words: object, perception, aesthetic, image

GİRİŞ

Modern sanat olarak adlandırdığımız sürecin, empresyonizmle başladığını kabul ederek, yaklaşık 1970'lere kadar süren zaman zarfında sanatın algı boyutlarında önemli değişimlerin olduğuna da tanık oluruz. Bu tanıklık bir çok felsefi değerlerin, kavramların yeniden sorgulanmasını ve sanatçının özgür bakış açısıyla yeni anlamlar kazandırdığını da bize gösterir. Bu süreçte en çok dikkati çeken ise, sanatın kabul görmüş estetik ve güzel üzerine yapılanmasındaki yıkımsal değişimlerdir. Bu nedenle modern sanat uygulamaları ilk örnekleriyle, bizlerde tedirginlik ve güvensizlik uyandırmıştır. Karşılaştığımız eserlerle iletişim kurma ya da onlarla diyalektik oluşturamama bu tedirginliği ve güvensizliği artıran etkenler olmuştur. 1970'lerden günümüze gelinceye kadar ise bu kaygı ve endişeleri sorgulamamız gereken daha farklı sanat uygulamalarını görürüz. Bir sanat ideolojisi olarak değerlendirilen estetik duygunun, güzellik ideasının, avangard olarak nitelendirilen devrimci sanatçılar tarafından saf dışı bırakılarak, sanatın tanımında, değerler arasında yarattıkları kaotik söylemler, ister istemez sanatçıların kafalarında önemli soru işaretleri oluşturmuştur. Sanatçılar, artık estetik olanın yerine, aklın yönetimini sağlayan paradigmaları ortaya koyarak yeni nesne değerlerini keşfetmeye başlamışlardır.

Bilinen ve kabul edilen değerlerin yıkımına sebepler ise sanatın bildik uzlaştırıcı ve güzele olan düşkünlüğünün verdiği durağan anlayışların geçerliliğidir. Eleştirmen Harold Rosenberg, nesneye karşı oluşan güvensizliğe değinerek ilk defa "kaygı nesnelere" kavramını kullanır. Gablık'a göre; "Bu nesnelere bizi alışageldiğimiz tepkileri aşır, daha ince ve daha ayrıştırıcı tepkiler geliştirmeye zorlar. Algılama, yalnızca bakmanın ötesinde bir şeylere -gördüğümüzü yorumlama becerimize bağlıdır. Sanat, algılama ve anlamayı yıkarak, basmakalıp hale gelmiş toplumsal gerçekliği kırabilir ve konformist zihnin yadsınması olan bir karşı bilinci yaratabilir" (Gablık, 2000). Marcel Duchamp'ın "Çeşme" adını verdiği 1917 tarihli pisuvar, sanatın ondan sonra nasıl bir yol izlenmesi gerektiğine dair yeni bir yol gösteren kıskırtıcı bir çalışmaydı. Nesne yeni bir değer algısıyla karşımıza çıkmıştı. Duyularda yarattığı bir aldatmaca, artık onun işlevinin bir sanat nesnesi özelliğine ya da mertebesine yükseltilmiş olmasıdır. Burada nesneye yeni bir güç eklenmiştir. Bu güç nesnenin yaydığı auradır. Gablık'a göre; Duchamp'ın gösterdiği, sanatın herhangi bir şeyle yapılabileceğiydi. Herhangi bir şeyi sanat kılan, bizim ona yönelik tutumumuz, onu sanat olarak kabul etme isteğimizdir (Gablık, 2000).

Toplumsal bunalımlar, sosyal çöküntüler, savaşlar, beraberinde sanayileşmenin getirdiği olumlu gelişmelere karşılık işsizlik ve yoksulluk, sanatçıların uzak kalamayacağı bir yüzleşmeye neden olmuştur. Bütün değişim sadece bu olaylara bağlanmamakla birlikte önemli buluş ve icatlarda yeni düşünceleri tetiklemiştir. Duchamp'ın sanat algısını düşünce boyutuna indirgemesi, estetiğe karşı kesin bir tavır ve yıkımı hızlandırmıştır. Sanatın, göze hitap eden değil akla, zekaya yatkın bir yeterlilik oluşturma fikri, ardıl sanatçılar tarafından kabul görüp, bu düşünce doğrultusunda sanat nesnesi

sorgulanarak yeni değerler cesurca oluşturulmaya başlanmıştır. Ergüven, nesnenin değer değişimini şöyle ifade etmiştir: “Sanatçıların nesneye karşı başlattıkları yapıbozumcu yaklaşımlar, yeni kavram oluşumlarını da ortaya çıkarmıştır. Felsefe tarihinde özel bir yeri olan nesne kavramı, 20. Yüzyılın ilk çeyreğinden itibaren sanatsal üretim için öncelikli sorunlar arasında ilk sırayı alır; sözcük ya da rengin nesneleşme eğilimi- ya da şeyleşme potansiyeli -, özne ile nesne arasındaki ilişki de yeni bir hesaplaşma sürecinin başlangıcıdır” (Ergüven, 2000).

SANAT NESNESİ VE AURA

Hızla yaygınlaşan dada tavrı ve dadaya olan düşkünlük, aynı zamanda insan zihninin de yönlendirmeye ne kadar aç ve açık olduğunu bize göstermektedir. Böylesine yıkıcı sanat tavrının geniş sanat çevrelerince büyük tutkuyla karşılanması, sadece sanata karşı olan güvensizlik değil, sanatçının kendini yeniden tanımlaması ve keşfi olarak değerlendirilebilir. Sanatçı artık, algıları yönetmenin farklı yollarını bulmuşçasına, geleneksel kurallara bağlı kalmadan, özgür biçim ve nesnelere belirleyebiliyordu. Berkeley’e göre “nesnelerin gerçekliği kendilerinden ötürü değil, onları algılayan bir zihinden ötürüdür” (Hancerlioğlu,1993). İnsan, nesnenin bilgisini edinerek nesneyi değiştirir ve nesneyi değiştirirken kendisini de değiştirir. Sanat nesnesi olarak tanımladığımız şey sanatçının düşününde belirlediği nesnel bir durumu değiştirerek yeni anlam yüklemesidir. Claes Oldenburg, hamburgerleri ya da büyük bir mandalı, normal ve bildiğimiz boyutundan daha özel, devasa boyutlarda biçimlendirerek, aynı zamanda nesnede yeni bir fetiş değer de oluşturmuştur. Nesnenin ışıldayan ve alımlayıcıyla uyumlu bir aurasından da söz edebilir. Plotin’e göre; “Nesnelerin içinde gizlenen şeyin bizi heyecanlandığını bilmeksizin onların dış görünüşlerine bağlanırsınız” (Cassou, 1994). Bu söylemden her nesnenin bir aura’sı olduğu anlamını çıkarmak mümkündür. Nesnenin özünün anlaşılması, sanatçının onu nasıl algılayıp ne anlam çıkardığı ile bağlantılı, bizi şaşırtan gizil değerlerin keşfedilmesiyle ilgilidir. Walter Benjamin göre ise; eser ile alımlayıcı arasında ilişkiye, bir aura’nın varlığı damgasını vurmuştur. Aura’nın kökeni kültürel ritüele dayanır, ama Benjamin’e göre aura’nın varlığının damgasını vurduğu alımlama tarzı, Rönesans’tan itibaren gelişen, artık dinsel olmayan sanatın da tanımlayıcı bir özelliğidir. Benjamin’e göre; aura’lı sanat ile bireysel alımlama (nesneye kendini verme) birbirine bağlıdır (Bürger, 2010).

Nesnelerin sözcük değerlerinin değiştirilebileceği inancı, Rene Magritte’in Resim 1’deki “Bu bir Pipo değildir” adlı eserinde kendini gösterir. Magritte, ne kadar gerçekçi bir resim olsa da görünenin sadece pipo resmi olduğunu ifade ederek, nesnel gerçek ve görünen gerçek ayrımının altını çiziyordu.



Resim 1: “Bu bir pipo değildir” 1928-1929
Tuval üzerine yağlıboya, 63,5 cm x 93,98 cm.,
Los Angeles County Güzel Sanatlar Galerisi,



Resim 2: Ron Ulicny, 2009,
“This is A Pipe No.2”
3 x 7.25 x 2.5, www.freeyork

Resim 2’deki çalışmasında, Ron Ulicny, Magritte’in Pipo çalışmasından alımlama yaparak, kendi algı yönlendirmesini kullanmıştır. Bu çalışmanın bir yorum çalışması olduğu düşünüldüğünde üçüncül bir nesnel yakılaşmayla karşılaştığımızı düşünebiliriz. Bir anlamda, Benjamin’in reproduksiyonun, eserin aurasını yok ettiğini iddia ettiği açıklamalarıyla karşı karşıya kalırız. Magritte’e göre “sözcükler

ile nesnelar arasında yeni bağıntılar yaratılabilir, dilde ve nesnelarda bulunan ama günlük yaşamda bilinmeyen bazı temel özellikler belirtilebilir” (Foucault, 1993). Günümüz sanat anlayışlarının temel dayanağını oluşturan fikrin veya düşüncenin uygulanabilirliği çoğu zaman nesnel bir gerçeklikle ortaya çıkmıyor. Bu durumda nesnenin estetik değerinin sorgulanması sorunu ortadan kaldırılıyor. Kagan’a göre; sanatın nesnesi sorununda iki temel görüş vardır. Birincisi, sanatın kendine özgü, hiçbir bilginin nesnesi olmadığını, tıpkı bilim gibi, sanatın nesnesinin de gerçeklik, gerçek dünya, doğa, toplum ve insan olduğunu; ikincisi ise, sanatsal bilginin nesnesinin, bilimsel bilginin nesnesinden farklı olduğunu ve asıl sorunun da bu farkın nereden ileri geldiğini bulup ortaya koymak olduğunu öne sürmektedir (Kagan, 2008).

Nesne ve insan arasında her zaman bir enerji alışverişi söz konusudur. Bu durum antik dönemlerden itibaren gelen, Şaman Kültürü ya da Antik Mısır heykellerinde de görülebilir. Nesnenin fetiş bir değeri vardır. Oluşturulan nesneye yüklenen değer, canlı olmayan ama karşısındakinin onunla arasında kurduğu diyalektik enerjiyle ilişkilendirilebilir. Bu diyalektiği kuran sanatçı aynı zamanda ortaya koyduğu nesneye, kendi enerjisini ya da kendi düşünsel değerini yükleyerek, nesneye aurasını aktarır. Sanat dünyasının yakın dönem fenomen isimlerinden olan Damien Hirst, izleyicinin, alıcının algı perspektifini iyi bildiği için onu gizil bir yönlendirmeye tabi tutar ve algı yönlendirmesine, yönetilmesine açık olan insan zihni, bu tür eserlerle karşılaştığında eserlerin yaydığı aurayı, kendi aurasıyla hesaplaşmadan uyumlu bir şekilde kabul eder. Resim 3, bu anlamda sanatçının izleyicileri şaşırtmayı başardığı, enerjisi oldukça yüksek çalışmadır. Hirst bu çalışmasında izleyicinin adeta yok oluşa tanıklık etmesini ister. Kesik bir öküz başının, cam kafes içine bırakılan sinekler tarafından nasıl tüketildiğini gösteren bu çalışma, izleyici için gerçek bir enerji alışverişine dönüşür. Bir süreç sanatı olarak değerlendirebileceğimiz bu çalışma, Hirst’in sanat nesnesine atfettiği yeni bir yaşamsal dönüşüm sürecini gösterir.



Resim 3: Damien Hirst
'One Thousand Years', 1990,
213 x 427 x 213 cm., Tate Modern,
Londra-İngiltere, www.telegraph.co.uk



Resim 4: Sherrie Levine
Untitled, (after Walker Evans) #3, 1989
<https://nossavidanaarte.wordpress.com>

Şahiner; nesnenin değerine ilişkin konuda, ABD’li sanatçı Sherrie Levine’in yapıtlarını şu şekilde değerlendirmiştir; Walker Evans, Rodchenko ve Mondrian gibi tanınmış sanatçıların çalışmalarını yeniden fotoğrafılayarak, sonrasında ise bu fotoğrafların altına imzasını atarak sanat nesnesinin sosyal ve cinsel gösteren olarak metasal statüsüne karşı çıkmıştı. Levine, bu temsili ilişkiler aracılığıyla sanatsal nesnenin alınıp satılabilir bir meta değil, salt bir düşünce ve deneysel taşıyıcı olarak alımlanmasını önermektedir. Sanat nesnesinin böylesine sıradanlaşması, elbette ki ona atfedilen değer in alışı edilmesi ve pazardaki tecimsel değerinin sorgulanmasıdır (Şahiner, 2013). Resim 4, sanatçının, Walker Evans’ın 70’li yıllarda, Amerika’nın buhran yıllarında çektiği fotoğrafların değerlendirilmesiyle oluşmuştur. Sanatçı daha çok toplumun travmatik anlarının çarpıcı detaylarını kullanarak, hem bir ironi yaratıyor hem de eser ve alımlayıcı arasında bir sorgu bağı oluşturuyor.

Benjamin; Tabloların fetiş benzeri niteliklerine dair analizinden yola çıkarak, mekanik olarak yeniden üretilen sanatın (özellikle de sinemanın), yarı sihirli auraya sahip olduğu fikrini yerle bir ettiğini ileri sürüyordu. Sanatçı dokunuşunun eşsizliği, auranın tek bileşeni olmasa da en önemli unsurlarından biridir (Zolberg, 2013).

Bu nedenle son yüzyıl içerisinde sanat uygulamalarında anlayış çeşitliliği zihinsel ve kültürel çeşitliliklerin zenginleriyle karşılaştırılabilir. Alıcısı ile sanat eseri ya da sanat nesnesi arasındaki en güçlü iletişim bağı o sanat nesnesinin izleyiciyle buluştuğu andan itibaren onunla diyalektik bir ilişkiye geçme durumudur. Bu durum, sanatçının kendi ruhunu veya ruh ışığını eserine vermesi ve alıcının bu etkileşim içerisinde eserden yayılan bu aura ile buluşmasıdır. Bir anlamda sanatçı da, bu etkileşimi güçlü kılabilmek için değişik yöntemleri devreye sokar. Böylelikle şaşırtan, sürpriz, imgeler, şifreler kullanarak karşılıklı enerjiyi daha güçlü kılar. Çağın değişen felsefi değerleri, sanatında buna paralel değişken tanımlamaları içerisinde barındırması, her şeyin nasıl sanata dönüşebildiği ya da sanatın aslında her şey olabileceği fikri, sanatın dinamik yapısının ve sürekliliğinin bir sonucudur. Günümüz felsefecileri modern insan aklının aslında sanatın hiçbir zaman temel değeri olan görsel algılama özelliğinden bir şey yitirmediğini iddia etmektedirler.

Aura, nasıl insanın etrafına yaydığı ruhsal bir güç olarak kabul ediliyorsa, o insanın ortaya koyduğu nesnel gerçekliği olan her şeyde de o nesnenin aurasından bahsedilir ki, bu aslında sanat olarak nitelendirdiğimiz şeylerle aramızda kurduğumuz ilginç bağı ortaya çıkarır. Bu etkileşim ister sanatçının ona verdiği ruhla buluşma olarak anlaşılın isterse eser üzerinden her alıcının kendi subjektif değerleriyle buluşun sanat nesnesinin gücü olsun, onun yaydığı aura ile doğrudan bağlantılıdır. Bir dönemin ikonlaşmış ismi olan Arnold Schwarzenegger'ın heykelinin, birazda iğreti bir şekilde sergilenmesi, tamda dadacıların ikonkırıcı mantığıyla örtüştür. Shu Yong'un Resim 5'de görülen çalışmasında, ideal olan bir figürün getirildiği durumda, yarattığı tepkiyi görmekteyiz. Sanat izleyicisinin buna verdiği tepki eserin yaydığı aurasının gücünden kaynaklanmaktadır. Aura, Benjamin'e göre, "sanat yapıtının içinde bulunduğu ortamla ilişkilidir-dış bağlamıyla kurduğu ilişkidir. Bir sanat yapıtının ruhu bedeninde değildir; daha ziyade, sanat yapıtının bedeni aurasında, ruhunda bulunur" (Grays, 2014).



Resim 5: Shu Yong (Chinise)
'Schwarzenegger', Art Beijing 2011
Contemporary Art Fair. www.telegraph.co.uk



Resim 6: Ron Mueck "Yatakta
Yorgun Kadın", 2012
kefmddsb.blogspot.com

Resim 6'da Mueck'in izleyicilerle güçlü bir etki-tepki oluşturan çalışmalarının, eserlerin devasa boyutlarından mı yoksa, onların aynı zamanda çevresine yaydıkları auranın, izleyiciyle samimi buluşmasından mı kaynaklandığı düşünmeye değer bir konudur. Mueck'in eserlerinin fiziksel mükemmelliklerinin yanı sıra ifadelerindeki ruh ve duygu da, izleyici ve alıcı için özel bir çekim merkezi oluşturmuştur.



Resim 7: Asian Field (2004)
Roppongi, Tokyo, Japan
www.antonygormley.com
Johnan High School

Antony Gormley'in insan ve boşluk ilişkisi üzerine yaptığı çalışmalar arasında gerek kapladığı yüzey, gerekse yarattığı etki açısından "Field" sanatçının geçmiş yıllarda en çok dikkati çeken yapıtlarından birisidir. Tate'de sergilenmeyen bu installation ilk örneği 1989 tarihli. El büyüklüğünde kilden yapılmış kırk bin insan figürünün bir insan yığını oluşturacak biçimde yanyana ve ard arda dizilmesi bir "insan tarlası" yaratıyor. St. Helen's'de yaşayan aileler ve sanatçıların katılımıyla kolektif olarak üretilen "field" Gormley'e göre batı'nın önyargılı kavrayışını sorguluyor: "Field" yeryüzüyle yeni bir anlaşma/hesaplaşma öneriyor. 'Gelişmiş' ve 'gelişmemiş' arasındaki ayrım artık devam edemez; çünkü küresel bir dünyada diğerlerinden söz ederken, kendimizden söz ettiğimizin farkında olmalıyız (Dal, 1995). Bu çalışma, 1991'den itibaren değişik ülkelerde sergilenmiştir. Resim 7'deki Japonya'da tekrar uygulanan bu enstalasyon, bölge hakının yardımıyla bir hafta içerisinde yaklaşık 200 bine yakın figür olarak çoğaltılmıştır. Bu eserin izleyiciyle ve alıcıyla buluşması yapıt ve eser arasında gerçek bir duygu bütünlüğü yaratmıştır. Gormley, kalabalık bir insan grubuyla bu figürleri yaparak eserle bütünleşmelerini sağlamış ve bu durumda, nesneye yüklenen auranın gücünü artırmıştır. Gormley'in bu çalışması sadece sayı değeri ile değil, insan ve nesne arasındaki bağı gösteren özel bir çalışmadır. Kahraman'a göre; "Görselliğin temel edeni nesnelere. Nesnelere oluşturduđu ulamsal algılama düzlemleri ister istemez bilincin onları somutlaştırma edimiyle tümleşir. Nesnenin doğada kendiliğinden herhangi bir gerçekliği olmadığını biliyoruz. Nesne ancak bilincin dönüştürüyle ve onu adlandırmasıyla tanınır. Nesnenin bilgisi sorunu bu noktada işin içine karışır ve onları tanımamıza ve anlamlandırarak adlandırmamıza olanak veren nesnellik olgusunun, gene nesnelere içinde mi yoksa onların ölküselleşmiş (ideal) biçimlerinde mi olduğunu sorar. İşte tam bu noktada Göstergebilim ile Görüngübilim birbirlerini çapraz olarak keserler" (Kahraman, 2005). Gormley, bu çalışmasında nesnenin, görsel gücünü artırmak için çok sayıda figürü, oldukça geniş bir alanda sergileyerek, izleyici ile enerji bütünleştirmesini daha da güçlendirmiştir.

Sonuç

Primitif dönemlerden itibaren insanın nesneye karşı olan değer yakıştırmaları beraberinde ona yüklediği anlam ve özellikler, günümüzün algı ve mantığından çok uzak değildir. Nesnenin insanlık tarihi boyunca oluşturduđu değer yapısı, sanat alanı içinde vazgeçilmez bir üstünlük sağlar. Yeni anlamlar üretme çabası sanat nesnesinin algı yönetiminde ne kadar etkili bir güç oluşturduğunu bize gösterir. Nesnenin bilinen hatta sanatçılar tarafından yeni anlamlar kazandırılan kimliği, onda var olan değişebilirlik özgürlüğünü keşfetmemize yardımcı olur. Nesne, sanatçı tarafından



değerlendirilmeye alındığı andan itibaren, artık onda, önceden varolmayan yeni bir gerçekten, bir auradan da söz ederiz. Günümüz sanat oluşumlarında, sanatçıların yeni kimlikler oluşturma adına ortaya koydukları bütün yaklaşımlar, sanatçının kendinde bulunan aurasının, aynı etkide eserle buluşmasını sağlamaktır. Böylelikle, eser ve izleyici veya alıcı, karşılıklı etkileşimle, eserle güçlü bir buluşma sağlayabilir.

KAYNAKÇALAR

- Bürger, P.; Avangard Kuramı, Çev: Erol Özbek, İletişim Yayınları, 6. Baskı, s.72, İstanbul, 2010.
- Cassou, J.; Sembolizm Sanat Ansiklopedisi, Çev: Ö. İnce-İ. Usmanbaş, s.52, İstanbul, 1994.
- Dal, E. ; Türkiye’de Sanat Dergisi, sayı: 18, s.66, ‘Turner Prize Popülerliğini koruyor’. İstanbul, 1995.
- Ergüven, M.; Sanat Dünyamız, ‘Tatlı Tembellik’, sayı.75, s.125, İstanbul, 2000 .
- Foucault, M.; ‘Bu bir pipo değildir’, Çev: Selahattin Hilav, Yapı Kredi Yayınları, 1. Baskı, s.38, İstanbul, 1993.
- Gablık, S.; Sanat Dünyamız, ‘Kaygı Nesnelere: Kültürel Muhalefet Tarzları’, sayı 75, s. 201-202, İstanbul, 2000
- Grays, B.; Sanatın Gücü, Çev: F. C. Erdoğan, s.67, Hayalperest Yayınevi, İstanbul, 2014.
- Hancerlioğlu, O.; Felsefe Ansiklopedisi, Kavramlar ve Akımlar, Cilt 4 (L-O), 2. Basım, s. 246, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1993.
- Kagan, S. M.; Estetik ve Sanat Notları, Çev. Aziz Çalışlar, s.230, Karakalem Kitabevi Basım Yayın, İzmir, 2008.
- Kahraman, H. B.; Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri ..., s.50, Agora Yayınları, 3. Basım, İstanbul, 2005.
- Şahiner, R.; Sanatta Postmodern Kırılmalar, ‘Fetişleşen Sanat Nesnesinin Metasal Karakteri, Ütopya Yayınevi, 2. Basım, s.203, Ankara, 2013.
- Zolberg, V. L.; Bir Sanat Sosyolojisi Oluşturmak, Çev. Buket Okucu Özbay, s.94, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1. Baskı, İstanbul, 2013.



SANAT ve RUHSALLIK “DÜŞÜNEN ADAM” ÜZERİNE DÜŞÜNMEK

Şebnem KARTAL

Sosyal Psikolog – Psikoterapist
Mavi İletişim Psikolojik Danışmanlık Hizmetleri A.Ş.
Sosyal Bilimler Enstitüsü
sebnemkartal@yahoo.com

ÖZET

Bu bildirinin amacı, sanat ve ruhsallık arasındaki ilişkiyi irdelemektir. Bu bağlamda, bildiri üç ana başlık altında sunulacaktır;

I. Psikanalizin Sanata ve Sanatçının Ruhsallığa Bakış Açısı

Psikanalitik kuramın kurucusu Freud’dan başlayarak, Adler, Jung, Lacan, Rollo May gibi bazı psikanalistlerin sanata bakış açılarını, “sanatçı” ve “eser” ekseninde kısaca incelemenin ardından, Cézanne, Manet, Van Gough, Lionel Trilling, Rodin gibi bazı sanatçıların da, kendi tasarımlarındaki ruhsallığa dair yorumları değerlendirilecektir.

II. Sanat Psikolojisi ve Sanat Psikoterapileri

Bildiri, sanat psikolojisi ve sanat psikoterapilerine ilişkin kısa bir tanımla, sanatın önemli bir ruhsal sağaltım aracı olarak kullanılmasının yaygınlaştırılmasına katkıda bulunmayı da hedeflemektedir. Bu başlık altında, Türkiye’de uygulanan sanat psikoterapisi teknikleri birer madde halinde özetlenecektir.

III. “Düşünen Adam” Heykeli Üzerine Psikanalitik Çözümleme

Son olarak, Rodin’in “Düşünen Adam” heykeli üzerine tartışılacaktır. Eseri, sanatçı ve onun ruhsallığı çerçevesinde ele almakla başlayacak olan bu bölümde, heykelin dünyada bulunan kopyaları üzerinde konuşulacaktır. Ülkemizde ruhsallıkla özdeşleşen bu eserin hikâyesi, yapım süreci, bu süreçte ortaya çıkan aksaklıklar ve giderilme yöntemleri, içerdikleri sembolik anlamlar çerçevesinde değerlendirilecek ve Türkiye’de sanat, sanatçı ve düşünmek fiiline bakış açıları irdelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Sanatçı, Ruhsallık

ART and MENTALITY THINKING OF “THE THINKER”

ABSTRACT

The aim of this declaration is analyzing the relationship between art and mentality. The declaration will be presented under three main topics;

I. How Psychoanalysis Perceives Art and How the Artist Perceives Mentality

This section will shortly analyze the viewpoints of some psychoanalysts beginning from Freud – the founder of psychoanalytic theory – including Adler, Jung, Lacan, Rollo May in the context of “art” and “artist”. It will also evaluate the works of some artists like Cézanne, Manet, Van Gogh, Hemingway, Lionel Trilling, Rodin in relation to their comment on mentality.

II. Art Psychology and Art Psychotherapies

The declaration describes the art psychology and art psychotherapies aiming to support the more common use of art as a mental treatment instrument. This topic will cover the art psychotherapy techniques used in Turkey.

III. Psychoanalytic Analysis on “The Thinker”

Finally, Rodin’s sculpture, “The Thinker” will be analyzed. This section will start by discussing this art piece focusing on the artist and his mentality and also all copies of the sculpture all over the world will be discussed. The story of this art piece identified with mentality in our country, its production process, the challenges faced during production and how they are solved will be evaluated in the framework of the symbolic meanings they have. Art, artist and the action related to “thinking” in Turkey will also be analyzed.

Keywords: Art, Artist, Mentality

“Sanat ve Ruhsallık” üzerine düşünmek için yaklaşık 40 yıl zamanım oldu. İlk pastel boyalarımı edindiğim tarih öncesi zamanlardan ve ilk şiirimi zihnimde oluşturduğum 5 yaşımdan bu yana, sanatın, sanatçının ruhsallığının esaretinde olduğunun da, sanatın icrasının bir cüret meselesi olduğunun da çok farkındayım.

İlk dizelerimi yazmak için iki yıl bekledim, neden kimseye söyleyip de kâğıda geçirmediğimi biliyorum; fazlasıyla korkak bir çocuktum. Okuma yazmayı öğrendim, aklımdaki dizeleri yazdım ve kurtuldum! Konu yaraydı; sanat ile yara arasındaki o güçlü bağı da, sanatın bir psikoterapi olduğunu da o gün keşfettim.

Psikoterapi Bir Söz Sanatıdır

Psikoterapinin de bir sanat olduğunu ise yeni fark ettim. Bu düşüncelerimi, yayıncım dışında kimseye paylaşmadım. İlk kez sempozyum katılımcılarıyla paylaşabilmek için, tıpkı çocukluğumda, iki yıl boyunca sakladığım şiirim gibi içimde tuttum. Ancak burada cüret edebiliyorum; çünkü burada benim gibi çok cüretkâr insanların bulunduğunu biliyorum. Beni hoş göreceğinizi umarak, sanata ve bilime dair bir kelâm ediyorum; “Psikoterapi bir söz sanatıdır.” Sunumumda görsel bir malzeme kullanmayacağım, izninizle, bunun sebebini bildirimim sonunda açıklamak istiyorum.

Yaratım, Yaraların İyileştiği Bir Süreçtir

Yıllar önce, psikanaliz divanına ilk yattığımda, psikanalistim bir soru sordu; “Daha önceki terapistinizle çalışmanızdan mesleki olarak yararlanabildiniz mi?” Onu yanlış anlayarak, şöyle cevap verdim. “Evet, çok yaralandım.” Dilim değil, bu kez kulağım ya da zihnim sürçmüştü. Yara, yarar, yaratım sözcüklerinin anlamları üzerine çok düşündüm. Sanırım, sanat, yaralarımızı iyileştirmek için kullanabileceğimiz tek ve pek yararlı bir yaratım sürecidir.

Sanatçı, hayal kırıklığını, kederini, utancını; fırçayla, iple, çekiçle, sıvayla, ağaçla, porselenle, seramikle, camla, kalemle ifade eden bir silahşordur. Heykel olmasaydı, kim bilir, içimizde saklı tuttuğumuz kaç benliğimizle mücadele etmek zorunda kalırdık. Tuvall üzerinde vücuda gelmeselerdi, kim bilir kaç kişiye fırça kayardık. İple sanata kalkılmasa, dünya kim bilir kaç canı daha darağacına yollardı.

Ben kendi adıma çok öfkeli olduğumu, hayatın içinde barındırdığı pek çok oluşa ve sisteme çok kırgın olduğumu itiraf ediyorum. Fırçam ve kalemim olmasaydı, gözümü kırpmadan birini ya da kendimi incitebilirdim. Fakat bir yol buldum; her yazımda, hayatımdan birkaç kişinin daha kaçıştığını görmek, bana kalemimin çok etkin bir “kötü savar” olduğunu gösteriyor. Sanat bir direniştir; kalemim, direncimi artırarak, acılara dayanabilmemi sağlıyor.

Sanat, Bir Var Oluş Meselesidir

Sanatın, sanatçı için, bir tercih olmasının çok ötesinde, bir ölüm kalım meselesi olduğuna inanıyorum. Sanat bir var oluş meselesidir! Dolayısıyla; sanatçı, sanatına mecburdur.

Bildirime, yarayla başladım. Yaralayanlar ve yaralardan fena halde nemalananlar tükenmez. Ama ben onları çok ucuz bir tükenmez kalemle hızla harcayabilirim. Çok değil, onların beni harcadığı kadar! Yakın zamanda, hasedin pençesinde, ızdırabını bir türlü yazıya dökemeyen bir hanımefendiye cevap verene kadar, yaralarımın bende yarattığı gücü tam olarak içselleştirebilmiş değildim. Bir ortamda beni kırdığını düşünerek; “Çok mu kırıldınız, şarkı söylesem geçer mi?” dedi. Bu alaycı zarafeti yok saymak ve yanıtız bırakmak çok çirkin olurdu. “Evet, çok kırıldım, ama sizin, benim kırgınlıklarımı giderebilecek gücünüz yok. Ben gücümü, sizin gibi insanların bende yarattığı yaralardan alıyorum,” dedim.

Yıllar önce bir aile meclisinde, dolma tenceresinin altına nihale olan yüksek lisans tezimin ithaf sayfasına gidiyorum da, aslında çok önce fark ettiğim gerçeği, daha yeni yeni içselleştirebildiğimi görüyorum. Bilmekle içselleştirmek arasındaki farkı, yine tencere ve ocak arasındaki ilişkiden yola çıkarak anlatabilirim. Yemeği hazırlar ocağa koyarsınız, bu, yemeği yapmayı bildiğinizi gösterir.

Ama yenilebilir hale gelene kadar bir süre ateşte kalması icap eder. İşte o süreç; yemekte pişme, insanda bildiğini içselleştirme sürecidir. Hemingway'a şu sözü için teşekkür etmişim; "Life breaks us all sometimes, but some grow stronger at broken places." "Yaşam, hepimizi zaman zaman kırar; yaralar, fakat bazılarımız bu kırıklardan; yaralardan güçlenerek çıkarız." Anladığımı sanıyordum, anlamamışım. Yaraların asla iyileşemediğini, ancak kanamayı durdurabileceğimizi, hem kendi acılarımdan, hem de 24 yıldır içinde olduğum psikoterapi odasında tanıklık ettiğim acılardan öğrendim. Dünyada keşfedilmiş hiçbir terapi tekniği yok ki, en ufak bir sıyrığın acısını unutturabilsin! Psikoterapi direnişi içselleştirmektir, tıpkı sanat gibi...

I. Psikanalizin Sanata ve Sanatçının Ruhsallığa Bakış Açısı

"Psikanalizin sanatla derdi; Freud'un sanatçıyla derdi kadardır," desem, ne kadar indirgemeci bir tespit olduğunu düşünürsünüz bilemem. Antik Yunan edebiyatçısı, ünlü tragedya yazarı Sophokles'in eseri olmasaydı, Oedipus ve Electra kompleksi nereden can bulacaktı? Koskoca psikanaliz kuramının kurucusu Dr. Sigmund Freud'un hayatı boyunca sadece Goethe Edebiyat Ödülü'nü alması bir tesadüf müdür? Nitekim, Lionel Trilling "Freud'un edebiyata katkısı, edebiyatın Freud'a katkısından daha fazla değerlidir," demiştir.

Psikanaliz kuramını ortaya koyarken yazdıklarıyla, Freud bir anda kendisini bir edebiyatçı olarak bulmuştur. Bu kadar zeki bir insanın, bu hesabı yapmadığını düşünmek saflık olurdu herhalde.

Freud, sanatçıların tedavi sürecini reddeden nevrotikler olduğunu iddia etmiştir. Asıl derdinin, dönemin birkaç sanatçısını divana atıp, sanat eserinin yaratım sürecine dair esinlenmek olduğunu düşünüyorum. Üstelik günümüzde, psikoterapiye ve psikanalize giden pek çok sanatçı vardır. Hangi tedavi yöntemi bir sanatçı için sanatın yerine geçebilmiştir? İyileştim çok şükür, artık resmi bırakıyorum diyen bir ressam, ya da panik ataklarım geçti artık, tasarıma ara verdim diyen bir tasarımcıya rastladınız mı hiç? Annesinin memesiyle kavgaya tutuşan biri için, sanatçı olsun, ya da olmasın, tüm yaşlarda atılan adımlar, nevrozdan kurtulmak adına atılmış çok geç adımlardır. Hele söz konusu kişi bir sanatçıysa, bir değil, birkaç ömür bile yetersiz kalır; sanatçı, yaşama, ölüme ve ötekine fena halde kafayı takmış olan insandır.

Freud'u severim, fantezilerini ve zayıf noktalarını açık etmekten kaçınmayacak kadar samimidir. Yazmaya başladıktan sonra, sanatçılarla ilgili fikirlerini değiştirmiş ve söylemlerini yumuşatmıştır. Benzeri divanlarda, şövale önlerinde ve masa başında epeyce debelenmişliğimden biliyorum, sanat ve psikoterapi, içinde çok benzer sancıları, süreçleri barındırır. Hangisinden başlarsanız başlayın, kendinizi diğerinde bir kapıyı aralarken bulabilirsiniz. Fakat ikisi de bir labirenttir; asla çıkamazsınız.

Bu noktada, bir de, sanatçının penceresinden ruhsallığın nasıl görüldüğüne odaklanalım isterim. Eduard Manet, bu labirenti, "Ben hep aynı natürmortu yapıyorum," söyleyle; Picasso ise, "Ben aramıyorum, keşfediyorum," diyerek kendi ruhsallığını keşfe dair bir arayış içinde olduğunu söylemiştir. Paul Cézanne da, Picasso'ya nazire olsun diye "Ben çalışarak arıyorum," demiştir. Şimdi ben de hepsine birden nazire olsun diye "Buldunuz mu?" diye sormak istiyorum.

"Sarı Sıcak Bir Yolculuk" adlı psikoterapi romanımla ilgili katıldığım söyleşilerde, kitaba üç noktayla başlama ve üç noktayla bitirme sebebimi açıklarken, hep şu ifadeyi kullandım; "İnsanlar bir hikâyenin içine doğar, o hikâye içerisinde kendilerine biçilen rolü oynar, sonra da hikâyelerini bir başkasına devrederler. Hikâyelerimiz bizimle başlamaz, bizimle de bitmez." Evet, bu doğrudur, bu konudaki söylemlerime bir itirazım yok. Fakat eksik bir açıklama yaptığımı yeni fark ediyorum. Hiçbir söyleşide kimse bana, "Palavra atma, sen aslında ölümsüzlüğe karşı direniyorsun," demedi. Sanatçının en büyük direnişini, yaşamın en adil olmayan tarafına, yani ölüme karşı verdiğini biliyorum. Bunun üzerine defalarca konuştum ve yazdım. Fakat yemek ancak piştiğinden, kendi yazdığımı şimdi içselleştirebiliyorum. Hikâyenin üç noktayla bitmesinin sebebi, ölümümün, benim hikayemi, sanatımı sonlandıramayacağını ifade etmektir. Üç nokta, ölümlülüğe karşı bir direniştir.

Yazmayı sevmemin sebebi, çok dinamik bir süreç olması! O kadar ki, yıllarca üzerinde çalıştığım eserimin son noktalamaya işaretinin anlamını, bu bildiriye yazarken keşfedebiliyorum. Manet, Picasso

ve Cézanne ne kadar haklı, bu bir sempozyum bildirisi değil, benliğe dair bir keşiftir!

Sadece sanatçı mı keşfeder? Hayır, sanatsever de keşfeder. Bir resme baktığınızda ne gördüğünüz sizin meselenizdir, yıllar içinde gördüklerinize atfettiğiniz anlam değişiyorsa, bu sizin keşif sürecinde olduğunuzu gösterir. Bu noktada, 18 yaşında olan, sanatçı olma yolunda ilerleyen bir delikanlının sözünü paylaşmak istiyorum; “Birkaç yıl öncesine kadar; Van Gogh’a baktığımda, bir türlü yatak odasından çıkamayan bir adam görürdüm!” dedi. “Şimdi ne görüyorsun,” diye sordüğümde; “Sorunun adamda değil, yatak odasında olduğunu görüyorum,” dedi.

Freud’u konuşup, Adler, Jung, Lacan ve May’e değinmemek olmaz. Freud’un öğrencisi Adler, hocasının sanatçıya bakış açısını biraz yumuşatarak, eserde, aile ve çevrenin de etkisinden söz etmiştir. Jung ise, eserin ortaya çıkış sürecinde, kolektif bilinçaltının ve arketiplerin yani tarihsel figürlerin önemine değinmiştir. Lacan, bilinçdışının dil gibi yapılandığını söyler. Dolayısıyla hem edebiyatta, hem de psikoterapide çalıştığımız araç da, üzerinde çalıştığımız nesnenin kendisi de dildir aslında. Bilimin de, sanatın da orta yerinde duran, kesişme noktası; dil gibi yapılanan psişe, yani ruhtur.

Rollo May’in kuramında ise, yaratım sürecine odaklanılır. Sanat eleştirmenliğine ilişkin tepkilerimi Rollo May’i arkama alarak yapıyorum. Şöyle ki; sanat eseri, sanatçının ruhsallığını keşfettiği bir süreç olduğuna göre, sanat eleştirmeninin bu sürecin öznesi ve nesnesi ile ne gibi bir alakası olabilir? Kim bir başkasının ruhsallığı ile ilgili yorum yapma hakkına sahip olabilir? Hele ki, sanatçı “Kendimi keşfetmeye çalışıyorum,” ifadesini kullanıyorken. “Ben”i ilgilendiren, egoist bir süreç; öyleyse dünyanın sanatçıyla derdi ne?

II. Sanat Psikolojisi ve Sanat Psikoterapileri

Sanatın ruh bilimi ile ilişkisini, özetle “sanat psikolojisi” kavramı ile tanımlamak mümkün. Bildirimim şu ana kadarki içeriğinden de anlaşılacağı üzere, sanat önemli bir ruhsal sağaltım aracıdır. Bu aracın yaygınlaştırılmasına katkıda bulunmayı hedefleyerek, bu başlık altında, Türkiye’de uygulanan sanat psikoterapisi tekniklerini birer madde halinde özetlemek isterim; 1) Resimle psikoterapi, 2) Müzikle psikoterapi! Evet, bu kadar, maalesef... Dansla psikoterapi, maksadını aşarak, partner bulmak gibi ulvi bir sürece dönüşebiliyor. Bir de, yazı terapisi var, sanıyorum bir tek ben uyguluyorum. O da genellikle tam bir fiyaskoyla sonuçlanıyor. Öyküde, beş karakter var, danışanı arıyorsunuz, hepsi kurgu çıkıyor! Yazarın kendisi, meselenin idrakine varabilmiş değil; en azından biri mutlaka siz olmalısınız! Sürecin işleyişi keşif üstüne; ama Freud’un dediği gibi sanatçı tedaviye dirençli! Yazdıklarının kendi ruhsallığı ile ilgili olduğunu inkâr eden pek çok edebiyatçı tanıdım. İçselleştirmek şöyle dursun, henüz bilmek eylemine dahi geçememiş. Benim nezdimde bu sanat eserlerinin hepsi boşa gitmiştir. Eser sahibine bir faydası yok ki, bir başkasına olsun. İçine ruhun üflenmediği bir sanat eseri düşünabiliyor musunuz? Eser burada, sanatçı Kozyatağı’nda, ruhu Artvin’de kalmış. Halk için sanat yapılmaz, sanat için de sanat yapılmaz, sanat benlik için yapılır. Sanatçı, o benlikte kendini bulanla özdeşleşir, yani sanatseverle bütünleşir. Sanat psikoterapisi, sanatın malzemesi kadar çok malzemeye yapılabilir! Dünya üzerinde!

Oyun Terapisi

Sanat psikoterapilerinin, ruh sağlığını koruyucu bir etkisi de vardır. Çocuklarla yaptığımız çalışmalarda, “oyun terapisi” adını verdiğimiz süreç, bana kalırsa sanat terapisinin ta kendisidir. Çünkü çocuklar inkâr etmez.

Bu noktada danışanım olmayan bir çocukla ilişkimden söz etmek istiyorum. Aile buluşmalarında, sıklıkla bir araya geliyoruz. Anne İngiliz, baba Türk... Her bir araya gelişimizde, eline bir silah alıp, bana doğrultuyor ve “Now, you’re dead!” diyerek zafer çığıkları atıyordu. Ben her defasında “No, I’m not” “Hayır, ölmedim” diyerek ona meydan okuyordum. İlişkimiz beş yıl kadar bu şekilde devam etti. Bir gün benim evimde toplanmıştık; bu kez su tabancasıyla geldi. Artık 14 yaşında bir ergendi ve tabancalarla oynamadığını da biliyordum. Ses kalınlaşmış, bıyıklar bariz. Yine uzattı silahını ve bu kez

fişkırttı, o koca sesiyle, salonun ortasında, “heh he hee, now you’re dead,” dedi yine. Ben de dönüp, “No, I’m just wet,” “Hayır, sadece ıslandım,” dedim. İkimiz dışında herkes güldü. Arkamdan gelip, “İyi tamam, nerede akrilikler,” dedi. Şimdi 21 yaşında, halen akrilikle çalışıyor, dediğine göre, yağlı boya kolay kurumuyormuş. Psikoterapi bir söz sanatıdır, sadece bir sözünüzle, bir sanatçıyı, ömür boyu aynı malzemeyle çalışmaya mahkûm edebilirsiniz.

“Boş ver, ıslak kalsın, kurur nasılsa” desem, yağlı boyaya geçecek ama demiyorum! Çünkü hazır değil. Bu söylediğime lütfen dikkat edin, burada mesele bir ergenin cinsel fantezilerinden ibaret değil. Burada mesele, onun, 4 yaşındayken kaybettiği babasının yasını ertelemesidir. Gözünden bir damla yaş aktığı gün, yüzünün ve yüreğinin, bir süre ıslak kalmasına aldırmadan, yağlı boyaya geçebilecek. Şart değil elbette, ama bunu çok istediğini biliyorum. Fakat o, bir süre daha ağlayamayacak, çünkü daha pişmedi. Sanat, insanoğlunun acılardan ve kötülerden intikam alma aracıdır!

III. “Düşünen Adam” Üzerine Düşünmek

“Sanat ve ruhsallık” üzerine düşünüyoruz; şimdi, Rodin’in “Düşünen Adam,” adlı heykelini merkeze koyarak düşünmeye devam edelim. Ben “The Thinker’ı, “Düşünür” olarak çevirmeyi tercih ediyorum, her ne kadar heykele bakınca bir adam görüyor olsak da...

Rodin, bir düşünce insanıdır. Heykelin orijinali, 1880 yılında alçıdan yapılmıştır. Sanatçının, “Cennet Kapısı,” adlı eserinin en tepesinde duran figürdür. Eserdeki 200 figürden her birini ayrı ayrı çalışmıştır. Heykelin bronz dökümü 1902’de yapılmış, son haline ise 1906 yılında gelmiştir. Yani tam 26 yıl boyunca Rodin, bu heykel üzerinde çalışmıştır. Eserin kopyaları, Amerika’da, Avrupa’da, dünya üzerinde toplam dört kıtada sergilenmektedir. Fransa, İtalya, Japonya, Danimarka, Meksika, Avustralya ve daha birçok ülke... Hepsi üniversitelerin, enstitülerin, sanat galerilerinin bahçelerinde veya önlerinde sergilenmektedir. Sadece Arjantin’de parlamento binasının önünde bulunmaktadır.

Bizde de bir kopyası var, yerini biliyorsunuz. Bakırköy Ruh ve Sinir Hastalıkları Hastanesine, ilk ve son kez, 1989 yılında, üniversite öğrencisiyken gittim. İlk gözüme çarpan Rodin’in “Düşünür”ü oldu. Heykele baktım, bunun burada ne işi var dedim içimden. İlgimi çeken bir başka konu da, heykelin bir havuzun başında durması ve fıskiyelerle ıslatılmasıydı. O zamanlar hidroterapi de yok, anlamaya çalışmak nafile...

Freud yanılmıştı; bir sanatçı, bir manavdan, bir bisiklet tamircisinden, bir psikiyatri uzmanından, bir psikologdan, ya da bir belediye başkanından daha nevrotik değildir elbette. Bu hikaye bunun delilidir. Kahramanlarının adlarını vermek istemiyorum. Fakat çok basit bir araştırmayla ulaşabilirsiniz. Heykel, 1953 yılında, hastanede yatan bir heykeltıraşa sipariş verilmiş. Sanatçı 6 ayda heykeli ortaya çıkartmış, sadece sağ kolu yapmamış. Hastane yönetiminden emeğinin karşılığını istemiş, fakat “heykel ödeneği” bulunmadığı için talep ettiği ücreti alamamış. Yönetim, sanatçıyı ikna edebilmek için kendisine bir gömlek hediye etmiş. Bence bu hediyenin sembolik bir anlamı var, bana direkt “deli gömleği”ni çağırıyor. Yani “sen delisin, unuttun galiba, al bu gömleği giy ve hatırla.” Sanatçı gömleği iade eder ve hastaneden ayrılır. Bu tepkiyi de çok anlamlı buluyorum. “Alın gömleği siz giyin.” Ya da başka bir ihtiyaç sahibine verin der gibi... Çünkü 6 ayda iyileşmiş artık, kol hakkını, bilek hakkını istiyor. Kol yarım...

Hastalar, biz psikologların deyişle danışanlar, gelir ve giderler. Ben bunu kendi hayatım için de çok düşünmüşümdür. Danışan gelir, üç ay, beş ay, yedi yıl her neyse, sonra gider ama siz hep aynı odada kalırsınız. Akıl ve ruh sağlığı hastaneleri de böyledir. Hasta gelir, kısa bir süre yatar ve çıkar, ama ruh sağlığı uzmanı emekli olana kadar ayakta tedaviye devam eder. Bir gün bir seminerde, yeni mezun bir meslektaşım sordu; “Biz niye psikoterapiye, psikanalize gidiyoruz ki, biz terapist olacağız!” Hoca cevap verdi; “Bu da senin hastalığın.”

Hikâyeye geri dönecek olursak, heykeltıraşın hastaneden ayrılmasından sonra Rodin’in “Düşünür”ü, 6 ay süreyle kolsuz kalır. Daha sonra hastaneye başka biri yatış yapar. Heykeli bitirebileceğini söyler fakat kendisi heykeltıraş olmadığı için, yönetim kendisine güvenemez ve kolu, heykelin üzerinde değil, ayrı bir yerde yapmasını söyler. Heykel nihayet tamamlanır. Hastaya heykeli

tamamladığında taburcu olma sözü verilmiştir. Ve hasta taburcu olur.

Hastane yönetiminin kaygısı heykele bir zarar gelmesidir. Bu çok materyalist, mülkiyetçi ve hatta emperyalist bir bakış açısı. Türkiye’de sanat bir kastrasyon, bir hadım edilme vesilesidir. Sanatçının kalbinin kırılmış olması, emeğinin karşılığını alamamış olması, bu yüzden hayata ve sanatına küsecek olması hiç önemli değil. Bu ülkede önemli olan; ne sanatın yaratım süreci, ne de sanatçıdır. Bir eserin öznesi, benim bakış açımıyla eser değil, sanatçının kendisidir. Ama birçok insan için eserin öznesi, eserin kendisidir. Sanatçı olmasa bu eser olmaz. Zanaatkâr olmasa, o heykel orada durmaz.

Türkiye’de mesele kimin deli olduğu değildir, mesele deliliğin niceliği ve kapsama alanıdır! “Bir deli bir kuyuya bir taş atar, bin akıllı çıkaramaz,” diye bir atasözümüz var. Bir akıllı bir kuyuya bir taş atsa, kaç deli çıkarabilir? Hesap edin, en akıllımız bu kadarken...

Düşünmek filinin bir ruh sağlığı sorunu olarak tanıtılmasına en büyük katkıyı, bu ülkenin en akıllı adamlarından birisi, bir ruh sağlığı uzmanı yapmıştır. 1950’lerin Türkiye’si, bir hata yapılmış olabilir. Ama bu hata 62 yıl boyunca burnumuzun dibinde varlığını sürdürüyorsa, hepimiz bu hatanın iştirakçileri olmuşuz demektir. Bu ülkede her icraat, düşünmemek üzerine ve düşünmek filinin yasaklanması üzerine yapılmıştır. Kırk kitap yazın, 40.000 makale yazın, bir heykelin yaptığını yapamazsınız. Bu yüzden, sunumumda görsel bir malzeme kullanmak istemedim. Hele ki, bu değerli heykelin görselini kullanmayı hiç istemedim. Sözcüklerimin, onun gölgesinde kaybolup gitmesini istemedim. Çünkü onu gördüğümüz her durumda, bilinçdışımıza o mesaj gidiyor; düşünme! Sakın düşünme, çünkü bu seni hasta eder!

Rodin’in “The Thinker” “Düşünür” heykeline gelince, biz millet olarak 1953’ten bu yana, ona dönüp “Now you’re dead, cause you’re mentally ill,” “Şimdi öldün işte, çünkü sen ruh hastası,” diyoruz. O da bize hiç istifini bozmadan, “No, I’m just wet,” “Hayır, sadece biraz ıslandım,” diyor. Ben de, bir sanatçı, bir bilim insanı, bir emektar ve hepsinden önemlisi bir vatandaş olarak, o heykel oradan kalkıp hak ettiği yeri bulana kadar, bu ülkedeki sanatçıların ve “düşünür”lerin gözündeki yaş kuruyana kadar, yapımda ve yetimde emeği geçen herkese rağmen, mücadele edeceğim! Bu sempozyum benim mücadelemi duyurduğum ilk mecra olması sebebiyle çok önemlidir.

Teşekkür ve İthaf

Bildirimi, hayatlarını benim gibi anka kuşu tadında yaşayanlara ithaf ediyorum; ölsün diye tekmelendiği her durumda, “öldü” denilerek terk edildiği her zamanda, kimse fark etmeden, bir kanatta, bir avazda yeniden çırpınanlara... Hepinize beni dinlediğiniz için çok teşekkür ediyorum.

KAYNAKLAR

Baikie, K., Wilhelm, K. (2005). Emotional and physical health benefits of expressive writing. *Advances in Psychiatric Treatment*, 11, 338 – 346.


Moghaddam, F., (2004). From Psychology in Litterature to Psychology is Literature: An Exploration of Boundaries and Relationships. *Theory Psychology*, 14, 505-525.

Walsh, M., (2013). *Art and Psychoanalysis*, I.B. Tauris, 9-43.



**Başkent
Üniversitesi**

Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

2.sanat ve tasarım eğitimi
sempozyum ve çalıştayı 
disiplinlerarası tasarım



SANAT VE TASARIM EĞİTİMİ



SANAT VE TASARIM EĞİTİMİNDE ALGI VE BÜTÜNSELLİK

Öğr. Gör. Ayşe GÜNAY

İşık Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi
Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü
aysegunaymoon@gmail.com

ÖZET

Sanat ve tasarım nesnelere yaratılış süreçleri ve kullanım alanları farklı olsa da ortak bir tasarım diline sahiptir. Bu ortak dile bağlı olarak, yaratılan nesnelere de ortak bir temele ve yaratım anlayışına dayanır. Paylaşılan bu ortak zeminler sanat ve tasarım eğitimi söz konusu olduğunda da belirlenecek eğitim metotları üzerinde belirleyici olmalıdır.

Plastik sanatlar açısından insanın üç temel algısı bulunmaktadır: yüzey, hacim ve boşluk. Bunlardan yüzey resim sanatında ifadesini bulurken hacim heykel sanatı ile; boşluk ise mimari tasarım ile ilişkilendirilir. Sanat ve tasarım eğitimi bu temel algı biçimlerini kapsamalı ve öğrenci seçtiği alanda uzmanlaşmadan önce temel olarak bu üç algı çerçevesinde dünyayı algılamalıdır.

Tekstil ve moda tasarımı alanında ortaya konan işler, tasarımcının bu üç temel algıyı kavraması oranında başarılı olacaktır. Örneğin kumaşın yüzeyi, giysinin hacmi ve ev tekstillerinin iç ve dış mekanlarda tasarladığı boşluk olarak nitelik kazanan bu üç temel kavram, diğer disiplinlerde de farklı isimler altında ürünün altyapısını ve niteliklerini meydana getirmektedir. Tam da bu ortak temel yüzünden heykel çalışmaları, mimari tasarımlar ve tekstil/moda tasarımları benzer özellikler taşımakta ve bu ana hatları kavrayan öğrenciler her üç alanda da başarılı eserler verebilmektedir. Bu, aynı zamanda disiplinlerarası etkileşimin neden anlamlı ve gerekli olduğunu gösteren bir sonuçtur. Bahsedilen farklı disiplinler farklılıkları ile birbirine esin kaynağı olurken bir taraftan da tam da aynı benzer temel tasarım prensiplerine dayandıkları için bu işbirlikleri sonucu ortaya konan işler organik bir bütünlük ve doğallık taşımaktadır.

Sanat ve tasarım ürünlerinde ortak olan temel kavramların irdelendiği ve bu temellerin disiplinlerarası etkileşimdeki doğal rolünün incelendiği çalışmada amaç, bu ortak plastik dilin sanat ve tasarım eğitiminin başarısı açısından önemini vurgulamaktır. Başta giysi tasarımı olmak üzere heykel, resim ve mimari eserler üzerinde yoğunlaşmış ve bu alanlardan seçilen eser analizleri üzerinden karşılaştırmalı olarak konu değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: giysi, hacim, boşluk, yüzey, heykel, mimari, tasarım.

PERCEPTION AND HOLISM IN ART AND DESIGN EDUCATION

ABSTRACT

Art and design objects have a common design language despite their different creation processes and usage. Depending on this common language, the created objects also have a common base and creative understanding. These common bases should determine the education methods in art and design education.

Humans have three fundamental perception from the plastic arts point of view: surface, volume and void. Surface finds its expression in painting; while volume relates to sculpture and void relates to architecture. The art and design education should include these three perception manners and students should learn to perceive the world through these perceptions before they specialise on their fields.

Textile and fashion design works will be successful to the extent the designer apprehends these mentioned three perceptions. For example these perceptions can be visible on a fabric surface, in a garment's volume or in the indoor/outdoor voids designed by home textiles; whereas they construct the features of other objects in other disciplines with other names. For this very reason the sculptures, architectural designs and textile/fashion designs have similar characteristics and the

student with a clear understanding of this, can create prospering works. This result also explains the reason why the interdisciplinary interaction is meaningful and essential. The different disciplines can inspire each other with their differences, and at the same time having based on the similar design principles, the works created as a result of these collaborations have an organic holism and naturality.

In this work, the common fundamental concepts shared by art and design objects together with their natural roles in the interdisciplinary interaction have been examined. The aim has been to emphasise the importance of this common plastic language for the success of art and design education. The focus has been sculpture, painting, architectural designs and in particular garment design. The comparative analysis and evaluation of selected works from the mentioned fields has been used as methodology.

Keywords: garment, volume, void, surface, sculpture, architecture, design.

Giriş

Plastik sanatları kavrarken insanın başlıca üç temel algısı öne çıkar: yüzey, hacim ve boşluk. Bu üç kavram da farkında olarak ya da olmayarak bizim duygu ve düşünce durumumuzu etkiler. Yaratılan sanat ve tasarım nesnelere de boşlukta bir noktadan çizgiye, çizgiden yüzeye, yüzeyden hacme evrilirken yaratıcıları tarafından gene bu algılarımız ve bunlardan dolayı kavradıklarımız ile ortaya konur. Aynı hikaye ve kökenden çıkan bu ilişkiler sanatın farklı dallarında farklı malzemeler, yorumlar, teknikler ile uygulanır ve bir eser haline alır. Bu üç kavramdan yüzey daha çok resim sanatında ifadesini bulurken hacim heykel sanatı ile; boşluk ise mimari tasarım ile ilişkilendirilir.

Sanat ve tasarım nesnelere yaratılış süreçleri ve izleyici ile kurdukları iletişimin niteliği açısından bakıldığında disiplinlerarası bir niteliğe sahip olduklarını söylemek mümkündür. Bu disiplinlerarası olma durumu hem sanatçı/tasarımcılara yeni metotlar ve malzemeler ile farklı deneyimler yaşatırken hem de bu kişilerin birbiri ile ve izleyici ile olan iletişim ve etkileşimlerinin rengini değiştirmektedir. Bu yeni deneyimlerin sanatçı/tasarımcıların eğitimleri sırasında desteklenmesinin onların daha erken bir dönemde kendilerini keşfetmelerine; ilgi ve becerilerini fark etmelerine yardımcı olacaktır.

Disiplinlerarası nitelmesi, farklı disiplinlerden ilham almak; farklı disiplinlerin ifade dilini, malzemesini, tekniğini, ortaya koyduğu formunu yeni bir zeminde harmanlayıp kullanmak anlamına gelir. Bu, ortaya çıkan eserin hem orijinal olması, hem de değdiği disiplinleri çağrıştırması anlamına gelir.

Disiplinlerarası yaklaşımda farklı sistemler ortak bir anlatım dili yakalamak adına birbirlerine yakınsarlar. Bu yakınsama devamında yeni bir bütün yaratmayı zorunlu kılar; aksi takdirde farklı anlayışlar yan yana durduğunda parçalı ve ayrık bir yapıda kalırlar, işbirliğinden yeni bir bütün yerine sakat duran ve bütünleşemeyen yamalar ortaya çıkar.

Sanat ve tasarımda farklı dalların birbiri ile olan iletişimi aslında doğası gereği bir uyum ve bütünsellik yaratma eğilimindedir. Bunun sebebi sanat ve tasarımın tüm dallarının ortak bir ifade diline sahip olması; ortak bir yaratım endişesi, yaratmaya dair ortak fikirler, prensipler ve elemanlara sahip olmasıdır.

Çalışmada amaçlanan sanat ve tasarımı var eden ortak zeminin doğal bir sonucu olarak sanat ve tasarım dalları arasında oluşan işbirliği ve paylaşımların sonuçlarından hareketle sanat/tasarım eğitiminde de bu işbirliği ve paylaşımların olası faydaları üzerinde durmaktır. Yöntem olarak başta giysi tasarımı olmak üzere resim, heykel ve mimari eserlerin karşılaştırmalı analizi kullanılmaktadır.

DISİPLİNLERARASI İLETİŞİM VE ETKİLEŞİM

Her sanat ve tasarım disiplini kendi içinde bir sistem oluşturur. Üniversite eğitimi çerçevesinde bakıldığında da farklı dalların temel sanat/tasarım eğitimi adı altında kendi alanlarına uyarlanmış ancak genel sanat/tasarım eğitiminin başlangıcı ve temeli sayılan programlar yürüttükleri görülür. Sonrasında ise branşlaşma daha da yoğunlaşır ve her öğrenci kendi dalına has olduğu genel olarak kabul gören teknik ve malzemeler ile sanat/tasarım ürünlerini oluşturur. Bu esnada gerçekleşmesi

mümkün olan disiplinlerarası iletişim ve etkileşim okulların felsefesi, tercihleri ya da olanakları çerçevesinde gerçekleşebilir. Bu ortaklıkların akademi yerine akademi sonrası yaratım/üretim hayatında daha çok gerçekleştiğini gözlemlemek mümkündür.

Sanatçı/tasarımcının disiplinlerarası anlayışa uygun eserler üretmesinin yanı sıra bu anlayışın dışında kalarak farklı dallarda gene kendini ifade etmesi mümkündür. Bu bağlamda, örnekleri 15. yüzyılda yaşayan ressam ve heykeltıraş Michelangelo'ya kadar uzanan ve resim de yapan heykeltıraşlar, giysi ve kilim de tasarlayan ressamlar ve benzerlerine 20. yüzyılın başından itibaren sıkça rastlanmaktadır. Örneğin modern sanatın öncülerinden kabul edilen Fransız ressam Henri Matisse (1869-1954), resmin yanı sıra heykel sanatı, kitap illüstrasyonu ve grafik tasarımı ile de ilgilenmiştir.¹ Fovist bir anlayış ile çarpıcı, cesur renkler ve iri hatlar resmettiği eserlerine benzer nitelikte heykeller de yapmış; ancak bunun yanı sıra resimde elde edemediği üç boyutlu form ve özgürce yorumladığı boşluk ile heykel disiplininden de ilham almış ve yeni malzeme ve ifade yolları anlamında destek almıştır (Resim 1-2). Yaptığı büyük boy heykellerin resim sanatını daha iyi anlamasına yardımcı olduğunu² dile getiren Matisse'in heykelleri kendi başlarına da birer eser olarak değer taşımaktadır. Aynı şekilde Fransız ressam Pierre Auguste Renoir (1841-1919), İspanyol ressam Pablo Picasso (1881-1973), İspanyol ressam Joan Miro Ferra (1893-1983) da resmin yanı sıra heykel alanında da eser vermiş sanatçılardan ilk akla gelenlerdir. Bir diğer örnek olarak ele alabileceğimiz Fransız ressam Edgar Degas'nın (1834-1917) hareket ve boşluğu başlıca konu edindiği, bale ile balerinlerin resmedildiği eserlerine balerin heykelleri de eşlik etmiş; bu heykeller onun resimlerindeki bedenleri etüt etmek için değil; başlıbaşına birer heykel olarak tasarlanmıştır.³ Gerçek kumaş ve balmumu kullanarak yaptığı dansçı heykeli hareket ve boşluğa dair arayışlarının üç boyuttaki yansıması olurken, bir taraftan da malzeme, teknik ve yaratılan form açısından disiplinlerarası bir nitelik göstermektedir (Resim 3-4).



Resim 1. Henri Matisse, "Dansçı", Kolaj, 1950



Resim 2. Henri Matisse, "La Serpentine", Bronze 1909

Sanat alanındaki bu örneklerin tasarımdaki yansıması birkaç dalda eser veren tasarımcılar ya da seçtiği bir tek dalda farklı disiplinlerin malzeme, form ve tekniklerinden faydalanarak disiplinlerarası bir atmosfer yaratan tasarımcılardır. Giysi tasarımı özelinde bakıldığında giysinin resim, heykel ve mimari ile ilişkisi bu disiplinlerin ortak çalışmalarının ya da karşılıklı esinlenmelerinin aslında doğal ve gerekli bir süreç olduğunu açıklamaktadır. Çalışmanın devamında bu değerlendirmeleri yansıtan seçilmiş örnekler yer verilmektedir.

¹ Magdalena Dabrowski

Department of Modern and Contemporary Art, The Metropolitan Museum of Art, http://www.metmuseum.org/toah/hd/mati/hd_mati.htm

² Norbert Lynton, "Modern Sanatın Öyküsü" (Çev. Prof. Dr. Cevat Çapan, Prof. Sadi Öziş), Remzi Kitabevi, İstanbul, 1991, s.32.

³ Kitap Eleştirisi: Helen O. Borowitz, "Charles W. Millard "The Sculpture of Edgar Degas", Princeton University Press, Princeton, 1976", Nineteenth Century French Studies, University of Nebraska Press, Vol.6, No.3/4 İlkbahar-Yaz 1978, s.317-319, <http://www.jstor.org/stable/i23535691> (05/02/2015).



Resim 3. Edgar Degas, "Dans Sınıfı", 1873-1876

Resim 4. Edgar Degas,
"14 Yaşında Küçük Dansçı", 1881

Giysi ve Resim

Giysi tasarımı ile resmin ilişkisi iki boyutlu düzlemde yaratılan desen, biçim, renk ve kompozisyon ilişkileri bakımından benzerlikler gösterir. Bir resmin renk değerleri ya da motiflerinin kompozisyonu üzerine yorum yapmak ile bir giysinin yüzeyinde aynı ilişkileri görmek ve yorumlamak arasında temel tasarım prensipleri açısından pek fark bulunmamaktadır.

Bu anlayışı yansıtan birkaç örneği incelemek gerekirse, Resim 5'te yer alan Kandinsky'nin resmine baktığımızda çizgi ve lekelerden oluşan soyut kompozisyonu algılamak mümkündür. Yüzeyde yer alan motiflerin her biri hem kendi başlarına hem de bir bütün olarak birer anlam ifade ederler. Bu çok renkli elemanlar yüzeyi tamamen dolaşır ve ressamın hislerini dışa vurmasına vesile olurlar. Benzer yorumları tasarımcı Antoine Peters'in rengarenk triko iplikten hazırladığı ve iri bir kazağı andıran giysisi için de yapmak mümkündür (Resim 6). Bu renkli iplikler hem bağımsız birer eleman olarak anlam ifade eder; hem de hepsi beraber çok renkli bir çizgi yığını şeklinde görüntü verir. Bu iki eser farklı disiplinlere ait olsa da benzer tasarım prensipleri ve yaratım endişeleri ile ortaya konurlar.



Resim 5. Wassily Kandinsky, 1910



Resim 6. Antoine Peters

Japon Tasarımcı Issey Miyake, hem sanat hem de tasarım çevreleri tarafından kabul gören tasarım anlayışı, çoğu zaman heykelsi olarak nitelendirilen giysileri ile disiplinlerarası tasarım anlayışının aslında ne kadar da organik ve yerini bulan bir durum olduğunu gösteren örneklerden birisidir. Giysinin dokusunda ve hacminde yarattığı sıra dışı oyunlar ve kullandığı malzemeler ile farklı silüetler yaratmaktadır. Resim 7'deki tasarımı çizgi ögesinin kullanımı, yaratılan yüzey dokusu, hacim ve silüet özellikleri ile heykelsi bir duruş sergiler. Dokudaki dinamik çizgiler tasarıma hareket kazandırmakta ve yön belirten uzanımları ile tasarımın plastik diline anlam katmaktadır.

Çizgilerin bahsedilen bu özelliklerini Van Gogh'un "Yıldızlı Gece" tablosunda da benzer şekilde hissetmek mümkündür (Resim 8). Sanatçının sık ve güçlü fırça darbelerinin yarattığı dinamik çizgiler tüm yüzeyi gezinerek resimdeki biçimleri oluştururken bir taraftan da resmin duygusunu, heyecanını yansıtmaktadır.⁴



Resim 7. İşsey Miyake, Sonbahar-Kış 1989



Resim 8. Vincent Van Gogh, "Yıldızlı Gece", 1889

Giysi, Heykel ve Mimari

Giysi tasarımı, heykel ve mimari tasarım ortaya konan eserlerin üç boyutlu olması, sahip oldukları hacim ve silüet algısı ile aslında birbirine oldukça yakın duran disiplinlerdir.

Giysi alanında hacim vurgusunu öne çıkaran tasarımcılardan Hollandalı Iris Van Herpen'in Resim 9'daki tasarımında kurgulanan yapısal oyunlar ve detaylar giysiye heykelsi bir atmosfer kazandırır. Kullanılan malzemenin "ayakta durması" için hem strüktürün planlanması hem de uygun malzemenin seçilmesi gerekir. Bu tasarım ile paralel özellikler taşıyan Resim 10'daki konstrüktivist heykel de aynen giyside olduğu gibi yan yana duran çizgilerden yaratılan yüzeyler ve bu yüzeylerin boşluğu tasarlaması temelinde oluşturulmuş sanatsal bir ifadeye sahiptir.

Giysi ve mimarinin karşılıklı işbirliği ve esinlenmesi tasarım alanında son 30-40 yılda daha fazla ilgi çeken ve üzerinde konuşulan konulardan birisi olmuştur. Bu iki disiplinin ortaklıklarını ortaya koyan sergiler yapılmıştır. Bunlardan öne çıkanlar 1982'de Susan Sidlauskas tarafından MIT'nin Hayden Galeri'de düzenlenen ve giysi tasarımlarına mimari bir bakış açısı getiren "Intimate Architecture: Contemporary Clothing Design" (Kişisel/Gizli Mimari: Çağdaş Giysi Tasarımı)⁵ ve sonrasında 2008 tarihinde Londra'da gerçekleştirilen ve moda ile mimarideki paralel uygulamaları irdeleyen "Skin and Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture" (Kabuk ve İskelet: Moda ve Mimaride Paralel Uygulamalar)⁶ isimli sergiler olmuştur. Bu anlayışa uygun şekilde, Resim 11 ve Resim 12'de görülen örneklerin kavisli yüzeyleri, organik formları, sıra dışı hacim ve silüetleri ile ortak bir plastik dili paylaştıklarını söylemek mümkündür. Bu ilişkide çoğunlukla, giysinin form ve görkemli silüetler açısından mimariden esinlenmesi öne çıkar. Aslında mimarinin de organik yüzeylere yönelmesiyle giysinin organik yüzey yaratırken kullandığı teknik malzeme ve çözümlerden faydalandığını hatırlamak gerekir.⁷

⁴ Ayşe Günay, "Giysi Tasarımında Çizgi ve Çizgiselliğin Rolü" Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üni., G.S.E., İzmir, 2014, s.13-14.

⁵ MOCA (The Museum of Contemporary Art), Skin+Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture, Thames&Hudson, New York, 2006, s.11-12.

⁶ "Skin and Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture" sergi kataloğu, 2008, s.16. http://www.somersetshouse.org.uk/documents/skinbones_exhibition_guide.pdf (Aralık 2012)

⁷ MOCA (The Museum of Contemporary Art), Skin+Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture, Thames&Hudson, New York, 2006, s.11-12.

⁸ Victoria Pavlou, Georgina Athanasiou, "An Interdisciplinary Approach for Understanding Artworks: The Role of Music in Visual Arts Education", International Journal of Education&the Arts, Vol.15, No.11, 20 Eylül 2014, s.2, <http://www.ijea.org/v15n11/> (02/02/2015).



Resim 9. Iris Van Herpen, "Chemical Crows",
Ocak 2008



Resim 10. Naum Gabo,
"Uzaydaki Doğrusal Yapı No:2",
Plastik ve Naylon Flaman, 1970-01



Resim 11. Yohji Yamamoto,
İlkbahar-Yaz 1999



Resim 12. Frank Gehry, Walt Disney Konser Salonu,
Los Angeles, 1999-2003

Sonuç

Sanat ve tasarım eğitiminde programlar bütün görsel algılara cevap verebilmelidir. Çalışmada değerlendirilen seçilmiş örneklerden de anlaşılacağı gibi sanat/tasarım eserlerinin aslında ortak bir zemine oturması hem bu dallar arasında oluşan disiplinlerarası ilişkilerin organik ve anlamlı olduğunu; hem de farklı alanlarda eser yaratmanın sanatçı/tasarımcının ilgisi ve hevesi dahilinde fazlasıyla mümkün olan bir uygulama olduğunu ortaya koyar. Sanatçı/tasarımcının birden çok disiplinde işler yapması ya da disiplinlerarası bir anlayış çerçevesinde işler yapması onun plastik biçimlendirme gücünü ve sanat dilini zenginleştirir; çok boyutlu hale getirir ve güçlendirir. Bu deneyimin kazanımı için üniversite öğrencilerinin seçtiği dal ne olursa olsun onların temel sanat/tasarım eğitimi sırasında farklı disiplinlerde işler yaratmaları desteklenmelidir. Bu tanışıklığın sonucunda öğrenci disiplinlerarası bir anlayışı benimserse yarattığı plastik dil farklılıklardan ve çeşitlilikten beslenecek ve zenginleşecektir. Bu, aynı zamanda kendini, ilgi alanını, yeteneklerini tanıma fırsatı bulmadan üniversiteye gelen ülkemiz gençlerinin kendilerini keşfetme ve gerçekleştirmeleri için çok önemli bir fırsat olacaktır. Temel tasarım eğitimi çalışmaları yüzey, hacim ve boşluğun algılanması, tasarlanması ve uygulamalı olarak etüt edilmesine imkan vermelidir. Eğitim metotları üzerine yapılan çalışmalarda bilginin farklı ve çeşitli yöntemler ve önermelerle sunulmasının bilginin algılanmasını daha etkin kıldığı ortaya konmaktadır⁸. Bu anlamda yukarıda bahsedilen etütler çok yönlü biçimde eş zamanlı olarak uygulanmalı ve öğrencinin ortak temel prensiplerin çeşitli ve zengin uzantılarını görerek kendisini keşfetmesine olanak sağlamalıdır.

KAYNAKÇA

BOROWITZ, Helen O., Kitap Eleştirisi: Helen O., "Charles W. Millard "The Sculpture of Edgar Degas", Princeton University Press, Princeton, 1976", Nineteenth Century French Studies, University of Nebraska Press, Vol.6, No.3/4 İlkbahar-Yaz 1978.

<http://www.jstor.org/stable/i23535691> (05/02/2015).

DABROWSKI, Magdalena, Department of Modern and Contemporary Art, The Metropolitan Museum of Art, http://www.metmuseum.org/toah/hd/mati/hd_mati.htm

GÜNAY, Ayşe, "Giyisi Tasarımında Çizgi ve Çizgiselliğin Rolü" Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üni., G.S.E., İzmir, 2014.

LYNTON, Norbert, "Modern Sanatın Öyküsü" (Çev. Prof. Dr. Cevat Çapan, Prof. Sadi Özış), Remzi Kitabevi, İstanbul, 1991.

MOCA (The Museum of Contemporary Art), Skin+Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture, Thames&Hudson, New York, 2006, 11-12 s.

Pavlou, Victoria& Georgina Athanasiou, "An Interdisciplinary Approach for Understanding Artworks: The Role of Music in Visual Arts Education", International Journal of Education&the Arts, Vol.15, No.11, 20 Eylül 2014, <http://www.ijea.org/v15n11/> (02/02/2015).

"Skin and Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture" sergi kataloğu, 2008, 16 s. http://www.somersetshouse.org.uk/documents/skinbones_exhibition_guide.pdf (erişim tarihi aralık 2012)

Resim Kaynakça

Resim 1: http://www.henri-matisse.net/cut_outs.html (01/02/2015).

Resim 2: <http://artyparade.com/en/news/21> (01/02/2015).

Resim 3: http://tr.wikipedia.org/wiki/Edgar_Degas#mediaviewer/File:Edgar_Germain_Hilaire_Degas_021.jpg (01/02/2015).

Resim4:<http://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/articoli/2012/10/114540.html> (01/02/2015).

Resim 5: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/kandinsky-cossacks-n04948> (07/12/2014).

Resim 6:

HALLET, Clive ve Amanda Jhonston, Fabric For Fashion: A Comprehensive Guide to Natural Fiber, Laurence King Publishing Ltd., London, 2010, s.161.

Resim 7: FUKAI, Akiko, Tamami Suoh, Miki Iwagami, Reiko Koya, Rii Nie, Fashion: A History from the 18th to the 20th Century, Taschen, Kyoto-Köln, 2002, s.634.

Resim 8: http://www.vggallery.com/international/turkish/paintings/p_0612.htm (07/12/2014).

Resim 9: <http://www.irisvanherpen.com/> (15/12/2014).

Resim 10: <http://www.naum-gabo.com/> (03/03/2012).

Resim 11: FUKAI, Akiko, Tamami Suoh, Miki Iwagami, Reiko Koya, Rii Nie, Fashion: A History from the 18th to the 20th Century, Taschen, Kyoto-Köln, 2002, s.671.

Resim 12: <http://kurgusal.net/wp-content/uploads/2014/11/Frank-Gehry-Walt-Disney-Concert-Hall.jpg> (15/12/2014).



TEMEL TASARIM EĞİTİMİNDE ÖĞRENCİLERİN GÖRSEL ALGI BECERİLERİNİN GELİŞİM SÜRECİNİN SORGULANMASI

Doç. Dr. Ayşe TEKEL

Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi
Şehir ve Bölge Planlama Bölümü
atekel@gazi.edu.tr.

Doç. Dr. Nilgün GÖRER TAMER

Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi
Şehir ve Bölge Planlama Bölümü
gorer@gazi.edu.tr.

Arş. Gör. Oya MEMLÜK

Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi
Şehir ve Bölge Planlama Bölümü
oyamemluk@gazi.edu.tr.

Dr. Aybike CEYLAN KIZILTAŞ

Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi
Şehir ve Bölge Planlama Bölümü
aybike.ceylan@gmail.com

ÖZET

Temel tasarım eğitiminin başlıca amacı görsel algı, görsel dil ve ifadenin geliştirilmesine yönelik çalışmalar aracılığıyla öğrencilerin yaratıcı eğilimlerinin ortaya çıkarılmasıdır. Bildiri, bu yaklaşım doğrultusunda ve Gestalt algı kuramı çerçevesinde, öğrencilerin görsel algı düzeyleri ve becerilerinin geliştirilebileceği görüşünün sınanması üzerinedir.

Bu çerçevede çalışmanın amacı, temel tasarım eğitimi alan Gazi Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü öğrencilerinin, başlangıçtaki görme becerileri ile iki boyutlu çalışmalarda başarı düzeyleri arasında bir ilişkinin olup olmadığının ortaya konulmasıdır. Bunun için öğrencilerin çok yönlü algılama, görsel ilişkileri okuma ve görsel düşünebilme düzeyini ölçen anket sonuçları ile iki boyutlu çalışmalarda sergiledikleri başarı arasındaki ilişkiler spearman korelasyon analiz yöntemi kullanılarak karşılaştırılmaktadır. Çalışmanın başlıca bulgusu, derse devam eden ve ödevlerini eksiksiz yapan 33 öğrencinin temel tasarım eğitimi sürecinde görsel algı ve ifadelerinin geliştiği; ayrıca, öğrencilerin görme egzersizi anketindeki başarı düzeyleri ile soyut düşünebilme düzeyleri arasında tutarlı bir ilişkinin olduğu yönündedir.

Bildirinin literatürdeki benzer çalışmalardan farkı, tasarım eğitimi programında soyutlama çalışmalarının gerekliliğini ve önemini ortaya koymasındadır.

Anahtar Kelimeler; Gestalt Algı Kuramı, Görsel Algı, Temel Tasarım Eğitimi, Parça Bütün İlişkisi, Soyutlama.

1. Giriş

Morgan (1984), algıyı, duyumları yorumlama ve onları anlamlı hale getirme süreci olarak ifade etmektedir. Zihinsel bir süreç olan algılama duyumsama ile başlamakta, tanıma, ayırt etme ve anlamlandırmayı içermektedir. Nesnelere gerçek öz nitelikleri görsel algılamayı etkilemektedir (Cüceloğlu, 1994; Genç ve Sipahioğlu, 1990; Pettersson, 1993). Algılamada anlamlandırma, nesnel gerçekliğin ötesinde arka planda var olan anlamsal bütünü kavrama açısından önem taşımaktadır. İnsanın zihinsel gelişimi ile algı giderek duygusal durumdan arınmakta ve bilinç etkinliğine dönüşmektedir (Hançerlioğlu, 1976) .

Görsel algıya dayalı kuramların odak noktasını zihin ve göz arasındaki bağlantılar oluşturmaktadır.

Bu kuramların uygulayıcıları, görsel algının başlı başına bir öğrenme biçimi olduğunu savunmaktadırlar (Hortin, 1994). Algı kuramcılarında Gibson (1954) görsel algı gelişiminde deneyimin gerekliliğine; Arnheim'da (1974) bireyin bilme yetisinin en etkin aracının görme duyusu olduğuna dikkat çekmektedir. Birey, görme duyusu ile yapılan tüm eylemleri, daha sonra bunları değerlendirecek ve düşünceye çevirecek olan zihin için, kavram oluşumuna altlık oluşturacak imgeler şeklinde toplamaktadır (Arnheim, 1974). Dolayısıyla, görsel algının bir öğrenme ve düşünme biçimi olarak tasarım eğitimi içindeki yeri ve önemi kendiliğinden ortaya çıkmaktadır.

Görsel algı tasarım bilgisinin yanı sıra zihinsel süreçlere ve deneyimlere dayanmaktadır. Duyular, deneyimler ve zihin arasında kurulan bağlantı, olgular ve nesnelere arasındaki ilişkilerin doğru tanımlanmasını sağladığından tasarım sürecinde öğrencinin algı beceri düzeyi önemli rol oynamaktadır (Bayraktar vd., 2012). Üniversite eğitimi öncesinde ezberciliğe dayalı bir eğitim alan, gözlem ve yorum yapmaktan uzak, sorunlara yaratıcı çözüm arama becerisi olmayan öğrencilerde görme duyularının kullanımı oldukça sınırlıdır (Denel, 1981). Ancak eğitim ile görsel algı becerilerinin geliştirilmesi mümkündür. Zihinsel süreçlerin, gözün gördüğünü doğru olarak kodlayıp algılamasına zemin hazırlayan görsel algı eğitimi, görsel algıdaki yanılsamaları azaltmakta; görsel algının gelişmesi tasarım becerilerinin gelişmesini de sağlamaktadır. Bu nedenle temel tasarım eğitim programında, öğrencinin görsel algısının geliştirilmesine yönelik çalışmalar ayrı bir önem taşımaktadır.

Görsel dilin ve algının geliştirilmesi sanat eğitiminde olduğu kadar mekânı biçimlendiren disiplinler açısından da önemlidir. Endüstri Ürünleri Tasarımı, Mimarlık, Şehir ve Bölge Planlama disiplinlerinde temel tasarım eğitiminde öne çıkan ve benimsenen yaklaşım (Denel, 1981; Dural-Aytaç, 2000; Günay, 2007; Dural, 2000; Eyyapan, 2010; Akbulut, 2010; Bayraktar vd., 2012) "bütün ile parçaları arasındaki görsel ilişkiyi arayan" Gestalt kuramıdır. Gestalt kuramına referansla parça-bütün arasındaki ilişkinin anlaşılmasını sistematikleştiren ilkeler, mekânı biçimlendiren disiplinler açısından da büyük bir önem taşımaktadır. İlk adımda düzen, uyum, iyi devamlılık, kapalılık, arka planın ön plan kadar öneme sahip olduğu şekilde sıralanan Gestalt kuramının ilkeleri, yaşadığımız çevrenin fiziksel olarak inşasında önemli kavramlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Gestalt kuramı öznel estetik değerlendirmenin değil nesnel değerlendirmenin kurallarını belirlemeye çalışmaktadır. Bu bağlamda, gestalt kuramında bütün ile parçaları arasında "öğretilbilir" bir dizi ilişkiler seti olduğu üzerinde durulmaktadır (Günay, 2007). Gestalt kuramında görsel düzenin oluşturulması ve algılanması için gerekli kavramsal temeller ortaya konulmaktadır. Gestalt kuramı 'bütünün parçaların toplamından farklı' olduğu söylemine dayanmaktadır. Algılama eyleminin, bütünün parçaları ile kurulmuş, yapısal özellikleri içerdiği varsayımı kuramın temelini oluşturmaktadır. Gestalt kuramcılarında Wertheimer (1923/1938) görsel organizasyonun ilkelerinin sezgisel olarak her insanın içinde var olduğunu savunmaktadır. Görsel dünya o kadar karmaşıktır ki insan akli bu karmaşıklığın üstesinden gelmek için çevresini en basit biçimiyle algılamaya çalışmaktadır. Algı sürecinde birey nesnelere oluşturduğu bileşimi (kompozisyonu) algılamaktadır (Günay, 2007). Gestalt kuramında, parçaların ne tür ilkeler çerçevesinde bütün olarak algılandıkları irdelenmektedir. Bu ilkelerin temelini 'pragnanz' kuralı oluşturmaktadır. Bu kurala göre görsel bir kompozisyonun algısı egemen olan koşullar elverdiği ölçüde 'iyi' olarak tanımlanmaktadır. Kompozisyondaki 'iyi' kavramı ile simetri, bütünlük, uyum, düzen ve maksimum basitlik ifade edilmektedir.⁵ (Lang, 1987). Algılama sürecinde bireyin başvurduğu önemli araçlardan birisi 'gruplama' eğilimidir. Bütünü inşa eden gruplama eğiliminde, yakınlık, benzerlik, kapalılık, iyi devamlılık olarak sıralanan görsel organizasyonun ilkeleri her bireyde sezgisel olarak bulunmakta ve bunlar sayesinde karmaşık dünya en basit haliyle algılanabilmektedir.

Bu yaklaşım temel tasarım eyleminin öğretilbilir olduğunun en temel göstergesi olarak kabul görmektedir. Dolayısıyla, temel tasarım eğitiminde görsel algının ve görsel ifade dilinin gelişiminde Gestalt kuramı temel alınmaktadır. Temel tasarım eğitimi ile gözün gördüğünü doğru olarak kodlayıp algılamasına zemin hazırlanmakta; görsel algının gelişmesi öğrencilerin tasarım becerilerinin gelişmesine neden olmaktadır. Görsel algılama becerisi, eğitimle önemli ölçüde değişmekte ve gelişmektedir.

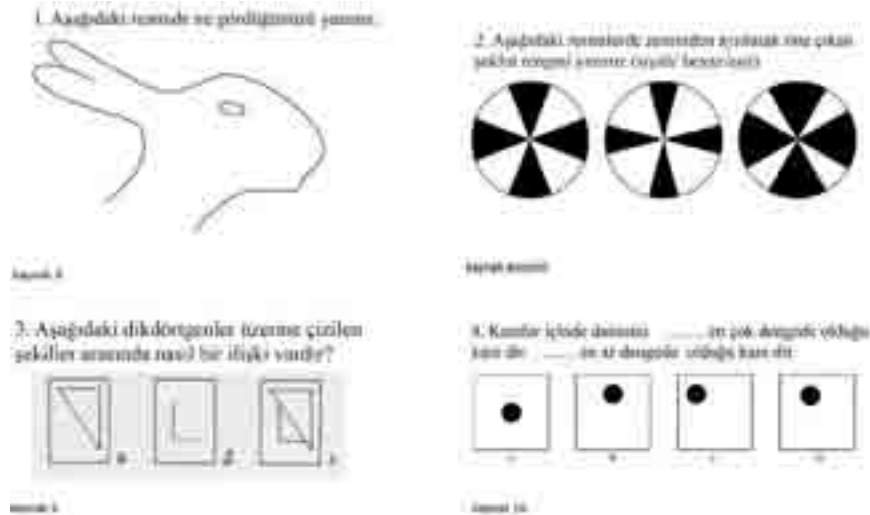
2. Yöntem

Yukarıdaki çerçeveden hareketle bildiri konusu çalışmanın amacı, temel tasarım eğitiminde öğrencilerin görsel algı becerilerinin gelişiminin sorgulanmasıdır. Çalışmada bu amaçla Gazi Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümünde 2014-2015 dönemi temel tasarım eğitimi alan 33 öğrencinin (23'ü kız 8'i erkek) başlangıçtaki görme becerileri ile görsel algının geliştirilmesini temel alan iki boyutlu çalışmalardaki başarı düzeyleri arasındaki ilişkiler irdelenmektedir.

Çalışmanın veri kaynaklarını görsel algı anketi ile görsel algının geliştirilmesi konusunda önemsenen şekil zemin ilişkisi, soyutlama ve ritim çalışmalarında öğrencilerin aldıkları başarı puanları oluşturmaktadır. İlk derste öğrencilere, görsel algılama düzeylerini, göz ve zihin arasında kurulan bağı farklı açılardan ortaya koyan görme egzersizlerini içeren bir anket verilmektedir. Bildiride bu anket değerlendirilerek, öğrenciler 'görsel algı egzersizi' anket sorularına verdikleri yanıtlardaki başarı düzeylerine göre 3 gruba ayrılmıştır. İki boyutlu çalışmalar ise beşli bir sınıflama içinde (1 en düşük ve 5 en yüksek) tasarım problemlerini çözmeye gösterdikleri performanslar açısından değerlendirilmiştir. Öğrencilerin görsel algı başarıları ile iki boyutlu çalışmalardaki başarı düzeyleri, spearman korelasyon analiz yöntemi kullanılarak sorgulanmıştır.

2.1. Görsel Algı Egzersizleri

Gazi Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Bölümü temel tasarım eğitiminin ilk haftasında, öğrencilere onları tanımak ve atölye eğitim sürecine oryantasyonlarını sağlamak üzere bir dizi anket uygulanmaktadır. Bu anketler içerisinde yer alan görsel algı anketinde (şekil 1) gözün amaca yönelik görme eylemine odaklanması ve görsel algının yeniden inşasına yardımcı olmak hedeflenmektedir. Bu ankette yer alan dört soru ve sorulardan beklenen değerlendirmeler aşağıda kısaca özetlenmektedir.



Şekil 1. Görsel Algı Anketi Soruları

⁵ Maksimum basitlik koşulu her parçanın kompozisyon içindeki 'gereklilik' derecesini ifade etmektedir.

⁶ Kuramın gelişmesine katkıda bulunan Kandinsky ve Lipps estetik duyarlılığı ortaya koyan şeyin aslında, insan bedeninin içerdiği simetrik, orantılı ve uyumlu düzenin empatik bir şekilde, kendisinin de düzenli simetrik, orantılı ve uyumlu biçimleri algılıyor olmasına, yol açtığını öne sürmektedirler. Dolayısıyla birey düzenli, simetrik ve iyi şekillendirilmiş desenleri algısal olarak tercih eder (Campen, 1997).

⁷ Benzerlik, yakınlık ve süreklilik gestalt kuramcılarının belirlediği ilk kurallardır. Bunlara daha sonra kapalılık, simetri, aynı doğrultuda olma, okunurluk, ortak yazgı ve gibi nitelikler eklenmiştir. Gestalt kuralları kimi ilişkileri ve düzenleri tanımlayabilmekte, her zaman açıklayıcı olamamaktadır. Bu durumu gözleyen kuramcılar deneyim olgusunu da gestalt kuralları arasına sokmuşlardır (Günay, 2007).

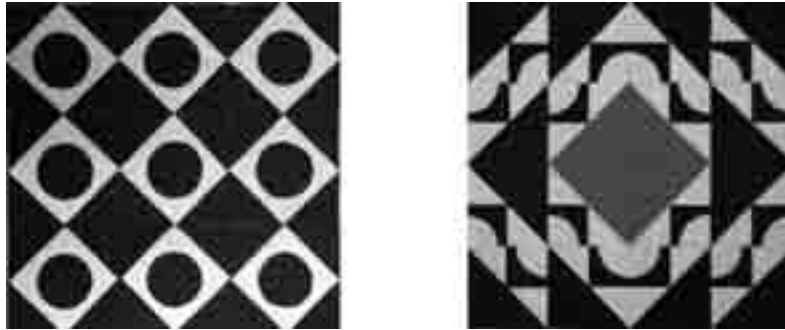
Öğrencinin birinci soruda, birbiri içindeki iki bağımsız figürü ¹¹; ikinci soruda, şekil zemin ilişkisini kavramaya yönelik olarak sınırlandırılmış bir yüzeyde şekli arka plandan farklı olarak algılaması¹²; üçüncü soruda, parçalar arasındaki ilişkiyi yalın bir şekilde ifade etmesi ¹³; dördüncü soruda ise sınırları tanımlanan bir yüzey üzerinde, denge durumunu görsel olarak, okuması beklenmektedir. ¹⁴

Ankete verilen doğru yanıtlar üzerinden yapılan değerlendirmeden hareketle(7 puan olan 4 öğrenci birinci grup, 6-5 puan olan 10 öğrenci ikinci grup ve 4-3 puan olan 19 öğrenci üçüncü grup) öğrenciler üç gruba ayrılmıştır.

2.2. Gestalt İlkeleri Üzerinden Şekil-Zemin, Soyutlama ve Ritim Çalışmaları

Şehir ve bölge planlama eğitiminin ilk atölyesi olan temel tasarım atölyesinde eğitimin amacı görsel algının geliştirilmesi ve görsel dilin öğretilmesidir. Atölyede Gestalt algı kuramına dayanan görsel okuryazarlık eğitimi, tasarım ilkelerini deneyimleme, soyutlama, düzen bilinci uyandırmaya yarayan görsel dilin kurgusuna ilişkin kavramlar, parça bütün ilişkisinin içselleştirilmesini sağlayan temalı projeler ve tasarım problemleri aracılığıyla verilmektedir. Atölye programında yer alan çalışmalar, basit ve sınırlı içerikten zaman içerisinde birbirini besleyerek daha karmaşık tasarım problemlerine dönüşmektedir. Bu bildiri kapsamında kullanılan çalışmalar verilmiş sırası ile şekil zemin ilişkisi, soyutlama ve ritim temalı kompozisyonlardır.

İlk çalışmanın amacı, tasarım alanında “koyduğun koymadığını var eder” ilkesi çerçevesinde şekil zemin ilişkisinin (şekil 2) içselleştirilmesidir. Bu çalışmada, bütüne referansla parçaların nasıl organize edildiği önem kazanmaktadır. Tasarım alanının kontrolü kadar bütünün oluşumunda her bir elemanın / grubun gereklilik derecesi ve zeminin de tasarımın bir parçası olduğu vurgulanmaktadır. Bu ilk vurgu, eğitim sürecinde temel bilgi altlığı olarak sürekli sorgulanmaktadır.



(Öğrenci çalışmaları G.Ü. ŞBP 2014/15)

Şekil 2. Şekil-Zemin Uygulamaları

⁸ The Cambridge Handbook of Visuospatial Thinking PRITI SHAH & AKIRA MIYAKE (edited) 2005 içinde (The duck/rabbit figure used by Chambers and Reisberg (1985).ss:48)

⁹ Arnheim, R., (1974). Art and Visual Perception A psychology of creative eye the new version, içinde ss:252'den alınmıştır.

¹⁰ Lehar, S. (2003) The World in Your Head A Gestalt View of the Mechanism of Conscious Experience içinde ss:252'den alınmıştır, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, London.

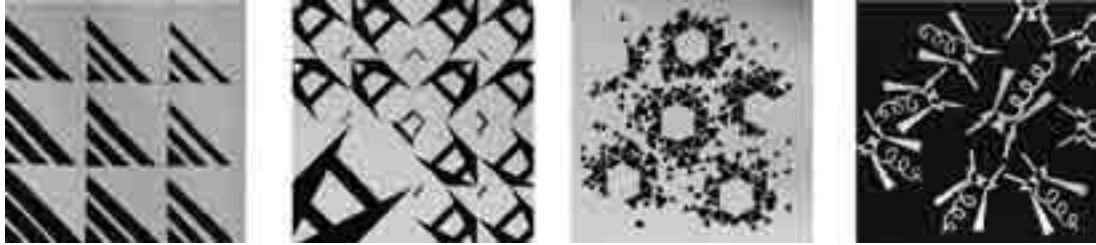
¹¹ Öğrencilerin yarıya yakını iki figürü doğru algılamıştır (18/40).

¹² Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu (32 öğrenci) şekil zemin arasındaki farkın minimum olduğu durumu doğru algılamıştır. Ancak test de şeklin öne çıktığı kısmı doğru algılayan öğrencilerin sayısı (5 öğrenci) oldukça azdır.

¹³ Bu soruya öğrencilerin yarısından fazlası (25 öğrenci) doğru yanıt vermiştir.

¹⁴ Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu noktanın en iyi denge durumunu doğru yanıtlamıştır. Ancak çok az öğrenci (2 öğrenci) noktanın dengesiz olduğu durumu görebilmiştir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu noktanın köşegen ışınımı üzerinde (C) olduğu durumu en dengesiz konum olarak görmüşlerdir.

İkinci çalışmada, öğrencinin soyutlama becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir (şekil 3). Soyutlama içgörü ve yaratıcılık isteyen bir tasarım problemidir. Bildiride aktarılan soyutlama çalışmasının teması arı kolonisidir. Çalışmada, soyutlanacak durumun özüne ilişkin görsel bilgi aktarımının sağlanması kadar soyutlanacak konuya özgün yön (merkeze, köşegene, dikey veya yatay), hareket, tekrar, ölçü gibi görsel etkilerin / kavramların da kendiliğinden kompozisyonda ortaya konması beklenmektedir.



(Öğrenci çalışmaları G.Ü.ŞBP 2014/15)
Şekil 3. Arı Kolonisi Soyutlama Uygulamaları

Üçüncü çalışmada, ritim temasının (şekil 4) görsel olarak ifadesi ve kullanılan araçların (çizgi, doku ve renk) ritim temasına görsel katkısı dikkate alınmaktadır.

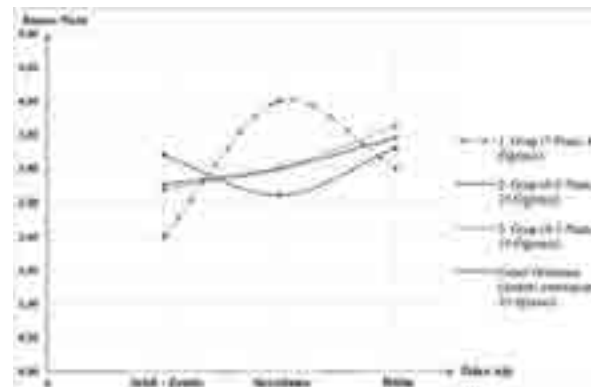


(Öğrenci çalışmaları G.Ü.ŞBP 2014/15)
Şekil 4. Ritim Uygulamaları

3. Bulgular

Bildiri kapsamında, öğrencilerin görme ve görsel algı düzeylerini / yönelimlerini görmek üzere ilk ders verilen görsel algı anketindeki başarı düzeyi ile seçilen çalışmalardaki gelişme birlikte değerlendirilmektedir.

Çalışmada anket sorularına verdikleri yanıtlardaki başarı düzeylerine göre 3 gruba ayrılan öğrenciler için şekil-zemin, soyutlama ve ritim çalışmalarının her birinde aldıkları ortalama başarı notu hesaplanarak, genel ortalama ve diğer grup eğilimleri ile karşılaştırılmıştır. Bu çalışmalarda öğrencilerin başarı düzeyine bakıldığında, ortalama başarı seviyesinin giderek yükseldiği görülmüştür. Özellikle ankette ortalama başarı düzeyi düşük olan grubun gelişimi dikkat çekicidir. Bu grubun başarısında sürekli bir artış izlenmiştir (Grafik 1). Bu sonuç, temel tasarım eğitim sürecinin, öğrencinin becerilerini geliştirme yönünde katkı sağladığının bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.



Grafik 1. Öğrencilerin Başlangıç Görsel Algı Düzeyleri ile Eğitim Sürecinde Ödevlerdeki Ortalama Başarı Durumlarının Karşılaştırılması

Görme egzersizi anketinin farklı sorularıyla iki boyutlu çalışmalardaki başarı düzeyleri arasında bir karşılaştırma yapıldığında, anketin ikinci sorusuyla anlamlı istatistiksel bir ilişki saptanmıştır (Tablo 1).

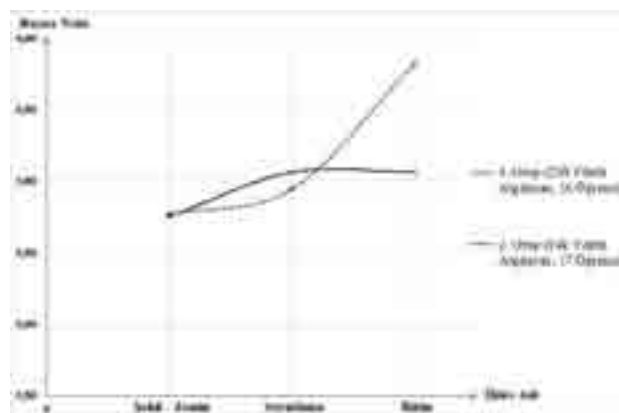
Şekil-zemin		Ödevler			
		Soyutlama	Ritim	Ödev ortalaması	
Soru 2	R	-0,110	0,322	0,077	0,173
	P	0,513	0,049	0,644	0,298
	N	33	33	33	33

Tablo 1. Görme Egzersizi Anketi Soru 2 için Saptanan Başarı Durumu ile Ödevlerdeki Başarının Karşılaştırılması

Görme testi ikideki başarı arttıkça soyutlama çalışmasındaki başarı da artmaktadır ($p=0,049<0,05$; $r=0,322$)¹⁵. Soyutlama ödevinde başarılı olan öğrencilerin, aynı zamanda anketin ikinci sorusundaki başarı düzeylerinin de yüksek olması yönüyle çalışmanın yaratıcılık düzeyi de göz önüne alındığında, diğer öğrencilerden farklılaştıkları söylenebilir.

Bu saptamaya ek olarak, soyutlama çalışmasında başarı düzeyi en yüksek olan grubun, görme egzersizi anketinde de en yüksek puanı almış olan grup olduğu görülmüştür. Bu sonuç, algılama becerisi ile soyutlama becerisi arasında paralel bir ilişki olduğunu ortaya koymaktadır.

Görme egzersizi anketinin birinci sorusuna verdikleri yanıtlar özelinde, verilen şeklin içerdiği tavşan ve ördek figürlerini görenler çift yönlü ve sadece tavşan ya da ördek olarak figürü görenler tek yönlü algılama becerisi olan öğrenciler şeklinde gruplanmıştır. Değerlendirme sonucunda, çift yönlü algılama becerisi olan öğrencilerin soyutlama çalışmalarındaki başarı seviyeleri en yüksek grup içinde yer aldıkları saptanmıştır. Görme egzersizi anketinde, öğrencilerin aldığı toplam puana göre değerlendirme yapıldığında 7 puan alan öğrencilerin tamamı çift yönlü görme becerisine sahiptir. 6-5 puan alan öğrencilerin %90'ını çift taraflı algılama eğilimi göstermektedir. Toplam puanı 5'in altında olan öğrenciler içinde çift taraflı algılama eğilimi gösteren öğrencilerin oranı % 16'dır.



Grafik 2. Görme Egzersizi Testi Soru 1 ile Ödev Başarılarının Karşılaştırılması

Bu durum, çift yönlü algılama becerisinin soyutlama becerisi ile de bağlantılı olabileceğine işaret etmektedir (Grafik 2).

¹⁵ Bu çalışmada elde edilen veriler SPSS 20 paket programı aracılığı ile analiz edilmiştir. Değişkenler arasındaki ilişkiye Spearman Korelasyon analizi ile bakılmıştır. Anlamlılık seviyesi olarak 0,05 kullanılmıştır.

4. Sonuç

Temel tasarım eğitiminde görsel algının geliştirilmesine yönelik özellikle iki boyutlu çalışmaların öğrenci üzerindeki etkilerini değerlendiren çalışmalar literatürde de izlenmektedir. Soyutlama becerisinin görsel algılama becerisi ile ilişkili olduğu konusundaki saptamalarıyla bu bildiri literatürdeki çalışmalardan farklılaşmaktadır. Öğrencilerin görsel algılarını geliştirme sürecinde soyutlama önemli bir araçtır. Soyutlama çalışmaları somut dünyadan toplanan bilgiyi tekrar işleyerek soyut bir görsel anlatıma dönüştürme sürecinde öğrencinin görsel algılama ve düşünme becerisini geliştirmektedir. Aynı zamanda öğrenciye, neye baktığı kadar nereden ve ne şekilde baktığının da önemli olduğu mesajı verilmektedir. Soyutlama uygulamaları, ön yargıların aşılması ve mevcut çevrenin baskısına karşı tasarım ortamının içinde yeni bir dünyanın oluşturulmasına da kapı açmaktadır. Bu kapı çoğunlukla Alis'in Harikalar Diyarındaki fantastik özgür dünyasına açılmaktadır. Yaratılan bu özgür ortam aynı zamanda düşünceyi de ön yargılardan kurtaran, merak uyandırıcı bir süreci ve dolayısıyla öğrencilerin yaratıcılıklarını tetiklemektedir.

Kaynakça

- Akbulut, D. (2010). The Effects of Different Student Backgrounds in Basic Design Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2:5331-5338.
- Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye, The New Version*. Berkeley, California: University of California Press.
- Bayraktar, N., Tekel, A., Tamer Görer, N., Gürer, N., Kızıltaş Ceylan, A., Köroğlu Armatlı, B. (2012). *Görsel Eğitimde Yaratıcılık ve Temel Tasarım*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Campan, C. (1997). Early Abstract Art and Experimental Gestalt Psychology. *Leonardo*, 50(2):133-136.
- Cüceloğlu, D. (1994). *İnsan ve Davranışı, Psikolojinin Temel Kavramları*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Denel, B. (1981). *Temel Tasarım ve Yaratıcılık*. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Basım İşliği.
- Dural Aytaç.T. (2000). Dönüş (tür) me Sürecinde Temel Tasarım Eğitimi. *Mimarlık*, 293:62-66.
- Evyapan, A. (2010). Şehir Planlama Eğitiminde Görsel Düşüncenin Geliştirilmesi, içinde Ersoy, M. (derleyen), *Kuruluşundan Bugüne (1960-2010) ODTÜ Şehir ve Bölge Planlama Eğitim Programının Gelişimi*:621-628. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Basım İşliği.
- Genç, A. ve Sipahioğlu, A. (1990). *Görsel Algılama "Sanatta Yaratıcı Süreç"*. İzmir: Sergi Yayınevi.
- Gibson, J.J. (1954). The Visual Perception of Objective Motion and Subjective Movement. *Psychological Review*, 6:304-314.
- Günay, B (2007). Gestalt Theory and City Planning Education. *Journal of the Faculty of Architecture METU*, 24(1):93-113.
- Hançerlioğlu, O. (1976). *Felsefe Ansiklopedisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi, Yükselen Matbaacılık.
- Hortin, J. A. (1994). *Theoretical Foundations of Visual Learning*, içinde Moore, D. M. ve Dwyer, F. M. (derleyen), *Visual Literacy - A Spectrum of Visual Learning*: 5-29. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Lang, J. (1987). *Creating Architectural Theory; The Role of Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Morgan, C. T. (1984). *Psikolojiye Giriş*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Yayınları(18. Baskı).
- Pettersson, R. (1993). *Visual Information*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Wertheimer, M.(1923/1938). *Untersuchungen zur lehre von der Gestalt II. Psychologische Forschung*, 4.301-350.(Excerpts translated into English as 'Laws of organization in perceptual forms' in Ellis, Willis D. (Ed), (1938). *A source book of Gestalt psychology*. , (pp. 71-88). London, England: Kegan Paul, Trench, Trubner & Company.



TEMEL TASARIM EĞİTİMİNDE BİR ÖĞRETİM ARACI OLARAK OYUN

Arş. Gör. Hare KILIÇASLAN

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi

Mimarlık Bölümü

hkkilicaslan@hotmail.com

ÖZET

Bu çalışma oyunun “Temel Tasarım” dersinde bir öğretim aracı olarak kullanımını ortaya koymak amacıyla hazırlanmıştır. Bireye kendisini özgür hissettiren ve yaratıcı düşünmesini destekleyen bir araç olan oyun, yaratıcı drama yönteminin bir parçası olup, öğretim aracı olarak da kullanılmaktadır. Yöntemin uygulanması sürecinde çeşitli oyunlar aracılığıyla ders konuları veya kavramlar öğretilmektedir. Derste hedeflenen kazanımlara bağlı olarak mevcut oyunlar eğitmen tarafından değiştirilebilir, dönüştürülebilir veya yeni oyunlar tasarlanabilir.

Öğrenme sürecine oyun oynama yoluyla katılan birey, bedensel ve zihinsel açıdan derste aktif olarak yer almaktadır. Dersi dinamik ve keyifli bir öğrenme sürecine dönüştüren oyunlar, aynı zamanda öğrencilerin konuları daha kolay kavramalarına ve içselleştirmelerine olanak tanımaktadır. Oyunun haz duygusu yaşatması, öğrencilerin derse seyerek, isteyerek ve merak ederek katılmalarını sağlayarak motivasyonlarını olumlu yönde etkilemektedir.

Çalışmada Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü lisans programında yer alan “Temel Tasarım” dersinde, araştırmacı tarafından dönüştürülerek veya tasarlanarak kullanılan oyunlara yer verilmiştir. Oyun kavramı, yaratıcı drama sürecinin ısınma-hazırlık etkinliklerinde yer alan oyunlar olarak ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Temel Tasarım eğitimi, yaratıcı drama, oyun, motivasyon.

GAME AS A TEACHING TOOL IN BASIC DESIGN EDUCATION

ABSTRACT

This study is conducted in order to expose that a play is used as a teaching aid in “Basic Design” class. A play, an event, which makes individual feel free and helps them with creative thinking, is also used as a teaching aid, a part of creative drama method. By means of various plays during the application process of the method, course subjects or concepts can be taught. Depending on acquirements that are intended to be given in class, available plays can be changed, converted by trainers or new plays are created.

Individuals take part in class actively in physical and mental conditions by acting in a play. Plays that make lessons into a dynamic and enjoyable learning process also enable students to comprehend and interiorize the subjects more easily. Plays that make students feel pleasure affect their motivations positively by leading them to attend the class willingly.

This study includes plays converted or created by researcher in class “Basic Design” involved in undergraduate program of architecture department of Karadeniz Technical University. The concept “play” is handled as plays involved in warm-up/preparation activities of creative drama process.

Key Words: Basic Design education, creative drama, play, motivation.

GİRİŞ

Birçok disiplinde öğretim yöntemi olarak kullanılan yaratıcı drama, derslere farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Mimarlık eğitiminde de teorik ve uygulamalı derslerde öğrencilerin hayal gücünü geliştirmesi, üretkenliğini ve estetik gelişimini desteklemesi amacıyla yaratıcı drama yönteminden yararlanılabilir. Hayal gücünü geliştirme ve yaratıcı düşünmede etkili olan yaratıcı drama, bireyin kendisini ifade etme yoluyla düşüncelerini eyleme dönüştürmesi süreci olarak tanımlanabilir. Yaratıcı drama süreci doğaçlama ve rol oynama gibi teknikleri ve oyunları içermektedir. Yaratıcı drama

alanı problem çözme, ilgiyi konu üzerinde toplama ve merak duygusu kazandırma gibi özellikleri barındırması yönüyle oyunlardan yararlanmaktadır. Oyun, yaratıcı drama sürecinin daha çok ısınma-hazırlık aşamasında kullanılmaktadır.

Oyun; ilgi, kendiliğindenlik ve eğlence içeren dinamik bir süreç ve karmaşık bir insan davranışdır (Özdoğan, 1997). Oyun ile öğrenme arasında yakın bir ilişki vardır. Oyun öğrenmenin bütün basamaklarını içermektedir. Bu basamaklar, öğrenmek için konuya ilgi duymak (motivasyon), sabırla ve dikkatle çalışmak, öğrenilenleri sıkılmadan tekrar etmek olarak tanımlanabilir (Samur, 1989). Oyun konuya duyulan dikkatin ve ilginin canlı kalmasını sağlayarak öğrencinin motivasyonunu geliştirmektedir (Ricci vd., 1996).

Oyun içten gelen bir davranış ve bir öğrenme aracıdır. Birey oyun oynarken öğrenmeye, öğrenirken de oynamaya başlar. Oyun yoluyla bireyin yaratıcılık, problem çözme ve karar verme yetileri de gelişmektedir (Adıgüzel, 1993). Oyun yoluyla yaşanan zihinsel süreçlerle fikirler tasarımlara, tasarımlar eylemlere dönüşmektedir. Bireyin zihninde yeni şeyler deneme ve yeni ilişkiler kurma yoluyla yeni ürünler ortaya koyması, yaratıcılık ve oyunun tasarım süreci ile bağlantılı olduğunu göstermektedir.

Oyun ve tasarlama eyleminin ortak noktalarından biri, gerçek yaşamdan farklı bir ortamda gerçekleştirilen zihinsel süreçlerin bireye haz duygusu yaşatmasıdır. Oyun oynama ve tasarlama eylemlerinde birey hem bedensel hem de zihinsel olarak süreçte aktif bir biçimde yer almaktadır. Oyun, yaratıcı düşünmeyi geliştirmesi yönüyle herhangi bir tasarım problemini çözme ve sonuca ulaştırmayı kolaylaştırmaktadır. Bu açıdan bakıldığında oyunun, Temel Tasarım dersi ile öğrencilere kazandırılmak istenen algılama, yorumlama, tasarlama becerilerinin geliştirilmesinde ve tasarlama eyleminin kolaylaştırılmasında etkili olacağı söylenebilir.

Tasarım, problem çözme faaliyetini içeren bilişsel bir olgudur. Problem çözme faaliyetine temel oluşturan bilgi, kavramlar çerçevesinde vücut bulan bir soyutlamadır (Uluoğlu, 1990). Öğrencilerin "tasarım" olgusuyla ilk karşılaşmalarını sağlaması yönüyle Temel Tasarım dersi mimarlık eğitiminde önemli bir yere sahiptir. Temel Tasarım dersi, sanatçılar ve tasarımcılar için bir başlangıç dersi olarak Almanya'da Bauhaus'da geliştirilmiştir (Lang, 1998). Uygulamalı bir ders olarak temel tasarım, geleneksel (doğrudan) anlatım yönteminin de olduğu, öğrencilerin problemlere yönelik tasarımlar oluşturdukları bir derstir. Uygulamalı bir ders olan Temel Tasarım'da öğrencilerin kendilerini rahat hissedebilmeleri, düşündüklerini ortaya koymada hevesli ve özgürce davranabilmeleri önemlidir. Bu tür bireysel yetilerin yanı sıra öğrencilerin algı ve yaratıcılıklarının geliştirilmesine katkı sağlanması Temel Tasarım dersinin öne çıkan hedeflerindedir.

UYGULAMA: TEMEL TASARIM DERSİ ve OYUNLAR

Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümünde 2012-2013 eğitim-öğretim güz yarıyılı Temel Tasarım dersi kapsamında; Tasarım/Tasarlama/Yaratıcılık/Soyutlama, Tasarım Elemanları: Nokta/Çizgi/Yön/Biçim/Form/Aralık/Ölçü/Oran/Doku/Değer/Renk, Görsel Algı, Şekil-Zemin Anlatımları, Düzlem/Yüzey, Yer/Mekan, Tasarım İlkeleri: Tekrar/Simetri/Uyum/Zıtlık/Koram/Egemenlik/Denge/Birlik konuları anlatılmıştır. Çalışma kapsamında gerçekleştirilen uygulamalar, toplam on üç ders saati arasından seçilen altı ders saati üzerinde yürütülmüştür. Teorik bilgilerin desteklenmesi amacıyla çeşitli etkinlikler ve oyunlardan yararlanan uygulama süreci, araştırmacı tarafından konulara ve kazanımlara yönelik olarak düzenlenmiştir. Sözü edilen altı ders saatinde gerçekleştirilen etkinlik ve oyunlar arasından seçilen birer örnek, detaylı bir biçimde açıklanmaya çalışılmıştır.

1. ders	Konu:	Temel Tasarım dersinin tanıtılması
	Etkinlik:	Eşleştirme oyunu
	Kazanım:	Temel Tasarım dersinin içeriği konusunda fikir sahibi olur.

Tablo 1. Birinci ders/Eşleştirme oyunu

Birinci derste Temel Tasarım öğrenci çalışmaları ile yapılan eşleştirme oyunu oynanmıştır (Tablo 1). Oyun için araştırmacı tarafından önceden hazırlanan bir yüzünde örnek bir öğrenci tasarımı olan kağıtlar mekanın ortasında, tüm öğrencilerin görebilecekleri bir yere dizilmiştir. Öğrenciler iki adet kağıdı ters çevirerek öğrenci tasarımlarının eşlerini bulmaya çalışmışlardır (Şekil 1). Oyunda önceki senelerde Temel Tasarım dersinde öğrenciler tarafından yapılmış olan çalışmalar arasından seçilen görseller kullanılmıştır. Oyun, öğrencilerin dersin içeriği konusunda fikir sahibi olmalarını sağlamıştır.



Şekil 1. Temel Tasarım öğrenci çalışmaları ile yapılan eşleştirme oyunu

2. ders	Konu:	Biçim Form
	Etkinlik:	'Biçim' ve 'form' eşleştirme oyunu
	Kazanım:	Biçim, form kavramları ve aralarındaki farklar hakkında bilgi sahibi olur.

Tablo 2. İkinci ders/'Biçim' ve 'form' eşleştirme oyunu

İkinci derste 'biçim' ve 'form' konularına yönelik olarak eşleştirme oyunu oynanmıştır (Tablo 2). Araştırmacı, elindeki bez torbadan birer tane obje seçmeleri için öğrencilerin aralarında dolaşmıştır. Öğrenciler ellerindeki obje eğer bir biçim ise, ona ait formu bulmaya; eğer form ise, ona ait biçimi bulmaya çalışmışlardır. Oyun sırasında öğrenciler konuşmadan, sadece mekanda dolaşarak eşlerini bulmuşlardır (Şekil 2). Oyun, öğrencilerin biçim ve form kavramları arasındaki farkı anlamalarında etkili olmuştur.



Şekil 2. 'Biçim' ve 'form' eşleştirme oyunu

3. ders	Konu:	Derinlik anlatımları
	Etkinlik:	'Derinlik anlatımları' oluşturma
	Kazanım:	Farklı biçimlerde 'derinlik' anlatımları oluşturulabileceğini kavrar.

Tablo 3. Üçüncü ders/'Derinlik anlatımları' oluşturma

Üçüncü derste 'çizgisellik' ve 'etkili çevre' yoluyla 'derinlik anlatımları' oluşturma çalışması yapılmıştır (Tablo 3). Uygulama için öğrenciler iki gruba ayrılarak tek sıra halinde dizilmişlerdir. Grupların sonunda bulunan kişilere A3 boyutunda birer kağıt verilerek, bu kişilere ellerindeki kağıda en az 2, en fazla 4 çizgi çizerek önündeki kişiye vermesi söylenmiştir. Kağıdı alanlar çizime aynı kuralla devam etmiş, en önde bulunan kişilerin de çizmesiyle tasarımlar tamamlanmıştır. Gruplardan biri çizgisellik yoluyla 'derinlik' anlatımı, diğeri ise etkili çevre yoluyla 'derinlik' anlatımı oluşturmuştur (Şekil 3). Uygulama, öğrencilerin farklı biçimlerde 'derinlik' anlatımları oluşturulabileceğini kavramalarında etkili olmuştur.



Şekil 3. 'Çizgisellik' ve 'etkili çevre' yoluyla 'derinlik anlatımları' oluşturma

4. ders	Konu:	Yüzey
	Etkinlik:	Yürüyüş çalışmaları
	Kazanım:	Yüzey kavramı ve çeşitleri hakkında bilgi sahibi olur.

Tablo 4. Dördüncü ders/Yürüyüş çalışmaları

Dördüncü derste mekanda bulunan yatay ve dikey yüzeylerle ilgili yürüyüş çalışmaları yapılmıştır (Tablo 4). Bunun için öğrenciler ikili gruplar oluşturmuşlardır. İkilerden birinin gözleri açık, diğerrinin gözleri kapalıdır. Gözü açık olan kişiler, eşlerinin mekanda yürürken gördükleri 'yatay' yüzeylere dokunmalarını sağlamışlardır. Bir süre sonra, gözü açık olanlar kapatmış, kapalı olanlar açmıştır. Gözü açık olan kişiler, eşlerinin mekanda yürürken gördükleri 'dikey' yüzeylere dokunmalarını sağlamışlardır (Şekil 4). Oyun, öğrencilerin mekanda bulunan 'yatay' ve 'dikey' yüzeyleri görme ve dokunma yoluyla fark etmelerinde etkili olmuştur.



Şekil 4. Mekanda bulunan yatay ve dikey yüzeylerle ilgili yürüyüş çalışmaları

5. ders	Konu:	Mekan türleri
	Etkinlik:	Eş bulma oyunu
	Kazanım:	Farklı mekan türleri ile ilgili fikir sahibi olur.

Tablo 5. Beşinci ders/Eş bulma oyunu

Beşinci derste çeşitli mekan fotoğraflarından yararlanarak, mekan türlerine yönelik eş bulma oyunu oynanmıştır (Tablo 5). Araştırmacı ortadan ikiye keserek hazırladığı, bir yüzünde bir mekan fotoğrafı diğer yüzünde ise o mekan türünün adının yazılı olan kartlardan birer tane seçmeleri için öğrencilerin aralarında dolaşmıştır. Öğrenciler ellerindeki kartın fotoğraf bulunan yüzünden yararlanarak eşlerini bulmaya çalışmışlardır. Öğrenciler eşlerini bulduklarında, kartın diğer yüzündeki kelimeleri birleştirerek o mekanın türünü yüksek sesle okumuşlardır (Şekil 5). Oyun, öğrencilerin mekan türlerini (iç mekan, dış mekan, açık mekan, yarı açık mekan, kentsel mekan, doğal mekan vb.) fark etmelerinde etkili olmuştur.



Şekil 5. Mekan türlerine yönelik eş bulma oyunu

6. ders	Konu:	Simetri
	Etkinlik:	Form oluşturma
	Kazanım:	Simetri kavramı ile ilgili fikir sahibi olur.

Tablo 6. Altıncı ders/Form oluşturma

Altıncı derste 'simetri' özelliği taşıyan formlar oluşturma çalışması yapılmıştır (Tablo 6). Uygulama için, öğrencilerden biri mekanın ortasında bir yerde hareketsizce durmuş, diğerleri sırasıyla ortada duran kişi/kişilere eklenerek bütünde simetrik bir etki yaratan bir form oluşturmaya çalışmışlardır (Şekil 6). Formun tamamlanmasının ardından öğrenciler oldukları konumu bozmadan oluşan simetriyi incelemişlerdir. Uygulama, öğrencilerin 'simetri' kavramını bedenlerini kullanarak grup halinde somutlaştırmalarını sağlamıştır.



Şekil 6. Mekanda 'simetri' özelliği taşıyan form oluşturma

SONUÇLAR ve ÖNERİLER

Tasarım sürecini hızlandırmada, öğrencilerin karar verme ve fikir üretebilmede hızlı olmalarının sağlanması önemlidir. Temel tasarım dersinde konuların oyunlarla desteklenmesi, derse farklı bir yaklaşım, öğrencilere ise eğlenceli ve öğretici bir ortam sunmuştur. Temel tasarım dersi kapsamında gerçekleştirilen uygulamaların, öğrencilerin derse sevrerek katılmalarında, fikirlerini rahat ve özgür bir biçimde tasarıma dönüştürmelerinde etkili olduğu söylenebilir. Teorik bilgilerin oyunlarla desteklenmesi, konuların daha derinlemesine düşünülmesini ve içselleştirilmesini sağlayarak keyifli bir öğrenme ortamı sunmaktadır. Oyun yoluyla sağlanan yüksek motivasyon, öğrenme ortamında eğlenerek, kolay ve kalıcı öğrenmenin gerçekleştirilmesini kolaylaştırmaktadır.

Tüm bu etkenlerden dolayı geleneksel öğretim yöntemi ile yürütülen derslerin, zihinsel etkinlikler içeren oyunlarla desteklenerek ilgi çekici hale getirilmesi ve zenginleştirilmesinin yararlı olacağı düşünülmektedir. Oyun, diğer birçok disiplinde olduğu gibi, tasarım etkinlikleri içeren derslerde de bir öğretim aracı olarak kullanılabilir.

KAYNAKÇA

Adıgüzel, Ö., 1993. Oyun ve Yaratıcı Drama İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Lang, J., 1998. Öğrenciler İçin Mimarlığa Giriş: Temel Tasarım Dersini Yeniden Düşünmek, Temel Tasarım/Temel Eğitim, (der. Necdet Teymur, Tuğyan Aytaç-Dural), Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Yayınları, Ankara.

Özdoğan, B., 1997. Çocuk ve Oyun: Çocuğa Oyunla Yardım, Genişletilmiş İkinci Baskı, Anı Yayıncılık, Ankara.

Ricci, K. E., Salas, E., Cannon-Bowers, J. A., 1996. Do Computer-Based Games Facilitate Knowledge Acquisition and Retention?, Military Psychology, 8 (4), 295-307.

Samur, İ., 1989. Eğitici Öğretici Oyunlar, İkinci Baskı, Remzi Kitabevi, İstanbul.

Uluoğlu, B., 1990. Mimari Tasarım Eğitimi Tasarım Bilgisi Bağlamında Stüdyo Eleştirileri, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.



DESEN EĞİTİMİNDE BİRLEŞİK BİR PROGRAM ÖNERİSİ

Öğr. Gör. Dr. Mehtap PAZARLIOĞLU BİNGÖL

Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

mehtappazarlioglu@yahoo.com

Arş. Gör. Zeliha KAYAHAN

Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

zelihakayahan@gmail.com

ÖZET

20. yüzyılda başlayarak 21. yüzyılda doruk noktasına ulaşan bilimsel ve teknolojik gelişmeler, sanat ya da sanat eğitimi çalışmalarının disiplinlerarası ya da birleşik/bütünleşik bir yaklaşımla ele alınmasına sebep olmuştur. Bu bakış açısı sanat eğitiminde birçok atölye uygulamalarını değiştirdiği gibi, Desen atölyedeki çalışma sürecini de etkileyip, bu doğrultuda uygulamaların ortaya konmasına yol açmaktadır. Güzel Sanatlar Fakülteleri ve Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümleri Resim-İş Eğitimi Anabilim Dallarında yürütülen Desen dersi, öğrencilerin kendi alanlarında yaratıcı etkinliklerde bulunabilmelerini, kendi duygu ve düşüncelerini de görsel yolla kolaylıkla ifade edebilmelerini sağlayan bir eğitim öğretim sürecidir. Bu ders aynı zamanda, çevresine araştırmacı ve meraklı bir gözle bakan, çağının bilim ve teknolojilerinden haberdar bir biçimde dünyadaki sanatsal çalışmaları anlayıp değerlendirebilen, en önemlisi çizgileri ile birlikte gelişen teknolojik olanakları kullanarak yeni bir iletişim dili oluşturabilen genç ve dinamik neslin heyecanlı ve başarılı çalışmalar ortaya koyabilmesini hedefler.

Bu bağlamda çalışmanın amacı, desen derslerine yönelik dijital bir zeminde yeni ve özgün bir program önerisi sunmaktır. Çalışmada desen eğitim ve öğretim sürecinde kullanılacak alternatif yaklaşımlar örnek görseller ile beraber ortaya konmaya çalışılmıştır. Çalışma öğretim yöntem ve tekniklerinden proje tabanlı öğrenme yaklaşımı ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmada sunulan örnekler, 2012-2013, 2013-2014 dönemleri arasında Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Desen dersi kapsamında gerçekleştirilen birleşik uygulamalardan oluşmaktadır. Bütünleşik bir yaklaşım ile gerçekleştirilen bir desen eğitim-öğretim süreci, öğrencilerin kendilerini özgürce ifade edebildikleri, her türlü malzeme, konu ve farklı disiplinlerden yararlanarak uygulamalarını gerçekleştirebildikleri bir ortam sunmaktadır. Sonuç olarak bu yaklaşım, öğrencilerin desende farklı kompozisyon çözümlerine gidebilmelerini, farklı materyaller ve teknolojik olanakları kullanarak özgün desen projeleri sunabilmelerini ve farklı yöntemlerle boyutsallık oluştururken, çağdaş desen yorumlarına ulaşabilmelerini sağlamıştır.

Anahtar Sözcükler: Dijital Sanat, Dijital Teknoloji, Desen.

A JOINT PROGRAM PROPOSAL IN DRAWING EDUCATION

ABSTRACT

Scientific and technological developments, beginning from the 20th century and reaching its peak point in the 21st century, caused arts or arts education studies to be treated with an interdisciplinary or integrated approach. As this approach altered many of the working practices, it also affected drawing practices and led new applications started to be used. The course of drawing, taught at fine arts faculties and arts education departments of the universities, is a learning process through which the students engage in creative activities in the area they study and they express their feelings and thoughts visual means. This course also aims the rising generation, who looks at their surroundings with investigating and curious eyes, who can understand and evaluate art works around the world, produce exciting and successful works.

The purpose of this study is to propose an original program with digital grounds to be used in

drawing courses. In the study, alternative approaches are introduced with visual examples which can be used in the courses of drawing. The study was carried out with project based learning approach. The examples presented in the study consisted of the joint-applications produced at drawing courses taught at Gazi University Visual Arts Faculty between 2012 and 2014 semesters. The drawing courses taught with an integrated approach offered an educational atmosphere in which the students can express themselves freely and they use and benefit from various materials, subjects and disciplines in their working process. The results of the study show that the approach experimented in the study helped the students discover various ways to see composition solutions and create original drawing projects by using different materials and technological possibilities.

Key Words: Digital art, digital technology in drawing, drawing

Giriş

Teknoloji olanakları her geçen gün kendini yenilerken farklı bilim ve sanat alanlarında yeni kullanım olanaklarını da beraberinde getirmiştir. Sanat eğitiminin temelini oluşturan Desen dersi, öğrencilerin görsel algılarını geliştirip, onların çizgilerini kuvvetlendiren ve hayal güçlerini ortaya koydukları özgün tasarımlar oluşturmalarını sağlayan bir disiplin niteliği taşımaktadır. Bu anlamda çalışma, desen dersini, bazı uygulamaların sayısal ortamda gerçekleştirilmesi ile yeni bir boyuta taşımaktadır.

Sanat Eğitiminde “Desen”

İlkçağlardan günümüze çizgi, sanatın hatta insanlığın tarihini belirlemede yol göstermiştir. Çizgiler kimi zaman büyü, oyun kimi zamansa sanatsal ifadeler için kullanılmıştır. Desenin ana karakteri olan çizgi, farklı yönlerde bulunma biçimi, kalınlığı ya da inceliği ve daha bir çok özelliği ile etkili bir anlatım aracıdır. Günümüzde sanat çok farklı ve yeni anlamları ile geniş bir alana yayılmış olsa da desen hala plastik sanatların temelini oluşturmakta ve güçlü desen algısına ve çizimine sahip sanatçılar, başarılı çalışmalar gerçekleştirmektedirler. Bu anlamda, desen günümüz sanat eğitiminin vazgeçilmez, en önemli aşamasını oluşturmaktadır. Desen eğitimi ile birey, sanatsal malzemeleri rahatça kullanabilmeyi öğrenirken, aynı zamanda çevresinin daha geniş bir perspektifle algılar, sorunlara farklı çözüm önerileri geliştirebilir ve disiplin içerisinde çalışarak, yaşamına dair hedefler belirler.

Güncel Teknolojiye Dair “Dijital Sanat”

Geçmişten günümüze sanat tarihine bakıldığında sanatçıların üretimlerinde çağının teknolojilerini bir araç olarak kullandıklarını görülmektedir. 21. yüzyılın sanat dünyası, fizik, kimya, optik, elektronik gibi giderek gelişen teknolojiler ile etkileşime girmiş, internet sanatı, yazılım sanatı vb. yeni biçimlerin, multimedya vb. katışık ve karışık tekniklerin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Sağlamtimur, 2010: 214). Bu yeni biçimlerin, katışık ve karışık tekniklerin ortaya çıkışı teknolojinin, bilimin ve sanatın bulunduğu noktada çağdaş söylemlere giderek daha fazla ileti olanakları sağlamaktadır (Ünsal, 2010). Dijital aletlerin keşfedilmesi ve günlük yaşama girmesiyle, son otuz yılı aşkın sürede dijital sanatta oldukça etkili gelişmeler yaşanmaktadır (Özdemir, 2010: 60). İngilizcesi “Digital” olan kelimenin Türkçe karşılığı “Sayısal”dır (Avcı, 2013: 36). Çizgen’e göre matematiksel olarak 0 ve 1’lerin oluşturduğu yeni teknik dille ekranda geliştirilen görselin grafik programlarla veya özel yazılımlarla başlayan dünyasına ve bu altyapının yeni bir teknik araç olarak sanatsal anlatıma, üretimlere yansımaya “dijital sanat” denmektedir (Çizgen, 2007: 69).

Bilgisayar ile kullanılabilir her türlü yazıcı, tarayıcı, fotoğraf makinesi, çizim ve ölçme araçları dijital ürünlerin üretiminde kullanılabilir. Böylece dijital ürünler bir yandan salt bilgisayarda oluşturulabilme imkanı sağlarken diğer taraftan da taranmış bir görüntünün çeşitli bilgisayar programları aracılığıyla üretilmesine de olanak sağlar. Teknolojinin yanı sıra sanatın diğer alanlarında olduğu gibi, nokta, çizgi, ışık, form, doku, renk vb. temel sanat öğeleri kullanılmakta, düşünce sınırlarını aşan bir hayal gücü, yaratıcılık gerekmektedir. (Keser, 2005: 101). Dijital sanat, hem çağdaş

sanata karakterini veren kavramsal alt yapıyı paylaşmakta, hatta genişletmekte, hem de sosyal ve matematik bilimlerin verilerini sanatsal sürece katmaktadır. Bunun yanında bu sanat biçimi, yaratı ve denetimleme için de yeni imkanlar yaratmaktadır (Çuhacı, 2009: 2).

Kullanım alanının bu derece geniş bir perspektifi kapsaması bu sanat ürünlerinin sergilenme şekillerinde de yeni çağdaş yaklaşımlar ortaya koymasına sebep olur. Sergileme alanları müze, galeri gibi alışıldık mekanların dışına çıkarak internet üzerinden sergileme ortamları yaratılabilmektedir. Amerikalı matematikçi ve aynı zamanda sanatçı olan Ben Laposky, dijital sanatın ilk uygulayıcılarından biri olarak kabul edilir. 1950'li yıllarda dalga formlarından elektronik görüntüler yaratmıştır. Ülkemizde ise Çizgen'e göre, sanat çevresini ilk kez "Dijital Sanat"la tanıştıran, Özcan Onur'dur. 60'lı yıllarda ürettiği görüntü demetlerini bugünün dijital ortamındaki aktarım ve çıktı olanakları olmadığı için, ekrandan fotoğrafik yolla çekip, basmış ve bunları İstanbul'da ve Paris'te 1986 yılında "Elektropentür" isimli sergisinde izleyicisine sunmuştur (Çizgen, 2007: 68).

Desen ve Dijital Sanat Etkileşimi

Desen eğitimi yoluyla görmeyi, gördüğünü yansıtabilmeyi öğrenen öğrenci, programda uygulanacak farklı yöntemler ve disiplinlerin bir arada kullanılması ile daha özgür ve özgün denemeler gerçekleştirebilecektir. Bu doğrultuda hem desenin temeli olan çizgiyi hem de güncel olanı anlarken, dijital teknolojileri kullanarak yenilikçi bir kimlik kazanacaktır. Desen dersi ile dijital sanatın aynı düzlemde sunulduğu bir ders, öğrencilerin yapacak oldukları projeye dair araştırma yapmaları ve eskiz hazırlamaları ile başlar. Sonrasında öğrencinin elindeki veriler ders ortamında gerçekleşen değerlendirmeler ile projenin gerçekleşme sürecinin devamı sağlanır.

Güzel Sanatlar Fakülteleri'ndeki "Bilgisayar Destekli Tasarıma Giriş" derslerinde öğrenciler grafik programlarını kullanabilir duruma gelirler. Bu derste gündelik yaşamlarında sıklıkla kullandıkları bilgisayar, cep telefonu vb. dijital araç-gereçleri bir malzeme ya da uygulama ortamı olarak kullanabilme fırsatı bulurlar. Bu anlamda grafik programlarını kullanabilen öğrenciler, desen dersine belli bir hazırbulunuşluk düzeyinde devam etmiş olmaktadır.

Öğrencilerin elde ettikleri görsel öğeler, tarayıcı ile taranarak, üzerinde değişiklikler ve yeniden düzenlemeler yapılabilecek bir forma dönüştürülür. Görsel, sayısal ortama aktarıldığında dersin eğitim-öğretim sürecinde temel olarak ele alınan denge, zıtlık, armoni, perspektif, oran-orantı, yüzey, form, hareket, çizgi, leke, renk gibi sanatsal düzenleme öğe ve ilkeleri göz önünde bulundurularak yeni kompozisyonlar, biçimler oluşturulur. Üzerinde çalışılacak biçim ya da kompozisyon dijitalleştirilirken, öğrencilerin etüdları, yüksek çözünürlük hedeflenerek en uygun tarama yöntemi belirlenerek sayısal ortama aktarılır. Eldeki tüm görüntünün kullanılıp kullanılmayacağına ya da bütünden bir kesit alınıp çalışmanın bu kesit üzerinde devam ettirilip ettirilmeyeceği hususunda karar verilerek bir seçim yapılır ve düzenleme için amaca en uygun grafik programlarından biri seçilir (Photo Scape, Adobe Photoshop, Picasa, Corel Paint Shop Pro, CorelDraw, Adobe Illustrator vb.).

Bu aşamaları içeren bir desen dersi, dijital sanat ya da sayısal sanata doğru yol alırken bilgisayarın rol aldığı, günümüz teknolojisinden yararlanılarak, çağın gelişmelerinden haberdar, farklı alanların birlikteliğinde gerçekleşen yeni, özgün düzenlemelere ulaşmak hedeflenmektedir. Süreçte, öğrencinin göz, beyin, el koordinasyonu ile bilgi birikimini devreye sokarak gerçekleştirdiği etüdlar, bilgisayarın yardımıyla ya da bazen bilgisayarın da ortak bir paydası eklenerek yaratıcı projelere dönüşmektedir. Çalışmalarda, öğrencilerin belirledikleri temel formlar ya da kompozisyonlar, farklı yazılımlarla işlendikten sonra bambaşka bir biçimde izleyicinin karşısına getirilir. Bu sürecin sonucunda beklenen çıktı, öğrencinin belli sanatsal amaçlar doğrultusunda el ile çalışılmış görselinin, elektronik ortamda yine belli sanatsal kaygılar güdülerek "yeniden farklı/özgün sunumu" niteliğindedir.

Yöntem

Çalışmada dijital teknoloji, dijital sanat ve desen ilişkisi incelenmiştir. Çalışma öğretim yöntem ve tekniklerinden proje tabanlı öğrenme yaklaşımı ile gerçekleştirilmiştir. "Proje Tabanlı Öğrenme yaklaşımının kökleri XX. yüzyılın başlarındaki ilerlemecilik görüşüne dayanmaktadır. John Dewey'in

yeniden yapılanma, Klipatrick'in proje metodu, Bruner'in buluş yoluyla öğrenme yaklaşımı ve Thelen'in grup araştırması modelleri, proje tabanlı öğrenme yaklaşımının oluşmasındaki temel taşlar olarak görülebilir. Bu yaklaşımda öğrencilerin konuları bütünleştirilmiş bir biçimde öğrenmeleri hedeflenmektedir" (Hamurcu, H. akt. Korkmaz ve Kaptan, 2001: 193).

"Proje tabanlı öğrenme, tasarı geliştirmeye, hayal etmeye, planlamaya, kurgulamaya dayalı bir öğrenme anlayışıdır. Öğrenenlerin belirli hedeflere yönelik bireysel ya da grup olarak kendi öğrenme süreçlerini planladıkları, araştırma, işbirliği içinde çalışma, sorumluluk alma, bilgi toplama, toplanan bilgileri örgütleme becerilerini geliştirmeye yönelik süreci vurgular" (Erdem ve Akkoyunlu, akt. Başbay, 2005: 97) Bu yaklaşım ile gerçekleştirilen bir desen dersi sürecinde farklı disiplinlerin birbirleri ile etkileşimleri gözetilip, öğrencilerin hem grup hem de bireysel çalışmalarında yaratıcı çözümlere ulaşabilmeleri hedeflenmektedir.

Desen Ders Programı

Desen dersinin amacı, öğrencilerin bu ders aracılığı ile etraflarında olup bitenlerin farkında olmalarını, karşısındaki herhangi bir objeyi algılayıp onu bire bir görselleştirebilmelerini ve desen malzemelerini öğrenip rahatça kullanabilmelerini sağlamaktır. Bunun yanı sıra sanatsal düzenleme öge ve ilkelerini tüm süreç boyunca çizdikleri desen çalışmalarında göz önünde bulundurarak imgesel desen yapabilmelerini ve bunların dışında dijital teknoloji'den yararlanarak çizimlerini farklı, özgün ve yaratıcı desen uygulamalarına dönüştürebilmelerini sağlamaktır.

Programda, birinci dönem; Desen'de nokta, çizgi, leke, yön, değer, renk, boşluk-doluluk, birlik-bütünlük, armoni, ışık-gölge, zıtlık, hareket, denge, ritm, yön, doku, oran-orantı, kavram gibi sanatsal düzenleme öge ve ilkelerinin kullanımlarına yönelik desen çalışmaları, otoportre, natürmort, farklı objelerin bir araya gelmesi ile oluşan kompozisyon çalışmaları, perspektif uygulamaları, çini mürekkebi ve çöp şiş ile çizgi çalışmaları, lavi tekniğine yönelik uygulamalar, iç-dış mekan çalışmaları ve canlı modelden desen çizimleri şeklinde işlenmektedir. İkinci dönem ise öğrencilerin sayısal ortamda desen çalışmalarını ortaya koyabilmeleri üzerinde odaklanan bir süreçte ders yürütülmektedir. Program, Üniversite'ye yetenek sınavı ile yerleştirilen, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü 1. Sınıf öğrencilerine yönelik hazırlanmıştır. 1. Sınıf desen dersi programı, desen eğitimi sürecini hareketlendirip, öğrencilerin ilgilerini çekecek konuların ele alınarak çözümlendirilmesi üzerine kurulmaktadır. Bu bağlamda, çalışmanın örneklerini, 2012-2013 eğitim-öğretim yılı Öğr. Gör. Ali Herişçi, Öğr. Gör. Dr. Mehtap Pazarlıoğlu Bingöl'ün sorumluluğundaki Desen dersi kapsamında gerçekleştirilen öğrenci uygulamaları oluşturmaktadır.

Örnek Uygulama 1: Sanskrit Alfabe'sinden Yararlanılarak İnsan Figürü, Mimari Yapı ve Oturma Aracı Tasarlama

Sanskrit, Hint-Avrupa dilleri grubundan olan, klasik Hint din ve edebiyat dilidir (TDK). Sözcük olarak cıllanmış, düzenlenmiş, kusursuzlaştırılmış anlamları taşımaktadır. Bazı tarihçiler Sanskritçe'nin Hindistan, Hazar Denizi ve Ortadoğu'ya kadar yayılan bir toplulukta ilk olarak konuşulduğunu ortaya koyarlarken, bazıları ise bu dilin halk tarafından kullanılmadığını da öne sürmektedirler (wikipedia). Programda farklı alfabelerden yararlanılarak geliştirilen bir tasarım süreci amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda öğrenciler, tarihsel ve görsel anlamda araştırma yapma, görsel bir materyal olarak bir alfabe'den yola çıkarak özgün ve yeni tasarımlara ulaşma, çeşitli kültürel özelliklerin farkına vararak kendi kültürü ile diğer ülkeler arasındaki farklılıklar ya da benzerlikleri ortaya çıkarıp değerlendirebilme gibi kazanımlar elde ederler.

Öğrenciler, Sanskrit alfabesi'nden tasarıma dönüştürebilecekleri herhangi bir harf seçer. Bu harften yola çıkılarak bir oturma aracı, mimari bir yapı ve bir insan figürü tasarlanır. Geliştirilen bu tasarımlar dijital ortamda farklı grafik programları ile üç boyuta dönüştürülerek görselleştirilir.



Resim 1-2-3: Ayşegül Gümrükçü



Resim 4-5-6: Gülizar Arslan

Örnek Uygulama 2: Gerçek Bir Objenin Bir Sanat Nesnesine Dönüştürülmesi

Öğrencilerle birlikte herhangi büyük bir yapı markete gidilir. Gidilen mekanda, her öğrenci, kendisine göre sanat nesnesine dönüşebilecek bir objeyi seçer. Seçilen objenin karakalem tekniği ile etüdünü yapılır. Etüt edilen çalışma sayısal ortama aktarılır. Dijital ortamda simetrik ve asimetrik kompozisyonlar oluşturulur. Farklı dokulardan yararlanılarak nesne farklı bir yüzeye yerleştirilir. Yeni bir mekana taşınan obje sanat nesnesine dönüştürülüp, ortaya çıkan yeni görsel ile ilgili öğrenci tarafından bir bildiri metni hazırlanır.



Resim 7-8: Melike Sinem Yılmaz



Resim 9-10: Gamze Santur

Örnek Uygulama 3: Karakter Tasarımı

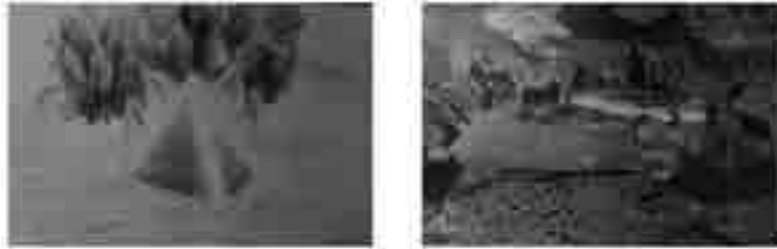
Öğrenciler karşılıklı oturarak birbirlerinin portrelerini çizerler. Çalışılan bu portreler sayısal ortama aktarılır. Atölyede yüzlerinde farklı mimikler oluşturarak birbirlerinin portrelerini çizen öğrenciler, bu çizimlerine seçtikleri bir grafik programı ile beden ekleyerek, bir çizgi roman karakterine dönüştürürler.



Resim 11-12: Melike Sinem Yılmaz

Örnek Uygulama 4: Dijital İmgesel Kompozisyon Yaratma (Pink Floyd Örneği)

Öğrencilere imgesel bir proje sunulur. İmgesel örnekte, Pink Floyd'un uçakla bir konser turnesine gittikleri ve uçaklarının ıssız bir adada düşmesinin ardından tüm grup üyelerinin hayatlarını yitirdikleri varsayılır. Bu varsayılan olayın ardından öğrencilerden, onların anısına uçaklarının düştüğü noktaya inşa edilmek üzere bir anıt tasarımları istenir. Bu anıt, içinde bulunacağı mekan ile birlikte tasarlanıp sayısal ortamda görselleştirilir.



Resim 13-14: Ece Gizem Danacı



Resim 15 Melike Sinem Yılmaz



Resim 16: Faruk Okyay

Sonuç

Teknoloji çağında sanat eserinin kendisi elektronik sistemlerden, teknolojik malzemelerden oluşabileceği gibi, oluşum aşamasında dijital teknoloji yardımıyla da özgün çalışmalar ortaya konulabilir. Güzel Sanatlar Fakülteleri ve Resim-İş Eğitimi Bölümleri'nde uygulanan desen dersi, öğrencilerin sanat eğitim süreçlerinin en temel kısmını oluşturmaktadır. Bu temel derste öğrenciler, derse ilişkin temel terminolojiyi, malzeme ve araçları, farklı teknik bilgileri öğrenirler. Bunların yanı sıra yaratıcı düşünceleri giderek yaratıcı eylemlere ve sanatsal çalışmalara dönüşür. Bu aşamada öğrenciler, yaşamlarında yeri oldukça fazla olan sayısal ortam ile buluşturularak desen çalışmalarına

bu ortamda müdahale ederek, teknolojinin olanakları sayesinde yaratıcı sanatsal faaliyetlere doğru yol alırlar.

Çalışmada, desenlerin sayısal ortamda yeni ve özgün bir dile dönüştürülmesi sonucunda öğrencilerin sanatsal anlamda çalışmaları başarılı bir şekilde gerçekleşmiş, aynı zamanda dijital teknoloji ile bütünleştirilmiş bir süreçte öğretim zevkli ve ilgi çekici bir hale gelmiştir. Süreçte, başlangıçtaki çalışmadan giderek yeni, özgün ve soyutlama düzeyleri artmış çalışmalara ulaşılmıştır. Ders sürecinde öğrenciler, hem istenilen nitelikte karakalem etüdüleri gerçekleştirmişler, ayrıca bu etüdüleri ya da farklı kavram ve konuları dijital ortamın onlara sunduğu olanaklardan yararlanarak yaratıcı bir biçimde ifadelendirebilmişlerdir. Bu yaklaşım sürecinde, sonuca ulaşmak için projelere dair farklı kaynak taramaları gerçekleştirirken araştırma ve çalışma becerileri gelişen öğrencilerin, teknolojiyi kullanma becerileri de gelişmiştir. Yeni problemlerle karşılaşan sanat öğrencileri farklı ve özgün çözüm yolları geliştirmişlerdir.

KAYNAKÇA

AVCI, Elif (2013). Dijital Sanat Bağlamında Dijital Teknolojilerin Güzel Sanatlar Eğitime Entegrasyonu: Bir Eylem Araştırması. Yayımlanmış Doktora Tezi. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eskişehir.

BAŞBAY, Alper (2005). Basamaklı Öğretim Programıyla Desteklenmiş Proje Tabanlı Öğrenme Yaklaşımının Öğrenme Sürecine Etkileri. Ege Eğitim Dergisi. 2005 (6). 1: 95-116.

ÇİZGEN, Gültekin (2007). Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü. Arkeoloji Sanat Yayınları: İstanbul.

HAMURCU, H. "Okulöncesi Eğitimde Fen Bilgisi Öğretimi Proje Yaklaşımı". IV. Fen Bilimleri Eğitimi Kongresi, Ankara; 6-8 Eylül 2000

KAPTAN, F. ve KORKMAZ, H. (2001). Fen Eğitiminde Proje Tabanlı Öğrenme Yaklaşımı, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 20: 193-200.

KESER, N. (2005). Sanat Sözlüğü. Ütopya Yayınevi: Ankara.

ÖZDEMİR, Özlem. (2010). Çağdaş Sanatta Dijital Teknolojilerden Yararlanan İnteraktif Sanat. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. Kayseri.

SAĞLAMTİMUR, Zühal Özel. (2010). Dijital Sanat. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Cilt/Vol.:10, Sayı /No: 3, s.213–238.

ÜNSAL, Özlem.(Eylül,2010). Teknoloji Ve Sanatın Buluşması: Digital Art. Web:

[Http://Lebriz.Com/Pages/Lsd.aspx?Lang=TR&SectionId=2&ArticleId=825&Bhcp=1](http://Lebriz.Com/Pages/Lsd.aspx?Lang=TR&SectionId=2&ArticleId=825&Bhcp=1) adresinden 11 Aralık 2014'de alınmıştır.

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.549813ac6f0417.58925984 adresinden 22.12.2014'te alınmıştır.

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Sanskrit> adresinden 22.12.2014'te alınmıştır.

<http://www.kpsskonu.com/egitim-bilimleri/ogretim-yontem-ve-teknikleri/proje-tabanli-ogrenme/> 30.01.2015'te alınmıştır.

http://Gulizarcuhan.Com/Marmara_Full.Html adresinden 11 Aralık 2014'de alınmıştır.

GÖRSEL KAVRAMLARIN İNFOGRAFİKLER YARDIMIYLA OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİNDEKİ ÖNEMİ

Merva KELEKÇİ

Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi
mervakelekci@gmail.com

ÖZET

Bu çalışmanın amacı infografiklerden yararlanarak görsel kavramların öğrenme esnasında farklı teknikler desteği ile bilginin kalıcılığını sağlamaktır. Öğrenmede görsel hafızanın önemi büyüktür çünkü insan beyni gördüğünü daha kolay zihninde tutabilmektedir. Bu bilgi kapsamında öğrenilmesi hedeflenen uygulamalarda öğrenme kabiliyetini geliştirmek için farklı teknikler kullanılarak öğrenmenin zihindeki kalıcılığını gösterilmesi hedeflenmiştir.

Öğrenilmesi hedeflenen konunun anlatımında görsellerin doğru seçilmesiyle bu görsellerin renk ve form açısından konuya uygun olması önem taşımaktadır. Bu bağlamda bilgilendirici infografikler kullanarak öğrenilmesi istenen konu hakkında zihinde görsel bir oluşum sağlanması beklenmektedir. Sonuç olarak; konu ile ilgili infografiklerde görsellerin sunumundaki yetkinlik, anlaşılabilirlik bakımından doğru zamanda kullanılmasıyla birlikte öğrenmenin önemli adımlarından birini tamamlandığı görülmektedir. Infografiklerin doğru kullanıldığında ortaya çıkabilecek durumların sonucunda çocukların öğrenme yetisindeki görsel kavramların etkisi görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: infografik, okul öncesi, eğitim, görsel.

IMPORTANCE OF VISUAL CONCEPTS WITH THE HELP OF INFOGRAPHICS IN PRE-SCHOOL EDUCATION

ABSTRACT

The purpose of this study is the permanence of information, taking advantage of the infographics visual concepts during learning with the support of different techniques. In learning the importance of visual memory is foremost because the human brain is greater than the saw easier to keep it in mind. Within the scope of this information, in the applications targeted learning to enhance the learning ability by using different techniques, the aim is to be shown the permanence of learning in the mind.

In the expression of the subject targeted it will be learned, it has a great importance by relevant selection of this images and in terms of color and form appropriate to the topic. In this context, by using informative infographics it is expected to provide in the minds of a visual formation about the desired subject must be learned. As a result, infographics related to the subject in the presentation of images of competence, in terms of intelligibility at the right time, with the use of learning one of the important steps is completed. The situations that may arise as a result of using infographics accurately is seen the effect of visual concepts of the children's ability to learn.

Key words: infographics, preschool, education, visual.

1. GİRİŞ

Günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle gelişen ve değişen çevre görsel öğelerle donatılmıştır. Küçük yaşlarda kazandırılan öğrenme ve düşünme yetisi bu uyaranların algılamasında aynı zamanda yorumlanmasında önemli bir yere sahiptir. Birey küçük yaşlardan başlayarak görsel öğelerle içi içe olacağından görsel dili en yalın ve sade şekliyle öğrenmelidir. Böylece birey çevresinde görmüş olduğu görsel simgeleri anlamlandırmaya ve onları anlamaya başlar.

Okul öncesinde verilen eğitim çocuğun gelişiminde önemli bir yere sahiptir. Çocuklar bu dönemde öğrenmenin teknik kısmı ile karşılaşır. İlk öğrendikleri bilgileri belleğe depolama ve lazım olduğu esnada bellekten geri çağırma konusunu zihinsel geliştirebilirler. Bu durumu görsel, işitsel, duyuşsal ve bilişsel olarak kodlayabilirler. Okul öncesi eğitimde en etkili yöntemlerden biri görselin zihinde oluşturduğu etkidir. Öğrenme esnasında kullanılan birden fazla eğitim modeli yanında bireyin kendi öğrenme ve kavrama durumu bu dönemde şekillenir. Her dönemde öğrenmenin zihinde oluşturduğu etkinin farklılıkları bireye yansımaktadır. Bireyin gelişimi bu durumla paralel olarak gelişmektedir.

Okul öncesi eğitimde yönlendirmeli görseller kullanılması öğrenilmesi istenen konuya dikkat çekilmesi ve uyarıcıların aktif olmasını sağlamaktadır. Bu uyarılar bireye yeni bir bakış açısı kazandırıp, düşünme, öğrenme ve kavrama yetisinde bireye katkı sağlamaktadır.

İnfoğrafikler hem görsel açıdan hem de bilgiyi aktarma açısından okul öncesi döneme yardımcı olmaktadır. Bilginin zihinde betimlenerek oluşmasını sağlayan infografikler en yalın çizgilerle doğru zamanda aktarılmasıyla bireyin kolayca öğrenmesine yardımcı olmaktadır. İnfoğrafiklerin görsellerin yardımıyla bütün branşlarda doğru ve etkin kullanımıyla öğrenmeye etkisini görülür.

2. İNFOGRAFIK NEDİR?

Bilgiyi kalıcı olarak iletmenin yolu anlatılacak konu hikâyeleştirmektir. Çünkü hikâyeler güçlü, etkileyici ve dikkat çekicidir. Ayrıca hikâyeler bilgilendirme sürecinde insanlara yardım eder ve neden-sonuç ilişkisine bağlı olarak ilerler. Bu bağlamda infografikleri için 'bilgiyi görseller ile hikâyeleştirme yöntemi' diyebiliriz.²

Görselleri yazıdan daha önce algılamasının nedeni bilgiyi nasıl aldığıdır. Beyin resimlerden oluşan bilginin hepsini bir kerede değerlendirir ama metni bir çizgi düzeninde ele alır.³ Bu durumda infografikler ile iletişim kurmak ve bilgiyi aktarmak kolay, kalıcı ve hızlıdır. İnfoğrafik, karışık olan bilgilerin bireyin kolayca anlayıp ve hızlı bir şekilde bilgi sahibi olması için görselleştirilmesi olarak tanımlanmaktadır.⁴ İnfoğrafiklerde aktarılması istenilen bilginin net ve doğru olmalıdır.

İnfoğrafik kelimesinin Türkçe'deki karşılığı bilgi grafiği olarak çevrilmektedir. Bilgi grafiğinde anlatılmak istenen karışık, uzun ve yoğun bilgilerin tablo, illüstrasyonu, fotoğraf, piktogramlar yardımıyla kısaca akılda kalıcı görsel öğelerle desteklenerek resmedilmesidir.

İnfoğrafik öğelerini doğru kullanmak için iletilecek olan bilginin hangi ortamda sunulacağı ve kavranmak istenen konunun amacı ön planda tutulmalıdır. Grafik öğelerinin yardımıyla hazırlanan infografikler hitap edilecek hedef kitle göz önünde bulundurularak hazırlanmalıdır. Hedef kitleye ait yaş, eğitim durumu, kültürü, görsel zekâ eğilimleri göz önünde bulundurulmalıdır. Anlatılması istenen konunun infografik tasarımı bu bölümlere göre düzenlenmelidir. İnfoğrafiklerde kullanılan görsel öğeler infografiğin yapısını oluşturmaktadır. Ulaşılması istenen hedef kitleye görsel öğelerin doğru kullanılması ile ulaşılabilir. Her alanda infografik oluşturulabilir.

İyi bir infografik tasarımında ilk olarak verilmek istenen bilginin doğru anlaşılması gereklidir. Araştırmanın doğru yapılıp bilginin doğru iletilmesi gerekmektedir. Bilgiye ulaşmak için sıkıcı bir durumdan kurtulup, zaman kaybı yaşatmadan bilgiyi, direkt ve net olarak bireye yansıtmaktadır. İnfoğrafik, kısa zaman içinde öğrenmeyi ve anlatılmak istenen konuyu en hızlı ve doğru şekilde iletmelidir.

3. GÖRSEL KAVRAMLARIN INFOGRAFIKLER İLE KULLANIMI

Görsel öğelerin kullanımı öğrenme esnasında kullanılan önemli öğretim tekniklerinden biridir. Görsel zekânın biçim, renk ve dokunmanın aynı zamanda görmenin vermiş olduğu etkinin verileri somut biçime dönüştürmesidir. Okul öncesi dönemde olan bireyin kavrama yeteneğini geliştirmek için görsel zekâyı kullanması sağlanmalıdır.

² Weinschenk, 2011, s.76

³ Smiciklas, 2012, s. 7

⁴ Smiciklas, 2011, s.1

Okul öncesi verilen eğitimde anlatılmak istenen bilgileri eğlenceli, renkli ve dikkat çekici olarak anlatmak aynı zamanda bilginin varlığını kalıcı olarak sağlamak infografiklerle daha etkilidir. Infografik tasarımında konu ile ilgili birçok veri toplanır ve bu veriler bireyin anlayabileceği seviyeye indirilerek hazırlar. Bilginin anlaşılabilir ve sade bir dil kullanımı gerekir. Görsel öğelerin yardımıyla bireye aktarılmak istenen verinin, bireyin dikkatini çekerek bilgiyi iletmesini sağlayan süreç infografiklerin eğlenceli bir şekilde oluşturulmasıyla öğrenmeyi kalıcılaştırır.

Görsel öğeleri infografikler içinde doğru kullanarak bilginin zihinde kalıcılığını arttırıp ve bireye konuyu tam olarak kavrama fırsatı verilir. Bilgi akışının hızla ilerlediği günümüzde teknoloji yardımıyla bilgi bireye en net ve doğru biçimde aktarılır. Küçük yaşlarda öğrenme duygusu zihinsel faaliyetler yardımıyla geliştirilebilir.

3.1 Okul Öncesi Dönemde İnfografik

Okul öncesi dönemdeki yaş guruplarına bilgi aktarımı yapmak ve öğrenmelerini sağlayacak ortamı oluşturmak bir hayli zordur. Anlatılması zor, karmaşık konuları dikkat çekici oyun şeklinde ve eğlenceli hale getirmek ise doğru infografik kullanımı ile sağlanabilir. Infografik kullanımı hikâyeleştirme yöntemiyle oluşturulmaktadır. Bu yöntemle bireyin dikkati konuya çekilip konu hakkında bilgi sahibi olması sağlanabilir. Hikâyeleşen bu görsel öğeler bireyde merak uyandırır ve sonraki adımda neler olacağını tahmin ederek takip eder. Böylelikle öğrenmeyi merakla birleştirerek bireyin kendi öğrenme ve kavrama durumunu ortaya çıkarır. Kavranılan konu üzerindeki merak duygusu beraberinde öğrenmeyi getirdiği için bireyin zihninde kalıcılığı sağlayacaktır. Görsel kavramlar öğrenmenin her evresinde önemli role sahiptir. İnfografiğin temel öğeleri görsel kavramlar olduğundan görsel öğeleri bireyin öğrenme ve kavrama durumuna göre kullanılması öğrenmeyi pekiştirir. Öğrenmenin pekişmesi ve zihinde kalıcı olmasını sağlamaktadır. Görsel kavramların doğru yerde kullanılması ise okul öncesi dönemdeki bireylerin öğrenmeyi oyun ile bağdaştırarak daha eğlenceli bir hale dönüştürmesini sağlayacaktır.



Şekil 1: Temel geometrik formların infografik



Şekil 2: Sayıları öğreten infografik

Yukarıda verilen infografik çeşitleri temel geometrik formları ve sayıları öğreten bilgi grafikleridir. Bu grafiklerde eğlenceli öğeleri kullanarak okul öncesi bireyin aklında merak uyandırarak kolay öğrenmesini sağlayacak unsurlar yer almaktadır. Farklı tasarımlardan oluşan infografikler akılda kalıcı olmasını sağlamaktadır.

Okul öncesi bireyin dikkatini çekecek görsel uyarılar kullanılması, renk, form ve farklı yazı karakterlerini içermesi infografiklerde hikayeleştirilen konuları daha kolay anlaşılması gözletilmektedir.

Okul öncesi dönemdeki bireyin bir metni kendi başına öğrenmesi mümkün değildir. Ancak görsel öğeler yardımıyla zihinde yer edinmesini sağlar. Ve konu öğrenilmesi istenen konu ile bağlantı kurulur. Böylece bireyin yanında her hangi bir yetişkin olmadan da anlaşılabilen görseller yardımıyla birey konuyu hikâyeleştirir. ⁵



Şekil 3: Beş duyu organından 'işitme' duyusunu öğreten infografik



Şekil 4: İnsan Vücudunu tanıtan infografik

İllüstrasyonlar okumanın ilk aşaması ile ilişkilidir ve fonksiyonlarından biri de çocukların etkin okumadan önce bakının bir anlamı olduğunu anlamalarına yardımcı olmaktadır. ⁶ Görsel öğeler bireyin düşünme ve dil becerilerini geliştirmesine ve değerlendirmesine katkı sağlamaktadır. Okul öncesi bireyler ve okuma güçlüğü olan engelli bireyler gibi veya hiç okuma bilmeyen bireylerin öğrenmeleri ve yorum yapabilmelerine olanak sağladığı belirtilmiştir. ⁷ Bu bakımdan infografiklerin doğru yerde ve zamanda kullanımı bireyin gelişimini önemli ölçüde etkiler.

3.2 Infografik Tasarımında Görsel Öğeler

İletişim kurmanın birden fazla yolu vardır. Küçük yaşlarda kurulan ve doğru iletilen etkin iletişim kanalları bireyde gelişimi önemli ölçüde etkiler. Infografik içinde kullanılan görsel tasarım öğelerinin doğru kullanımı konu hakkındaki bütünlüğü sağlamaktadır. Görsel tasarım öğelerinde olan yazı karakterlerinin kolay anlaşılabilmesi ve akıcı bir şekilde okunması sağlanmalıdır. Yazı ve görseller ile mevcut boşluk dengesi infografik oluşturmaktadır. Yazı karakterinin hepsi bir kimliğe sahiptir. İletişim kurulmak istenen hedef kitle ile kabul edilebilir olmalıdır. ⁸ Yazı karakteri karışık ve okumaya zorlaştıracak bir karaktere sahip olmamalıdır. Yazı karakterinin puntosu infografiğin kolay okunması ve anlaşılabilmesi için fark edilir olması gereklidir. Espas aralıklarının dengeli boşluklar ile bütünlük sağlaması açısından tasarımı rahatlatır. Yazı renkleri vurgu yapılmak istenen konunun önemine göre seçilebilir.

Renk tasarımı psikolojik bir mesaj verir. Grafik tasarımcı bu durumu gözeterik tasarımı yapmalıdır. Hedef kitlenin durum, yaş ve anlatılmak istenen konunun tasarımın bütünlüğü açısından ön planda tutulmalıdır.

⁵ Ovat ve Ögmel, 2010

⁶ Harms, 1998, Landers, 1987, Manning, 2004, Nicholas, 2007

⁷ Anderson, 2010, s. 75-76

⁸ Sarıkavak, 2009, s. 65

⁹ Ambrosse, 2012, s.16

İllüstrasyon fotoğrafın yapamadığı etkiyi verebilir. Okul öncesinde yapılacak olan illüstrasyonlarda bireyin dikkatini çekecek ve uyarıcılarını harekete geçiren resimleme yöntemiyle daha kalıcı sonuçlara ulaşılabilir.

Pigtogramlar ve semboller harf, sözcük ile ifade edilemeyen durumları anlatan görsel öğelerdir.⁹ Detaylarla anlatılmayan konuları daha kolay çizgilerle anlatabilen ve kolay anlaşılabilmesini sağlayabilmektedir.

İnfografiklerin, okul öncesi dönemde doğru ve etkin kullanımıyla birlikte yukarıda belirtilen özellikler dikkate alındığında anlatılmak istenen konunun daha kolay öğrenilmesi aynı zamanda kolay anlaşılabilmesini sağlamaktadır.

4. SONUÇ

Her geçen gün teknolojinin ilerlemesiyle birlikte infografiklerin gelişimi de ilerlemektedir. İnfografik kullanımı son yıllarda bilgiyi daha kolay ve anlaşılır şekilde anlatmak için bir çok alanda kullanılmaya başlanmıştır. İnfografiğin en önemli özelliği anlatılmak istenen konuda dikkat çekici olması ve kolay anlaşılmasıdır. Görsel öğeler ile anlatılan bir konu metin ile anlatılan bir konudan daha kolay anlaşılacaktır. Sayfalar dolusu bir bilgiyi tek anlaşılır bir görsel ile kolaylıkla anlatılabilir. İnfografik'te anlaşılması zor, kalabalık olan bir metni görselleştirerek basit bir şekilde anlatmaktır. Görsel öğelerin yardımıyla oluşturulan infografikler birçok alanda bireye verilmek istenen mesajı yalın bir şekilde aktarabilir. Okul öncesi dönemde olan bireylere daha çok yardımcı olacak zihinlerinde öğrenme sürecini daha kalıcı bir şekilde oluşmasına yardımcı olacaktır.

Bilgi grafiği olarak bilinen infografikler okul öncesi bireylerde doğru kullanımı esnasında bireyin konuyu doğru ve etkin bir biçimde öğrenmesi sağlanabilir.

Her bireyin en önemli gelişim dönemlerinden birini tanımlayan okul öncesi dönemdir. Bu dönemde bireyin öğrenmesi gereken ve öğretilmesi istenen konunun görsel öğeler yardımıyla bilgiyi hikâyeleştirip uzun süreli öğrenme ve zihin gelişimi sağlanır.

İnfografiklerde görsellerin sunumundaki yetkinlik, anlaşılabilirlik bakımından doğru zamanda kullanılmasıyla birlikte öğrenmenin önemli adımlarından birini tamamladığı görülmektedir. İnfografiklerin doğru kullanıldığında ortaya çıkabilecek durumların sonucunda çocukların öğrenme yetisindeki görsel kavramların etkisi görülmüştür. İnfografiklerin görsel öğelerin yardımıyla yaygın kullanılmaya başlanmasıyla okul öncesinde bulunan bireyin öğrenme yetisindeki gelişim gözlenebilir.

KAYNAKÇA

- OVAT, Ülkü ve Ümit Ögmel (2010). Bu Şemsiye mi?. Ankara: Dobidik Yayını.
- HARMS, J.M. (1998). BookDesign Elements. Childhood Education,
- LANDERS, S. (1987). Picture books as Literature. Innocence and experience: Essays and conversations on children's literature. New York: Lothrop, Lee & Shepard.
- MANNING, M. (2004). Visual Cues. Teaching K-8, 34(6), 91-92.
- NICHOLAS, J. L. (2007). An Exploration of the Impact of Picture Book Illustrations on the Comprehension Skills and Vocabulary Development of Emergent Readers. Submitted to the Graduate Faculty of the Louisiana State University and Agricultural and Mechanical College in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy in The Department of Educational Theory, Policy, and Practice.
- ANDERSON, N. A. (2010). Elementary Children's Literature: Infancy Through Age 13. (3rd. Edition). USA: Pearson Education.
- AMBROSE, G. ve HARRİS, P. (2012). Tipografinin Temelleri. B. Bayrak (Çev.) İstanbul: Literatür Yayınları.
- SARIKAVAK, N. K. (2004). 100 Görsel İletişim ve Tasarımda Çağdaş Tipografinin Temelleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.



TEMEL TASARIM EĞİTİMİNİN DİSİPLİNERARASI YAKLAŞIMLA İNCELENMESİ: “YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ TEMEL TASARIM DERS ÖRNEKLEMİ”

Arş. Gör. S. Nesli GÜL

Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi
Sanat Bölümü
sngul@yildiz.edu.tr

Arş. Gör. Tuğba TAŞTAN

Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi
Sanat Bölümü
trenkci@yildiz.edu.tr

ÖZET

1960 sonrası sanat ortamında değişimlerle günümüz sanatı, disiplinlerarası bir yapıya bürünmüştür. Farklı medyumların bir arada kullanıldığı ve disiplinlerin içiçe geçtiği bir sanat üretimi varolmaya başlamıştır. Bu durum sadece sanat ortamını değil, sanat eğitimi de etkilemiş olup, artık tek bir disipline dayalı eğitim çok fazla tercih edilmemektedir. Günümüzde, hem teori hem de uygulama eğitim sistemi içinde yer almaktadır.

Türkiye’de bu dersin eğitimi, işleyiş bakımından birkaç farklı şekilde karşımıza çıkmaktadır. Özellikle, Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi bu duruma verilebilecek en uygun örneklerden biri olabilir. Kurulduğu tarihten itibaren ders içeriğini disiplinlerarası bir anlayışla oluşturan fakülte, Temel Tasarım derslerini de bu bağlamda işlemektedir.

Görsel sanatlar alanında zorunlu bir ders olarak verilen Temel Tasarım dersi, öğrencinin sanat alanındaki altyapısının sağlanması ve kendi alanı dışındaki farklı disiplinlerle de uygulamalarını pekiştirmesi yönüyle etkilidir. Disiplinlerarası eğitim kapsamında Temel Tasarım dersinin incelenmesi, YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi Temel Tasarım dersi uygulamalarının değerlendirilmesi açısından önemlidir. Bununla birlikte bu çalışma, sanat eğitimi açısından disiplinlerarası anlayışla oluşturulan Temel Tasarım dersinin, içeriğiyle ve işleyişiyle düşünmeye, tartışmaya ve yeni araştırmalara olanak sağlayacaktır.

Bu çalışmada, üniversitelerde sanat ve tasarım eğitimi bağlamında verilmekte olan Temel Tasarım derslerinin disiplinlerarası yaklaşımla YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi örneğinde incelenmesi amaçlanmıştır. Ayrıca çalışmada, uluslararası alanda incelenen Temel Tasarım ders uygulamaları ile Temel Tasarım derslerinin işleyişleri üzerine karşılaştırma yapılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Disiplinlerarası Eğitim, Sanat ve Tasarım Eğitimi, Temel Tasarım, Görsel Sanatlar, Yıldız Teknik Üniversitesi.

ANALYSIS OF BASIC DESIGN EDUCATION WITH INTERDISCIPLINARY APPROACH

ABSTRACT

After 1960, contemporary art with transformation of the art scene consists an interdisciplinary structure. After that date, using a combination of different mediums in art space and existence of an art production that intertwined disciplines. This situation affected not only art scene but also art education. One discipline-based education is seldom preferred in art education no longer. Nowadays, both theory and practice are used together in the education system.

Basic design lessons in Turkey are taught in several different ways. Particularly, Yildiz Technical University Art and Design Faculty can be one of the best example of this situation. Since The Faculty is established, basic design lesson is taught with an interdisciplinary approach.

Basic Design course, that is a compulsory subject in the field of visual arts, provides the infrastructure of the student on the art field and consolidates the applications with other different disciplines. It is important to examine the impacts of Basic Design course within interdisciplinary education, to address the applications with different approaches in YTU-Faculty of Art and Design, Basic Design Course. Also, this work will enable Basic Design course to be considered, discussed and new researches with an interdisciplinary understanding in the art education.

This study aims to investigate basic design lessons with an interdisciplinary approach in Yıldız Technical University in Art and Design Faculty which are offered in the context of art and design education in the universities. Also in this study, compares on basic design courses were offered in the result of investigations on basic design practices in international area.

Keywords: Interdisciplinary Education, Art and Design, Basic Design, Visual Arts, Yıldız Technical University.

TEMEL TASARIM EĞİTİMİNİN DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIMLA İNCELENMESİ

1. GİRİŞ

Sanat Eğitiminin Türkiye’de 1960’lı yıllarda yaygınlaşması beraberinde yeni bir eğitim sistemini gerekli kılmış ve sanatın bugünkü temellerinin atılması konusunda önemli adımlar olmuştur. Tasarım, sanatsal ürün ortaya koymak amacıyla, uygulamalar ve denemeler yapılma aşamasını kapsar. Yazar, John Chris Jones’ın Design Methods (1980) adlı eserinde tasarıma “istediğiniz şeyi yapmadan önce gerek duyulduğu kadar birçok kez deneme” olarak yorumlamıştır (Jones’dan aktaran Deliduman Gence ve İstifoğlu Orhon, 2006: 14). Tasarım ortaya konmak istenen bir ürünün, çalışmanın, problemin çözümlenmesine ve geliştirilmesine yönelik istenen sonuca ulaşmak amacıyla yapılan görsel ve deneysel bir yöntem olarak tanımlanabilir. Sanat çalışmasındaki dinamizm ve etkiyi en iyi şekilde yansıtabilme için tasarımın ilkelerini, kurallarını bilmek gerekmektedir.

Sanat eğitiminin her alanında temel bir olgu olan tasarım, disiplinlerarası bir çalışmayı gerektirmektedir. Dolayısıyla Temel Tasarım Eğitiminin Disiplinlerarası Yaklaşımla İncelenmesi adlı bu makalede; disiplinlerarası eğitim sistemini benimsemiş olan yabancı okulların programlarına bakmak ve Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesinin sanat eğitimi anlayışını karşılaştırmak açısından farklı bir noktaya değinecektir. Ayrıca, bu metinde, günümüz sanatının sanat ve hayat eksenli bir anlayışla ortaya konması, yeni sanat biçimlerinin ve yaklaşımlarının öğrenilmesi açısından önemlidir. Bu çalışmada, Temel Tasarım eğitiminin görsel sanatlar ve diğer disiplinlerle olan ilişkisine yönelik tartışmaların ele alınması ve YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi Temel Tasarım dersinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Başlıkta ifade edilen ‘temel tasarım’, hem temel sanat eğitimi hem de temel tasarım eğitimi kapsamaktadır.

Çalışmanın kapsamını belirtmek gerekirse; sanat eğitiminde disiplinlerarası bir anlayışla işlenen Temel Tasarım dersi “Yıldız Teknik Üniversitesi - Sanat ve Tasarım Fakültesi” örneklemeyle incelenerek, sanat ve yöntem açısından ilişkisi ortaya konmaktadır. Bu araştırma, 1997 yılından 2014 eğitim-öğretim yılına kadar olan süreçte, Sanat ve Tasarım Fakültesi’nin temel tasarım ders işleyişini genel bir çerçevede ilgili şahıslarla görüşme ve literatür taraması yapılarak ortaya koymuştur. Öğrencinin temel altyapılarını oluşturma ve geliştirme açısından izlenen yol ve yöneme dair genel bir araştırma sunulmaktadır.

2. DİSİPLİNLERARASI SANAT EĞİTİMİ ANLAYIŞINDA TEMEL TASARIM

Disiplinlerarası yaklaşım, farklı disiplinlerden beslenerek bir duruma farklı bakış açılarıyla yaklaşmaya ve çözümler getirmeye olanak tanımaktadır. Dolayısıyla disiplinlerarası yaklaşımda, her bir disiplini bünyesinde barındıran bir çeşitlilik görülmektedir.

Disiplinlerarası yaklaşımla temel sanat eğitiminin geçmişine baktığımızda, 1989’larda temel sanat eğitiminin görsel sanatlar alanında yer almasıyla ilgili çeşitli tartışmaların yapılmış olduğunu görürüz. Bu tartışmalardan biri Cengiz Çekil tarafından yapılmıştır. Çekil konuyla ilgili olarak, “...resim ve heykel dallarında, temel sanat eğitimi gibi farklı, özel bir öğretim programına ihtiyaç yoktur”

(Çekil, 1989: 23) demektedir. Hamit Hakaner ise, bir ressamın ve heykeltıraşın Basic Design eğitimi almasını, bu sanat dallarının ‘sanat olma’ amacı ve tekabülîyet olgusuna tamamen aykırı görülmelidir” (Atalayer, 1993: 31) şeklinde görüşünü paylaşmıştır. Bu düşünceler, temel sanat eğitiminin resim ve heykel alanları için gereksiz olduğunu ifade etmektedir. Ancak günümüzde üniversitelerin eğitim-öğretim ders programlarına baktığımız da, pek çoğunda temel tasarım / temel sanat eğitiminin sadece mimarlık fakültelerinde değil görsel sanatlar, güzel sanatlar ve sanat-tasarım fakültelerinde de verilmiş olduğunu görürüz. 1980’li yılların sonlarında yapıldığı görülen tartışmalar beraberinde, temel sanat eğitiminin nasıl ortaya çıktığı ya da neden görsel sanatlar alanının içinde yer aldığına dikkat çekmektedir.

“Temel Sanat Eğitiminin Gerekliliği” (1994) makalesinde Atalayer, temel sanat eğitiminin görsel sanatlar alanındaki gerekliğini şu sözleriyle ifade etmektedir:

“Görsel Sanatların öğretim ve eğitimi, teknik ve teknolojik araç ve donatılarının kullanımı ve onların çalışma ritmiyle üretilen “değer nesnelere” anlam, işlev, biçim yapılaşması ile ilgilidir. Bu ise, teknik ve teknolojinin bilinmesi, kullanımı ve denetlenmesi demektir. Teknik ve teknolojinin olanaklarını, kapasitelerini, sınırlılıklarını ve zorlamalarını bilmeden, ne kullanabilirsiniz, ne de onlara egemen olabilirsiniz. Görsel Sanatların genel eğitim, öğretimin yapılaşması bu iken, Temel Sanat eğitimi teknik eğitim veya teknik eğitimin “ÖN KOŞULU” olarak tanımlamak, konuyla çok uzaktan ve yüzeysel olarak ilgilenmenin bir kanıtıdır. Çünkü, tüm Görsel Sanatlar eğitimi, teknik-teknolojik araçların, yöntemlerin, donatıların kullanımı ile birlikte, artistik yeti, meleke ve yeteneklerin yetkinleştirilmesi, yaratıcılığın pekiştirilmesi, sanatçının “kendisi” olan bireyselliğinin üretilmesi, modern tekniğin estetik yaşamla bütünleştirilmesi, tekillik ve toplumsallığın yansımaları olan “estetik değer ve olgularla”, metaların insanileştirilip “tinselleştirilmesi” ereğini amaçlayan öğretim sürecidir” (Atalayer, 1993: 32).

Atalayer, yukarıdaki görüşleriyle temel sanat eğitiminin teknik olmadığını dolayısıyla temel tasarım eğitiminin görsel sanatlar alanı için bir ihtiyaç olduğu görüşünü desteklemektedir. Bu bağlamda Atalayer Temel Sanat Eğitimi; “içerik, kapsam, hedef, program olarak, daha çok artistik yeteneklerin geliştirilmesi, yaratıcı kişiliğin örgütlenmesi, duyuların hem sistem, hem de işleyiş olarak, zenginleştirilip duyarlılığın yüceltilmesi, görsel bilinç ve düşüncenin kazandırılması, kalıp-değer paradigmasının yıkılıp, yaratma çığnılığının-cesaretinin kazandırılması bileşimlerini içermektedir” şeklinde tanımlamaktadır (Atalayer, 1993: 33).

Bu tartışmaların yanı sıra temel tasarım dersine temel hazırlayan olgulara bakacak olursak; “19.y.y. Sanayi Devrimi sonrası” endüstri alanındaki gelişimler toplumsal ve kültürel yaşamdaki değişimleri beraberinde getirmiştir (Balci & Say, 2003:5). Makineleşmenin hız kazanmasıyla, insan yaşamındaki günlük alışkanlıkları, sosyo-kültürel yaşamı ve daha pek çok durumu hızla etkilenmiş ve yeni yaşam biçimlerini beraberinde getirmiştir. Bu durum sanat alanını da etkileyerek sanatın bilinen ve olağan durumuna farklı bir yaklaşımı ortaya koymuştur. Sanattaki estetik olgusuna olan ilgi artmış, sanat ve estetik kaygılar konusunda seri üretime geçen endüstri sektörü ise değişimde büyük rol oynamıştır. Tüketim nesnesinin pazarda yer edinebilmesi için estetik bir değer taşıması ve üreticiye kendini kolay bir şekilde pazarlaması açısından önem taşır hale gelmiştir. Dolayısıyla önceki dönemlerden kalma kültür ve sanat anlayışındaki esasların revize edilerek, yeni yaşam ve kültür şartlarına uygun olacak biçimde ortaya konmasını şart kılmıştır.

Bu bağlamda endüstriyel üretime yönelik toplumsal amaç ve hedefler doğrultusunda yeni bir modelleme geliştirilerek, 20. Yüzyılın en önemli okulu olan Bauhaus karşımıza çıkmaktadır (Antmen, 2012:107). Rusya’daki Konstrüktivizm akımı ve Bauhaus okulunda üretilen çalışmaların farklı mekân ve şartlarda ortaya konmuş olmalarına rağmen; endüstri malzemelerinin kullanımı, teknik, tasarım ve biçimsel anlamda ortak yanları bulunması dikkat çekmiştir. Bunun temelinde yatan durum, sanatçıların sanatı farklı ve yeni anlatım biçimleriyle üretebilecekleri sanatsal bir dil kurma peşinde olmalarındandır (Antmen, 2012:103). Devamında Yazar A. Antmen şöyle söyler (2012: 103); “Yeni bir dünyanın inşasını bir gereklilik olarak gören bu sanatçılar, giderek tasarıma yöneldikleri bir süreç içinde sanatı alışılabilir işlevinin dışında, toplumsal bir zeminde anlam ifade etmesi gereken bir olgu olarak düşünmeye başlamışlardır”.

Temel Tasarım eğitiminin kökleri de bu anlamda Bauhaus'a dayanmaktadır. 1850'li yıllardan beri moderleşme çabası içinde olan Avrupa için sanat, tasarım ve mimari alanlarda varlığını sürdüren Bauhaus, ilk temel tasarım dersini gerçekleştiren okuldur (Aliçavuşoğlu & Artun, 2014: 147). Bauhaus ekolünün asıl gayesi, mimarlığı, güzel sanatları ve zanaatı bir araya getirmektir. Hem işlevsel hem de sanatsal olan nesnel ürünler ortaya koymak, Bauhaus ekolonün öne çıkardığı temel görüştür. Aynı zamanda, Bauhaus'ta eğitim alan öğrenciler bir üsluba kati bir şekilde bağlı tutulmayarak kendi çizgilerini bulmaya teşvik edilmektedirler (Çavuşoğlu & Artun, 2014: 123-126). Dolayısıyla plastik sanatlarda, usta-çırak ilişkisi içinde yürüyen sanatçı atölyelerinden farklı bir yapı gözükmektedir. Bu noktada temel tasarım eğitiminde alanlara özgü içerik farklılıkları ortaya çıkmaktadır. Temel Tasarım'ın görsel sanatlarda, mühendislik ya da mimarlıkta işleyiş şekilleri bir olmamaktadır.

20.yüzyıl'da Bauhaus ekolünün Türkiye'ye etkisi, çağdaş eğitime olanak tanımıştır. Türkiye'de, Gazi Terbiye Enstitüsü, Köy Enstitüleri, sanat, sanayi ve meslek okulları; İstanbul Teknik Üniversitesi ve Ortadoğu Teknik Üniversitesi gibi mühendislik-mimarlık okulları; güzel sanat ve uygulamalı sanat akademileri Bauhausçu ilkeleri benimsemiş ve bunlara göre yetişmiş kadrolar tarafından kurulmuşlardır (Aliçavuşoğlu & Artun, 2014).

2.1. SANAT EĞİTİMİNDE TEMEL TASARIM DERSİNİN YERİ VE ÖNEMİ

Sanat eğitiminde yer alan en önemli derslerin başında Temel Tasarım gelmektedir. Temel Tasarım dersi sanat eğitimini ve sanatı oluşturan kuralların, prensiplerin; tasarım üzerinde nasıl uygulanacağını anlama, araştırma, düşünme ve bilinçli ortaya konması için gereklidir. Yeni bir fikir, tasarımsal süreçte görsel yolla düşünerek nesneyle ilişkilendirilir. Sanat ve tasarımda bilinçli algının geliştirilmesi ve düşüncenin görsel şekliyle görülmesi; dikkati tek bir hedefte toplayarak, tasarımın boyutlarına ve bütünleşmesine olanak sağlar. (Deliduman Gence & İstifoğlu Orhon, 2006: 12). Ayrıca zihinde planlanmış bir tasarımın, problemin veya çalışmanın etkili ve doğru bir metot izleyerek nasıl çözümleneceğinin anlaşılması bakımından da temel tasarım eğitimi önem arz etmektedir.

Sanat eğitiminin amacı, bu alanda yetişmiş nitelik ve nicelik açısından uzman bireyler yetiştirmektir. Ayrıca, toplumsal sanat ve estetik anlayışının yaygınlaşması ve kazandırılması, bireylerin kültür ve sanat alanında disiplinlerarası düşünebilmesi ve fikir sahibi olabilmesi açısından önem taşımaktadır. Yazar Yusuf Baytekin Balcı ve Nuran Say'a göre; "Gerek yaratan, üreten, gerekse tüketen insanlar olarak estetik kaygıyı, estetik duyarlılık ve bilinç içinde duyabilmek ve bunu yaşama aktarabilmek sanat eğitiminin temel amacıdır" demektedir (Balcı & Say, 2003:5).

Sonuç olarak sanat eğitimi; "kişinin duygularını, düşüncelerini, deneyimlerini, izlenimlerini, yaratıcılığını, belli bir çaba içinde, yapıtını özgür, bilinçli ve nitelikli bir şekilde ortaya koymasına yardımcı olan estetik ilkeler ve belli kuralların katılımcıya kazandırılması adına atılan adımların bütünüdür" denilebilir.

3. DİSİPLİNLERARASI EĞİTİM ANLAYIŞINDA YTÜ SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ TEMEL TASARIM DERSİ

Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, 1997 yılında kurulmuş olup disiplinlerarası bir yapıya sahiptir. Fakülte'de, Sanat, İletişim Tasarım ve Müzik ve Sahne Sanatları Bölümleri olmak üzere bu bölümlerde, Bileşik Sanatlar, Sanat Yönetimi, Fotoğraf ve Video, İletişim Tasarımı, Müzik Toplulukları Anasanat, Duysal Tasarım Anabilim ve Dans Anasanat dalları olmak üzere 3 bölüm ve 7 farklı dal bulunmaktadır (Sağır, [02.01.2014]). YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi, Marmara ve Mimar Sinan Üniversiteleri'ndeki güzel sanatlar fakültelerine alternatif olarak kurulmuştur. Bu nokta'da, Sanat ve Tasarım Fakültesi adı altında Sanat Bölümü'nde Sanat Yönetimi Anabilim Dalı, Bileşik Sanatlar Anasanat Dalı ve Fotoğraf Video Anasanat Dalı açılmıştır.

Bu çalışma'da Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümünün birinci sınıflar için vermiş olduğu temel tasarım I-II derslerinin işleyişini incelenmektedir. Dolayısıyla öncelikle sanat bölümünün benimsemiş olduğu disiplinlerarası sanattan bahsetmek gerekmektedir. "Disiplinlerarası Sanat: İçinde plastik, fonetik çıkış noktaları olan, bunun yanında teatral görselliği de beraberinde taşıyan bir olgu (Başar'dan aktaran Angın Savaş, 2010: 4)

Disiplinlerarası sanat eğitimi bağlamında, Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Temel Tasarım dersinin geçmişine bakacak olursak, fakülte ilk kurulduğu 1997 yılından beri temel tasarım derslerini hem teorik hem de uygulamalı olarak bütün bölümlerin alması zorunlu şekilde gerçekleştirmektedir. Sanatçı ve akademisyen Serhat Kiraz ve Emrah Günay'ın birlikte oluşturmuş olduğu ilk temel tasarım ders müfredatıyla ders işleyişe konmuştur. Devamında ders müfredatını ve programını akademisyen ve sanatçılar Yiğit Aral, Rıza Kuruüzümcü ve İnci Eviner gibi isimler geliştirerek sürdürmüşlerdir. Günümüzde de hala değişen akademisyen ve sanatçı kadrosuyla işleyişini devam ettirmektedir.

YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi bünyesinde verilen Temel Tasarım dersi ilk olarak Mimar Sinan Üniversitesi'nden esinlenerek oluşturulmuş ve Temel Sanat Eğitimi dersinin içeriği buna göre belirlenmiştir. Bu dersin oluşturulması iki temel atölye olan: iki ve üç boyutlu atölyelere dayanmaktadır. Disiplinlerarası bir eğitim anlayışını benimsemiş olan YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi Temel Tasarım dersi; bireyi özgür kılma anlayışını baz alarak hem bireyin kendisini tanımasını hem de malzemeyi kullanmayı öğrenmesini amaçlamaktadır. Bu bağlamda, Bauhaus ekolünün etkilerini görmek mümkündür.

Temel Tasarım dersi ilk açıldığında, YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesinin bünyesinde bulunan Sanat Bölümü, İletişim Tasarım Bölümü ve Müzik ve Sahne Sanatları Bölümü öğrencilerinin tamamını kapsayacak şekilde ders işlenmiştir. Daha sonra her bir bölüm için ayrı ayrı temel tasarım dersi verilmeye başlanmıştır. Ancak son işleyiş şeklinde, Sanat ve İletişim Tasarım bölümleri öğrencileri dersi bir arada almaktadırlar. Ders haftada bir gün 6 saat olmak üzere, 2 saat teorik ve 4 saat uygulama şeklinde işlenmektedir. Dersin yürütücüsü ve asistanlar eşliğinde her hafta YTÜ, Sanat ve Tasarım Fakültesi'nden veya dışarıdan alanında uzman farklı hocalarla birlikte teorik dersler verilmektedir. Devamında ise, teorik bilgiyi pekiştirici nitelikte bir ya da iki hafta sonra yapılması istenen uygulama çalışması öğrenci tarafından gerçekleştirilmektedir. Birinci sınıfta alınan Temel Tasarım dersiyle, öğrenciler arasında dil birliği oluşturulması amaçlanmaktadır. Dolayısıyla farklı disiplinlerde eğitimlerini sürdürecek öğrenciler için temel tasarım, bir problemi disiplinlerarası yaklaşımla değerlendirmelerine olanak tanımaktadır. Her uygulama sonrasında öğrencilere geri bildirim yapılmakta ve bu yönden de öğrencilerin kendi çalışmalarına eleştirel yaklaşımları sağlanmaktadır.

Disiplinlerarası anlayışta eğitim veren; Drexel Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Medya Fakültesinde ve Portland Community College'de, Temel tasarım dersleri I-11-III şeklinde iki ve üç boyutlu tasarımlara dayalı olarak uygulanmaktadır (PCC, [10.01.2015]). Bu iki üniversite, YTÜ- STF temel tasarım dersinin aksine 3 yarıyılı kapsamaktadır. İlk yarıyıl, iki boyutlu tasarımlar yapılmakta, ikinci yarıyıl renk teorisine ve görsel tasarımlara yer verilmekte ve üçüncü yarıyıl ise üç boyutlu tasarımlar, yeni malzeme ve metotlar uygulanmaktadır (Drexel University, Catalog 2014-2015, [20.12.2014]). Teksas Eyaleti, El Paso şehrinde bulunan University of Texas'da ise, Temel Tasarım dersi görsel elementler ve tasarım ilkeleri doğrultusunda işlenmektedir (UTEP, [05.01.2015]).

4. SONUÇ

Çalışmada, görsel sanatlar alanında temel tasarım / temel sanat eğitimi tartışılmış olup, diğer disiplinlerle olan ilişkisine bakılmış ve devamında YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi bünyesinde temel tasarım ders işleyiş değeri değerlendirilmiştir. Temel tasarım / temel sanat eğitiminin içerik olarak her bir disipline göre farklılaşması bir takım baskın tekniğin ya da estetiğin ön plana çıkmasına neden olmaktadır. Mimarlık ya da mühendislikteki kadar teknik bir temel tasarım dersinin görsel sanatlar alanında uygulanması, estetik yönelimlerden dolayı örtüşmemektedir. Plastik sanatlar ve görsel sanatlar gibi alanlarda estetik ilkeler ön plana çıkmakta ve temel tasarım eğitiminin temelini oluşturmaktadır.

Bauhaus'la birlikte sanat eğitimi; bilim, teknoloji ve sanayinin gelişmesiyle birlikte; değişime, gelişime ve yeniliğe uyum sağlanması bakımından önceki dönemlerden kalma eğitim anlayışına son verilerek yeniden düzenlenmiştir. Bu anlamda Bauhaus okulu, üniversitelerin Temel Tasarım

müfredatlarına örnek teşkil etmektedir. Sanat, salt kendi içinde sınırlandırmaya karşı günümüz disiplinlerarası anlayışında pek çok alandan beslenmektedir. Örneğin, felsefe, sosyoloji, edebiyat, antropoloji, mimarlık, endüstriyel ürünler ve hatta mühendislik alanları gibi pek çok disiplinden yararlanmaktadır. Bu noktada her bir birey bir problemi çözümlerken farklı açılardan değerlendirme perspektifine sahip olmaktadır. Dolayısıyla bu perspektif toplumsal bilincin artmasını sağlamaktadır.

Temel Tasarım dersini benzer bir programla işleyen Drexel ve Portland Community, öğrencilerin yeteneklerini geliştirmeye, problem çözmeye ve atölye deneyimi kazandırmaya çalışmaktadır. Öğrencilere bir yarıyıl renk bilgisi verilerek teknik ve malzeme ile sanatsal bir bakış kazandırılmaktadır. Temel Tasarımın uygulanma sürecinde, öncelikli olarak temel bilgilerin verilmesi ve uygulama için de öğrenciye yeterli süre tanınması gerekmektedir. Bahsi geçen üniversitelerdeki gibi Temel Tasarım dersi, 3 yarıyılı kapsayacak şekilde düzenlenebilir. Hem tarihsel hem de çağdaş, disiplinlerarası yaklaşımla dersler işlenebilir. Ders kapsamında, teorik ve uygulamanın yanı sıra öğrencilere; eleştiriler, sunular ve fikir alışverişi eşliğinde estetik ve yapısal farkındalık kazandırılmalıdır.

Bu çalışmada, disiplinlerarası eğitim anlayışında temel tasarım eğitimi dersinin farklı disiplinlerle olan ilişkisi içerik yönünden tartışılmış ve Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi Temel Tasarım dersinin işleyişi değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme sonucunda Temel Tasarım dersi hem uygulamalı hem teorik olarak öğrencilere farklı disiplinlerden bilgi sağlayarak, ortak bir dil oluşturmaya ve bir probleme farklı çözümler üretmelerine yardımcı olmaktadır.

KAYNAKÇA

- Aliçavuşoğlu, E. & Ali Artun (Der.). (2014), Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı: Türkiye’de Mimarlık, Sanat, Tasarım Eğitimi ve Bauhaus, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Antmen, A. (2012), 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Atalayer, F. (1993), Temel Sanat Eğitiminin Gerekliliği, Anadolu Sanat Dergisi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Başar, M.R. (2000), Bilgi Çağında Disiplinlerarası Bir Metin Olarak Sanat. Bilgi Çağı ve Sanat, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 6. Ulusal Sanat Sempozyum Kitabı, 63-67.
- Baytekin Balcı, Y. & Say, N. (2003), Temel Sanat Eğitimi, Ya-Pa Yayın Pazarlama San. Tic. A.Ş. İstanbul.
- Burnard, P. & Sarah Hennessy. (2006), Reflective Practives in Arts Education, Springer, Netherlands.
- Çekil, C. (1989), Sanat Eğitimi ve Temel Sanat Eğitimi, Hacettepe Üniversitesi Yayınları.
- Deliduman Gence, C. & İstifoğlu Orhon, B. (2006), Temel Sanat Eğitimi, Gergun Yayıncılık, Ankara.
- Drexel University, Catalog 2014-2015, [20.12.2014], <http://www.catalog.drexel.edu/undergraduate/collegeofmediaartsanddesign/fineart/>.
- Eisner, E. W. & Michael D. Day. (2004), Handbook of Research and Policy in Art Education, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, New Jersey.
- Günay, E. (12.02.2015), Öğretim Görevlisi Emrah Günay ile Görüşme
- Jones, J.C. (1980), Design Methods, A Willey Interscience Publication: London.
- Lucie-Smith, E. (2004) , 20. Yüzyılda Görsel Sanatlar, Akbank, İstanbul.
- PCC, [10.01.2015], <http://www.pcc.edu/schedule/default.cfm?fa=dspTopicDetails&thisTerm=201501&topicid=ART&type=Credit>
- Sağır, T., [02.01.2014], <http://www.sts.yildiz.edu.tr/>.
- Savaş, A. R. (2010), Disiplinlerarası Sanat Etkileşimlerinin Seramik Sanatı ve Eğitimine Etkileri. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı, Seramik Eğitimi Bilim Dalı, Ankara.
- UTEP, [01.05.2015], <http://www.utep.edu/>.



PEDAGOJİK FORMASYON PROGRAMI ÖĞRENCİLERİNİN ÖZ YETERLİK VE EPİSTOMOLOJİK İNANÇLARININ İNCELENMESİ

Doç. Dr. Oğuz DİLMAÇ

Atatürk Üniversitesi

Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi

Resim-iş Eğitimi A.B.D.

oguzdilmac@atauni.edu.tr

Şüheda AKTEPE

Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Resim-iş Öğretmenliği Bilim Dalı

Alper YILMAZ

Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Resim-iş Öğretmenliği Bilim Dalı

ÖZET

Talim ve Terbiye Kurulu'nun 20 Şubat 2014 tarihli ve 9 sayılı kararı doğrultusunda Yüksek Öğrenim Kurulunun da onaylayarak yürürlüğü giren pedagojik formasyon eğitimi ile sertifika programında eğitim görmekte lisans mezunlarına öğretmen olabilme hakkı verilmiştir. Bu formasyon eğitimi iki akademik dönemi kapsamaktadır. Bu eğitim süreci sonunda yüksek öğrenim kurulu tarafından belirlenmiş olan toplam 25 kredilik dersi başarı ile tamamlaması gerekmektedir.

Bu çalışmanın amacı pedagojik formasyon programı öğrencilerinin genel öz yeterlikleri ile Epistemolojik inançları arasındaki ilişkiyi belirlemektir. İlişkisel tarama ve anket modelinin kullanılacağı bu çalışmada araştırma grubunu Erzurum'da bulunan Atatürk Üniversitesinde 2014-2015 öğretim yılında öğrenim görmekte olan Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü lisans mezunu 26 pedagojik formasyon öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışmada veri toplama araçları olarak Shwarzer ve Jerusalem (1995) tarafından geliştirilen ve Aybay (2010) tarafından Türk kültürüne uyarlanan Genel Öz-Yeterlik Ölçeği ile Schommer (1990) tarafından geliştirilen Deryakulu ve Büyüköztürk (2002) tarafından Türk kültürüne uyarlanan Epistemolojik İnanç Ölçeği kullanılmıştır.

Araştırma sonucunda elde veriler ışığında görsel sanatlar öğretmen adaylarının görsel sanatlar öğretimine yönelik öz-yeterlik düzeylerinin düşük olduğu tespit edilmiştir ($\bar{x} = 2.52; ss. = .59$). Ayrıca öğretmen adaylarının görsel sanatlar epistemolojik inançlarının orta düzeyi olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($\bar{x} = 3.09; ss. = .66$).

Anahtar Kelimeler: Görsel Sanatlar, Pedagojik formasyon, öz yeterlilik, epistemolojik

EVALUATION OF SELF-SUFFICIENCY AND EPISTEMOLOGICAL BELIEFS OF PEDAGOGICAL TRAINING PROGRAM STUDENTS

ABSTRACT

As a result of February 20, 2014 dated No:9 decision of Board of Education and Discipline approved and entered into force by board of education and discipline, students have Bachelor's degree and also study at certificate programme, can be a teacher. This formation education consists of two semesters of training. At the end of this training process, teacher candidates must complete total of 25 credit hours set by the higher education board.

The aim of this study is determine the relationship between the general self-sufficiency and epistemological beliefs of pedagogical formation program students. In this study which will use the relational screening and survey model, research staff consist of 26 students who study at pedagogical formation in the academic year 2014-2015 and graduated from Ataturk University Faculty of Fine

Arts Painting Department which is in Erzurum. In this study, General Self-Sufficiency Scale developed by Shwarzer and Jerusalem, and adapted to Turkish cultural by Aybay, and Epistemological Belief Scale developed by Schommer and adapted to Turkish cultural by Deryakulu and Büyükköztürk are used as a data collection tool.

As a research result, it was determined that the level of self-sufficiency intended for visual arts education of visual arts teacher candidates is low. Also, it was concluded that the level of visual art epistemological beliefs of teacher candidates is intermediate.

Keywords: pedagogical, formation, self sufficiency, epistemologically

I. GİRİŞ

Eğitim sistemlerinin en önemli görevlerinden biri o ülkenin ihtiyaç duyduğu nitelikli insan gücünü yetiştirmektir. Nitelikli insan gücünü oluşturması beklenen öğretmenlerin yetiştirilmesi ise eğitim sisteminin temel sorunlarının başında yer almaktadır. Fakat her ne kadar öğretmenlerin nitelikli olması ne kadar gerekli ve önemli ise de, yeterli değildir (Dilaver, 1996: 119).

Oysa Başöğretmen Gazi Mustafa Kemal ATATÜRK 1 Mart 1923 tarihinde öğretmenlerin öz yeterliliği ve ilham ışığı olmaları doğrultusunda, kendinden sonra ki öğretmenlere “Öğretmenlik güvenilir ellere teslim edilmelidir” diyerek çağdaş Türk toplumunun oluşmasında öğretmene verdiği önemi belirtmiştir.

Buna rağmen günümüze gelene kadar öğretmen yetiştirmede ve öğretmen atamalarında Cumhuriyet döneminin başlangıcındaki önemin bir türlü verilmediği görülmektedir. MEB, 1996’da öğretmen açığını kapatabilmek için, mezuniyet alanı dikkati alınmadan birçok lisans mezununu sınıf öğretmeni olarak atandığı bilinmektedir. 1998 yılında, eğitim fakültesi mezunları dışında 41 bin öğretmen atanmıştır. Hiç kuşkusuz bu tür atamalar, öğretmenliğin meslekleşmesini ve saygınlığını olumsuz yönde etkileyen gelişmelerdir (Başkan, 2001: 16).

Eğitim fakültelerinin öğretmen yetiştirme yeterliliklerinin ve istenilen nitelikte öğretmen standartlarının ne düzeyde karşılandığının tartışıldığı, (Seferoğlu, 2004: 42) günümüzde Talim ve Terbiye Kurulu’nun 20 Şubat 2014 tarihli ve 9 sayılı kararı ile eğitim fakültesi dışında yükseköğretim programlarına devam eden ve bunlardan mezun olanlara Pedagojik Formasyon Eğitimi Sertifika Programı ile öğretmen olabilmeleri için bir hak tanınmıştır. Bu program iki dönem olacak şekilde bir yıl sürmektedir.

Teorik Dersler	Teori	Uygulama	Kredi
Eğitim Bilimine Giriş	2	0	2
Öğretim İlke ve Yöntemleri	2	0	2
Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme	2	0	2
Eğitim Psikolojisi	2	0	2
Sınıf Yönetimi	2	0	2
Seçmeli Ders I	2	0	2
Seçmeli Ders II	2	0	2
Dönem Toplamı	14	0	14
Uygulamalı Dersler			
Özel Öğretim Yöntemleri	2	2	3
Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı	2	2	3
Öğretmenlik Uygulaması	2	6	5
Dönem Toplamı	6	10	11
Genel Toplam	20	14	25

Bu tablo

http://www.yok.gov.tr/web/guest/icerik/-/journal_content/56_INSTANCE_rEHF8BIsFYRx/10279/7052802, Erişim

Tarihi: 23.01.2015.

Tablo 1. Pedagojik Formasyon Eğitimi Sertifika Programı Zorunlu Dersleri

Tablo 1 incelendiğinde pedagojik formasyon programında alan öğretmeni yetiştirmeye ilişkin alan eğitimi dersleri bulunmadığı görülmektedir. Görsel Sanatlar öğretmeni yetiştirme lisans programlarında alan eğitimine yönelik dersler bulunmaktadır. Bunlar; Müze Eğitimi Uygulamaları, Sanat Öğretiminde Yaratıcılık, Çocuğun Sanatsal Gelişimi, Özel Öğretim Yöntemleri-II ve Okul Deneyimi dersleridir.

Oysa öğretmen yetiştirmede Mart 1999'da MEB ve üniversite temsilcilerinden oluşan "Öğretmen Yeterlilikleri Komisyonunca", "eğitme-öğretme yeterlilikleri", "genel kültür bilgi ve becerileri" ve "özel alan bilgi ve becerileri" ana başlıklarından oluşan yeterlilikler belirlenmiştir (MEB 2002).

Alan eğitimine yönelik derslerin alınmaması öğretmen adaylarının mesleğe yönelik öz yeterlilik düzeylerini olumsuz etkileyecektir. Öz yeterlilik kavramını Albert Bandura 1983 yılında yaptığı sosyal öğrenme teorisi araştırmasında bulmuştur. İnsanı ilerde karşılaşacağı durumları idare edebilmek için gereken hamlelerin kaynaklarını düzenleyip hayata geçirebilme yolunda kendi kapasitesine olan inancıdır (Azar, 2010: 236). Bir işi başarmanın temelinde inancın olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca hedefe ulaşmak için gerekli kişisel aktiviteleri etkileyen en önemli faktörlerden biridir, kimi araştırmacılara göre en önemlisidir. Öz yeterliliğin öncelleri ise hayali tecrübe, geçmiş deneyim, psikolojik canlandırma ve ikna kavramlarıdır. İyi bir öğretmen için oldukça önemli bir yere sahip olan öz yeterlilik, eğitim vermekle yükümlü öğretmenlerin daha etkin ve başarılı olmasını sağlayan önemli özelliklerin başında yer alır. Öz yeterlilik inancı yüksek bir öğretmen daha atılgan ve temeli sağlam başarılı dönütler alacağı akademik işler yapacaktır.

İlgili alanyazın taramalarında öz-yeterlilik ile ilgili yabancı kültürlerdeki çalışmalar incelendiğinde; Chen, Gully ve Eden (2004)'in öz-saygı ve genel öz-yeterlilik arasındaki ilişkiyi motivasyon ve duygusal duruma göre incelediği ve sonuçta genel öz-yeterliliğin motivasyonla ve görev performansı ile ilişkili olduğu sonucuna ulaştıkları, Luszczynska, Dona ve Schwarzer (2005)'in birkaç ülke üzerinde genel öz-yeterlilik ve kişilik, sosyal ilişkiler, başarı, sağlık, stres arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yaptıkları çalışmada genel öz-yeterliliğin farklı psikolojik yapılarla ilişkili olduğu ve uluslararası bir yapı gösterdiği sonucuna ulaştıkları görülmektedir.

Öz yeterlilik, bireyin bilgiye veya amaca ulaşma sürecinde karşılaşacağı güçlüklerle mücadele etmesi ile doğrudan ilişkilidir. Hedefe ulaşmak isteyen kişi her güçlükte pes etmeden, inancını kaybetmeden tüm çabası ile üstesinden gelmeye kitlenmelidir. Öz yeterliliği her koşul ve şartta yüksek olmalıdır ki, eğiteceği öğrencilerin öğrenim hayatına hitap edebilsin. Yaptırım gücü yüksek olan bir öğretmen bilgiyi ne şekilde öğrencilerine ulaştıracağını, dikkat çekip uyarıcı etkide derse güdüleyeceğini, bilgiyi sevdirmeyi, sorunları doğrudan çözmeyi ve daha birçok özelliği taşır. Bu özellikleri taşımanın birinci ve en önemli noktası öz yeterlilik ve epistemolojik inancıdır.

Amaç

Araştırmanın amacı pedagojik formasyon programı öğrencilerinin genel öz yeterliliklerini belirleyerek öz yeterlilikleri ile Epistemolojik inançları arasındaki anlamlı bir ilişki olup olmadığını bulmaktır.

Problem Cümlesi

Pedagojik formasyon alan görsel sanatlar öğretmeni adaylarının, öğretmenlik mesleğine yönelik öz yeterlilikleri hangi düzeydedir? Bu problem cümlesine bağlı olarak alt problem cümleleri ise şunlardır;

1- Görsel sanatlar öğretmeni adaylarının, öğretmenlik mesleğine yönelik öz yeterlilik düzeyleri cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

2-Görsel sanatlar öğretmeni adaylarının epistemolojik inançları ile öz yeterlilikleri arasında cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir ilişki var mıdır?

II. YÖNTEM

Pedagojik formasyon alan görsel sanatlar öğretmeni adaylarının, öğretmenlik mesleğine yönelik öz yeterliliklerini belirlemek amacıyla betimsel yöntem kullanılmıştır. Survey yöntemi; olayların, objelerin, varlıkların, kurumların, grupların ve çeşitli alanların 'ne olduğu' nu betimleme ye, açıklamaya çalışan incelemelerdir. Bunlar nedir? Sorusuna cevap bulmaya yöneliktir. Bununla, mevcut durumlar ve özellikler aynen ortaya konulmaya çalışılmıştır. (Kaptan, 1995, 65) Yapılan araştırma tarama modelindedir. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan bir durumu varolduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan bir araştırma yaklaşımıdır. Bu araştırma da kullanılan araştırma modeli ise genel tarama modelidir.

Genel tarama modelleri çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir (Karasar, 2000, 79). Araştırmada, örneklemden veri toplanmasında likert tipi anket kullanılmıştır.

2.1. Araştırmada Kullanılacak Veri Toplama Aracı ve Özellikleri

2.1.1. Epistemolojik İnanç Ölçeği

Araştırmada öğretmen adaylarının epistemolojik inançlarını ölçmek amacıyla Schommer (1990) tarafından geliştirilen Deryakulu ve Büyüköztürk (2002, 2005) tarafından Türkçe'ye adapte edilen "Epistemolojik İnanç Ölçeği" kullanılmıştır.

Deryakulu ve Büyüköztürk ölçeğin amacının, bireyin bilginin ne olduğu, bilme ve öğrenmenin nasıl gerçekleştiği ile ilgili öznel inançlarını niteleyen bir bireysel özellik olarak epistemolojik inanç düzeylerini belirlemeye çalışmak olarak ifade etmişlerdir. Deryakulu ve Büyüköztürk'ün (2002) yapı geçerliliği çalışması, 63 maddeden ve dört faktörlü bir yapıdan oluşan özgün ölçekten farklı olarak üç faktörlü bir yapı gösterdiğini ve toplam 35 maddeden oluştuğunu ortaya koymuştur. Deryakulu ve Büyüköztürk'ün (2004) Epistemolojik İnanç Ölçeğinin faktör yapısını yeniden değerlendirme çalışmaları ise; ölçeğin 10. maddesinin faktör yükünün daha önce yer aldığı birinci faktör yerine ikinci faktörde yer alması gerektiğini, ölçeğin 24. maddesinin daha önce yer aldığı ikinci faktör ile çok düşük ilişki gösterdiğinden ölçekten çıkarılması gerektiğini göstermiştir. Bu şekliyle 34 maddeden oluşan Epistemolojik İnanç Ölçeği; hepsi negatif 17 maddeden oluşan "Öğrenmenin Çabaya Bağlı Olduğuna İnanç", hepsi pozitif 8 maddeden oluşan "Öğrenmenin Yeteneğe Bağlı Olduğuna İnanç" ve hepsi pozitif 9 maddeden oluşan "Tek Bir Doğrunun Var Olduğuna İnanç" olmak üzere üç alt ölçekten oluşmaktadır. Ölçek EK-4'te sunulmuştur. ("Kesinlikle Katılıyorum (5)", "Kısmen Katılıyorum (4)", "Kararsızım (3)", "Kısmen Katılmıyorum (2)", "Kesinlikle Katılmıyorum (1)" seçenekleri arasında puanlanan beşli likert tipi bir ölçek olan Epistemolojik İnanç Ölçeği negatif maddelerin dönüşümünden sonra, her bir faktöründen alınan yüksek puan, bireyin o faktöre ilişkin gelişmemiş/olgunlaşmamış epistemolojik inançlara sahip olduğunu; düşük puan ise gelişmiş/olgunlaşmış epistemolojik inançlara sahip olduğunu göstermektedir (Deryakulu ve Büyüköztürk, 2004).

2.1.2. Öz Yeterlilik Ölçeği

Araştırma kapsamında "Görsel Sanatlar Öğretimine Yönelik Öz Yeterlilik Ölçeği" geliştirilmiştir. Ölçek geliştirilmeden önce, öz yeterliliğin ne olduğu ve öz yeterlilik ölçeğinin nasıl hazırlanacağı hakkın da geniş çaplı bir literatür taraması yapılarak

mevcut olan öz yeterlilik ölçekleri incelenmiştir (Afacan, 2007; Bıkmaz, 2004; Morgil ve diğerleri, 2004; Yaman ve diğerleri, 2004; Cansüğü Koray, 2003; Akkoyunlu ve Kurbanoglu, 2003, Kaptan ve Korkmaz, 2000). Mevcut olan bu öz yeterlilik ölçeklerinden, öz yeterlilik ölçeğinin hazırlanması konusunda rehber olması amacıyla yararlanılmıştır. Ölçek "kesinlikle katılıyorum, katılıyorum, kararsızım, katılmıyorum, kesinlikle katılmıyorum" şeklinde 5' li likert tipi olarak hazırlanmıştır. Görsel sanatlar öğretimine yönelik öz yeterlilik ölçeği 15'i olumlu 8'i olumsuz olmak üzere 23 madde

olarak hazırlanmıştır. 23 maddelik olan ölçeğin geçerlik ve güvenirlik analizi için 3. ve 4. sınıfta öğrenim gören 48 öğretmen adayı ile pilot araştırma yapılmıştır. Öğretmen adaylarının olumlu maddelere verdikleri cevaplar kesinlikle katılıyorum (5), katılıyorum (4), kararsızım (3), katılmıyorum (2), kesinlikle katılmıyorum (1) olacak şekilde 5’den 1’e doğru, öğretmen adaylarının olumsuz tutum maddelerine verdikleri cevaplar ise; kesinlikle katılıyorum (1), katılıyorum (2), kararsızım (3), katılmıyorum(4), kesinlikle katılmıyorum (5) olacak şekilde 1’den 5’e doğru puanlandırılarak ilgili veriler SPSS 10 paket programında analiz edilmiştir. Analizler sonucunda; madde ortalamalar› için t-testi sonuçları $p > 0.05$ olan ve korelasyon katsayıları $r \leq 0.30$ düşük olan 3 madde ile madde toplam korelasyon değeri 0.30’dan düşük olan 2 madde de pilot ölçekten çıkartılmıştır. 11 maddesi olumlu, 7 maddesi olumsuz olan “Görsel Sanatlar Öğretimine Yönelik Öz Yeterlik Ölçeği”nin pilot araştırılması sonucunda ölçeğin döndürülmemiş temel bileşenler (Component Matrix) analizine göre tek faktörlü, döndürülmüş temel bileşenler analizine göre (Varimax Rotated) 4 faktörlü olduğu tespit edilmiştir. Hazırlanan veri toplama aracı tek faktörlü (genel faktör) ya da çok faktörlü olabildiği gibi, hem tek faktörlü hem de çok faktörlü özellik gösterebilmektedir (Büyükoztürk, 2003,121). Her iki durumla da ölçek kullanılabilir. Ölçeğin Cronbach Alfa güvenirlik katsayısı ise 0.84 olarak tespit edilmiştir.

2.2. Verilerin Analizi

Çalışmanın verilerinin analizinde betimsel ve kestirimsel istatistik beraber kullanılmıştır. Betimsel istatistik ile veriler açıklanmaya çalışılmış kestirimsel istatistik bölümünde ise korelasyon analizi yapılarak öz-yeterlik algısı ile epistemolojik inançların ilişkisi ortaya konulmaya çalışılmıştır. Betimsel analiz aşamasında olumsuz maddeler olumluya çevrilerek işlem yapılmıştır. Özyeterlik algısına ilişkin betimsel istatistik Tablo 1’de sunulmuştur.

	Toplam	Kız	Erkek
F	26	14	12
Ortalama	2,52	2,39	2,73
Medyan	2,56	2,47	2,72
Standart Sapma	0,59	0,18	0,46
Açıklık	2,22	2,06	1,39
Minimum	1,28	1,28	2,11
Maximum	3,50	3,33	3,50

Tablo 1. Özyeterlik algısına ilişkin betimsel istatistik sonuçları

Epistemolojik inançlara yönelik betimsel istatistik sonuçları Tablo 2 de sunulmuştur.

	Toplam	Kız	Erkek
F	26	14	12
Ortalama	3,09	2,98	3,22
Medyan	2,95	2,89	3,36
Standart Sapma	0,66	0,53	0,78
Açıklık	3,00	1,69	3,00
Minimum	1,63	2,13	1,63
Maximum	4,63	3,81	4,63

Tablo 2. Epistemolojik inançlarına ilişkin betimsel analiz sonuçları

III. BULGULAR

Tablo 1 incelendiğinde öğrencilerin görsel sanatlar öğretimine yönelik öz-yeterlik algılarının katılmıyorum düzeyinde olduğu tespit edilmiştir ($\bar{x} = 2.52; ss. = .59$). Bu sonuçlara göre formasyon öğrencilerinin görsel sanatlar öğretimine yönelik öz-yeterliklerinin düşük olduğu söylenebilir. Ayrıca kız ve erkek öğrencilere yönelik karşılaştırma yapıldığında erkek öğrencilerin öz-yeterlik algılarının kız öğrencilerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ($t_{kız} = 2.39; t_{erkek} = 2.73$). Cinsiyet bazında ayrı ayrı düşünüldüğünde de kız öğrencilerin öz-yeterlik algılarının katılmıyorum düzeyinde olduğu; erkek

öğrencilerin öz-yeterlik algılarının ise kararsızım düzeyinde olduğu tespit edilmiştir. Bu durum kız öğrencilerinin öz-yeterlik algılarının düşük; erkek öğrencilerin öz-yeterlik algılarının ise orta düzeyli olduğu biçiminde yorumlanabilir.

Tablo 2 incelendiğinde öğrencilerin görsel sanatlar epistemolojik inançlarının kararsızım düzeyinde olduğu tespit edilmiştir ($\bar{x} = 3.09; ss. = .66$). Bu sonuçlara göre formasyon öğrencilerinin epistemolojik inançlarının orta düzeyli olduğu söylenebilir. Ayrıca kız ve erkek öğrencilere yönelik karşılaştırma yapıldığında erkek öğrencilerin epistemolojik inançlarının kız öğrencilerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ($\bar{x}_{kız} = 2.90; \bar{x}_{erkek} = 3.22$). Cinsiyet bazında ayrı ayrı düşünüldüğünde de hem kız öğrencilerin hem de erkek öğrencilerin epistemolojik inançlarının orta düzeyli olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Epistemolojik inançları ile görsel sanatlar özyeterlikleri arasında ilişki olup olmadığına korelasyon analizi ile bakılmıştır. Örneklem sayısı az olduğundan ilişki olup olmadığına Kendall's tau ile bakılmış ve korelasyon katsayısı hesaplanmıştır. Elde edilen Korelasyon analizi sonuçları Tablo 3 de sunulmuştur.

		Epistemolojik inanç	Görsel sanatlar öz-yeterlik algısı
Epistemolojik inanç	Korelasyon katsayısı	1,000	,317*
	Sig. (2-tailed)	.	,027
	N	26	26
Görsel sanatlar öz-yeterlik algısı	Korelasyon katsayısı	,317*	1,000
	Sig. (2-tailed)	,027	.
	N	26	26

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tablo 3. Görsel sanatlar öz-yeterlik algısı ile epistemolojik inanç korelasyon analizi sonuçları

Tablo 3 incelendiğinde öğrencilerin epistemolojik inançları ile görsel sanatlar öz-yeterlik algıları arasında .05 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir ($r = .317, r^2 = .10, p < .05$). Bu ilişki formasyon öğrencilerinin epistemolojik inanç ve görsel sanatlar öz-yeterlik algısının birbirlerini %10 oranında açıkladığını göstermektedir.

		Epistemolojik inanç	Görsel sanatlar öz-yeterlik algısı
Epistemolojik inanç	Korelasyon katsayısı	1,000	,317*
	Sig. (2-tailed)	.	,027
	N	26	26
Görsel sanatlar öz-yeterlik algısı	Korelasyon katsayısı	,317*	1,000
	Sig. (2-tailed)	,027	.
	N	26	26

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tablo 3. Görsel sanatlar öz-yeterlik algısı ile epistemolojik inanç korelasyon analizi sonuçları

Tablo 3 incelendiğinde öğrencilerin epistemolojik inançları ile görsel sanatlar öz-yeterlik algıları arasında .05 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir ($r = .317, r^2 = .10, p < .05$). Bu ilişki formasyon öğrencilerinin epistemolojik inanç ve görsel sanatlar öz-yeterlik algısının birbirlerini %10 oranında açıkladığını göstermektedir.

Sonuç

Çok yönlü bir süreç olan öğretmen yetiştirme süreci, öğretmenlerin eğitim sisteminin amaçlarını iyi kavrayabilmelerine, bu amaçlara gidecek doğru yolları bulmalarına ve mesleğe pek çok

yönden iyi hazırlanmalarına olanak sağlayan bir dönemdir. Öğretmen yeterliklerinin kazanılması açısından önemli olan bu süreçte öğretmen adaylarının mesleğe hazırlanması, birçok uygulama ile gerçekleştirilmeye çalışılmaktadır.

Oysa, Talim ve Terbiye Kurulu'nun 20 Şubat 2014 tarihli ve 9 sayılı kararı doğrultusunda Yüksek Öğrenim Kurulunun da onaylayarak yürürlüğü giren pedagojik formasyon eğitimi ile istenilen öğretmen modelinin yetiştirilmesi ise tartışma konusudur.

Bu bağlamda gerçekleştirilen araştırmada elde edilen veriler incelendiğinde öğretmen adaylarının görsel sanatlar öğretimine yönelik öz-yeterlik algılarının katılmıyorum düzeyinde olduğu ve görsel sanatlar epistemolojik inançlarının kararsızım düzeyinde olduğu görülmüştür. Bu sonuçlara göre öğrencilerin öz-yeterliklerinin düşük ve epistemolojik inançlarının orta düzeyi olduğu söylenebilir. Ayrıca cinsiyet değişkenine göre erkek öğretmen adaylarının öz-yeterlik ve epistemolojik algılarının bayan öğretmen adaylarından daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Araştırma sonuçlarına dayanarak öğretmen adaylarının öz yeterlilik ve epistemolojik inanç düzeylerinin öğretmenlik mesleğine başlamak için yeterli olmadığı söylenebilir. Araştırmada elde edilen sonuçlara dayanarak yapılan öneriler şunlardır; Pedagojik formasyon programı iki dönem yerine en az üç dönem örgün eğitim olacak şekilde verilebilir, Bir dönem olan öğretmenlik uygulaması iki dönem süren öğretmenlik staj eğitimi uygulaması şeklinde düzenlenebilir ve Görsel Sanatlar eğitimi alan dersleri pedagojik formasyon programına eklenebilir.

KAYNAKÇA

Azar, A. (2010). Ortaöğretim Fen Bilimleri ve Matematik Öğretmeni Adaylarının Öz Yeterlilik İnançları, ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 6, Sayı 12, 235–252.

Başkan, A. G. (2001). Öğretmenlik Mesleği ve Öğretmen Yetiştirmede Yeniden Yapılanma, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20, 16-25.

Deryakulu, D. ve Büyüköztürk, Ş. (2002). Epistemolojik inanç ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik çalışması, Eğitim Araştırmaları Dergisi, 8, 111 - 125.

Deryakulu, D. ve Büyüköztürk Ş. (2005). Epistemolojik inanç ölçeğinin faktör yapısının yeniden incelenmesi: Cinsiyet ve öğrenim görülen program türüne göre epistemolojik inançların karşılaştırılması. Eğitim Araştırmaları Dergisi, 18, 57 - 70. (http://www.jret.org/FileUpload/ks281142/File/25_ibrahim_uysal_selin_kosemen.pdf) Erişim tarihi: 12.12.2014.

Dilaver, H. (1996). Türkiye'de öğretmen istihdamının dünü, bugünü ve yarını, Eğitimimize Bakışlar, İstanbul: Kültür Koleji Vakfı Yayınları 1,

Milli Eğitim Bakanlığı, (2002). Öğretmen Yetiştirme ve Eğitimi Genel Müdürlüğü, Öğretmen Yeterlilikleri. Ankara: Milli Eğitim Basımevi.

Seferoğlu, S,S, (2004). Öğretmen Yeterlilikleri ve Mesleki Gelişim, Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim, 58, 40-45. http://www.yok.gov.tr/web/guest/icerik//journal_content/56_INSTANCE_rEHF8BIsfYRx/10279/7052802, Erişim Tarihi: 23.01.2015.



OTİZM, SANAT EĞİTİMİ VE ÇOCUK: SERAMİK SANATI VE ÇOCUK

Uzman Sibel AKTAŞ

Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

Görsel Sanatlar ve Tasarım Bölümü

sibelaktas06@gmail.com

ÖZET

Eğitim kavramının 1835'lerden itibaren yüzlerce tanımı yapılmıştır. Bilimsel olarak her topluma hitap etmesi nedeniyle evrensel bir kavramdır.

Eğitim, çok değişkenli uygulamalı bir bilimdir. Bu durum eğitimin açık bir sistem olmasından ve onun ham maddesi olan insandan kaynaklanmaktadır. (Sönmez: 1990: 51) insan yaşamının bütününe kapsayan ve kişinin davranış biçimlerini değiştirme süreci olarak ifade edilen eğilim, Ertürk tarafından "Bireyin davranışında kendi yaşantısı yoluyla kasıtlı istendik değişme meydana getirme süreci" (Ertürk: 1972: 12) olarak tanımlanmaktadır. Bu süreç, belli bir sonuca varmak ya da bir oluşunu gerçekleştirmek için birbirini izleyen olayların akışıdır. (Fidan, Erden: 1986: 7). Eğitim süreci, birbirini izleyen birbiri üzerine biriken öğrenme etkinlikleriyle devam eder, değerlendirmeye son bulur. Atatürk; «Milletleri Kurtaranlar, yalnız ve ancak öğretmenlerdir» derken eğitime verdiği önemi belirtmek istemiştir. (Akyüz: 1989: No: 160: 7)

Eğitim insanoğlunun varlığından itibaren nasıl varlığını koruyorsa sanat ve sanat eğitiminde o derece önem teşkil etmemiş ki insanoğlunun varoluşunda itibaren sahip olduğu iki tür doğası bulunmaktadır. Birinci doğası bilinmeyi, merak edileni öğrenmek ve araştırma, bulma, ikinci doğası ise merak ettiklerini öğrendiği, bilinmeyi bulduğu andan itibaren bulunanları insanoğlu kendi tinsel doğasına taşımasıdır. Bu neden bu iki doğanın insan var olması bizleri şu gerçeğe yüz yüze getirmektedir. Eğitim ve Sanat bir bütündür birbirinden bağımsız ya da parçalar halinde sunulmamalıdır.

Eğitim ve sanatın bütünlüğünden yola çıkarak her için sanat sözüyle sanat eğitimin süreçlerinde bu eğitimin sadece sağlıklı bireyler ve çocuklar için değil aynı zamanda görünmeyen bir tarafta olan otizmli çocuklarımız içinde gereklidir. Otizmli çocukların sanat eğitimi ve özellikle seramik eğitimini özel durumlarından dolayı almaları gerekmektedir. Neden gereklidir; Otizmli çocuklarımız için terapi özelliği taşıması, küçük motor kas gelişimlerine destekleyici olması ve aynı zamanda davranışsal değişiklikleri sağlamasıdır.

Otistik çocuklarının, Başkent Üniversitesi Rektörlüğü'nün Otizm Vakfı Ankara Şubesi'nin yaz okulu programına verdiği sanat dersleri desteğini kapsamaktadır. Araştırmaya değişkenli 18 öğrenci katılmış; araştırma seramik dersleri şeklinde yapılandırılmış ve dersler iki buçuk ay sürmüştür. Bu süreçte öğretim üyeleri gözlem, görüşme ve kuramsal veri toplama gibi nitel veri toplama yöntemleri ile bilgi toplamış; öğrencilerle birlikte deneyim kazanmışlardır

Bu çalışmanın otizmli çocuklarımızın sanat eğitimine ve seramik eğitimine katılımını sağlamak aynı zamanda toplumun görünmeyen kısmında yer alan bu özel çocuklarla farkındalığın artırılacağı düşünülmektedir

Anahtar Kelimeler: Otizm, Sanat Eğitimi, Seramik.

AUTISM, ART EDUCATION AND CHILDREN: CERAMIC ART AND CHILDREN

ABSTRACT

From the definition of the concept of education has made hundreds of 1835. Because it is a universal scientific concepts to appeal to every society.

Education is an applied science multivariate. In this case, the fact that education is an open system and is caused by people who are its raw material. (Sonmez: 1990: 51) covering the whole of human life and the person referred to as the process of changing their behavior trends by Ertürk “deliberate at desired in the individual’s behavior through their life changes occur to bring the process” (Ertürk: 1972: 12) as described. This process is to reach a particular result or perform a stream of successive events occur. (Fares are from: 1986: 7). The educational process continues with each successive accumulation of learning activities on the evaluation ends. Atatürk; “Saving Nations have been the one and only teacher” he was asked to indicate the importance given to education. (Akyuz: 1989: No. 160: 7)

Training in how art and art education is protecting the assets from the existence of human beings is very important that it does not constitute There are two types of human beings from nature to have existence. First of unknown nature, wonder and learn new research, discovery, he learned that they wondered if second nature, human beings included from the moment it finds the unknown is carrying his own spiritual nature. This is why we have to have these two people are born brings this reality face to face. Education and Arts is a whole should not be presented as independent or parts.

Autism is not just for children but also in healthy individuals and unseen side of this training in the process of art education for each starting with the word art and art education is required in the integrity of our children. Children with autism, especially ceramic art education and training are required to take due to special circumstances. Why is it necessary; Feature of autism therapy for transport our children to be supportive of the development of small motor muscles and also the provision of behavioral changes.

Autistic children, art by Baskent University Rector’s Autism Foundation gave the Ankara branch of the summer school program includes support classes. 18 students participated in the research variables; research has been structured in the form of ceramic courses and lessons took two and a half months. Faculty members in this process observation, interviews and theoretical data collection was to gather information with qualitative data collection methods; gained experience with students

This study autism education of our children and ensure the participation of ceramic art education located in the invisible part of the society at the same time is expected to increase awareness of these special children.

I. GİRİŞ

Eğitim kavramının 1835’lerden itibaren yüzlerce tanımı yapılmıştır. Bilimsel olarak her topluma hitap etmesi nedeniyle evrensel bir kavramdır.

Eğitim, çok değişkenli uygulamalı bir bilimdir. Bu durum eğitimin açık bir sistem olmasından ve onun ham maddesi olan insandan kaynaklanmaktadır. (Sönmez: 1990: 51) insan yaşamının bütününe kapsayan ve kişinin davranış biçimlerini değiştirme süreci olarak ifade edilen eğilim, Ertürk tarafından “Bireyin davranışında kendi yaşantısı yoluyla kasıtlı istendik değişme meydana getirme süreci” (Ertürk: 1972: 12) olarak tanımlanmaktadır. Bu süreç, belli bir sonuca varmak ya da bir oluşunu gerçekleştirmek için birbirini izleyen olayların akışıdır. (Fidan, Erden: 1986: 7). Eğitim süreci, birbirini izleyen birbiri üzerine biriken öğrenme etkinlikleriyle devam eder, değerlendirmeye son bulur. Atatürk; «Milletleri Kurtaranlar, yalnız ve ancak öğretmenlerdir» derken eğitime verdiği önemi belirtmek istemiştir. (Akyüz: 1989: No: 160: 7)

Durkheim’e (1911) göre eğitim, “Yetişkin neslin, henüz sosyal hayat için yeteri kadar olgunlaşmamış olan genç nesiller üzerine uyguladığı eylemlerdir. Çocuklarda, yaşadıkları sosyal çevrenin ve ait oldukları toplumun onlardan istediği fiziksel zihinsel ve âhlâki özelliklerin ortaya çıkmasını amaç edinmiştir.” Uluslararası Yeni Eğitim Kuruluşuna göre ise Eğitim, “Toplumsal dayanışmanın esas olduğu bir toplumda, bu toplumun üyesi ve birbireyi olarak her insanda bulunması gereken, onun mükemmel olmasını sağlayacak davranışların gelişmesini destekleme eylemidir.” (Izgar, Gürsel: 2001: 2)

Eğitim bireylerin karşılıklı iletişimi yani bir bilgi alışverişidir. Bu iletişim bütün olanlar için geçerlidir. Edebiyat, bilim, fizik, teknik veya sanat, gibi alanların ağırlığında olabilir. Gerçekte Eğitim, insanın doğumu ile başlayan ve ölümüne kadar devam eden bir süreç olmaktadır, bu nedenle bireyin bilimsel eğitimi okul öncesi dönemlerde başlanmalı bir alt yapı oluşturularak bir sonraki süreç için hazır bulunuşluk oluşturulmalıdır. Böylece çocuğun, gencin eğitim sürecinde bilimsel eğitimin içeriğine yönelmesi aynı zamanda nitelikli bir öğrenme sağlayacaktır.

Eğitim faaliyetleri, kişiyi kendi eğitimi ile özdeş kılmayı amaçlayan zorlamalardan ziyade, kişinin göstereceği çabalara yönelir. Kuruluş ve tüzük hazırlama aşamalarında tedrici olarak bireyin kişisel özellikleri gayretleri ve bulunduğu alanı ön planda tutam uygulamalara geçilir. Hatta daha ileriye giderek eğitim işinin temel faktörlerinden biri olarak kişinin motivasyonu ihtiyaçlarını ve isteklerini dikkate alan uygulamalara geçilebilir. Ancak bütün bunların dirençle karşılaşacağı da bir gerçektir. Eğitim uygulamaları, uygulama alanlarına göre incelenmektedir. Fizik, zihinsel, politika, sanat, vb. alanları kapsamalarına göre farklılıklar göstermektedir. İnsanoğlunun varoluşundan itibaren, bugün dahi bir araştırmalarda sağlıklı bireyler üzerine durulmuş, onların ihtiyaçlarından ve eksiklerinden bahsedilmiştir. Sağlıklı bireylerin ihtiyaçları ve gereksinimleri nasıl en aza indirgenebilirliği üzerine konuşulmuştur. Peki ya otizmli bireyler ve çocuklar, geri planda kalmış beklide görünmez hale getirilmiş çocuklarımız otizmli çocuklar. Otizmli çocuklara Milli Eğitim dahilinde Özel eğitim kapsamına dahil edilmiş fakat çok az bir kitleye ulaşılmıştır.

Ülkemizde kesin sayı bilinmemekle beraber, Dünya Sağlık Örgütü'nün verilerine göre 7,5 milyon civarında özürlü bulunduğu, bunlardan da 3-3,5 milyon kadarının eğitim döneminde oldukları tahmin edilmektedir. Ancak eğitim verilebilen özürülere bakıldığında en iyimser tahminle 32.242 (MEB bilgileri) özürülünden bahsedebilmekteyiz. Milli Eğitim Bakanlığı'nın okullarındaki bu sayıya, özel ve üstün yetenekliler de dâhil edilmiş olup, bunların sayısı hakkında da kesin bir bilgi bulunmamaktadır.

Özel eğitim hizmetleri, Milli Eğitim Bakanlığı tarafından verilmektedir. Bunun yanı sıra özel teşebbüsün girişimleri ile açılan okullar da bulunmaktadır. 1980'li yıllarda açılmaya başlanan özel okullar, MEB ve Sosyal Hizmetler ve Çocuk Esirgeme Kurumu'ndan açılış izni alarak çalışmalarını yürütmekte, ancak sadece Milli Eğitim Bakanlığı'ndan okul olarak açılış izni alanlar diploma verebilmektedir (Sekizinci Beş Yıllık Kalkınma Planı Özel İhtisas Komisyonu Raporu, s. 43).

Elde edilen bu verilere özür dereceleri ve buna bağlı eğitilebilirlikleri değerlendirilen engelli gençlerin çok sayı da ve çeşitlilikte olduğunu görülmektedir. Bu araştırma, sanat eğitiminin engelli öğrenciler için önemini vurgulamak ve Seramik sanatının engelli ve özellikle de otistik gençler üzerindeki olumlu etkilerini ortaya koyması bakımından önemlidir.

Çalışma sanat eğitiminin Türkiye Cumhuriyeti'nde yaşayan tüm vatandaşların eğitim hakları olduğunun anayasal dayanağından hareketle, sanat eğitiminin herkes için gerekli olduğu özellikle engelli gençlerin göz ardı edilmemesi düşüncesiyle yapılandırılmıştır.

Bu uygulama, araştırma ve çalışmada otizmin tanımı, otistik gençlerin özellikleri ve ihtiyaçlarına değinilerek, sanatlar eğitiminin özellikleri, gerekliliği ve otistik çocukların seramik sanatı yoluyla eğitilmesi konusundaki kuramsal bilgi, deneyim ve analizleri seramik sanatı ve eğitimi sınırlılığında kapsayacaktır.

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Otizm ve Tanımı: Otizm en gelişmiş tanım olarak:geniş kapsamlı olarak gelişim gerliği diye biliriz.Gelişim gerliği her otizmli çocukta farklılıklar göstermektedir. Otizm, ilk olarak 1943 yılında Amerikalı çocuk psikiyatristi Leo Kanner tarafından "Erken Çocukluk Otizmi" olarak adlandırılmıştır (Darıca, Gümüştü, s.3). Otizmin tanımlanmasından bu yana, otizmi açıklamayı amaçlayan çok sayıda teori ortaya atılmıştır. Ancak, otizmin tek bir nedenle değil, birçok nedene bağlı olarak ortaya çıktığı kabul edilmektedir. Bu konuda öne sürülen teoriler; Psikojenik, Davranışsal, Organik ve Kavramsal olmak üzere dört grupta toplanmaktadır:

2.1.1. Psikojenik Teori: Psikojenik teoriye göre otizm; özellikle anne-çocuk ilişkisinde, soğuk reddedici olarak algılanan davranışlarla çocuğun karşılaşması sonucunda ortaya çıkan, psikolojik bir geri çekilme davranışı olarak ileri sürülmektedir. Bu görüş, Bruno Bettelheim (1967)'in teorisi olarak anılmaktadır.

2.1.2. Davranışsal Teori: Davranışsal teoriyi savunanlar; otizmin ödül ve ceza sistemleriyle pekiştirilen ve bir seri tesadüfi olasılıklarla şekillendirilmiş, öğrenilmiş davranış grupları olduğunu ileri sürmektedirler. Bu görüşe göre; otizm, çocuğun içinde bulunduğu ortamda, çevresiyle ilişki kurma yolunda öğrendiği, bir takım atipik ve özel davranışlar bütünüdür. Genelde bu görüşü savunan teoristler, otistik çocuğun kendi kendine doğal olarak normal çevreden bazı bilgi ve becerileri öğrenmesini olanaksız kılan, özüre bağlı bir yetersizliğin söz konusu olduğunu ileri sürmektedir.

2.1.3. Organik Teori: Son yıllarda otizmin biyolojik bir kaynağının olduğu kesinlik kazanmakta be beyindeki bazı yapısal anomalilerin otizme neden olduğu kabul edilmektedir. Bu konuda yapılan son araştırmalar, cerebellumun (beyincik) gelişmesi ile ilgili bir bozukluk olduğu üzerinde durmakta ve teknolojinin gelişmesine bağlı olarak, ilerde beyin yapısının daha ayrıntılı inceleneceği düşünülmektedir. Teori, otistik çocuğun gösterdiği öğrenme, dikkat ve algı süreçleri ile ilgili yetersizliği kapsamaktadır. (Darıca, Gümüşçü, s.29).

2.1.4. Kavramsal Teori: Frith'in teorisi, otistik bireylerdeki temel problemin, doğuştan gelen zihinsel kavramaya ait bir eksiklik olduğu ve bu eksikliğin mantıki sonuçlar çıkarmayı engellediği şeklindedir. Bu eksiklik, çocuğu farklı bir gelişme yönünde zorlamakta, böylece farklı otistik belirtiler ortaya çıkarmaktadır (Darıca, Gümüşçü, s.30).

2.2. Otistik Çocukların Özellikleri: Otizmliler çocuklar otizm evresine göre birbirlerinden farklı özellikleri göstermektedir. Onlar birbirinden farklı gelişimsel özellikleri nedeni ile en ağırdan hafife doğru değerlendirilirler. Otizmde görülen bazı belirtiler bir çocukta yoğun olarak gözlemlenirken, diğer bir çocukta nadir veya hiç görülmeyebilir. Bazı otizm belirtileri zaman içinde sönme gösterebilir veya yerini farklı davranışlara alabilir. Otizmliler çocuklar ağırlıkta görmüş oldukları bazı davranışları çok çabuk benimseyerek gösterebilmektedir. Bu davranışsal göstergelerde otizmliler çocuk neden ve niçin yaptığının farkında olmaz, sorgulama yapmaz.

2.2.1. Zihinsel Gelişim Özellikleri: Otizmin tanımlandığı ilk yıllarda; otistik çocukların, sıklıkla normalden daha üst düzeyde zihinsel gelişim özelliklerine sahip oldukları düşünüldüğünden, bu çocuklarda zihinsel bir yetersizlik olmadığı görüşü kabul edilmekteydi. Kanner'ın bu çocukların normal zihinsel potansiyele sahip olduklarını belirtmesine rağmen; Yapılan araştırmalarda yaş aralıklarına bağlı olarak zihinsel özellikleri farklı %50-%90 arasında değişkenlik göstermektedir.

2.2.2. Dil Gelişim Özellikleri: Otizmliler çocukların iletişim kurma becerileri yetersiz ve sınırlılık göstermektedir. Yaş gruplarına göre farklılıklar oluşturmaktadır. Hece kullanımı yok denecek kadar az olduğu gibi, sesleri ve hareketleri taklit etme yetenekleri zayıftır. Nesnelerin ayırt edilmesi ile ilgili güçlükler yaşayabilirler. Bazı otizmliler çocuklar ekolalik (yankı konuşması) tarzda konuşurlar. Bu konuşma tarzında çocuk, sözcükleri veya cümleleri duyduğu anda ya da daha sonra papağan gibi tekrar eder. Otizmliler çocukların bazılarında, ergenlik döneminde bile konuşma başlayabilir. Otizmliler çocuklar, sözel ifadelerinde kendilerinden 3. tekil şahısmış gibi bahsederler.

2.2.3. Sosyal-Duygusal Gelişim Özellikleri: Otizmliler çocuklarda hayal gücünün ve taklit etme becerilerinin yetersizliklerinin olması, onların sosyalleşme ve oyun oynama becerilerinin gelişmemesine yol açmaktadır. Otizmliler bir çocuk oyuncaklarla amacına uygun olarak oynayamayabilir.

Otizimli bireyler normal akranlarıyla sosyal ilişki kurmakta da güçlük çekerler. Duyuşsal uyarılara farklı tepkiler vermektedirler.Yeni bir nesneyi tanıırken genelde koklama dokunma duyularını kullanır. Bunların dışında ağzına alma ve yalama ile keşfetmeye çalıştıkları gözlenmektedir.

2.3.4. Motor Gelişim Özellikleri: Kanner, otizimli çocukların normal bir motor gelişime sahip olduklarını belirtmiş ve diğer araştırmacılar tarafından da desteklenmiştir. Fiziksel görünüşleri, normal çocuklardan ayırt edilemeyen otizimli çocuklar, motor becerilerin gelişiminde yaşitlarına ve otizm evrelerine bağlı olarak farklılıklar gözlenmektedir. Fiziksel yapı olarak, birçok beceriyi normal zamanında gerçekleştirecek gibi görünmelerine rağmen, kağıt kesme, bir kutu içine küpleri atma gibi becerilerin gelişimi geç olabilmektedir. Ayrıca otizimli çocuklarda çok ya da az hareketlilik gözlenmektedir.

2.3. Sanat eğitimi / Seramik ve Otizm İnsanoğlu, geçmişten günümüze yaşadığı çevrede sanatın herhangi bir dalıyla ilgilenme mecburiyeti içerisinde olmuştur. Sanat içerisinde olmak insana huzur, rahatlama ve en önemlisi üretme hazını vermiştir. Bu süreç içerisinde sanat çeşitli dallara ayrılmış olup, hayatımızın her alanında yer almaya başlamıştır. Seramik sanatı da bu sanat dallarından birisidir.

Seramik binlerce yıl öncesine dayanmaktadır. İnsanoğlunu hayatına kullanım eşyası olarak yer almıştır. Seramik modern sanata öncelikle malzeme olarak girmiş ve daha sonra teknik bilgiye Picasso, Changall, Matisse, Miro gibi dev ustaların seramik malzemesine ellerini sürmeleriyle birlikte dünyada çağdaş boyuta yönelik ilk eserler yaratılmıştır(Galatalı, 1985, s.70). Bu sanatçıların seramiğin sahip olduğu malzeme ve tekniğin sanatçıya sağladığı ifade imkânını görmeleri, seramik teknik ve malzemesiyle bireysel, estetik, biçimsel, düşünsel yorumlarını başarıyla ortaya koymaları seramiğin sanata girişini sağlamıştır(Aktaş:2003:9).

Seramik, sanat içerisinde büyük gelişme gösterirken, eğitim kurumları içerisinde seramik eğitimi olarak yer almaya başlamıştır. İlk olarak yüksek öğretim kurumlarında 4 yıllık fakülte ve 2 yıllık yüksek okullarda anabilim dalı olarak yer almıştır(Ayda, 2001, s.67). Seramik eğitimi eğitim kurumlarında yer alması ve gelişme göstermesiyle, okul öncesi kurumlarında da yer almıştır. Sanat eğitimi, bireyde var olan yaratıcılığın ortaya çıkarılmasını, kendini ve duygularını sanatıyla ve yaptığı ürünle ifade etmesini sağlarken; okul öncesi eğitimin de çocuklara seramik derslerinin verilmesi de çocuğun zihinsel ve fiziksel gelişimini olumlu yönde destekleyecektir (Aktaş, 2003, s.27).

Otizimli çocuklar için sanat eğitimi ve bu sanat eğitimin içerisinde gerçekte çok ciddi bir içerik yatmaktadır. Otizimli çocukların ihtiyaçlarından biri terapidir. Sanatsal terapi uygulamalarının içerisinde seramik sanatı devreye girmektedir. Sanatsal terapi, çocuğun küçük motor kas gelişimlerine yüksek oranda destekleyici bir malzeme olan seramik kili aynı zamanda çocuğun kile dokunmasıyla bir çok eksi davranışlarını bırakmaya başlamaktadır.

Otizimli çocuklar fiziksel görünüş olarak normal çocuklarla kıyaslandığında aralarında fark olmadığı görülmektedir(Darıca,Pişkin,Gümüşçü,YIL, s.19). Buna rağmen otizimli çocukların birçok aile tarafından bir utanç kaynağı olarak görülmesi kapalı kapılar arkasında tutulması ve toplum tarafından dışlanması bu çocukların motor beceri eğitimlerinin ve sosyalleşmelerinin engellenmesine neden olmaktadır. Bu engellemelerin yapılmadığı ve çocuğa bir şans verildiği durumlarda özellikle iletişim becerileri ve yaratıcı etkinliklerindeki yetersizlikleri ile tanımlanan otistik çocukların eğitim ile birçok beceriyi kazanabildikleri bilinmektedir (Gümüşçü, Pişkin, 1992, s.242).Otizimli çocukların tamamen sosyalleşmelerini sağlamak gerekmektedir. Otizimli çocuklar kendi yaş grupları ve sağlıklı olan çocuklarla bir araya getirilmeleri, sanatsal faaliyetlerde ve uygulama çalışmaları birlikte gerçekleştirecekleri ortamların oluşturulması gerekmektedir.

Otizimli çocukların varlığından toplumu haberdar edilmesi, bu çocukların topluma kazandırılması ve otizimli çocuklardan utanmak yerine toplumun bu fertleri sahiplenmesi gerekmektedir. Dolayısıyla burada en büyük görev ailelerle birlikte sanatçılara, sanat eğitimcilerine ve özetle eğitimcilere düşmektedir.

Otizimli çocukların eğitimlerin devamlılığını ve sosyalleşmelerini sağlamak için ikinci görev kurum ve kuruluşlara düşmektedir. Sosyal sorumluluk bağlamında, kurumların uygun eğitim ortamları sağlayarak, bu çocuk ve gençlerimizi normal bireylerle kaynaştırması gerekli farkındalığın yaratılmasında zemin oluşturacaktır.

3. YÖNTEM

Bu araştırma, genel tarama modelinin yanında; verilerin gözlem ve görüşme yoluyla toplandığı nitel araştırma teknikleriyle yapılmıştır.

4. BULGULAR VE YORUM

Otizimli çocuklarda küçük kas motor becerilerin yüksek oranda eksik olması nedeniyle seramik çalışmaları yaptırılmıştır. Bu çalışmalar sonunda kili yoğurma, kopartma, parmaklarla sıkma ve yapıştırma gibi küçük kas motor becerilerinin gelişiminde etkili olduğu görülmüştür. Özellikle kalem ve fırça tutmada parmak kasların ileri düzeyde yol aldığı aynı zamanda çocukların parmaklarla kavrama becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Otizimli çocuklar seramik kilini ilk denemelerinde ve malzeme ile tanışmalarından geçen süreçte; ilk zamanlarda çocukların biçim yapamadıkları ancak eğitmenin desteğiyle ve yine eğitmenin otizimli çocuğa olumlu yaklaşımları ile biçim oluşturmayı sağladıkları gözlemlenmiştir.

Çalışma sürecince otizimli çocuklara çeşitli davranışsal kazanımlar sağlanmıştır. Bu kazanımlar sürekli tekrarlar üzerine gerçekleştirilmiştir. Otizimli çocuklar çalışmalar sürecinde eğitmenlerle çalışırken sürekli konuşma ile dikkatleri toplanmaya çalışılmıştır. Dikkat toplamada zorlanan otizimli çocuklar da ise kısa süreli çalışmalar ve ödüllendirme tercih edilmiştir.

Otizimli çocukların, motor kas becerilerinin eksikliğinin yanı sıra iletişim açısından problemli davranışları da bulunmaktadır. Çocuğun vurma, elini ısırma ya da yüzünü tırmalama (Darıca, Pişkin, Gümüşçü, 1986, s.81), çılgık atma, aşırı öfkeli davranışlar problemli davranış olarak kabul edilmektedir. Seramik çalışmalarında özellikle kile sürekli vurma ve kili sürekli yoğurmadan sonra bu problemli davranışların tekrarlanma sıklıklarında azalma görülmüştür. İki ay süren ve aslında üç yıldır devam eden bu çalışmalarda, öfke nöbetlerinde ve problemli davranışlar da sönme görülmüştür.

Otizimli çocukların seramik atölyesinde kil çalışmalarına başlamadan önce atölye içerisine çeşitli çizgi film karakterleri olan hayvan resimleri ve aile bireylerini anlatan resimler asılmıştır. Kil uygulama aşamasında, sürekli aynı figürler üzerinde çalışmada ve sözel tekrarlamada çocukların hangi figürü uyguladıklarını öğrenmeye başladıkları görülmüştür. Hiç konuşmaya ve ses çıkaran çocukların eğitmenlerin sürekli aynı kelimeleri tekrarlamaları sonucunda çocukların kendi yaptığı çalışmayı söylemeye çalıştığı görülmüştür.

Seramik eğitimi çalışmalarında, uygulamayı gerçekleştiren otizimli çocuklara seramik üzerine renklendirme yaptırılmıştır. Renk çalışmasının sonucunda figürlerin gerçek hayatta nasıl olması gerekiyorsa, örneğin; deniz mavi, ağaç yeşil, güneş sarı gibi ve çizgi film karakterlerini de resimlerde gördükleri gibi boyadıkları görülmüştür.

Seramik eğitimi sağlanan otizimli çocuklar için çalışma sürecinde buldukları mekânında çok büyük katkısı olmuştur. Özellikle Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Seramik atölyesinde gerçekleştirilen çalışma, çocukların seramik atölyesinin içinde bulunduğu doğal ortamdan da faydalanılmıştır. Otizimli çocukların seramik çalışmaları sürecinde ağaçların bulunduğu ve dikkati dağılan çocukların çimlerde yatmaları, uzanmaları oyun oynadıktan sonra tekrar seramik yapmaya gelmesi dikkat çekici olmuştur.

Çalışma sürecince Otizimli çocukların seramik çalışmaları esnasında çeşitli müzik dinletileri ile onların dinginlikleri sağlanmaya çalışılmış ve otizimli çocuklarda olumlu davranış değişiklikleri gözlenmiştir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Başkent Üniversitesi ve Ankara Otizm Vakfı işbirliğinde gerçekleştirilen projede seramik eğitimi, otizmliler çocuklara psikomotor becerilerin geliştirilmesi ve uyum problemlerinin giderilmesinde özellikle fayda sağlamıştır. Sağlıklı bireylerde ise farkındalık yaratılması gerçekleştirilmiştir.

Otizmliler çocuklarda sanatın tedavi yönü seramik uygulamalar ile gerçekleştirilmiştir.

Seramik eğitimi süresince öfke nöbetlerinin azalma sağlanması ve problemliler davranışların tamamen ortadan kalktığı gözlenmiştir.

Seramik eğitiminin başlangıcında çekingen ve hatta isteksiz olan çocukların zamanla daha istekli ve neşeye işe koyuldukları gözlenmiştir.

Seramik eğitiminde hiç konuşamayan hatta hastalığın en zor safhasını geçiren otizmliler çocukların, sürecin sonuna doğru seramikleri boyadığı ve konuştuğu gözlenmiştir. Konuşma sağlamak için çocuklar içsel olarak kendileriyle mücadele ettiği dikkat çekici olmuştur.

Seramik eğitim süreci ilerledikçe çocukların seramik atölyesini benimsedikleri, yadırgamadıkları ve seramik eğitimi veren araştırmacıya alıştıkları gözlenmiştir. Bu durum da otizmliler çocuklara sanatta fırsat eğitimi verilerek hayata bağlanmaları belki de çocukların hayata ikinci doğmaları gerçekleştirilmiştir.

Otizimde farkındalık yaratmak ve otistik çocukların varlığının unutulmaması gerektiğini bir kez daha bu çalışma sonucunda tekrar dile getirilmesi gerçekleştirilmiştir.

Başkent Üniversitesinin ve Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi böyle bir çalışmada örnek teşkil edeceğini ve diğer Üniversitelerin ve Güzel Sanatlar Fakültelerinin aynı hassasiyeti taşıyacağını ve otistik çocuklara sosyal sorumluluk projesi kapsamında destek vereceğine inanmaktayız.

Otizmliler çocuklarımız gerçekte ihtiyacı olan Ailelerin ve Toplumun desteğidir. Otizmliler çocukların, otizmliler gençlerin sosyalleşmeleri büyük ölçüde sağlanmalıdır. Sanat ve sevgiyle otizmliler çocuklarımıza ulaşarak hayatlarında dönüm noktası gerçekleştirebiliriz. Sosyalleşme ,farkındalık sağlama sadece otizmliler çocuklar ile hepimizin hayatında dönüm noktası olacaktır.

6. KAYNAKÇA

1. Aktaş, S. (2003), Seramik Sanat Eğitiminde Görsel ve Düşünsel Kavramların Yaratıcılığa Katkıları, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi.
2. Ayda D.(2001), Seramik Tasarımı, Yapa yayınları, Ankara
3. Bayraktar, E. (2007), Görsel Sanatlar Eğitiminin Otistik Çocuklar Üzerindeki Etkileri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi.
4. Darıca N., Pişkin Ü., Gümüşçü Ş. (1986), Otizm ve Otistik Çocuklar, Basım Grafik, Ankara.
5. Galatalı A.(1985) Eleştirim, Hacettepe Üniversitesi güzel sanatlar yayınları I-II
6. 1. Ulusal Özel Eğitim Kongresi, Hacettepe Üniversitesi, Ev Ekonomisi Yüksekokulu, Çocuk Sağlığı ve Eğitimi Bölümü, Özel Eğitim Anabilim Dalı, Ya-Pa Yayınları, Ankara, 1992.
7. 4. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi Bildirileri 4, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları No: 51, 1999.
8. Okul Öncesi Eğitim-İlköğretim-Özel Eğitim, Sekizinci Beş Yıllık Kalkınma Planı, Özel İhtisas Komisyonu Raporu, Yayın No: DPT: 2598-ÖİK:609, Ankara, 2001.
9. Özel İhtiyaçları Olan Çocuklar İçin Eğitim Binaları, TC Milli Eğitim Bakanlığı, Dış İlişkiler Genel Müdürlüğü, MEB Basımevi, Ankara, 1994.



Başkent
Üniversitesi

Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

2.sanat ve tasarım eğitimi
sempozyum ve çalıştayı
disiplinlerarası tasarım





SERAMİK



SERAMİK ÜRÜN TASARIMINDA EKLEMELİ ÜRETİM TEKNOLOJİSİNİN KULLANIMINA YÖNELİK DİSİPLİNLERARASI UYGULAMALAR

Doç. Adile Feyza ÖZGÜNDOĞDU

Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

feyzaozgundogdu@gmail.com

ÖZET

Geleneksel üretim geçmişi çok eskilere dayanan seramik, 18. yüzyılın sonlarından itibaren Avrupa'da sofr porseleni üretimiyle gelişen bir endüstri kolu haline gelmiştir. Seramik, geleneksel üretim biçimi ve bir sanat dalı olmasının dışında, günümüzde tıp, mühendislik, yapı ve ileri teknoloji malzemesi olarak geniş bir çerçevede kullanılan ve geliştirilmeye devam eden geniş bir alanı kapsamaktadır. Bu ürün, kullanım alanlarının çeşitliliği ve üretim basamaklarının örtüşük yapısı nedeniyle, pek çok alanın birden uzmanlık bilgisiyle harmanlanan bir tasarım yaklaşımı gerektirir. Üretim teknolojilerindeki yeniliklerin sunduğu avantajlar seramik üretiminde tasarım ve malzeme yönünden geliştirilmesi gereken yeni araştırma alanları açmaktadır.

Son yıllarda üç boyutlu çıktı adıyla yaygınlaşan eklemeli üretim teknolojisinin sunduğu fırsatlar seramik alanı için de yeni bakış açıları ve hedefler kazandırmış, tasarım geliştirmeden, nihai ürüne dek tüm aşamalarda disiplinlerarası bir çalışmanın gerekliliğini her zamankinden daha fazla zorunlu kılmıştır. Eklemeli üretimin, geleneksel üretimin sınırları ötesinde üretim olanakları sunması, seramikte buna uygun tasarım ve hammadde geliştirmeyi, aynı zamanda dijital tasarım uzmanlığı ve makine mühendisliği ile işbirliği içinde çalışmayı zorunlu kılmaktadır. Üç boyutlu çıktı teknolojisi yalnızca bir üretim çeşidi olmanın ötesinde bir tasarım, üretim ve tüketim felsefesi önermektedir. Tüketicinin aynı zamanda tasarımcı olması, yeni bir zanaatçılığa doğru gidildiğine işaret etmektedir.

Bu bildirinin amacı, çeşitli kullanımlara ve araştırma alanlarına yönelik seramik ürün tasarımının eklemeli üretim teknolojisinden nasıl yararlanmakta olduğuna dair günümüz örneklerini irdelemek ve tasarımı etkileyen geleceğe dönük olanakları sorgulamaktır. Bildiride ele alınan örnekler, konuyla ilgili araştırma merkezlerinin projeleri, mühendislik ve tıp alanlarındaki uygulamalar, tasarım ofislerinin araştırmaları ve serbest tasarımcıların deneysel üretimleri arasından seçilmiş, bu konuya ilişkin hedeflerin, yatırımların ve tartışmaların ışığında analizler yapılmıştır. Geleceğe dönük değerlendirmeler seramik alanında eklemeli üretim teknolojisinin avantajlarını ortaya koyabilecek tasarımcıların henüz çok fazla olmadığı, dolayısıyla disiplinlerarası çalışma bilgisi ve deneyimini birleştirebilen tasarımcılara ihtiyaç duyulduğu yönündedir. Tasarım çalışmalarıyla bu yeni teknolojinin kendi tüketici profilini oluşturacağı ve zaman içinde kendi felsefesini temellendireceği öngörülmektedir.

Anahtar kelimeler: Seramik tasarımı, eklemeli üretim, 3 boyutlu çıktı, disiplinlerarası tasarım

THE USE OF ADDITIVE MANUFACTURING IN CERAMIC DESIGN AND ITS INTERDISCIPLINARY APPLICATIONS

ABSTRACT

In ceramics, traditional production methods have withstood the test of time for hundreds of years since the initial development of the porcelain industry in Europe in the late 18th century. Apart from being a traditional product and important branch of the arts, ceramics use to this day continues to develop as a component in many fields, including in the medicine, engineering, building and technology. As its usage applies to so many areas and its production phases overlap with so many other areas, its design and manufacture requires a specialized knowledge. Out of the advantages demonstrated by recent innovations in production technology however, has emerged a

new field of study in all areas of production, the design process and materials.

In the last few years, thanks to the development of 3D output, the increased use of additive manufacturing technologies in ceramics has inspired new approaches and objectives regarding the entire process from the design phase to the final outcome, rendering the launch of interdisciplinary studies now more important than ever. Additive manufacturing offers the production possibilities that go beyond the limits imposed by traditional methods. For ceramics specifically, it requires the coordination of the development of design and raw materials, along with expertise in digital design and machine engineering. 3D printing technology is much more than a method of production; it also offers an entirely new philosophy with implications on design, production and consumption, pointing to a novel development in artisanry in which the consumer herself can also be the designer.

The goal of this report is to investigate the benefits that this additive manufacturing will have for the various fields in which it is applied, as well as and the effect this will have on the future of design by examining current examples. These examples include ongoing research center projects, engineering and medicine applications, design office studies and the experimental works of independent designers, with the goal of analyzing these developments in the light of recent discourse. However, there are still relatively few designers who posit the advantages of the development of additive technology in the ceramics of the future, and thus the need for interdisciplinary studies and the coordination of experiments and trials in various fields is much felt. With further design studies, from this new technology may evolve a new consumer profile, and as well as the foundation for a new philosophy and approach to the entire field.

Keywords: Ceramics design, additive manufacturing, 3D printing, interdiscipliner design

GİRİŞ

Eklemeli üretim, son yıllarda üretim teknolojilerinde kullanımına sıklıkla rastlanan ve 3 boyutlu çıktı (3D printing) adıyla popülerleşen ve özellikle hızlı prototipleme için tercih edilmesinin yanı sıra ileri teknoloji uygulamaları, medikal uygulamalar ve sanayide kullanılan bir teknolojidir. Eklemeli üretimde nihai ürün, sayısal ortamda tasarlanan üç boyutlu modelin yazıcıya gönderilerek hammaddenin katmanlar halinde birbiri üzerine yığılmasıyla ya da toz zerreciklerinin sertleştirilmesiyle biçim kazanmaktadır. Plastik ya da toz yapıda olsun ana maddenin çeşitli yöntemlerle birbirine eklenmesi söz konusu olduğundan bu yöntem eklemeli üretim adını almıştır. Yüzyıllardır kullanılagelen kesme, delme, kalıba dökme, yapıştırma, vidalama vs. gibi ana malzemeden kullanılacak parçaları çıkararak ürün elde etme yöntemine ise bu nedenle “çıkarmalı üretim” (subtractive manufacturing) denilmektedir.

1980’li yıllarda geliştirilen ve ticari olarak kullanılagelen eklemeli üretim biçimleri son yıllarda çok farklı alanların tasarım ve üretim biçimini etkilemiştir. Sıradan tüketicilerin dahi ekonomik modelleri elektronik marketlerden alabilecekleri, okullarda veya üniversitelerde kolayca bulabilecekleri basit yazıcıların popüler bir üretim biçimi önermesi, yeni bir “tasarımcı-kullanıcı” profili yaratarak geleceğe dair öngörülerini etkilemektedir. Dijital çağın erken dönemlerini yaşadığımız bu yıllardan ileriye doğru bakıldığında eklemeli üretime dair olasılıkların gerçekleşmesi, katlanarak hızlanan teknolojik gelişme ve tasarım anlayışlarının sonucunda çok daha hızlı mümkün olmaktadır.

Eklemeli üretim teknolojisinin geleceğine dair öngörüler, sorular ve fütüristik projeler multidisipliner bir çalışma yapısını gerekli kılmaktadır. Dolayısıyla bu teknoloji kendiliğinden bir disiplinlerarası tasarım ve üretim yapısı barındırır ve konuya bu perspektiften bakmayı gerektirir. Üç boyutlu yazıcılar günümüzde hem prototipleme hem de sanayide üretim amacı ile kullanılmakta, mimari, inşaat, endüstriyel tasarım, otomotiv, havacılık, uzay, savunma, mühendislik, dişçilik, medikal, biyoteknoloji (yapay doku), moda, mücevher, aksesuar, eğitim, gıda gibi birçok alanda kendine yer bulmaktadır. Bu yazıcılar ile günümüzde yaygın olarak polimer, seramik ve metal malzemeler üretilebildiği gibi, gıda malzemeleri ve organik bileşenlerin yanı sıra kompozit malzemelerle de üretim yapılabilen, tasarımcılar bu üretim teknolojisinin sınırlarını genişletmeye yönelik alternatif malzeme ve ürün arayışına devam etmektedir.

‘Herkesin tasarımcı ve üretici olabileceği’ gibi demokratik bir anlayış ortaya koyan bu yeni üretim şekli aynı zamanda yazılımların, cihazların ve deneyimlerin ve araştırmaların ortak zeminlerde paylaşılabilmesi bir sanal dünya yaratmıştır. Bu bilgi paylaşımının ilk örneklerinden biri Bath Üniversitesi’nden Adrian Bowyer’in 2005’te geliştirmeye başladığı açık kaynak donanım hareketi kapsamında “kendi kendini üreten makine” örneğidir. RepRap (Replicating Rapid-prototyper) yazıcı kendi kendini kopyalama yeteneği sayesinde pahalı altyapı gereksinimlerine ihtiyaç duymadan karmaşık geometrili ürünleri bile üretmeye olanak sağlayabilir. RepRap’ların en temel özelliği olabildiğince kendilerini kopyalayabilir olmalarıdır. Araştırmacılar RepRap teknolojisinin bu özellikleri ile devrim niteliğinde olduğuna ve sayılarının katlanarak artacağına inanmaktadır. RepRap projesi kapsamında oluşturulmuş tüm veri ve tasarımlar açık kaynak lisansına tabidir. Geliştirildiği 2006 yılından sonra günümüze kadar geçen süre içinde bu proje bir çevrimiçi paylaşım topluluğu haline gelmiş ve benzeri çok geniş bir oluşumların ilk örneği olmuştur.

Eklenebilir üretimin tüm aşamalarında; ihtiyaçların tasarımı, ürünün skeç olarak tasarımı, sayısal tasarımı, hammadde tasarımı, biçimlendirici cihazların tasarımı, üretim süreci gibi ve daha ötesini birbirine silsileli bir yapının dışında karmaşık ilişkiler halinde birbirine bağlayan bir düşünce organizasyonu ve çalışma dinamiği söz konusudur. Bildirinin konusu olan seramik ürün tasarımına bu açıdan bakıldığında geleneksel üretimi de disiplinlerarası bir çalışmayı gerektiren süreçlerin, eklenebilir üretimde daha da çeşitlendiği söylenebilir.

2. GELENEKSEL VE ÖTESİNDE SERAMİK ÜRETİMİNDE DİSİPLİNLERARASI UYGULAMALAR

Genel olarak seramik kavramı; metalik olmayan bileşiklerden oluşan ve pişirme süreciyle kalıcı hale getirilen inorganik materyaller için kullanılır. Kil bazlı materyallere ek olarak, bugün seramikler az miktarda kil içeren ya da hiç içermeyen çok çeşitli ürünleri kapsar. Seramiğin kullanım alanlarının çeşitliliği, her üretim alanına göre farklı disiplinlerarası çalışma organizasyonunu gerekli kılar: Geleneksel kullanımlara yönelik sofa porseleni üretimi ve yapı seramiklerinin ötesinde medikal, otomotiv, elektroporselenler, malzeme mühendisliği çalışmaları ve ileri teknoloji uygulamaları seramiğin çalışma alanlarıdır. Seramik malzemelerin kendilerine has davranışları, onların malzeme, elektrik, kimya ve makine mühendisliği uygulamalarında kullanımını sağlar.

Hammadde çeşitleri ve ihtiyaca göre işlenecek malzemeyi geliştirme araştırmaları seramik mühendisliğinin ana çalışma alanıdır. Geliştirilecek malzeme geleneksel ya da ileri teknoloji amaçlı olsun, seramiğin biçimlenme özellikleri, ısıl işlemlerdeki davranışları, mekanik ve kimyasal ve biyolojik özellikleri araştırma konusudur. Endüstriyel seramik üretimleri yukarıda bahsedilen pek çok diğer mühendislik dalının çalışma alanı ile örtüşür. Elektronik seramikler, motor parçaları, yapı seramikleri (tuğla ve kiremit, vitrifiye, karo ve fayans), sağlık gereçleri, sofa porselenleri, dekorasyon uygulamaları vb. üretim biçimleri, ekonomi, mühendislik, mimari, sosyoloji, sanat ve tıp gibi alan bilgileri ile birlikte özel tasarım birlikteliğini zorunlu kılar. Ürünün tasarımını belirleyen çeşitli faktörlerin yanı sıra görsel tasarım, model biçimlendirilmesi ve geliştirilmesi ile prototip üretimi konusu özellikle sanat ve tasarım alanından uzmanların çalışma alanıdır.

2.1. Deneysel Seramik Tasarımında Disiplinlerarası Etkileşim ve Paylaşım: Unfold ve Jonathan Keep Örneği

“Fused Deposition Modelling, FDM ” (Eritilmiş Malzeme Yiğme) olarak bilinen, lif halindeki termoplastik malzemelerin eritilmesiyle oluşturulan tabakanın aniden soğutulup bir önceki tabakaya yapıştırılması esasına dayanan sistem deneysel seramik tasarım konusunda çalışan pek çok tasarımcı ve sanatçının bu yazıcıyı çamura adapte etmesinin yolunu açmıştır. Belçika’lı tasarım ofisi Unfold’un geliştirdiği ve daha sonraları Jonathan Keep gibi konuya ilgi duyan pek çok seramik sanatçısı kendi amaçlarına göre bu yazıcı biçimini kullanmaktadır, Deneysel araştırmalar, termoplastik sertleştirici malzemeler karıştırılarak ahşap, metal ve seramik ile kompozit hale getirilebilen modelleme çalışmaları da yürütmektedir.

Unfold'un seramik malzemeyi kullanarak sergilediği tasarım performansı " l'Artisan Electronique" (Elektronik zanaatçılık) ilk olarak 2010'da Z33House for Contemporary Art'ta Design by Performans sergisinde görülmüştür. Unfold'un RepRap projesinden yararlanarak geliştirdiği yazıcıda termoplastik biçimlendiren yazıcı kafa değiştirilerek bu yazıcı seramik üretimine adapte edilmiştir. "Paste Extrusion" (Macun Ekstrüzyon) olarak bilinen bu yöntemde plastik seramik çamurunun çok ince katmanlar halinde üst üste yığılmasıyla inşa edilmesi (coiling, fitille biçimlendirme) metodu uygulanmıştır. Geleneksel çamur biçimlendirme metotlarının en eskisi olan bu uygulama, "herkesin yapabileceği bir zanaatçılık" üretimine dair deneysel bir performans olarak 3 boyutlu yazıcıyla gerçekleştirilmiştir. "Elektronik zanaatçılık", çömlekçi tezgâhının gerektirdiği el ustalığı ile birlikte dijital biçimlendirmenin bir arada nasıl düşünülebileceğine dair bir sorgulama anlamını taşımaktadır. Tasarlanan düzenek amatör ellerin biçimleyebildiği dijital bir çömlekçi tezgâhından somut ürün elde etmeyi mümkün kılmaktadır.

Unfold, geliştirdiği tüm 3 boyutlu seramik çıktı yöntemlerini ve yazıcı başlıklarının bilgisini herkesin kullanması için açık kaynaklı olarak paylaşmaktadır. Bu şekilde konuya ilgi duyan pek çok tasarımcı, seramikçi, öğrenci söz konusu tekniği geliştirerek, yazıcı başlıklarını değiştirerek uygulamalarını kişiselleştirmiştir. Bunlardan biri olan İngiliz seramikçi Jonathan Keep'dir. Sanatçı, kendi geliştirdiği yazıcısıyla ürettiği porselen heykelleri 2014 Tayvan Seramik Bienali kapsamında sergilenmiştir. Keep geleneksel yöntemlerle çalıştığı porselenlerinin yanı sıra bu teknolojinin sağladığı avantajları göz önüne alarak elle üretmesinin mümkün olmadığı detayların yer aldığı tasarımlarını geliştirmiş ve bunu uygun yazılımla dosyalamıştır. "Icebergs" serisi buzdağlarının oluşumuna ve değişimine dair üç boyutlu yazıcının üretim biçimine gönderme yapmaktadır. Keep, dokusal ve biçimsel olarak bu jeolojik oluşumların karakterini ortaya koyarken, eklemeli üretim yönteminin sanatçının kendi özgün yorumunun önüne geçmeyen aksine destekleyen avantajlarını kullandığına işaret etmektedir.

2.2. Tıp ve Mühendislik Alanlarındaki Eklemeli Seramik Üretimler

Tıp, eklemeli üretimin avantajlarını en hızlı sahiplenen alanlardan birisi olmuştur. Bu teknolojinin geliştirilebilir olanaklarının zenginliği, tıp alanının hitap ettiği kitlenin genişliği ve sonuçların önemli faydalar anlamına gelmesi yepyeni buluşların yolunu açmıştır. Dişçilik ve tıbbın diğer alanları için yeni ürün geliştirmeye yönelik prototiplemenin yanı sıra aynı zamanda metal ve plastik dökümlere yönelik kalıp üretimi için de kullanılmaktadır. Günümüzde tıpta kullanılabilir olanaklar o kadar genişlemiştir ki, artık eklemeli üretimle deri, kemik, doku ve hatta organların üretimi yapılabilmektedir. Tıbbi kullanımlara yönelik eklemeli seramikler çoğunlukla biyolojik uyumlu implantların üretimi üzerinedir. Biyoseramikler, vücudun zarar gören veya işlevini yitiren parçalarının tamiri, yeniden yapılandırılması ya da yerini alması için geliştirilmiş seramiklerdir. 3 boyutlu baskı teknolojisinin bu uygulamalara getirdiği kolaylık, uygulama yapılacak alanın yapısına tam olarak uygun biçimde çıktı verebilmesidir. Bu işlem, implant uygulanacak kişinin diş, çene ya da herhangi bir kemiğin kişiye ait özel yapısının koordinatlarının tespitinin sayısal ortamda yapılıp, bu bölgeye uygun çıktının alınması şeklinde uygulanır.

Alümina, silikon nitrit ve alüminyum nitrit gibi ileri seramikler, yüksek mekanik, kimyasal ve sıcaklık dayanımları nedeniyle uzay ve havacılık endüstrisinde kullanılan malzemelerdir. Bunun yanı sıra, elektronik, otomotiv ve nükleer malzemeler için de ileri seramikler kullanılmaktadır. Özellikle, sayısal ortamdaki tasarımdan yüksek hassasiyette ve istenilen karmaşık yapıda çıktı sağlanabilmesi istenilen parçada herhangi bir hata olasılığını ortadan kaldırdığı gibi güvenilir sonuçların tekrar ve tekrar üretilmesini sağlamaktadır.

2.3. Serbest Tasarımcıların Eklemeli Seramik Üretim Araştırmaları

Özellikle son 10-15 yıllık bir dönem içinde bilgisayar destekli tasarımın, ekonomik ve sistemli bir çalışma imkanı sağlamış olması nedeniyle, artık tasarım araştırmaları ve prototip üretimleri büyük firmalarının bünyelerindeki başlı başına bir ekibin işi olmaktan çıkıp, küçük tasarım ofisleri

tarafından yapılabilir olmuştur. Daha az kişiyle daha hızlı ve ekonomik olarak çalışabilen serbest tasarım ofislerinin sayısı günümüzde gittikçe artmıştır. Tasarım geliştiren firmalar, aynı zamanda nihai ürünü ele alınabilir sonuçlarla müşterisine sunabilmektedir. Eklemeli üretim teknolojisini öğrenmek, geleceğe dönük bir bakış açısı oluşturmak üzere teknik olanakları görmek ve özgün tasarımlarını üretmek isteyen araştırmacılar, tasarımcılar, öğrenciler ve sanatçılar için çevrimiçi üç boyutlu baskı büroları hizmet vermektedir.

Üç boyutlu çıktı ürünlerinin tüketiciyle yaygın olarak buluşabilmesiyle beraber kişiye özel ürün talepleri de artmıştır. Çeşitli pek çok malzemenin yanı sıra üç boyutlu çıktıyla üretilebilir porselen takı eşyaları, vazolar, lambalar, dekoratif objeler ya da müşterinin kendi figürünü gibi taleplerle birlikte çeşitli firmalar bu tür üretim hizmetleri de vermektedir. Eklemeli üretimin sunduğu avantajlardan birisi çıkarmalı üretimle gerçekleştirmenin mümkün olmadığı karmaşık konstrüksiyonları, son derece ince detayların bulunduğu yapıları inşa edebilmesidir. Bu avantaj değerli metallerle mücevher üretiminde yeni fırsatlar sunmuş, özgün tasarımların ortaya konmasını sağlamıştır. Mücevher tasarımı ve üretiminde kullanılan değerli metallerin yanı sıra porselen takı eşyaları da bu teknolojiyle biçimlendirilebilmektedir. Kendilerine özel tasarlanmış ürünlere sahip olmak isteyenler için estetik özellikleri, kalıcılığı ve geleneksel değer karakteriyle porselen türleri değerli metallerin yanında ayrı bir prestij malzemesi olarak kabul edilmektedir.

Toz zemini sertleştirme esasına dayanan inkjet toz baskı, ekstruderle 3 boyutlu çıktı alma prensibine yönelik yazıcılara göre çok daha profesyonel cihazlar ile gerçekleştirilir. Bu cihazlarla seramik üretimi uygun hammadde formunu zenginleştirmek üzere malzeme mühendisliği ile birlikte çalışmayı zorunlu kılar. İnkjet toz baskı ile seramik hammaddesini biçimlendiren alanların başında seramik mühendisliği ve sanayi araştırmaları gelmektedir. Bu baskı çeşidi hassas ölçülerin söz konusu olduğu uygulamalar için büyük avantaj sağlar. Toz baskı teknolojisine sahip tasarım ofisleri aynı zamanda sanatsal çalışmalara yönelik özel siparişlere de cevap vermektedir.

Eklemeli üretim teknolojisiyle mimari yapılar için tasarlanan ve üretilen seramik çalışmalar da mevcuttur. Amsterdam merkezli Design Lab Workshop'un kurucularından Brian Peters'in Avrupa Seramik Merkezi'ndeki misafir sanatçılığı programı dâhilinde kaldığı süre içinde ürettiği 'Building Bytes' serisi, ileriye dönük mimari konstrüksiyonların geliştirilmesini amaçlayan bir proje olmuştur. Geliştirilen bir başka seramik tuğla modeli ise Sabin Design Lab tarafından Cornell Üniversitesi ve Jenny Sabin Studio'dan araştırmacılar ile tasarlanmıştır. PolyBrick adı verilen bu tuğla modeli geleneksel seramik tuğlalardan farklı olarak yapıstırıcı ve harç gerektirmeyen bir özellik taşıması ile orijinal bir yapıya sahiptir. Araştırmacılar, geleneksel ahşap doğrama metotlarında kullanılan birbirine geçme yapıları inceleyerek kilitlenebilen birimlerin tasarımını yapmışlardır. Bu şekilde hem sıkı geçme sağlanmış hem de dayanım açısından güçlü bir yapı meydana getirilebilmiştir. Tasarımcılar birbirine benzer her bir birimin bir sonrakiyle birleşmek üzere ya da tüm yapıyı oluşturmak üzere konumunu değiştirmesi esasına dayanan hücresel ağ birimlerinden esinlendiklerini ifade etmektedir. Bu ürün, sanat ve tasarım uzmanları, mimarlar, malzeme mühendisliği araştırmacıları ve 3 boyutlu yazıcı uzmanlarının ortak çalışmasının ilham verici projesinin başarılı bir sonucudur.

Eklemeli üretim teknolojisinde seramik tuğla üretiminde disiplinlerarası tasarıma dair en son araştırma örneklerinden biri de Berkeley üniversitesinden Prof. Ronald Rael'in de aralarında bulunduğu bir araştırma ekibinin ürettiği 'Cool Brick'dir. Cool Brick evaporatif soğutma sağlayan bir özelliğe sahiptir. Suyun buharlaşırken çevresinden ısı emmesi ve ortamdaki havayı soğutması esasından faydalanılarak geliştirilmiştir. Tasarım ekibi, elektrikli soğutucuların icadından binlerce yıl öncesinden beri, gözenekli seramik kapların terlemeyle içindeki sıvıyı soğutması özelliğini dikkate alarak, pişmiş toprağın bu işlevinin sıcak iklimlerde iç mekânları soğutmak üzere su küplerinden yararlandığı bilgisine ulaşmışlardır. Arap Yarımadası'nda bulunan Maskat kentinin geleneksel mimarisinde kullanılan soğutma pencereleri, bu çağdaş tasarımın esin kaynağıdır. 3 boyutlu seramik tasarım ve baskı firması Tethon3D'nin sponsorluğuyla gerçekleşen bu proje, üç boyutlu bir kafese benzetilebilir bir yapıda şekillendirilmiş tuğlanın suyu emmesi, terlemesi ve geniş bir hava sirkülasyonunu sağlayan gözenekli yapısıyla iç mekânı serinletmesi şeklinde işlev görmektedir. Tuğla

aynı zamanda gölgeli bir yüzey sağlayarak, güneş ışığının duvarın performansını olumsuz yönde etkilemesini de önlemektedir. Çevreyle barışık, ekonomik ve çağdaş bu ürün mimarlar, endüstri tasarımcıları, sanatçılar, malzeme uzmanları ve dijital teknolojinin çalışma birliğine ait bir başka örnektir.

3. SONUÇ

Eklemeli üretim; konuya dair panoramik bir perspektife hâkimiyet, fütüristik ve gerçekçi öngörü, çevreye ve geleceğe saygılı bir yaşam anlayışına yönelik analizler yapabilme, yorum lama ve fikir geliştirme, buna yönelik proje tasarlama, işbirlikçi ve disiplinlerarası demokratik paylaşım ve üretim anlayışını gerçekleştirebilme bilgisi ve yeterliliğini gerekli kılmaktadır. Seramik üretiminin diğer alanlarla ilişkisi disiplinlerarası bir yapıda olagelmış iken, eklemeli üretime yönelik seramik tasarımı ve üretiminde bu bağlar daha da genişlemektedir. Dijital tasarım ve üretim anlayışı, yepyeni bir alandır ve şu anda internet toplumunda aktif bir gözlem ve paylaşım toplumu sorular, cevaplar, öneriler üretmektedir. Uluslararası bir toplumun teknolojisi olan eklemeli üretimde seramik henüz geliştirilmeye başlanmış bir malzemedir. Mühendislik ve tıp alanındaki seramik uygulamalar heyecan vericidir. Dolayısıyla seramik üzerine çalışan tasarımcıların öncelikle, dijital dünyanın insanların 3 boyutlu seramik üretimi tasarım bilgisi ve teknolojisinin durumuna dair yeterlikler kazanmayı hedeflemesi beklenmektedir. Geleneksele alternatif hangi üretimleri olanaklı kıldığı ve bu üretimin tasarım anlayışında hangi değişikliklere yol açacağı konusunda yapılagelen diğer tartışmalar önemlidir. Eklemeli teknoloji, profesyonel olmayan kullanıcı için heyecan verici bir üretim şekli anlamına gelirken, tasarımcıların bu teknolojiyle ilişkisi cihaz kullanımının ötesinde kendi gerekliliklerini belirleyen disiplinlerarası bir çalışma alanıdır. Tüketici ve üretici olarak bu teknolojiye dikey ve yatay ilişkiler bağlamında bakma gerekliliği tasarım eğitiminde büyük önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

- [1] Warnier, C., Verbruggen D., Printing Things, Visions and Essentials for 3D Printing, Gestalten/ Germany, 2014.
- [2] Özgündoğdu, A. Feyza, "Seramik Üretiminde Çağdaş Bir Biçimlendirme Yöntemi Olarak Üç Boyutlu Yazıcılar" 8. Uluslararası Pişmiş Toprak Sempozyumu, Eskişehir, 2014.
- [3] <http://feyzaceramics.com/3d-printing/>
- [4] <http://www.3ders.org/articles/20121101-3d-printed-ceramic-bricks-developed-for-large-scale-construction.html>
- [5] <http://unfoldfab.blogspot.com.tr/>
- [6] <http://www.keep-art.co.uk/>
- [7] <http://tethon3d.com/>
- [8] <http://buildingbytes.info/>
- [9] <http://reprap.org/wiki/About>
- [10] <http://www.materialise.com/>
- [11] <http://www.3dpd.co/>
- [12] <http://aap.cornell.edu/news-events/jenny-e-sabin-datascape>
- [13] <http://www.emergingobjects.com/projects/cool-brick/>
- [14] <http://gadgets.ndtv.com/science/news/3d-printed-bricks-a-great-building-material-research-571223>
- [15] <http://news.cornell.edu/stories/2014/07/3-d-printing-helps-designers-build-better-brick> (Internet adreslerine erişim tarihi: 13.02.2015)



LAZER AŞINDIRMA TEKNOLOJİSİ İLE SERAMİK SANATINDA ÇAĞDAŞ UYGULAMALAR

Yrd. Doç. Dr. Betül AYTEPE

Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi
Seramik ve Cam Bölümü, Seramik Anasanat Dalı, NEVŞEHİR
e-posta: b_aytepe@yahoo.com

ÖZET

Teknoloji ve icatların neredeyse ışık hızıyla ilerlediği günümüzde; bilimsel ve deneysel çalışmalarla geliştirilen yöntemler, tek yönlü olmaktan çıkıp disiplinler arası araştırma ve uygulamalarla daha kapsamlı hale gelmiştir. Değişken amaçlar için üretilen bir teknolojik araç, yeni araştırmalara ışık tutabilmektedir. Sanat ve tasarım, teknolojiyle buluştuğunda deneysel araştırmalar ve uygulamalar yapılarak yeni çözümlere ulaşabilmektedir.

Seramik sanatı; malzeme-tasarım boyutu ve plastiklik özelliğiyle, çok yönlü deneysel uygulamalara açıktır. Bu sanat dalının olanakları göz önüne alınarak, lazer aşındırma yönteminin seramik yüzeylerdeki etkisiyle ilgili deneysel nitelikte bir araştırma yapılmıştır. Bunun yanı sıra cam, pleksiglas, ahşap gibi alternatif malzemeler kullanılarak uygulamalar zenginleştirilmiştir.

Bu araştırma çerçevesinde, lazer ve lazer aşındırma yöntemi hakkında genel bilgi verilmiştir. Lazer aşındırma makinesi kullanılarak yapılan uygulamalardaki süreç ve teknik bilgiler açıklanmıştır. Araştırmacının uygulama örneklerine yer verilmiştir ve ortaya çıkan sonuçlar değerlendirilerek lazer aşındırma teknolojisinin seramik sanatındaki etkilerine değinilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Tasarım, Teknoloji, Seramik, Lazer Aşındırma

CONTEMPORARY TECHNICS APPLIED BY LASER ENGRAVING METHOD IN THE ART OF CERAMICS

ABSTRACT

In this era, while development of technology and inventions progress at almost the speed of light, the methods developed by scientific and experimental studies are no longer unidirectional, and have become more comprehensive through interdisciplinary studies and technics. A technological device, developed for various purposes, may cast light on new studies. When art and design meet with technology, experimental studies and technics may provide new solutions.

The art of ceramics is available for multidirectional experimental studies, when its characteristics as regards to material-design dimensions and plasticity are taken into consideration. An experimental study was carried out regarding the effects of laser engraving method on ceramic surfaces by considering the potentials of this art branch. In addition, the technics were enriched by using alternative materials such as glass, plexiglass, wood and etc.

Within the framework of this study, general information was provided on laser and laser engraving method. The process and technical information on technics applied by using laser-engraving device were shared. In the study, the samples of the researcher and the effects of laser engraving technology on the art of ceramics were included, following assessment of the results.

Key Words: Art, Design, Technology, Ceramics, Laser Engraving

1. Giriş

Günümüzde sanat; ulusal ve uluslararası platformlarda, geleneksel tanımların dışında çok yönlü anlatım ve sunumların kullanılması sayesinde farklı ve yeni özelliği taşımaktadır. Yapıtlar disiplinlerin ortak kullanıldığı bir bütünlüğü sergilemektedir. Malzeme, teknik, teknoloji gibi faktörlerin de sanatın içinde yer almasıyla disiplinler arası bağ kurularak, ortak bir dil oluşmuştur. Özellikle teknolojik buluş ve gelişmelerin hız kazandığı son dönem yapıtlar incelendiğinde bir sanatçının; disiplinler arası

etkileşimini, alternatif malzemelerin felsefi düşünce çerçevesinde yapıttaki uyum arayışını estetik kaygıyla çözümlenmeye gayret ettiği görülmektedir.

Bugünün sanatçısı, yapıtın kuramsal çerçevesini güçlendirmek için özellikle malzeme kullanımında sınırların dışına çıkarak teknolojinin çeşitli olanaklarını sanatsal uygulamalarında kullanmaktadır. İçinde bulunulan yüzyılın getirileri doğrultusunda; özgürleşme ve öze ulaşma çabasının, sanatçının yaşama bakışı ve teknolojiyi sanatla buluşturması sayesinde olduğu dikkat çekmektedir. Sanatçı, yirminci yüzyılda yaşanan değişimleri kabul etmiş, tepki vermiş ve değişimi yapıtlarına yansıtmıştır. Özellikle yirminci yüzyılın hemen hemen ikinci yarısında, Amerika Birleşik Devletleri'nde oluşan ve gelişen çeşitli sanat hareketleri ile sanayileşme ve teknolojinin getirileri 'sanat eseri' anlayışını köklü bir değişime uğratmıştır. Sanat eseri, popüler kültür ve reklamlara alet olurken diğer yandan hazır nesnelerin amacı dışında sanatsal yaratıda kullanılması sanat alıcısı tarafından şaşkınlıkla karşılanmıştır.

Kavramsal sanatçılar; çevresini ve yaşamı sorgulayan, çağın hızlı teknolojik değişimleri altında ezilmeye çalışan, bunu kullanan ya da teknolojiye başkaldıran ve böylece geleneksel sanatın sınırlarını aşarak sanatın boyutlarını değiştirme çabasını taşıyan düşünceye sahiptirler (Germaner, 1997, s. 46). Geçmişte olduğu gibi günümüzde de, malzeme-teknik-teknoloji boyutu ele alınarak uygulama süreci devam etmektedir. Bu durumun özellikle teknolojinin sanat üretimi üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri gözlemlenmektedir. Bu konu üzerinde Uğurlu, çağını sorgulayan sanatçının teknolojiyi kullanarak sanat ürettiğini ve teknolojinin etkisinin tartışılmasına gerek olmadığını vurgulamaktadır (2008: 257). Günümüzde teknolojinin insan hayatında kaçınılmaz bir yere sahip olduğu görülmektedir. Bu araştırma, teknolojinin sunduğu cihazlardan biri olan lazer aşındırma makinesinin seramik sanatındaki kullanımına yönelik farklı arayışları kapsamakta ve teknolojik uygulamalara yeni bakış açısı sunmaktadır.

1.1. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma; fırınlanmış seramik bünye üzerine lazer aşındırma teknolojisinin sanatsal uygulamalarda kullanılması ile sınırlıdır. Bunun yanı sıra cam, ahşap, pleksiglas yüzeylerdeki uygulama örnekleri de alternatif malzeme olarak yer almıştır.

2. Sanatta Teknolojik Dokunuşlar

20. yüzyılın başında sanatın multidisipliner bir yaklaşımla, teknolojik, kuramsal ve deneysel uygulamaların gerçekleştiği yeni bir döneme girilmiştir. İpşiroğlu (2010: 11), yaratıcılıkta malzemenin önem kazandığını, sanat dallarının iç içe girerek farklı türler oluşturduğunu belirtmiştir.

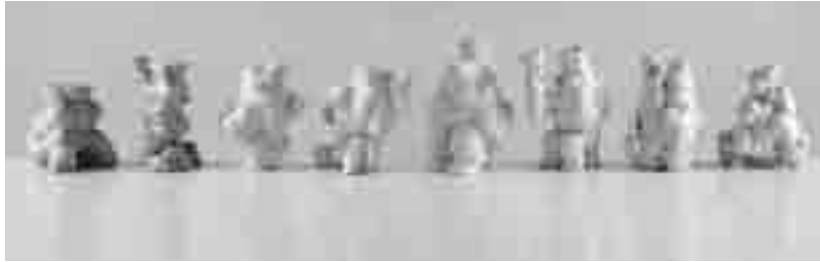
Günümüz sanatçısının teknolojik ve bilimsel verileri kendi düşünsel kaygılarıyla bütünleştirerek şaşırtıcı sonuçlara gidebildiğini vurgulayan Şahiner (2008: 41-42), Fluxus akımının önemli temsilcilerinden Nam June Paik'e dikkat çekmektedir. Paik, Elektronik görüntü üzerindeki görüntü ve ses kaydırma yöntemlerini kullanarak Video Sanatını izleyiciye farklı bir bakış açısıyla sunmuştur (Şekil 1).



Şekil 1. Piyano Parçası, Kapalı Devreli Video Heykeli.
Nam June Paik, 120x84x48 cm, 1993 (Web 1).

Yılmaz (2013: 26), görüntü teknolojisinin fotoğrafı icat edenlerin bile hayal güçlerini aştığını; özel ve pahalı ışıklardan taşarak bilgisayarlarımıza, cep telefonlarımıza girdiğini hatta ruhlarımıza kadar sızdığını ifade etmektedir.

Teknik, teknolojik açıdan sanatın işbirliği ve bütünlük içinde olduğu görülmektedir. Geleneksel ve modern yöntemler birbirleriyle uyum içinde yeni bir bağ oluşturmaktadır. Buna örnek baskı teknikleri verilebilir. Geleneksel baskı tekniklerinden sonra modern baskı yöntemlerine her geçen gün bir yenisi eklenmektedir. Gelenekselde şablon baskı, ağaç baskı, taş baskı, soğuk baskı, asitle oyma (metal gravür), ipek baskı kullanılarak uygulamalar yapılırken, günümüzde sayısal ortamda tasarlanarak iki ve üç boyutlu yazıcılar aracılığıyla üretilen modern baskı tekniklerinin kullanıldığını görmekteyiz. Şekil 2 ve 3'te üç boyutlu yazıcı ile yapılmış porselen ürünlerin görselleri yer almaktadır.



Şekil 2. Random Growth Series.

Jonathan Keep, 3D baskı, porselen ve sır, her biri yaklaşık 13x10x23 cm, 2014 (Web 2).



Şekil 3. Alfred Üniversitesinde Yapılan Deneysel Uygulamalar.

Unfold, 3D seramik baskı (Web 4).

Şekillendirilmesi zor formların yapıma sürecinin üç boyutlu yazıcılarla kolayca uygulanabildiği görülürken, yazıcının formu şekillendirme aşamasında harcadığı sürenin uzunluğu da dikkat çeken bir diğer unsurdur. İlerleyen zamanlarda bu sürecin de kısalacağı umulmaktadır. Çağın getirdiği yenilikler, teknolojiye ilgisi olan sanatçılar tarafından kullanılmaya devam edecek ve teknoloji geliştikçe sanatın düşünemeyeceğimiz kadar farklı bir boyutta ele alınacağı ön görülmektedir.

2.1. Lazer Aşındırma Teknolojisi

Grafik alanıyla bağlantılı olan bu baskı sistemi, bilgisayar ortamında piksellerin (noktacık) bir araya gelmesiyle ortaya çıkan tasarımların, lazer aşındırma sistemiyle malzemenin yüzeyine baskı yapılması prensibine dayalıdır. Üç boyutlu yazıcıların kullanım sürecine yakın olmakla birlikte düz yüzeylere uygulama gerçekleştirilebilirken, rotasyon parçasının (divizör) takılmasıyla, silindirik olan yüzeylere lazerle aşındırma yapılabilir. Malzemenin cinsine, lazer ışığının hız ve güç oranına göre aşınma derinliği değişmektedir. Lazer

ışık demetinin optik aynalara yansımaları ve odaklama merceğinden geçerek ışığın malzemeye gönderilmesi ile çalışmaktadır ve böylece kazıma ve kesme işlemleri yapılabilmektedir. Yoğun ışık dalgası, malzemenin üzerine nüfuz etmekte ve o bölgeyi kömürleştirerek yakmaktadır. Çalışma sırasında alana hava verilerek ahşap, deri, kumaş gibi yanıcı malzemelerin yüzeyinde yanma riski azaltılmaktadır. Ayrıca kirli hava, havalandırma aspiratörü yardımıyla dışarı atılmaktadır. Havacılık, otomotiv, medikal, tekstil, reklam, grafik, plastik sanatlar vb. alanlarda kullanılabilen bir teknolojidir. Özellikle markalama yaparken tercih edilen kalıcı baskı sistemlerinden biridir.

Lazer aşındırma teknolojisi, sayısal ortamda yapılan tasarımların, cihaza gönderilerek yüksek ısıdaki lazer ışığıyla malzemenin yakılması işlemidir. Ancak renkli tasarımların lazerle aktarılması olumlu sonuç vermediğinden, tasarım gri skala formatına yüksek çözünürlükte çevrilmektedir. Bitmap tabanlı tasarım dxf uzantısıyla kaydedilerek lazer aşındırma makinesine uyumlu hale getirilir. Malzeme ile lazer kafası arasında, cihazın kullanım kılavuzunda belirtilen aralık mesafesine göre boşluk bırakılır. Kazıma aralığı, hız, güç ve ölçü değerleri belirlenerek aşındırılmak üzere görsel tasarım cihaza gönderilir. Belirlenen koordinatlarla lazer kafası yatayda ve dikeyde aşındırma yapmakta, kesmekte, delme işlemleri uygulanabilmektedir. Mermer, taş, ahşap, kumaş, cam, seramik, deri, pleksiglas, kağıt gibi türlerde aşındırma değerleri (güç ve hız değerleri) değiştirilerek uygulamalar gerçekleştirilmektedir. Şekil 4, 5, 6, 7'de tasarımcı ve sanatçıların yaptıkları çeşitli uygulama örnekleri verilmiştir.



Şekil 4. Ahşap Çekmece Yüzeyinde Lazer Aşındırma Uygulama.

McNabb, James (Web 5).



Şekil 5. Ahşap Kent Manzaraları (Helikopter Manzarası).

McNabb, James, Lazer Aşındırma, Akçaağaç, 12x12x1 cm (Web 6).



Şekil 6. Lazer Aşındırmada Elma Kabuğu (Web 7).



a. Lazer Kesim Mecmua ve Kırkayak.
50x56 cm, 2012.



b. Klorofil Diyafram.
Işıklı Kutu ve Erik Yaprağı. 20x25 cm, 2011.

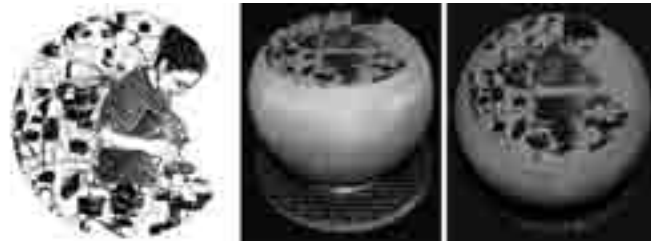
Şekil 7. Kai Lossgott (Web 8).

Lazer aşındırma yöntemi, özellikle sanat alanında grafik tasarım ve baskı sistemlerinde tercih edilebilirken seramik yüzeylerdeki uygulamalarda başarılı sonuçlar vermektedir. Fırınlanmış veya fırınlanmamış bünyelerin üzerine lazer ışınının yüzeyi yakması yoluyla kalıcı sonuçlar elde edilmektedir.

3. Araştırmacının Lazer Aşındırma Tekniği ile Seramik Yüzeylerde Uygulamaları

Bu araştırmada, lazer aşındırma yönteminin seramik bünyelerdeki etkisi üzerine uygulamalı bir çalışma yürütülmüştür. Lazer aşındırma, plastik sanatların sınırlarını zorlayarak, yakma yoluyla yüzeye bir çeşit dijital baskı yapmaktadır. Hız ve güç değerleri değiştirilerek seramik yüzeyde yaklaşık 7 milimetreye kadar derinlik elde edilebilmektedir.

Uygulama sürecinde ahşap, cam, kırmızı çamur, pleksiglas malzemeler kullanılmıştır. Görsel tasarımın şablonunu diğer bir ifadeyle negatif kalıbını elde etmek için ahşap malzemenin üzerine lazer aşındırma işlemi gerçekleştirilmiştir. Daha sonra çamur negatif kalıba bastırılarak pozitif tarafı alınmıştır. Camda yapılan aşındırmaların bazılarında füzyon pişirim tekniği kullanılmıştır. Pleksiglas malzeme lazer aşındırmada başarılı sonuçlar verdiği için, seramik tasarımın bir ögesi olarak değerlendirilmiştir ayrıca bu malzeme lazerde kesilebilme özelliğine sahip olduğundan tasarımlarda kolaylık sağlamıştır. Şekil 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 ve 15'te araştırmacı uygulamalarının görselleri yer almaktadır. Uygulamalarda seramik, ahşap, cam ve pleksiglas örnekleri yer almaktadır.



Şekil 8. Bisküvi Pişirimi Yapılmış Seramik Bünye ve Pleksiglas Üzerine Lazer Aşındırma. "Sanatçının Mirası Eseridir", Tornada Şekillendirme, 1050°C, 28x21x21 cm. 1. Seramik Sanatı Eğitimi Konferansı, Miras Temalı Sergi, 2014.



Şekil 9. Bisküvi Pişirimi Yapılmış Seramik Bünye Üzerine Lazer Aşındırma. "Hassasiyet", Tornada Şekillendirme, 1050°C, Füzyon Cam, 830°C, 2013. 40x45x30 cm. Ege Üniversitesi, 1. Uluslararası Alternatif Pişirim Çalıştay Sergisi, 2013.



Şekil 10. Bisküvi Pişirimi Yapılmış Seramik Bünye Üzerine Lazer Aşındırma.
“Doğa”, Tornada Şekillendirme, Mısır Pastası, 1050°C, r: 22 cm, h: 30 cm, 2015.



Şekil 11. Bisküvi Pişirimi Yapılmış Seramik Bünye Üzerine Lazer Aşındırma.
“Denge”, Elle Şekillendirme, 1050°C, Füzyon Cam, 830°C, 38x42x21 cm.
The 4rd International Ceramic Symposium, 2014.



Şekil 12. Bisküvi Pişirimi Yapılmış Seramik Bünye Üzerine Lazer Aşındırma.
“Doku”, Tornada Şekillendirme, 1050°C, r: 18 cm, h: 25 cm, 2015.



a. Lazer Aşındırmada Ahşap Model.



b. Refrakter Alçı Kalıpta Cam Uygulama, 1000°C.

Şekil 13. "Asılı Kalan Hayatlar", 22x14x1 cm, 2015.



Şekil 14. Bilgisayar Ortamından Bünyeye Aktarılan Aşamalar

(Sırasıyla dijital tasarım, ahşap yüzeye lazerle uygulama, çamur bünyeye aktarılması, sırlı pişirimi).



Şekil 15. Bisküvi Pişirimi Yapılmış Seramik Bünye Üzerine Lazer Aşındırma.

"Yük", Elle Şekillendirme, 1050°C, 50x55x25 cm, 2015.

4. Sonuç ve Öneriler

Çamur yüzeyde iki tür lazer uygulama denenmiştir. Birincisinde çamur yaş haldeyken aşındırma yapılmıştır ancak kuruma aşamasında lazer ışınının değdiği alanlarda kavlama gözlenmiştir. Bu nedenle yaş bünye üzerine uygulamalar tercih edilmemiştir. İkincisinde ise; bisküvi pişirimi olan yüzeylere aşındırma uygulanmıştır. Başarılı sonuçlar elde edilmiştir. Özellikle kırmızı bünyedeki etkiler bilgisayar ortamında tasarlanan çizimler kadar net görülmüştür. Kırmızı bünyede lazerin aşındırdığı yerler, yüksek ısı nedeniyle siyah çıkmıştır ve bu siyah alanlar başarılı bir sinterleşme oluşturduğundan yüzeyde sabit kalmıştır. Sırlı pişirim yapılsa bile el değdiğinde aşınan görsel,

zarar görmemiştir. Şamot, döküm gibi beyaz ve beyaza yakın renkteki bünyelerde aşınan alanlar siyah yerine krem tonlarında çıkmıştır. Net etkiler yakalamak için kırmızı bünyeler üzerinde uygulama yapılması tercih edilmiştir.

Cam uygulamalarda kumlama tekniğine yakın etkiler olduğu gözlenmiştir. Aşınan yerler mat buzlu bir görünümde dir. Sonuçlar başarılı çıkmıştır.

Ahşap yüzeye yapılan uygulamalar, bu araştırmada kalıp yerine kullanılmıştır. Elle şekillendirilmesi zor olan ince detaylı görseller, bilgisayar ortamından cihaza gönderilerek ahşabın üzerine aşındırılmıştır. Yaklaşık 1-1,5 santimetreye kadar derinlik verilebildiğinden çamur plakalar bu kalıpların üzerine bastırıldığında pozitif yönü elde edilmiştir. Dokular ve ortaya çıkan rölyef etki başarılı olmuştur. Bu yolla pozitif tarafı elde edilen rölyefin refrakter alçı ile kalıbı alınmıştır. Kurutulan kalıbın içine cam yerleştirilerek 1000°C'de fırınlanması ile tasarımın cam yüzeydeki son hali ortaya çıkmıştır. Sonuçlar başarılı çıkmıştır.

Farklı baskı sistemlerinden biri olan bu yöntem seramik alanı dışında plastik sanatlarda, baskı sanatlarında denenebilir. İlgili alanlar çerçevesinde eğitim programlarına dahil edilebilir ve öğrenci uygulamalarında kullanılabilir.

Teşekkür

Araştırmacı olarak görev aldığım Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi 2012/15 numaralı Bilimsel Araştırma Projesi kapsamında desteklenerek üniversiteye kazandırılan lazer aşındırma makinesi ile bu araştırmadaki uygulamalar gerçekleştirilmiştir. NHBVÜ Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi'ne katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Fotoğraf

Uygulama örnekleri, araştırmacı tarafından fotoğraflanmıştır.

KAYNAKÇA

Germaner, Semra. (1997). 1960 Sonrası Sanat. Kabalcı Yayınevi: İstanbul.

İpşiroğlu, Nazan. (2010). Görsel Sanatlarda Alımlama ve Sanatlararası Etkileşim. Hayalbaz Kitap: İstanbul.

Şahiner, Rifat. (2008). Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu. Yeni İnsan Yayınevi: İstanbul.

Uğurlu, H. (2008). Teknolojinin sanat ilişkisi: Günümüzde teknolojik sanatların amacı. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2, 247-260.

Yılmaz, M. (2013). Fotoğraf Resimdir. Ütopya Yayınları: Ankara.

İnternet Kaynakları

Web 1. <http://oud.digischool.nl/ckv2/romantiek/romantiek/lessen/invalidshoek51.htm> (11 Ocak 2015 tarihinde alınmıştır.)

Web 2. http://www.keep-art.co.uk/digital_random.html (15 Ocak 2015 tarihinde alınmıştır.)

Web 3. http://www.keep-art.co.uk/drawing_computer.htm (15 Ocak 2015 tarihinde alınmıştır.)

Web 4. <http://unfold.be/pages/ceramic-3d-printing> (15 Ocak 2015 tarihinde alınmıştır.)

Web 5. <http://www.youngcreativecouncil.com/weeklysore/james-mcnabb/> (9 Aralık 2014 tarihinde alınmıştır.)

Web 6. <http://www.mcnabbstudio.com/city/laser-prints.html> (9 Aralık 2014 tarihinde alınmıştır.)

Web 7. <http://samonii.wordpress.com/2012/12/12/amazing/> (13 Aralık 2014 tarihinde alınmıştır.)

Web 8. http://www.kailossgott.com/creatures_of_habit.html (18 Aralık 2014 tarihinde alınmıştır.)



ÖZGÜN BASKI TEKNİKLERİNDE DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM SERAMİK YÜZEY UYGULAMALARI

Yasemin DURAN

Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
Seramik Bölümü
duranymsn@gmail.com

ÖZET

Tarihsel süreç içerisinde gerek gündelik yaşamda, gerekse sanatsal uygulamalar içerisinde sıkça rastladığımız özgün baskı; teknoloji, medeniyet, sosyal hayat ve gereklilikler karşısında sürekli gelişmiştir. Bu gelişim aynı zamanda özgün baskı sanatı için uygulanabilir yüzey çeşitliliğini de sağlamıştır. Plastik sanatlar içerisinde özgün baskı sanatı, barındırdığı estetik değerler ile farklı disiplinler içerisinde de birçok sanatçının üretimlerinde karşımıza çıkmaktadır.

Bu araştırma kapsamında üzerinde duracağımız konu, farklı yüzeler üzerine de uygulanabilen özgün baskı sanatının, seramik form ve yüzeyler üzerine aktarılmasıyla ilgili teknikler ve seramik sanatçılarının bu teknikleri kullanarak oluşturdukları söylem olacaktır. Seramik sanatı ve baskı sanatı ilişkisi; ilkel yaşamda, doğadaki yaprak, dal gibi nesnelerin çamurdan şekillendirilmiş olan kapların üzerine basılması suretiyle onlara kimlik kazandırılması, kişiselleştirilmesi ile ilk baskılar olarak karşımıza çıkar. İnsanoğlu öğrendiği, kavradığı bilgi ve uygulamalarla yetinmeyip, sonrasını araştırması nedeniyle ilerlemeye devam etmiştir. Bu baskı sanatları içinde geçerlidir. İşte bu noktada seramik yüzeyler üzerinde karşılaştığımız baskı örnekleri, baskı sanatı tekniklerinin farklı yüzeyler üzerinde de uygulanabildiğine örnek teşkil etmektedir. Yeni arayışlar içerisine giren seramik sanatçıları, eski zamanlardan iz sürerek seramik yüzeyler üzerinde baskı tekniklerini geliştirmeye devam etmişlerdir. Disiplinler arası bu arayışa giren sanatçılar için buradaki amaç ise, hem seramikte yeni bir ufuk geliştirerek kişisel işlerinde uygulamak, hem de sanatın içinde yeni bir soluk yaratmaktır.

Araştırmada nitel araştırma tekniklerinden literatür taraması kullanılmış, geniş olan örneklem içerisinden etkili olanlar ile konu açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Baskı Sanatı, Disiplinlerarası, Seramik

GİRİŞ

Seramik inorganik maddelerin çeşitli yöntemlerle şekillendirilip pişirilmesi ile oluşturulan üründür. En yalın haliyle pişmiş toprak olarak da adlandırabiliriz.

Her ne kadar insan ilk olarak ağaç ve taşı yontarak kullanmışsa da, burada yaptığı doğadaki bir maddeye şekil vermekten ibarettir. Oysa ilk seramik kil olarak adlandırılan toprağın, üretim işleminden geçirilmesi, yani işlenmesi, şekillendirilmesi ve pişirilmesi ile elde edilmiştir. Bu işlemde kil, bir hammadde olarak prosten geçmiş, ilk yapısı ve özelliği değişmiştir. Yani kil, hammadde olmuş; seramik, ürün haline gelmiştir. Bu şekilde seramik insanoğlunun ilk üretimi olarak çıkmıştır.

Sanatsal üretimlerde kullanılan farklı malzemeler ve teknikler, bu tür disiplinler arası ilişkiyi zorunlu kılarken, sanatçı tavırlarıyla gerek biçim gerekse konu açısından disiplinlerin ilişkilendirilmesi sanat olgusunu oluşturan disiplinlere yeni boyutlar getirmektedir. Bu aynı zamanda sanatçının da yaratma sürecine zenginlik kazandırmaktadır. (Özel,2007,Sf 144)

Seramik, ihtiyaçlar karşısında var olmuş ve aynı şekilde yine ihtiyaçlar karşısında gelişerek hayatımıza katkı sağlamaya devam etmiştir. Yapımındaki teknik aşamaların göstermiş olduğu değişkenleri düşünürsek, sanatsal açıdan yeni yorumlarla karşılırız. Bu teknikler içinden biri de seramik yüzeyler üzerine, baskı yapılması ve bu sayede farklı doku ve resimsel etkiler yakalamak olmuştur. Tarihteki ilk seramik yüzey baskılarının insanlara ait kalıntılar olduğu düşünülürse, insanların kendilerinden sonraya bir şeyler bırakma, hatırlanma isteği olduğunu görürüz. Bu düşünceden yola çıkarak günümüzde hala seramik baskı uygulanmaya devam ediyor.

Bu iki sanat alanını bir araya getirerek seramikte bir adım öteye gitmek hedeflenirken, aynı zamanda özgün baskı sanatlarının farklı alanlardaki yansımalarını da gözlemlemek mümkün

olmuştur. Bu sayede baskı, sadece kâğıt yüzeylerinde sınırlı kalmaktan kurtularak farklı yüzeylere sıçramış ve yeni bileşimler oluşturmuştur. Disiplinler arası esneklik yaşanmış da diyebiliriz.

Plastik sanatlar içerisinde yer alan disiplinlerin birbirleri ve diğer sanat alanları ile yaşadıkları disiplinler arası ilişki ve etkileşim sonucunda katı sınırlar ortadan kalkmaya başlamıştır.(Özel,2007)

Disiplinler arası etkileşim çerçevesinde çağdaş seramik sanatı, teknik ve sanatsal nitelikleri yüksek ve düşünsel boyutları oldukça zengin çalışmalarla önemini ortaya koymaktadır.(Özel, 2007. Sf 143)

BASKI TEKNİKLERİ, YÜZEY DENEMELERİ VE ÇAĞDAŞ SERAMİK ÖRNEKLERİ

Baskı en yalın haliyle; bir resmin, bir desenin bazı teknikler ve araç, gereçler yardımıyla başka bir yere aktarılması işlemidir.

Görsel sanatların başlangıcı M.Ö. 10.000'lerde yapıldığı tahmin edilen mağara duvarındaki resimlere dayanmaktadır. İspanya'da Altamira Mağaralarındaki duvar resimleri ise en eski örneklerdendir. (Kahraman,2012, sf. 3)

O çağlarda insanlar, üretmiş oldukları kap kacağı ya da malzemeleri kişileştirmek veya kendi ürünü olduğunu belirtmek için bazı çabalara girmişlerdir. (Kahraman, 2012, sf. 4)

İnsanlar yaptıkları çanak çömleklerin üzerine, doğada buldukları nesnelere veya yapmış oldukları basit mühürlerle bir takım işaretler, semboller basmışlardır. Bu işlem o dönemlerde çok ilkel olsa da eşyaları kişiselleştirmeye yönelik bir adım olmuştur. Ayrıca baskının ilk örnekleri olarak tarihte gereken yeri almıştır.

SERAMİK SANATINDA KULLANILAN BASKI TEKNİKLERİ

1.Yüksek Baskı

Baskı tekniklerinin en eskisi olarak bilinen yüksek baskı tekniği 'basılacak olan yazı ve resmin, linolyum, ağaç veya metal kalıp üzerine geçirilmesi sırasında boya olan kısımların yüksek, olmayan kısımların çukur olarak oyulması ilkesine dayanan bir baskı tekniğidir.' (Tepecik, 1999, sf. 12)

Özgün baskı 'da sıklıkla kullanılan bu teknik, seramik yüzeyler üzerine de uygulanarak; farklı estetik değerler kazandırılmıştır. (Kahraman, 2012, sf. 27)

2. Rölyef Baskı

Sanatçılar, seramiğin kendine özgü yapısından faydalanarak mühürler ile oluşturulan kabartma yüzeyler elde etmişlerdir. Bill Todd da bu kişilerden biridir. Sanatçı rölyef baskı uygulamalarında, bisküvi pişirimi yapılmış seramik mühürler hazırlayarak yaş çamur üzerine basmaktadır. Baskıyı uygulayan kişi için rölyef baskı, yüksekte kalan desenlerle yüzey üzerine baskı yapmaktır. Uygulamadan önce mührün yüksekte kalan yüzeylerine silindire bir kat oksit ya da seramik boyaları sürülür. Boyalı kısım, kâğıtla veya seramik yüzey üzerine bastırılarak aktarıldığında, baskı işlemi gerçekleşmiş olur. (Scott. 2002 sf. 33)

Paul Mason 1994-95 yıllarında gazete alanında kullanılan harf kalıbını keşfetmiştir. Bu konuyla ilgilenen Paul Saw, bu kalıpların kille beraber kullanımının mümkün olduğunu görmüştür. Bu yöntemle form oluşturmak için öncelikle harf kalıplarından bir kalıp hazırlamak zorundadır. Bunlar sert bir yüzeye yapıştırılır ve poliüretan bir cila ile kâğıdımsı yüzeyi koruma amacıyla hafifçe sürülür, üzerine alçı dökülerek bir kalıp oluşturulur. Alçı kullanılarak hazırlanan rölyef kalıplar seramik yüzeylerde rahatça kullanılabilir hale getirilir. (Kahraman, 2012, sf. 28)



Leny Goldenberg " Kitap"

3. Linol Baskı

Linol kendi içinde mühür etkisi yaratılabilen baskı tekniklerinden biridir. Bu yöntemle, deri sertliğindeki yüzeyler üzerinde baskı yapmak mümkün olsa da, bisküvi pişirimi tamamlanmış seramik yüzeyler üzerinde sır ya da boya kullanımıyla da baskı yapmak mümkündür. (Kahraman, 2012, sf. 30)

Linol baskı özgün baskı resimde çok kullanılır olmasına rağmen seramik alanında iyi bir yer edinmemiştir.

Gravür için kullanılacak bakır tabaka, ya da cam levha üzerinde spatula yardımıyla karıştırılarak boyalar hazırlanır.Bu cam levha üzerinde baskı silindiri ile yuvarlanır ve daha sonra renkleri linol kalıplara geçirilir ve seramik yüzey üzerine baskı yapılır. (Kahraman, 2012, sf. 31)



Richard Slee'ye ait seramik çalışma

4. Mühür Baskı

Seramiğin ilk olarak şekillendirilmesinden bu yana çağlar boyunca mühür dekorları, yaş çamur dekor tekniklerinin vazgeçilmez öğelerinden biri olmuştur. Mühür baskı ve rölyef baskı ilk bakışta benzer gibi görünse de, rölyef baskıda kalıp için yüzey oluşturulurken, mühür kullanılarak yapılan baskıda formun yüzeyinde belirli izler çıkartılmaktadır. Mühür kişiye özeldir. Marka olarak da kullanılabilir. (Kahraman, 2012, sf. 32)

Mührün yapısı seramiğin yaş ya da pişmiş olmasıyla doğrudan ilişkilidir. Sırlı bir yüzey üzerine boyalı bir süngerle mühür dekoru yapılırken, aynı malzemeyi yaş çamurun üzerinde kullanmak pek etkili olmayacaktır. Alçıdan hazırlanmış bir mührü ise sır üstü dekorunda kullanmak mümkün değildir. . (Kahraman, 2012, sf. 34)



Cemalettin Sevim, "Anatolia", 2009

5. Sünger Ve Kauçuk Mühürler

İskoçya seramiklerine özgü olan bu dekor tekniği, en parlak dönemini 19. yüzyılda ve 20. yüzyılın başlarında yaşamıştır. Mühür ve rölyef baskıdan farklı olan sünger baskılarının ilk kullanımı, seramik boyasına batırılmış doğal süngerin, bisküvi pişirimi yapılmış formun dış yüzeyine bastırılmasıyla meydana geldiği düşünülmektedir. Bu tür süslemeler rastlantısal ve soyut olmaktadır (Scott,2002 sf. 37)

Sünger baskı tekniğine bağlı olarak kauçuk mühür tekniği gelişmiştir. (Kahraman, 2012, sf. 35)



Hinchcliffe and Barber Studio, "Cockerel"

6. Çukur Baskı (Gravür)

Çukur baskı teknikleri aslında yüksek baskı tekniklerinin tam tersidir. Yüzeyle oyulmadan ve kazınmadan önce su zımparası ile yağdan arındırılmalı ve parlatılmalıdır. Gravür kalıplarını hazırlamada zamana, özel aletlere ve donanımına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu teknikte, yapılması gereken ilk işlem karbon kâğıdı kullanarak tasarımın planını yapmak ya da direkt olarak metal tabaka üzerine renkli kalemle çizmektir. Daha sonra bu şekillerin üzerinden sert uçlu bir alet yardımıyla geçilerek desenin kazınması ve kalıcı olması sağlanmaktadır.

Baskı yapılacak görüntü ahşap, metal levha veya taş kalıp üzerine çeşitli yöntemlerle (elle kazıyarak veya aside yedirme) aktarıldıktan sonra kalıp mürekkep ile sıvanır. Kalıbın yüzeyi temizlenince mürekkep çukur yerlerde kalır ve kalıbın üzerindeki görüntü baskı uygulanarak kâğıda aktarılır. (Kahraman, 2012, sf. 37)



Güngör Güner'e ait gravür baskı uygulanmış vazo çalışması

Düz Baskı Teknikleri

Litografi

Düz baskı tekniklerinden en çok kullanılan taş baskı tekniğidir. Bu teknikte kalıp olarak taş malzeme kullanılır. " Baskı kalıbı olarak taş %98 kalsiyum karbonat ve bikarbonatlardan oluşmaktadır (Aslier, 1985 sf. 142)

İlk zamanlarında litografik baskıda sadece kâğıt kullanılmış fakat sonrasında Avrupa'da kullanılan bir yöntem ile ilk kez çömlek üzerinde denenmiştir. (Kahraman, 2012, sf. 42)

Yaş çamur üzerine, peçete gibi emici özelliğinden faydalanılabilecek kâğıtlar yardımıyla boyalar aktarılır. Litografi işlemi bittiğinde, boyanın korunması ve kâğıdın suyu alınırken seramik bünye üzerinde tutunmasının sağlanması amacıyla özel bir lak tabakasıyla kaplanır. İnce dokulu kâğıt pişirimden önce su ya da aseton ile ıslatılarak yüzey üzerinden hafifçe ovularak çıkartılır. Litografik baskı tekniği, genel olarak sırüstü dekorlarında kullanılmaktadır. (Kahraman, 2012, sf. 44)

Litografi su ve yağın birbirini itmesi esasına dayanır. Desen yağlı bir malzeme ile özel olarak hazırlanmış bir plaka üzerine uygulanır. Plaka çeşitli kimyasallarla işlem gördükten sonra bir sünger

ile nemlendirilir. Sonra da yağ bazlı mürekkep ile mürekkeplendirilir. Mürekkep sadece yağlı bölgelere yapışır. Litho presindeki kâğıt ile temas ettiğinde, görüntüler ve tasarım çizili ve baskı yapılmış yüzeyden transfer edilmiş olur.

Litho presinden geçtikten sonra, transfer kâğıdı, istenilen seramik boyası ile pudra gibi serperek uygulanır. Bu toz boyalar, yalnızca sırlanmış yüzeylere yapışır. Kuruduktan sonra transfer kâğıdına başka bir renkle baskı yapılabilir ve böylece de onun üzerine yeni renk pudralanır. Bu işlem üst üste tekrarlanabilir, ancak ticari olarak genellikle en fazla dört renkli baskılar yapılır. (Scott,2002 sf. 105)



Heidi Morel'e litografi çalışma aşaması

2. Monobaskı

Bir kalıbın kullanılmaması ve çoğaltılmayan bir baskı çeşidi olmasından dolayı çizime ve resme en yakın baskı yöntemi olan monotipi yüzeye basınç uygulayarak çalışmanın kâğıda ya da farklı bir yüzeye transfer edilmesidir. (Yılmaz, 2006 sf. 45-47)

Monotipi baskı da sanatsal üretim sürecinde eser üzerinde farklı bir etki bırakan baskı yöntemlerinden biridir. Sözcük kökenine inecek olduğumuzda, “mono” ile “tipi” kelimesinin birleşiminden oluşmaktadır. (Kahraman, 2012, sf. 46)

Monobaskının in ilk defa 17. yüzyılda İtalyan Giovanni Castiglione tarafından kullanıldığı söylenmektedir. (Kahraman, 2012, sf. 47)

Kumaş Yardımıyla Yapılan Monobaskı

Kumaştan da faydalanılarak seramik yüzeye bir deseni aktarmak mümkündür. Kumaş bu aşamada, aktarıcı görevi görerek, boyaların pigmentlerin ya da oksitlerin yüzeye aktarımına yardımcı olmaktadır.

Jerry Caplan baskı için sıraltı boylarını kullanmaktadır. Hazırlamış olduğu deseni kumaş üzerinde renklendirdikten sonra kumaşı çamur plaka üzerine getirerek merdane yardımıyla yüzeye aktarır. (Kahraman, 2012, sf. 47)

Kâğıt ile Yapılan Mono Baskı

Bu yöntemde renklendirici olarak sıraltı boyları (pigmentleri)ya da renk veren oksitler kullanılmaktadır. Hazırlanan karışım cam ya da fayans gibi kaygan bir yüzeye fırça ile sürülür, boya kuruduktan sonra cam ya da fayans plakanın üzerine daha önceden kâğıt üzerine kalem ile çizilmiş desen çizilir. Boyalı cam plaka üzerine yerleştirilir yine bir kalem yardımıyla çizgilerin üzerinden geçilir. Çizim işlemi tamamlandıktan sonra boyalı yüzeyden alınan kâğıdın, boyalı plakaya denk gelen yüzeyinde seramik boyları aktarılmış olur. Hazırlanan bu kâğıt, şekillendirilmiş ve deri sertliğindeki yüzeye uygulanır. Kâğıda aktarılan oksit ile ya da pigmentlerle renklendirilmiş desen, yağ çamur yüzeyine çizimi yapılan kâğıdın seramik boyları ile renklenen kısmı gelecek şekilde yerleştirilir.. Uygulama yapılacak seramik yüzeyin çok nemli ya da çok kuru olmamasına dikkat edilmelidir. Desen, yağ çamur üzerine merdane ya da yumuşak plastik aletlerle bastırılarak aktarılır. Bu işlemden sonra yüzeydeki kâğıt yavaşça çıkartılır. Böylece desen yüzey üzerine aktarılmış olur. (Kahraman, 2012, sf. 48)

Fotokopi Çıktısı ya da Yazıcılar ile yapılan Mono Baskı

Tonerlerin içeriğindeki maddeler organik ya da inorganik olmaktadır. Seramik yüzey üzerine uygulayacağımız fotokopi tonerinin içeriği inorganik olduğunda ve demir oksit içerdiğinde kalıcı baskılar yapmak mümkün olmaktadır. (Kahraman, 2012, sf. 49)

Fotokopi makineleri içindeki ışıkla iletken hale dönüşen gri selenyum maddesi, kopyalanacak sayfa üzerindeki siyah kısımların ışık olarak iletken hale gelmesini ve yüklü olarak kâğıt üzerinde kalmasını sağlamaktadır. Toz halindeki tonerin bu yüklü bölgeler tarafından çekilmesiyle oluşan görüntü boş kâğıda aktarılır fakat oluşan desen ısıtıcı rulolardan geçmeden, yani kâğıt üzerinde sabitleşmeden, makine açılarak içinden alınır. Kâğıda sabitlenmediği için toz halinde kalan desen, seramik yüzeye aktarmak için çok elverişlidir. Ancak elle dokunulmadan direk yüzeye aktarma işlemine geçilmelidir. (Yardımcı, 2006. syf: 570-573)

Başka bir yöntem ise şu şekilde uygulanmaktadır; kullanılacak yazılı desenler bilgisayar ortamında negatif ve tersten okunacak şekilde düzenlendikten sonra, fotokopi kâğıdı üzerine fotokopi yoluyla aktarılır. Sonra fırça ile uygulanabilecek kıvamda seramik boya bu kâğıdın tüm yüzeyine sürülür Burada siyah alanlar mürekkepli olduğu için boyayı kâğıda geçirmeyecek, bos alanlar boyayı emerek desenin pozitif olarak aktarılmasını sağlayacaktır. Yaş çamur plaka üzerine ters çevrilerek bastırarak suretiyle desen aktarılır. Bunun için kâğıdın arkasından ıslak süngerle bastırıldıktan sonra, bir süre de elle ovuşturmak gerekebilir. Daha sonra pişirilen form, bu yüzeyler sırsız kalacak şekilde korunur ve eskitilmiş bir görüntü elde edilebilir. (Güner, Eskişehir)

Aigi ORAV

2006 yılından beri fotokopi transfer tekniğini kullanan sanatçının, işlerinde yaş çamur dekorları gibi tekniklerle birlikte baskı tekniklerini uyguladığı görülmektedir. Sanatını tasarım ve elle şekillendirmenin birleştiği nokta olarak tanımlayan sanatçı formlarında estetik kaygının son derece önemli olduğunu vurgulamaktadır. Eserlerinde fotokopi transfer tekniğini ve dekal (çıkartma) tekniğini kullanmaktadır



Aigi Orav'a ait fotokopi transfer uygulanan bir çalışma



Aigi Orav, II.Uluslararası Sırüstü Sıraltı Resimler Sempozyumu, 2011

Alçı Üzerine Yapılan Monoprint Baskılar

Seramikçilerin vazgeçilmez malzemelerinden biri olan alçı, seramik yüzeyler üzerinde mono baskı uygulamalarında, su emme özelliğinden dolayı kullanılan önemli bir malzemedir. Boyaların sulu kıvamda hazırlanmasının en önemli sebebi alçının su emme özelliğinden faydalanılacak olmasıdır. Çeşitli pigment, astar ve sırlarla hazırlanan boyalar, istenilen deseni elde edebilmek için puar ya da fırça yardımıyla alçı plaka üzerine uygulanır. İstenildiği takdirde alçı plaka üzerindeki desen ya da boya, sivri bir alet yardımıyla sgraffito gibi kazıma tekniklerini uygulayarak alçı plaka üzerindeki görüntüler daha etkili hale getirilir. Bu işlem sonunda hazırlanmış olan yaş çamur plaka, hafifçe bastırılarak alçı plakadaki desenin üzerine yerleştirilir. Alçı üzerinde yapılan tüm desenler ve kullanılan renkler çamur yüzeyine aktarılmış olur. (Kahraman, 2012,sf. 54)



Ariel Bowman'a ait seramik mono baskı örneği. (Tarih Belirtilmemiş)

Görüntü Baskı

Fotokopi makinesi gibi, çoğaltma sistemleri de, ölçüde oynama, tekrar şekillendirme, birleştirme gibi olanaklar sunmaktadır. Görüntü basım tekniklerinde diğer baskı tekniklerinde de olduğu gibi amaç, görüntüyü seramik yüzeye aktarmaktır. Bu aktarımlar fotoğraf yoluyla, inkjet teknolojisiyle ya da fırın baskı yöntemiyle uygulanmaktadır. . (Kahraman, 2012, sf. 56)

Graciela OLIO

Sanatçı ile yapılan görüşmede “Bildiğiniz üzere seramiklerimde 1997 den beri fotografik öğeler kullanmaktayım. “Bu görselleri bazen kendim hazırlıyorum bazen ise hazır imajlar kullanıyorum. Söylemek istediğim söz için görüntüleri bazen fotoğraflardan çizimlerden kitaplardan, dergilerden ve metinlerdeki görüntülerden faydalanıyorum. İşlerimde eski ve yeni teknolojiyi bir araya getirmeyi seviyorum.” diye belirtmektedir. İngiliz seramik sanatçısı Paul Scott’tan etkilenen sanatçı bazen lazer baskı ile fotokopi transferi, bazense dijital baskıyı birlikte kullanmaktadır. Lisans eğitiminde almış olduğu gravür baskı eğitimi ve fotoğrafçılık disiplinlerini bir araya getirerek çalışmalarının teknik temelini oluşturmaktadır.



Graciela Olio, “South Project”, 2008

Fotoğraf Tekniğiyle Seramik Yüzeye Görüntü Aktarımı

Fotografik ilk resim seramik yüzey üzerine 1854 yılında Lafon de Camarsac tarafından, bir gum bichromate sistem kullanılarak Fransa’da basılmıştır. (Scott. 2002 s: 105)

Fotoğrafçılığın 1800’lü yıllarda başlamasıyla birlikte teknik araştırmalar doğrultusunda seramik yüzeyler üzerinde de uygulanmaya başlanmıştır. Fransız Leron de Marcarson, 1854 yılında ilk kez fotografik görüntüyü porselen üzerine taşımıştır. (Kahraman, 2012, sf. 56)

Fotoğrafların seramik yüzeyler üzerine aktarılmasında serigrafi yöntemi en yaygın olarak kullanılan metottur. Serigrafi yöntemiyle alınan çıkartma dekorlu dekal kâğıtlarıyla da sürüstü uygulamalar yapmak mümkündür

Çamur üzerinde ilk fotoğraf imajı kullanımının en önemli örneklerinden birisi olan Robert Engle’nin seramik çalışmasında noktasal öğelerle hazırlanmış olduğu görseli çömlek üzerinde kullanılmış ve bu da çömlek sanatına önemli bir katkı sağlamıştır. (Kahraman, 2012, sf. 57)

Anita MCINTYRE

Sanatında Avustralya'nın etkisinin çok büyük olduğunu belirten sanatçı, eserlerinin gözleme, hatıralara topografik referanslara dayanan kavramsal malzemeler olarak toprakla ve toprağa ait insanlar arasında derin manevi bir bağ olduğunu belirtiyor. Yapmış olduğu seramiklerin çamurunu genellikle kâğıt katkılı porselenden hazırlayan sanatçı çalışmalarının yüzeylerini yaş çamur dekorlarından biri olan mishima ile birlikte, astar ve foto transfer gibi teknikleri bir arada kullanmaktadır.



Burcu KARABEY

Bu formlar, kalıpla şekillendirilirken çekilen fotoğraflar pozlanarak serigrafi yöntemi ile çıkartma olarak hazırlanmış ve bitmiş formlar üzerinde kullanılmıştır. "Sizin de bildiğiniz üzere seramik uygulamaların uzun bir üretim süreci var. Bu çalışmalarda oluşum sürecine odaklanma, vurgulama söz konusu. O nedenle oluşum sürecinden bir kare (bir an) sonunda bitmiş bir uygulamanın üzerinde kullanılarak sürece vurgu yapılıyor.



Burcu Karabey, "İkame Gerçeklik - 2", 2007

Fırın Baskıları

Pişme sırasında fırındaki sıcaklık ile birlikte bir bisküviye hazır bünyeden diğerine renk ve boya transferi mümkündür. Bu yöntemi uygulamak için boyutları eşit iki düz çamur plakaya ihtiyaç duyulmaktadır. Önceden tasarlanan desen ya da motif seçilen plakanın üzerine deri sertliğindeyken sivri uçlu bir alet yardımıyla çizilir. Kazınarak oluşturulan yüzey üzerine hazırlanan renkli astar, fırça yardımıyla doldurulur. Renkli astar, nemini attıktan sonra plakanın yüzeyi sistire yardımıyla temizlenerek desenin tam olarak ortaya çıkması sağlanır. Desenli plaka ile desensiz plakalar yüz yüze yerleştirilerek bisküvi pişirimi yapılır. Plakalarda olan deformasyonlar renk ve desen transferini olumsuz bir şekilde etkilemektedir. Bisküvi pişiriminden sonra dekorlu plakadan dekorsuz plakaya renk ve desen aktarımı gerçekleştirilmiş olur.

Cyanotype: Derin Mavi

Mavi, seramikçileri her daim büyüleyen vazgeçilmez renklerden biri olmuştur. Cyanotype da seramik yüzeyler üzerinde mavinin elde edilebileceği bir baskı yöntemidir. Öncelikle fotoğrafçılıkta

kullanılan bir teknik olmuş, sanatçıya ve malzemeye bağlı olarak uygulama sürecinde değişiklikler göstermiştir. Cyanotype ya da diğer bir deyişle mavi-baskı süreci John Herschel (1792-1871) tarafından 1842 yılında duyurulmuştur. (Kahraman, , sf. 59)



Rebecca Barfoot'a ait cyanotype seramik çalışması.

Serigrafi Baskı

Serigrafi dekorları genel olarak boya ve sırların çeşitli işlemlerden sonra çok ince metal veya özel dokulu naylon ya da ipek elek üzerinde hazırlanmış desenlerden dekorlanacak yüzeyler üzerine direkt ya da indirekt yollarla aktarılması işlemidir. (Kahraman, 2012, sf.61)



Sibel Sevim, "Eternity" 2009

Çıkartma Dekorları (İndirekt Baskı) Seramik dekorlarında indirekt baskı (çıkartma) yöntemleri sırüstü dekorlarda üç boyutlu veya grift yüzeyler üzerinde uygulanır. Bu yüzeyler düz bir plaka gibi olmadığından dolayı indirekt baskı yöntemi ile dekor yapılmaktadır.

Çıkartma dekorları seramik endüstrisinde özellikle sofraya eşyalarının dekore edilmesinde en yaygın olarak kullanılan dekor yöntemlerinden biridir. Endüstrideki üretiminin yanı sıra birçok seramik sanatçısı tarafından artistik yüzeylerin değerlendirilmesinde kullanılmaktadır. (Kahraman, 2012, sf.66)



Howard Kottler, "Pinky Apostles" (Tarih Belirtilmemiş)



SONUÇ

Sanatçılar günümüzde disiplinler arası çalışmaktan, yeni ve farklı eserler ortaya koymaktan korkmamaktadır. Farklı sanat dallarını bir araya getirmek, yeni yorumlar yaratmak sanat dünyasını genişletmeye yönelik çalışmaları temsil etmektedir. Bununla birlikte kendimize tasarım aşamasında 'Neden Olmasın?' sorusunu sorarak iki ya da daha fazla disiplini bir araya getirme şansını tanımıştır.

Bu araştırma kapsamında varılan nokta; özgün baskı tekniklerinin seramik yüzeylerle birleştirildiğinde, bu iki dalında bizlere söyleyecek çok sözü olduğudur. İzleyici ve sanatçı açısından elde edilen yeni tasarımlar tam olarak baskı ya da seramik olmaktan çıkmıştır. Yeni bir yol açarak bizleri farklı noktalara çekmeyi başarmıştır.

Üstelik bu teknik ve uygulamalar endüstriyel alanda sınırlı kalmayıp artistik anlamda da iki bölüme de değer katmaya devam etmiştir. Görülüyor ki sanatçıların arayışları sonuç vermiştir. Aynı yönde olmayan iki disiplinin arasındaki sınırların kaldırılmasının ardından ortaya koydukları eserler ve anlatımlar, sınırsızlığın bizlere özgünlük ve yaratım gücünün farkındalığını göstermiştir. Ayrıca bilinen kemikleşmiş doğrular dışına çıkmayı, farklı açılardan farklı malzemelerle neler yapılabileceğinin de altı çizilmiştir.

KAYNAKÇA

Kahraman, Duygu. Seramik Yüzeyler Üzerinde Baskı Tekniklerinin Araştırılması ve Uygulanması, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, S.Y.Tezi, Eskişehir, 2012

Scott. Paul, Ceramics and Print. Philadelphia: A&C Black London University of Pennsylvania Press, 2002

Güner, Güngör. Fotokopi Çağı. Fotokopi Transfer Tekniği Aşamaları Seres 2007, Çalıstay, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir

Yardımcı, İsmail. Fotokopi Yoluyla Baskı, 6. Uluslararası Katılımlı Seramik Kongresi, Bildiriler Kitabı, Türk Seramik Derneği Yayınları, No :23, 2006

Yılmaz, Çiğdem. Monotipi Baskı Teknikleri Sanat Eğitimindeki ve Atölye Uygulamaları, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Y.L. Tezi, Bolu, 2006

Aslier, Mustafa. Son Yüzyılda Türkiye'de Özgün Baskı resim Sanatı Türkiye'de Sanatın Bugünü ve Yarını. Ankara: H.Ü.G.S. F. Yayınları, 1985

Tepecik, Adnan. Baskı Teknikleri, Ankara, Ostim Çıraklık Eğitim Matbaası, 1999

Özel, Veysel, yüksek lisans tezi, Eskişehir, 2007

Yılmaz, Çiğdem. Monotipi Baskı Teknikleri Sanat Eğitimindeki ve Atölye Uygulamaları, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Y.L. Tezi, Bolu, 2006



**Başkent
Üniversitesi**

Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

2.sanat ve tasarım eğitimi
sempozyum ve çalıştay
disiplinlerarası tasarım





TASARIM



ÖZGÜN TASARIM SÜREÇLERİNİN ÜRETİM KALİTESİNE ETKİLERİ VE FİKRİ SERMAYE

Doç. Dr. Adnan AKKURT

Gazi Üniversitesi, Teknoloji Fakültesi

Endüstriyel Tasarım Mühendisliği Bölümü

aakkurt@gazi.edu.tr

ÖZET

Ülkemiz makine üretim sanayi başta olmak üzere tüm üretim kollarında özgün ürün üretebilme yetersizliği ürün çeşitliliğinde daralmaya sebep olduğu gibi üretimde kalitesizliği de beraberinde getirmektedir. Son yıllarda yapılan başvurular değerlendirildiğinde; inovasyon ve fikri mülkiyet konusunda yetersiz de olsa bir farkındalık oluşmaya başladığını gözlenmektedir. Üreticinin kopya üründen vazgeçerek alanında yetişmiş tasarımcılar marifeti ile kendi özgün ürünlerini üretmeleri ile ulusal ve uluslararası pazarda rekabet gücünü arttırması ülke ekonomisine de olumlu yansıtacağı kaçınılmaz bir sonuçtur. Yapılan bu çalışma ile endüstriyel tasarımın gerekliliği ve niteliği konusunda farkındalık yaratmak hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, Endüstriyel Tasarım, Fikri Sermaye, Özgün Ürün

1. Giriş

Endüstriyel tasarımın öneminin kavrandığı sanayi toplumlarında, üretim planları beyin gücü, yenilikçi düşünce, bilgi ve teknolojik yeniliklerin kullanımı vb. göz önünde bulundurularak yapılmakta endüstriyel tasarımın tam olarak özümsemediği (sanayileşme ve teknolojik yeniliklerin kullanımı konusunda gelişimini tamamlayamamış) toplumlarda ise öncelikli olarak sahip olunan işgücü, ham madde ve doğal kaynaklar değerlendirilerek üretim planlamaları yapılmaktadır.

Kendi özgün tasarımlarını yaparak üretim kalitesini geliştirme çabasında olan sanayi kuruluşları sahip oldukları sınaî mülkiyet haklarını koruyabilmek için ciddi çalışmalar yapmanın yanı sıra bünyelerinde oluşturdukları Ar-Ge birimleri ile de yeni bilgi ve teknolojilerin üretilmesi sürecinde öncü rol üstlenmektedirler. Dünyada özellikle son dönemde ağırlığını hissettiren küreselleşme ve teknolojik atılımlar süreci, ülkeler arası ekonomik ve siyasi ilişkilerde köklü değişikliklere yol açmıştır. Uluslararası toplumda ülkelerin zenginliği ve ekonomik gelişmişliği ölçülürken, o ülkedeki teknolojik gelişmişlik, sahip olunan patent ve buluşlarla değerlendirilmektedir. Yani bir ülkenin ekonomik ve teknolojik gelişmişliği o ülkenin sahip olduğu patent başvuru sayıları ile doğru orantılıdır. 1980'li yıllarda firmaların değerlerinin %80'i maddi varlıklardan oluşmakta iken günümüzde bu oran tam tersine dönüşmüş, artık firmaların toplam değerlerinin %80'i fikri mülkiyet hakları dediğimiz gayri maddi varlıklardan oluşmaktadır. Bu oran şüphesiz günümüzde fikri mülkiyet haklarının firmalar için ne kadar değerli ve gerekli olduğunun bir göstergesidir.

Fikri Mülkiyet Sisteminin unsurlarından biri olan ve yeni ve sanayiye uygulanabilir teknik buluşların yasal korunması olan patent sistemi üretici firmalar için son derece önemli bir yer edinmiştir. Patent sistemi bir nevi buluşçu ile toplum arasında yapılan bir sözleşme gibidir. Buluşçu bu sistemden buluşu için yasal koruma şeklinde faydalanırken buluşunun topluma açılmasına izin verir. Toplum ise bu teknik bilgiden esinlenerek yeni teknolojik gelişmeler elde eder ve ülkenin ekonomik ve teknolojik gelişmesine katkı sağlar.

Dünyada her yıl ortalama 2 milyon buluş patent sistemi ile kamuya açıklanmaktadır. Bu nedenle patentler dünyanın teknik bilgi hazinesi olarak kabul edilir. Üretici firmaların böylesine teknik bir bilgi kaynağını kullanmadan yapacakları Ar-Ge çalışmaları çok ağır sonuçlara sebebiyet verebilecektir. Yapılan bir araştırmada Avrupa'da her yıl 80 Milyar Avro daha önce bulunmuş yani patent

başvurusu veya tescili alınmış bir buluşu tekrar bulmak için harcadığını gösteriyor. Bu yönüyle patent sisteminden koruma işlevinden faydalanman yanında en az onun kadar önemli olan bilgi işlevinden de faydalanmak son derece önemlidir. Yani Ar-Ge sürecinin başından sonuna kadar patent veritabanlarından patent araştırma yapılması ve araştırma sonucunda elde edilen dokümanlardan teknik ve stratejik olarak faydalanılması suretiyle Ar-Ge sonunda boşa geçebilecek emek ve zaman kaybının yanında para kaybının önüne geçilebilecektir.

Fikri Mülkiyet sadece firmanın buluşlarının, markalarının, tasarımlarının veya telif haklarının korunması değil, aynı zamanda firmanın buluşlarını ticarileştirmek, markalarını pazarlamak, know-how birikimini lisans anlaşmaları ile değerlendirmek, Sınai Mülkiyet içeren ortak girişim ve diğer tür sözleşmeler yapmak ve fikrî mülkiyet haklarının durumunu etkili bir şekilde izlemek ve gereğinde yaptırım sağlamak konularında, gerekli kapasiteye sahip olunmasını da içermektedir. Bir sanayi kuruluşunun sınai mülkiyet birikimi o işletmeye değer katan en önemli niteliktir [1].

Küçük ve orta büyüklükteki işletmeler ülke sanayi üretiminin itici gücü olmasının yanı sıra istihdam yaratmada da en önemli oluşumlardır. Bu kuruluşlar pek çok sorunları olan aynı zamanda da dinamik ve heterojen bir yapı oluştururlar. Uluslararası pazarlarda genellikle büyük sanayinin alt yüklenicisi olarak çalışmaları nedeniyle yenilik yaratmaya ve sınai haklarını tescil ettirmeye kesinlikle gereksinimleri vardır. Bu, yeni teknolojileri yerel olarak geliştirmeleri, yeni teknoloji ve Ar-Ge çalışmalarına önem vermeleri anlamına gelir. Araştırma-Geliştirme (Ar-Ge), inovasyon için de gereken en önemli faaliyetlerden biridir. Ancak girişimsel inovasyon yoksa, diğer bir deyişle Ar-Ge'yi yapanların girişimcilik niteliği yoksa, değer yaratılamaz; Ar-Ge sonuçları inovasyona dönüştürülemez [2].

Küçük ve orta büyüklükteki işletmeler esnek yapıları ile yenilikçi girişimlerin ardındaki itici güçtür. Maalesef, bu işletmelerin yenilikçi ve yaratıcı kapasitesinden her zaman tam olarak yararlanılamamaktadır, çünkü birçok küçük ve orta büyüklükteki işletme Fikrî Mülkiyet Hakları Sisteminin, veya bu sistemin bu ölçeklerdeki işletmelerle buluşları, markaları ve tasarımları bakımından sağlayabileceği korumanın farkında değildir. Ülkemiz üretim ve ticaret ile uğraşan tüm kuruluşlar gibi küçük ve orta büyüklükteki işletmeler de sınai mülkiyet haklarına büyük önem vermesi gereken kuruluşlardır. Zira bu haklar, bir firmayı piyasanın önde gelen bir işletmesi yapabileceği gibi, piyasadaki silinmesine ve hatta bilgisizlik nedeniyle tazminatlar ödemesine ve daha da kötüsü yöneticilerinin ve sorumlularının para ve hapis cezalarına çarptırılmalarına neden olabilir. Ülkemizde küçük ve orta büyüklükteki işletme yarının çeşitli üretim alanlarında faaliyet gösteren holdingleri olabilmesi işletmeler tarafından anılan sınai mülkiyet haklarının etkin olarak kullanılması ve işletmelerimizin inovatif yapılarının geliştirilmesi ile gerçekleştirilebilir. Küçük ve orta büyüklükteki işletme yatırım yapmadan önce hayatı kolaylaştıran rekabet edebilir yüksek katma değer sağlayan birer işletme olma yönünde patent, marka, endüstriyel tasarım konularının en ince detaylarına kadar anlatarak farkındalık oluşturulması gerekmektedir [3].

Uluslararası arenada söz sahibi olan gelişmiş ülkeler yüksek teknolojiye sahip olan ülkelerdir. Bu teknolojilerin üretilmesi için de bunun bir ön adımı olan buluş yani patentin önemli olduğu bu ülkelerin patent sayılarının yüzbinleri bulduğu bilinmektedir. Dünyada kayıtlı dokümanların %80'ni patent dokümanlarını kapsamaktadır. Bu nedenle, bir araştırmacının mutlaka patent veri tabanlarını kullanması gereklidir. Yatırımcı, sanayici ve küçük ve orta büyüklükteki işletmelerin bu veri tabanlarını kullanması ve patent portföy yönetimi sayesinde rakiplerinin hangi teknolojiyi kullandığı ve kullanacağını analiz edebilmeleri açısından önemlidir. Böylelikle rakipler piyasadaki değil patent veri tabanları kullanılmak suretiyle incelenebilecektir [4].

İşlevsel açıdan bakıldığında hedef kitle olarak tanımlanan sanayiciler, araştırmacılar, girişimciler, akademisyenler, öğrenciler, mucitler, patent ve marka vekilleri ile ilgili kamu birimlerinde inovatif yapının geliştirilmesi gerekmektedir. Türk Patent Enstitüsü (TPE) marka, patent ve endüstriyel tasarım yönünden bilgilendirmeyi, yatırım yapmadan önce hangi araştırmalar yapmaları gerektiğini öğretmeyi ve bu konuda nerelere nasıl başvuracağını izahını yapmayı kanunen kendisine atfedilen

görev ve sorumluluktan hareketle gerçekleştirmektedir. Böylelikle, Enstitümüz yalnız sınaî hak tahsis enstitüsü olmaktan çıkıp, (yeni) girişimciler için yenilikçi (teknolojik) imkânlar konusunda faaliyet gösteren, pro-aktif bir Bilgi ve Danışma Merkezi haline gelirken, bunu desteklemek üzere, son üç yılda tanıtım ve bilinçlendirme faaliyetlerine dinamizm kazandırılmaktadır [5].

Ülkemizde profesyonelliğe önem veren birçok firma, AR-GE veya stratejik planlama departmanlarını bünyesinde barındırmaktadır. Günümüzün rekabet ortamında firmaların ayakta kalabilmesi için ürün geliştirme stratejisi büyük önem taşımaktadır. Öte yandan böylesi bir rekabet ortamında, ürünler arasında farklılık oluşturmak gittikçe zorlaşmaya başlamıştır. İletişim teknolojisinin hızla gelişmesi, her türlü bilgiye ulaşmanın kolaylaşması, üreticilerin neredeyse aynı bilgi ve teknolojiyi kullanmasıyla artık herkes en iyisini, en kalitelisini rakipleri gibi üretebilmektedir. Bu durumda da fikri sınaî mülkiyet büyük öneme sahiptir.

2. Sınaî Mülkiyet Hakları Açısından Mevcut Durumun Değerlendirilmesi

Firmalarımızın büyük zaman, emek ve para harcayarak oluşturduğu yeni marka ve buluşları heyecanla piyasaya sürerken, fevkalade hassasiyet göstermeleri gerekmektedir. Büyük bütçelerle hayata geçirilmiş yeni ürün ve isimlerin taklit edilmesini ve kopyalanmasını önlemenin tek yolu, ürünün sınaî mülkiyet koruması altına alınmasıdır. Unutmamak gerekir ki, ürün ve / veya ürün gruplarının sınaî mülkiyet haklarının koruma altına alınması firmaların rekabet gücünü artıracak önemli etkenlerden birisidir. Fikir sahibine buluşu üzerinde bir hak sağlayan tescil sistemi, yaratıcılığı teşvik ederek, araştırma geliştirme faaliyetlerine verilen önemin artmasını sağlamaktadır. Buna bağlı olarak da teknik bilginin çoğalması, firmaların kendi özgün ürünlerini tasarlama ve üretimi konusunda bilinçlenmesini ve tüm bunlara bağlı olarak iktisadi büyüme sağlanacaktır.

Özellikle gelişmekte olan sanayiler için sınaî mülkiyet haklarının korunmaması veya bu konuda bazı esneklikler gösterilmesi, ürünlerin ve üretim süreçlerinin taklit edilerek, “taklit yoluyla öğrensinler, böylece yeni şeyler ortaya çıkarabilmek için gereken bilgi, birikim ve deneyime kavuşsunlar” mantığından yola çıkar. Ancak her durumda bu taklitçiliğin kopyacılığa dönüşmesi engellenmelidir. Sanayi gelişim için önemli olan edinilen bilgi ve deneyimin yaratıcılığa dönüşmesinin sağlanmasıdır. Sanayi belli bir düzeye ulaştıktan sonra, aynı malı üreten firma sayısı artıp, firmalar kendilerine özgün tasarım ve üretim yapabilecek noktaya geldiğinde, sınaî mülkiyet hakları etkin bir biçimde korunması hususu ön plana çıkmaktadır. Bu koruma sağlanmadığı takdirde üreticiler ve ülke ekonomisi büyük zarar görecektir.

Makine imalat sanayinde yer alan firmaların günümüzün hızlı değişen teknolojileri değerlendirildiğinde sürdürülebilir rekabet avantajı elde etmeleri için vazgeçilmez bir unsur olarak karşımıza inovasyon yapma zorunluluğu çıkmaktadır. Araştırma sonuçları, firmaların öncelikle kendi bünyelerinde inovasyon faaliyetlerini gerçekleştirme yolunu tercih ettiklerini ortaya koymuştur. İnovasyon transferi şeklinde yürütülen çalışmalarda ise kültürel farklılıklardan kaynaklanan sorunların yaşandığı görülmüştür.

Günümüzün hızla değişen rekabet ortamında ayakta kalabilmek için şirketlerin ürünlerini, hizmetlerini ve üretim yöntemlerini sürekli olarak değiştirmeleri ve yenilemeleri gerekmektedir. Yeni veya iyileştirilmiş ürün, hizmet veya üretim yöntemi geliştirme yeni düşüncelerden doğar. İnovasyon sürekliliği olan bir faaliyettir. Bu nedenle, ortaya atılan, geliştirilerek işler duruma getirilen ve sonuçta firmaya rekabet gücü kazandıracak şekilde pazarlanan bu fikirlerin ve sonuçlarının tekrar tekrar değerlendirilmesi ve sınaî mülkiyet koruması ile yaygınlaştırılarak kullanılması gerekir.

Ülkemizin kalkınma stratejisi inovasyon temeline dayandırılmalı, üniversite, özel sektör ve sivil toplum işbirliği sağlanarak kamu bilinci oluşturulmalı, küçük ve orta büyüklükteki işletmelerde inovasyon kültürünün oluşturulmasına yönelik bilgilendirme faaliyetleri yürütülmeli ve küçük ve orta büyüklükteki işletmelerin inovatif çalışmaları desteklenmelidir. Bu amaca yönelik olarak küçük ve orta büyüklükteki işletmelerde çalışan teknik personelin hayal güçlerini kullanarak, yenilikçi ve fark yaratan ürünler tasarlamaları konusunda teşvik edilmesi gerekir. Bir ülkede yerli

patent başvurularının büyüklüğü o ülkenin ekonomik ve teknolojik göstergeleri ile doğru orantılıdır. Ülkemizde yapılmış olan Fikrî Mülkiyet Haklarını korumaya yönelik çalışmalar değerlendirildiğinde;



Şekil 1. Patent Başvurularının Yıllara Göre Dağılımı [6]

Şekil 1'de yıllara göre yerli, yabancı ve toplam patent başvuru sayıları görülmektedir. Ülkemizde 2003 yılına kadar yerli patent başvuru sayılarında yatay bir seyir oluşmakta ve başvuru sayıları ülkemizin potansiyeli düşünüldüğünde çok az denebilecek sayılarda gerçekleşmiştir. 2003 yılından itibaren 2006 yılına kadar bir miktar oluşmuş ve 2006 yılından itibaren ise artış oranının ciddi bir ivme kazandığını görebilmekteyiz. Bu artışın sebepleri ülkemizin ekonomik ve teknolojik gelişmelerde aşama kaydetmesinden kaynaklandığını söylemek yanlış olmaz. Ayrıca bu artışa önemli bir katkıda ülkemizin sınai mülkiyet politikalarında gösterdiği değişimdir.

Ülkemizin sınai mülkiyet korumasından sorumlu kurum olan Türk Patent Enstitüsü (TPE) 2003 yılından itibaren ülkemizde yoğun bir tanıtım ve bilinçlendirme faaliyeti başlatmıştır. Bu faaliyetler sayesinde ülkemizde sınai mülkiyet kültürü ve bilince önceki yıllara göre daha yerleşik hale gelmiş olup artık günümüzde KOBİ'lerde dahil olmak üzere sanayicilerimiz fikri mülkiyetin önemini daha iyi kavrayarak, geliştirdikleri yeniliklere koruma almaya başlamıştır (Şekil 2). Bu süreçte yapılan tanıtım ve bilinçlendirme faaliyetlerinde "Nasıl koruma sağlamalıyım?" temasından ziyade "Neden koruma sağlamalıyım?" temasına vurgu yapılarak korumanın bir firma için önemine dikkat çekilmiştir. Ülkemizde yerli patent sayıları henüz arzulanan düzeyde olmamakla birlikte başvuru sayılarındaki artış oranı diğer ülkelerle karşılaştırıldığında en üst seviyelerdedir. Eğer bu şekilde artış oranını devam ettirebilirsek orta vadede (10-20 yıl) patent başvuru sayıları gelişmiş ülkelerin seviyelerine çıkabileceğini öngörmek mümkündür.

Türkiye'ye yapılan yabancı başvuru sayıları 1996 yılından 2000 yılına kadar önemli artışlar göstermiştir. Bunun sebebi Türkiye'nin 1 Ocak 1995 tarihinde PCT (Patent Cooperation Treaty – Patent İşbirliği Antlaşması) anlaşmasına üye olmasıdır. Yabancı başvuru sahipleri Türkiye'nin üye olması nedeniyle buluşlarını avantajlı olan bu sistem aracılığı ile Türkiye'de korumayı tercih etmişler ve bu nedenle başvurular 1996 yılında artış göstermeye başlamış ve 2000 yılına kadar bu artış sürmüştür. 2000 yılından itibaren 2003 yılına kadar başvuru sayılarında azalış trendi yaşanmıştır. Bu azalışın sebebi ise Türkiye'nin Avrupa Patent Sözleşmesine (EPC) üye olmasıdır (üyelik tarihi Kasım 2000). Yabancı başvuru sahiplerinin Türkiye'de buluşlarını korumak için tercihi Avrupa Patent sisteminde yararlanma şeklinde olmuştur. Avrupa Patenti tek merkezden yürütülen (Avrupa Patent Ofisi) bir tescil sistemi olup, tescil edilen patentlerini koruma talep ettikleri üye ülkelere giriş yaptırarak korumalarını başlatabilmektedir. Artışın 2003 yılından itibaren olmasının sebebi, Avrupa patentleri için tescil işlemlerinin ortalama 3-4 yıl almasından kaynaklanmaktadır. 2001 yılından itibaren yapılan Avrupa Patentleri 2003 yılında tescilleri gerçekleştirilmiş olup tescil edilen belgeler Türkiye'ye

koruma için giriş yapmaya başlamış ve başvuru sayıları bu tarihten itibaren hızlı bir artış göstermiştir.



Şekil 2. Faydalı Model Başvurularının Yıllara Göre Dağılımı [6]

Şekil 2’de yıllara göre yerli, yabancı ve toplam faydalı model başvuru sayıları gösterilmiştir. Faydalı Model sistemi daha çok küçük ve orta büyüklükteki işletmelerin basit buluşları için geliştirilmiş, patente göre daha ucuz ve çok daha kısa sürede tescil alınabilen bir sistemdir. Dünyada az sayıda ülkede bu sistem mevcuttur. Patent sisteminin daha sağlam ve tüm dünyada kabul edilebilir bir sistem olması nedeniyle yabancı faydalı model başvuru sayılarının azlığı normal karşılanabilir. Yukarıda patent başvuru sayılarının artışı konusunda yapılan yorum yerli faydalı model başvuru sayılarının artış sebebi içinde geçerlidir. Yani ekonomik ve teknolojik gelişme ile tanıtım ve bilinçlendirme faaliyetlerinin yoğunluğu faydalı model başvuru sayılarına yansımaktadır.



Şekil 3. Endüstriyel Tasarım Başvurularının Yıllara Göre Dağılımı [6]

Şekil 3’de yıllara göre yerli, yabancı ve toplam endüstriyel tasarım başvuru sayıları gösterilmiştir. Son yıllık değerler incelendiğinde, tasarım başvurularında birkaç yıl için düşüş gözlenmekle birlikte son 20 yılda endüstriyel tasarım başvurularında sayıları düzenli ve hızlı bir şekilde artış gözlenmektedir. 1995 yılında 3000 civarında olan endüstriyel tasarım başvuru sayıları günümüzde yıllık 40.000 sayısını geçmektedir. Bu artışların en büyük sebebi özellikle son 10 yılda yoğun bir şekilde ülkemizde gerçekleştirilen sınai mülkiyet haklarının tanıtımı ve bilgilendirme faaliyetleri olarak gösterilebilir. Ülkemiz Endüstriyel tasarım başvuru sayılarında Avrupa’da ilk 3 ülke arasında yer almaktadır.

3. Uluslararası İşbirlikleri

3.1. PCT: PATENT İşbirliği anlaşması

PCT (Patent Cooperation Treaty – Patent İşbirliği Antlaşması); bir buluşun, bir den çok ülkede korunması istendiği takdirde, bunu kolaylaştırmak ve ekonomik hale getirmek amacıyla üye ülkelerin yapmış olduğu bir antlaşmadır. Bu anlaşma kapsamında yapılan patent başvurusunun başvuru tarihi, ileriki adımların atılması sonucunda üye 144 ülkeye için geçerli olabilecektir. Başvurunun WIPO tarafından yayınlanmasından sonra, başvuru sahibi ilk başvuru tarihinden (varsa rüçhan tarihinden) itibaren 30 ay içinde üye ülkelerin her birine başvuruda bulunabilecektir (PCT ulusal safha). Böylece başvuru sahibi her ülkede ayrı ayrı araştırma raporu hazırlatmak ve hatta isterse inceleme raporu da hazırlatmak zorunda kalmayacağı için ekonomik olarak büyük bir tasarruf sağlayacaktır [6].

3.2. EPC: Avrupa Patent Sözleşmesi

Avrupa Patent Sözleşmesi tek bir başvuru ile Avrupa Patenti Sözleşmesine üye tüm ülkeler için patent alınmasını sağlamaktadır. Sözleşme ile, buluşların korunması konusunda Avrupa devletleri arasındaki işbirliğinin güçlendirilmesini ve bu amaçla tek ve yeknesak bir patent verilmesi sisteminin kurulmasını amaçlamıştır. Avrupa Patenti Sözleşmesi; başvuru, araştırma, inceleme ve belge verilmesi işlemlerini tek bir başvuru çatısı altında yapılmasını sağlamaktadır. Avrupa Patenti düzenlendikten sonra, istenilen üye ülkelerde ulusal patente dönüştürüle bilmekte ve her ülkenin ulusal yasalarına göre korunmaktadır [6].

3.3. IPC (International Patent Classification)

Uluslararası Patent Sınıflandırması (IPC), Dünya Fikri Mülkiyet Organizasyonu (WIPO) tarafından yönetilen çok taraflı uluslararası bir anlaşma temelinde dayanmaktadır. WIPO Fikri mülkiyetin korunması konusunda uluslararası kurulmuş olan bir teşkilattır [6].

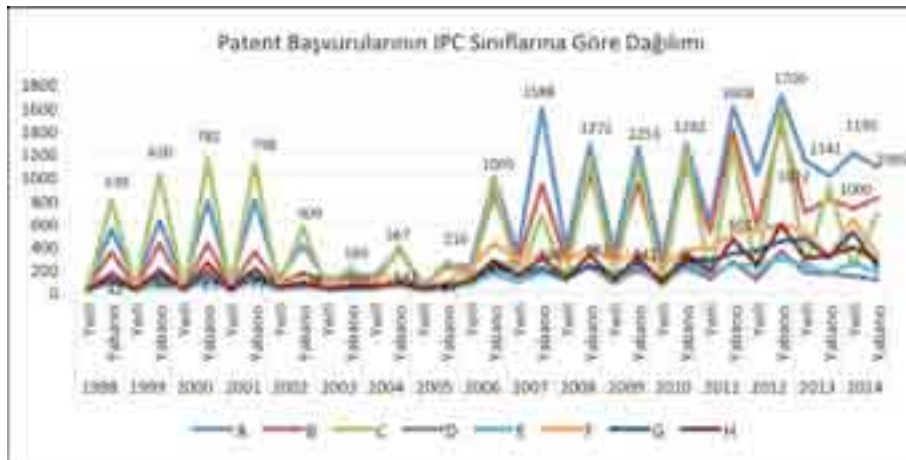
IPC, Uluslararası Patent Sınıflandırması tüm teknoloji alanını 8 bölüme ayırır.

Her bir bölüm sınıflara ayrılmıştır. Sınıfların sembolleri bölüm sembolünü takip eden 2 basamaklı bir sayı içerir, örneğin: A61.

Her sınıf da bir veya daha fazla alt sınıf içerir. Alt sınıfların sembolleri sınıf sembolünü takip eden bir büyük harf içerir, örneğin: A61B

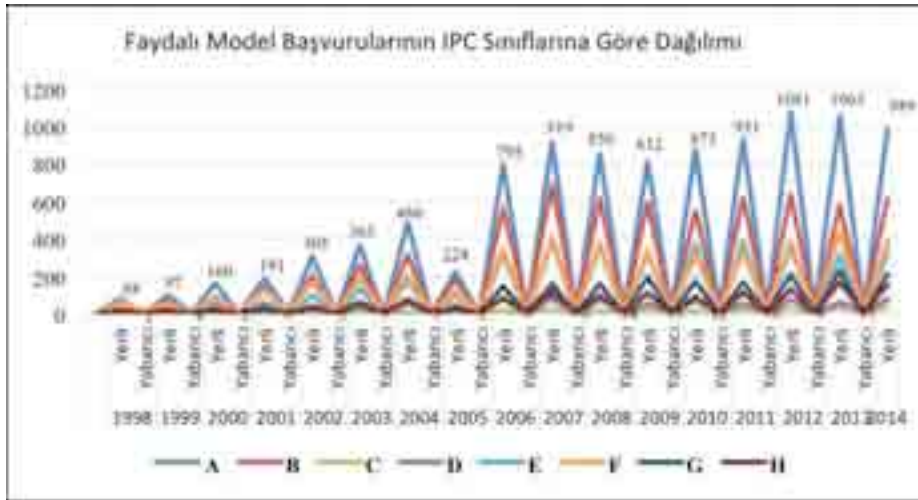
Her bir alt sınıf ise kendi içinde gruplara ayrılır. Gruplarda ana gruplar ve alt gruplardan oluşur. Ana grup sembolleri alt sınıf sembolünü takip eden ve konu alanını tanımlayan 1 den 3'e kadar basamaklı bir sayı, /, ve 00 sayısını içerir, örneğin: A61B 1/00.

Ana grubun altında ise ana grubun amacı içinde araştırma amacına yararlı olacağı düşünülen konunun alanını tanımlayan alt gruplar bulunmaktadır. Her bir alt grup sembolü ana sınıf sembolünü takip eden ve ana grubun 1 den 3 'e kadar basamaklı sayısı / ve 00 'dan farklı olarak en az 2 basamaklı bir sayı içerir, örneğin: A61B 1/02 [6].



Şekil 4. Patent Başvurularının IPC Sınıflarına Göre Dağılımı [6]

Şekil 4 incelendiğinde; en fazla patent başvurunun yapıldığı teknik alanın A sınıfı yani insan ihtiyaçları başlığındaki sınıftan geldiği görülmektedir. İnsan ihtiyaçları sınıfı içinde tarım, ormancılık, hayvancılık, gıda maddeleri, tütün, şahsi veya ev eşyaları, sağlık ve eğlence konuları yer almaktadır. Kimya ve Metalürji konusundaki teknolojilerin yer aldığı C sınıfı başvuruları en çok başvuruların yapıldığı konular arasında yer almaktadır.

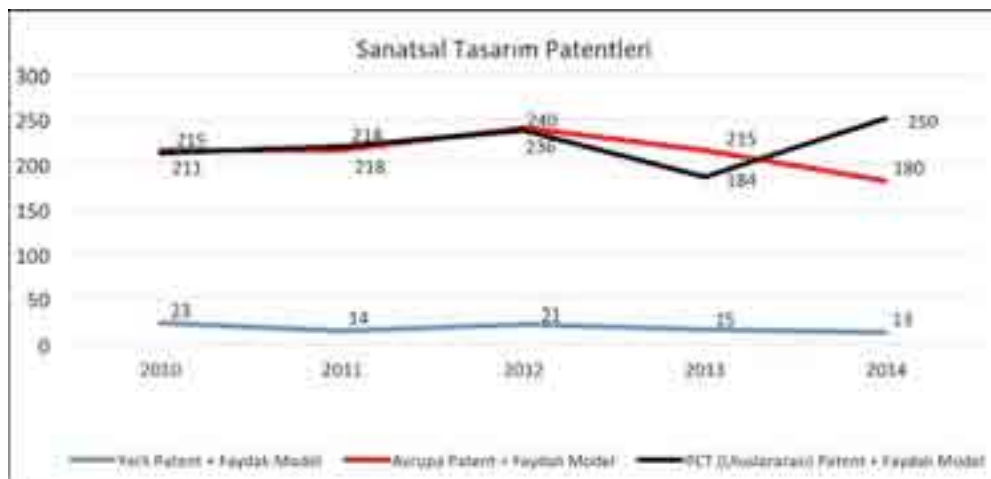


BÖLÜM A İnsan İhtiyaçları
BÖLÜM C Kimya; Metalürji
BÖLÜM E Sabit Yapılar (İnşaat)
BÖLÜM G Fizik

BÖLÜM B İşlemlerin Uygulanması; Taşıma
BÖLÜM D Tekstil; Kâğıt
BÖLÜM F Makine Mühendisliği; Aydınlatma; Isıtma;
Silahlar; Tahrip malzemeleri
BÖLÜM H Elektrik

Şekil 5. Faydalı Model Başvurularının IPC Sınıflarına Göre Dağılımı [6]

Şekil 5. incelendiğinde; faydalı model başvurularındaki teknik alan dağılımı patent başvurularındaki teknik dağılım sayıları ile benzerlik göstermektedir. Ancak grafikte görüldüğü gibi C sınıfı yani kimya ve metalürji konusundaki sınıftan yapılan başvurular patentin aksine çok az sayıdadır. Bunun sebebi 551 Sayılı Patent Haklarının Korunması Hakkındaki KHK'ya göre kimyasal ürünler ve yöntemlerim faydalı modelle korunamamasından kaynaklanmaktadır.



Şekil 6. Sanatsal Tasarım Patentleri [6]

Şekil 6’ da bulunan grafiğe göre bu alanda yapılan yabancı patent başvuru sayılarında 2013 yılında bir azalma görülürken, bu tarihten itibaren yabancı başvuru sahiplerinin tercihi PCT yöntemi ile başvuru yolunu tercih ettikleri ifade edilebilir.

Sanatsal tasarımla ilgili patentlerin istatistikleri IPC’nin (uluslararası patent sınıflandırması) aşağıdaki sınıflarına göre elde edilmiştir.

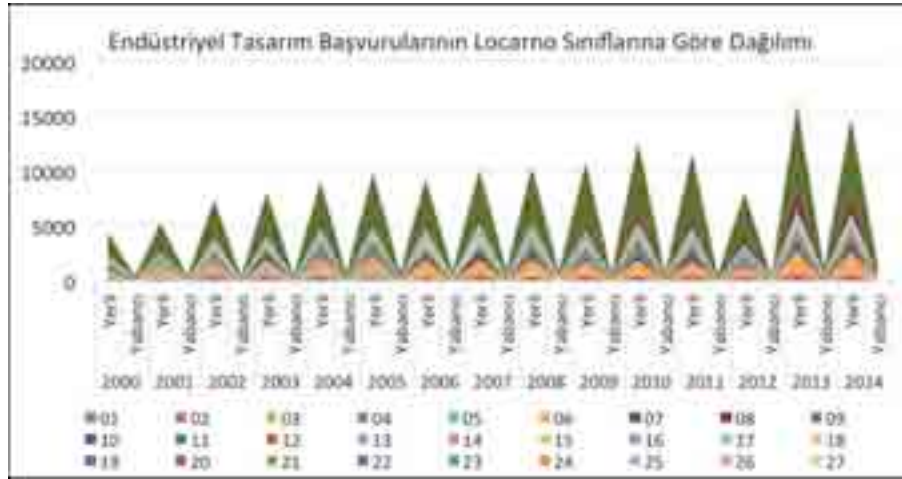
B44B: Sanatsal çalışmalar için makine, alet ve gereçler

B44C: Dekoratif etki yaratımı

B44D: Sanatsal veya resim çizimleri

B44F: Özel tasarımlar veya resimler

Burada yerli patent ve faydalı model başvuruları için Türk patent Enstitüsü’nün veri tabanı, Avrupa Patenti ve PCT istatistikleri için ise Avrupa Patent Ofisinin veri tabanı olan “espacenet” veri tabanı kullanılmıştır.



Şekil 7. Endüstriyel Tasarım Başvurularının Locarno Sınıflarına Göre Dağılımı [6]

Endüstriyel tasarım başvurularının Locarno sınıflarına göre hazırlanan Şekil 7’deki grafik incelendiğinde, en fazla tasarım başvurularının 6. Sınıf olan Mefruşat ürünlerinden yapıldığı görülmektedir. 32. Sınıf olan Grafik Semboller ve Logolar, Yüzey Desenleri, Süslemeler sınıfı ile 7. Sınıf olan Ev Eşyaları sınıfından yapılan başvurularda yine en yüksek başvurular içinde yer almaktadır. Grafikte 32. Sınıftan yapılan başvuruların 2009 dan itibaren başladığı görülmektedir. Bunun sebebi Grafik Semboller ve Logolar, Yüzey Desenleri, Süslemeler sınıfına ait alt sınıflar diğer sınıfların içinde yer almakta iken, 2008 yılında Locarno sınıfına 32. Sınıf olarak yeni bir sınıf eklenerek Grafik Semboller ve Logolar, Yüzey Desenleri, Süslemeler ile ilgili konuların ayrı bir sınıf altında toplanmıştır. Böylece bu konularda yapılan tasarım başvuruları 32. Sınıf olarak yapılmaya başlanmıştır [6].

Locarno Sınıfı Ana başlıkları:

- SINIF 1 GIDA MADDELERİ
 - SINIF 2 GİYİM VE TUHAFİYE EŞYALARI
 - SINIF 3 SEYAHAT EŞYALARI, ÇANTALAR, GÜNEŞ ŞEMSİYELERİ VE KİŞİSEL EŞYALAR
 - SINIF 4 FIRÇALAR
 - SINIF 5 ETRE İLE SATILAN TEKSTİL ÜRÜNLERİ, SUNİ VE DOĞAL TABAKA MALZEME
 - SINIF 6 MEFRUŞAT
 - SINIF 7 BAŞKA BİR YERDE BELİRTİLMEMİŞ OLAN EV EŞYALARI
 - SINIF 8 ALETLER VE HIRDAVAT
 - SINIF 9 MALLARIN NAKLİYESİ VEYA TAŞIMA AMBALAJLARI VE KONTEYNERLER
 - SINIF 10 HER ÇEŞİT SAAT VE DİĞER ÖLÇÜM, KONTROL VE SİNYAL VERME ALETLERİ
 - SINIF 11 ZİYNET EŞYALARI
 - SINIF 12 ULAŞIM VEYA KALDIRMA ARAÇLARI
 - SINIF 13 ELEKTRİĞİN ÜRETİLMESİ, DAĞITILMASI VEYA DÖNÜŞTÜRÜLMESİ DONANIMI
 - SINIF 14 KAYIT, HABERLEŞME VEYA BİLGİ ELDE ETME DONANIMI
 - SINIF 15 BAŞKA BİR YERDE BELİRTİLMEMİŞ OLAN MAKİNELER
 - SINIF 16 FOTOĞRAFİK, SİNEMATOGRAFİK VE OPTİK AYGITLAR
 - SINIF 17 MÜZİK ALETLERİ
 - SINIF 18 BASIM VE BÜRO MAKİNELERİ
 - SINIF 19 KIRTASIYE VE BÜRO DONANIMI, RESSAM VE ÖĞRETİM MALZEMELERİ
 - SINIF 20 SATIŞ VE REKLAM DONANIMI, İŞARETLERİ
 - SINIF 21 OYUNCAKLAR, OYUNLAR, ÇADIRLAR VE SPOR MALZEMELERİ
 - SINIF 22 SİLAHLAR, ATEŞLEMELİ MALZEMELER, AVCILIK, BALIKÇILIK
 - SINIF 23 MAYİ DAĞITIM DONANIMI, SİHHİ TESİSAT, ISITMA, HAVALANDIRMA
 - SINIF 24 MEDİKAL DONANIM VE LABORATUAR DONANIMI
 - SINIF 25 YAPI BİRİMLERİ VE İNŞAAT ELEMANLARI
 - SINIF 26 AYDINLATMA AYGITI
 - SINIF 27 TÜTÜN VE SİGARA İÇİCİLERİNİN KULLANDIKLARI MALZEMELER
 - SINIF 28 ECZA VE KOZMETİK ÜRÜNLERİ, TUVALET MALZEME VE AYGITLARI
 - SINIF 29 YANGIN TEHLİKELERİNE KARŞI, TEHLİKEYİ ÖNLEMEN VE KURTARMA
 - SINIF 30 HAYVANLARIN BAKIM VE İDARESİ İÇİN MALZEMELER
 - SINIF 31 YİYECEK VEYA İÇECEĞİN HAZIRLANMASI İÇİN KULLANILAN
 - SINIF 32 GRAFİK SEMBOLLER VE LOGOLAR, YÜZEY DESENLERİ, SÜSLEMELER
- şeklinde sınıflandırılmaktadır [7].

Tüm bu veriler ışığında ülkemiz makine üretim sanayi için yapılacak en önemli değerlendirme, üretim yapan tüm kuruluş çalışanları; buluş yapma, bireysel bir faaliyet olmasına karşın inovasyon kolektif bir çalışmayı gerektirir ve inovasyon geliştirme grupları arasında bir koalisyon oluşturulmalıdır. Ayrıca inovasyon girişimcinin tek başına yapacağı bir iş değildir. Toplumsal yapıdan, hükümetlerin uygulamalarından, endüstrinin özelliklerinden, gerekli bilgi ve kaynağa sahip olup olmamaktan etkilenir. Sınai mülkiyetin tescili ile korunması gereken ürün ve / veya fikrin, yeniliği gerçekleştiren kişilerin veya firmaların bunları meydana getirmek için harcadıkları bilgi, birikim, eğitim, zaman ve para sektörlerdeki rakipleri tarafından taklitçi zihniyetin devreye girmesi; ürün sahibinin rekabet gücünü yok eden taklitçiliği doğurur.

İnovasyon süreci birçok fonksiyonu, kaynağı ve disiplini içeren karakteristiğe sahiptir. İnovasyon sadece var olan çevre ve yapıya uyum değil aynı zamanda bu çevre ve yapıyı değiştirebilme gücüne sahip olmaktır. Bu yüzden yönetilebilir bir yapı oluşturulmalıdır. İnovasyon, firmanın başarıları için anahtar bir faktördür ve her değişim problem yaratabilir bu aşamada firmanın inovasyon kültürünün önemli bir rolü vardır. Eğer firmanın inovasyon kültürü elverişlilik gösteriyorsa değişimlere tepki verme zamanı kısa olacaktır ve böylece değişim sürecinden kazanmış olarak çıkılacaktır. Tersine eğer bu zaman uzun olursa inovasyon sürecinin yararlılığı ve problem çözme potansiyeli başarısız olacaktır. Zamanında tepki gösterilememiş olması da beraberinde kaynak israfını getirecektir. İnovasyon kültürünün yaratılmasında tüm çalışan ve yönetimin birlikte etkili olması firmanın

tamamında inovasyonun yararlılığının hissedilmesini sağlar. Eğer firma problemlerini gizlemek yerine sorunu analiz edip tanımlıyorsa inovasyon uyumu o derece kolay olacaktır.

4. Sonuç ve Değerlendirme

Sonuç olarak, inovasyonun firmanın rekabet gücünü artırmada önemli rolü vardır. İnovasyon, değişim şartlarına cevap vermek için kullanılan bir enstrümandır. Firmalarda inovasyon kültürünün oluşturulması noktasında zorluklara hazır olması için bir inovasyon kültürünün varlığı gereklidir. Rekabet avantajı için inovasyon sürecinin kültür temeline dayalı olması gerekmektedir. Ancak bu şekilde stratejik bir özellik taşıyabilir. Statik şartlarla ilgili eğilimler ve uygulamalar değişim süreci içinde dinamik bir yapıya bürünmelidir. Ayrıca gerekli kaynaklara ulaşma ve kredi sağlama da önemli bir unsurdur.

Firmanın oluşturduğu inovatif yapının yenilikçi fikirlerin geliştirilmesi ve bunun korunması noktasında hak sahibinin haklarının elinden uçup gitmemesi ve emeğinin karşılığını alabilmesi için taklitçiliğin önüne geçilmelidir. Aksi takdirde hak sahibinin buluşlar (patentler), endüstriyel tasarımlar ve markaları ile elde ettiği avantaj, haksız rekabet ortamında dezavantaja dönüşür ve bu, yeniliklerin oluşmasına engel teşkil eder. Bu haksız rekabet ve taklitçilik de ancak Sınai Mülkiyet Haklarının Tescil ettirilmesi suretiyle koruma altına alınarak ortadan kaldırılmış ve hak sahibinin hakları korunmuş olur.

Genel bir değerlendirme ile teknolojik gelişimini tamamlamış ülkelerde firma büyüklüğünün inovasyonu etkilediği ve büyük firmaların daha yenilikçi yapıda oldukları açıktır. Bürokratik yapıdan kurtulamamış eski firmaların yeni firmalara oranla inovasyona karşı daha az ilgilidirler. Firmanın pazar payının büyük olması ve bu suretle yeni ürün geliştirme gücünün pazar payı küçük olanlardan daha yüksek olduğu açıktır. Mavi - beyaz yakalı çalışan ayrımının yüksek olduğu örgütlerde, katılımcı yapının olduğu örgütlere oranla inovasyonun olumsuz etkilendiği açıktır. Ayrıca çok sayıda ürün kategorisine sahip firmaların daha yenilikçi olduklarını ve inovasyon çalışmalarının bu durumdan pozitif yönde etkilendiği yapılan ampirik çalışmalarda ortaya konmuştur.

Sanayileşmesini tam anlamıyla tamamlamamış ülkelerde insan organizasyonları yeni fikir geliştirmekten çok korumacı bir yaklaşımla dizayn ederler ve insanları yeni fikirler üzerinde odaklanmaya doğru yöneltmek zorlaşır. Firmalar inovasyon sürecini kendi bünyelerinde gerçekleştirebilecekleri gibi bu konuda başkalarının deneyimlerinden yararlanmayı da tercih edebilirler.

Ülkemiz sanayicisi için yapılması gerekenler özetle;

Türkiye'nin kalkınma stratejisi inovasyon temeline dayandırılması, üniversite, özel sektör ve sivil toplum işbirliği sağlanarak kamu bilinci oluşturulmalı.

Küçük ve orta büyüklükteki işletmelerde inovasyon kültürünün oluşturulmasına yönelik bilgilendirme faaliyetlerinin yürütülmesi ve Küçük ve orta büyüklükteki işletmelerin inovatif çalışmaları desteklenmeli, teşvik edici tedbirler alınmalı.

Küçük ve orta büyüklükteki işletmelerin iş süreçlerinde bilgi teknolojilerinin kullanımı geliştirilmesi ve yaygınlaştırılması, küçük ve orta büyüklükteki işletmelerin yeni teknolojileri takip etmesi, bu teknolojilerin aktarılması ve yaygınlaştırılması amacına yönelik mekanizmalar oluşturulmalı.

Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları konusunda bilgi ve bilinç düzeyinin artırılması ve hakların yaygın kullanımını sağlama yönündeki çalışmalar yapılmalı.

Markalaşma bilincinin yaygınlaştırılmasına yönelik olarak TOBB, KOSGEB başta olmak üzere meslek kuruluşları başta medya ile işbirliği yaparak farkındalık oluşturma çalışmaları yapılmalı.

KAYNAKÇA

[1] Sınai Mülkiyet ve KOBİ'ler

<http://www.adrespatent.com.tr/sinai-mulkiyet-ve-kobiler-2>

[2] Teknoloji Transfer Arayüzleri



- http://www.ttg.gov.tr/content/docs/tta_kitap.pdf
- [3] ALAN, Üstün; “Teknoloji Transferinde Fikri ve Sınai Haklar”,
<http://www.dtm.gov.tr/dtmadmin/upload/EAD/TanitimKoordinasyonDb/teknosa7.doc>
- [4] Fikri Mülkiyet Haklarının Ticarileştirilmesi Semineri
http://www.tusiad.org.tr/__rsc/shared/file/desifre-fikrimulkiyethaklarirapor.pdf
- [5] Göker, A. (2000), Prodüktivite, İnovasyon Yeteneği, Teknoloji ve Rekabet Gücü, Tartışmalı Toplantı, MPM, Ankara. 25 Ekim
- [6] İstatistiki veriler TPE Web sitesinden alınmıştır
<http://www.tpe.gov.tr/TurkPatentEnstitusu/>
- [7] Endüstriyel Tasarım Sınıflandırma
<http://www.tpe.gov.tr/TurkPatentEnstitusu/commonContent/TClassification>



TOPLUMSAL AÇIDAN “TASARIM OLGUSU”

Yrd. Doç. Dr. Aydanur YENEL

Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

ayenel@atilim.edu.tr, aydanur_yenel@yahoo.com.tr

ÖZET

Tasarımcı, toplumun çok yönlü, çeşitli olan ve gelecekteki ihtiyaçlarına da gerçek verilerle en iyi çözümü getirebilen kişi olduğunu düşünürsek, hizmet edeceği toplumu bilimsel olarak her açıdan çok iyi tanınması, elindeki verileri bilerek onları en verimli şekilde kullanabilme yeteneğine sahip olması gerekmektedir.

Eğitim süreci sonrasında da öğrenci kitesinin topluma dönük olup kopmaması, öğrendiği bilgileri aktararak faydalı olması kaçınılmazdır. Eğitimin doğuştan ölüme kadar devam etmesi zorunluluğu, üniversitelerde “bilginin nasıl öğrenileceği” konusunu gündeme getirmektedir. Toplum gereksinmelerinin somut ve soyut yönlerinin araştırılarak saptanması, Tasarım Eğitiminin ön koşulu olarak düşünülmelidir. Tasarımcının, toplumun soyut gereksinimlerini kavramasıyla, mesleğin bilimsel açıdan olduğu gibi sanat açısından da gereğini yerine getirecektir. Özne tasarımcı, sanat görüşünü ortaya koyan bir uzman, aynı zamanda, ussal, matematiksel ölçülerle tanımlanmış toplumun problemlerine en uygun biçimde çözüm üreten bilim ve sanat adamıdır.

Planlama ve tasarımın amacı sorun çözme arayışıdır. Bilim ve teknoloji arasında dengeleri kurmak kaçınılmaz olup asıl sorun nasıl yapılacağıdır? Teknolojinin yaygınlaşan kullanım biçimleri tasarım problemlerini formüle edemeyerek içeriksizleştirmektedir. Modern yapım teknolojinin yaygınlaşmasına karşın kuramsal ve düşünsel seviyeye ulaşmadıkça, Ülkemizin de içinde bulunduğu pek çok ülkede düşük kalitede kötü örneklerin hızla üretilmesine yol açmaktadır. Tasarımı tek mesleğin egemenliğinde mistikleşen sürecinden çıkararak karşılıklı fikir yürütülerek, çözüm üretilen, paylaşılmış bir süreç biçimine dönüştürmek kaçınılmazdır.

Disiplinlerarası işbirliğini her disiplin için kendi alanlarının sınırlarını çizip oluşturmak, son derece önemlidir. Sürekli olarak yeni biçimleri arayan tasarımcı, koşulları zorlayarak ürettiği biçime sahip çıkmaya çalışmaktadır. Buna karşılık, biçimi gerçekleştirme çabasında evrensel çatışma da ortaya çıkmaktadır. Tasarımcının diğer uzmanlık alanlarının bilgilerinden geri beslenme olarak çok yönlü bilgi birikiminin sağladığı üstünlüklerden faydalanılması ortaklaşa üretilerek gelişen ve karar aşamasına varılarak biçimlenme tamamlanabilir.

Çağımızın paradoksal süreci içinde, tasarım alanında iyi örnekleri arttırmak için yeniden düşünmeliyiz. Tasarlarken faaliyetimizin sürdürülebilirliğini nasıl koruyabiliriz? Toplumumuz ve Ülkemizin gerçeklerine uygun tasarımları ortaya koyabilecek tasarımcıları yetiştirmenin zorunlu olduğu disiplinlerarası tasarım sürecinde, tasarımın biçimlendirilmesinde, karşılaşılan sorunların çözüm arayışına katkıda bulunarak, uygulama örnekleri ile paylaşılacaktır.

Anahtar Sözcükler: Toplum, Tasarımcı, Tasarım Eğitimi, Uygulama.

THE FACT OF DESIGN” IN TERMS OF SOCIETY

SUMMARY

When we consider the designer as the person who can find best solutions with actual data to different, miscellaneous and future needs of the society, it should be necessary for the designer to know the society scientifically from all aspects very well, to have the ability to use possessed data consciously and in a most efficient manner.

It is inevitable that the student mass should not detach from the society and give on to it and shall be beneficial by transferring the data which they have even after education period. The essentiality

of continuation of education from the birth to the death brings into question the matter “how the knowledge will be learned” in universities. The determination of concrete and abstract ways of the society requirements with investigation shall be deemed as the prerequisite for Design Education. The comprehension of the abstract requirements of the society by the designer will allow him/her to fulfill the necessities of his/her profession in terms of scientific and artistic terms. Subjective designer is an expert introducing his/her art concept and also a scientist and art man who suggest the most appropriate solutions to the social problems described in rational and mathematical extent.

The purpose of planning and design is to seek solutions for problems. It is inevitable to establish balances between science and technology but the real problem is that how it will be done? The common usage types of technology make it meaningless by not formulating the design problems. Although modern construction technology becomes increasingly popular, as long as it does not reach to theoretical and spiritual level this will lead to the creation of bad examples with low quality in most such countries as our country. It is required to turn design process into solution generated and shared one by removing it from the process which is becoming mystic under the sovereignty of the sole profession and also expressing mutual opinions.

It is quite important to establish the interdisciplinary cooperation by determining the limit of own areas for each discipline. The designer who is always searching for new shapes, trying to protect the shape s/he creates by pushing the limits. On the other hand, universal conflicts appear during the effort of shape creation. The utilization of superiorities provided by multi-directional knowledge obtained by feed backing from knowledge of other expertise areas of the designer may participate to the completion of formation created and developed in common.

Within the paradoxical process of our age, we should consider again to increase the number of good examples. How can we protect our sustainability of our activities while designing? In the interdisciplinary design process where designers should be raised in order to exhibit designs conform to the realities of our society and country, by contributing to the solution seeking to problems encountered in design figuration, we will share our practical examples.

Key Words: Society, Designer, Design Education, Application.

Giriş

Bu çalışma, “tasarım sürecinin”, çeşitli disiplinler içindeki görünülerinin tanıtılması ve bütüncül bir yaklaşımla incelenmesi açısından hazırlanmıştır. Tasarım sürecinin çeşitli disiplinlerin eylem alanlarının birbirleriyle örtüşen ve ayrılan bölümleri üzerinde durularak “tasarım eğitimi” kavramına açıklık getirilerek, eğitime ilişkin hedefler ve sorunlar biçiminde incelenmiştir. Tasarım olgusu sentezinin oluşmasında, bu disiplinlerin etkilerini büyüteç altına alıp yakından incelememiz, bağımsız bir alan ya da disiplin olarak algılayabilmemizi sağlayacaktır.

Çağımızın yaşam şartları, küreselleşme, toplumsal değişimler, sosyal-kültürel değerler, mekânsal ve çevresel sorunlar, gibi çok yönlü dinamikler yaşamımızda hızla değişimi gündeme getirmektedir. Değişimin ana faktörü olan teknoloji toplumun sosyal örgütlenmesini de değiştirdiğinden, bilgiyi de iletişim araçlarına bağlı olarak hayali bile edilemeyecek boyutlara getirmektedir. Bu değişimin gücü, toplum yaşamında yaşama programı ve fiziki çevrenin değişmesine sebep olup çok yönlü bakış açılarının geliştirilerek yeni kavramların geliştirilmesi gereği ortaya çıkmaktadır. Yaşamdaki yeni değerlerin, kavramların gelişimiyle, meslek alanlarında, yaşam kalitesinin yeniden tartışılması söz konusu olmaktadır. Bu bağlamda, mesleklerin, içerikleri ve yöntemleri ile bilgi alışverişi ve etkileşimin sağlanarak genişletilmesi, tasarım alanında zorunlu olarak toplumsal açılımın desteklenmesi, farklı disiplinler ile güçlü bir tasarım süreciyle iç içe olması gereğini gündeme getirmektedir.

Bugün artık yeni bir çağın başladığı konuşulmaktadır. Bunun adı henüz konmadı. Kimisi buna “endüstri ötesi” veya “ikinci endüstri çağı” demektedir, bazıları “computer” veya “elektronikçağı” demeyi uygun bulmaktadır. Adı ne olursa olsun, insanlığın yeni toplumsal şartlara hazırlanması gerektiği muhakkaktır. Bunun belirtileri bir süreden

beri dikkati çekmektedir(Erim, 1969).

Değişimleri farklı alanlardan izlemek olanaklı: Eğitimdeki hareketlilik, uzaktan öğrenim (e-öğrenim) modelleri, ortak çalışma platformları, düşüncelerin daha geniş çerçevede paylaşılabilmesini sağlıyor. Etkileşim aracılığıyla hızla yayılan bilgi, birikimleri ve deneyimleri katlıyor. Uygulama alanında, çok kurumlu yapılanmalar, uluslararası işbirlikleri, e-proje olanakları tasarım dünyasında yakın geçmişte hayal bile edilemeyecek bir hızı ve iletişim gücünü sergiliyor. Değişim, kuramsal alanda da mesleğin yeni düşüncelere açılmasını, bilginin yaygınlaşmasını, dolayısıyla disiplinlerarası gelişmeleri tetikliyor. Farklı alanlardan deneyimler, gerek kendi içlerinde gerekse birbirleriyle ilişkili olarak sürekli etkileşim içinde yeni dinamikler üretiyor(İncedayı, 2009).

Ülkenin hızla endüstrileşmesi gereken bir ülke olduğu, çok yakın bir gelecekte çeşitli şehirleşme problemleriyle karşılaşılacağı, konut, okul, hastane, v.s.. gibi kütleyi ve sonuç olarak da, ulusal üretimin kalite ve kantitesini yakından ilgilendiren konulara çok daha geniş ve etkili bir görüş açısından bakılmak zorunda kalınacağı gibi hususlar şuurlara yerleştirilmediğinden, aktif duruma geçen, idarî mekanizmanın dizginlerini ele alan meslek elemanlarında da genellikle büyük bir kayıtsızlık hüküm sürmüştür. Müşterek sorumsuzlukla, Türk mimarisi bugünkü kargaşalığa sürüklenmiştir. Bu arada, son yıllardaki, özellikle de 1960' dan bu yana yer alan olumlu gelişmeleri, eğitim kurumlarındaki reform çabalarını, gündün güne gücünü arttıran anlayış değişikliğini görmemezlikten gelmek şüphesiz haksızlık olur. Ne var ki, mevcut sisteme ait bozukluğun islâh edilmesinde eğitim kurumlarının ağırlıklarını çok daha etkili bir tarzda duyurabilmeleri şarttır(Özer, 1966).

Değişme hızının zor kavranabildiği günümüz dünyasında gelecek bugünle iç içe yaşıyor. Biyolojik ve teknolojik değişme ve gelişmelerden bunalan insanoğlu yaşantısını, artık kavrayabileceği bir düzene sokma çabasıdır. Bu amaçla gelecek, gelmesi beklenen değil, gelmesi planlanan bir niteliğe sokulmak istenmektedir. Bu ise günümüz toplumları için zorunlu bir yaşama biçimi haline gelen "Planlı Kalkınma" kavramını ortaya çıkarmıştır. Vaktiyle ütopya nazarı ile bakılan tahminler, bugün karar verme için gerekli araçlar olarak görülmektedir. Uzmanlar var olan eğilimlerin "extrapolation" u, verilerin elektronik beyinlerle değerlendirilmesi, programlama ve "probabilite" kuralları yoluyla "gelecek modelleri" hazırlamaktadırlar(Kuban, 1969).

Tasarımın toplumsal olması zorunlu iken, günümüz örneklerinin bu zorunluluğu yansıtmadığı, tasarım hizmetlerinin olması gerekenden farklı bir aşamada bulunduğu, tasarım ve tasarımcıların aynı noktada olmadığı görülmektedir. Ülkemizdeki tasarımların ve mevcuttaki tasarım eğitimi temelleri, toplumun gerisinde kalmaktadır. Topluma dönük olmayan eğilimler, çelişki meydana getirmektedir. Eğitim sistemindeki dinamik süreçlerin tasarıma yansımaları sürekli olarak kendini yenilemesi, tasarımın yozlaşmasını önleyip yerini üstün nitelikleri olan tutarlı çözümlere bırakacaktır.

Tasarımcının, toplumun çok yönlü, çeşitli olan mevcuttaki ve gelecekteki ihtiyaçlarına en iyi çözümleri getirebilen kişi olduğu kabul edildiğinde, öncelikle hizmet edeceği toplumun bilimsel olarak her açıdan çok iyi tanıyarak, mevcuttaki verileri bilerek ve onları en verimli şekilde kullanabilme becerisine sahip olması zorunludur. Burada en önemli nokta, "topluma dönük eğitim" ön koşul olarak görülmektedir. Toplumun somut gereksinimleri tespit edilerek gelecekteki gelişmeler için bazı veriler elde edilebilir. Daha sonra toplumun soyut gereksinimlerini de anlayarak mesleğin bilimsel yönünü de ele almış olacaktır. Bu durumda, toplumun bilimsel olarak tanınması için, sosyoloji, ekonomi, coğrafya vs. öğrenimine gerek vardır. İhtiyaçların iyice öğrenilmesi sonucu tasarımcı ulusun potansiyeline göre ekonomik gücü, tasarım için gerekli araç ve gereçler, işçilik, konstrüksiyon, strüktür ve detay gibi ussal, nitelikteki bilim dallarının öğrenilmesi de gerçekleşmiş olacaktır.

Tasarım eğitimi disiplinler arası inceleme, araştırma alanıdır. Çeşitli disiplinlerin etkileşmesi sonucu meydana gelmiştir.

Eğitimde belli bir disiplin üzerinde uzmanlaşmaya dayalı eğitim ve araştırma sistemi (akademik taylorizm) önemini hala korumakla beraber, giderek artan trendde yerini disiplinler-arası ve çok-disiplinli eğitim ve araştırmaya bırakmaktadır. Bu değişimin henüz hızlı ve belirgin olduğunu söyleyemeyebiliriz, fakat değişim trendlerinin bu yönde ilerlediğini iddia edebiliriz. Öncelikle "disiplin" kavramını açıklamakla başlayalım. Disiplin, kendine özgü eğitim altyapısı, yöntemleri ve içeriği olan ve herhangi bir alanda yeni bilgi üretebileceğini ve söz konusu alanda daha ileri düzeyde bilgiler geliştirilebileceğini kanıtlamış bir araştırma alanına verilen isimdir(Berger,1970). Her disiplinin kendine özgü doktrini, profesyonel dili, terminolojisi, entellektüel öncülleri ve takipçileri bulunur(Becher, 1989:22; Parker, 2002:374.)(Aktan, 2015).

"Disiplinler-arası" teriminin sözlük manası ise, iki veya daha fazla akademik disiplinin ya da

inceleme alanının birleştirilmesi ya da kapsanmasıdır. Dolayısıyla, disiplinler arası, geleneksel akademik disiplinlere göre yapılandırılmış a priori bir bilgi düzenlemesinin kullanımını varsayar. Kısa bir tanım yapmak gerekirse, disiplinler-arası kavram olarak, bir veya daha fazla disiplini birleştirmek ve kapsamak anlamına gelir(Kline,1995; Klein,2000; Cluck, 1980)(Aktan, 2015). İnterdisipliner, disiplinler arası demektir, aynı anda birden çok anabilim dalının inceleme alanına giren konular için kullanılır(<http://www.nedir.net/interdisipliner.html>). Örneğin, Mimarlık-Şehircilik, Mimarlık-İç Mimarlık, Mimarlık-Mühendislik, vs.. etkileşimi gibi. Tasarım uygulamalarında, dünya üzerinde çok önemli teknolojik ve ekonomik gelişmeler söz konusu olmakta olup tasarım formasyonları almış birçok kişi yeni fikirler üretmektedirler. Tasarlarken, işlevsel, strüktürel, fonksiyonel ve proporsiyonel özgünlüğünü de tasarlamaktadır. Bütünlükteki üst yapı tasarımı ve iç mekânın oluşum süreçleri irdelenmektedir. Ayrıca, kütleli biçimleniş aşamalarında sosyokültürel ortamdaki görsel etkileşimlerde yer almaktadır.

Kısacası interdisipliner eğitim, ortaya konulan konunun çoklu zekâ biçimleri ve çoklu bilme yolları ile değerlendirilmesidir. İnterdisipliner eğitim, özellikle öğrenmede etkililiği ve anlamlılığı sağlama açısından günümüzde gerek literatürde gerekse eğitim kurumlarındaki uygulamalarla üzerinde tartışılan bir konu haline gelmiş ve birçok kurumda uygulanmaya başlanmıştır(Dağlı, Şahin, 2012).

Mimarlık, ortak sorunları çözmek için problem çözen örgütlenen disiplinlerden biriyken, endüstriyel tasarım farklı bir yararcılığı kendisine örnek almaktadır. Örneğin, bir mimarlık ofisindeki tasarımlar, iç mekânda ve dış mekânda birçok mühendislik ve mimari tasarım elementini içermektedir. Bilgi, giderek interdisipliner bir kimlik kazanmaktadır. Bütün konsepti, ben tasarlıyorum olgusu, şüphesiz mimarlık disiplininin tasarımlarda, mühendislik disiplinleriyle karşılıklı bilgi alış verişini güçlendirecektir. Disiplinlerin günümüzdeki çizgilerini korumak için harcadıkları emek, disiplinlerarası etkinliklerine verdikleri emekten daha çoktur. Gerçekte disiplinler arasında etkin bir eşgüdümü sağlayacak koşullar, üniversitelerden çok endüstrinin içinde yer almaktadır.

Öte yandan çağımızın ağırlık taşlarından Le Corbusier' nin dediği gibi "Vicdanı ile hesaplaştığında mimar aynı zamanda inşaatçı, ressam ve heykeltçi olmak zorundadır". "Volonte" isimli gazetede yayınladığı fikirleri, kuruluşundan beri sadece yapının standartlaşması ve endüstrileşmesi ve şehirciliğin gelişmesi gibi teknik konuları işleyen C.I.A.M.(Uluslararası Modern Mimarlık Kongresi) tarafından ana tema olarak ele alındı ve eleştirildi. "Mimarlıkla diğer Plastik Sanatların bir defa daha birleşerek sosyal alandaki eylemlerini Şehircilik çerçevesi içinde gerçekleştirmeleri belirtildi ve bu sentezin ancak"...Mimarın, başlangıçtan itibaren mekân içinde yüzeylerin düzenlenmesinde ve hacimlerin yerleştirilmesinde söz sahibi olan ressam ve heykeltçi ile birlikte çalışması gerektiğini" işaret etti. 1953 yılındaki U.I.A..(Uluslararası Mimarlar Birliği Kongresi)' nde, aynı temayı işleyen dünyanın değişik ülkelerinden gelen mimarlar, sanatta senteze götüreceği sıkı işbirliğinin zorunlu olduğunu belirtirken, bu yaklaşımın okul çağlarından başlayarak gelişmesi gerektiğini de işaret ettiler. Ayrıca, yapıda sanatçının yerinin ve görevinin, teknik ve maddi konularla ilgili tutumda olduğu gibi başlangıçtan beri kararlaştırılması fikrini savundular(İzgi, 1968).

Mimarın eğitimindeki temel sorun, yetiştirilecek adayın Evrensel ve Bölgesel tiplerden hangisi olması gerektiğidir. Öncelikle akla yakın gelen cevap, bölgesel, yani ülkemizin koşullarına uygun tipi seçmek oluyor. Fakat şuna inanıyorum ki, iyi şekilde yetiştirilmiş ve belirli nitelikleri olan evrensel tipteki bir mimar da, bulunduğu her çevrenin koşullarına iyi cevap verebilecek durumdadır, ancak, söz konusu tipteki mimarı yetiştirebilmek, bölgesel tiptekine oranla daha güç bir aşama olarak görünmektedir. Bu güçlük, gerek zaman süreci, zorunlu çevre ve ortam problemi, gerek öğrencinin kişisel niteliklerinin üstünlüğü ve öğretim üyeleri ile ilgilidir. Diğer taraftan, dünyanın çeşitli yerlerinde, kişiliği kuvvetli, evrensel değerlerdeki mimarların yanlarında yetişerek onların üsluplarının etkisinde kalmış olan bazı mimarların kendi topluluklarına karşı yabancılaşma tehlikesi olabilir(Kortan, 1969).

Şüphesiz bu niteliklerin sadece mimara özgü olmadığı ileri sürülebilir. Fakat bunların belirtilmesi, geleneksel mimar tanımına nasıl bir değişiklik getirileceğini ortaya koymak için gereklidir. Yukarı ki nitelikler, önce mimarın, mimarlıktan fazla bir şeyler öğrenmesi gerekliliğini ortaya koyuyor. Çünkü

değişmenin nabzını tutmak başka türlü kabil değildir. Bu yüzden dünyanın dört köşesinde, ekonomi sosyoloji, işletme, endüstri örgütlenmesi, teknoloji, istatistik gibi, sayısız konu mimarî curriculum' a giriyor. Mimarî tasarı bütün bu alanların verilerini değerlendirmek zorunda kalınca tek bir kişinin yeterli olmadığı bir değerlendirme süreci ortaya çıkıyor. Bu da bir grup çalışmasını (Team çalışmasını) ortaya çıkarıyor. Böylece hem öğretilenlerin içeriği bakımından, hem de kişisel alanın üstüne çıkmasından ötürü, bugüne kadar bilinmeyen yeni bir mimar tipi ortaya çıkmağa başlıyor (Kuban, 1969).

Aslında, “bir ülkenin strüktürü mü o ülkenin mimarî eğitimi etkiler, yoksa mimarî eğitimi mi strüktürünü?” sorusu, hem basit, hem de bir hayli dolambaçlı bir mahiyete sahiptir. Bugünün gelişmiş ülkeleri bu ülkelerin aktüel gerçekleri, 19' uncu yüzyıllarını belirleyen verileri mimarlık eğitimlerine de hemen yansıyabilmiş midir? Maalesef hayır! Toplumun oturuşunun, kalkışının, çalışmasının, eğlenişinin somut işareti şüphesiz mimarisidir. Mimarinin dengesiz, tutarsız, yetersiz olduğu çağlarda aynı nitelikleri toplumsal strüktürde de bulmak mümkündür. Batı dünyasında çoğunluğun, kütlenin sosyal ve ekonomik alanlarda gerekli hak ve imkânlarla kavuşmasıyla mimarinin çeşitli yönlerden bugünkü karakterine ulaşması arasında hem zaman, hem de mahiyet bakımından bir beraberlik mevcuttur. Ne yazık ki, CIAM' ın 1928' de formüle ettiği hususlar, Bauhaus' un çalışmaları, özellikle de Le Corbusier' in uyarmaları, bize en faydalı olabilecekleri bir dönemde yurdumuzda herhangi bir yankı uyandırmamışlardır. Son yıllarda yapılanları gözlerimizin önüne getirecek olursak, manevî ve kültürel değerler yönünden ne hale geldiğimizi, mimar olarak da koskoca ülkede ne derece aciz içinde bulunduğumuzu anlamak kabildir. Cumhuriyetten bu yana mimarimizin, ilerlemek bir yana, aslında durmadan puan kaybettiği ve ülkenin izlemek zorunda olduğu ana yola intibak edemediği açıkça fark olunmaktadır. Yoğun şehirleşmeye sahne olan merkezlerde konutların hemen hepsi ya spekülâtorlerin ekonomik-teknik yönetiminde, ya da sefalet mahalleleri halinde inşa edilirken; her bakımdan mahallî kalmaları gereken mimarî peyzajlara sözde modernlik örneği, planıyla, cephesiyle, kütle düzeniyle, en ufak detayıyla yabancı kaynaklardan aktarılmış örnekleri sokarken; parkları, sokakları, silüetleri bozarken; başkentte bile trafiği hala yola koyamazken olsa olsa Türk mimarlığının hezimetinden bahsolunabilir (Özer, 1969).

Tasarım eğitimindeki temel sorun, öğrenci adayının doğuştan ölüme sürekliliğinde, okullarda öğretilmesi zorunluluğunda; bilginin nasıl öğrenileceği konusu önem kazanmaktadır. Topluma dönük tasarım eğitimi nasıl olmalıdır?

Her öğretim alanı gibi Mimarlık da, değişen dünyanın, değişme hızına ve değişme niteliklerine paralel olarak, yeni bir öğretim sürecine girmek zorundadır. Bilginin on yılda iki misli olduğu bir dünyada on yılda bir yenilenmeyen bir sistemin en az yarı yarıya randımsız olacağı düşünülebilir. Çünkü artan bilgi ile beraber bilgilerin aktarılması yöntemleri de değişmektedir. Bugünkü değişme hızı öğretim sistemlerinin de değişken bir yapıya sahip olmasını gerektiriyor (Kuban, 1969).

Mimarlık eğitimiyle ilgili çevreleri son yıllarda en fazla meşgul eden konulardan biri de, hiç şüphesiz, “Temel Dizayn” (Basic Design)' disiplinidir. 1919 yılında Weimar' da yayımlanan Bauhaus bildirgesinin önemli bir yerinde şunları okuruz: “Vizüel (görsel, görme duyusuna hitap eden)” sanatların yöneldiği esas nokta yapının bütünüdür. Söz konusu sanatlar eskiden mimariyi yücelten bir fonksiyona sahiptiler. Bugünse birbirlerinden ayrılmış, kopmuş durumdadırlar. Bauhaus' un sanat-zanaat integrasyonu amacını sağlayan yolun mutlaka temel dizayndan geçtiğini açıkça görmekte olup hemen arkasından, çeşitli sanat kollarının aynı amaca, yani yapıya, mimariye yöneltilmesi söz konusu. Bu, bütün sanat faaliyetlerini çıkış ve varış noktaları bakımından birleştirmeye çalışmaktır (Özer, 1966). Çağımızda üzerinde önemle durularak gösterilen çaba; bu gibi durumları ortadan kaldıracak, temel dizayn eğitimi tamamlayıcı programların düzenlenmesi hususundadır (Zeren, 1966).

Türk toplumunun dünyanın bugün eriştiği teknolojik düzeyin nitelikleri karşısındaki durumu eğitim sorunlarımızın tartışılmasında iki ana temayı belirlemektedir: bunlardan birincisi yeterli bir teknik – yaratma ve teknik - kullanma potansiyeline erişme sorunu; ikincisi gittikçe yoğunlaşan bir haberleşme ortamında, yeni teknolojinin yönelttiği ve her şeyi homojenleştiren bir düşünme ve

davranma eğiliminin baskılarından bize özgü bir kültürün, bir utosal kültürün, nasıl korunabileceği sorunu. Modern tekniği Türk toplumuna ve toplumu tekniğe adapte etme hangi politik ve ekonomik düzende olursa olsun, öğretim ve toplumsal eğitim kanalı ile olacaktır. C. P. Snovv' un dediği gibi "Endüstri fakir için tek ümittir." Ve endüstrinin insanlık için iyi veya kötü sonuçlar getireceği şeklindeki bir yargı bugünkü gerçeği değiştirmemektedir. Dünya karşısında, Türkiye' yi sadece bir boyutsal nesne olarak değil, fakat kimliğini kaybetmemiş bir kültür ortamı olarak nasıl koruyacağımızı ve bu kadar insanı modern dünya yaşantısına nasıl katacağımızı soğukkanlılıkla düşünmek olanağını elde etmemiz gerekir. Hiçbir geleneksel değer bu hızlı gelişmeye karşı çıkma umudu yoktur. Bu değişme karşısında tek rasyonel tutum, ona kendi isteğiyle katılmak ve bu katılmayı, henüz vazgeçilemeyen değerleri mümkün olduğu kadar incitmeden yapmaktır. Direnmek, bir toplumun, bütün değerleriyle yok olmasına yol açabilir(Kuban, 1969). Bilimsel, toplumsal, ekonomik ve teknik gelişmelerle ilgili çağdaş koşulların yanı sıra ülkesel sorunlardan ileri gelen koşullar da eğitimin yeni biçimlenişinde rol oynayan eğitimin yeni yönü tayin edilirken, çağdaş koşullara cevap verme niteliğinin yanı sıra ülkemizin sorunlarına eğilmeyi sağlayıcı özelliklerin kazandırılması zorunlu olmaktadır(Kulaksızoğlu, 1969).

Bugün mimar nasıl bir yaşantıyı içeren fizikî çevre yaratacaktır? İki yönden eski mimardan farklıdır:

a-Sabit kriterlere göre değil, değişen kriterlere göre eylem yapacaktır: dolayısıyla değişimin nabzını tutmak, onun maddî potansiyelini ve insanda ve toplumda yarattığı farklılıkları değerlendirmek zorundadır. Bu onu soru soran bir adam haline getiriyor.

b-Mimar bu işi bugün tek başına yapmak yeteneğine maddi olarak sahip değildir. Ancak bir işbirliği çerçevesinde kendinden isteneni yapabilir. Günümüz, sadece mimarın, bütün bilim ve teknik adamlarının çok daha fazla yaratıcı, "visionnaire" olmasını gerektiren bir aşamaya gelmiş bulunuyor. Belki de, insanlığın yaşaması, her zamankinden fazla muhayyilenin gücüne bağlıdır. Yeni biçimsel düzenler ortaya koyma açısından ise bugünün dünden hiçbir farkı yoktur. Sadece bu düzenlerin oluşabilme koşulları değişmiş ve daha karışık bir hale gelmiştir. Bir grup çalışmasının sonuçlarını yaratıcı yönde değerlendirmek, kişisel ufuklarda uçmaktan farklı bir şey olmalıdır. Belki de, bugünün koşulları içinde bile Türkiye' de hiçbir projenin iyi sonuçlanmaması, mimarların yaratıcı olup olmamalarından çok, bir grupla beraber çalışma yeteneğine sahip olmamalarındandır. Bir bakıma toplumsal bilinçlenmenin anlamı da budur: ister beğenilsin, ister beğenilmesin, bugün mimarlar, kendi kişiliklerini aşan bir grup çalışması içine, kişilerin değil, toplum gruplarının fiziksel çevresini yapmak zorunda olduklarını bilmelidirler. Böyle bir çalışmada "tasarımın sorumluluğu" kimde olacaktır? Mimarlık Curriculum' u tanımlamağa çalıştığımız koşullar ve değerlendirmeler açısından mimarlık öğretimini yeniden örgütlemek için ideal curriculum' un üç bileşeni "teknik bilgiler, sosyal bilgiler ve estetik sorunlardır". Bunları, alıcı çevrenin, yani Türkiye' nin yerel koşullarıyla karşı karşıya getirmek gerekmektedir. Az gelişmiş ülke sorunları bütün programları zorunlu olarak etkiler. Çünkü gelişme, üretime bağlıdır. Maddî çevrenin üretimin amacına göre düzenlenmesi toplumun geleceği için büyük bir önem taşımaktadır. Günümüzün mimarlık uygulaması bir grup çalışmasını gerektirdiğine göre, rekabet yerine, hiç bir çabayı boşa çıkarmayacak bir işbirliği yönteminin, hem ekonomik hem de insancıl bir faydası olup öğretimin bütün katlarında gerçekleştirecek bir ders uygulaması olumlu sonuçlar verebilir(Kuban, 1969).

Mimarlık eğitimi konusunda bir yenilenme ya da köklü bir değişiklik söz konusu olduğunda ana ilke' nin ortaya konması ve üzerinde tartışılması en önemli sorun olmaktadır. Dizaynın gerçekleşmesi için en uygun malzeme ve metotların incelenmesi, en iyi, en etkili ve ekonomik olanın seçiminde mimar sorumluluk yüklenmektedir. Şu halde, bugünkü mesleki mesai, mesleklerarası karşılıklı ilişkileri arttırmakta, girift ve çok yönlü sorunların çözümü için mesleklerin birbirleriyle daha yakın bağ kuracakları bir düzen gerekli olmaktadır. Yeni tip mimar için, ülke gerçeklerine, ekonomik-bilimsel-toplumsal sorunlara eğilebilme, olayların bileşenlerini iyi analiz edebilme geçerlidir. Bunun için, öğrencilerin belirli bir genel kültür programı dâhilinde, bilimsel disiplinlerin genel nitelik ve eğilimlerini tanıyacakları geniş bilimsel temel eğitime tâbi tutulmaları gerekmektedir. Bu farklı roller

eğitime yansıtıldıklarında, farklı ve kademeli bir eğitim zorunlu olmaktadır. Bu gerçeğe göre, birinci kademe eğitim, belirli seviyede, alışlagelmiş bir normal mimarlık formasyon bütünü ile ilişkilidir, ikinci kademe ise daha farklı roller alacak mimar formasyonunu sağlayıcı yönde olmalıdır: kural koyacak ve uzmanlaşacak mimarların yetişmesini hedef almalıdır(Kulaksızoğlu, 1969).

Mimarî eğitimin amacı olan mimarî yapıt üretilmesi anatomik ve fizyolojik karakterler esas alınarak iki ana disiplin içerisine, yapısal kuruluş ve mekânsal kuruluş bölümlerini içermektedir. Yapısal kuruluşu konu teşkil eden öğelerin tümünü Yapı Teknolojisi, mekânsal kuruluşun öğeleri toplamı da Yapı Kültürü deyimleri ile adlandırmak yapı ile ilgili tekniklerin ve sanatların tarihsel gelişimini de içeren bir terminolojiye yaklaşmak için gereklidir. Mimarlık Fakültesini, öğretim plânında büyük bir ağırlık taşıyan “Mekânsal Kuruluş” üzerindeki çalışmalar nedeni ile bir üniversite bünyesi içinde diğer teknik ve bilimsel fakültelerin yanında bir üst yapı kurumu olarak gösterebiliriz. Üst yapı kurumlarının ancak alt yapı kurumlarına dayanarak ortaya çıkabileceğini düşünürsek genel bir kural olarak ve kesinlikle, yeni üniversitelerde, mimarlık eğitiminin, yan bilimsel ve teknik fakültelerden çok sonra eyleme geçmesi gerektiği sonucuna varırız(Aksoy, 1969).

Bu derece tezatlar içindeki dünyada, acaba mimarın veya mimarlık eğitiminin amaçlarını anonim bir formül ile tarif etmek kolay mıdır? Şu muhakkak ki günümüz mimarı çok yönlü bir görevin ağırlığını omuzlarına almak durumundadır. Bu realite mimarı önce ihtisaslaşmaya sonra da işbirliğine (koordinasyon) yöneltmiştir. Çağımızda, özellikle ileri ülkelerde, başarılı çalışma metodu ekip halinde çalışmadır. Tek başına her şeyi yapan, artist ve fantezist mimar tipinin, ileri ülkelerde artık yeri yoktur. Bu müşahede ve hükmün gereğini eğitimde de dikkate almak gerekir, Buna göre belki ilk altı çizilecek eğitim prensibi şu olacaktır: Ekip içinde rahat ve randımanlı çalışmayı öğrenmek, mimarlık eğitimi ile başlamalıdır. Batı uygarlığında bu kavram ilkokuldan itibaren dikkate alınmaktadır. Ayrıca, yetişmiş olan mimarın realist, çevresinde baktığını gören, gördüğünü anlayan, analiz edebilen ve değerlendirebilen ve bu yoldan ne yapmak ve nereye erişmek istediğini ortaya koyabilen kişilikte olması lâzımdır. Mimarın, insana, topluma, sanat, kültür ve tabiat değerlerine, yerleşmiş ve köklü olana ve özellikle kendi meslek ve sanatına saygılı olması lâzımdır. Ve nihayet mimarın, orijinal formlar veya hiç denenmemişin peşinde koşmayı bırakıp fonksiyona, çevre verilerine, realist programa bağlanmayı esas kabul etmesi ve buna göre çalışma sistemini kurabilmesi lâzımdır. Bu niteliklere sahip olacak şekilde eğitilmiş mimar, kendi memleketinde olduğu kadar dünyanın her tarafında, insana, topluma, çevreye en faydalı biçimde eğilebilecek, yönelebilecektir. Böyle bir görüş açısı, Türkiye’ miz için de “yurt gerçeklerine eğilebilen” mimarı ve onun yetişme tarzını tayin edecek eğitim program ve metotlarını ortaya koyabilmek için şarttır. Mimarın eğitim devresi formasyonu için görmesi, yapması ve öğrenmesi gerekenleri üç ana grupta toplayabiliriz. Şöyle ki:

a. Genel kültür formasyonu(Mimarlık eğitimi içinde % 20 oranında yer alacağı düşünülür).

b. Bilimsel ve teknik formasyonu(Mimarlık eğitimi içinde % 40 oranında yer tutacağı kabul edilebilir).

c. Yaratma ve Sanat formasyonu(Mimarlık eğitimi içinde % 40 oranında yer alacağı kabul edilir).

Bu dersler ve çalışmalar mimarlık eğitimi içinde birbirlerini tamamlayarak öğrencinin genel kültür eksiklerini tamamlayacak, etraflı bir dünya ve toplum görüşü kazandıracak, diğer disiplin ve konuların ele alınmasında ve çalışmalarda geniş bir kavrama niteliği ve berraklık sağlayacak bir biçimde düzenlenmiş olmalı ve bunlar yeniden etüt edilmiş daha gerçekçi metotlarla yürütülmelidir. Lise ve sanat okulları müfredatının ve programlarının zaten yetersiz olmaları yanında, Anadolu’ nun eksik kadrolu, lise ve sanat okullarının durumu, yetersizliği de katmerleştirmektedir. Bu durumda önce: programlar, uygulama metotları ve genel tutum, günün şartlarına daha iyi uyacak ve zamanı daha iyi değerlendirecek şekilde yeniden ele alınmalıdır(Erim, 1969).

Türkiye’ de interdisipliner mimarlık-tasarım eğitimi, son yılların önemli tartışma konularından biri. Çeşitli tasarım disiplinlerinde oluşan bilgi birikimi yeni disipline aktararak, yeni anabilim dalları ve yan disiplinlerin ortaya çıkmasına olanak vermektedir. Türkiye’ de interdisipliner mimarlık-tasarım eğitim sistemi; Bilgi Üniversitesi’ nde, ilk yıl temel tasarım eğitimi, Mimarlık, İç Mimarlık

ve Endüstri Ürünleri programlarında ortaklaşa üç kulvar üzerinde temellenen etkileşimli eğitim modeline göre tasarlanmıştır. İzmir Ekonomi Üniversitesi'nde ise birinci sınıfta beş farklı disiplin (Mimarlık, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı, Endüstriyel Tasarım, Görsel İletişim Tasarımı, Moda ve Tekstil Tasarımı) için ortak olan tasarım dilini kavramayı sağlayacak temeli oluşturmaya yönelik ortak birinci sınıf tasarım eğitimi şeklinde uygulanmaktadır. Ürün tasarımı, kentsel mekân tasarımına kadar geniş bir yelpazeye sahip tasarım, hangi ölçekte olursa olsun üst ve/veya alt ölçeği ile ilişkili olmak durumundadır. Tasarım eğitiminde de bu etkileşimin göz ardı edilmemesi ve ölçekler arası ilişkilendirmenin, eğitimin ana temasını oluşturması gereklidir.

Günümüzde endüstri ürünleri ve iç mekân tasarımı ile çeşitlilik kazanan tasarım farklı ölçeklerin bir arada olduğu bir tavır sergilemeye başlarken; mimari tasarım ise tüm tasarım disiplinlerinin arakesiti olmayı sürdürmektedir. "Yeryüzündeki herkesin öyle veya böyle, mimariye maruz kaldığı bir gerçektir". Mimarlık mesleğinin diğer meslekler ile olan ayrılmaz birlikteliğinin yerini, içinde bulunduğumuz dönemde tasarım boyutu öne çıkarak tasarım disiplinleri ile olan ilişkisi almıştır. Genel anlamda mimarlık disiplini ile ilintili interdisipliner tasarım eğitim sistemi:

Bir konunun incelenmesinde birden fazla disiplinin bilgisinin kullanılması;

Çeşitli disiplinlerin tek bir öz-bir konu veya bir problem, etrafında bütünleştirilmesi ile oluşan "bütünleştirilmiş eğitim" modeli;

Merkezî bir konu altında yatan derin ve farklı temaların incelenmesi; şeklinde ele alınmaktadır.

Eğitimde ise öncelikle en yakındakilerle kurulacak iletişimi sağlamak gerekmektedir. Tasarım eğitiminde en yakın iletişimi ise ölçekler arası iletişim oluşturmaktadır. Ölçekler arası iletişim ise tasarım eğitiminin belkemiği olan stüdyo derslerinde interdisipliner bir yaklaşımla sağlanabilir. Bu açıdan değerlendirildiğinde, ölçekler arası iletişimin Temel Tasarım ve Tasarıma Giriş Stüdyosu'ndan başlayarak tüm yarıyıllara dağılmasının çağdaş eğitim yaklaşımına katkı koyacağına inanılmaktadır. Bu bağlamda interdisipliner tasarım eğitimi yaklaşımının ana amacı, farklı disiplinlerdeki bilgi parçalanmalarını önleyerek öğrencilerin bütüncül ve üst düzey düşünmelerini sağlamaktır. Mimarlık, içinde sanat, toplum bilimleri, teknoloji, tarih, planlama, tasarım gibi disiplinleri barındırmakta ve gün geçtikçe de disiplin yelpazesi genişlemektedir.

Etkileşimli İnterdisipliner Stüdyo (EİS), yaklaşımı uygulamaya konulurken, geçmiş dönem irdelenerek, üç disipline eşit ağırlıkta destek vereceğine inanılan iki aşamalı bir proje kurgusu gerçekleştirilmiştir. Projenin iki aşaması arasında interdisipliner yaklaşım bağlamında farklılıklar söz konusudur.

Projenin ilk aşamasında farklı disiplinlerdeki öğrencilerin tümü tek disiplinde (mimari tasarım), tek ölçekte (bina ölçeği), ortak program, ortak tasarım alanı, ortak tartışma konusu ve ortak odak noktasının olduğu bir "ortaklık" içinde çalışmaktadırlar. Proje senaryosunun ana kriterleri, mekân hiyerarşisinin sağlanması, açık, yarı açık ve kapalı mekânların kurgulanması, planlaması, iç ve dış mekân ilişkisinin kurulması, çevresel verilerin değerlendirilmesidir. İlk aşamanın sonucunda tüm öğrencilerin, mimari tasarım kuramları, mimari mekân tanımı, bileşenleri ve organizasyonunun yanı sıra biçim, mekân ve işlev ilişkisi ile bina ve çevre ilişkisi konularında bilgi sahibi olmaları hedeflenmektedir.

Projenin ikinci aşamasında öğrencilerin farklı disiplinleri dikkate alınarak mevcut senaryoya ilave yapılmaktadır. Buna göre öğrenciler projede 3 farklı ölçek, 3 farklı tasarım alanı, farklı tartışma konuları, farklı programlar ve farklı odak noktalarının olduğu bir "farklılık" içinde çalışmaktadırlar. Bu aşamada proje senaryosunda, Mimarlık Bölümü öğrencileri biçim-strüktür ilişkisi ve tektonik; İç Mimarlık Bölümü öğrencileri iç mekân tasarım yaklaşımları, renk ve dokunun iç mekân tasarımındaki rolü, mimari stillerin iç mekân tasarımındaki etkisi ve Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü öğrencileri, ürün tasarım süreci ve detayları, mekân-ürün ilişkisi (sabit, hareketli, esnek, entegre, mekânın bileşeni olarak ürün) konularına değinmektedirler.

Kısaca, iki aşamalı proje kurgusuna sahip Etkileşimli İnterdisipliner Stüdyo yaklaşımının öğrenciye sağladıkları aşağıdaki ana başlıklar altında vurgulanabilir:

-Öğrenciye farklı bir vizyon sağlamaktadır: Ölçeklerarası düşünme: Öğrencinin farklı ölçekteki tasarımlar üzerinde düşünme ve problem çözme yeteneğini artırdığı gibi ölçeklerarası yaklaşım öğrencinin bütün-parça ilişkisi kurma (ilişkisel düşünme) yeteneğini geliştirmektedir.

Farklı disipline ilişkin konuları tartışma: Aynı stüdyo ortamında çalışan farklı disiplin öğrencilerinin birbirlerinin projelerinde odaklandıkları konulara ilişkin bilgi sahibi olabilmesi, interdisipliner tartışma ortamı olanağı sayesinde gerçekleşmesi ortak noktalarını görme fırsatı sunarken, farkındalığın gelişimine de olanak sağlar.

-Öğrencinin kendi disiplinindeki eğitim sürecine olumlu katkı yapmaktadır: Kendi disiplinine ilişkin kavramlar ile önceden tanışması, önbilgi birikimi öğrencinin adaptasyonunu kolaylaştırdığı ve gelişim sürecini olumlu yönde etkilediği gözlemlenmiştir.

-Öğrencinin profesyonel çalışma hayatındaki rolüne katkı koymaktadır: Bu yaklaşım, öğrencinin farklı ölçekteki tasarım disiplinleri arasında profesyonel hayattaki yer ve rolünü tanımasına; stüdyoda o rolün bir provasını yapması ile de toplumsal kimlik tanımlamasına katkı koymaktadır (Dağlı, Şahin, 2012).

Sonuç

Bu makalede, tasarım eğitimi alanı içinde kalan temel sorunların bir bölümü ana hatlarıyla ortaya konulmaya ve problemlerin birbirlerini etkiledikleri noktalara değinilmeğe, Dünyada ve Ülkemizde tasarımın (interdisipliner) toplumsal ve ekonomik yapı içinde nerede durduğu ve bugünkü durumun analizi verilmeğe çalışıldı. Özellikle, bizim gibi gelişmek isteyen bir ülkede tasarım, birçok karar faktörleri ile bağıntılıdır. Planlı bir gelişmede, plan, ekonominin yapısını, ekonomik yapı teknolojiyi tanımlayacaktır. Tasarımcı, teknolojik koşulları, toplumsal yapıyı analiz edecek ve yaratıcı gücünü kullanarak, ülke koşullarına ve topluma en yararlı tasarım ürününü verecektir.

Tasarım insana dönük bir sanat dalı olduğundan, günümüz insanları rahat bir çevre istiyorlarsa, bu oluşumu sağlayan değerleri, bileşenleri bir araya getirecekleri harmonideki başarıda, çevre öğelerini arttırdığı değerlerde ürünlerdeki önemi de artacaktır. Bugün tasarımcı, sanatını yapan değil, ekmeğini kazanmaya çalışan kişidir. Çeşitli sosyo-ekonomik nedenlerle geldiğimiz bu sonucu, tasarım yapan gerçek tasarımcılar yerine, dediğini yapanlarla, ona en çok karı en kısa sürede getirebilecek olanlarla çalışmaya başlamıştır. Tasarımcı artık kimsenin daha önceden yapmadığı az görülümüş biçimleri kullanabilmek kaygısındadır. Sonuç olarak, yan yana gelen yapılarla örülmekte olan bugünkü şehir dokusunda uyum konusu nasıldır? Ülkemizde, dış ülkelerde yapılmış olanları yapma amacıyla olan seçmeci yapılar, yabancı dergilerden esinlenen projeler, özüne inmeden sadece dış konturlarını alarak, toplum ve ülke gerçeklerinden kopmaktadır. Bilim ve sanat, doğayı toplumun yararına bağlı olarak kendi içinde değişim ve güzelleştirme sürecidir. Öncelikle yapılacak araştırmaların ulus yararına ve gerçeklerine uygun olma gerekliliği söz konusudur. Bilim ve sanat eğitiminde taklitçilik ve aktarmacılık yerine sorunları içeren araştırmalara yönelmesi, toplumun eğitim kurumları ve aydın kişiler arasındaki bağlantılarında güçlendirilmesi gereklidir.

Sanat ve insan faktörünü temel alan meslek dalları arasında, mimarlık meslek pratiğinin çok disiplinli olması özelliği ile çeşitli disiplinlerin kesişimin de yer almaktadır.

Büyük mimar Walter Gropius, 1939 yılında yayınlanan "Mimarın Eğitimi" yazısında;

"Mimar ilk plânda bir koordinatördür. İleri görüşlü bir insan olarak, tamamen yapı ile ilgili birbirlerinden çok farklı sosyal, teknik, ekonomik ve sanat sorunlarını bilgi gücü ve harmoni içinde çözmekle görevlendirilmiştir.

Mimar, endüstrileşmenin etkilerini yakından tanımak, sosyal ve bilimsel ilerlemenin zorladığı konuları araştırmak ve onlardan yararlanmak zorunluluğundadır (Tuna, 1969).

Konut, spor, kültürel miras, kentler, çevreye duyarlı, sürdürülebilir yaklaşımlara yönelmesi, uygun teknoloji ve malzeme seçimi, vs. alanlarında mimarlara ihtiyaç vardır. Problemi çözmek için

verilen konu, bir masa, ya bir bina ya da kentin bütünü olsa da, çözüm için ortak amaçta; hacim ve sosyal birliktelik gereklidir. Çevre iyi proje ve planlama ile düzenlenerek, ideale yönlendirilmesi ile yaşayabilecektir. Mimarın görevi ve amacı bina yapmak olduğuna göre, binanın tasarlanması ile devreden çıkmayıp eserin bitene kadar her noktası ile ilgilenmesi gereklidir. Ancak, eser, amacına ulaşmış, kullanıldığı zaman tamamlanmış olacaktır.

Tasarımın amacının topluma hizmet etmek olduğuna inanarak, yukarıda açıklanan verilerle donatılan tasarımcı, değerlerimizi en verimli biçimde sentezini yaptığında başarı sağlamış olacaktır. Tasarımcının eseri, öznel anlayış ve görüş yerine, akılla, mantıkla, matematiksel ölçülerle tanımlanmış, toplumumuzun hizmetindeki problemleri araştırıp en verimli çözümü ortaya koyan bilim ve sanat adamına aittir. Eğitim kurumları tarihi sorumluluklarını bilerek, içinde yaşadığımız yüzyılda uygarlık verilerinin insanlık yararına kullanılması açısından toplumsal eleştiri önem kazanmaktadır. Bilim adamlarının kendi amaçlarına dönük dokunulmazlığı yerine, öğrenme-öğretmenin toplum yararına, ülke gerçeklerine uygun, değişen siyasilere üstünde olmasını gerçekleştirmelidir. Gerek hizmeti en ucuz yoldan sağlamak, gerekse sektördeki idarelerin tam bir işbirliği içinde koordinasyonunu gerçekleştirmek yurt kalkınmasında çok önemli sonuçların elde edilmesi olanağını verecektir.

Araştırma merkez ve enstitülerinin kurulması, bilgi iletişim ve organizasyonu mesleklerle ilgili bütün sorunlar hakkında ilkelerin belirlenmesi çalışmalarını üzerine almak, mesleki mimarlık kuruluşlarının görevleri içerisine girmektedir. Böylece, başka meslek kuruluşlarında var olan merkezler, kuruluşlarla gerekli iletişimin sağlanması sonucu, mimarlar, mühendisler, ekonomistler, sosyologlardan ve sermaye sahiplerinden günümüzde hala ayırmakta olan mesafelerin kapanması için gerekli olan işbirliğinin yolu her kademe açılıp gerçekleştirilmiş olacaktır.

Her türlü parametrenin köklü değişime uğradığı, sorunların ve çözümlerin farklılaştığı, söz konusu aksaklıklara çözüm yolu bulunması bu metnin hazırlanmasında etken olmuştur. Kazanılan en önemli sonuç, bir mimar olarak tasarladığımız projelerin en önemli değerlerinin çevre değerleri olduğudur. Planlamanın en önemli faktörlerinden toprağın kullanılış biçimi, bu konuda devrede olan idari ve politik sistemlere öte yandan da planlama kriterlerinin yetersiz gelişme gücüne sahip gelişigüzel şehir yerleşmeleri ya da yoğun ve hızlı büyüyen merkezler üzerinde uygulanmış olmasına bağlı olacaktır. Ülke kalkınması içinde, paydaşlarla ilişki kurulmasını ve bilgiyi bütünleştirmeye yönelik konularda birlikte çalışılmasını gerektirmektedir. Gelecek kuşakların yetişmesinde, ulus yararına tercihleri seçecek biçimde bilinçlenmeleri, mesleğinde ve her türlü alanda yaratıcı, üretici, toplum ve insanlık için duyarlılığa sahip geniş bir dünya görüşüne sahip olmalıdır. Bu genel görüşlerin ışığında, hizmet ve ekonomi ile idarelerin örgütlenmesi sorunlarının analizini yapmak, var olan kuruluşları gözden geçirerek, verimsiz ünitelerdeki çalışmaları bir araya getirerek zaman ve uzman açısından işbirliğinin tam olarak sağlanması gereklidir. Asıl soruna yönelmek, tasarımın işgücünden projelendirmede tam ve rasyonel bir faydalanma sağlamak ilkesinin, çözüm modeli getirmesi sonucu; ülke ekonomisi için her yıl milyarların heba olması da önlenecektir.

KAYNAKÇA

- Aksoy, Erdem(1969-7). "Mimarlık Eğitiminin Amaçları ve Öğretim Programları ile İlgili Sorunlar", Mimarlık Dergisi, sayı: 9, ss.: 27-29.
- Aktan, C. Çoşkun(2007). "Disiplinler-arası Eğitim ve Araştırma" "Yüksek Öğretimde Değişim: Global Trendler ve Yeni Paradigmalar", içinde: C.Can Aktan, Değişim Çağında Yüksek Öğretim, İzmir: Yaşar Üniversitesi Yayını, <http://www.canaktan.org/egitim/egitim-metodoloji/disiplin-arasi.htm>(Ocak2015).
- Dağlı, U. Uğur, Şahin, P. Nil (2012). "Mimarlık Eğitimi-Tasarım Eğitiminde İnterdisipliner Yaklaşımın Değerlendirilmesi: DAÜ Mimarlık Fakültesi, Mimari Tasarıma Giriş Stüdyosu", Mimarlık Dergisi, Eylül, Ekim.
- Erim, Gazanfer(1969-7). "Mimarlık Eğitiminin Amaçları ve Öğretim Programları ile İlgili



- Sorunlar”, Mimarlık Dergisi, sayı: 9, ss.: 29-36.
- İncedayı, Deniz(2009). “Meslekte bir Araştırma Alanı Olarak: TOPLUM VE MİMARLIK”, Mimarlık Dergisi, sayı: Eylül-Ekim.
- İzgi, Utarit(1968-6). “Plastik Sanatlar Eğitiminde Mimar”, Mimarlık Dergisi, sayı: 10, ss.: 13-15.
- Kortan, Enis(1969-7).“Mimarlık Eğitiminde Topluma Dönük Olma İlkeleri”, Mimarlık Dergisi, sayı: 9, s. 15.
- Kuban, Doğan(1969-7). “Mimarlık Eğitiminin Amaçları ve Öğretim Programları ile İlgili Sorunlar”, Mimarlık Dergisi, sayı: 9, ss.:23-25.
- Kulaksızoğlu, Erol (1969-7). “Mimarlık Eğitiminin Amaçları ve Öğretim Programları ile İlgili Sorunlar”, Mimarlık Dergisi, sayı: 9, ss.:26-27.
- Özer, Bülent(1966-4). “Mimarlık Eğitiminde Temel Dizayn-(Basic Design)Temel Dizayn: Tarihçe, Felsefe ve Gerekçesi”, Mimarlık Dergisi, sayı: 7, ss.:6-7.
- Özer, Bülent(1969-7). “Mimarlık Eğitiminin Amaçları ve Öğretim Programları ile İlgili Sorunlar”, Mimarlık Dergisi, sayı: 9, ss.:21-23.
- Tuna, Doğan(1969-7). “Mimarlık Eğitimi ve Bizler”, Mimarlık Dergisi, sayı: 12, s.26.
- Zeren, Lütfi(1966-4). “Mimarlık Öğreniminde Temel Dizayn”, Mimarlık Dergisi, sayı: 7, ss.: 8-9.
- <http://www.nedir.net/interdisipliner.html>(Ocak 2015).



NESNELLEŞTİRME

Öğr. Gör. M.A. Int. Arch. Ayşegül YURTYAPAN SALİMİ

Yakın Doğu Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi

İçmimarlık Bölümü Öğretim Üyesi

aysegulyurtyapan@gmail.com

ÖZET

Hız, iletişim, teknoloji ve tüketim çağında yaşamaktayız. Hayatın her alanında tasarım çok önemli bir hale gelmiş durumda. Bir zamanlar sadece ayrıcalıklı zümreler özel tasarım ürünlerine sahip olabiliyorken, artık her gelir seviyesi ve zevke yönelik tasarımlar yapılmakta. Fakat içinde bulunduğumuz tüketim kültüründe tasarımların ömürleri giderek kısalıyor. Tüketici sonuç ürünü çabuk eskitemektedir. Popüler kültürde sanat ve tasarımların özgünlüğü yerini, gelip geçicilik ve yeniden üretilebilirliğe bırakmış durumda. Bu kısır döngünün içinde var olan tasarımlar, genel olarak fonksiyon kaybına uğramış ve yetersiz değerlendiriliyorlar. Bu yazı tasarımın genel olarak hangi sonuçlardan kaçınmasını; aynı zamanda tasarım eğitiminde ve ilerideki süreçlerde daha aydınlatıcı olmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanatsal Yaratıcılık, Tüketim Çağı, Objeler Tasarımı, Nesnelleştirme

OBJECTIFIED

ABSTRACT

We live in the age of technology, speed communication and consumption. Design has become a very important case in all areas of life. Once design products served only the privileged class; but now each person from every income level can buy design products of all desire. However, life of the designed products in this consumer culture we are in is increasingly shorter. This is due to the clients consuming the final product quickly. In the popular culture of today, originality in design has left its position to temporality and reproducibility. It's a vicious cycle in which designs are considered to have suffered a loss of function, and generally inadequate. In this article; results in the avoidance of overall design and the future aims of education in the design field is considered to be enlightened.

Key Words: Artistic Creativity, Consumption Age, Object Design, Objectified

Hız, iletişim, teknoloji ve tüketim çağında yaşamaktayız. Hayatın her alanında tasarım çok önemli bir hale gelmiş durumda. Bir zamanlar sadece ayrıcalıklı zümreler özel tasarım ürünlerine sahip olabiliyorken, artık her gelir seviyesi ve zevke yönelik tasarımlar yapılmakta. Bir objeye bakıldığında bir kaç saniyede aklınızdan pek çok varsayım geçer; ne olduğuna, ne yaptığına dair, işlevini yerine getirişi hatta maliyeti. Objeler tasarımcısı adına, kendisini; arkasında barındırdığı düşünceyi, ideyi, gelişimi ve üretimini ifade eder. Konu dahilinde form ve malzeme seçiminden, mimarisinin sizinle bağdaşmasına kadar; tasarım sizin dokunuşunuzla can bulur. Her obje belirgin veya değil onun yaratıcısının dilinden konuşur. Kullanıcıların aslında fark etmedikleri şey, sabah gözlerini açtıkları an itibarıyla başlayıp devam eden ve tüm dünyalarının bir şekilde tasarlanmış olmasıdır. Tasarımın arkasındaki sanatsal yaratıcılık, her günlük objenin daha iyi çalışmasına yönelik yapılan geliştirmelerdir. Tasarım, kullanıcının bilmesi veya düşünmesine gerek duymadan; günlük objelerinin performansını arttırmak için yapılan eylemdir.

Biz tasarımcıların ortak paydası, insanları ve ihtiyaçlarını anlamak. Tasarımcının fokus konusu; tasarlanabilecek olan konuma/objeye yön verebilecek bir danışmanlık olarak da yorumlanabilir. Tasarımda aslında genelleme yapmanın çok da doğru olmadığı bir gerçektir; uç noktalarda kişiliklere yönelik yapılandır, zayıf veya çok güçlü olan standart dışının rahatına da önem verilir. Çünkü standartlara uygun kullanıcılara zaten hitap eder. İçinde yaşadığımız çağda dünyamız/çevremiz için çok şey tasarlanmaktadır. Popüler kültürde sanat ve tasarımların özgün alanındaki biriciklik ve

süreklilik yerini, gelip geçicilik ve yeniden üretilebilirliğe bırakmış durumda. Malesef bu noktada düşüncesiz ve keyfi her şey üretilip, piyasaya sunuluyor. Bu durum, endüstri ürünleri sektörüne özgü olmayıp, mimarlık, sanat ve tasarım alanında da kendisini göstermektedir. Çevremiz, hergün çok fazla gereksiz ve kullanışsız şeyle dolmaktadır. Çelişkili olan hususlardan biri; nesnenin tasarımına daha fazla zaman harcanarak, daha az çarpıcı ve belirgin hale getirilmesidir. Bu yargıdan yola çıkarak hala aynı eski formda ham; ergonomi veya başka bir kaygıdan yoksun ilk tasarımların devam ettiğini anlıyoruz. Bu doğrultudan bakıldığında; tüm sanat ve tasarım disiplinlerinin dillendirmeden uyguladıkları kuralları şöyle sıralanabilir:

İyi bir tasarım,

1. Yenilikçi olmalıdır.
2. Ürünü kullanışlı kılmalıdır.
3. Estetik olmalıdır.
4. Ürünü anlaşılır hale getirmelidir.
5. Amacına sadık olmalıdır.
6. Mütevazı olmalıdır.
7. Uzun ömürlü olmalıdır.
8. İçinde tüm detayları barındırmalıdır.
9. Çevre dostudur olmalıdır.
10. En yalın tasarımdır.

Hızlı teknoloji çağında, tasarımdaki formun fonksiyonla hiçbir ilgisi yok. Eski ürünler analog formdayken; başka bir deyişle dijital veya elektronik değilken, örneğin; bir çatal veya sandalye, formun fonksiyonu izlediği görülür. Bu objelerle hayatınızda hiç karşılaşmamış olsanız bile, görünüşünden yola çıkılarak ne yaptığına dair bir fikir sunar. Çağın en öne çıkan ürünlerden cep telefonu ele alınıp bakıldığında ve bir çok fonksiyonu düşünüldüğünde; bunların hepsi bir microçip ile yok olmuş durumda! Birçok fonksiyonundan hangisinin esas cihazın tasarımında etkisi olduğu belirlenemez! Bir cep telefonu mu, video/ses oynatıcısı mı olmuştur yada bir oyun makinesi telefon mu olmuştur? Tasarım bu kültürde somut bir malzemedan giderek artan bir hızla daha soyut ve tasarım dünyasında büyüyen bir çatışma ve gerginliği açığa çıkarmaktadır. Esasen iyi bir tasarımın, pahalı olmaması gerekir; hatta tartışmasız uygun fiyatlı olmalıdır. Günümüzdeki problemlerden biri de pek çok firmanın, ürünün özel tasarım olması gerekçesiyle maliyeti yüksek göstermesidir, çünkü tasarlanmış ürünün daha fazla paraya satılmaya hakkı olduğuna inanılmasıdır. Bu koşulun yaygınlaşması, gelecekte ürünleri piyasada tasarım değerine göre kategorize edecektir.

Aslında hikaye; bir grup tasarımcının oturup ihtiyaç duyulan ürün veya objeleri tasarlaması değildir, işin içinde finansal güç sağlayan, doğrudan söz sahibi firmalardır. Firmaların isteği ise ürünlerin daha çok satılması ve daha çok kar sağlanmasıdır. Biz insanlar yeni şeylere ilgi duyarız. Daha farklı bir görünüş daha freş (taze), daha şimdi yeni, daha ileriki yeni. Farklı görünüşte yenilikçi ilericiler görüşlere. Problemin bir kısmında aslında buradan kaynaklanıyor, tüm bu yeni terimlerini içeren para harcamaya ve yenilikçi akıma kapılırken aslında hiçbir şeyin sonsuz olmaması da ortaya çıkmakta. Biz tasarımcılar için de durum aynı, bir başkası gelip daha yeni şimdi ve daha ileriki yeniyi tasarlamaya çalışmakta. Çünkü onlarda kendi çerçevelerinden bakıldığında daha masraflı olsun olmasın, daha çok satışa yönelik piyasaya çıkacak yeni ürünleri olsun istemekteler. İnsanların daha yenisini alması için.

Tasarlanan şey ne olursa olsun cansız bir objedir. Podyumda izleyicisinin karşısına çıkan moda tasarımı kıyafetler makenler tarafından büyük bir özveri ile sergilenirken, gözlemciler her açıyı rahat görüp anlayabilir. Oysa, tasarım pek çok üründe sert bir malzemedan yapılmaktadır, bu durumda kendisine baktırtan alıcı şey ne diye sorulabilir. Asıl ilgi çekici olansa, hareketin donmuş halde tasarımın içinde var olmasıdır. Tasarım gözlemcisine incelenirken, sanatsal yaratıcılığını, o duygusal enerjisini yansıtır. Elbette bu insancıl bir yansıma değildir, ürün kendi içinde barındırdığı çalışma kapasitesini yansıtmacı bir enerjiye sahip olmalıdır. Bu, bir Michelangelo sanat eserinin, verdiği duygudan elbette çok farklı olacaktır.



İnsanların objeler üzerinde katman katman anılardan oluşan yakınlığı vardır. Bu yakınlık duygusu bazen tasarıma, bazen tasarımda kullanılan malzemeye karşıdır, elbette bu kültürel bir olgudur. Tasarımların insanlarla veya kullanıcısıyla aralarında kurulan duygusal ilişki genelde insancıl küçük detaylarda kendisini gösterir. Tasarım, aslında toplu üretimle doğru orantılıdır. Tasarımcıların asıl odaklanmak istedikleri de kimi zaman bu toplu üretim tekniklerinde hangi noktaya kadar ve nasıl yararlanabilecekleri olmaktadır. Tasarım aslında insanların hayatlarının içinde onların bilincini uyandırmadan da var olmaktır. Beklenti, kullanıcının nesnenin kendisine hayran kalmasıdır; kullanıcı tasarımın kendisine yeten halini, ona yansıttığı çok basit ve etkili bir dil ile aktarırken duygusal olarak aralarında bir bağda kurulmuş olur. Neden prototip ürünlerin tekrar tekrar yorumlanması gerektiğini düşünülür? Örneğin fotoğraf makinelerini, önceleri var olan dikdörtgen formu içindeki film rulosu tayin etmişti. Şimdi de dijital kameralar aynı dikdörtgen formda, oysa içlerinde film rulosu yok. O zaman neden hala aynı form üstünden devam edilmektedir. Var olan verilere dayanarak tasarımcılar yeninin peşinde; yaratılan onlarca varken bir fark yaratmak, bir imza atmak ve herkesin düşünebildiğinden farklı yolda ilerlemek amacındadır. Tüm bu çabaların sonucu acaba katkı sağlayacak nitelikte mi? Tasarım dünyasındaki meydan okuma tüm bu şeylerin yapılmasının gerçekten, gelecekteki değişimde bize faydası olup olmasını bilmemektir. Çok mümkün olmasa da, sürdürülebilirlik günümüz tasarım alanındaki en büyük meydan okumalardan biridir. Malesef, üreticiler ihtiyaç duyduğumuz veya duymadığımız çok fazla ürünü piyasaya çıkarmaktadır. Toplumun %90'ı hayatlarını sürdürmek için gerekli temel araç gerekten yoksunken, tasarımcılar zamanlarının çoğunu, zaten çok fazla şeye sahip olan %10 luk bir varlıklı kesim için harcamakta. Tasarımcıların çoğu duygusal ve entellektüel bir şekilde sürdürülebilirliğe inansa da; artık malzeme ile üretim yapabilmek her kişinin kullanışlı ve çevre dostu bir tasarım üretebileceği anlamına gelmiyor malesef. İşin zor tarafı, sorunun her yönü ve detaylarıyla çözülmesidir. Bu tasarımda, malzeme, üretim, nakliye, bilinçli kullanım ve geri dönüşümü sağlamaktır. Bu üstesinden gelinebilecek kolay bir durum değildir. Tasarımcılar ve söz sahibi üretici firmalar için önceden öngörülemez, karmaşık bir sistem ve süreçtir. İçinde bulunduğumuz tüketim kültüründe tasarımların ömürleri giderek kısalıyor. İleri teknoloji nesnelere atık hale dönüşmeden önceki raf ömürleri 11 aydan kısa bir süre, tüketici sonuç ürünü çabuk eskitemektedir. Tasarlanıp, kullanılıp, tüketilen bu kısır döngünün içinde var olan tasarımlar, genel olarak fonksiyon kaybına uğramış ve yetersiz değerlendiriliyorlar. Tasarımların bu denli nesnelleştirilmelerine nerede bir son verilmesi gerekir! Belki de sonuca ulaşmak en baştan başlamak ile başlamalıdır. Tasarım eğitimi veren tüm kurumlarda, okullarda mimar, içmimar, endüstriyel tasarımcı, şehir planlamacısı...v.b. disiplinler için. Tasarım düşüncesi, sistematik ileriye düşündürmektir. Sistematik düşünceler katman katman gelişip ilerlemeye zemin oluşturur. Nihai çalışmaların sonucunda tasarım ortaya çıkar. Tasarım insanlarla olan duygusal bağlıdır. Tasarımcılar gelecekte bir danışman olarak görev alacak, şatafatlı ürünler, insanların hayat tarzları ve seçimleri gibi konular arasındaki zincirde görev alacaklardır.

Nihayetinde insan doğası üretkendir. Aldıkları herhangi bir şeyden memnun olmama, yapısını beğenmeme ve değiştirme insanların doğasında vardır. Tasarımcı empati kurarak yaklaşırsa bile insanlar her nesneyi kendi hayatlarına bir şekilde adapte edeceklerdir. Bu zamanda tasarımda kullanılan araçlar şimdiki araçlardır. Biz tasarımcılar şekillendiririz, insanlar alır ve kullanır; günümüzdeki bu durum gelecekte daha farklı olacaktır. Gün sonunda, insanlar çevrelerindeki nesnelere bakıp hangisinin önemli olduğunu düşündüğünde, seçimi kendileri için anlamlı olanlardan yana yaparlar. Çünkü onlar kişinin hayat hikayesini anlatan eşyalardır. Zaten hayatınızda tek anlatıcı tek dinleyici ve tek izleyici sizsiniz. O zaman tüm bu nesnelere, sadece sizin için önemli olanlar, hatıralarınızı paylaştığınız en değerli olanlarıdır...

KAYNAKÇA

Hustwit, G. (Yönetmen). (2009) Objectified [Belgesel Film]. Branch of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences.



TASARIM ve SİNEMA İLİŞKİSİNDE ORTAK DİSİPLİNLERİN YARATTIĞI ETKİNİN İZLEYİCİYE AKTARIMI

Yrd. Doç. Dr. Bilge YARAREL

Haliç Üniversitesi Mimarlık Fakültesi

İç Mimarlık Bölümü

bilgeyararel@gmail.com

ÖZET

Görsel sanatlar arasında etkili bir iletim aracı olan sinema pek çok farklı disiplinden beslenmektedir. Sinema filmlerinin her şeyden önce çeşitli tasarımların ortak platformda bulunduğu bir bütünden yaratıldığı söylenebilir. Tasarım disiplini içinde bulunan kimlik, kavram, mekan ilişkisi kurgusal bir metni görselleştirme olarak tanımlanabilecek sinema disipliniyle birleştiğinde farklı bir perspektif ortaya çıkmaktadır.

Sinema anlatısında oluşan anlam bütünlüğüne bakıldığında film alanında sahne tasarımı ve görüntü yönetimi alanlarının, tasarım alanında ise mimarlık ve mobilya alanlarının ağırlıklı olması sinemasal anlatımda tasarımın yerinin araştırılması gereğini ortaya koymaktadır. Film imgesinin yaratım süreci içinde tasarım nesnelere yaratılmış imge bütününde kapladığı alanın araştırılacağı bu çalışmada özellikle tasarımın film sahnesine aktarıldığında izleyici tarafından ne şekilde algılandığı konusuna değinilecektir. Tasarım, film ve sahne etkisi arasında aktarılmış olan her bir görüntüyü oluşturan öğeler Tim Burton'un 2012 yapımı "Dark Shadows" isimli filmi üzerinden incelenecektir. Mekan, mobilya ve kostüm tasarımları, dönem özellikleri, filmde ağırlıklı olarak hissedilen grotesk yorum ve konsept çalışmasının sinemaya aktarılmasıyla birlikte yarattığı etki ele alınarak yorumlanacaktır.

Başarılı bir sinema ürününün oluşmasını etkileyen tasarım öğelerinin özellikleri araştırılırken tasarım üzerinden karakter, kurgu çevre ve mekanın görsel alanda aktarımı ve izleyici ile kurulan ilişkide kurduğu bağ incelenerek tasarım nesnesinin görsel sunumda yarattığı etki ile nesnenin sahneye olan katkısıyla izleyici ve tasarım arasındaki ilişkisine değinilecektir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, Sinema, Kurgu Mekan, Film İmgesi, Dark Shadows

GİRİŞ

Sınırlı zaman ve mekan içerisinde sıkıştırılarak olay ve olay dizgilerinin izleyiciye aktarıldığı sinema filmleriyle fiziksel mekan konusu ve kurgulanan her tasarım kolay okunabilir hale gelmektedir. Disiplinlerarası bağlamda mimarlık ile sinema arasındaki ilişkiye bakıldığında günümüzde oldukça işlenen ve önem verilen bir konu olduğu görülmektedir. Pek çok farklı parçanın bir araya gelerek oluşturduğu bir bütün olan sinema mimariden, mimaride aynı ölçüde sinemadan etkilenmektedir. Farklı yapıya sahip iki disiplin birbirlerine görme, düşünme ve yeni mekân biçimleri bakımından öneriler sunarken girdikleri etkileşim hem sinema hem de mimarlık çevrelerinde pek çok ortak paydada buluşma imkanı yaratmaya başlamıştır. İki disiplinde kendilerine has ifade biçimleriyle sundukları görsellik ile tüm duyuları harekete geçirerek zihinde dokunsal bir iz ve duyumsama bırakarak bireyin varoluşunu güçlendirmektedirler.

Sinema – Mimarlık ilişkisi

Sinema ve mimarlığı, insanın yoğun biçimde görsel uyaranlarla çevrelediği bu çağda hayata bakış ve olayları algılayış biçimlerini yaşam çevreleriyle birlikte ele alarak süregelen olandan farklı bir ilişkiye sokan iki farklı üretim aracı olarak isimlendirmek mümkündür. Mekânın ve zamanın bir senaryoya bağlı olarak kullanılması sinemada "atmosfer", mimarlıkta ise "yaşam kültürü" yaratılmasını sağlamaktadır [B. Serim, 2013]. Dünyayı kurgulama ve aktarmada iki disiplinin birbirlerinden farklı donanımlara sahip olduğu vurgulanmalıdır. Sinema ve mimarlık ilişkisinde hakikatle kurulan bağa nasıl etki ettikleri konusu önem kazanır. İnsanın hakikatle kurduğu bağın sınırları sinemasal ve mimari

anlatımda zaman ve mekan kavramlarının görsel uyarımlarla etkileşim içine girmesiyle biçimlenir.

İki disiplin arasındaki etkileşime bakıldığında, bireyin duyumsadığı veya bir mekanı deneyimlerken hissettiği ve sonrasında belleğinde canlandırdığı, gözünün önünde beliren imgeler, yaşadığı anın veya geçmişte edindiği deneyimlerin üzerinde bırakmış olduğu kişiye özel duyumsamalar olduğu görülmektedir.

Sinemasal ortamda mimarın kurgusal çevre oluşumu ve bu kurgusal çevrelerin insanların yaşamlarına dahil edilmelerinde nasıl bir rolü olduğunu anlayabilmek için pek çok farklı açıdan incelenmesi gerekmektedir. Bu konu ilk olarak, tasarım sürecinde mimarın görsel belleğindeki imgelerin nasıl bir yeri olduğu, bellek ve imge kavramları üzerinden araştırılmalıdır. İzleyicinin kendi belleğinde yarattığı dünyaya ulaşabilme ve olayları bu dünya içinde konumlandırma arayışında sinema gibi sanat yapıtları, kişinin zihnini besleyen imgeler aracılığıyla yaşam döngüsünün anlaşılmasında oldukça yardımcı bir araçtır [O.Adanır,1994]. Bellek herhangi bir sorgulama sürecinden geçirmeden imgeleri bize ait deneyimler ve yaşanmış anılarla birleştirip yorumlayarak her tür duyumsamayı kaydetmektedir. İnsan ilk var olduğu andan itibaren algıladığı her görüntü, koku ve sesi belleğinde çeşitli depolama alanlarına kaydetmekte, çeşitli yorumlamalarla birlikte üzerine eklemeler yaparak bu depoyu sürekli genişletmektedir.

Sonuç olarak mimarlığın ve sinemanın özünü oluşturan kavramlar olan zaman ve mekanın ortak olduğu düşünülürse, bu iki disiplin arasındaki bağın 'etkileşim'den bir adım ileride olduğu söylenebilir. Mimarlık kendini ararken sinemayı, sinema ise kendini yaratırken mimarlığı kullanır [B. Ünver, 2012].

Sinema-Mimarlık İlişkisinde “Dark Shadows” Filmi Örneği

Alışılmış öyküleme ve anlatı yöntemlerinin oldukça dışında kalan bir yönetmen olan “Tim Burton” özellikle sıradışı ele alış biçimiyle farklı bir perspektif yaratmaktadır. Filmlerinde kullandığı popüler sürrealist yaklaşımla ortaya koyduğu tasarımları, yarattığı tekinsiz, deforme mekan ve karakterleriyle modernizmin kontrollü yaklaşımını elleştirmiştir [N.Çağlar, G. Güleç, 2014].

Dark Shadows (Karanlık Gölgeler) Amerikan televizyonunda 1966'dan 1977'ye dek yayınlanan ilk Gotik vampir dizisidir.



Şekil 1: Dark Shadows Dizisi (1966-1977)

2012 yılında Tim Burton yönetmenliğinde sinema filmi olarak yeniden ele alınmıştır. Alışılmış toplum ve aile yaşantısı düzeninin dışında hayat süren bir ailenin anlatıldığı Dark Shadows filminde yönetmen kendine özgü bir anlatım kurgusu takip etmiş ve bir ailenin iç dinamiklerini vurgulamayı, eğlenceli bir film üreterek eski ve yeni kuşak arasında bir köprü kurmak istediğini belirtmiştir. Filmde mekanlar ile nasıl bir ilişki kurulduğunun daha iyi anlaşılabilmesi için mekan analizlerinden önce öykünün genel hatlarının ve filmin konusunun daha iyi kavranması gerekmektedir.

Senaryo, 1760 yılında Collins ailesinin imparatorluklarını genişletmek için küçük oğulları Barnabas'la birlikte İngiltere'den Amerika'ya gelmeye karar vermesi ve aile adlarını taşıyan bir balıkçılık şirketi kurmasıyla başlar. Şirket zamanla kasabanın en büyük balıkçılık işletmesi haline gelir. Evin oğlu Barnabas'ın yetişkin bir erkek olmasıyla birlikte duygusal öğeler işlenmeye başlar. Kendisine aşık olan Angeliqye yerine Victorya'yı tercih etmesiyle filmin ana konusu olan aşk ve ihtiras çerçevesinde hikaye şekillenir. Sevdiği tarafından reddedilen ve kalbi kırılan cadı Angeliqye'in (Eva Green) Barnabas'dan (JohnnyDeep) öç alma isteği ile onu bir vampire dönüştürerek diri diri

gömmesiyle devam eder. Yüzyıllar boyu bir tabuta gömülü şekilde yaşayan Vampir Barnabas rastlantısal bir biçimde 1972 yılında bulunur. Yaşadığı dönemin çok ilerisinde bir zamanda yeniden hayata dahil olması ilginç ve komik olayların yaşanmasını da beraberinde getirir.

Senaryo ile ilgili yapılan pek çok yorumda Adams Ailesi ile benzerliği vurgulanmıştır. Gotik bir atmosfer içinde Burton filmlerinde daha önceleri pek çok kez görülen şato benzeri bir mekanın kullanıldığı film romantik komedi olarak sınıflandırılabilir. Marjinal karakterleri, ilişkileri ve olayları konu alan film özellikle mekan ve karakterlerin uyumu bakımından ilgi çekici örneklerle doludur. Batman-1989, Alice Harikalar Diyarında-2010 (Alice In Wonderland), Edward Scissorhands-1990 (Makas Eller) filmlerinde olduğu gibi Dark Shadows'ta da mekan ve karakter tasarımlarında başarılı bir deformasyon ve gerçeküstücü bir tavır görülmektedir [Weishaar, Schuy R., 2012].

Burton'un mekan kullanımındaki başarısı sadece yönetme kısmında kalmayarak senaryonun oluşum sürecinden karakter tasarımına, kostümlerden film müziklerine ve sahne oluşumlarına kadar tüm süreçlerde baştan sona filmin oluşumuna tamamen dahil ve hakim olmasından kaynaklanmaktadır [N.Çağlar, G. Güleç, 2014].

Sinemasal anlatı kurgusunda Vampir, Zombi ya da şeytani karakterler doğaüstü varlıklar olmaları sebebiyle izleyici tarafından her zaman merak edilen ve talep gören konular olarak hem korku, gerilim hem de komedi tarzları içerisinde yer almaktadır. "Dark Shadows"da tipik korku ve gerilim temalı veya tam tersi olarak grotesk bir yorumla ele alınmış olan absürt komedi tarzı vampir filmlerinden ayrı olarak gerçeküstücü bir yaklaşımla gerçekçi olarak aktarılması amaçlanan bir olay örgüsü kurgulanmıştır.

Filmin sıradışılığıın mekan koşulları çerçevesinde işlenmesiyle Burton oluşturmayı amaçladığı gotik atmosfer içerisinde marjinal karakter ve sahne tasarımlarıyla geleneksel biçim ve türlerin dışında kalan bir eser ortaya çıkarabilmiştir. Baştan sona olay örgüsüyle birlikte sinemasal kurgu sıradışı bir dizgi ile devam etmektedir. Anlatımda geçen zaman ve karakter çeşitlemeleri, kurulan diyaloglar ve görsel anlatım teknikleriyle beraber izleyiciye bir bütünlük oluşturacak şekilde aktarılmıştır.

Korku ve gerilim sinemasının vazgeçilmez mimari kompozisyonlarından birinin kırık dökük paslı ve unutulmuş bir bahçe kapısının ardında terk edilmişlik hissi veren sarmaşıklarla dolu bakımsız gotik bir şato olduğu söylenebilir.



Şekil 2: Victoryanın Collin's Malikanesine İlk Geldiği Sahne



Şekil 3: Collins Malikanesi

Burton'un filmlerinde kullanmayı sevdiği büyük bahçeli terk edilmiş şato ögesi korku ve gerilim sinemasının temel imgelerinden olan "tepedeki ev" tınısını taşıyan karanlık bir yapı olarak Dark Shadows'ta da görülmektedir [B. Ünver, 2012].

Ev halkının marjinal görünümü ama sıcak ve sevecen normallığı yapının gotik, terk edilmiş ve soğuk anormallığı ile zıtlaşmaktadır. Zıtlıkların bu durumu filmde neredeyse her yerde kullanılmıştır.

Filmin mekanları incelendiğinde başlıca öğelerden birinin salona inen merdivenler olduğu görülmektedir. Merdivenin oluşturduğu boşluk; olay örgüsü içinde pek çok sahnenin kurgulanması için oldukça uygun bir mekan olarak kullanılmıştır. Özellikle Elizabeth Collins'in (Michelle Pfeiffer) tek başına merdiven sahanlığının ortasında durduğu ve aşağıdakilerle diyalog kurduğu sahnelerde yaratılan simetrisinin de yardımıyla oldukça güçlü bir görsel anlatım sağlanmıştır. Merdiven sahanlığının ortasında bulunan yüksek sivri kemerli pencere mekanın gotik atmosferini vurgulamakta ve karakterin vermek istediği güçlü etkiye yardımcı olmaktadır. Burton filmlerinde oldukça hissedilen karakter ve mekan özdeşliğinin kullanıldığı sahnelerden biri olan merdiven sahnesi filmin pek çok önemli aksiyon sahnesinde ana mekan olarak kullanmış, sahnenin aksiyonunu, atmosferini ve vermek istediği duyguyu desteklemiştir.



Şekil 4: Merdiven Sahnelerinden Örnekler

Filmde eve ilk giriş anında karakterlerin yüksek tavanlar ve ışıltılı dev avizeyle karşılaşması ve etkilenişlerinin izleyiciye aktarıldığı sahnelerden biri Victory'nin iş görüşmesi için Collin's malikanesinden içeriye girdiği sahnedir. Diğer bir sahne 200 yıl sonra tabutundan çıkarak dönen Barnabas karakterinin ailesinin inşa ettiği kendi evine giriş anı ve evin ihtişamı ve zenginliğinden duyduğu gururu anlatmasıdır. Sahnede Barnabas salona inen merdivenlerde bir yandan evin tarihini anlatmakta bir yandan da Avrupa'nın en ünlü sanatçıları tarafından yapılan avize, şömine ve insan figürlü sütunlarını övmektedir. Bu öğeler filmde pek çok sahnede kullanılmış olup, etkili birer görsel öğe olarak duygunun izleyiciye aktarımında yardımcı olmuşlardır.



Şekil 5: Salona Giriş Sahnesi ve Pek Çok Önemli Sahnede Yer Alan Avize

Collins malikanesi iç mekanları gotik mimari özellikleri ile örtüşen yapıdadır. Büyük hacimler, Siyah ve gri'nin hakim olduğu loş mekanlar ve mobilyaları ile içinde Vampir ve cadı bulunan bir hikaye için oldukça elverişlidir. Yüksek tavanlar ve pencereler ferahlık hissi vermenin aksine eski mobilyalar, halılar, kalın perdeler ve her odada bulunan dev şöminelerle birlikte mekana karanlık ve kasvetli bir hava vermektedir.

Filmde dikkat çeken mekanlardan bir diğeri yemek odasıdır. Özellikle gereksiz uzunluktaki yemek masasının etrafında geçen sahnelerde, ailenin bir arada masaya otursa da aslında ne kadar kopuk ve iletişimsiz olduğu vurgulanmak istenmiştir.



Şekil 7: Yemek Odası, Uzun Yemek Masa Sahnesi ve İzleyiciye Aktarılmak İstenen İletişimsizlik Durumu



Şekil 8: Gotik Çalışma Odası

Filmde farklı bir mekanda geçen Angeliqve ve Barnabas'ın karşı karşıya geldikleri sahne ele alınış şekliyle diğer sahnelerden oldukça farklıdır. Angeliqve'in Barnabas'a karşı yüzyıllardır beslediği karşılıksız aşkın kışkıncılık ve tutkuya dönüşmesi, onu vahşi ve hırçın bir kadına dönüştürmüştür. Filmde "aşk sahnesi" olarak adlandırılmış bu bölümün yerçekimi yokmuşçasına mekan içerisinde uçarak, tavanda, yerde ve duvarlarda yürünmesiyle kurgulanmış olması karakterlerin yoğun duygu

geçişlerini izleyiciye etkili bir biçimde yansıtmada yardımcı olmuştur. Dramatik aksiyonun oldukça yüksek olarak anlatıldığı sahnenin sonunda, mekan kırık dökük bir savaş alanı halini almıştır.



Şekil 9: Angelique ve Barnabas; Aşk Sahnesi



Şekil 10: Angelique ve Barnabas; Aşk Sahnesi

Filmdeki koridor kullanımı mimari anlamda mekanları birbirine bağlama işlevinden çok psikolojik gerilim yaratma amacı ile kullanılmıştır. Uzun ve karanlık koridorda bir hayaletin peşinden yürüyen Victorya karakteri, üzerine vuran mavi ışık ve önünde uçan hayaletin sarı ışığı altında hipnotize olmuş gibi görünmektedir. Tedirginlik ve gerilim hissini verildiği koridor sahnesi filmin çoğu sahnesine karakteristik anlam yükleyen mekanlarından biridir.



Şekil 11: Viktorya'nın Hayaleti Takip Ettiği Koridor Sahnesi



Şekil 11: Filmin Son Bölümünde Salondaki Resim ve Heykellerin Canlanarak Üzerlerinden Kanların Aktığı Dövüş Sahneleri

SONUÇ

Görselliğin ön planda olduğu sinema ve mimarlık disiplinlerinde mekânın kurucusu olan fiziksel öğelerle birlikte mekan yalnızca rasyonel olarak kavranması için değil aynı zamanda duyuşsal olarak algılanması için kurulur.

Burton filmlerinin en önemli özelliklerinden biri olan kendine has mekan tasarımları, filmlerin içerisinde karakterlerin bir parçası haline gelmektedirler. Filmlerinde sanal veya gerçek kurgu mekanlar, en az karakterler tasarımları kadar önemli öğeler olarak görülmüştür.

Mimarlık ve sinemanın varoluşunun iki temel unsuru olan “zaman ve mekan” kavramlarının ortak oluşu düşünüldüğünde bu iki disiplin arasındaki ilişkinin etkileşimden bir adım ötede olduğu söylenebilir. Burton filmlerinin geneline bakıldığında hem karşıt hem de karşılıklı olan mekânlar ve karakterlerle kurduğu olay örgüsüyle birlikte modernizmin katı ve soyut bakış açısını eleştirerek “hiçbir yer” ve “hiçbir zaman” anlatımını benimsemiştir. Filmlerinde farklı zamanlara ait detayları bir araya getirerek kendine özgü bir kolaj yarattığı söylenebilir. Bu yaklaşımı ile sinemasal anlamda yarattığı özgünlük yönetmenin işlerini tanımlamadaki en önemli özelliklerden biridir.

Bildiride ele alınan filmde mekanın, sadece bir dekor ve pasif bir olgu değil, film anlatsına etki eden, sinemasal anlatımda senaryo ve karakterlerle bütünleşik bir kimliğe büründüğü görülmektedir.

Günümüzde oldukça fazla araştırılan konulardan biri olan disiplinlerarası yaklaşımın, tarihsel süreç içerisinde özellikle sanat alanında endüstriyel dönem sınırları çizilmeden önce hep varolmuş bir olgu olduğunu söylenebilir. Modernleşme sonrası ayrışan bilgi yapılanmaları ve disiplinleşme süreci yerini farklı disiplinlerin kesişimlerinden oluşan bir ağa bırakmıştır. Uzmanlık alanları bakımından birbirlerinden kesin çizgilerle ayrılmayarak aralarındaki ilişki giderek güçlenmiş ve farklı birleşimler oluşmaya başlamıştır. Bu bağlamda imgesel anlatım ve aktarım alanında sinema, ideal bir temsil ortamıdır; hayal edilen ve yaratılmak istenen ortamı kolaylıkla izleyiciye aktarabilir. Bir durumdan diğerine, zamanlar arası veya mekanlar arası geçişi dahi kurgulayabilir.

Bu çalışmada sinema ile mimarlığın yakınlığının yarattığı duyuşsal etkileşimlerin, bir araç olarak mekan ve karakter uyumunun yarattığı bütünlüğe ve görsel anlamda izleyici üzerindeki etkisi anlatılmıştır. Gerçek ile kurgu, hakikat ile hayal arasında sinema ve mimarlık disiplinlerinin ortak paydalarına bir Tim Burton filmi olan “Dark Shadows” örneği üzerinden seçilen sahneler aracılığı ile değinilmiştir.

KAYNAKÇA

Çağlar, N., Güleç, G., (2014). Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: Tim Burton Filmlerinde Modernizm Eleştirileri. TOBB Mimarlık Bölümü, Mimarlık Dergisi, s:45.

Ünver, B., (2012). Sinemada Mekansal Duyumsama: The Shining Filmi Örneği. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi. FBE.

G., GÜÇHAN, (1999), Tür Sineması; Görüntü ve İdeoloji. Anadolu Üniversitesi İletişim Fakültesi yayınları, Eskişehir

Ş., Kutucu,. Sinemada Marjinalite ve Mekan, İ.Y.T.E Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü, S;26, Sayı;45, Ege Mimarlık Dergisi,

O., ADANIR, Prof. Dr., (1994), Sinemada Anlam Ve Anlatım, Kitle yayınları, İkinci Baskı, Ankara, Uluoğlu, B., (2011), Hayalle Hakikat Arasında Bir Yerde, (<http://www.hayalperdesi.net/dosya/85-hayalle-hakikat-arasinda-biyerde.aspx>)19.05.2011

Weishaar, Schuy R., (2012). Tim Burton’s Two Worlds”, Masters of the Grotesque, The Cinema of Tim Burton. Terry Gilliam, the Coen Brothers and David Lynch, McFarland&Company Inc., North Carolina.

Schaefer, S., “Dark Shadows’: New Images & Tim Burton’s Conceptual Artwork” (<http://screenrant.com/dark-shadows-images-concept-art-sandy-157897/dark-shadows-tim-burton-artwork/>)

A., PAŞAOĞLU., (2011). Sinema ve Mimarlık: İki Düşünen İmalât. Hayal Perdesi, (<http://www.hayalperdesi.net/dosya/84-sinema-ve-mimarlik-iki-dusunen-imalat.aspx>)



**Başkent
Üniversitesi**

Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

2.sanat ve tasarım eğitimi
sempozyum ve çalıştayı 
disiplinlerarası tasarım



MODA VE TEKSTİL

TEKSTİL ÜZERİNE BİR UYGULAMA

Uzman Öğrt. Ayşe SEZER

Anadolu Üniversitesi, İÇEM

ÖZET

Ebru tekniği ilk olarak Orta Asya'da 17. yy. başlarında görülmeye başladı. Orta Asya'dan Doğu ülkelerine yayıldı. Ebru, Osmanlı İmparatorluğu'nun Yeniçağdaki yükselişiyle beraber Avrupa'ya ulaştı. Başlangıçta ender bulunan ebru örnekleri, Barok dönemiyle birlikte bir gelişme ve çoğalma yaşadı. Türklerin Avrupa ve Doğu ülkelerindeki etkisi yalnızca moda, müzik, edebiyat ve sanat alanlarında olmakla kalmadı el sanatları gibi diğer konularda da kendini gösterdi. Bu gösterişli devrin üniversite ve manastır kütüphanelerinde veya seçkin kişilerin özel kitaplıklarında bulunan değerli kitapların büyük kısmının yan kağıtları, cilt kapakları ve kenarları ebru ile süslenirdi. Kilise, manastır ve saraylarda mermer taklitleri kullanıldığı gibi, kitaplar da o zamanın modasından etkilendi ve bu şekilde 17. yüzyıldan başlayarak, cilt sanatında ebru kağıdı kullanımı giderek yayıldı.

Matbaanın icadından sonra fabrikasyon ebru taklitleri yapılmaya çalışıldı fakat bu fabrikasyon üretimlerin çok tutulmaması nedeni ile ilerleyen zaman içerisinde ebru tekniği farklı malzemelerle uygulandı.

Sanat alanında gün geçtikçe artan yaratıcı güç ve bazı sanatçıların ebru sanatına olan ilgisi endüstriyel tüketim alanında da kendisini gösterdi. Günümüz tüketim toplumunun ihtiyaçları göz önünde bulundurulduğunda, tekstil ürünlerinin insan hayatında ne denli önemli olduğu bilinen bir fenomendir. Bir tekstil ürünü olan kumaşın bu önem içerisinde ilk sıralarda yer alması kaçınılmaz bir gerçekliktir. Bu gerçeklik doğrultusunda ve ebru tekniğinin özgünlüğü de dikkate alındığında, kumaş üzerine uygulanan ebru tekniği, bu çalışmanın konusunu belirlemektedir. Tekniğin kumaş üzerine uygulanmasının irdelenmesi ise çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

Bu çalışmada ebru uygulamasında kullanılan araç-gereçler ve bunların özelliklerine değinildi. Kumaş üzerine ebruda kumaşın ve boyaların niteliği çok önemli olduğundan bu nitelikler örnekleme yöntemiyle açıklanmaya çalışıldı. Değinilen tekniğin uygulamasına yönelik veriler ve örnekler sunulduktan sonra, ebru tekniğinin uygulama aşamasında karşılaşılabilecek sorunlar ele alındı. Sonuç olarak tekniğin uygulama sürecinde istenilen başarıya ulaşabilmek için gerekli yöntemler değerlendirildi ve bu süreçte karşılaşılabilecek sorunların önlenmesi amaçlandı.

Anahtar kelimeler: Ebru, kumaş, tasarım.

AN APLICATION ON TEXTILE

ABSTRACT

Marbling technique was firstly began to appear in Central Asia in early 17th century. It spread from Central Asia to other Eastern Countries. Marbling reached to Europe from rising of the Ottoman Empire in new age era. In the beginning examples of marbling which was rare, with Baroque period, was existed improvements and increases. The effect of Turks in Europe and East countries was not only about fashion, music, literature and art but also about handicraft in this imposing era, Valuable books were found in universities, monastery libraries or private libraries of elite people. The most part of these books' sides, volume covers and edges was decorated with marbling. In churches, monasteries and palaces, replicas of marble were used. Like this, books were affected from the fashion of this period. In this way since 17th century, the use of marbling paper in art of volume has spread gradually.

After, the invention pressing, replicas of fabrication marbling was tried to do. But the cause of the product of this fabrication was not popularized. After that marbling technique was practiced

with different materials in following years.

Creative power which increases gradually in era of art and relation of some artists to marbling was shown itself in industrial consumption area. If we consider needs of today's consumption of society. It is a phenomenon that textile products are important for human life. With in this importance, Fabric which is a textile product takes first place. It is an unavoidable reality. with this direction of reality, when the original marbling is taken into consideration, marbling, which applies on public, influences the topic of this work. the study of the textile surface application forms the aim of the work.

The equipment which are used in marbling and features of these equipment are mention in this work. In marbling on fabric, quality of fabric and colors is very important. Because of this, these qualities were tried to explain with exemplifications after the data and examples are presented about the application of the technique, which is mentioned, the questions which can be estimated in application of marbling are taken up. Necessary methods are considered for reaching the achievement which is needed in this process. Also, in this process the problems which can be estimated are aimed to prevent.

Keywords: Marbling, Fabric, Design

Giriş

Ebru Türk kağıdı ya da Türk mermer kağıdı diye anılan, ilk olarak kağıt üzerine daha sonraları ise kağıdın yanı sıra kumaş, deri, ahşap, seramik ve cam üzerine de çalışmalar yapılabilen, yoğunlaştırılmış su üzerine özel boyalar damlatılmak kaydıyla desenler oluşturularak çalışılan Türk süsleme sanatıdır.

Kağıt yüzeyinde buluta benzer şekiller oluştuğu için bu sanatın adına 'bulutumsu' anlamına gelen Farsça ebrî, Çağatayca ebre adı verilmiştir. Daha sonraları söylenmesinin kolay olması ve halk dilinde ahenkli söylenişinden dolayı ebru denmiştir. Avrupalılar ise ebru kağıdına "marbled paper" adını vermiştir.

İlk olarak Orta Asya'da 17. Yy. başlarında görülmeye başlamış, daha sonra Avrupa da etkileri görülmüş ve icat edilen matbaadan sonra fabrikasyon taklitler yapılmaya çalışılmıştır. Fakat makinalarla yapılan bu taklitler uzun süre devam edememişlerdir.

"Asıl vatani Doğu olan ebru, Osmanlı İmparatorluğunun Yeniçağdaki yükselişiyle beraber Avrupa'ya ulaşmıştır. Başlangıçta ender bulunan bu örnekleri, Barok dönemiyle birlikte bir gelişme ve çoğalma izledi. Türklerin etkisi yalnızca moda, müzik, edebiyat ve sanat alanlarında olmakla kalmamış el sanatları gibi diğer konularda da kendini göstermiştir. Bu gösterişli devrin üniversite ve manastır kütüphanelerinde veya seçkin kişilerin özel kitaplıklarında bulunan değerli kitapların büyük kısmının yan kağıtları, cilt kapakları ve kenarları ebru ile süslenirdi. Kilise, manastır ve saraylarda mermer taklitleri kullanıldığı gibi, kitaplar da o zamanın modasından etkilendi ve bu şekilde 17. Yüzyılda başlayarak, cilt sanatında ebru kağıdı kullanımı giderek yayıldı" (Sönmez,s.29, 1957).

Sanat alanında gün geçtikçe artan yaratıcı güç ve bazı sanatçıların ebru sanatına olan ilgisi her alanda görülmeye başlamış ve böylece modern şekillendirme süreci içerisine girilmiştir. Bu çalışmaların etkisinde kalan sanatçılar daha önce geleneksel ebruda yapılanların dışına çıkarak günümüzde modern yorumlar oluşturmuş ve balık, kuş, fantezi çiçekler, ağaçlar, insan figürleri gibi soyut ya da figüratif desenler ebru çalışmalarında görülmeye başlanmıştır. Belki de tüm bu arayışların yanı sıra farklı malzemelere ebru uygulama fikri de bu doğrultuda gerçekleşmiştir.

Günümüz tüketim toplumunun ihtiyaçlarını göz önünde bulundurduğumuzda ise tekstil ürünlerinin insan hayatında ne denli önemli olduğu, kumaşın ise bu önem içerisinde ilk sırada yer alması kaçınılmaz bir gerçektir.

Geleneksel ebruda kağıt üzerine alınan baskılar önemli derecede yer tutmuştur ve bu sebeple geleneksel ebru tekniği hakkında yazılanlar bu doğrultudadır. Bu çalışmada ise ebru tekniğinin kumaş üzerine uygulanması üzerinde durulacaktır.

Ebru yapımında kullanılan malzemelerin özelliklerini bilmek çalışacak olan kişi için büyük bir

kolaylık sağlar, dolayısıyla hangi malzeme hangisiyle yan yana kullanılırsa nelerle karşılaşacağını kestirebilir ve yapacağı baskılardan olumlu sonuçlar alır.

Kumaş üzerine ebru yapımında kullanılan tüm teknikler ve araç-gereçler klasik ebru yapımı ile aynıdır. Boyalar amaca göre fırça veya damlalıklar aracılığı ile yüzeye damlatılır. Eğer sentetik boyalar kullanılacaksa boyaların açılmasını kontrol edebilmek için ince fırçalar kullanılabilir.

Ebru teknesinin kolay temizlenebilir, hafif ve kolay taşınabilir, paslanmaz ve küflenmez olması gerekir. Galvanizli paslanmaz çelik saçlardan yapılan tekneler genellikle kullanım kolaylığı sağladığı için tercih edilir. Plastik kaplar ucuz ve hafiftir ancak kitreyi çabuk bozar ve küf oluşumuna sebep olur. Tekne ölçüsü ise baskı alınacak kağıt veya kumaşın boyutlarına uygun olmalıdır.

Fırçalar yaşlı erkek atların kuyruklarından elde edilir. Ebru fırçalarının en önemli özelliği; fırça kısmının at kılından, sapının ise gül dalından yapılmış olmasıdır. Çünkü gül dalı suya dayanıklı bir malzemedir, at kılı ise esnektir ve küf yapmaz. Ebru sanatçısı kendi fırçasını kendisi yapar.

Ebruda yoğunlaştırıcı sıvı olarak çok farklı malzemeler kullanılabilir. Kitre, denizkadayıfı, saf salep, aya çekirdeği ve karojen gibi. Kitre geven otunun öz suyundan oluşan bölümlerinden elde edilen kemiksi, bitkisel bir malzemedir. Genellikle açık renk olanları ebru yapımında tercih edilir. Ebru yapımında tekneye atılan boyalara farklı şekiller ve hareket vermek için ise tarak kullanılır. Taraklar çeşitli boylarda ve farklı aralıklarda olabilirler.

Boyalara ayar yapmak için zayıf bir asit olan sığır ödü kullanılır. İnsan ve hayvanlarda yediklerini öğütmeye yarayan sığır ödü, boyalara azar azar katılarak kullanılır. Ebrudan başka alanlarda kullanılmaz. Sığır ödü; mezbahalardan safra keselerinin toplanması, bunların patlatılarak içlerinde ki sıvının toplanması, daha sonrada ömrünü uzatmak için pastörize edilmesi ile kullanılır.

Ebru yapımında teknede kullanılacak suyun kireç seviyesi az olması gerekir. Genellikle içme suyu tercih edilir. Su çok soğuk ya da çok sıcak olmamalı, oda sıcaklığında olmalıdır. Tekne üzerinde ki artıklar samanlı kağıt ile temizlenir. Kitrenin üzeri kaymak tutmasını diye gazete kağıdı yerine samanlı kağıtlar tercih edilmelidir, çünkü mürekkepte ki kimyasallar kitreyi ve boya bozabilir.

Ebru teknede hazırlandıktan sonra baskısını almak için genellikle şamua kağıt denilen rengi biraz sarıya dönük kağıtlar kullanılır. Fakat üzerine boya çekebilecek özellikte beyaz resim kağıtları da kullanılabilir. Değişik renklerde hazırlanan kağıtlar, hazır renkli kağıtlar da kullanılabilir. Tekneye damlatılan boyalara bizler ve ince uçlu aletler ile şekiller verilir.

Ebru çalışmalarında kullanılan boyalar ve kaliteleri çok önemlidir. En önemli özellikleri ise su ile karışmıyor olmalarıdır. İkinci özellik ise içinde asit ve kazein gibi maddeleri bulundurmamalarıdır. Çünkü zaman içerisinde bu malzemeler kağıdın yıpranmasına ve çalışmaların bozulmalarına neden olur. Ebru boya üç temel grupta incelenebilir;

1.Toprak Boyalar, 2.Bitkisel Boyalar, 3.Hazır Boyalar.

Doğada bulunan her renkteki topraktan boya elde edilebilir. İçinde bulunan metal oksitler toprağa kendi rengini verir. Örneğin; oksit beyaz, oksit yeşil, oksit kırmızı, kızıl kahverengi, arsenik sülfür içeren sarı, kurşun oksit içeren turuncu ve baca isinden elde edilen siyah renklerdir. Bu boyalar ebru çalışmasına bazı işlemlerden geçerek hazırlanırlar. Boya olarak kullanılmak istenilen toprak, içinde bulunan yabancı maddelerden temizlenir veya hazır temizlenmiş toz boyalar kullanılabilir.

Bitki pigmentlerinden elde edilen boyalar bitkisel boyalardır. Çivit ağacının yapraklarından elde edilen mavi renktir. Ebru tekniğinde çok önemli olan Lahor çividi ise Pakistan'ın Lahor şehrinde getirildiği için bu ismi alır. Kimyasal içerikli sentetik boyalar hazır boyalardır ve kumaş, deri, ahşap, seramik ve cam gibi malzemeler üzerinde kalıcı olması amacı ile kullanılırlar. Günümüzde ebru yapımında toprak ve bitkisel boyaların yanı sıra hazır sentetik ebru boya, yağlıboya, cam, seramik ve kumaş boya da kullanılmaktadır. Bu boyalardan yağlıboya, petrol yağı ve terebentin ile inceltirilerek su yüzeyine damlatılmak için hazırlanırken, diğer hazır boyalar için (cam, seramik ve kumaş boya) herhangi bir işlem yapılmamaktadır. Sadece bu hazır boya su yüzeyinde tutabilmek için teknedeki sıvının biraz daha yoğun hazırlanması gerekmektedir.

Ebru yapımında kağıttan sonra en çok kullanılan malzeme farklı yapıdaki kumaşlardır. Bu

kumaşların, kullanılan boyayı üzerine alabilmesi için sentetik içerikli olmaması önemlidir. Ebru yapımına en uygun kumaşlar; ipek, krep, patiska, Amerikan bezi, saten astar ve naylon içermeyen penye kumaşlardır. Üzerine ebru uygulanacak kumaşa bazı işlemler yapılır. Bu işlemlerden en önemlisi kumaşın şaplaması aşamasıdır. Şap kimyasal alanlarda ilaç ve tekstil sanayisinde kullanılmaktadır. İplik veya kumaş boyamak için kullanılan şapların yerini bugün alüminyum sülfatlar almıştır. Şaplar suda kolayca çözünürler, tatlımsı bir tada sahiptirler. Şap kumaşın boyayı daha pürüzsüz alması ve boyanın kumaşa sabitlenip akmaması için kullanılır. Kütahya şapı en iyi şaptır.

Kumaşa yapılacak diğer işlem ise kumaşı kolalamaktır. Kola bir tür nişastadır. Kağıt ve kumaş yapıştırmak için, kumaşlara sertlik vermek ve dayanırlıklarını artırmak, kumaşı korumak ve boyayı sabitlemek için kullanılır, ayrıca kumaşa parlaklık verir. Ebru yapımında genellikle ağaç zambından elde edilen kola, yumurta akından yapılan kola kullanılır.

Ebru yapılacak büyük boyutlu kumaşlar için kasnaklar kullanılır, bu kullanım ise kumaşları gerekerek yüzeye daha kolay temas etmesini sağlamak amacıyla. Çünkü büyük boyutlu kumaşlar bir kişi tarafından tekneye düzgün ve eşit bir şekilde yerleştirilemez. Bu sebeple kumaş kasnağa gerilir ve yüzeye kolayca temas ettirilir.

Kitre hazırlamak için 3-4 güne ihtiyaç vardır. Kitre suya konur ve şişmesi beklenir. Sonra yoğrulur, üzerine tekrar su ilave edilir. Yoğrulur, karıştırılır yine su ilave edilir. Sonra birkaç kez tülbentten geçirilir. Bu işlem içerisinde bulunan küçük artıklardan, yabancı cisimlerden arındırmak için yapılır. Geleneksel ebrucular “Kırklama” tabirinden yola çıkarak kitreyi tülbentten 40 kez geçirirler. Daha sonra yabancı maddelerden arındırılan kitre su ilave edilerek seyreltilir. Kitre dışında karojen veya denizkadayıfı adında ki kıvam artırıcılar da kullanılabilir. Bu malzemeler yosun türevidir ve kitreye göre hem daha kısa sürede hazırlanır, hem de bozulmadan daha uzun süre kullanılabilir. Kitreye göre ömrü daha uzundur.

Teknede kireçsiz su veya içme suyu kullanılarak kitre yukarıdaki tarife göre hazırlanır. Kitre istenilen kıvama gelene kadar üzerine su ilave edilir. Kitre tekneye ilk koyulduğunda hava kabarcıkları oluşacağından üzerine samanlı kağıt örtülerek bir gün dinlendirilir. Ertesi gün hala kabarcıklar varsa tekrar samanlı kağıt ile bu kabarcıklar alınır ve pürüzsüz bir yüzey oluşturulur. Sıvı hazırladığımız su çok soğuk olursa kitrenin erimesi uzun zaman alır. Su ılık olmalı, sıvı ile boya sıcaklıkları aynı olmalı. Hazırlanan sıvının su yoğunluğu önemlidir. Sıvı çok yoğun olursa yüzeye damlatılan boyalar açılmaz, dibe çöker veya kılçıklanmalar olabilir. Sıvı gereğinden fazla sulu ise bu da boyaların kağıt ya da kumaş üzerinde akmasına sebep olur, şekillerin istediğimiz gibi çıkmasını engeller. Sıvının yoğunluğunu ayarlamak için hazırlanan boyalar yüzeye damlatılır ve bu boyalara biz ile şekil verilir. Eğer biz ile boya çekildiğinde boya hızlı bir şekilde geri dönüyorsa, sıvı çok yoğun demektir. Bu durumda tekneye su ilave edilmelidir. Eğer boya bizin peşinden hızlı bir şekilde sürükleniyorsa, sıvının çok sulu olduğunu gösterir ki bu durumda ise sıvıyı biraz daha kitre ilave edilmelidir.

“Hazırlanan yüzey sıvısının ne kadar süreyle iş göreceğini baştan söylemek zordur, bu da tecrübeyle anlaşılır; boyalar bozuk ve sönük görüntüler vermeye başladığında mevcut sıvı dökülür, tekne iyice temizlenir ve yeni sıvı hazırlanır” (Barutçugil,s.60,2007).

Tüm çalışmalar bittikten sonra tekne yine samanlı kağıtlarla temizlenir ve üzerine tekne ile aynı boyutlarda samanlı kağıt ile kapatılır. Tekne asla deterjan türü maddeler ile temizlenmez, çünkü deterjan teknede kimyasal kalıntıların oluşmasına ve boyaların bozulup kalitenin düşmesine, baskının üzerinde anlamsız lekelerin oluşmasına sebep olur.

Kumaşların Ebru Yapımına Hazırlanması

3-4 litre ılık suda 200 gram kadar şap eritilir. Kullanılacak kumaş bu suyun içerisine batırılır, en az 15 dakika bekletilerek kumaş sudan çıkarılır. Kumaş kurutulduktan sonra ütülenir ve ebru yapmaya hazır hale gelir. Kumaşa ebru uygulamadan önce kumaşın kalınlığı ve hangi amaçla kullanılacağı

belirlenmeli. Çünkü kumaş şapladıktan ve üzerine boya aldıktan sonra biraz daha kalınlaşacaktır.

Ayrıca ebru uygulanacak olan kumaşın rengi de önemlidir. Kumaşın rengi koyu bir renk olursa ebru desenleri bu rengi karşılayabilecek tonlarda olmalı ki kumaş üzerinde renkler kendilerini gösterebilsinler. Genellikle çok koyu renkteki kumaşlar kullanılmamalı, çünkü koyu renk yüzey boyaları yansıtırmaz, hatta bazı koyu renkli boya nüanslarının yüzeyde görünmesine engel olurlar. Açık renk kumaşlar bu tür çalışmalar için daha uygundur. Çünkü açık renk yüzeyler her zaman üzerindeki renkleri yansıtırlar. Fakat bu renk yüzeylerin bir dezavantajı vardır, yüzeye damlatılan boyaların içlerinde toz veya yabancı cisimler fark edilmezlerse kumaşın yüzeyine yapışıp görüntüyü bozabilirler. Seçilecek kumaşın rengi ile yüzeye uygulanacak desenlerin rengi birbirlerini doğrudan etkileyeceği için boya rengini olgunlaştıracak ve ön plana çıkaracak renklerin tercih edilmesi gerekir.

Kumaş üzerine ebru yapımında kullanılacak olan boyalar, geleneksel ebru sanatında kullanılan toprak ve bitkisel boyalar olabileceği gibi çeşitli firmaların ürettiği hazır kumaş boyaları da kullanılabilir. Fakat burada dikkat edilmesi gereken nokta kumaşın ne amaç ile kullanılacağıdır. Eğer kumaş ileriki günlerde yıkamaya maruz kalacak ise geleneksel boyalarla yapılan çalışma yıkandığında akar ve solar. Bu amaçla yapılan çalışmaların sentetik içerikli hazır boyalarla yapılması daha uygundur. Kumaşa uygulanacak olan boyalar genellikle hazır boyalar olduğu için bu boyaların içerisine öd karıştırılmaz. Bu boyalar zaten inceltilmiş haliyle sıvı olarak satılırlar. Hazırlanan yoğun Kitreli sıvının üzerine bu boyaların bazıları damlalıklar ile damlatılır, bazıları ise hazırladığımız at kılından fırçalar yardımı ile damlatılır. Kumaşlara da kağıt üzerine alınan ebru teknikleri uygulanabildiği gibi tamamen soyut ya da çağdaş figürler çalışılabilir. Bu desenler kumaşın hangi amaçlarla kullanılacağına da bağlıdır. Kumaş üzerine uygulanacak ebru çalışmalarında, kağıt yüzeye kullanılan boyalardan farklı boyalar kullanılmalıdır. Geleneksel ebru çalışmaları için hazırlanan toprak boyalar da kumaş boyamak için kullanılabilir, fakat kumaş daha sonra yıkanma olasılığı göz önünde bulundurulduğunda akma yapacağından kullanmak risklidir. Eğer kumaşa alınacak ebru çalışması yıkanmayacak ve çerçevesiz olarak kullanılacaksa bu boyalar kullanılabilir.

“Kağıt yüzeye uygulanan boyalar, bünyesinde hiçbir katkı maddesi bulunmayan saf pigmentlerdir. Kağıda alınan ebrunun yıkanma, aşınma gibi bir meselesi bulunmadığından gayet rahatlıkla kullanılabilirler. Fakat kumaşa alınacak boyaların kuruduktan sonra bünyesinde su kabul etmemesi ve aşınmaması gerekmektedir. Bunun için, aslında hızlı kuruma özelliğinden dolayı yağlıboyanın alternatifi olarak, resimde kullanılmak üzere imal edilmiş su bazlı akrilik boyaları kullanılmaktadır. Bu boyalar ihtiva ettikleri sentetik maddeler sayesinde kuruduktan sonra asla ıslanmazlar ve suyla yıkanma dahi çıkmazlar. Kullanılacak akrilik boyanın kalitesi ebrumuzun kalitesini doğrudan etkileyecektir. İçindeki boyar madde (pigment) oranı yüksek, yüzeyde işimizi bozacak yüzey-aktif madde ihtiva etmeyen akrilik boyalar tercih edilmelidir” (Dere, s.148, İsmek yayınları).

Ebrunun Kumaşa Uygulanması

Ebru teknesi aynı geleneksel şekilde hazırlanır. İsteğe göre kitre veya denizkadayıfı ile isteğe göre ise kumaş boyalarını üreten firmaların bu boyalar için hazırladığı toz kıvam artırıcılar ile yoğunlaştırılabilir. Boyalar sıvının yüzeyine damlatılırken önce açık renkten başlanır, sonra sıra ile koyu renge doğru geçişler yapılır. Hazır boyaların bazılarının renkleri çığ olabilir. Bu renkleri olgunlaştırmak ve daha zengin görünmesini sağlamak için renkler birbirleri ile karıştırılarak farklı renkler ve tonlar elde edilebilir. Bu renk çeşitliliği ne kadar çok ve olgun olursa kumaş üzerindeki etkileri de o kadar başarılı olur. Tabi tüm bunların yanı sıra renk uyumları, denge ve renklerin oranlarının doğru kullanılması da önemlidir.

Kağıt üzerine basılan battal ebru, somaki ebru, hafif ebru, gelgit ebrusu, serpmeli ebru, şal ebrusu, bülbül yuvası ebrusu, taraklı ebru, hatip ebrusu, kumlu ebru, çiçekli ebru gibi ebru çeşitleri, bizler ve tarakların yardımı ile oluşturulup kumaş üzerine de yapılabilir. Kumaşın kullanım amacına göre figüratif, soyut ve manzara tarzında desenler oluşturulup baskısı alınabilir.



Kumaş üzerine ebru örnekleri

Tekne hazırlandıktan sonra ebru uygulanacak olan kumaşlar baskı için hazırlanır. Büyük boyutlarda kumaşlar kullanılacaksa kumaşlar kasnağa gerilir. Eğer büyük kumaşın baskısı iki kişi tarafından yapılacaksa kasnağa germeye gerek yoktur. Bu durumda kumaşın her iki ucundan tutularak, kumaşın önce ortası sonra uçları yavaş yavaş yoğunlaştırılmış su yüzeyine bırakılır. Bir süre bekledikten sonra kumaş kenarlarından tutulup teknenin kenarına sürülüp sıyrılmak kaydıyla çekilir ve baskı yapılan kumaş, hemen su ile dolu bir kabın içinde veya çeşmenin altında bol su ile durulanır. Sonra düzgün bir şekilde, tozsuz bir ortamda asılarak kurutulur. Kurutulma işlemi bittikten sonra renklerin solmaması için ütülenerek renkler sabitleştirilir. Eğer çalışma kumaş üzerine yağlıboya ile uygulandıysa, kağıt arasına alınarak ütülenir. Kumaş üzerine ebru baskısı yapıldıktan sonra boyaları kumaşa sabitlemek, parlaklık kazandırmak, daha sonraki günlerde aşınmasını engellemek ve korumak amacı ile kumaşlar kurutulduktan sonra kolalama işlemi yapılmaktadır. Kolalamanın farklı şekilleri vardır, bu farklılık kumaşın rengine göre uygulanabildiği gibi, kumaş kalınlığına göre de değişebilir.

Bitkisel kolalar buğday, pirinç, mısır gibi nişasta bakımından zengin olan bitkilerden elde edilen nişastalı kolalardır. Beyaz toz halinde elde edilen nişasta, çığ ya da pişirilerek hazırlanır ve kullanılır. Pirinç kolası beyaz renkli, pamukludan yapılmış kumaşların, patates kolası krem renkli kumaşların kolalanmasında kullanılır. Arap zankı ve ağaçlardan elde edilen reçineler kahverenginin tonlarında, sarı ve krem rengi oldukları için, beyaz eşyaların kolalanmasında kullanılmaz. Eşya üzerinde leke bırakabilir. Sarı ve krem renkli eşyaların kolalanmasında kullanılır.

Zanklı kolalar 1 litre su için 250 gr. zank ile hazırlanır. Önce parça halindeki zank (Arap zankı) yıkanır. Üstünün kiri gittikten sonra ılık suda iyice eritilir, tülbenkten süzülür, kullanılmak üzere şişelere konarak kaldırılır. Kola, kolalanacak kumaş için çok koyu olmuşsa içine istendiği kadar su katılarak sulandırılır. Toz zank daha çabuk erir. 1 litre suda 20 gr. eritilen toz zank kumaşlara çok güzel bir canlılık verir. Zamktan elde edilen bu kola, beyaz kumaşların rengini biraz sararttığı için ancak renkli kumaşları kolalamada tercih edilir, kumaşlara leke yapmaz. Sulandırılmış kola, içine kumaş batırılmadan önce, iyice karıştırılır. Sonra kumaş batırılır, biraz sıkılıp sudan çıkarılır. Kuru, temiz bir bez arasına konur, 15 dakika kadar bırakılır. Nemini iyice çektikten sonra tersinden ütülenir.

Nişasta kolalarında 1 litre suya 25 gr, nişasta konur. İyice karıştırılarak ezilir. Sonra su ısıtılır. Bu kola, ince kumaşlara uygulanır. Patates kolası için; 4-5 tane çiğ patates, kabukları soyulup rendelendikten sonra, 4-5 litre soğuk suyun içine konup bir süre bırakılır. Sonra su süzülerek bir kaba alınır. Kolalanacak kumaşın bir ucu bu suya batırılıp ütülenir. Çok sert olursa biraz daha sulandırılır. Beyaz, krem rengi ipekli kumaşlar, hafif patates kolasına batırılıp ütülenecek olursa yeni gibi olur.

Jelatin kolası, daha çok, renkli şifon, vual gibi ince kumaşlara, hafif sertleştirmek ve boyaları sabitleştirmek için yapılır. 1 litre sıcak suyun içine, istenen sertliğe göre, 1-2 tabaka jelatin konur, iyice karıştırılarak eritilir. Sonra kolalanacak parça bunun içine batırılır. Sıkılarak sudan çıkarılıp düz bir masa üstüne gerilir. Tercihen kuru bir tülbent ile üstü bir kere silinir. Sonra kumaş tersinden bir kere ütülenir. Yumurta akı kolası çoğunlukla eni dar ve küçük boyutlu, renkli kumaşlara yapılır. Bezden temiz bir tampon yapılır. Bu tampon yumurta akına batırılır, kumaşlar ayrı ayrı tamponlanarak kolalanıp gergin olarak kurutulur. Pirinç unu kolası en iyi koladır. Biraz pahalıdır. 1 litre suya 25 gr. pirinç unu konarak hazırlanır. Bu kola kumaşlara ayrıca bir parlaklık da verir.



Kumaş üzerine ebru örnekleri

Ebru Yapımında Karşılaşılan Sorunlar

Ebru yapmak, tekne başında vakit geçirmek oldukça zevkli ve eğlenceli bir uğraştır. Fakat her zaman iyi sonuçlar alınmayabilir. İyi sonuçlar elde etmek için aşağıdaki ayrıntılara dikkat edilmeli, karşılaşılan sorunlar ortadan kaldırılmalıdır.

Kitrenizi yeni hazırladınız, tekneye boşalttınız, ebru yapmaya başladınız. Fakat ebrunuzu kağıda veya kumaşa aldığınızda beyaz lekeler oluşuyorsa bunun nedeni kitre üzerinde kabarcık kalmasındandır. Yeni açılan bir tekneyi kullanmaya başlamadan önce kitre üzerindeki kabarcıkların alınması için üzerine samanlı kağıt kapatılmalı ve samanlı kağıt tekne kenarına sıyırmadan kaldırılmalı. Bu işlem kabarcıklar temizlenene kadar yapılır. Dolayısıyla kağıt veya kumaş üzerinde beyaz lekeler oluşmaz. Eğer aynı kitre üzerinde, teknenin farklı yerlerinde boyalarınız düzenli açılmıyorsa, bu hazırlamış olduğunuz kitrenin homojen olmamasından kaynaklanır. Çalışmaya başlamadan önce kitre iyice karıştırılmalıdır.

Çok az çalışılıp kapanan teknedeki kitre tembelleşir, su gibi olur, çabuk bozulur. Bu nedenle tekne devamlı çalıştırılarak ebru yapılırsa teknedeki kitrenin bozulma süresi azalır. Ayrıca sıcak havada kitrenin ömrünü azaltır. Hazırlamış olduğunuz kitre serin yerde muhafaza edilirse daha sağlıklı sonuçlar elde edilir.

Boya tekneye atıldığında istenmeyen şekilde yıldızlanma meydana gelirse bu durum birkaç nedenden ileri gelebilir; kitre iyi süzülmemiş olabilir. Bu durumda kitreyi yeniden birkaç defa süzmeniz gerekir. Diğer bir nedeni; elimizden öd damlamış olabilir. Bir diğer nedeni ise; teknede ki kitrenin yüzeyi açık bırakıldıysa kaymak tutmasından kaynaklanır. Bu sorunu gidermek için tekneye birkaç kez kağıt kapatıp, kağıdı sıyırmadan alabilirsiniz. Eğer yıldızlanma devam ediyorsa kitre bozulmuştur, dökülmelidir.

Çok çalışılan teknenin rengi ilk rengi gibi olmaz, esmerleşir. Fakat bu herhangi bir problem oluşturmaz. Bizi ilgilendiren suyun yüzeyidir, yüzeyinde boya kalıntısı yok ise ebrumuz temiz çıkar. Tekneye damlattığınızda boyaların çatlıyorsa, boyanın suyu eksik olabilir. Boyaya su koyup karıştırdıktan sonra birkaç damla öd ilave edip karıştırılmalıdır. Boyalar yüzeyde açılmıyorsa, dibe çöküyorsa boyaya öd ilave edilir. Ancak boyaların ödü çok fazlaysa yine dibe çökebilir. Önce ki boyaların ödü çok, sonrakilerin az ise tekne kabul etmez ve nokta şeklinde dibe doğru çöker. Ebru yapılırken az ödlü boyadan çok ödlüye doğru gidilir. Ancak serpmeli ebruda durum farklıdır. Ebru bastıktan sonra, tekne kenarına sürterek aldığımız kağıt veya kumaş üzerinde boyaların üzeri kazınmış gibi çizik duruyorsa; tekne kenarı düzgün değildir, bu durumda baskı diğer kenardan alınmalıdır. Kağıt veya kumaş tekneye bırakılırken kaydırılırsa ya da beklenerek bırakılırsa beyaz şerit halinde ışık alır. Işık alan kısımlar çizgi oluşturur. Ebru tekneden alındıktan sonra kağıtta veya kumaşta boya izleri varsa, bir önce ki ebrudan kalan boyaları ve teknenin kenarını temizlenmelidir. Fırça kıllarının boyu fazla uzun olamamalıdır. Uzun olursa fazla boya düşer ve bu da boyanın dibe çökmesine neden olur. Fırça kıllarının kısa olması da boyanın çabuk bitmesine ve tekrar tekrar boya almanıza neden olmaktadır. Ebru yaparken istemediğiniz bir yere boya düşerse, o boyayı almak için biz kullanılır. Biz, boyanın ortasına batırıp çıkarılır, eğer boya miktarı büyükse küçük bir samanlı kağıt parçası da batırıp çıkarılabilir. Kitre koyu olursa boyalar açılmakta zorlanır. Bu durumda ödü çok boya kullanılabilir. Fakat bunun yerine kitreye su katılıp yeniden karıştırılırsa kullanım açısından daha iyi netice verir. Boyaları hazırlarken tekne de köpük ve kabarcık olmamasına dikkat edilmelidir. Köpük ve kabarcık yüzeyde gerilim yarattığı için boyaların düzgün açılmasını engeller ve boyaların öd ayarları düzgün olmaz.

SONUÇ

Gelişen ve değişen dünya şartları nedeniyle bazı sanat dalları yok olmaktadır. Ebru sanatı, geleneksel Türk sanatları içerisinde renklerin su üzerinde dans edip insanın ufkunu açarak geleneksel çeşitlerinin yanında günümüz koşullarına da uyarlanarak modern çalışmalar yapılması açısından ayrı bir yere sahip olup, değişik materyaller üzerinde kullanılması nedeniyle de yaygın bir şekilde kullanılan bir sanat haline gelmiştir. Her insan daha rahat giyinip şık olmayı arzular. Tekstil ürünlerinde modanın sınırı yoktur, ebru sanatı da son zamanlarda bu sektörde ki kullanımda yer almaktadır. Giyim eşyası yanında ev eşyası ürünleri yapımında da ebrunun uygulandığı kumaşlar kullanılmaktadır. Bu araştırmada ebru sanatının tekstil ürünlerinin hangi çeşitlerinde kullanıldığı ve uygulama aşamasında nasıl bir yöntem izlendiği konusunda araştırmalar yapılarak, ebru sanatının tekstilde nasıl kullanıldığı ve daha iyi olabilmesi için nelerin yapılabileceği, karşılaşılan sorunlara yönelik uygulamada nelere dikkat edileceği yönleri kaçınılmaz bir gerçekliktir.

KAYNAKÇA

- Barutçugil, H.(2007)Türklerin Ebru Sanatı, Ankara,Semih Ofset.
Dere, Ö.F.(Tarihsiz)Ebru Sanatı, İstanbul, İstanbul Büyükşehir Belediyesi Sanat ve Meslek EğitimiKursları İSMEK Yayınları, Branş Kitapları Serisi.
Elhan,S.(2004) Yapım Yöntemleriyle Ebru Sanatı, Ankara, İnkasa Matbaacılık Ltd. Şti.
Sönmez, G.(2007),Gelenekselden Günümüze Ebru, İstanbul, İnkılap Kitabevi.
Sönmez, N.(1957) Türk Kağıdı Ebru.



MODA SERGİLEME TASARIMI: LOUIS VUITTON VE MARC JACOBS ÖRNEĞİ

Arş. Gör. Gülten ÖZDEMİR

Gazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi
gultenozdemir@gazi.edu.tr

ÖZET

Bu bildiride seçkin giyim markası Louis Vuitton'un baş tasarımcılığını yapmış Louis Vuitton ve Marc Jacobs'un tasarımlarının Louvre Müzesi'nin Musée des Arts Décoratifs kanadında sergilenmesi konu edilmektedir. Pamela Golbin'in küratörlüğünde ve "Louis Vuitton & Marc Jacobs" adıyla düzenlenen bu sergi üzerinden moda dünyasında sergileme tasarımının günümüzdeki yeri ve çeşitli anlatım biçimleri ele alınacaktır. Bilindiği gibi sergileme tasarımı günümüzde markaların konumlandırılması ve marka tarihinin etkin bir biçimde izleyiciye aktarılmasında önemli rol oynamaktadır. Bu bildirinin başlıca amacı da, sergileme tasarımının modada görülen örneklerinin müze ortamında nasıl vücut bulduğuna örnek olan bu sergiyi inceleyerek, moda sergileme tasarımına dair bir takım niteliğini ortaya çıkartmaktır.

Anahtar Kelimeler: Sergileme tasarımı, moda sergilemesi, müze sergilemesi

İnsan doğasında varolan sergileme eylemi, kişisel mülkleşme ile birlikte sergileme tasarımı (exhibition design) kavramını da beraberinde getirmiştir. Sergileme tasarımı "insanın nesnelere ve buldukları çevreyi içgüdüsel sergileme hissini gidermek, saygı göstermek, aydınlatmak, kutlamak, deneyimlerini göstermek, satış yapmak gibi durumlar için bir araç olarak kullanılması" (Demir, 2009, s.52) olarak tanımlanabilir. Sergileme tasarımının oynadığı önemli rolü ve tezahür ettiği çeşitliliği görmek için değerlendirmeye alınabilecek birçok mecra vardır. Moda sergilemeleri de bunlardan biridir. Günümüzde podyumlardan mağaza vitrinlerine kadar birçok farklı moda mecrasında sergileme tasarımının uygulamalarını ve sonuçlarını görmek mümkündür. Moda sergilemesi tasarımındaki bu çeşitlilik, temeli tasarıma dayanan bu sektördeki rekabeti de arttırmış durumdadır. Günümüzde, moda sektöründeki dev markaların sadece moda tasarımında değil; mağaza konseptleri, açılış partisi temaları, podyum şovlarının ve sahne düzeninin tasarlanması ve daha birçok farklı alanda da rekabet halinde oldukları bilinmektedir. Özellikle moda mağazalarında bir sosyal statü göstergesi olan giyim tüketiminde, alıcıların alışveriş yaptıkları mekanın dış ve iç mimarisine yönelik tutum ve davranışlarının önemli ölçüde etkisi olduğu saptanmıştır (Arslan ve Ersun, 2011, s.226).

Diğer yandan markaların kendi kimliklerini oluşturması ve bu doğrultuda arzu edilen marka imajının yansıtılabilmesi, marka imajının korunması ve modernleştirilebilmesi için de iyi bir sergileme tasarımı vasıtasıyla iletişim kurabilmek her geçen gün daha da çok önem arz etmektedir. Bu nedenle sektörünün öncüsü olan markalar mağazalarında ürünlerinin yanı sıra çeşitli sanat eserlerine de ev sahipliği yapmaktadır. Böylece marka imajı güçlenirken, sergilenen ürünün yanı sıra, markanın benimsediği ve müşterilerinin de markayla birlikte özdeşleşmesini istediği bir yaşam tarzı sergileme tasarımı yoluyla müşteriye aktarılmaktadır. Ayrıca, sanat eserleriyle aynı mekanı paylaşması sağlanan ürünlerin, bu yolla, sanat eserlerinin sahip olduğu ayrıcalıklı ve benzersiz özelliklere sahip olduklarına dair bir intiba yaratılmış olur. Benzer şekilde, sektörün öncüsü markaların, marka imajı ve sergileme tasarımının etkinliğini ve birbirini tamamlayıcılığını arttırmak için vurguladıkları bir şey de marka tarihidir. Örneğin, Louis Vuitton gibi sektörün öncüsü olan markalar ürünlerinin özgünlüğünü ve seçkinliğini çoğu kere, markalarının tarihine atıfla yapmayı seçmiştir. Sergileme tasarımı bu vurgunun yapılmasını mümkün kılacak imkanları sunmaktadır. Bu yolla, sanatsal bir tekilliğe ve zarafete sahip olduğu imajı yaratılan bu tür moda ürünleri, tarihsel olgulara referansla daha da benzersiz ve neredeyse ebedi bir hale dönüştürülürler. Bu noktada müzelerin sergileme eylemi ve sergileme tasarımı olgusu bağlamındaki yerinin önemi tespit edilebilir. Müzelerde sergilenen nesnelere medeniyetler ve/veya halklar için sanatsal, bilimsel ya da tarihsel değerleri bakımından gelip geçici

olanın ötesinde bir değere sahiptir. Müzelerde teşhir edilen nesnelere ve eserler, sergileme tasarımı yoluyla ait oldukları zaman ve mekan bağlamından radikal biçimde ayrılmıştır. Ancak, sergilenme biçimleriyle bu eşyalar ait oldukları zaman ve mekanı (ürünü oldukları dünyayı) da temsil eder hale dönüştürülürler. Müze ortamında, sergileme tasarımı aracılığıyla sıradan, gündelik, olağan nesnelere, sahip olmadıkları bir ayrıcalık, seçkinlik ve sıradışılık kazanmış olurlar. Daha önce değinilmiş olunan moda sergileme tasarımının belirtilen bazı örnekleri de, sergileme tasarımı yoluyla aynı sonucu yaratmak arzusundadır. Müze ortamında sergilenen nesnelere örnek olarak sunulabilecek geçmiş zamanların modasını oluşturan eşyalar, moda ve müze ortamlarındaki sergileme tasarımını ilişkilendirmeye çalışmak için bir neden olarak görülebilir.

Bu bildirinin başlıca amacının da, bu ilişkilendirme bağlamında spesifik bir örnek üzerinden günümüz sergileme tasarımı hakkında bir tartışma oluşturmak olduğu söylenebilir. Müze sergilemesi ve moda sergilemesi arasında yakınlaşmaların olduğu, sergileme tasarımı aracılığıyla izleyici kitle üzerinde yaratılan etki üzerindeki benzerliklerden görülebilir.

2012 yılında, Louvre Müzesi'nin sol kanadında yer alan Musée des Arts Décoratifs'te ziyaretçilere sunulan bir sergi, yukarıda bahsi geçen, moda sergileme tasarımı ve bir mekan olarak müzeleri ve bu mekanlarda gözlemlenen sergileme usulleri arasındaki ilişkiye ışık tutmaktadır. Moda ve müze sergileme tasarımlarının bu sergide aynı mekanı paylaşmaktadır. Bunun neticesinde, iki sergileme usulü arasında enteresan bir diyalog, neredeyse bir oyun ortaya çıkmıştır. Louis Vuitton'un kurucusu Louis Vuitton'u (1821-1892) ve 1997'den beri markanın sanat yönetmenliğini yapan Marc Jacobs'un hikayesi üzerine kurulmuş olan sergide, markanın iki farklı yüzü olan Vuitton ve Jacobs'un moda dünyasına katkılarını vurgu yapılmaktadır. İki kata bölünmüş sergi, alt katta Vuitton, üst katta da Jacobs temasını sunmaktadır. Sergiyi gezerken moda endüstrisine 19. yy. endüstrileşme çağında Vuitton'un ve 21. yy. küreselleşme çağında Jacobs'un gözünden bakma deneyimini yaşamak mümkün kılınmıştır. Bu yolla, markanın ve modanın genel olarak tarihselleştirilmesi sağlanır. Keza, modanın sadece tarihi olan bir şey olmadığı, bu tarihin bir müze bağlamında yer alıp sergilenmeyi hakedecek kadar önemli olduğu anlaşılır. Müzenin mekan olarak sağladığı etkinin hayati olduğu söylenebilir.

Girişte, ilk göze çarpan şey Louis Vuitton ve Marc Jacobs'un portreleridir. Solda Louis Vuitton'un, karakalem portresi, beyaz zemin üzerine koyu renk çerçeve içinde durmaktadır. Sağ tarafta ve aynı hizada, yine aynı çerçeve ve fon üstünde Marc Jacobs'un, İngiliz moda tasarımcısı John Rankin Waddell tarafından çekilmiş fotoğrafı yer almaktadır (Resim:1). Bu iki görselin hemen üzerlerinde aydınlatmalara yer verilmiş ve Vuitton ve Jacobs'un imajlarına vurgu yapılması sağlanmıştır (Rossi, 2013). Bu düzenleme ziyaretçilerin sergi alanında karşılaşacakları nesnelere doğrudan Vuitton ve Jacobs'la ilişkilendirmelerini amaçlamışa benzerdir. İki fotoğrafın bu şekilde yan yana yer alması, izleyicinin hem bir karşılaştırma yapmasını, hem de henüz sergiye girmeden bu iki görsel arasındaki farklılıklarla serginin içeriği hakkında fikir sahibi olmasını sağlar. İzleyici, sergi alanında göreceği eşyaları, geleneksel müze ortamında deneyimleyeceği benzerleri karşısında oluşturacağı izlenimlerden farklı şekilde algılayacaktır. Bu iki görsel izleyiciyi, sergide görülecek nesnelere yaratıcılarıyla tanıştırmak için, moda tasarımcısının, tasarımlarından önce izleyiciye sunulmuş olması, sergileme tasarımı bağlamında bilinçli bir seçime benzerdir.



Resim 1: <http://www.gainsburyandwhiting.com/specialprojects/home-page-slideshow>

Bu iki görselin arasında yer alan yazı da bu sıra ve düzen bağlamında düşünülebilir. Bu yazı serginin ismidir, fakat ilginç olan, Louis Vuitton ve Marc Jacobs isimleri arasında noktalama işareti olmamasıdır. Bu iki tasarımcının isimlerini oluşturan dört kelime bir bir ve alt alta yazılmışlardır. Bu yolla, iki moda tasarımcısının birbirlerinden ayrılmaz şekilde, birbirlerinin devamı olarak sunulmaktadır. Bir başka deyişle, bahsi geçen yazı, bu iki görseli, yani Vuitton ve Jacobs'u birleştirmektedir. Bunu da görseller arasındaki farklılıklara rağmen, Vuitton ve Jacobs'u tek bir bütünün, birbirine sıkı sıkıya geçmiş ama bir çok bakımdan farklı iki parçası olarak göstererek yapmaktadır. Ayrıca, tipografi ve arka fonun seçimi de sergileme tasarımının getirdiği bilinçli seçimlerdendir. Fonda, özellikle 17. ve 18. yüzyıllarda popüler olan ağaçtan oyma paneller kullanılmıştır. Bu panellerin açık renkte oluşu, üzerinde koyu renk çerçeveler ve yine koyu renk tipografik öğelerin kullanılmasıyla kontrastı artırarak izleyicilerin tüm tasarım unsurlarını kolayca fark etmesini sağlamakla kalmaz, aynı zamanda serginin devamında da, özellikle Vuitton ve Jacobs arasında, ciddi farklılıkların olacağını önceden haber verir. Ancak bu farklılıklara rağmen, şüphe edilmez bir devamlılığın da olduğu sergileme tasarımı olarak tekrar tekrar izleyiciye hatırlatılmaktadır. Paneller ve Vuitton'un portresi markanın geçmişteki yüzünü yansıtırken, Jacobs'un portresindeki rahat ifade ve panel üzerindeki tipografik öğeler için seçilen serifsiz ve ince ağırlıktaki font markanın günümüzdeki çizgisini başarıyla temsil etmektedir. Aynı zamanda açık renk ve koyu rengin yarattığı kontrastın izleyicinin dikkatini portrelere ve tipografik öğelere başarıyla yönlendirildiği görülmektedir. Fakat bütün bu modern referanslar 17-18. yy stilinde tasarlanmış ahşap paneller üzerinde konumlandırılmıştır. Dolayısıyla modern çizgilere sahip unsurlar bile arka planı oluşturan eski usul ahşap paneller sayesinde markanın geçmişine ve tarihine referans vererek sunulmuş olur. Bu sergileme tasarımı düzenlemesiyle marka kimliğine dair önemli bir vurgu yapılmaktadır.

Serginin giriş katında, cam bölmelerle ayrılmış ve yerden yükseltilerek göz seviyesine uygun hale getirilmiş kısımda üst üste ve yan yana dizilmiş, birçok farklı büyüklükte ve renkte valizler veya sandıklar yer almaktadır (Resim: 2.1). İzleyicinin serginin Louis Vuitton'a ait ilk bölümünde, her şeyden önce bu valiz/sandıklarla karşılaşması sergileme tasarımı bilinciyle yapılmıştır. Öyle ki, Vuitton kendisini modayı taşıma uzmanı ("specialist in the packing of fashions") olarak tanımlamaktadır (Louisvuitton, 2013). Dolayısıyla, sergiyi ziyaret edenlerin ilk olarak Vuitton yapımı valizlerle karşılaşmasının önemli olduğu belirtilmelidir. Modayı taşıma uzmanı olmak demek, seyahat etmeyi ve ederken kullanılan valiz ya da sandık gibi araçların da modasını yaratmakla söz konusu olmuştur. Louis Vuitton 19.yy bağlamında seyahat etmeye bir tarz, stil kazandırmıştır; çünkü bu şekilde taşınan moda sadece bu valizlerin içerikleri sayesinde değil, valizlerin kendileri yüzünden de taşınmış olur. Ancak günümüzde seyahat etmek 19.yy seyahat etmeye kıyasla çok daha kolay hale gelmiş olduğundan, Vuitton'un bu modayı taşıma uzmanlığının önemi dikkatten kaçabilir. Buna karşın valizlerin sağ tarafındaki ahşap panelde "Bir yolculuk için gereken valizler" yazısı yer almaktadır ve bu bilgilendirmeye birlikte, sergilenen bu eşyaların ait olduğu zamanda, sadece bir seyahat için onlarca valize ihtiyaç duyulduğu anlaşılır. Öyle ki, teşhirdeki bu nesnelere dair açıklayıcı bir başka künyede, 19. yüzyılda yolculuğa çıktığında otuz civarında valize ihtiyaç duyulduğu belirtilmektedir.



Resim 2: <http://www.gainsburyandwhiting.com/specialprojects/home-page-slideshow>

Bu kültürel ve tarihsel yansımanın izleyiciye aktarılması, sergilemenin bir müze mekanında yapıldığını izleyiciye hatırlatmaktadır. Panel üzerindeki açıklamalar göz seviyesinin üzerinde olsa da hem serifsiz bir font kullanılmasının etkisi hem de yazı boyutunun yeterli büyüklükte olması sebebiyle kolay okunurlukta tasarlanmıştır. Böylece izleyicilerin valizleri incelemeye başlar başlamaz panelin üzerindeki açıklayıcı bilgiyi güçlü çökmeden edinebilmesi sağlanmıştır ki bu müze sergileme tasarımında arzu edilen bir detaydır. Mekanın geneline siyah tavan ve beyaz zeminin oluşturduğu kontrastın yarattığı sade atmosfer hâkim olmaktadır. Valizler hem zeminden hem de yukarıda yer alan spotlar vasıtasıyla tavadan aydınlatıldığı için valizlerin detaylarını görebilmek mümkün kılınmış ve valizlerin heybetli duruşuna vurgu yapılmıştır. Böylelikle, sergilenen valizlerin arka planında kullanılan beyaz renk ve ışıklandırma ile, teşhirdeki nesnelere ön plana çıkarılmış ve izleyicilerin sadece valizlere odaklanması sağlanmıştır. Özellikle serginin bu katının obje merkezli bir sergileme tasarımı örneği olduğunu söylemek mümkündür. Sergileme tasarımındaki ışıklandırma kullanımı, sergilenen objelere vurgu yaptığı kadar, izleyiciler düşünülerek de düzenlenmiştir. Ziyaretçilerin künyeleri okumaları için duracakları noktalar spotlar yardımıyla aydınlatılarak belirlenmiştir. Bu sayede izleyicinin de serginin önemli ve gerekli bir parçası haline gelmesi amaçlanmıştır (Resim 3).



Resim 3: <http://www.gainsburyandwhiting.com/specialprojects/home-page-slideshow>

Künyeler yoluyla ziyaretçinin bilgilendirilmesi ve nesnelere bulunduğu alanın izleyicilerden cam aracılığıyla tamamen ayrılmış olması, sergiyi gezenlerin dolaştıkları mekanın bir müze olduğunu sürekli hatırlatmaktadır. Bu yüzden, kişi bu valiz ve sandıklara baktığında, onları bir mağazada deneyimleyeceği gibi satın alınabilecek olası eşyalar olarak görmeyecektir. Öte yandan, ziyaretçinin bu nesnelere karşı geliştirdiği tavır, geleneksel bir müze ortamında benzer eşyalara karşı oluşturacağı algıdan da farklı olacaktır. Ziyaretçi serginin ilk odasında karşılaştığı bu nesnelere için en azından kendi dünyasında olası bir yer olduğu düşüncesini geliştirebilir; çünkü bu eşyalara baktığı alanda dikkatin eşyalar kadar, kendi üzerinde olduğunu da ışıklandırmanın yönlendirmesiyle hissetmektedir.

Serginin bu katında valizlerin yanı sıra 19. yy. modası ve alışkanlıklarına da geniş yer verilmiştir. Bu sebeple serginin bu ilk katında tarih müzesi sergilemesinin etkilerinin devamlılığı görülmektedir. Bilindiği gibi, “tarih müzeleri, tarihteki kayda değer olayları ‘ne olmuştu’ sorusuna cevap arayarak belgeler. İzleyiciye, belli bir zaman dilimine ait kültür hakkındaki bilgi ve toplumun nasıl geliştiğine dair ipuçları sunar” (Dernie, 2006, s.50). Bu serginin Louis Vuitton kısmında da tarih müzesi sergilemesinin etkilerini görmek mümkündür, çünkü özellikle dönemsel giysi ve eşya sergilemeleri yoluyla ziyaretçilere spesifik bir döneme ait moda kültür hakkında bilgi sunulmaktadır. Örneğin, serginin karanlık bir bölümünde yer alan, aydınlatılmış ve açık renge boyanmış nişin içerisinde sergilenen dönemsel eşyalar izleyicilerin odağını bu bağlamda bu eşyalara çekmektedir. Kıyafetlerin altında yer alan açıklayıcı notlarsa izleyiciye dönem kıyafetleri ve alışkanlıklarıyla ilgili çeşitli bilgiler vermektedir. Dolayısıyla, bu noktada sergileme tasarımcısının bu proje için kilit rol oynadığı söylenebilir; öyle ki, yapım sürecinde birçok disiplinle koordineli olarak çalışmış olduğu ortadadır. Bu

sergileme tarzı da sergileme tasarımında çok disiplinliliğin uygulanmasına örnek olarak gösterilebilir.

Serginin bu katında dikkat çeken bir diğer sergileme tasarımı örneği ise tipik bir 19. yy. kadının bir günde giydiği kıyafetleri gösteren bölümde yer almaktadır (Resim 4). Arka planı aynalardan oluşan bu bölümde mankenler 360 derece dönmekte ve bu sayede izleyici hem ince el işçiliğinin detaylarını inceleme fırsatını bulmakta hem de yansımalar sayesinde elbisenin görünmeyen kısmını da görme imkânı bulmaktadır. Obje merkezli bir sergileme tasarımı örneği olan bu sergide, sergileme tasarımı yoluyla yaratılan konseptin içerisinde Vuitton tasarımları ön plana çıkarılmaktadır. Sergileme tasarımı sergilenen ürünlerin önüne geçmemekte ve izleyiciyi bakmasını istediği şekilde başarıyla yönlendirmektedir.



Resim 4: <http://www.gainsburyandwhiting.com/specialprojects/home-page-slideshow>

Mankenlerin kendi eksenini etrafında dönerek gerçekleştirdikleri dairesel hareket, bu aydınlatmayla vurgulanmış ve tamamlanmış olur. Bu şekilde yaratılan atmosfer, aynı zamanda dönemin sosyal hayatında büyük etkisi olan vals figürlerine referans vermektedir (Resim 5). Mankenlere giydirilen kıyafetler, bu giysilerin bir kişinin üzerinde nasıl durduğunu görmemizi sağlar ve arka fondaki aynalar aracılığıyla, ziyaretçi bu aynalarda kıyafetlerin yansımaları arasında kendi imgesiyle de karşılaşır. Bu sergileme tasarımı öğeleri sonuç olarak, valizlerin olduğu salondaki gibi, ziyaretçilerin kendilerini karşılarında buldukları nesnelerin ait oldukları dünyaya daha yakın hissederler. Nitekim, ziyaretçiler kendilerini bu kıyafetleri giyerken ya da giyenlerin yerinde hissetmeseler bile, en azından onların arasında kendilerine bir yer bulabilecekleri fikrini oluşturabilirler.



Resim 5: <http://www.materialiste.com/culture/louis-vuitton-marc-jacobs-arts-deco-paris>

Valiz ve kıyafet sergilemeleri arasındaki geçişte, dönem kıyafetlerinin x-ray fotoğraflarının yer aldığı ve önünde de açık halde valizlerin olduğu bir bölüm mevcuttur (Resim 6). Bu eşyaların üretildiği

ve kullanıldığı dönemde, röntgen cihazları medikal kullanımlarının dışında yaygınlaşmamış olsa da, valizlerle karşılaşan kişilerin içeriklerini merak edeceği öngörülerek bu türden bir geçiş bölümünün tasarlandığı düşünülebilir (Smithsdetection.com, 1946). Burada görülen ilk şey, sergileme tasarımı yoluyla müze sergilemesinin olası monotonluğunun kırılması ve benzer mesajların birçok farklı şekilde vermesinin sağlanmasıdır. Böylece izleyicinin sergilenen işlere daha çok zaman ayırması olası kılınmış olunur.

Diğer taraftan, valizlerin içinde bulunabilecek olası eşyaların x-ray görüntüleri serginin bu kısmının bütünlüğünü de devam ettiren bir sergileme tasarımı ögesidir. Öncelikle, Louis Vuitton'la en başta ilişkilendirilen seyahat etme teması burada, sergiyi ziyaret edenlerin seyahat deneyimlerine doğrudan bir referans yapmaktadır. Bilindiği gibi, günümüz yolculuklarında, özellikle hava ulaşımının kullanıldığı zamanlarda, seyahat edenler bavullarını, içeriklerinin görülmesini sağlayan x-ray cihazlarından geçirmek durumunda kalmaktalar. Serginin bu kısmında (Resim 5) görülen röntgen görselleri, çantalara değil de, kıyafetlerin kendilerine aittir. Bu terslik ziyaretçinin kaçınılmaz olarak dikkatini çekecektir. Öyle ki bu yolla, sergileme tasarımının izleyiciyi kendi yaşamında çıktığı seyahatlerde karşılaştığı x-ray cihazları deneyimleriyle ilişkilendirmesi sağlanmaktadır.

Serginin bu bölümündeki mekanlara hakim monokromatik renk yelpazesi, beyaz fonlar ve beyaz ışıkla arkadan aydınlatılmış yüzeyler de bu x-ray temasının diğer salonlarda da geçerli olduğu göstermektedir. Serginin Louis Vuitton tasarımlarını merkez alan bu ilk bölümünde, ziyaretçilerin o dönemin ve modasının içine ve detaylarına bakıyor oldukları izlenimi yaratılmış olur. Bu sergilemenin yapıldığı mekan olan müze bağlamında da tamamlayıcıdır, çünkü izleyicilerin bu yolla deneyimledikleri, çıplak gözle görülmeyecek olanın bu sergide sunulmuş olduğu fikridir. Bundan ötürüdür ki röntgeni çekilen bavullar değil, kıyafetlerin kendileridir. Müze sergilemesiyle ters düşecek bir durum yaratılmasa da, burada da moda sergileme tasarımının başat olduğu tespit edilebilmektedir. Zira bir şeyin röntgeni o şeyin çıplak gözle görünmeyen esas içeriğinin görselidir. Serginin bu bölümündeki kıyafetlerin röntgenleri de ziyaretçilere, Louis Vuitton'un tarihsel olarak ilk baştan itibaren kılık-kıyafetten daha fazlasını sunduğu mesajını vermektedir. Böylece marka imajının algısına ciddi bir katkı yapılmaktadır.

"Louis Vuitton & Marc Jacobs" sergisi örneğinde görüldüğü gibi, sergileme tasarımı müze sergilemeleri ve moda sergilemelerinde de etkin olarak uygulanmakta ve doğru yöntemlerle uygulandığında, sergilenen tasarımların hikâyeye bağ kurmaya dirençli izleyicilerle bile iletişim kurabildiği görülmektedir. Sergileme tasarımı yoluyla, müze ortamında geçmiş modaların tarihselliği ziyaretçi için daha yakın ve güncel bir hale dönüştürülürken, daha güncel olan moda eşyalarının da, seneler sonra bir müze kontekstinde nasıl ve neden yer bulabileceği, bu eşyaların güncel olduğu dünyayı temsil edebilirliği üzerinden gösterilmiştir. Dolayısıyla, bu sergi özelinde görülüyor ki, moda sergileme tasarımı ve müze sergileme tasarımı arasında bir etkileşimden söz edilebilmektedir.

Kaynakça

Arslan, K. and Ersun, N. (2011). Moda Sektöründe Faaliyet Gösteren Mağazalarda Müşterilerin Mağaza Tercihinde Mağaza Tasarımının Önemi ve Tasarım Kriterleri. [online] <http://www.iticu.edu.tr/uploads/Kutuphane/dergi/s19/221-245.pdf> adresinden 20 Ocak 2015 tarihinde erişim sağlanmıştır.

Demir, Ç. (2009). Günümüz sergileme tasarımı, türleri ve Londra'dan sergileme tasarımı örnekleri. Sanat ve Tasarım Dergisi. 51-65.

Dernie, D. (2006). Exhibition design. New York: W.W. Norton.

Givhan, R. (2012). Louis Vuitton Marc Jacobs exhibit opens in Paris. The Daily Beast. Newsweek/DailyBeast. <http://www.thedailybeast.com/articles/2012/03/08/louis-vuitton-marc-jacobs-exhibit-opens-in-paris.html> adresinden 18 Ocak 2015 tarihinde erişim sağlanmıştır.

Green, M. C., & Timothy, C. B. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. Journal of Personality and Social Psychology, 79(5), 701-21.

Louis Vuitton (2013). Louis Vuitton official website. Louisvuitton.com. adresinden 1 Şubat 2015 tarihinde erişim sağlanmıştır.



Marcjacobs.com (2013). World of MJ - Marc Jacobs. [online] <http://www.marcjacobs.com/world-of-marc-jacobs#mj-videos> sitesinden 28 Ocak 2015 tarihinde erişim sağlanmıştır.

Phillips, B. J., & Edward, F. M. Narrative and persuasion in fashion advertising. *Chicago Journals*, 37(3), 368-392.

Rossi, P. (2013, 9 Mart). Louis Vuitton – Marc Jacobs, Paris Exhibition at The Louvre. Passion for Fashion, <http://pilarrossiblog.wordpress.com/2012/03/09/louis-vuitton-marc-jacobs-paris-exhibition-at-the-louvre> sitesinden 4 Ocak 2015 tarihinde erişim sağlanmıştır.

Smithsdetection.com (1946). History of Heimann. [online] http://www.smithsdetection.com/history_heimann.php sitesinden 14 Ocak 2015 tarihinde erişim sağlanmıştır.



DİSİPLİNLER ARASI BAĞLAMDA: KÜBİZM VE MODA ETKİLEŞİMİ

Yrd. Doç. Dr. Halime YÜCEER ARSLAN

Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi

Moda Tasarımı Bölümü

yuceer@gazi.edu.tr

Uzman Gülşah POLAT

Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Fakültesi

Giyim Endüstrisi ve Moda Tasarımı Bölümü

gpolat01990@hotmail.com

ÖZET

Moda ve sanat etkileşimi geçmişten günümüze kadar süregelmiştir. Modern moda olgusunun ortaya çıkmasıyla birlikte çağdaş sanat akımları modayı ve tasarımcıları etkilemiştir. Bu araştırmada 20. yy çağdaş sanat akımlarından biri olan kübizm sanatının modaya olan etkisi ele alınmıştır. Kübizm ve moda geçmişte etkileşim halinde olduğu kadar günümüzde de birçok tasarımcının koleksiyonlarında kübik sanat etkisi devam etmektedir. Poiret, Vionnet, Chanel ve diğer önde gelen tasarımcılar kübik sanatla modayı birleştirmiş ve başarılı kreasyonlar yaratmışlardır. Kübist sanatçılar nasıl tuvalin düzlüğüne yönelmiş ve doğanın birebir temsilinden, doğadaki geometrik formların araştırılmasına meyil etmişlerse; moda tasarımcılar da dinamik, silindirik, hacimli silüet görünümünü kumaşlar yardımıyla insan vücudunda sağlamışlardır. Araştırmanın amacı kübizm sanat akımının resim ve heykelden sonra moda ile etkileşimini ve günümüzde de bu etkinin devam ettiğini oraya çıkartmaktır. Araştırmada kübizm ressamlarının resimleri ile tasarımcıların kübik sanat etkisiyle tasarladıkları giysiler karşılaştırılarak yorumlanmıştır. Kübik sanatın geçmişte ve günümüzde modayı etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Moda, Kübizm, Moda ve Sanat

INTERDISCIPLINARY CONTEXT: CUBISM AND FASHION INTERACTION

ABSTRACT

Fashion and art have continued until the present and the past interaction. With the emergence of contemporary art movements have influenced modern fashion phenomenon and fashion designers. This research is one of the contemporary art movement in the 20th century cubism impact on the fashion of the art is discussed. Interacted in the past as well as Cubism and fashion today continues impact cubic art collections of many designers. Poiret, Vionnet, Chanel and other leading designers cubic combines fashion and art have created successful creations. Cubist artists have turned to canvas from how plain and literal representation of nature, they've tendency in nature to the study of geometric forms; dynamic fashion designers, cylindrical, with the help of the fabrics have provided voluminous silhouette view the human body. After the purpose of the study is the interaction between painting and sculpture cubism art movement in fashion and this effect continued to draw out there today. They are designed with a cubic effect of designer clothes with pictures of cubism art painter in the study were interpreted by comparison. Cubic art has reached the conclusion that the effects of past and present fashion.

Key Words: Fashion, Cubism, Fashion and Art

1. Giriş

1.1. Kübizm' in Doğuşu

Natüralist sanat geleneğini kırarak yeni bir biçim dili yaratan, kübizm xx. yy. başlarında ortaya çıkan bir sanat akımıdır. Empresyonizm'e tepki olarak çıkmıştır. Kübizm terimi 1914 Savaşı'ndan önceki yıllarda Paris'te gelişen bir resim akımını belirtir. O dönemde Avrupa'da biçimlenmekte olan modern sanatın temel halkalarından biri kübizmdir (İpşiroğlu, 1993, s.27). Sanatın gelişiminde bir devrim olarak nitelenen Kübizm, geleneksel perspektife, ışık- gölge kullanımına ve sanatı doğanın taklit edilmesi olarak gören kuramlara karşı çıkmış; doğadaki biçim, doku, renk ve mekânları taklit etmek yerine, parçalara ayrılmış nesnelere çeşitli yönlerden aynı anda algılanabilecek biçimde yan yana getirerek yeni bir gerçeklik yaratmıştır. Kübistler nesnelere bir de zaman boyutunu U katmayı denemişler, biçim sorununu ön plana alıp rengi ikinci plana atmışlardır. Kübizm 1910-1912 arasında çözümsel (Analitik) evreyi, 1912'den sonra Bireşimsel (Sentetik) evreyi yaşamıştır (MEGEP, 2007, s. 28).

Ünlü ressam Cézanne 'nın sanatı genellikle Kübizm'in çıkış noktası sayılmaktadır. (İpşiroğlu, 1993, s.27). Sanat tarihinde derin iz bırakan Kübizm, sanata bakışı kökünden değiştirecek nitelikler taşımaktadır. Kübizm Picasso resimleriyle birlikte tüm dünyada kısa sürede tanındı ve birçok sanatçıyı etkisi altına aldı. Picasso ilk kübist resmi olan Avignonlu Kadınları 1907 yılında tamamlamıştır. Picasso'nun arkadaşı Braque ise sanatçının çalışmaları karşısında çok heyecanlanmış ve Picasso ile birbirlerinin resimlerini hiç görmemelerine rağmen benzer çalışmalar yapmışlardır. Cézanne doğanın "küreler, koniler ve silindirlerden oluştuğunu savunmuştur. Cézanne'nin ilkelerini kullanarak hem Picasso hem Braque bu ilkeleri daha da ileriye götürerek doğadaki geometrik formları resimlerinde alabildiğine kullanmaya başlamışlardır. Kübizm temel olarak iki farklı bölümde incelenebilir: Analitik ve Sentetik kübizm. 1909 yılından itibaren Picasso ve Braque resim konularını çok küçük parçalara ayırmaya başlamışlardır. Bu resimler Analitik Kübizm olarak nitelendirmişlerdir. 1912 yılından sonra ise daha büyük ve birleşik soyut biçimler resimleyerek Sentetik Kübizm olarak nitelendirilen eserler üretmeye başlamışlardır. Picasso'nun "Masalda Meyve Tabağı ve Ekmek" adlı resmi Analitik Kübizm dönemine ait eserleridir. Keman ve Masada Şişe tabloları Sentetik Kübizm dönemine ait eserleridir (Erkaya ve diğerleri, 2008, s. 28-34).

Batı'da 1920'lerde etkisini yitirip sıradanlaşan Kübizm Türkiye'de etkisini 1950'lerin ortasında bile korumaktadır. Sanat eleştirmeni Necmi Sönmez'e göre "İş ve İstihsal" sergisi Türk resim sanatına yerleşmiş olan 'Anadolu Kübizmi'nin' sorgulanması nedeniyle önemlidir. Bu aşamadan sonra ulusal sanat fikri rota değişikliğine uğrayarak Çağdaş Türk Resmi'nin estetik temelleri oluşturur. Türk plastik sanatçıları ağırlıklı olarak kendi oluşturdukları resim anlayışlarını soyut sanat tekniği ile birleştirerek geleneksel olanın yorumlanmasında yeni bir yol olarak kabul ettiler. (Sönmez, 1992, s.48). Bu açıdan düşünüldüğünde 1950'li yılların sanat ortamında Aliye Berger'in resim yarışmasında birinci seçilen "İstihsal" adlı yapıtı 'yerel modernizm'in' ilgi çekici örneklerinden biri olduğunu söylemek mümkündür (Bozkuş, 2014, s. 21).

1.2. Kübizmin Modaya Etkisi

Kübizm sanat akımı, resim, heykel, mimari, edebiyat, fotoğraf hatta tiyatro ve film sanat dallarını etkilediği görülmüştür. Tüm bu sanat dallarının yanı sıra moda ve tekstili de etkilemiştir. Kübizm ile moda arasında kurulabilecek bir paralellik hazır giyim sektörünün standartlaşmış beden ölçülerini referans alarak üretimde kullandığı kalıplar ve kübist sanatçıların dünyayı geometrik formlar olarak temsil etme gayretidir. Hazır giyim sanayisi tarafından kullanılan kalıplarda beden geometrik düzenlemeler olarak ele alınmakta, giysi yapısı insan bedenine oturacak şekilde çeşitli geometrik düzenlemelerle oluşturulmaktadır (Martin, 1999, s. 16).

Kübizmin baş gösterdiği yıllarda tasarımcılar Rönesans sanatından ilham alarak tasarımlar yapmışlardır. Moda devriminden dolayı kıyafet silüetlerinde sadelik ve basitlik eğilimi olmuştur. Boru şeklindeki elbiseler ve yuvarlak şapkalar ile kadınların bedeni geometrik şekle dönüşmüştür. Bunun

sonucunda kumaş tasarımı, tekstilde kıyafetler için çok popüler olmuştur (Wong, 2010, s.27).

Kübizm modasında genellikle tasarımlarda, geometrik şekiller, süslemeler, boncuklar ve payetlerle nakışlar, aplikeler, kordon ile tutturmalar, katlamalar, kesikler, pililer, zikzak, balıksırtı ve elde yapılan diğer dikiş teknikleri kullanılmıştır. Ayrıca kübizm ressamlarının tablolarındaki renkler ve formlar tasarımcıların ilham kaynağı olmuştur.



Resim 1. Kumaş üzerine yapılan aplikeler kübizm modasında en çok kullanılan teknik

Kaynak: (Wong, 2010, s.27)



Resim 2. Sonia Delaunay tarafından tasarlanan elbise, 1926

Kaynak:(Wong, 2010, s.27)

Kübizm modacılarından biri olan Sonia Delunay'ın eşi de aynı zamanda Robert Delunay kübizm ressamlarından. Sonia Delaunay kübizm tasarımlarında özgün ve yaratıcı kıyafetleri başarıya dönüştürmüştür. Moda Kübizm gelişimi için yaptığı katkılar daha çok desen, renk ve doku gibi görsel efektler üzerine olmuştur. (Wong, 2010, s. 30)

Dönemin tasarımcıları olan Jean Patou, Paul Poiret, Madeleine Vionnet, Cristobal Balenciaga, Gabrielle Chanel tasarımlarında kübizmden etkilenmişlerdir. Jean Patou kıyafetlerde sade tasarımlar yapmıştır. Vücudun eğilmesine izin veren, eteklerde pililer, ve düzenli olarak yakalarda kıvrımlar, pililer kullanmıştır. (Martin, 1999, s. 16). Bu pililer kıyafetlere bir devinim ve ritmik etkiyi aynı anda yansıtırken bir düzen içinde yapılan pilliler düz çizgi görünümü vermiştir.



Resim 3. Jean Patou tarafından tasarlanan pillili elbise 1920

Kaynak: (<https://www.pinterest.com/pin/293578469434049547/>)

Callot Soeurs kübizm dönemin tasarımcılarından biri olup tasarımlarında diğer tasarımcılar gibi sade ve düz tasarımlar ortaya koymuştur. Tasarladığı kıyafetlerin renklerini tıpkı kübik ressamların tablolarında kullandıkları renkler olan gri, yeşil ve pembe, kahve tonlarında tercih etmiştir. Ünlü tasarımcı aynı zamanda kıyafetlerde geometrik süslemeler kullanmıştır. Kordon tutturma tekniği ile dairesel formlar vererek kıyafetlere hacim kazandırmıştır (Martin, 1999, s. 23).



Resim 4. Callot Soeurs

Kaynak: (<https://www.pinterest.com/pin/341077371750197769/>)

Paul Poiret bu yeni moda hareketinden esinlenerek yumuşak ve sade tasarımlar yapmıştır. Yeni güzel kadın silüeti dinamik görünen ve yeni yaşamın canlılığını simgeleyen olmuştur. Yumuşak dairesel formlar yüzeyde geometrik şekiller ile bezemeler Poiret tasarımlarında görülmüştür. Poiret'in 1922 yılında tasarladığı kıyafeti ünlü ressam Fernand Leger'in tablosundan renk ve geometrik detaylarından esinlenmiştir. Aynı zamanda bu kıyafete benzer olarak Japon modacı Issey Miyake 1970'li yıllarda kimona özelliğinde geometrik formlu kıyafet tasarlamıştır (Martin, 1999, s. 37).



Resim 5. Fernand Leger, Femme en rouge et vert isimli tablosu, 1914

Kaynak: (Martin, 1999, s. 37)



Resim 6. Paul Poiret geometrik elbise, 1922

Kaynak: (<https://www.pinterest.com/pin/308848486918480095/>)



Resim 7. Paul Poiret geometrik elbise, 1924

Kaynak:(<https://www.pinterest.com/pin/233694668134500610/>)

Birinci Dünya Savaşından sonra, toplumda ve sanatta değerlere ve kısıtlamalara karşı reaksiyonlar oluşmuştur. Dönemin modacı Chanel sanatta yeni oluşan Dadaizm ve Kübizm teorilerini benimsemiştir. Chanel'in moda kübizm ve dada sanat akımlarıyla beraber minimalist yaklaşımı bir uyum ve estetik oluşturmuştur. Chanel Pablo Picasso ile Jean Cocteau'nun "Antigone" oyunu için kostüm üretmiş ve sahne tasarlamıştır. 1989 ve 1990 tarihlerinde Metropol Sanat ve Sergi Müzesi Kostüm enstitüsü Chanel'in tasarımlarını "Kübizm ve Moda" olarak sergilemiştir (Brabham, 2011, s. 2).

Coco Chanel tarafından 1926 yılında tasarlanan "küçük siyah elbise"nin de kübizm tasarımı olduğu söylenebilir. Chanel'in bu tasarımı hazır giyim ve haute couture'un arasında durmaktadır. Giysi konstrüksiyonu mümkün olduğunca sadeleşmiş, gerektiğinde uzatılıp kısaltılabilen geometrik şekillerin düzenlemesine indirgenmiştir. Bedenin çevresini saran hacimden tamamen uzaklaşmış, giysi bedene oturan kumaşlara indirgenmiştir. Malzeme seçimi o günde değin sadece erkek iç

çamaşırlarında ve spor kıyafetlerinde kullanılan, haute couture tasarımcılarının asla kullanmadığı, giyimde kolaylık sağlayan jarsedir. Kübist ressamlar da çalışmalarında resmetmede ve boyamadaki kusursuzluk yerine, resmi bir araştırma zemini olarak görerek, kendi ilkeleri çerçevesinde kuracakları kompozisyonlara önem vermişlerdir. Küçük siyah elbisedeki renk seçimi tek renk, siyahtır. Ayrıca bu elbise kolaylıkla hazır giyim üretim yöntemleri ile üretilebilecek biçimde tasarlanmıştır. Son olarak küçük siyah elbise diğer aksesuarlarla kombine edilebilmekte; elbisenin kalıbı temel alınarak kollarında, yakasında ve etek boyunda sayısız değişiklik yapılabilmektedir (Özdoğru, 2011, s. 221).



Resim 8. Chanel'in küçük siyah elbisesi

Kaynak: (Özdoğru, 2011, s. 211)

Madeleine Vionnet birçok sanat akımından etkilenmiş bir modacıdır. 20.yy. da kübizm sanat akımından etkilenmiş olan modacının tasarımlarında geometrik şekiller öne çıkmıştır. Elbiselerinde kullandığı üçgen formlar bunu bir göstergesidir. Antik mısır sanatı, kübik sanatlar, dekoratif sanatlarda kullanılan renk kompozisyonları ve ressamların ünlü tabloları Madeleine Vionnet'in ilham kaynağı olmuştur (Dereboy, 2008, s. 60).



Resim 9. Madeleine Vionnet, 1922

(<http://pinterest.com/pin/236016836691550873>)

R. Marin (1999) 'in belirttiği gibi Orjinali Lenif tarafından olan ve Pablo Picasso'nun "Peçenin Dansı" tablosundaki renkleri andıran, metalik renkler, gümüş ve altın renklerindeki bu elbiseyi Amerikalılar kopya etmiştir. Etek kısmında korsaj kullanılan ve üçgen etek ucu formu olan elbise kübizm sanat akımını göstermektedir.



Resim 10. Leneif tarafından yapılan kıyafet 1928, Pablo Picasso peçenin dansı, 1907

Kaynak: (Martin, 1999, s. 35)

J. Herald (1991)' in belirttiğine göre 1920'lerde Paris'te yaratıcı karmaşık fikirler ve birçok farklı sanat formları vardır. Örnek veren J. Herald (1991)Rusya'da 1924'te sahnelenen Le Train Bleu balesi için Picasso perde arkasının tasarımını yapmış ve moda tasarımcısı Chanel'in jarse kumaşlardan yapılan geometrik çizgileri olan spor giysileri balenin temel kostümleri olmuştur.

KAYNAKÇA

- Brabham, E. (2011). Gabrielle "Coco" Chanel, 1883-1971 "Fashion changes, style remains."
- Dereboy, E.J. (2008). 100 Yılın Moda Tasarımcıları. İstanbul: Format Matbaacılık
- Erkaya, M., Yüzbaşıoğlu, N., Ünlü, B. ve Ünlü, C. (2008). Picasso. İstanbul: Boyut Yayıncılık
- Herald, J. (1991). Fashions of a Decade the 1920S. Londra
- İpşiroğlu, N., ve İpşiroğlu, M. (1993). Sanatta Devrim. İstanbul: Remzi Kitapevi
- Martin, R.(1999). Kübizm ve Moda. New York: Metropol Sanat Müzesi
- Özdoğru, Ş. (2011). Modern Sanat Akımları ve Moda. İdil Sanat ve Dil Dergisi, 6(2), 211-228
- Tunalı, İ. (2008). Felsefenin Işığında Modern Resim. İstanbul: Remzi Kitapevi
- Wong, R., (2010). Application Of Cubism In Fashion, Hong Kong Üniversitesi
- Web: <http://pinterest.com/pin/236016836691550873>
- Web: <https://www.pinterest.com/pin/233694668134500610/>
- Web: <https://www.pinterest.com/pin/308848486918480095/>
- Web: <https://www.pinterest.com/pin/341077371750197769/>
- Web: <https://www.pinterest.com/pin/293578469434049547/>
- (İnternet kaynakları 08.02.2015 tarihinde alınmıştır.)



“SANAT VE TASARIM” VE “GÜZEL SANATLAR FAKÜLTELERİ”NDE YENİ BİR DİSİPLİNERARASI SANAT OLARAK “PROFESYONEL MAKYAJ” EĞİTİMİNİN İNCELENMESİ

Yrd. Doç. M. Sevtap AYTUĞ

Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi

İletişim Tasarımı Bölüm Başkanı

sevtapaytug@gmail.com

ÖZET

Profesyonel makyaj; son yıllarda, özellikle sinemada dikkat çekici uygulama örnekleri ile sanat eğitiminin gerekli olduğu bir alt yapı üzerine oluşturulması gereken ve tıp, endüstri ürünleri tasarımı gibi diğer alanları da bünyesinde barındıran üniversite düzeyi eğitim gerektiren bir sanat dalı haline gelmiştir.

Sinema, tiyatro ve sahne sanatlarında, “makyaj”, karakter yaratımının sadece cilt değil, saçtan, tırnağa detaylı inceleme ve uygulama gerektiren ve inandırıcılık için adli tıp ve dermatoloji gibi tıp dallarının bilgilerini de içermektedir. Öte yanda, uzuv kayıplarında gerçek görünümlü protezler günlük yaşamda kullanılmak üzere yaşam kalitesini ve kullanıcının psikolojisini etkileyen önemli bir boşluğu dolduracaktır. Kaza sonucu veya doğuştan kaybedilen uzvun birebir aynısını veya estetik olarak tamamlayıcısını oluşturmak sadece el, bacak gibi uzuvlar değil göz veya kıllı bölgeler için de söz konusu olabilmektedir. Bu konuda özellikle Amerika’da, hem sinema hem de günlük yaşamda kişiye özel göz tasarımı uygulamaları dikkat çekici hale gelmiştir. Gelecek yıllarda, insan görünümlü robotların gittikçe daha fazla yaygınlaşacağı ön görülmektedir. Bunların oluşturulması makyaj konusunda eğitilmiş sanatçılarca gerçekleştirilecek, uzaktan kumanda gerektiren alanlarda da yazılımcılar ve diğer teknik ekip ile işbirliği yapılacaktır. Son yıllarda büyük bir hızla yayılan 3 boyutlu yazıcı ve programlarını kullanmaya hakim makyaj alanında eğitilmiş sanatçılar, birebir benzer organ yapımı konusunda da söz sahibi olabilecektir.

Anahtar Kelimeler: Profesyonel makyaj, makyaj, sinemada makyaj, protez

IN THE ART AND DESIGN AND FINE ARTS FACULTIES AS A NEW INTERDISCIPLINARY ARTS EXAMINATION OF “PROFESSIONAL MAKE UP TRAINING

ABSTRACT

Professional makeup; in recent years, especially in the cinema with remarkable examples of applications of art education should be created upon an infrastructure is required and also other fields such as medical, industrial design, University-level education incorporates has become an art form that requires. Cinema, theatre and performing arts, “vanity”, not just the character creation of skin, hair, nail & detailed review and application to forensic medicine and dermatology and persuasiveness that require such medical branch also includes the information. On the other hand, loss of limbs, to be used in everyday real-looking prosthetic of quality of life and will fill an important gap that affect user psychology. Accidental or natural born exactly the same as the lost limb or aesthetically complement the only hand, leg-like limbs, not eye or hairy can be in question for the region. In this regard, especially in America, both the cinema and the everyday life of the private eye design applications have become noteworthy. In the coming years, more and more human-looking robots yaygınlaşacağı front can be seen. Their creation will take place for many artists trained in makeup, even in areas that require remote control, software developers and other technical staff will be collaborating with. In recent years a rapidly spreading 3D printer and shows the judge to use

makeup artists trained in the field, one will be involved in the construction of similar bodies.

Key Words: Professional Make up, Make up, Cinema make up, Prosthetics

Konu

Profesyonel Makyajın sanat alt yapısına sahip olan üniversitelerde yeni bir disiplinler arası sanat olarak yerini almasının farkındalığını yaratmak üzere, farklı disiplinler açısından incelenmesi

Amaç: Profesyonel makyajın sinema, televizyon, sahne eserlerinde oyuncu için karakter yaratımı, estetik cerrahide kayıp uzuvların ve saç gibi kıllı alanların tamamlanması ve kamufle edilmesinde, endüstri tasarımı alanında insan görünümlü robotların yaratılmasında, müzelerdeki profesyonel makyajın ve 3 boyutlu yazıcıların kullanımının sanat eğitimi kapsamında değerlendirilmesinin gerekliliği ve öneminin irdelenmesi .

1.BÖLÜM

GİRİŞ

1.1.Ülkemizde Üniversitelerimizde Makyaj Eğitiminin Durumu

Eğitim Terimleri Sözlüğünde; “Üniversite; genellikle fen, edebiyat, hukuk, tıp, mühendislik gibi alanlarda eğitim ve araştırma yapan fakültelerden oluşan yüksek öğretim kurumu” ve Güncel Türkçe Sözlük’te ise; “Bilimsel özerkliğe ve kamu tüzel kişiliğine sahip, yüksek düzeyde eğitim, öğretim, bilimsel araştırma ve yayın yapan fakülte, enstitü, yüksekokul vb. kuruluş ve birimlerden oluşan öğretim kurumu” olarak tanımlanmaktadır. (2015)Bu tanımlamalara ilave olarak, üniversite eğitimi almış gençlerin çalışacakları sektörlerde sadece yapılacak işlerin gerektirdiği bilgi ve donanım değil, üniversiteden yetişmiş olmanın getirdiği üst düzey bilgiye de sahip olarak çalışacakları kurum ve yapacakları işlerde yön verici olmaları da beklenmelidir.

Ülkemizde lisans düzeyinde 69 Güzel Sanatlar veya Sanat ve Tasarım Fakültesi, 40 Konservatuvar bulunmaktadır. Tiyatro, Opera, Opera ve Konser Şarkıcılığı, Opera, Koro ve Popüler Müzik Şarkıcılığı, Oyunculuk, Performans, Tiyatro (oyunculuk) , Sahne Dekorları ve Kostümü, Sahne Sanatları, Sahne Tasarımı, Radyo, Televizyon ve Sinema, Film Tasarımı, Sinema Televizyon bölümlerinde bazı üniversitelerde, ağırlıklı olarak seçmeli olmak üzere, makyaj dersine yer verildiği gözlemlenmiştir. Ülkemizdeki üniversitelerde konservatuvarlarda makyaj dersi haftalık 2 ders saati veya 1 ders saati olarak planlandığı görülmektedir. Bu da genellikle 4. Sınıftadır. Oyuncuların kendileri üzerinde uygulayabilecekleri karakter yaratımına yönelik eğitim amaçlanmaktadır. Film Tasarımı veya Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümlerinde ise, 2. Sınıfta haftalık 2 ders saati veya haftalık 3 ders saati olarak planlanmaktadır. Uygulamalı bir alan olan makyaj için ne yazık ki bu eğitim süreleri yeterli olmamaktadır.

1.2. Yurtdışında sanat eğitimi programı içinde makyaj eğitiminin durumu

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sahne Dekorları ve Kostümü Bölümü’nde makyaj dersini seçen Erasmus öğrencileri ile yapılan görüşmelerde, Almanya, Hollanda ve İtalya’da sahne tasarımı bölümlerinde makyaj derslerinin düzenli olarak programda yer almadığı sadece dönem içinde birkaç saatlik atölye çalışması şeklinde uygulama gösterildiği anlaşılmıştır. Lisans ve yüksek lisans düzeyinde Dünya’da henüz yaygın bir şekilde eğitim programı olmamasına rağmen, birkaç üniversitede lisans ve yüksek lisans düzeyinde eğitimler başlamıştır. Öte yanda, birkaç ay veya yıllık kurslar düzenleyen okullar olduğu gözlemlenmiştir. Amerika’da University of North Carolina School of the Arts lisans ve yüksek lisans düzeyinde makyaj eğitimi vermektedir. Protez uygulamaları, peruk yapımı, saç dizaynı, geleneksel ve çağdaş film ve tiyatrolar için makyaj eğitimi vermektedir. Almanya’da Hochschule für Bildende Künste Dresden/ Academy for Fine Arts Dresden 4 yıllık eğitim süresince Sahne makyajı, Sahne Heykeltraşlığı, Makyaj ve Kostüm Dizaynırlığı alanlarında 4 farklı program uygulamaktadır. İngiltere’de University of the Arts London- London Collage of Fashion, kostüm, makyaj ve performanslar için 3 boyutlu efektlerin eğitimini sağlamaktadır.Southampton

Solent University Makeup, Hair Design and Arts University Bournemouth sahne, moda, film ve televizyon alanlarında makyaj ve saç tasarımında tarihi ve güncel drama, hava tabancası kullanımı, özel efektler, protez, bale, opera, müzik, fotoğraf ve dans için gerekli olan tüm bilgilerle donatılmaktadır. Blanche MacDonald Centre’de makyaj sanatçısının kendi tanıtımı için gerekli olan portfolyoyu hazırlaması amaçlı Photoshop, kartvizit, PowerPoint sunumu, CD yedekleme ve baskı için dijital dosyaları biçimlendirme gibi makyaj alanı dışında da bilgilerle donatılmaları söz konusudur. Ayrıca, üniversiteler dışında Almanya’da Mephisto 3 yıllık makyaj ve saç eğitimi ile sahne ve film sektörüne Cinema Make-up School (Los Angeles), Joe Blasco Makyaj Okulu (Orlando), Chic Studios School of Make up (New York), Tom Savini’s Special Make up Effects Program (Pennsylvania), Academy of Freelance Makeup (New York), CMC Makeup School (Texas), El School of Professional Makeup (California) Cosmix School of Makeup Artistry (Florida), Vancouver Film School (British Columbia Canada) ve Make up First School of Makeup Artistry (Chicago) profesyonel makyaj konusunda ilgili sektörlerin ihtiyacını karşılayacak sanatçıları yetiştirmektedir.

Güzel Sanatlar alanı dışında Osaka Üniversitesi’nde Intelligent Robotics Laboratory Direktörü Prof. Hiroshi Ishiguro 12 yıldır insan görünümlü robot üretimleri konusunda sektörün firmaları ile iş birliği yaparak sesli ve fiziksel olarak tepki verebilen robotlar üretmektedir. (www.telegraph.co.uk)

Almanya’da organ yetmezliği çeken hastalar için Fraunhofer Enstitüsü 3 boyutlu yazıcıları kullanarak ilk yapay damarı üretmeyi başarmıştır. Yarı plastik yarı biyomolekül özel bir madde kullanılarak üretim gerçekleştirilmiştir. Makyaj sanatçısı bu uygulamayı film veya televizyonda gerçek görünümlü ameliyat sahneleri veya organların gösterilmesi gereken makyaj uygulamalarında kullanabilme imkanına kavuşacaktır. (www.kimyabilim.com)

Öte yanda, İngiltere’de 3 boyutlu yazıcılar üreten Fripp Design Firması University of Sheffield ve Manchester Metropolitan University işbirliğinde vücut protezleri imalatı üzerinde çalışmalar yapmaktadır. (www.3dprinterplans.com) Çok renkli silikon ile yumuşak dokulu malzeme üretim yapabilecek 3 boyutlu yazıcılar sayesinde, sadece endüstri ürünleri tasarımcıları değil tasarım programını öğrenecek makyaj sanatçıları da halen kullanılmakta olan kalıp alma tekniği yerine sadece fotoğraftan yararlanarak kayıp uzuvun protezle yerine yerleştirilmesi imkanını yaratabilecektir. Solidworks, Rhino, Bunkspeed Hypershoot, Magics and Mimics programlarını kullanmaktadırlar.

Vücut Boyama sanat dalı uluslararası festivalleri ve yarışmaları yapılan bir sanat haline gelmiştir. Özellikle reklam sektöründe hava tabancası, sünger ve fırça ile gerçekleştirilen vücut boyamaları fotoğraf sanatçıları için de yeni bir çekim alanı haline gelmiştir.

1.3.Makyaj eğitimi alanların çalışabileceği sektörler

Sahne sanatlarında (opera, bale, tatil köyleri animasyon gösterileri, pandomim vb.) film ve televizyonda oyuncuların ve dansçıların yer aldığı tüm eserlerde karakter yaratımında, televizyon sektöründe; haber programları, açık oturumlar vb. programlarda spiker ve konukların makyajları alanlarında, moda tasarımı ve tekstil alanlarında defileler, katalog çekimleri vb. mankenler üzerinde kıyafeti tamamlayacak saç ve makyajın oluşturulmasında, video klip ve magazin, moda dergileri, reklam ve diğer alanlarda model kullanılan tüm fotoğraf çekimlerinde, müzeler için gerçek görünümlü mankenlerin yaratılmasında, tıbbi amaçlı uzuv, organ ve kılı bölge kayıplarında protez, peruk vb. lens, göz, tırnak yapımı ve uygulamalarında, gerçek görünümlü robotların üretiminde, 3 boyutlu yazıcı kullanımı ile yeni karakterlerin yaratımında maske hazırlanması gereken sanatsal uygulama alanlarında.

SONUÇ

Ülkemizde sanat alanında makyaj eğitimi yukarıda sıralanan pek çok alanda çalışacak gençler için çalışma imkanı yaratacaktır. Bu makyaj eğitiminde; desen, kalıp, renk, temel sanat, sanat tarihi, makyaj tarihi, saç tarihi, sahne sanatları ve sinema tarihi, mitoloji, peruka, kirpik işleme, tırnak yapımı, diş yapımı, tires örme, airbrush, sünger ve fırça teknikleri, sakal, bıyık, kaş işleme teknikleri,

fotoğraf, kamera, ışık, malzeme, adli tıp, dermatoloji, saç bilgisi, animatronik, artistik anatomi, genel anatomi, 3 boyutlu tasarım programları, ilk yardım ve psikoloji eğitimi yer almalıdır.

KAYNAKÇA

- ANSELMO, Stefano, (1984), *Il trucco e la maschera*, Milano:Editrice BCM di Giunto
- BAKER, Rick, MIIB, (2002), *MakeUp Artist*, Issue 37, Sunland: Make –Up Artist Magazine
- BALTACIOĞLU ARSOY, Yeşim, (2011) *Üç Boyutlu Makyaj Uzmanı Alan Yeterliliklerinin Geliştirilmesi*, Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
- BARENDREGT, Alex, (2005), *Body Painting Magazine*, Judenburg:History of the World Body Painting Festival
- BARENDREGT, Alex, (2005),*World Body Painting Festival*, Seeboden: Photo Award Catalogue 2005
- BAYGAN, Lee, (1991), *Make-up For Theatre,Film&Television*, London: A&C Black (Publisher) Limited
- BUCHMAN, Herman, (1990), *Film And Television Makeup*, New York: Watson-Guption Publications,
- BURENHULT, Göran, (2000), *Illustrierte Geschichte der Menschheit Naturvölker heute*, Augsburg: Weltbild Verlag GmbH
- CASTELBAJAC, Kate de, (1995),*The Face Of The Century 100 years of Makeup and Style*, New York: Rizzoli International Publications Inc
- Cirque du Soleil Saltimbanco Broşürü, (2002), Montreal: Cirque du Soleil Inc.
- CLAUSEN, Rosemarie, (1960), *Gustaf Gründgens Faust in Bildern*, Braunschweig: Georg Westermann Verlag
- COREY, Irene, (1990), *The Face is a Canvas*, Louisiana: Anchorage Press, Inc.
- CORSON, Richard, (1972), *Fashions in Makeup from Ancient to Modern*, London:Peter Owen Ltd.
- CORSON, Richard, (1989), *Stage Makeup*, London: Prentice Hall Int. Ltd.
- DELAMAR, Penny, (1995), *The Complete Make-up Artist*, London:The Macmillan Press Ltd.
- DINTER, Maarten Hesselt van, (2005), *The World of Tattoo*, Amsterdam: KIT Publishers
- ECO, Umberto, (2009),*Güzelliğin Tarihi*, İstanbul:Doğan Kitapçılık A.Ş.
- EMEKÇİ, Vural, (2012), *A'dan Z'ye Dövme Sanatı*, İstanbul: İkinci Adam Yayınları
- FRUTIGER, Beat, (1991), *Schminke-Maske Körperkunst*, Bern: Zytglogge Verlag
- GOMBRICH, E.H.,(1997), *Sanatın Öyküsü*, İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş.
- HAGENS, von Gunther,(2010), *Body Worlds*, İstanbul:Arts&Science Sanat ve Bilim Org. Reklam Hizm. Tic. Ltd. Şti.
- HOLMES, Dominique, (2013), *The Painted Lady*, London: Ryland Peters& Small
- JANS, Martin, Eijk Servaas van, Hartgers Zeger,(1983), *Faces Fantasy Makeup*, Nederland: Publishers Maja
- KESKİNER, Cahide, (2007), *Turkish Motifs*, İstanbul: Turkish Touring And Automobile Association
- LOHSE-JASPER, Renate,(2000), *Die Farben Der Schönheit*,Gerstenberg Verlag
- MARTIGNETTE, Charles G.,MEISEL Louis K., (1996), *The Great American Pin-Up*,New York: Taschen
- MCNEILL, William, (2004), *Dünya Tarihi*, Ankara: İmge Kitabevi Yay. Tic. Ltd. Şti.
- MEEHAN, Aidan, (1999), *Celtic Borders*, New York: Thames and Hudson Inc.
- PLACE, Stan Campbell, (1990), *The Art and Science of Professional Makeup*, New York: Milady Publishing Company
- RENFORTH, Arthur, (2001), *What is Body Painting?*, Body Paint Portfolio, Australia: Alpha Connection
- RINALDI, Chris, (2005), *Body Painting Magazine*,History, Judenburg
- SCHIFFMACHER, Henk, (2005), *1000 Tattoos*, Köln: Taschen GmbH
- SERDAROĞLU, Fatih, (2013), *Dövme Kitabı*, İstanbul: Sis Yay Tic.Ltd.Şti,
- SLADEK, Milan, (1985), *Pantomimen-theater*, Köln: Bund-Verlag GmbH

THALHEIM, Yvonne, Nadolyn Harald, (1995), Schminken für Kinder, Niedemhausen: Falken-Verlag GmbH

The Lion King The Award-Winning Musical Broşürü, (2002), London: Walt Disney Theatrical (UK) Ltd.

The Lord of the Rings Broşürü,(2007), London: Dewynters, A Kevin Wallace Limited Production
TURAN, Güven, (2000), Sanat Dünyamız Üç Aylık Kültür ve Sanat Dergisi, İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık A.Ş., Sayı 75

TURANİ, Adnan, (1999), Dünya Sanat Tarihi, İstanbul: Remzi Kitapevi
ÜSTER, Celal, P Sanat, (1998-1999), Sunu, Kültür, Antika Dergisi, İstanbul: Raffi Portakal Antikacılık Müzayede Organizasyon ve Danışmanlık A.Ş. adına Raffi Portakal, Sayı 12/Kış 98-99

ÜSTÜNDAĞ, Perran, (2011), Asya Tiyatrosunda Maske, İstanbul: Beta Basım Yayım A.Ş.
WORSLEY, Harriet, (2000), Decades of Fashion, Köln: Könemann Verlagsgesellschaft mbH
www.unca.edu (Erişim Tarihi: 12.02.2015)
www.hfbk-dresden.de (Erişim Tarihi: 12.02.2015)
www.solent.ac.uk (Erişim Tarihi:12.02.2015)



Bölüm 1-Özbekistan'daki geleneksel kadın giyimini gösteren fotoğraf



Bölüm 2-Lion King (Walt Disney Theatrical Broşürü)



Bölüm 3-Mexiko Bayramı Festivali'nden bir fotoğrafı gösteren



Bölüm 4 - Bayanlar arasında dükkanlarında satılan peruk



Bölüm 5-Muski (Dünya Sanat Tarihi)



Bölüm 6-Kayseri Antikacılık Müzayede organizasyonu



GELENEKSEL KÜLTÜRÜ YAŞATMADA BİLGİSAYAR DESTEKLİ İŞLEME TASARIMI

Yrd. Doç. Mine CAN

Kocaeli Üniversitesi, Değirmendere A.Ö. Meslek Yüksekokulu

mine_can82@hotmail.com

ÖZET

Geleneksel kültürümüzün önemli bir değeri olan işleme, günümüzde gelişen teknolojinin imkanları sayesinde artık tekstil sektörünün bir parçası haline gelmiştir. Bilgisayarlı desen tasarım programları aracılığı ile dijital ortamda gerçekleştirilen tasarımlar, çok başlı nakış makinelerinde işlenmektedir.

Ülkemizde son yıllarda bilgisayarlı nakış sektöründe yaşanan hızlı değişim sıkıntıları da beraberinde getirmiştir. Bu süreçte sektörde nitelikli iş gücü ihtiyacı doğmuş, ancak mesleki eğitim veren kurumların gelişmelere paralel olarak kendilerini yenileyememesi, sektörde eğitim almamış bireylerin istihdam edilmesine neden olmuştur. Eğitimsiz bireyler tarafından gerçekleştirilen basit ve sıradan üretimlerde, tasarım göz ardı edilmiştir.

Ancak günümüz rekabet ortamında asıl olan gerçek, ürün değil tasarımdır. Ülkemizde var olan ve bugüne kadar hep geri planda kalan geleneksel değerler bugün dünya ile rekabet edebilmenin ana noktasıdır. Bu nedenle bildiride, geleneksel değerlerimizin modern uygulamalarla yaşatılması ve ürüne dönüşmesinin önemi, eğitim ve nakış sektörünün günümüzdeki durumu ile birlikte ele alınarak tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayarlı tasarım, işleme, kültür.

COMPUTER ASSISTED EMBROIDERY DESIGN ON THE SURVIVAL OF TRADITIONAL CULTURE

ABSTRACT

Today's, embroidery which is an important value of our culture, that has been part of the textile industry due to its emerging technology facilities. Thanks to a unique pattern in the digital design programs in design, They are processed multi-head embroidery machines.

In recent years, shortage of rapid change has brought computerized embroidery industry in our country. The need for skilled labor in the sector emerged in this process, but untrained individuals has led to the employment of the sector because parallel to the development of vocational education and training institutions can not regenerate.

However, the real in today's competitive environment, the design is not product. Today's, traditional values which is existing in our country and so far always remaining in the background, the main point is to compete with the world. Therefore, this paper is discussed the survival of our traditional values with modern practices and importance of the conversion products with the status of education and embroidery industry today.

Key Words: Digital design, embroidery, culture.

Giriş

Dokuma, keçe veya deri yüzeyler üzerine; ipek, yün, keten, pamuk, metal vb. iplikler kullanılarak, çeşitli iğneler ve uygulama biçimleri aracılığıyla yapılan süslemelere işleme adı verilmektedir.

İşlemenin ilk kez kimler tarafından ve nasıl yapıldığı kesin olarak bilinmemektedir. Ancak bu tür uğraşlar başlangıç olarak gösterilen ilk çağlardan günümüze kadar geçen süreçte toplumdan topluma, bölgeden bölgeye değişik özelliklerle, bazen de etkileşimler sonucu benzer özellikler göstererek gelişmiştir. İşleme günümüzde halen severek uygulanan bir el sanatı olarak varlığını sürdürmektedir.

Dünyada işleme sanatındaki en köklü değişim, sanayi devrimi sürecinde yaşanmıştır. O güne

kadar bir el sanatı olarak varlığını sürdüren işleme, teknolojik gelişmelerden etkilenmiş ve sanayinin gelişmesine paralel olarak değişiklik göstermiştir. Sanayi devrimindeki gelişmeler dizisi, aynı zamanda toplumların sosyal, ekonomik ve siyasal yapılarını da etkilemiştir. Yüzyıllardır el sanatları kapsamında üretilen ürünler, sanayi devrimiyle birlikte endüstriyel ürünler olarak üretilmeye başlanmıştır. Teknolojinin gelişimiyle el işlemleri, nakış makinelerinde üretilerek, geniş bir kullanım ve uygulama alanı bulmuştur. Aslında bu gelişmeler el emeğini olumsuz, fabrikasyon üretim süreçlerini ise olumlu yönde etkilemiştir.

Bu dönemin ardından nakış kullanılan araca göre; el nakışı ve makine nakışı olarak ikiye ayrılmıştır. İlk makine nakışı uygulamaları, 1830 yılında Fransız terzi Barthelemy Thimonnier'in keşfettiği zincir işi yapan makineyle başlamıştır. Bunun ardından 1851'de Isaac Singer'ın bulduğu çeşitli ayaklarla gelişen dikiş makinesiyle büyümüş ve 20. yüzyılda Japonların bulduğu zikzak makineleriyle büyük boyutlara ulaşmıştır (Barışta, 1995: 2). 1852 yılından sonra elektrikle çalışan makinelerin üretilmesi ve Fransız mekanik mühendisi Jaquard'ın (1830- 1920) yaptığı mekanik makineler ise makine nakışını otomasyon noktasına getirmiştir. Klasik nakış tekniklerinin bu makinelerde uygulanmaya başlanmasıyla nakış sanayinin temelleri oluşturulmuştur. 1960'lı yılların elektronik devrimi ile daha hızlı ve kaliteli iş çıkaran makinelerin yapımı artmış, 1980'li yıllardaki bilgisayar devrimi ile de makinelerin hafıza kapasitesi, nakış vektör yetenekleri ile diğer teknolojik özellikleri geliştirilmiştir. 1960'lı yıllarda yarı otomatik makineler ve 1980'li yıllarda tam otomatik makinelerin kullanılmasıyla sanayi nakışı kavramı ortaya çıkmıştır. Böylece işleme endüstriyel sanatların içinde yeni bir kimlik kazanma sürecine girmiştir. Günümüzde ise bilgisayar çağının imkânlarından yararlanılarak, tam otomatik makinelerde bilgisayarlı nakış programları ile işleme yapılmaktadır. Bu iş için hazırlanmış bilgisayarlı desen tasarım programları sayesinde dijital ortamda gerçekleştirilen tasarımlar, çok başlı nakış makinelerinde işlenmektedir.

Türkiye'de bugün tekstil sektörü içerisinde yer alan bilgisayarlı nakış, iç ve dış piyasanın ihtiyaçlarını karşılayan ve her geçen gün yaygınlaşarak ülke ekonomisine katkı sağlayan bir sektördür. El işlemeciliğine göre daha kısa sürede yapılması ve son yıllarda moda akımlarında işlemenin çok fazla yer alması bu sektörü gözde haline getirmiştir. Bilgisayar ortamında tasarlanan ve bilgisayarlı nakış makineleriyle işlenen motifler; giyim eşyalarını, giyim aksesuarlarını, ev tekstili ve çeyiz eşyalarını süslemektedir. Ancak son yıllarda bilgisayarlı nakış sektöründe yaşanan hızlı ve olumlu gelişmelere, tasarım ve geleneksel değerler açısından bakıldığında aynı şeyleri söylemek pek mümkün değildir. Oysa Türk işleme sanatının kökleri çok eskilere dayanmaktadır ve zengin bir desen kültürüne sahiptir. Ancak ülkemizde bu kaynaktan yeterince yararlanılmadığı görülmektedir. Kültürel mirası yaşatma ve tanıtmaya anlamında büyük bir eksiklik olan bu konu aynı zamanda önemli bir kaynağın da göz ardı edilmesidir. Bu sebeple yapılacak yeni tasarımlarda Türk işleme sanatının özgün desen ve kompozisyon özelliklerinin ön planda tutulması ve üretimlerin bu doğrultuda gerçekleştirilmesi, geleneksel kültürümüze sahip çıkma ve sektörde fark yaratma adına önemlidir. Bu kapsamda bildiride, 21. yüzyılda geleneksel değerlerimizin modern uygulamalarla yaşatılması ve ürüne dönüşmesinin önemi, eğitim ve nakış sektörünün günümüzdeki durumu ile birlikte ele alınarak tartışılmıştır.

Ülkemizde Bilgisayar Destekli İşleme Tasarımı

İçinde bulunduğumuz yüzyılda bilgisayar teknolojisinin her alana girmesi ile birlikte mesleki eğitim veren kurumlarda kendi yapılarını gözden geçirmek durumunda kalmıştır. Teknolojik gelişmelere paralel olarak Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı ortaöğretim kurumları ile Yükseköğretim düzeyinde Meslek Yüksekokulları ve Mesleki Eğitim Fakülteleri, ders programlarını yeniden gözden geçirmiştir. Bu doğrultuda ders programları yenilenmiş ve çağın gereklerine uygun olarak bilgisayar destekli tasarım ve üretim süreçlerinin öğretildiği dersler müfredata alınmıştır.

İlgili bölüm ya da programların temel amacı, bireylerin temel mesleki bilgi ve becerileri kullanarak kaliteli hizmet sunabilen ve işin her aşamasında kaliteden sorumlu olmanın gereğini bilen bireyler

yetiştirmektir (Köklü ve Koçak, : 311). Bu okullardan mezun olan kişiler nakış sektörünün aradığı bilgisayarlı nakış makinelerini kullanma becerisine sahip, üretim ve tasarım süreçlerinde yer alabilecek, aynı zamanda nakış teknikleri, desen, renk ve kompozisyon özellikleri konularında bilgili bireylerdir. Ancak son on yılda yapılmış olan araştırmalar incelendiğinde, Türk nakış sektöründe çalışan bireylerin nakış alanında eğitimi olmayan kişilerden istihdam edildiği görülmektedir.

Çıttır (2009) Türkiye’de nakış sektöründe faaliyet gösteren işletmeler üzerine yaptığı çalışmasında, işletmelerinin çoğunluğunda kalifiye eleman sorunu yaşadığını ve araştırma kapsamına alınan işletmelerdeki eğitim ortalamasının ise ortaöğretim seviyesinde olduğunu tespit etmiştir. Aynı çalışmanın sonuçlarına göre, işletmelerde görev yapan bireylerin nakış eğitimini bir kurumdan değil, sektörde usta-çırak ilişkisi ağırlığı çerçevesinde öğrendikleri belirtilmektedir.

Bozkurt (2006) tarafından yapılan bir çalışmada; sektörde eğitim-istihdam ilişkisinin olmayışı, çalışanların yasal olarak mesleki eğitim almış olmalarının gerekmemesi ve işverenlerin ucuz işgücü istihdam etme tercihleri nedeniyle çalışanların çoğunluğunun nakış eğitimi almamış bireyler olduğunu belirtmiştir.

Ülkemizde nakış sektöründe işgücündeki eğitim eksikliği sorunları verimin ve kalitenin düşmesine sebep olmaktadır. Bugüne kadar teknolojik alanda yaşanan hızlı değişim ve gelişim sürecine mesleki eğitim veren kurumların ayak uyduramaması, bu durumun başlıca sebepleri arasında gösterilebilir.

Ülkemizde nakış sanayi konfeksiyon, ayakkabı, mefruşat gibi diğer sektör elemanlarının ara girdisi durumundadır ve bu durum başka sorunları da beraberinde getirmektedir. Bu sorunların en başında nitelikli iş gücü eksikliği gelmektedir. Buna bağlı olarak gelişen kaçak üretim ve fiyat istikrarsızlığı gibi sorunlar, üretimin sadece niceliğini değil kalitesini de olumsuz yönde etkilemektedir. Nakış alanında eğitim görmemiş bireyler tarafından yapılan tasarımlarda ve desenlerde kendini tekrar eden, estetik değerden yoksun ürünler üretilmektedir. Bu durum nakış sektöründe seri üretimin yaygınlaşması, kolaylaşması ve mekanik bir anlayışla, tasarıma bütçe ayırmadan düşük performanslı ürünlerin kolay satılacağı düşüncesiyle oluşturulan üretimi ortaya çıkarmaktadır.

Karadağ ve Öztürk’ün belirttiği gibi (2013) niteliksiz üretimler için tasarımcıya gerek duyulmamakta, vasıfsız işçilerin ürettiği, maliyete düşük, işlevselliğin ön planda olduğu, kullanıcı için hiçbir anlam ifade etmeyen, basit ve sıradan ürünler üretmekten öteye geçmemektedir.

Çıttır (2009) tarafından yapılan araştırmada nakış sektörünün tasarım gücüne yönelik işletme görüşlerin yetersiz olduğu belirtilmiştir. İşletmelerde desen hazırlama bölümünde çalışan personelin nakış eğitimi, tasarım ilke, yöntem ve süreçleri konularında eğitimsiz olmaları nedeniyle geleneksel Türk motiflerine yeterince yer verilmediği düşünülmektedir. Bunun sebepleri arasında ülke olarak hazır giyimin motif tercihlerinde kültürel bir hedefin olmaması, seçimlerdeki arz-talep, moda gibi unsurların etkileyici ve belirleyici olması gerekçe olarak gösterilmektedir.

Sonuç ve Değerlendirme

Moda akımlarıyla toplumların sosyo-kültürel özelliklerini hem değiştiren hem de bu değişimlerden bizzat etkilenen tekstil endüstrisinin yeni arayışlara girmesi ve sektörün nakışlar üzerindeki yönlendirici etkisinin artması makine nakışlarına yeni bir alan açmıştır. Ancak tekstil firmalarının, pazar paylarını genişletmek ve ürünlerini pazarda daha cazip hale getirebilmek için nakışlardan yararlanmak istemeleriyle, tekstil endüstrisi ürünlerinde nakışa ağırlık verilmiş ve nakış hizmeti veren atölyeler önemli bir sektörel unsur durumuna gelmiştir. Günümüzde işlemeli tekstil ürünlerinde, talebin artmasına paralel olarak bir artış görülmektedir. Ancak bu üretimlerin büyük bir kısmı fason üretimdir. Nakış sektörünün yüksek satış rakamlarına ulaşması için, ürünlerini dünya piyasalarına yön veren konuma getirmeleri gerekmektedir. Teknolojik gelişmeler değişik işleme tekniklerinin verimli şekilde kullanılmasını sağlamıştır ancak ülkemizde geleneksel özellikler hep ikinci plana atılmıştır. Bu noktada atlanan en önemli husus pazarda farklı olabilmektir. Günümüz rekabet ortamında artık ürün değil tasarım satılmaktadır. Bu durumun farkına varan ülkeler tasarımlarında geleneksel unsurlarını ön plana çıkarmaktadır. Ülkemizde bu güne kadar kalifiye işçi



eğitimi veren eğitim kurumlarının yokluğu ve bu sebeple tasarım süreçleri konusunda bilgisiz kişilerin üretimde yer alması, geleneksel desenlerin kullanımının hep ikinci planda kalmasına sebep olmuştur. Ancak nakış sektörünün uluslararası piyasada rekabet edebilmesi için bundan sonraki dönemlerde farklılıkların öne çıkacağı düşüncesiyle hareket edilmesi gerekmektedir. Bu anlamda nakış sektörü ile eğitim kurumlarının işbirliği içerisinde olmaları doğru olacaktır. Ayrıca Türkiye’de bugüne kadar nakış sektörünün standartlarının belirlenmemesi özellikle dış pazarlarda büyük kayıplara neden olmuştur. Ülkemizde yıllardır kurlsız çalışan nakış sektörünün meslek standartları, Mesleki Yeterlik Kurumu tarafından 2011 yılında belirlenmiştir. Ancak bu yeterlikler iş kurallarını belirlemeden öteye gitmemiştir. Bundan sonraki dönemde sanayi odalarının eğitim kurumları ile tasarım, üretim ve kalite süreçlerine yönelik standartlaştırma çalışmaları gerçekleştirerek, meslek standartlarını belirlemeleri gerekmektedir. Bu çalışmalar tasarım süreçlerinde geleneksel değerlerin yaşatılması adına büyük önem taşıyacaktır.

Kaynaklar

BARIŞTA, Ö. H. (1995). Türk İşleme Sanatı Tarihi. (2. Baskı). Gazi Üniversitesi Mesleki Yaygın Eğitim Fakültesi Yayın No:1. Ankara: G.Ü. İletişim Fakültesi Basımevi.

KÖKLÜ, H., KOÇAK, E. (2008). Bilgisayar Destekli Nakış Eğitimi, Ankara Gazi Üniversitesi, I. Ulusal El Sanatları Sempozyumu, s. 310-314.

ÇITTIR, T. (2009). Bilgisayar destekli Nakışlı Tekstil Ürünlerinin Desen Özelliklerinin ve Nakış Sektörünün Sorunlarının belirlenmesi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü (Yayınlanmamış doktora tezi).

BOZKURT, S. 2006. İstanbul İli Nakış Endüstrisinde Çalışan Elemanların Özelliklerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. Ankara Gazi Üniversitesi, (Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi).

İnternet Adresleri

Mesleki Yeterlik Kurumu <http://www.myk.gov.tr/index.php/tr/ums> (Erişim tarihi 20.01.2015)



TEKNOLOJİ ETKİSİNDE DÖNÜŞEN TEKSTİL MATERYALLERİNİN TEKSTİL VE MODA TASARIMINDAKİ YERİ: “ISIYA DUYARLI KUMAŞLAR”

Öğr. Gör. Mine YILDIRAN

Akdeniz Üniv. Güzel Sanatlar Fakültesi

Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü

mineyildiran@gmail.com

ÖZET

Teknoloji ve moda alanı arasındaki işbirliği hızlanırken tasarım, günümüz pazar koşullarında sadece tekstil ve moda sektöründe değil, tüm sektörlerde önem kazanmıştır. İşletmeler bu süreçte tasarıma yönelik ar-ge faaliyetlerini artırmıştır. Yaratıcılığın boyutları bilgi toplumuna geçişle birlikte genişlemektedir. Bitmeyen değişim ve bilgi aktarımının çok hızlı olması tasarımcıların işini zorlaştırmaktadır. Bu çalışmanın amacı zorlaşan tasarım süreci içerisinde teknolojik transformasyonun moda ve tekstil tasarım alanında oluşturacağı fırsatlara değinmek ve akıllı tekstiller arasında yer alan ısıya duyarlı/ısıyla renk değiştiren kumaşların estetik ve fonksiyonel potansiyelini ortaya çıkarmak, teknik özelliklerini tartışmak, tekstil ve moda tasarımı alanında kullanımlarını örneklendirmektir.

Anahtar Sözcükler: Akıllı Tekstil, Termokromik Boya, Isıya Duyarlı Kumaş

THE POSITION IN THE TEXTILE AND FASHION DESIGN OF THE TEXTILE MATERIAL TRANSFORMING WITH TECHNOLOGY: “HEAT SENSITIVE FABRICS”

ABSTRACT

When accelerating cooperation between technology and fashion field, the design has gained importance in today's market conditions not only in the textile and apparel industry but also all industries. In this process the textile and fashion design business have also continuously increased R&D activities. The dimensions of creativity are expanding with the transition to the information society. Endless transformation and accelerating information transfer for designers' works have difficulties. The aim of this study explains to which will created the opportunities of technological transformation in textile and apparel industry. In addition to show up to esthetic and functional potential of heat sensitive fabrics this categorized in smart textiles. These study other aim to explain properties of thermochromics and illustrate by examples that innovative and creative exercises doing in the fields of the clothing design.

Keywords: Smart Textiles, Thermochromic Dye, Heat Sensitive Fabrics

Giriş

Tasarım, özünde istenilen amaca cevap veren bir düşünce sürecidir. Bu süreç hem işlevselliği hem de yaratıcılığı bünyesinde barındırır. Tasarım aşamasında tasarlanan ürün öncelikle işlevsel olmalıdır. Bir giysi vücudumuzu örtmek gibi belirli bir amaca hizmet etmelidir. İkinci olarak, benzerlerinden farklı bir görsellik taşımalı, estetik görüntüsü alışılmışın dışında olmalıdır. Yaratıcılık, bir tasarımda hem işlevselliğe hem de estetik görünüme biçim verir. Tasarlanan ürüne alışılmışın dışında farklı ya da ikinci bir işlevsellelikle birlikte, estetik olarak diğerlerine benzemeyen bir görsellik de verebilir.¹

Son yıllarda tasarım problemlerinin sınırlarının, yeni teknolojilerin, yeni yönetim stratejilerinin, yeni sosyal güçlerin ve entelektüel akımların etkisiyle genişlemeye başlaması ürün tasarımının dönüşümünü hızlandırmaktadır. Bu nedenle artık tasarım pratiğinin eski bileşenleri yetersiz kalmakta, söz konusu durum gerek akademik ortamda gerekse tasarım pratiğinde, tasarıma ilişkin birçok tanım ve kavramın içeriğinde değişimlere/ dönüşümlere yol açmaktadır.²

Bilgi toplumunda üretim, ekonomi ve yaşamın hızına bağlı olarak sosyal ve psikolojik dönüşüm geçiren bireyin ihtiyaçları ve tüketim ölçütleri de değişime uğramıştır. Bilgi toplumu beraberinde

iletişim, sanat ve etik endüstrileri kapsayan bilgi sektörünü getirmiştir. Bilgi toplumunun parçası olan tüketici, büyük alışveriş merkezleri ve uluslar arası bilgi ağı (internet) üzerinden sanal ortamda alışveriş ile tanışırken, sağlık sektöründe kaplıca, termal enerji, yoga, masaj ve rahatlatıcı kokular, vitaminler, yaşlanmayı geciktirici ürünler gündeme gelmiştir. Zamanın değerinin artmasıyla farklılaşan ihtiyaç ve beklentiler tüketime dönük yeni yaklaşımları ve bireyin biricikliğini vurguladığı yeni tasarım ve ürün anlayışlarını beraberinde getirmiştir. 1970'lerden itibaren tasarımcılar, kamuoyunda oluşan çevre duyarlılığının artması ile çevre kirliliği, ekoloji, geri dönüşüm, çevresi ile uyumlu tasarım ilkelerini ön plana çıkarmışlardır. "80 ve 90'lardan itibaren ise tasarım alanında "ihtiyaç için tasarım", "demonte edilebilir tasarım" ve "geri dönüşüm için tasarım başlığı ile belirgin üç konsept öne çıkmıştır. Bir tasarımın çevresi ile uyum içinde olması, kullanıcının bulunduğu ortama uyum sağlaması, yaygın biçimde kullanılması için yeterli bir nedeni olması ve tüketicinin istekleri yerine ihtiyaçlarına cevap vererek çevreye duyarlı olması beklenmiştir."3

Tasarımdan başlangıçta işlev(fonksiyon), estetik, farklılık(yaratıcılık) gibi özellikler beklenirken, bu beklentilerin karşılanması ürünlerin farklılaştırılmasında tasarımcıları multi-fonksiyonellik(çok işlevlilik), gibi başka değerlerin de devreye girmesine, yeni teknik ve teknolojilerin kullanımını gündeme getirmiştir. (örneğin çorap başlangıçta ayağı soğuk ve sürtünmeden koruma işlevini yerine getirirken, önce, duruma göre ısıtma, nem çekme gibi ihtiyaçları karşılamak için akrilik, nylon, viskon, pamuk, bambu, organik pamuk gibi malzemelerle çeşitlendirilmiş, konforu sağlamak amacıyla elastik liflerle zenginleştirilmiş, ihtiyaca ve müşteri beklentisine göre çeşitli boylarda üretilmiş, estetik doyumunu ve farklılığı sağlamak amacıyla çeşitli renk ve desenlerde, çeşitli örme teknikleriyle desenlendirilerek çevreye duyarlı ürün sloganıyla ve/veya parfümlü, anti-bakteriyel gibi asıl işlevi dışında yan işlevler kazandırılarak binlerce varyasyonda üretilebilmektedir)

Bir ürünün, benzeri olan diğer ürünlerden olumlu yönde fark ve fayda yaratmasını sağlayacak olan kişi tasarımcıdır. Tasarımcının yenilik alternatiflerinin daralmaya başladığı noktada inovatif bir yaklaşımla yeni teknolojiler ve buluşlar tasarıma yön verecek ve tasarımcıya yeni vizyonlar yaratabilecektir.

Günümüzde giysi tasarımı ve üretiminde konvansiyonel (geleneksel) teknikler, yerini hayal gücünü zorlayan yeni materyal ve yeni tekniklere bırakmaya başladığından, tasarımcının daha az sanatçı daha fazla teknoloji olma yolunda ilerlediği ön görülmektedir. Teknolojik yenilikler bakımından moda ve teknoloji bağlamında geleceğin modası; laboratuvar araştırmacıları, akademisyenler ve moda dünyasınca şekillendirilecektir. Geleceğin modası kavramı, yarının giysi dolaplarında yerini alacak ilham verici giysilere rehber olmayı amaçlamaktadır. 4

Tasarımda ulaşılan bu noktada tekstil ve moda tasarımında, sadece konvansiyonel kumaşlarla ve biçki-dikiş teknikleriyle giysinin tasarlanması ya da malzeme aşamasında kumaşların bilinen dokuma, örme, boyama ve desenlendirme teknikleri gibi alışlagelmiş yöntemlerle tasarlanması karşısında yenilikçi malzemelerin kullanımı tezi gündeme gelmiştir. Akıllı tekstiller (smart/intelligent textiles) ve/veya çok fonksiyonlu (multi-functional textiles) tekstiller bu nokta da alternatif başvuru referansları olarak tasarımcıların imdadına yetişebilecektir.

Akıllı tekstiller, normal tekstil ürünlerinin doğal atmosfer şartlarından koruma ve süsleme özelliklerine ilaveten herhangi bir etkiyi (ışık, ısı, basınç, elektromanyetik dalgalar, ses ve ses ötesi dalgalar, hareket vs.) veya etki değişikliğini algılama ve buna bir tepki verme özelliğine sahip olan tekstil ürünleridir. Çok fonksiyonlu tekstil ürünleri ise insanları doğal atmosfer şartlarından korumanın ve süslemenin yanında, başta sağlık, güvenlik ve bilişim alanlarında olmak üzere, bugün hayal bile edemediğimiz her tür alanda, en az bir ek fonksiyonu daha yerine getiren ürünlerdir.5

³ Halaçeli, H. (2008). Bilgi Toplumunda Yüksek Teknoloji Ürünü Çok Fonksiyonlu Tekstiller. Journal Of Fine Arts, (13).

⁴ KUTLU, N., & MEYDAN, C. (2014). Geleceğin Modasında Radikal Materyal Arayışları. Akdeniz Sanat Dergisi, 4(7).

⁵ TARAKÇIOĞLU, I. (2002). Türk ve Dünya Tekstili. Tekstil İşveren Dergisi, 276.

Dünya Ekonomik Forumu (WEF) tarafından yapılan analizlerde ülkelerin gelişmişlik düzeyi üç aşamada incelenmekte ve en son aşama, gelişmiş ülkelerin sahip olduğu inovasyona dayalı kalkınma aşaması olarak kabul edilmektedir. Türkiye'nin henüz bilgi toplumu ve bilgi destekli ekonomiye geçemediğinin vurgulandığı araştırmada, Türkiye şimdilik verimliliğe dayalı aşamada kabul ediliyor. Anlaşılabileceği üzere rekabetin yeni paradigması "bilgi ve inovasyondur". Hizmete ya da ürüne dönüşmeyen bilginin fazla bir değeri yoktur. Ama yararlı bir ürüne dönüşen bilgi, işletmeye çok yüksek gelir getirebilmekte, yenilikçi ürünlerin küresel talebi canlı tutulabilmektedir. Yenilik peşinde koşmayan, Ar-Ge ve tasarıma önem vermeyen işletmelerin ise ekonomik krizlere "kurban" olacakları şimdiden görülmektedir 6

Kelime olarak bakıldığında ise, inovasyon Latince bir sözcük olan "innovatus" tan türemiş olup, toplumsal, kültürel ve idari ortamda yeni yöntemlerin kullanılmaya başlaması anlamına gelmektedir. Dilimizdeki karşılığı ise aşağı yukarı benzer tanımlamalarda da belirtildiği üzere yenilikçilik, yenilik şeklinde ifade edilmektedir.7

İnovasyon başta teknoloji ve ürün geliştirme olmak üzere tasarımdan ve üretime, yönetime kadar pek çok alanda karşımıza çıkmaktadır. İnovasyon kavramının günümüz rekabet koşullarında önemi yadsınamayacağı kuşkusuzdur. Loschek'e göre moda sistemi içinde inovasyonun üretim ve ileri teknolojide olduğu kadar stilistik, idealistik, kavramsal (conceptual) seviyelerde çeşitli aşamalarda uygulanması da mümkündür. Yine Loschek'e göre yirminci yüzyılın sonunda ileri teknoloji tekstiller ekolojik ve/veya etik kabul edilen tekstiller kadar öne çıkmıştır.

Tekstil araştırma enstitülerinin küresel olarak iklimlendirme ve vücut kontrolü sağlayan mikro liflerden ısı (termal) hafızalı kumaşlara, renk değiştiren, ışığı yansıtan(retro-reflective) kumaşlara kadar genişleyen bir yelpazede akıllı tekstillere odaklanmalarına rağmen akıllı tekstiller büyük bir pazar yakalayamadılar. 8

Bu temelden yola çıkarak moda tekstil tasarımcısının yenilik alternatiflerinin daralmaya başladığı bir noktada akıllı tekstiller içerisinde yer alan ısıya duyarlı boyarmaddelerle desenlendirilmiş kumaşlar başvurulabilecek bir alternatif olarak bu çalışmada ele alınmıştır. Çalışmada bu boyarmaddelerin tanımı, teknik özellikleri, uygulama esasları ele alınarak moda ve tekstil ürünlerinde kullanımları örneklendirilecektir.

Isıya Duyarlı Kumaşlar, Termokromik Boyarmaddeler Tanım ve Uygulama

Isıya duyarlı kumaşlar akıllı tekstiller kategorisinde bir alt başlık olarak yer alır ve

Uzun yıllardan beri yapılan araştırma, geliştirme ve tüketici taleplerine daha iyi cevap verebilmek adına ortamın sıcaklığına ve çevresel faktörlere bağlı olarak renk değiştiren tekstiller üretilmiştir. İşte bu değişim kromik malzemeler sayesinde elde edilmektedir. Kromik materyaller, dış etkenler sonucu renk değiştiren, rengi yok olan ve renk yayan materyallerdir. Bu grupta değerlendirilen akıllı yapıların reaksiyona başlangıç etkilerine göre aldıkları isimler aşağıdaki gibi sıralanmaktadır. 9

Termokromik materyaller; ısı etkisiyle,
Fotokromik materyaller; ışık (ultraviyole ışınlar dahil) etkisiyle,
İyonokromik materyaller; pH değerinin etkisiyle,
Elektrokromik materyaller; elektrik enerjisinin etkisiyle,
Piezokromik materyaller; basınç etkisiyle,
Solventkromik materyaller; sıvı etkisiyle,

⁶ ARSLAN, K. (2009). Değişimin Kilometre Taşları: Tasarım. Ar-Ge ve inovasyon, Çerçeve Dergisi, 17(52), 128-133.

⁷ ŞİRİN, E.İnovasyon Kalkınmanın ve Rekabetin Anahtarı, R. (2007). Technopolis Group.

⁸ LOSCHEK, I. (2009). When clothes become fashion: design and innovation systems. Berg.

⁹ ÇOŞKUN, E. "Akıllı Tekstiller Ve Genel Özellikleri." Çukurova Üniversitesi Fen Bil. Enst.Yüksek Lisans Tezi (2007).

Carsolkromik materyaller; elektrik ışınlarının etkisiyle renk değiştirmektedir.

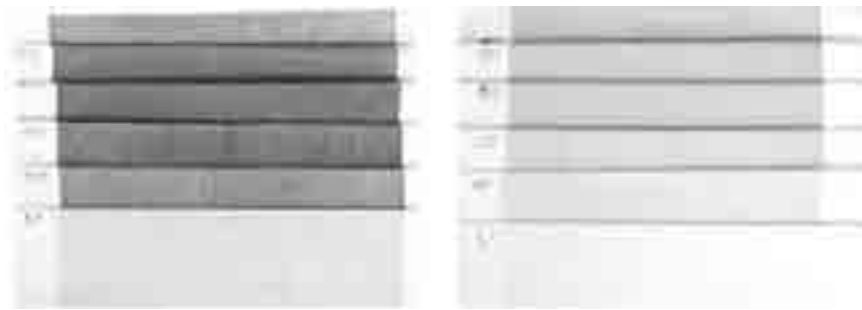
Bu çalışmada ısıya duyarlı/ ısıyla renk değiştiren genel olarak akıllı tekstiller içerisinde yer alan “Termokromik boyarmaddeler”e ve ağırlıklı olarak, bu boyarmaddeler içerisinde yer alan “Leuco-dye bazlı termokromikler”e yer verilecektir.

Tekstil sektöründe kullanılan kromik materyaller içerisinde daha çok fotokromik ve termokromik materyaller kullanım alanı bulmaktadır. Firmaların üretmiş olduğu fotokromik ve termokromik boyalarla, tekstil materyali boyama veya baskı yöntemiyle renklendirilmektedir. Elde edilen tekstiller ısıya ve ışığa karşı tepki vererek renk değiştirmektedir. 10

Isı ile renk değiştiren termokromik boyarmaddeler ile ilgili gelişmeler 1970’lerde başlamış, bu grup içinde yer alan Leuco-dye bazlı termokromik boyarmaddeler tişörtlerden, mama kaşıklarına, kahve fincanlarından oyuncaklara kadar geniş bir yelpazede özellikle 90’lardan sonra tasarım dünyasında yer bulmuştur.11

Termokromik sistemlerin tekstillerde uygulanabilecek iki temel çeşidi bulunmaktadır. Bu sistemlerden birisi Leuco-dye bazlı boyama sistemidir, boyarmadde terimi yerine özellikle sistem kelimesi kullanılmıştır çünkü özellikle leuco-dye bazlı sistemler klasik olarak bilinen yöntemlerle boyamazlar. Bu sistemde renk, üç materyalin etkileşiminden oluşur; renk oluşturucu (colour former), activatör (asit esaslı) ve çözücü madde. Leuco-dye bazlı yöntem bu bileşim sayesinde bir dizi kimyasal transformasyon geçirir ve renkli görüntüden açılarak renksiz doğru bir değişim gösterir. Renk değişiminde genellikle ısı arttıkça renkliden renksiz bir değişim meydana gelmesine rağmen termokromik materyal geleneksel boya ve pigmentlerle bir renkten başka bir renge dönüşüm de sağlanabilir.12

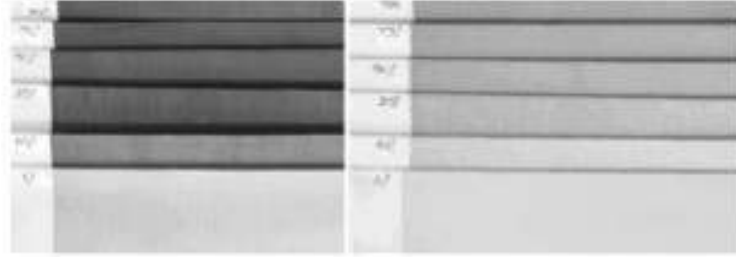
Kooroshniya Leuco-dye bazlı termokromik boyarmaddelerle yaptığı deneysel çalışma sonucunda kumaşta görülen renk değişimleri ile hazırladığı skala bu tezi destekler niteliktedir Kooroshniya çalışmasında renk değişiminin gerçekleştiği sıcaklık aralığı 27°C ile 15°C olan ısı duyarlılık özelliğine sahip, su bazlı ve geri kazanılabilir özellikte Leuco-dye bazlı termokromik boyarmadde ile 20°C sıcaklığa sahip laboratuvar ortamında binderlenmiş pamuklu materyal üzerine serigrafi baskı tekniği ile uygulanmıştır .13



Resim 1: Tek renk 15-27 C aktivasyon sıcaklığında %99, %75, %50, %25, %10, %1 Leuco-dye bazlı termochromic boyarmadde ile yapılmış deney skalaları

10 COŞKUN, E. S.82 11 KOOROSHNIYA, M. (2013). Demonstrating color transitions of leuco dye-based thermochromic inks as a teaching approach in textile and fashion design. Nordes, 1(5). 12CHRISTIE, R. M., ROBERTSON, S., & TAYLOR, S. (2012). Design concepts for a temperature-sensitive environment using thermochromic colour change. JAIC-Journal of the International Colour Association, 1.

13 KOOROSHNIYA, M. (2013, April). Leuco dye-based thermochromic inks: Recipes as a guide for designing textile surfaces. In 13th Autex World Textile Conference..



Resim 2: İki renk (mavi Leuco-dye bazlı termokromik boyaya belirli bir miktar sarı pigment ilavesiyle) 15-27°C aktivasyon sıcaklığında %99, %75, %50, %25, %10, %1 Leuco-dye bazlı termochromic boyarmadde ile yapılmış deney skalaları

Termokromik sistemlerin tekstillerde uygulanabilen diğer bir türü de likit kristal yapıdadır bu grupta yer alan boyarmaddeler de yine kendi içlerinde çeşitlilik gösterirler ve bunlardan biri (chiral nematic tip) likit kristal termokromik boyarmaddeler ısıya daha fazla duyarlıdır ve çok etkili bir renk oyunu meydana getirir, fakat, baskı tekniklerinde çalışmalarda zorluklar aşılammıştır ve pahalıdır. 14

Termokromik Boyarmaddeler ve Tekstil- Moda Tasarımında kullanımları

Akıllı tekstiller içinde yer verilen termokromik materyaller uzun zamandır Tekstil ve moda tasarımında sanatsal veya tüketim nesnesi ürünlerin tasarımında tasarımcılara ilham kaynağı olmaktadır. Örneğin Quin'in Textile Future isimli kitabında yer verdiği; kavramsal giysileriyle bilindiği kadar, teknolojiyi yakından takip eden ve yeni teknolojileri tasarımlarında kullanmasıyla da bilinen Angel Chang 2007 koleksiyonunda termokromiklerle renklendirilmiş giysilere de yer vermiş, ısıya duyarlı kumaştan yapılmış bu giysiler ilgi çekici bir örnek olmuştur.¹⁵(resim 3)



Resim 3: Angel Chang, ısıya duyarlı kumaşla yapılmış elbiseleri

Isıya duyarlı kumaşlar tasarımcının hem estetik arayışına cevap verebilen hem de fonksiyonel kabul edilebilir malzemelerdir. İtalyan markası Stone Island kreatif direktörü Carlo Rivetti 2012 tarihli koleksiyonda yer alan nylon/pamuk karışımı üzerine likit kristal termokromik boyarmadde ile renklendirilmiş mont (resim 4) ile ilgili verdiği röportajda fonksiyonelliğe ve yeni teknolojilere verdiği önemi vurgulamaktadır.

¹⁴ CHRISTIE, R. M., ROBERTSON, S., & TAYLOR, S. (2012)

¹⁵ QUINN, B. (2010). Textile futures: Fashion, design and technology. Berg Publishers.



Resim 4: Likit kristal termokromik boyarmadde ile renklendirilmiş mont Stone Island, 2012

Isıya duyarlı kumaşlar spor giyim ürünlerinde enteraktif/çok işlevli ürünlerde de karşımıza çıkmaktadır. Radiate (resim 5), özel geliştirilen kumaş yapısı ve termik teknolojisi sayesinde vücut üzerinde ısınan bölgelerin direkt olarak kıyafet üzerinde görünmesine imkân sağlayabilen bir sporcu giysisi olarak tasarlanmıştır. Antrenman sırasında hangi bölgelerinin daha çok çalıştığını ya da daha fazla kalori harcadığını görmek isteyen kişiler için oldukça faydalı enteraktif özellikler sunan Radiate, geliştirilmiş ısı yönetimi sistemi ile sıcaklığın dışarıya atılmasını da sağlayabilmektedir.



Resim 5: Vücut üzerinde ısınan bölgelerin direkt olarak kıyafet üzerinde görünmesine imkan sağlayabilen sporcu giysisi, Radiate, 2013

Isıya duyarlı Termokromik uygulamalara çeşitli alanlarda rastlamak mümkün, bu alanlardan biri de iç mimari ve dekorasyon alanları, termokromik boyarmaddeler mobilya boyası ve duvar kağıtları gibi farklı alanlarda kullanılmaktadır. Resim 6 ve 7-8 de iki tasarımcının farklı yıllarda yaptığı yatak çarşafı tasarımlarına yer verilmiş, aynı teknikle yaratılmış iki örnek tasarımcının estetik yorumu görülmektedir.

Resim 6 ve 7' de ısıyla renk değiştiren iki yatak takımına yer verilmiştir



Resim 6: Isıya duyarlı nevresim, J.Mayer.H., 1997 Resim 7-8: Isıya duyarlı nevresim, Mari Tosmin, 2008

Genç ve başarılı tasarımcılardan Alexander Wang' termokromik kumaşlarla oluşturduğu 2014 sonbahar/kış koleksiyonu renk oyunlarının hissedildiği farklı bir estetik sunmaktadır. Tasarımcı ayrıca ayakkabı, çanta gibi aksesuarlarda da termokromik boyarmaddelerle boyanmış materyallere yer vermiştir. (resim 8)



Resim 8: Alexander Wang, 2014 sonbahar/kış koleksiyonu

Sonuç

Hiç bitmeyen ve giderek hızlanan bir devinimde yeniyi yaratma olgusu, diğer disiplinlere oranla modanın en göze görünür ürünü olan giyim endüstrisinde çok daha hissedilir derecededir. Giysi, çok hızlı tüketilen bir meta olarak algılanırken tüketiciyi şaşırtmak, farklı ve değerli olan ile buluşturmak oldukça zordur. Günümüzde rekabetin en önemli unsurlarından biri de tasarıma “değer kazandırma” yarışında yenilik ve yaratıcılığın, farklı olanı sunabilmek önkoşul durumuna gelmiştir. Bu amaçla yeni yöntem ve teknolojileri takip etmek çok da önemli hale gelmiştir. Bağımsız araştırma yapan pek çok kurum ve üniversite bu çalışmalara ciddi yatırımlar yapmakta ve üretime dönük sorunların çözümü üzerinde çalışmaktadırlar. Katma değeri yüksek yenilikçi (inovatif) ürünlerin üretilebilmesinin ülke gelişmişlik düzeyini belirleme de bile etkili olduğu düşünüldüğünde tekstil ve moda tasarımında yüksek teknoloji (high-tech) tekstiller, akıllı tekstiller tasarımda ve rekabette önemli bir güçtür. Buna rağmen bu alanda hem teori de hem de uygulama da boşluklar bulunması şaşırtıcıdır. Bu çalışma sonuçta, ülkemizde bu alanda faaliyet gösteren yenilikçi tasarımcı ve işletmeler için bir fırsat olarak 1990'lardan beri var olmasına karşın yeterli ilgiyi bulmayan boya ve baskı teknikleriyle uygulanabilen termokromik boyarmaddelerle elde edilen ısıyla renk değiştiren/ısıya duyarlı kumaşları yeniden kullanılmasını önermektedir.

Kaynakça 1. Önlü, N. (2004). Tasarımda Yaratıcılık Ve İşlevsellik Tekstil Tasarımındaki Konumu. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 3(1). 2. Dereci, Ö. G. V. T. (2013). Tasarımcı Bakışı Ve Tasarım Nesnesi Olarak “Giysi”. Proceedings Book, 51. 3. Halaçeli, H. (2008). Bilgi Toplumunda Yüksek Teknoloji Ürünü Çok Fonksiyonlu Tekstiller/High-Tech Multi-Functional Textiles In Information Society. Journal Of Fine Arts, (13). 4. Kutlu, N., & Meydan, C. (2014). Geleceğin Modasında Radikal Materyal Arayışları. Akdeniz Sanat Dergisi, 4(7). 5. Tarakçıoğlu, I. (2002). Türk ve Dünya Tekstili. Tekstil İşveren Dergisi, 276. 6. Arslan, K. (2009). Değişimin Kilometre Taşları: Tasarım. Ar-Ge ve inovasyon, Çerçeve Dergisi, 17(52), 128-133. 7. Şirin, E. İnovasyon Kalkınmanın ve Rekabetin Anahtarı, R. (2007). Technopolis Group. 8. Loschek, I. (2009). When clothes become fashion: design and innovation systems. Berg 9. Coşkun, E. “Akıllı Tekstiller Ve Genel Özellikleri.” Çukurova Üniversitesi Fen Bi (2007). 10. Kooroshnia, M. (2013). Demonstrating color transitions of leuco dye-based thermochromic inks as a teaching approach in textile and fashion design. Nordes, 1(5). 11. Christie, R. M., Robertson, S., & Taylor, S. (2012). Design concepts for a temperature-sensitive environment using thermochromic colour change. JAIC-Journal of the International Colour



Association, 1. 12. Kooroshnia, M. (2013, April). Leuco dye-based thermochromic inks: Recipes as a guide for designing textile surfaces. In 13th Autex World Textile Conference. 13. Quinn, B. (2010). Textile futures: Fashion, design and technology. Berg Publishers

Görsel Kaynakça R1: Kooroshnia, M. (2013, April). Leuco dye-based thermochromic inks: Recipes as a guide for designing textile surfaces. In 13th Autex World Textile Conference. Retrieved from <http://bada.hb.se/handle/2320/12510> R2: Kooroshnia, M. (2013, April). Leuco dye-based thermochromic inks: Recipes as a guide for designing textile surfaces. In 13th Autex World Textile Conference. Retrieved from <http://bada.hb.se/handle/2320/12510> R3: Quinn, B. (2010). Textile futures: Fashion, design and technology. Berg Publisher

R4: <http://www.dazeddigital.com/fashion/article/10111/1/stone-islands-heat-reactive-jacket>

R5: <http://www.donanimhaber.com/diger-bilim-ve-teknoloji/haberleri/Vucut-sicakligina-gore-renk-degistirebilen-kiyafet-teknolojisi-Radiate.htm>

R6: <http://www.jmayerh.de/50-0-Lie.html>

R7: <http://maritosmin.com/visual-communication/life-is-not-a-fairy-tale/>

R8: <http://fashioningtech.com/profiles/blogs/alexander-wang-s-heated-activated-garments>



TÜRK SANATLARI VE GÜNÜMÜZ MODASINDA EJDER FİGÜRLERİ

Öğr. Gör. Dr. Murat ATUKEREN

T.C. İstanbul Arel Üniversitesi
Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü
atukerenmurat@gmail.com

ÖZET

Türk Sanatlarının kökleri Orta Asya'da Türk kavimlerinin yaşadığı bölgelerde ortaya çıkmış , gelişimini Türklerle sürdürmüş ve günümüze kadar özelliklerini koruyarak gelmişlerdir. Hunlar , Göktürkler ve Uygurlar gibi Türk devletlerinin sanatlarında yer alan hayvan figürlerinin , İslamiyet'ten sonraki dönemlerde de Türk sanatlarında tasvir edildikleri anlaşılmaktadır. Ejder , Oniki Hayvanlı Türk Takvimi ve Türk Sanatlarında görülen mitolojik kaynaklı hayvan figürleri içerisinde yer almaktadır. Halı , kumaş , çini , minyatür ve mimarî süsleme sanatları gibi alanlarda uygulama alanı bulmuştur. Binlerce yıllık tarihi geçmişi olan ejder figürü moda ile doğrudan etkileşim içinde günümüz tekstillerine de yansımıştır. Günümüz moda tasarımcıları ejder figürlerinin tarihi örnekleri ve uygulamaları yönünden sanata bağlı hareket ederek tasarımlarını yönlendirmektedir. Ejder figürleri , sanatın geçmişteki izleri ile moda ve tekstil tasarımlarında , hazır giyim sanayinde , defile organizasyonlarında , çantadan ayakkabıya bir çok alanda etkin olarak görülmektedir.

Anahtar Kelimeler : Türk Sanatları , Ejder , Moda Tasarım , Tekstil

DRAGON FIGURES IN TURKISH ARTS AND TODAY'S FASHION

ABSTRACT

The roots of Turkish arts are originated in Central Asia in regions where Turkish nations lived , continued its development with Turks and has come to present time with preserving its properties. Animal figures that took place in the arts of Turkish nations like Huns , Gokturks and Uygurs are understood to be described in periods after Islam. Dragon is in mythological origin animal figures seen in Turkish Calender with twelve animals and Turkish Arts and found application areas like carpets , fabrics , tiles , miniatures and architectural embellishment arts. Dragon figure which has a history of thousands of years , with directly interaction with fashion is to be reflected to present time textiles. Today's fashion designers orientated their designs by acting related to art from the way of historical models and applications of dragon figures. Dragon figure is seen effectively in many areas like fashion and textile design ready-made clothing industry , fashion show organisations , bags and shoes with the traces of the art of past time.

Key Words : Turkish Arts , Dragon , Fashion Design , Textile

GİRİŞ

Türk sanatı ; İslâmiyet'ten önceki Orta Asya Türk sanatı , İslâmiyet'ten sonraki Türk sanatı olarak iki ana çizgide ele alınır. Sanat tarihimizin derin kökleri İslâm öncesi dönemlere ve Türklerin anayurtları olan Orta Asya'ya dayanır. Klasik sanatlarımızda kullanılan form ve motiflere kaynaklık eden bu medeniyet çevresinden gelen bazı âdet ve anlayışlar kültürümüz içinde hâlâ devam etmektedir. Orta Asya , çok eski çağlara dayanan ve karmaşık sosyo-kültürel yapısı sebebiyle daha zor bir boyut kazanan kültürel ve sanatsal bir geçmişe sahiptir. Orta Asya'nın geniş hudutları içinde mağaralarda , mezarlarda , çöl kumları altında kalan yapılarda , oyma mabetlerdeki resimler , kabartmalar , heykeller , vazolar , günlük kullanım eşyaları , savaş aletleri , çeşitli dokumalar gelişmiş bir sanatın varlığını belgeler (Özkeçeci , 2008:9).

Orta Asya'dan bu yana hayvansal motiflerin bitkisel bezeme düzenlemelerin arasında tamamlayıcı

olarak yer almasının yanında kumaş , halı gibi dokumalar ve çini tabaklar üzerinde stilize edilerek yorumlanan hayvansal motifler günümüze kadar özelliklerini yitirmeden gelmiştir (Arık , 2008:520).

1. TÜRK SANATLARINDA HAYVAN FIGÜRLERİNİN YERİ

Türkler yaşadıkları coğrafya ve iklim şartları içinde göçebe bir hayat tarzını tercih etmiştir. Hayatta kalabilmek için mücadele ve dayanıklılık gerektiren , hayvanlarla ve tabiatla iç içe bu hayat tarzının etkisi kültürü ve sanatı derinden etkilemiştir. Bu yüzden sanat eserlerinde hayvan motifleri ve hayvanlarla ilgili konular öne çıkar. Genel olarak “hayvan üslubu” adıyla tanınan ve toplumun inançlarıyla şekillenen sanat anlayışı içinde tabiatı , hayvanları mükemmel bir biçimde gözlemleyip stilize olarak resmeden realist eserlerde sanatçılar hayvanların karakterini ve dinamizmini büyük bir başarıyla yansıtmışlardır (Özkeçeci , 2008:9).

Hayvan üslubu kaynağını en erken devirlerden itibaren özellikle kayalar üzerinde betimlenen hayvan tasvirlerinde bulur. Avla ilgili tasvirler , hayvanların hayvanlarla ve insanlarla giriştiği mücadelelerin betimlendiği sahneler bu üslubun ilk örnekleridir. Ayrıca diğer sanat dallarında görülen hayvan figürlerinin de üslubun oluşumunda katkısı vardır (Çoruhlu , 2007:148).

Hayvan üslubuna ait eserler Hunlar , Göktürkler , Uygurlar gibi büyük Türk devletlerinin ve öteki Türk topluluklarının sanatlarında yaygın olarak görüldüğü gibi , İslâmiyet’ten sonraki devirlerin Türk sanatlarında da yoğun bir biçimde karşımıza çıkmaktadır (Çoruhlu , 2007:150).

2. TÜRK SANATLARINDA SIK GÖRÜLEN EJDER FIGÜRLERİ

İslâm sanat eserlerinde sık sık tasvir edilen efsanevi hayvanlar arasında ejder , önemli bir yer işgal eder. Çeşitli Asya milletleri , ejdere farklı isimler vermişlerdir. Türkler’in evren adıyla andığı bu yaratığa , Araplar tannin , Çinliler lung , Moğollar moghur ve İranlılar ejderha derler (Biol ve Derman , 2005:129).

Önceleri oldukça basit biçimde yılan gibi ayaksız ya da timsah gibi yere bağlı bir sürüngen olarak betimlendiği görülür. Sonraları tek ya da birçok başlı , öldürücü nefesli , uzun dilli , keskin dişli , korkunç bakışlı , ağızdan ateş püsküren bir canavar olarak tasarlanmıştır. Erkeği bıyıklı boynuzlu , dişisi ise boynuzsuz ve düz burunludur. Genelde kartal başlı ve gagalı , bazen deve başlı , inek kulaklı ve aslan gövdelidir. Yerde iken pullu ve kanatsız , gökyüzünde yaşarken pulsuz ve kanatlı , değişik sayıda pençesi olan bir yaratık olarak sayısız kez farklı biçimde betimlenmiştir (Alantar , 2007:211).

Çin’de evrensel erkenin simgesi olan inci ona teslim edilmiştir. “Lung” diye adlandırılan Çin ejderhası farklı biçimlerde ortaya çıkabilir. Fırtana ve yağmuru kontrol edip onlara egemen olduğundan bulut biçiminde betimlendiği de olur. Gerçekte sudan gelen üretkenlik bulutlarda toplanır. Ejderha yağmur getirdiği için bolluk , verimlilik ve iyiliği simgeler . Çin kültüründe iki tür ejder görülür. Bu yaratık yer ejderi konumunda iken sular ve Yin ilkesi , gök ejderi konumuna geçtiğinde ise göğün eril güçleri ve Yang ilkesini betimler. Bu ülkede eskiden imparatorun başlıca görevi gök (Yang) le , yer (Yin) in arasında aracılık yaparak , evrendeki düzen ve gönenci garanti ederek yaşamın sürekliliğini sağlamaktı. Bu nedenle gök ejderi imparatorla eşdeğerde tutulmuştu ve hükümdarın göstergesi yerine geçiyordu (Alantar , 2007:213 , 214).

Ejder Orta Asya’da dünyanın dönmesini sağlayan , gece ve gündüzün meydana gelmesini temin eden , iyilik , kötülük , sağlık , kahramanlık sembolü olarak kullanılıyordu , Orta Asya ve Anadolu’da ejder çift halde ya da çift başlı canlandırılır (Deniz , 1996:102).

Ejder genelde aslan pençeli , kanatlı ve kuyruğu yılanı anımsatan mitolojik bir hayvandır. Orta Asya Türklerinin ejder motifi , gagalı , kanatlı ve aslan ayaklıdır. Bu ejder hava ve suların hakimidir. Ejder ile Zümrüd-ü Anka’nın kavgası ise bereketli ilkbahar yağmurları getirir (Erbek , 1986:31).Oniki Hayvanlı Türk takvimi ile ilgili olarak ejder figürleri bulunmaktadır. Oniki Hayvanlı Türk takviminde , ejder yılında çok yağmur yağar , o yıl bereket ve bolluk yılıdır (Önder , 1976:13).

Anadolu Selçuk sanatında ejder figürleri oldukça yaygındır. Ejderlerin genellikle çift teşkil etmesi , birçok örneklerde aslan ve sfenkis kuyruklarında veya çift başlı kartalların kanat uçlarında yer almaları , bazen de insan başı , boğa başı veya hayat ağacı ile birlikte işlenmeleri dikkati çeken

özellikleridir (Öney , 1988:49 , 50). Özellikle Selçuklu devri sivil mimarisi grubunda sayılan saray ve köşklerde yapılan iç dekorunu tamamlayan alçı kabartmaların ve duvar çinilerinin üzerinde görülen ejder resimlerinin o yapıya uğur ve mutluluk getirdiğine , kötülüklerin , hastalıkların girmeyeceğine dair inançlar yaygındır (Önder , 1976:14). Ejder Selçuklu ve Osmanlı sanatında minyatürde ve diğer sanat kollarında kompozisyonlar arasında sıkça görülmektedir. Tek olarak Artuklu dönemine ait 13. yüzyılda tunçtan yapılmış Cizre Ulu Camii kapı tokmaklarında kullanılmıştır (Soyhan , 1989:30).

Berlin Kunstgewerbe Museum'deki kumaş Siegburg'da Sankt Servatius Kilisesi'nden getirilmiştir. Bu kumaşın Konya'da , Selçuklu döneminde dokunmuş olduğu kabul edilmektedir. Kartalın , kalkan şeklindeki çerçeveyi delip çıkan kanatları , iri birer ejder başı ve rumîlerle sonuçlanmaktadır (Yetkin 1993:331).“Şekil 1”



Şekil 1. Selçuklu devri ipek kumaş , 13. yüzyıl , Berlin , Kunstgewerbe Museum
Kaynak:Yetkin , 1993:331

1450'lerden itibaren İtalyan sanatçılarla başlayan Türk halılarını resmetme geleneği , Avrupalı diğer ressamalarda da yaygınlaşarak 18. yüzyıla kadar sürer (Yılmaz , 2009:23).

Berlin İslâm Sanatı Müzesi koleksiyonundaki “ejder ve Zümrüd-ü Anka kuşu” betimli halı benzeri hayvan mücadelesi sahneli halılara Domenico di Bartolo (1400-1447) ve Antonio Pisanello'nun (1395-1455) eserlerinde rastlanır (Yılmaz , 2009:23 , 24).

Ming halısı adı ile tanınan parça halı , ejderle Zümrüd-ü Anka mücadelesini canlandıran bir halıdır (Aslanapa , 1987:40). Ejder ile Anka kuşu mücadelesinin tasvir edildiği Bode Halısı , gerek Çin'de çok kullanılan mavi-sarı renklerin hakim olduğu kompozisyonu , gerek motifi dolayısıyla uzun süre Ming Halısı olarak adlandırılmıştır (Ölçer , 2009:797). “Şekil 2”



Şekil 2. Ejder ile Anka kuşu mücadelesinin tasvir edildiği , Bode halısı olarak tanınan Ming halısı , 15. yüzyıl başları,
Berlin İslâm Sanatı Müzesi , Env. 1.4. Kaynak: Ölçer , 2009:794-797

16. yüzyılın ilk çeyreğinden itibaren yaygınlaşan ve öncülüğünü ressam Şah Kulu'nun yaptığı anlaşılan saz üslubundaki resimler , dönemin tüm el sanatlarında uygulama alanı bulmuştur (Mahir, 2012:22). “Şekil 3”



Şekil 3. Saz üslubunda ejder resmi , Ressam Şah Kulu'na atfedilir , 1520-56
Kaynak: Mahir , 2012 :230

Çoğu zaman Anka kuşu ile savaşımı konu edilirken , kimi halılarda dokumanın doğası gereği daha çok tek başına ve stilize bir biçimde betimlenmiştir (Alantar , 2007:214).

Ejderin bulut şeklinde stilize edilmiş şekline halıdan minyatüre kadar birçok malzemede rastlanabilmektedir (Erbek , 1986:31).

3. GÜNÜMÜZ MODASINDA EJDER FIGÜRLERİ

Giysi , giyinme aracı olarak bir ülkenin , bir dönemin , bir kişinin özelliklerini belirten bir sunumdur ve her zaman uygarlığın değişimini yansıtır. Her çağın , her milletin ekonomik toplumsal , kültürel ve siyasal şartlarından etkilenerek biçimlenmektedir. Tarihî süreç içinde her uygarlık , yaşayış biçimi ve şartları etkileriyle giyimde birbirinden ayrı özellikler göstermiştir (Komsuoğlu ve diğ. , 1986:133).

Giysiler ilk insandan günümüze pek çok evreden geçmiştir. İnsanlar uygarlık seviyelerine toplumsal yaşam biçimlerine , dini inançlarına , yaşadıkları bölgenin iklim ve coğrafi şartlarına , sosyo kültürel yapılarına , ekonomik durumlarına göre giyinmişlerdir. Bu etkileşim , göçlere , savaşlara , ziyaretlerle ve ticaret yolu ile gerçekleşmiştir. Günümüz de ise medya ve iletişim ağları ile moda olgusu süratli bir şekilde toplumlara ulaşmaktadır. Giyim zaman içinde insanların yaşam özelliklerine göre çeşitlenerek süslenme ve kendini ifade etme biçimine dönüşmüştür (Olgaç , 2007:54).

Birçok kıyafet kesimi ve stiline binlerce yıldan fazla bir geçmişi vardır ve çıkış noktalarını da ihtiyaç , işlevsellik ve mevcut malzemeler oluşturmaktadır. Örneğin bir zamanlar , herhangi bir giysi oluşturmak amacıyla iki parça malzemeyi birleştirmek için tek ihtiyaç olan , bir iğne kullanmak ya da birkaç ilmek atmaktır. Bu tür girişimler , itina ile süslenmiş mükemmel parçaların gelişmesine katkıda bulunmuş ve yeni parçaların üretimini teşvik etmiştir. Eğer insanların geçmişte giydiği kıyafetler bugün bize son derece modern ve tanıdık geliyorsa bunun nedeni farklı stillerin sürekli olarak yeniden canlanması ve moda akımlarının tarih döngüsü içerisinde yeniden yorumlanmasıdır. Modern tasarımcılar geçmişin stillerini belli aralıklarla tekrar tekrar kullanmışlardır (Herald , 2013:12).

1960'lı yıllarda Beatles grubunun saç modelleri ve giysileri , 1970'li yıllarda Nixon'ın Çin'i ziyareti sonucunda “Mao” yakaları , ejderha desenleri ve ipek- saten kumaşlar moda olmuştur.1980'li yıllarda Prens Diana'nın saç modeli , 1990'lı yıllarda Modanna'nın makyajı taklit edilerek moda

haline gelmiştir (Olgaç:2007:36).

Günümüz moda dünyası , tasarımları , defileleri , modacıların renkli kişilikleri , mankenleri ve şovlarıyla bir sanat dalı haline gelmiş durumdadır. Moda ve tekstil sektörü yenilenmekte , gelişmekte ve dev bir sektör olarak küresel pazarlarda markalar yaratılmaktadır (Gürcüm , 2005:16). “Resim 4” , “Resim 5” , “Resim 6” , “Resim 7”



Şekil 4. Ejder işlemeli mini elbise , Versace Atelier Sonbahar 2011

Kaynak:<http://gagafashionland.com/2011/10/iheartradio-music-festival-performance-part-3-lady-gaga-in-versace/#sthash.7LQ8oCeL.lrhcdYgm.dpuf> (19.08.2014)



Şekil 5. Ejder nakışlı elbise Ralph Lauren , Sonbahar 2011 koleksiyonu

Kaynak: <http://www.adeenidesigngroup.com/blog/year-of-the-dragon/> (19.08.2014)



Şekil 6. Ejderli ayakkabı ve çanta , Emilio Pucci , İlkbahar Yaz 2013

Kaynak: <http://www.globalblue.com/destinations/italy/florence/pucci-dragon-inspired-accessories/> (20.08.2014)



Şekil 7. Ejderli elbise , Just Cavalli Sonbahar Kış 2013-2014

Kaynak:<http://thebestfashionblog.com/womens-fashion/just-cavalli-fall-winter-2013-2014-ready-to-wear>
(19.08.2014)

Günümüzde , moda ile sanatı birleştirmek hem artık herkesin bildiği bir gerçek , hem de tam anlamıyla güncel bir konudur. Sanat sözcüğünün sözlük tanımına ve sanatın kaynaklarına bakıldığında , sanatla moda arasındaki ilişkilerin kaynağını anlamamızı sağlayacak ipuçları da ortaya çıkmaktadır. Sanat , belirli bir becerideki ustalık ; bir yapıt aracılığıyla belirli bir estetik ideali dile getiren yaratıcı etkinliktir. Sanat , her şeyden önce sanatsal bir disiplinse moda da , bu kabulün geniş anlamı içinde yer verilebilir. Bu iki dünyanın birbiriyle kurduğu en derin yakınlık da yaratım sürecinde yer alır. Hem moda , hem de sanat ; yapıt , yaratıcı ve izleyici ilişkisine başvurarak estetik oluşmasını sağlamaktadır. Tarihin akışı da , sanatla modanın yakınlaşmasını kolaylaştırmıştır. Kimi moda tasarımcıları , sanatçıların yarattığı etkiyi bire bir yansıtır motife ya da biçime bağlı kalan ve gerçeğin neredeyse aynısı olan bir anlatıma başvurmuşlardır (Givry , 1998-1999:19-33).

SONUÇ

Türk Sanatı İslâmiyet'ten önceki dönemlere Orta Asya'ya dayanır. Türkler yaşadıkları coğrafya ve iklim koşullarına bağlı kalarak tabiatı ve hayvanları iyi gözlemleyerek sanat eserlerinde kullanmışlardır.

Hunlar , Göktürkler ve Uygurlar gibi Türk devletlerinin sanatlarında yer alan hayvan üslubuna ait eserleri İslâmiyet'ten sonraki dönemlerde de görmekteyiz. Mitolojik kaynaklı hayvan figürleri içerisinde olan ejdere , Orta Asya'da dünyanın dönmesini sağlayan , iyilik , kahramanlık gibi anlamlar yüklenmiş , Orta Asya ve Anadolu'da çift olarak tasvir edilmiştir. Anadolu Selçuklu devri kabartma ve çinilerinde görülen ejderlerin hastalıklardan ve kötülüklerden koruduğuna , mutluluk getirdiğine ilişkin inanışlar vardır. Mimarî süslemelerdeki ejderlerin genellikle çift ve hayat ağacı , çift başlı kartal gibi figürler ile beraber vurgulandığı , kumaşlardan zamanımıza ulaşabilen nadir örneklerden birinde ise çift başlı kartalların kanat uçlarında , rumîler ve ejder başları görülmektedir. Türk Halı Sanatı'nda ejder çoğunlukla , Zümrüd-ü Anka ile mücadele halinde , bazı halılarda tek ve stilize tasarımlarla karşımıza çıkmaktadır. Avrupalı ressamın tablolarındaki tasvirlerde Türk halılarının ejder figürlü tarihi örneklerine rastlamaktayız. Ressam Şah Kulu'nun saz üslubu resimlerinde de ejder figürleri dikkat çekmektedir.

Milletlerin sanat zenginlikleri modada önemli esin kaynaklarıdır. Yıllar boyu modacılar sanatı en etkili biçimde tasarımlarına yansıtmışlar , günümüzde de sanat ve moda etkileşimleri bakımından adından söz ettirmektedir. Mimarî süsleme , minyatür , çini , kumaş ve halı gibi sanatlarda yer

alan ejder figürleri , günümüz moda ve tekstil tasarımlarında , hazır giyim sektöründe ve defile organizasyonlarında uygulama alanı bulmaktadır. Tarihsel örnekleri ve çağdaş yorumlarla da kombine edilerek yeni tasarımlarda koleksiyonlar halinde kendini göstermektedir.

KAYNAKLAR

- Alantar , H. (2007). Motiflerin Dili. İstanbul: Yorum Yayıncılık.
- Arık , S. (2008). Geleneksel Sanatlarımızda Görülen Figüratif Motifler. Gazi Üniversitesi 1.Ulusal El Sanatları Sempozyum Bildirileri içinde (520-526). Ankara: Gazi Üniversitesi Türk El Sanatları Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları
- Aslanapa , O. (1987). Türk Halı Sanatı'nın Bin Yılı. İstanbul: Eren Yayıncılık ve Kitapçılık Ltd. Şti.
- Biröl , İ. ve Derman , Ç. (2005). Türk Tezyîni San'atlarında Motifler. (5. Baskı) İstanbul: Kubbealtı Neşriyatı.
- Çoruhlu , Y. (2007). Erken Devir Türk Sanatı. (Birinci Basım). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Deniz , B. (1996). Anadolu Türk Dokumalarında Ejder Motifi. Türk Soylu Halkların Halı , Kilim ve Cicim Sanatı Uluslararası Bilgi Şöleni Bildirileri (Birinci Baskı) içinde (102-108). Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.
- Erbek , G. (1986). Anadolu Motifleri Sergisi , Sergi Kataloğu. İzmir: Alman Kültür Merkezi
- Givry , D. V. (1998-1999). Sanatın Yakın Dostu Moda. P Dergisi. 12 , 14-33.
- Gürcüm , H. B. (2005). Tekstil Malzeme Bilgisi. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Herald , J. (2013). Antik Dünya. Moda Geçmişten Günümüze Giyim Kuşam ve Stil Rehberi. (1. Baskı). içinde (12-41). İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Komsuoğlu , Ş. , Mengi , İ. A. , Seçkinöz , M. , Aker , A. S. , Köse , E. S. , (1986). Resim II Moda Resmi ve Giyim Tarihi. Ankara: Milli Eğitim Gençlik ve Spor Bakanlığı Yayınları.
- Mahir , B. (2012). Osmanlı Minyatür Sanatı. (Kabalcı Yayıncılık'ta Birinci Baskı). İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Olgaç , P. (2007). Moda Resmi. İstanbul: Ya-Pa Yayın Pazarlama San. Tic. A.Ş.
- Ölçer , N. (2009). Osmanlı Dönemi Türk Halı Sanatı. Osmanlı Uygarlığı 2 içinde (789-823). Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Döner Sermaye İşletmeleri Merkez Müdürlüğü.
- Önder , M. (1976). Yeni Bulunan Selçuklu Devri Ejder Figürleri. Kültür ve Sanat. 4 , 12-16.
- Öney , G. (1988). Anadolu Selçuklu Mimarisinde Figürlü Taş Kabartma ve Heykel. Anadolu Selçuklu Mimari Süslemesi ve El Sanatları (İkinci Baskı) içinde (31-58). Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özkeçeci , İ. (2008). Türk Sanatı'nda Kompozisyon. İstanbul: İlhan Özkeçeci Yayınları.
- Soyhan , C. (1989). Baharın Müjdecisi Ejderli Şamdan. Türkiyemiz Kültür ve Sanat Dergisi. 57 , 30-38.
- Yetkin , Ş. (1993). Türk Kumaş Sanatı. Başlangıcından Bugüne Türk Sanatı. (Birinci Baskı). içinde (329-342). Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Yılmaz , G. (2009). Tezgahtan Tuvale. (Birinci Basım). İstanbul: Bağlam Yayınları.
- İNTERNET KAYNAKLARI**
- <http://gagafashionland.com/2011/10/iheartradio-music-festival-performance-part-3-lady-gaga-in-versace/#sthash.7LQ8oCeL.lrhcdYgm.dpuf> (19.08.2014)
- <http://www.adeenidesigngroup.com/blog/year-of-the-dragon/> (19.08.2014)
- <http://thebestfashionblog.com/womens-fashion/just-cavalli-fall-winter-2013-2014-ready-to-wear> (19.08.2014)
- <http://www.globalblue.com/destinations/italy/florence/pucci-dragon-inspired-accessories/> (20.08.2014)



ANKARA – KAZAN DÜĞÜN ÂDETLERİ VE GELENEKSEL DÜĞÜN KIYAFETLERİ

Yrd. Doç. Dr. H. Nurgül BEGİÇ

Çankırı Karatekin Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

begicnurgul@gmail.com

ÖZET

Toplumların sağlıklı gelişmesi ve bir düzen içinde çoğalmasını sağlayan en önemli olgulardan birisi olan aile kavramı, insanoğlunun var olduğu günden bugüne korunan önemli kurumlardandır. İnsanoğlunun hayatını doğum, evlenme ve ölüm olarak üç önemli döneme ayırabiliriz. İnsan hayatının ikinci dönemini oluşturan evlilik, kadın ve erkek için yaşamlarının olgunluk dönemidir. Toplumun en küçük birimini oluşturan ailenin kurulduğunun topluma duyurulması, sevinç ve mutluluğun toplumla paylaşılması önemlidir. Bunun için her toplumda farklı uygulamaları olan düğün adetleri toplumsal yaşamla birlikte günümüze kadar değişim ve dönüşümlerle sürdürülmektedir.

Bu çalışmada, 1950-1965 yılları arasında Ankara İli, Kazan İlçesine bağlı köylerde aile birliğinin kurulmasının başlangıcını oluşturan düğün adetleri ve bu adetlerin bir parçasını teşkil eden nişan ve düğün törenlerinde giyilen gelin giysisi incelenecektir. Zengin etnografik kültürün önemli bir parçası olan düğün kıyafetlerinin yöre halkı tarafından ortaya çıkarılmadığı ve çoğunlukla bindallı dışındaki kostümlerin ya yorgan yüzü olarak kullanıldığı ya da sandıkta saklanan bu kostümlerin sahipleri öldüğünde yakıldığı veya atıldığı tesbit edilmiştir. Bu bildiri içinde sunulan düğün adetleri ve gelin kıyafeti, yörenin kültürünü yansıtmaları ve bu kıyafetlerin kayıt altına alınarak gelecek kuşaklara aktarılması açısından önemlidir. Diğer taraftan taşınabilen bir kültür ürünü olarak ifade edilebilen kıyafetleri ele alan bu çalışma, konunun ilk defa incelenmesi nedeniyle ayrı bir önem taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kazan, Düğün, Adet, Tarla Sattıran, Baş fistan.

ANKARA – KAZAN WEDDING TRADITIONS AND TRADITIONAL WEDDING DRESSES

ABSTRACT

Family concept, one of the most important facts that ensures societies to develop healthy and reproduce in an order, is among important establishments ever since mankind exists. We can divide mankind's live into 3 important periods that are birth, marriage and death. Marriage, which makes up second period of life, constitutes as maturity period for man and woman's life. Declaration of establishment of family, which is society's smallest unit, to the society, sharing joy and happiness with the society is important. Therefore, wedding traditions, which have different applications in different societies, are continued until today with alterations and conversions.

In this study, family traditions that forms the beginning of establishment of family union in affiliated villages of Ankara city's Kazan county between 1950 and 1965 and bride dress worn in engagement and wedding ceremonies, which constitutes a part of these traditions will be investigated. Wedding dresses', which are an important part of rich ethnographic culture, are confirmed to be not revealed by locals and dresses except bindallı(garment or covering made of purple velvet embroidered with silver thread) are used as either quilt cover or those dresses that are hidden in chest are burnt or thrown when owners are dead. Wedding traditions and wedding dresses that are presented in this bulletin are important in terms of territory's culture's reflection and transferring of these dresses' to the next generations by recording them. On the other hand, this study, which deals with clothes that can be denoted as portable cultural product, has a place due to this subject's first ever investigation.

Keywords: Kazan, Wedding, Tradition, Tarla Sattıran, Baş fistan.

GİRİŞ

İnsanoğlunun dünyaya geldiği günden ölümüne kadar bireyselliğinin yanı sıra toplumsal yanı da gelişmektedir. Yaşamış olduğu toplumun geçmişten bugüne aktarılan örf, adet, gelenek ve göreneklere yaşamını etkilemektedir. Böylece toplumlar kendi dönemlerinin sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik özellikleri ile geçmişten intikal eden örf ve adetleri harmanlayarak, döneme özgü yaşar ve kendilerinden sonra gelecek kuşaklara aktarırlar. Bu bağlamda yaşanan her dönem kendine has özellikler taşır.

İlkel toplumlardan uygar toplumlara kadar insanların sağlıklı bir şekilde çoğalması ve yaşamlarını sürdürmesi kadın ile erkeğin bir birliktelik oluşturmaya bağlanmıştır. Evlilik denen bu yaşam biçimi, toplumun temelini oluşturan ailenin kurucusu kadın ve erkeğe yüklenen roller nedeniyle her dönemde önemli olmuştur. Aile, karı-koca, ana-baba ve evli ya da bekâr çocuklarla, yakın akrabalarından oluşan, aynı çatı altında ya da hanede yaşayan toplumun en temel insan grubu ve kurumudur. En eski yazılı kaynaklarımızdan Divanü Lûgat'it Türk'te eski dönemde bir kadının evlenmesine "Uragut erlendi." (Atalay, 2006: I, 257) veya "Uragut beglendi." (Atalay, 2006: II, 239,254) dendiği belirtilmektedir.

Geleneklerimiz içinde önemli bir yeri olan evlenme adetlerinden kız isteme, söz, nişan, kına, düğün ve bu dönemde giyilen kıyafetler her yöreye göre farklılıklar göstermektedir. Düğün, aile birliğinin kurulduğunu duyurmak, bu mutluluğu ve sevinci yaşadıkları toplumla birlikte paylaşmak için yapılan bir ritüeldir. Düğün, kasaba ve köylerde sosyal dayanışmanın yaşandığı, birlikte eğlenme ve paylaşımın gerçekleştirildiği toplu hareketlerdir. Düğünlerde gelin ve damat baş aktördür. Bu bağlamda, gelin için hazırlanan kostümler ve geline takılan takılar özel olmalı ve düğün sahibinin toplumdaki statüsünü desteklemelidir.

ANKARA İLİ KAZAN İLÇESİ

Kazan ilçesi, İç Anadolu Bölgesi'nin Yukarı Sakarya Bölümü'nde olup, kuzeyinde Kızılcahamam, doğusunda Çubuk, güneydoğusunda Keçiören, güneyinde Yenimahalle ve Sincan, batısında da Ayaş ilçeleri bulunmaktadır. Arazisinin büyük bir bölümü Akıncı (Mürted, Murtad, Murtaza) Ovası'nda bulunmakta olup, ovada tarım ve hayvancılık yapılmaktadır. Kazan hakkında Oğuz Türkmen boylarının Ankara civarına iskânı ve "Ankara Sancağı'nın idari yapılanması ile ilgili günümüze ulaşan ilk kaynak 1463 tarihli "867" tarihli Ankara Tahrir Defteri'dir...Bu defterde günümüzdeki Akıncı Ovası, "Mürted (Murtad) Ovası" adıyla zikredilir ve Ankara Sancağı'na bağlı bir idari birimdir." (Erdoğan, 2009: 12).

Yerleşimi çok eski tarihlere dayanan ilçe, günümüzde Ankara'ya yakınlığı nedeniyle hızlı kentleşme, köyden kente göç sonucu geleneksel yaşam biçiminin değişimi, ataerkil aile düzeninden çekirdek aile yaşamına geçiş örf, âdet ve geleneklerin yok olmasına neden olmaktadır.

ANKARA-KAZAN DÜĞÜN ÂDETLERİ

Aile birliğini kurmak için öncelikle uygun kız ve erkeğin bir araya getirilmesi gerekmektedir. Bu süreç kız beğenme(görücülük) kız isteme (dünürçülük), söz kesme, şerbet, nişan, kına, düğün ve duvak olarak Kazan civarında birbirine benzer şekilde gelenek ve göreneklere uygun olarak yapıldı. Anadolu'nun genelinde olduğu gibi bu yörede de küçük yaşta baş bağlama, evladının mürüvvetini görmek adetti. Çünkü, ailelerin evlendirdikleri erkek çocuklar baba evinde yaşamlarını eş ve çocukları ile birlikte devam ettirirlerdi. Erken evlendirmede ataerkil düzen, evde baba ve annenin hüküm sürmesi ile devam ederdi. Evde ve tarlada çalışacak insan gücüne ihtiyaç olduğundan oğulları askere gitmeden evlendirmek adetti. Erkeklerin 16-17 yaşlarında kızların ise 14-15 yaşlarında başları bağlanırdı.

Aile kurmada becerikli, güzel, yumuşak huylu, boylu poslu, soy sop sahibi iyi bir aileden temiz, ahlaklı ve terbiyeli kız almak aranan şartlardandı. Halk arasında söylenen "Evi delen değil, eve giren gelin nasip etsin.", "Allahtan korkan, kuldan utanan gelin nasip etsin" sözleriyle gelin adayında aranan vasıflar vurgulanmaktadır. Bu atasözleri ataerkil ev düzeninde aile büyükleri ile birlikte oturulması ve evdeki dirliğin bozulmasından korkan aile büyükleri bu temenniler ile aileye uygun gelin isteklerini

dile getirmektedir. Gelinlik kız seçiminin önemi kadının hem eş, hem de anne olmasından dolayı Türk ailesinde çok önemli bir yeri ve saygınlığı bulunmasından kaynaklanmaktadır. Oğuz boylarında yapılan şöenlerde “altı şehzâdeden üç büyükleri, yani ağalar sağ kolu teşkil ederler; Bozok ismini alırlar. Üç küçükler, yani ini’ler sol kolu teşkil ederler ve Üçok adını alırlar. Yukarıda tek başına hakan oturur; karşısındaki mevki’de de hatun oturur.” (Köprülü, 1989: 72) anlatımı ile Orta Asya’daki Oğuz Türklerinde aileye ve kadına verilen değer açıkça görülmektedir. Türk kültür tarihinin en eski yazılı kaynaklarından Orhun Anıtları’nda; “Türk milleti yok olmasın diye, millet olsun diye, babam İleriş Kağanı, annem İlbilge Hatunu göğün tepesinden tutup yukarı kaldırmış olacak” (Ergin, 1978: 21,24). Bu ifadelerde toplumun devamı açısından ailede kadına verilen önem vurgulanmaktadır.

Aileye uygun bir kız bulunduğunda isteme ritüeli gerçekleştirilirdi. Divanü Lûgat-it Türk’te Olar ikki kız kolışdı=onlar birbirlerinden kız istedi” olarak geçmektedir (Atalay, 2006: II,109). Kız isteme ile birlikte kadın ve erkeğin anne ve babaları arasında dünürlük adı verilen özel bir bağ kurulmaktadır. Bunu için öncelikle kız evine aracılar gönderilirdi. Aracılar kızın ailesine durumu açar ve onların fikirlerini alırdı. Daha sonra oğlanın anne ve babası haberli olarak köyün hatırı sayılan büyükleri, yakınları ve köyün hocasını alarak kız evine gidilirdi. Damat adayı dünürçülükte bulunmaz, bir tepsi içerisinde gözleme (kulaklı) ve kıza elbiselik kumaş götürülürdü. Ziyarete büyüklerden bir kişi “Allah’ın emri Peygamber’in kavli ile kızınızı oğlumuzla eş olarak uygun gördük. Siz ne dersiniz?” diyerek konuyu kız ailesine açardı. Eğer kız tarafı olumlu ise, “Hayırlısı ne ise olsun.” diyerek “kız evi naz evidir” adetlerine uyararak hemen cevap vermez ve bu ritüel birkaç kere tekrar edilirdi. Kız evinin cevabı olumsuz ise, ertesi gün gelen hediye sinisini geri yollardı. Eğer kızın ailesi olumlu ise, şerbetler içilir, evlilik hazırlıkları ile ilgili konular görüşülürdü. 10-15 gün sonra kız evi erkek evine damat için siniler içerisinde üzeri pullu örtü ile örtülmüş elbise, çorap, mendil, gömlek ile baklava veya pişmaniye konularak kız tarafının yakınları tarafından götürülürdü. Oğlan evinde yemekler yenir, oyunlar oynanırdı. Bu ritüele “Yanıt” denirdi. Yanıt sonrası sıra Nişan törenine gelirdi. Nişan, düğüne yakın zamanda (7-10 gün önce) yapılırdı. Düğün sahiplerinin yakınları tarafından tek tek gidilerek nişana davet edilirdi. Bu davete “okuma”, davet eden kişilere “okuyucu”, davet edilen kimseye “okuyuntu” denirdi. Nişandan önce oğlan evi tarafından, et, pirinç, yağ vb. nişanda davetlilere ikram edilecek bütün yemeklik malzemeler gönderilir ve buna “harç” denirdi. Nişan töreninde kıza gelen hediyeler bir kişi tarafından yüksek sesle duyurulur, bu ritüele “artma” denirdi. Geline oğlan evi tarafından altın takı takılır ve gelen konuklara yemek ikram edilerek oyunlar oynanırdı. Düğünler genellikle sonbaharda (Ekim-Kasım) olurdu. Bunun da en önemli sebebi hasatın bitirilip mahsulün satışından gelen gelire bağlı olmasıydı. Bazen aynı anda köyde 6-7 evlilik birden olurdu. Düğünler üç veya yedi gün sürer, gelin oğlan evine indikten sonra köylüye verilen yemekle sona ererdi.

Gelinin kız arkadaşlarına “kızbaşı kızları” denirdi. Kızbaşı kızları, son iki gün gelinle birlikte yatardı. Sabah namazından önce kalkıp çeyizi asarlardı. Oğlan evinin hazırladığı eşyalar kuşluk vakti çalınan davuldan sonra at arabasına, yüklenerek kız evine getirilirdi. İkinci namazından sonra oğlan evi bir sininin içine, gelinin ayakkabısını, saçının örüleceği teli (gııııı), kına elbisesini, alına takılacak teli, çerez ve gece kıza yakılacak kınayı koyarak davulcular eşliğinde camiden çıkan cemaatle beraber kız evine gönderirlerdi. Kız evi de, oğlan evine gidecek sininin içine damadın elbisesi, gömleği, iç çamaşırı ve kınasını koyarak kınayı getiren delikanlıya verirlerdi. Kına tepsisinin oğlan ve kız evleri arasında dolaştırılmasına “Boğa getirme, Boğ getirme, Buğu getirme” gibi adlar verilmekteydi.

Kına ritüeli için yatsı namazını takiben köy meydanına büyük bir Sinsin Ateşi yakılırdı. Sinsin Ateşi kına gecelerinin vazgeçilmezidir. “Orta Asya’dan gelen Türkler’in bıraktığı izlerden olduğu veya Şamanizm’in kalıntılarından birisi olarak nitelenmekle birlikte esasının nereye dayandığı pek bilinmemektedir. Bununla birlikte düğünlerde sürekli oynanır yiğitlik, cesaret ve çevikliği ortaya koyan bir oyundur” (Üzmez, 1998:120). Ateş hazırlandıktan sonra bütün köy halkı ateşi ortaya alarak önde yaşlı erkekler, arkada genç erkekler ve daha arkada ayrı bir grup halinde de kadınlar bir kısmı ayakta bir kısmı oturur durumda yerlerini alırlardı. Bundan sonra Sinsin Oyunu başlar ve erkekler ateşin çevresinde geç vakitlere kadar bu oyunu oynardı.

Kadınlar oğlan kinasını seyrettikten sonra gelin kızın kinasını yakmak üzere kız evine giderlerdi. Kız tarafınca yapılan kına gecesine “Kızbaşı Gecesi”de denirdi. “Düğün töreninin temeli kabul edilen coşku ve eğlencenin adeta ağıt havasına dönüştüğü bölüm ola kına, gelin baba evinden ayrılmadan önce genç kızın ana babasından ayrılmasıyla duyduğu hüznü, acıyı; aynı zamanda yeni bir hayata başlamanın, aile kurmanın verdiği sevinçle karışık yaşatan bir gelenektir” (Öğüt Eker, 1998: 25). Kızbaşı kızları gelinin kollarına girerek odanın ortasına götürürler, odanın ortasında kibleye doğru bir yastık vardır. Gelin bu yastığa sağ ayağıyla üç kez basar ve çeker. Gelinin başına pullu bir örtü örtülür, yaşlı ve güngörmüş bir kadın “Bismillah deyin kınaya, çağırın gelsin anaya, vurun kızın kinasını, ağlatın anasını dörtlüğünü söyleyerek, kız anasını da oraya getirirler” (Akpınar, 2005: 129). Kızın anası gelerek ağlamaya başlardı. Bu arada bakır bir tepsi içinde karılmış kına gelinin eline, ayağına yakılır ve gelen konuklar da kına yakar, çerezler ve çörekler yenir, oyunlar oynanırdı. Pazar günü gelin getirme (Hak) günüdür. Başka köylere gidilecekse kuşluk zamanı oğlan evi davul zurna eşliğinde gelin almaya gidilirdi. Aynı köyden ise, öğle namazından sonra gelin almaya gidilirdi. Gelin almaya giden ve damadın yakın akrabaları olan kadınlara “Hakçılar” denirdi. Gelin alma daha sonra yerini duvak için yapılan hazırlıklara bırakırdı.

KAZAN KÖYLERİNDE DÜĞÜN GIYSİLERİ

Başlangıçta örtünerek doğa koşullarından korunmak için kullanılan giyim eşyaları zaman içerisinde sosyal, kültürel ve dini değerlerden etkilenerek bölgesel ve milli özellikleri yansıtmıştır. Türkler de Orta Asya’dan Anadolu topraklarına uzanan tarihsel süreçte sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik şartlarına uygun giyim tarzlarını oluşturmuşlardır. Bu bağlamda Anadolu insanının kültürel zenginliğini yansıtan ve özel günlerde kullanılan gelin kıyafetinin en bilineni bindallıdır. Sim sırma ile işlenmiş olan Bindallı düğün sahiplerinin maddi durumlarına göre kumaş ve üzerindeki işlemlerde farklılıklar göstermekteydi. Bindallılar, üzerindeki altın ve gümüş iplerle işlenen işlemlerinden dolayı, insanlar tarafından değer verilir ve özenle korunurdu.

Kazan yöresinde gelin kızın düğünde giyeceği gelinliğin genel adına “baş fistan” denilmektedir. Baş fistan “Bindallı” ve “Tarla Sattıran” adı verilen gelin giysilerinin genel adıdır. Tarla sattıran sadece düğün kıyafeti olarak değil, düğünden sonra kadınların en kıymetli kıyafetiymi ve köyde yapılan özel günlerde de giyilirdi. Yöre halkı arasında anlatılan bir hikâyeye göre; Kayınpeder gelinlik kumaş almak için Samanpazarı’na gittiğinde, ipekli kumaşın fiyatını görünce çok şaşırılmış ve “bu kumaş tarla satmadan alınmaz.” deyince, bu kumaşlardan yapılan gelinliğin adı “Tarla Sattıran” olarak isimlendirilmiştir. Bindallı Ankara’da Samanpazarı’ndan hazır olarak, Tarla Sattıran ise diktirilmek üzere kumaşı yine aynı yerden alınırdı.



Kazan yöresinde gelin giysileri; Al duvak, Gılavan, Tarla sattıran ve Piroş ceket örneği.

Yörede 1950’li yıllara kadar gelinlik olarak Bindallı kullanılmış, daha sonra günün modasına uyarak gelinler nişan ve düğün kıyafeti olarak ipekli ve kadife kumaştan hazırlanmış üst tarafı vücuda oturan bebe veya erkek yakalı, önden düğmeli, belden kesik, alt tarafı ise kloş veya çan şeklinde diz hizası ya da dizin hafif aşağısına kadar dikilen elbiseler (Tarla Sattıran) tercih edilmiştir. Üzerine yörede “piroş” adı verilen kadife ceket giyilmiştir. Elbiselerin altında pazen ya da benzeri kumaşlardan “tuman” adı verilen don giyilmiştir. Tuman elbisenin altında kalır ve dizlere kadar örülmüş çorap ile örtülürdü. Ayağına az topuklu, parlak derili yörede “ışıldaklı kundura” olarak tabir edilen ayakkabı veya küçükbaş hayvanların derisinden yapılmış “gıcırdağlı mes” giydirilirdi. Elbiselerin üzerine gümüş kemer takılır, başa ipekli eşarp örtülür gelin, baba evinden çıkarken başını kırmızı pullu şifonla ve üzerine kırmızı renkli yörede “al” denen pamuklu kumaştan tepe kısmında ayna, pul ve renkli kurdelelerle süslenmiş yere kadar uzanan örtü ile kapatılırdı.

Yörede yapılan araştırmalarda, Tekke köyünde gelinin başına diğer yerlerden farklı olarak fes giydirildiği belirtilmiştir. Fes üzerinde gümüş tepelik, penez ve zincirlerle süslemeleri bulunmaktadır. Ova köylerinde ise fesin kullanılmadığı belirtilmiştir. Saha çalışmasında mülakat yapılan kişilerin sözlü ifadelerinden başa, yörede “gılavan” ismi verilen gelin teli, eğrilmiş tiftik veya yünden gelinin saçı ile birlikte kızın belini aşarak dizlerine kadar uzayan ince saç örülürdü. Örne işi, kına gecesinde önce kızın arkadaşları tarafından yapılırdı. Gelinlik kızlara 1950-1965 yıllarında altın takı olarak beşi bir yerde, tokalı, küpe ve alyans takılırdı. Yörede inci ve değerli taşlardan yapılmış takıların takılmadığı, altın bilezik olmadığı ve onun yerine iki kola gümüş burma bilezik takıldığı belirtilmiştir.



Kazan yöresinde gelinlerin düğünde giydiği Tarla sattıran ve Bindallı örnekleri

SONUÇ

1950-1965 yılları arasında Ankara ili Kazan ilçesi ve köylerinde evlenmek, yuva kurmak, ocak kurmak, ocağı tüttürmek gibi pek çok isimle adlandırılan aile birliğinin kurulması ritüelleri şimdikilerden çok farklıydı. Gençler küçük yaşta evlendirilirken damadın baba ocağında yaşamlarını devam ettirerek ana ve babaya kayıtsız şartsız saygı ve sevgi çerçevesinde aynı evin bir odasında yaşamlarını sürdürürlerdi. Düğün ve eve gelin getirmek sosyal çevre ile bağlantılı olarak dünür kavramları ile aileler genişlemekteydi. Düğünler yazılı olmasa da Kazan çevresinde tarım ve hayvancılıkla uğraşan kadın ve erkekler için bir araya gelerek eğlenme fırsatının yakalandığı, adetlerin yaşanarak öğrenildiği ve genç kuşaklara aktarıldığı önemli günlerdi.

Yapılan bu ritüeller geçmişten günümüze kadar ulaşmış sözlü kültürün uzantılarıdır. Her âdetin bir anlamı ve önemi bulunmaktadır. Günümüzde ise, kent kültürünün oluşmaya başlaması, yazılı ve görsel medyanın en ücra köşelere kadar ulaşarak insanların yaşamına girmesi, ataerkil aile düzeninden

çekirdek aile düzenine geçişin hız kazanması, şehirlerdeki yaşamın köylere de yansımaya sebep olmuştur. Eş, dost, akraba kavramlarının günümüz insanı için eski anlam ve önemini kaybetmesi ile sosyal yaşam ve paylaşımın giderek bireyselliğe dönüşmesine neden olmaktadır

Teknolojinin gelişmesi ve kentleşme ile yaşanan hızlı değişim süreci nedeniyle birçok kültürel değer yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadır. Her şeyin hızla tüketildiği günümüzde gelenek ve görenekler kentleşmenin etkilemediği küçük yerleşim alanlarında korunmaya çalışılmaktadır. Moda kavramına bağlı olarak giyim kuşamın hızlı değişimi, kentleşmenin etkisiyle aile yaşamında ataeril aileden çekirdek aileye geçilmesi, kitle iletişim araçlarının en küçük köylere kadar ulaşması, geleneksel birçok değer demode olarak görülmesine neden olmuştur.

Ankara iline yakın olan Kazan ilçesi de bu gelişmelerden olumsuz olarak etkilenmektedir. Evlilik ritüellerinde kentteki değişimler en kısa sürede köylere de yansımaktadır. Bu bağlamda 1970'lerden sonra gelen giysilerinde kentlerde olduğu gibi köylerde de beyaz gelinlik kullanılmaya başlanmıştır. Yörede gelinlik olarak kullanılan bindallılar değerleri nedeniyle özenle saklanmıştır. Bu giysiye sahip kadınlar kızlarına ve yakınlarına kına gecesi elbisesi olarak bindallı giydirmektedirler. Köylerde yapılan saha araştırmalarında tarla sattıran gelin kıyafeti ise az sayıda bulunmuş olup, bir kısmı Kazan Satı Kadın Müzesi'nde sergilenmek üzere koruma ve kayıt altına alınmıştır. Yörede bulunan kıyafetlerde döneme göre sadece kullanılan kumaşlarda farklılık görülmektedir. Modelleri birbirine çok yakındır. Görsel olarak yörede zamanında fotoğraf çekiminin yapılmaması sebebiyle sadece canlı kaynak ifadeleri ve bulunabilen kıyafetler üzerinden inceleme ve değerlendirme yapılmıştır. Özellikle 1935-1941 doğumlu kaynak kişilerle görüşülmüş ve sakladıkları giysilere ulaşılmıştır. Kıyafetler araştırıldığında, bindallı dışındaki kıyafetler yorgan yüzü olarak kullanılmış veya ölen kişilerin sandıklarında sakladıkları kıyafetler yakınları tarafından yakılmış ya da atıldığı tespit edilmiştir.

Günümüzde, hızlı kentleşmenin getirdiği yeni yaşam biçimi birçok kültürel değeri yok etmektedir. Toplumla birlikte yaşayan ve asırlarca uygulanarak gelen birçok örf, adet ve gelenek yok olup gitmektedir. Bu bağlamda düğün ve kına gecesi adetleri tarih boyunca meydana gelen değişimlerle kuşaktan kuşağa aktarılmış kültürel değerlerimizdir. Toplumların değişen yaşam biçimi, teknoloji ve hızlı kentleşmenin örf, adet ve gelenekleri tamamen yok etmediği ancak, isimleri aynı kalsa da müziğinden oyununa, gelin ve damat kıyafetinden çeyizine, düğün ve misafir davetinden, yemek ikramına kadar birçok şeyin değişime uğradığı ve uğramaya devam ettiği görülmüştür.

KAYNAKÇA

Akpınar, Mehmet. (2005). Kızılcahamam Yöresi Düğün Gelenekleri ve Kına Türküleri. Milli Folklor Dergisi. sayı:68. s.127-133. Ankara: Feryal Matbaacılık.

Atalay Besim, (2006). Divanü Lûgat-İt Türk Tercümesi. Ankara: Türk Hava Kurumu Basımevi.

Erdoğan, Abdülkerim. (2009). Geçmişten Günümüze Kazan. Kazan Belediye Başkanlığı Kültür Yayınları. Ankara: Semih Ofset Matbaacılık.

Ergin, Muharrem. (1978). Orhun Âbideleri. İstanbul: Boğaziçi Yayınları 1.

Köprülü, M. Fuad. (1989). Edebiyat Araştırmaları 1. İstanbul: Ötüken Neşriyat A.Ş.

Öğüt Eker, Gülin (1998). Türk Kültürü İçinde Geleneksel Bolu Evlenme Âdetlerinin Yeri. Milli Folklor Dergisi. sayı:40, s:15-30. Ankara: Feryal Matbaası.

Üzmez, Veysel. (1998). Şifalı Sular Diyarı Kızılcahamam. Ankara: Aşık Ofset.

KAYNAK KİŞİLER

Doğan, Elfize. 1935 yılı Yassıören Köyü doğumlu, ev hanımı, 23.11.2014 tarihinde Yassıören Köyü'nde yapılan görüşme. Ses ve görüntü kayıtları H. Nurgül Begiç arşivindedir.

Ercan, Dürdane. 1937 yılı Fethiye Köyü doğumlu, ev hanımı, 18.03.2012 tarihinde Fethiye Köyü'nde yapılan görüşme. Ses ve fotoğraf kayıtları H. Nurgül Begiç arşivindedir.

Metin, Seniye. 1941 yılı Halkavun Köyü doğumlu. ev hanımı, 15.01.2015 tarihinde Ankara'da yapılan görüşme.

Türkyaşar, Meliha. 1937 yılı Fethiye Köyü doğumlu, ev hanımı, 22.03.2012 tarihinde Fethiye Köyü'nde yapılan görüşme. Ses ve fotoğraf kayıtları H. Nurgül Begiç arşivindedir.



OPTİK SANAT VE MODA SEKTÖRÜ UYGULAMALARI

Doç. Dr. Saliha AĞAÇ

Gazi Üniversitesi

Sanat ve Tasarım Fakültesi

asaliha@gazi.edu.tr

Öğr. Gör. Menekşe SAKARYA

Niğde Üniversitesi

Bor Halil Zöhre Ataman MYO

msakarya@nigde.edu.tr

ÖZET

Görsel sanatlar içinde önemli bir yere sahip olan “optik yanılsama” olgusu ve onu meydana getiren unsurların çeşitliliği oldukça ilgi çekicidir. Bu çekicilik, her zaman insanoğlunda merak uyandırmış, onu bu konuda araştırmaya ve birçok disiplinde uygulamalar, denemeler yapmaya sevk etmiştir. Optik yanılsama 1960’larda Op’art sanat akımı adıyla, özellikle resim olmak üzere diğer alanlarda da etkisini göstermiştir. Optik Sanat -İngilizce Optical Art’ın kısaltılmış biçimi olan Op’art terimi- renk, çizgi gibi öğeler yardımıyla göz yanılsamaları yaratmak için kullanılır.

Tasarımcılar, eskiden beri birçok disiplin kültür, estetik, sanat, düşünce, üretim ve anlam yönünden birbirleriyle ilişkilendirme olasılıklarını araştırmakta, bilgilerini, teknolojilerini paylaşma ve üretme yoluna gitmektedirler. Tasarım sürecinde algıyı oluşturacak kavram, nesne ya da etkinliklerin belirgin özelliklerinin optik erişim noktası olarak kullanılması algılamada etkililik açısından önemlidir. Bu durum moda sektörünü de etkilemiştir. Son yıllarda moda tasarım alanı içinde yer alan giysi modellerinde, stil, silüet ve kumaşlarda Optik Sanat uygulamalarına sıklıkla rastlanmaktadır. Bu çalışmanın amacı, optik yanılsamadan etkilenen Optik Sanat konusunun moda sektöründeki uygulamalarına ilişkin çalışmaları irdelemek ve bu konu üzerinde ileride yapılacak çalışmalara temel oluşturmaktır.

Bu araştırmada film, video, fotoğraf, web sayfaları gibi dokümanların görsel olarak incelenmesini kapsayan “görsel analiz yöntemi” kullanılmıştır. Optik Sanat akımının tekstil yüzeyleri ve model oluşturmadaki etkileri görsel analiz yöntemi ile taranmıştır. Elde edilen bulgular ile hem yüzey hem de model kesimi açılarından analiz edilerek ve optik yanılsamanın moda sektöründeki etkileri ortaya konmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Optik Sanat/Op Art, Optik Yanılsama, Tasarım, Moda Sektörü

OPTICAL ART AND FASHION INDUSTRY APPLICATIONS

ABSTRACT

The fact of “optical illusion” which has a significant place in the visual arts and variety of elements that make it is quite interesting. This appeal always arouse curiosity in human beings, prompt it researching on this subject, making applications, trials in many disciplines. Optical illusions with the name of Op’art art movement in the 1960s, especially impending picture also takes effect in other areas. Optical Art – the abbreviation of Optical Art is Op’art - is used to create optical illusion by the means of items such as color, line.

Designers has investigated the possibility of associating the many disciplines with each other in terms of culture, aesthetics, art, philosophy, production and semantics from of old, has aimed to share and to produce information and technology. Using the notable features of concept, object and events that would formed the perception during the design as optical access point is important for the effectiveness of perception. This situation has also affected the fashion industry. In recent

years, Op'art applications are frequently found in clothing models that located in area of fashion design, and style, silhouette and fabric. The aim of this study is to examine the works relating to fashion industry applications of Op'art issue affected from optical illusion and to form basis to the further studies about this issue.

In this study "visual analysis method" including visually inspected documents such as film, video, photos, web pages is used. Optical art movements' effects in textile surfaces and in setting model are scanned by visual analysis method. By the obtained results, in terms of both surface and model cutting are analysed and the effects of optical illusion in the fashion industry has tried to put forward.

Keywords: Optical Art/Op'art, Optical İllusion, Design, Fashion Industry

GİRİŞ

Dış dünyaya ilişkin bütün bilgileri duyum ve algı yolu ile elde ederiz. Duyum, bir duyu organının uyarılmasıyla oluşan psiko-fizyolojik olay (ışık duyumunu, gürültü duyumunu vb.) olarak açıklanmakta olup, algı ise duyuşal bilginin alınması, yorumlanması, seçilmesi ve düzenlenmesi ile ortaya çıkan kompleks bir süreçtir. Algılama birleşik bir deneyimdir. Duyum ve algının birleşmesinden oluşur. Örneğin tek başına görme duyumunu yetersizdir. Yorumlama için algıyı gerektirir (Eryayar, 2011). Algı çeşitleri arasında ilk sırada "görsel algılama" yer almaktadır. Görsel algı, görme eyleminden kaynaklanmakta olup en etkili algılama yollarından biridir. Görme duyumunu, insanın çevresini algılama ve anlamlandırmasında, dolayısıyla çevresiyle ilişki kurmasında önemli bir boyuttur (İnceoğlu, 2010).

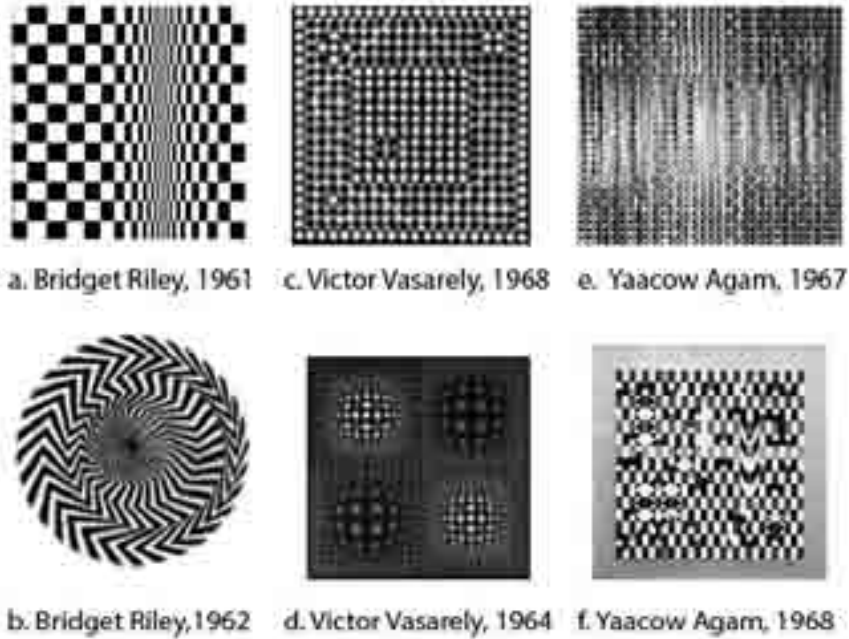
Görsel algı, algılanan kavramı görsel özellikleri çerçevesinde duyuşal ayırimsama yoluyla seçme, düzenleme, tanımlama gibi bir takım yaklaşımları içermektedir (Erişti, Uluuysal, Dindar, 2013). Görsel algıyı incelemek için psikolojinin yardımı gereklidir. Görsel algılamanın nasıl gerçekleştiği, bu süreçte nelerin etkili olduğu, içerden ve dışarıdan bu süreci nasıl etkiledikleri üzerine yoğunlaşan Gestalt Kuramı bu bağlamda ele alınmalıdır.

1900'lerde Alman ve Avusturyalı psikologların ortaya attığı Gestalt kavramı temelde insanın gözünün görsel deneyimleri nasıl organize edip algıladığını araştırmaktadır. (Çağlayan, Korkmaz ve Öktem, 2014). Gestalt kuramının temelinde, "tasarımda bütün, kendini oluşturan parçaların toplamından daha anlamlıdır" ilkesi yer almaktadır (Zengel, 2008; Ünal, 2013). Bir insanın nasıl gördüğü ve görsel bilgiyi nasıl anlamlı bir bütüne dönüştürdüğünü araştıran Gestalt kuramcılarının bu alanda elde ettiği sonuçlar, tasarım ilkelerini belirleyen başlıca faktörler arasındadır (Çağlayan, Korkmaz ve Öktem, 2014). Gestalt Kuramına göre; algıyı örgütlemekteki yardımcı ilkeler şöyledir; Şekil-Zemin ilişkisi, Yakınlık İlkesi, Benzerlik İlkesi, Tamamlama İlkesi, Süreklilik İlkesi, Basitlik İlkesi ve Pragnanz'dır.

Optik yanılsama ya da bir başka adıyla görsel yanılsama kavramı, nesnel olarak "gerçek" görüntülerden farklı algılanan görüntüleri tanımlamaktadır (Buğdaycı, 2008).

1960 sonrası resimsel olmayan tavrı benimseyen sanat akımlarından biri olan Optik Sanat'ta bilinç ve bilinçaltının önemi ortaya konulmuştur (Avcı Tuğal, 2011). Hareketsel figürsüz sanata bir tepki olarak doğan Optik Sanat, devingenlik niteliğine sahip Kinetik Sanat içerisinde, optik yanılsamaya dayalı anlatım biçimi olarak gelişmiştir. Optik/Op Sanat, İngilizce 'Optical Art' (Op'art) sözcüklerinin kısaltılmış biçimidir (Özel, 2007: 396). Dilimizde birden fazla kullanımı olduğundan bu çalışmada "Optik Sanat" terimi tercih edilmiştir.

Optik Sanat örneklerinde betimsel öğeler yok edilerek çizgi, kare, daire vb. temel geometri biçimlerinden oluşan düzenlemeler ve renk ilişkileri temel alınmıştır (Rona 1997: 1377; Karaçalı, 2008). Optik Sanat, bilim ve sanatı bir araya getirerek, renk ve hareketin dinamik etkisini yaratmayı başarmıştır (Özel 2007). Optik Sanatı etkileyen psikoloji gelişimi özellikle Gestalt psikolojisidir (Karaçalı, 2008).



Resim 1. Optik Sanat Örnekleri

Kaynak: <http://www.optical-illusion-pictures.com/art.html>

Tasarımcılar, incelemeleri sonucunda oluşturdukları konseptleri, kullanıcı ihtiyaçları ve üretim teknolojileri doğrultusunda geliştirirler. Ayrıca ürününü tasarlarlarken vermek istediği mesajı kullanıcıların en doğru nasıl algılayabileceği üzerine çalışmalarını yapar.

Tasarımcılar, eskiden beri birçok disiplin kültür, estetik, sanat, düşünce, üretim ve anlam yönünden birbirleriyle ilişkilendirme olasılıklarını araştırmakta, bilgilerini, teknolojilerini paylaşma ve üretme yoluna gitmektedirler. Tasarım sürecinde algıyı oluşturacak kavram, nesne ya da etkinliklerin belirgin özelliklerinin optik erişim noktası olarak kullanılması algılamada etkililik açısından önemlidir. Bu durum moda sektörünü de etkilemiştir.

Sosyal ve psikolojik bir olgu olarak tanımlanabilecek moda, insanların yaşam biçimlerindeki değişime bağlı olarak şekillenmekte, değişen tüketici ihtiyaç ve beklentileri ile yeni malzeme, farklı yüzey ve dokulara sahip kumaş çeşitleri ve teknolojileri ile tüketici ile buluşmaktadır (Halaçeli, 2008).

Moda dünyasının Optik Sanat ile olan etkileşimi günümüzde de devam etmekte ve pek çok tasarımcı optik yanılsama sağlayan renk ve biçimleri tasarımlarında kullanmaktadır. Hem fizyolojik hem de psikolojik süreçleri kapsayan, görsel sanatların da içinde yer alan, ana konusu olan görsel/optik yanılsama ile dolaylı olarak Optik Sanat konusunun irdelenerek, disiplinler arası çalışmanın önemini vurgulandığı bu çalışmada; 1960'lı yıllardan başlayarak günümüze kadar moda tasarım alanı içinde yer alan giysi modellerinde, stil, silüet ve kumaşlarda optik yanılsama uygulamalarına değinilecektir.

ARAŞTIRMANIN AMACI

Son yıllarda moda tasarım alanı içinde yer alan giysi modellerinde, stil, silüet ve kumaşlar Optik Sanat sıklıkla uygulamaları görülmektedir. Konunun moda sektöründeki uygulamalarına ilişkin çalışmaları irdelenmek ve bu konu üzerinde ileride yapılacak çalışmalara öncül olmak bu çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır.

YÖNTEM

Araştırmada film, video, fotoğraf, dergi, kitap ve web sayfaları gibi dokümanların görsel olarak

incelenmesini kapsayan “görsel analiz yöntemi” kullanılmıştır. Optik Sanat akımının tekstil yüzeyleri ve model oluşturmadaki etkileri görsel analiz yöntemi ile taranmıştır. Elde edilen bulgular hem yüzey hem de model kesimi açısından analiz edilerek ve optik sanatın moda sektöründeki etkileri ortaya konmaya çalışılmıştır.

Görsel analiz yöntemi doküman inceleme yöntemine benzer bir yöntem olup; film, video, fotoğraf gibi dokümanların görsel olarak incelenmesini kapsamaktadır (Çileroğlu ve Kıvılcımlar, 2014). Bu çalışmada görsel analiz çözümlemesi 3 aşamada yapılmıştır. Birinci aşamada çalışmayı yönlendiren kuramsal bilgiler toplanmıştır; ikinci aşamada analiz için fotoğraflar, resimler ve şekiller taranmıştır; üçüncü aşamada ise 1960’lı yıllardan günümüze Optik Sanat akımı etkisi ile tasarlanmış giysilere ait görseller gazete, dergi, kitap ve web sitelerindeki kataloglardan tarama yapılarak tespit edilmiştir. Bu aşamada döneminin ünlü tasarımcıları ve firmaların koleksiyonları yüzey ve tasarım özellikleri açısından irdelenmiş ve optik giyim stilleri analiz edilmiştir.

BULGULAR

Optik Sanat konusunun ve moda sektöründe kullanılmasını irdeleyen çalışmanın bu bölümünde; 1960’lı yıllardan günümüze adını duyuran Optik Sanat temalı tasarımları bulunan ünlü tasarımcılar, firmalar ve moda fotoğrafçıların eserleri ile optik yanılsama örnekleri iki resimli panoda sunulmuştur. Elde edilen bulgular doğrultusunda birinci resim panosunda yer alan görseller 1960-1970’li yıllar arasını, ikinci resim panosunda ise 1995-2015 yılları arasındaki moda sektöründeki Optik Sanat tasarımları sunulmuştur.

Mary Quant’ın moda dünyasına kattığı en önemli iki icadı mini etek ve şort olmuştur. Quant’ın monokrom geometrik baskılı birbirine kontrast siyah – beyaz küçük kareli ceket ve etek tasarımı döneminin güzel bir optik sanat örneğidir (Resim 2.a). 1963’te (Resim 2.b) tasarladığı elbisesi diagonal kareli ve Optik Sanat desenine uygundur.

Courreges, Fransa’ya mini eteği, pantolonu, ince kumaştan dikilmiş takım elbiseleri ile giysilerde saflığı ve minimalizmi getirmiştir (Baudot, 2001). Courreges beyaz zemin üzerinde siyah, lacivert, kahverengi, sarı, kırmızı, mavi ya da nötr renkleri boyuna ve enine akan tek renkli çizgili kumaşları tasarımlarında kullanarak Optik Sanat etkisini vermiştir (Resim 2.c-d.).

Bridget Riley’in Optik Sanat çalışmasından uzay temalı elbise ve başlığı Harper’s Bazaar (1965) dergisinde yayınlanmıştır. Kolsuz ve sıfır yakalı elbiseye verilen optik etki ile gözde asimetrik bir algı oluşturulmaktadır (Resim 2.e).

Brigitte Bauer (1966) Resim 2.f’de görülen mayo üzerindeki baskı tasarımında, seçilen bir noktaya doğru giderek daralan siyah-beyaz çizgiler ile Bridget Riley’in (1964) “Intake” adlı çalışmasından esinlenmiş ve derinlik yanılsaması oluşturduğu görülmüştür (Karaçalı 2008: 106). Gestalt Kuramının “Süreklilik İlkesi” göz önüne alındığında kıvrılan siyah-beyaz çizgilerin devam edeceği hissi algılanmaktadır.

Pierre Cardin’nin (1967) “yeni grafik pelerin tasarımı”na bakıldığında (Resim 2.g) asimetrik yakalı, tek tarafından fermuarlı pelerin altında döneminin sıkı ve yüksek çizmeleri ve kafasında vinil maskla bir başlık görülmektedir (Watson, 2007). Pelerin yüzeyinde kullanılan siyah beyaz ve mavi çizgiler Gestalt kuramının “Benzerlik İlkesi” ile uyumludur.

Pierre Cardin’in lycralı örme kumaş ile kontrast iki rengi eşit oranlarda kullanarak tasarladığı (Resim 2.h) giysilerinin bel kısmında ve uçlarında geometrik formlar bulunan mini, şeritli etekler sarmıştır. Fütürist bir tasarımcı olan Pierre Cardin tasarımlarındaki Optik Sanat etkisi oldukça belirgindir.

Rudi Gernreich (1963) aynı büyüklükteki kare formları birbirine kontrast iki rengi kullanarak optik etki yaratmıştır (Resim 2.i). Kimonodan esinlendiği maxi, japone kol kesimli elbisenin geniş ve katlamalı kol ağzı ve göğsü saran “obi” tarzı kemer parçası pembe çizgili kumaştan olup üzerinde ince yeşil kumaştan şerit bir kemer bulunmaktadır. Kadınlara hareket özgürlüğü sağlayan modelleriyle tanınan tasarımcının 1970 (Resim 2.j) yılında tasarladığı kaftanın temel özelliği maksimum konfor sağlamaktır. Yüzeyde bulunan soyut geometrik renkli şekillere sahip modelin zemininde dizgisel

özelliklere sahip, birbirine eşit kareler ve bunların üzerinde kontrast renkli ve farklı ebatlarda daireler yer almaktadır. Optik Sanatı etkileyen Gestalt psikolojisinin “Şekil-Zemin” ve “Benzerlik” ilkelerine örnek verilebilecek tasarım, renkli geometrik etkisi algılayıcılığını artırmaktadır.



a. Mary Quant, 1960.



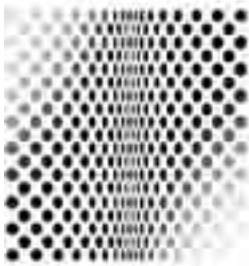
b. Mary Quant, 1963.



c. André Courrèges, 1965.



d. André Courrèges, 1966.



e. Bridget Riley, 1964. / Harper's Bazaar, 1965.



f. Bridget Riley, 1964. / Brigitte Bauer, 1966.



g. Pierre Cardin, 1967.



h. Pierre Cardin, 1969.



i. Rudi Gernreich, 1963
- Kabuki



j. Rudi Gernreich, 1970
- Kaftan (Caftan)

- <http://theredlist.com/wiki-2-23-1249-1257-view-1960s-profile-mary-quant-2.html>
- <http://theredlist.com/wiki-2-23-1249-1257-view-1960s-profile-mary-quant-2.html>
- <http://theredlist.com/wiki-2-23-1249-1257-view-1960s-profile-andre-courreges-3.html#photo>
- <http://www.coletterie.com/behind-the-seams/andre-courreges-master-of-mod>
- Bridget Riley: <http://www.tate.org.uk/art/artists/bridget-riley-1845>
- <http://modalamode1.blogspot.com.au/2012/09/2009-11-13-jean-shrimpton-april-1965.html> (Fotoğraf: Richard Avedon)- Karaçalı, 2008, s.106
- Watson, 2007, s.99
- http://madame.lefigaro.fr/style/pierre-cardin-heritage-vendre-030511-150044#diaporama-491389_1
- <http://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/159039>
- <http://blog.fidmmuseum.org/museum/rudi-gernreich-archive/>

Resim 2. 1960 - 1970 Yıllar Arası Optik Sanat Modası

Masahiro Nakagawa ve Rica'ya ait (1995) tasarım ceket ve pantolonun yüzeyi, Victor Vasarely'nin Resim 3.a'da görülen "Boo" adlı ve benzeri çeşitli yapıtları kaynak alınarak oluşturulmuştur. Burada

siyah zemin üzerinde ince beyaz çizgiler ile derinlik etkisi oluşturulmuş, bazı bölgelerde çizgilerin açısı değiştirilerek, kumaş üzerinde 3 boyutlu daireler varmış gibi bir görüntü elde edilmiştir (Karaçalı, 2008). Ceketin beden kısmında izleyicide 3 boyutlu daire görünümü, kollarında ise bu dairenin aksine derinlik hissi bıraktığı söylenebilir.

Modanın asi ve yaramaz çocuğu Alexander McQueen, daima doğa güzelliklerini canlı ve gerçekçi bir şekilde tasarımlarına yansıtmıştır. Koleksiyonlarında kullandığı farklı dokulardaki yüzey tasarımları ile modelleri son derece etkileyici ve büyüleyicidir. Tasarımlarında kimi zaman Optik Sanat eserlerinin geometrik desenlerinden ve kontrast renklerinden esinlenmiştir (Resim 3.b-c). McQueen'nin yüzey tasarımlarında görülen eşsiz zenginlik ve farklılıklarını model ve silüetlerinde de görmek mümkündür. Resim 3.d'de, McQueen imzalı elbisede siyah ve beyazın zıtlığı kullanılarak verilen kum saati görünümü ile vücut formunun daha ince görünmesi sağlanmıştır. Kalem formu elbisenin, kol evi hizasından başlayarak bel kısmında yoğunlaşan ve etek ucuna doğru giderek azalan enine siyah çizgilerin beyaz zemin üzerinde dereceli uzatılması ile optik yanılsama etkisi oluşturulmuştur. Son yıllarda bazı araştırmacılar da (Thompson & Mikellidou, 2011- Swami, 2012- Chen & Peng 2013) mükemmel bir vücut görünümü yaratmak için, optik yanılsama etkisini giysilerde çizginin enine ya da dikey kullanımı araştırmakta ve bu yaratım için renk ve dokuları kullanmaktadırlar.

Optik Sanat'ta kullanılan açık ve koyu renk tonları ile elde edilen 3 boyutlu kare bloklar moda sektöründe de tasarımcıların ilham kaynağı olmuştur. Resim 3.e,f,g ve h'de L.A.M.B'a (2007), İssey Miyake'ye (2011), Rag&Bone'ye (2012), Ichiro Suzuki'ye (2013) ait 3 boyutlu kare ve dikdörtgen bloklar ile oluşturdukları farklı model tasarımları görülmektedir. Değişik model ve kesimlerde ceket, elbise ve bluz olarak çalışılmış giysilerde, tasarımcıların tercih ettiği farklı renklerdeki açık koyu tonların etkisiyle oluşturdukları yüzeyler son derece ilgi çekici ve kuvvetli bir optik etki ortaya çıkarmıştır.



Resim 3. 1995-2015 Yılları Arası Optik Sanat Moda Tasarımları

- a. Karaçalı, 2008, s.57-96
- b. <http://www.modamotto.com/2013/02/trend-analizgeometrik-60larla-moda.html>
- c. <http://www.vogue.co.uk/fashion/spring-summer-2015/ready-to-wear/gareth-pugh>
- d. <http://www.opticalillusioncollection.com/2012/03/optical-illusion-dress-to-slim-down.html>
- Optik Yanılsama Örneği- Blocks Moving
- <http://www.newopticalillusions.com/illusions/geometrical-illusion/page/3/>
- e. Karaçalı, 2008, s.100
- f. <http://www.pleatfarm.com/2012/10/22/bio-geometric-tailoring/>
- g. <http://www.isthisitmodelsreview.com/2011/09/14/rag-bone-mvm-emily-baker-new-york-fashion-week-spring-summer-2012/>
- h. <http://www.pinterest.com/pin/274649277246366027>
- i. <http://www.modamotto.com/2013/02/trend-analizgeometrik-60larla-moda.html>
- j. <http://www.vogue.co.uk/fashion/spring-summer-2015/ready-to-wear/gareth-pugh>

2010 yılından sonra 60'ların podyumlara dönüşü geometrik formlar ve kontrast renkler ile olmuştur. Birbirine zıt desenlerin iç içe geçtiği tasarımlar sezonun en yaratıcı ve eğlenceli kombinasyonlarını oluşturmuştur. Marc Jacobs (2013) (Resim 3.i) maxi elbise, etek ve tulumlarında kalın siyah-beyaz, kırmızı-beyaz çizgiler ile bu çizgilerin farklı yönlere çevrilerek birleştirilmesiyle farklı kup ve kesikler elde etmiştir. 2013 yılından itibaren moda sektöründe optik etkili giysi ve aksesuarlar sezonlardaki trend değişimlerine rağmen etkisini sürdürmüş, önümüzdeki sezon ve sezonlarda tekrar moda olacağı eğilimi podyumlarda kendini göstermektedir. Gareth Pugh (Resim 3.j) tarafından 2015 bahar-yaz sezonu için hazırlanan Optik Sanat etkili modeller özgün bir boyut kazandırmıştır. Siyah ve beyazın yoğun olarak kullanıldığı tasarımlarında Pugh, geometrik desenler kullanmış hayvan figürlü başlıklar ile modellerini tamamlamıştır. Bele oturan ve daha sonra genişleyen maxi boy elbiseleri oldukça dikkat çekicidir.

SONUÇ

1960'larda ortaya çıkan Optik Sanat, temelde optik yanılsamalara dayanır. Optik sanatçıların eserlerinden etkilenen moda tasarımcıları tasarım değeri yüksek giysiler oluşturmuşlar ve sıra dışı deneyimler elde etmişlerdir. Bu açıdan elde edilen bulgular ışığında şu sonuçlara ulaşılmıştır:

Çalışma da Optik Sanat'ın moda tasarımında etkileri araştırılmış ve bu etkileşimin sadece 1960 döneminde kalmayıp 2000'li yıllardan günümüze kadar sürdüğü görülmüştür. Bu eğilimin daha sonraki sezonlarda da devam edeceği tahmin edilmektedir. Pek çok tasarımcı, optik sanatçıların yaptığı eserlerden faydalanarak ve daha çok siyah-beyaz renkleri kullanarak optik olarak hareketlenen görüntüye sahip giysiler tasarlamışlardır. Geometrik şekiller modellere farklı boyutlar kazandırmıştır. İç içe geçmiş küçük küpler, karmaşık geometrik şekiller ve kontrast ya da birbirini takip eden renkler ile özgün kombinasyonlar oluşturulmuştur. Farklı renkleri farklı geometrik desenlerle canlandıran tasarımcılar bu desenleri bluzlar, ceketler, elbiseler, etekler, pelerin ve kaplar, pantolonlar vb.giysi yüzeylerinde kullanmışlardır.

Elde edilen bulgular içinde son yıllarda Optik Sanat'dan etkilenecek hazırlanan bazı tasarımlarda optik yanılsama efektlerinden faydalanarak vücut formunun daha ince görünmesi yönünde modellerinde üretildiği sonucuna varılmıştır.

Moda tasarımı alanı, pek çok disiplinden beslenen bir alandır. Tıpkı Endüstri Ürünleri Tasarımında olduğu gibi bu alanda meslek disiplinini en yakından ilgilendiren kuram, Gestalt'tır. Yapılan bu araştırma ile moda tasarımcılarının model yüzeylerinde Gestalt Kuramı'ndan Süreklilik, Benzerlik ve Şekil - Zemin ilişkisini kullanmaları da dikkat çekici bir unsurdur. Bu kuramı kavramak, bir moda tasarımcısına hedef kitesinin algı boyutuna göre tasarım yapabilmesi açısından çok önemli avantajlar sağlayacaktır. Bu açıdan moda tasarımı eğitiminde kullanılmalıdır.

KAYNAKLAR

- Avcı Tuğal, S.,(2012). Oluşum Süreci İçinde Op Art. İstanbul: Hayalperest
- Boudot, F., (2001). Modanın Yüzyılı. İstanbul: Güncel Yayıncılık
- Chen, T.Z. & Peng L.H.,(2013). Zebra Effect in Fashion Design: Challenging Consumer Stereotype on Striped Clothing. Fifth International Conference on Service Science and Innovation. DOI 10.1109/ICSSI.2013.29

Çileroğlu, B. ve Kıvılcımlar, S., (2014). Fast Fashion Koleksiyonlarında Yer Alan Spor-Casual Giysilerin Tasarım Özelliklerinin Belirlenmesi. *International Journal of Science Culture and Sport. Special Issue on the Proceedings of the 3rd ISCS Conference SI(1): 623-633 ISSN : 2148-1148 Doi : 10.14486/IJSCS132*

Çağlayan, S., Korkmaz, M. ve Öktem, Ö., (2014). Sanatta Görsel Algının Literatür Açısından Değerlendirilmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, Şubat, Cilt:3 Sayı:1 Makale No: 16 ISSN: 2146-9199.*

Erişti, S.D., Uluuysal B. ve Dindar M., (2013). Görsel Algı Kuramlarına Dayalı Etkileşimli Bir Öğretim Ortamı Tasarımı ve Ortama İlişkin Öğrenci Görüşleri, *Anadolu Journal of Educational Sciences International, Ocak, 3(1)*

Eryayar, E., (2011). Endüstri Ürünleri Tasarımında Gestalt Teorisi Uygulaması, *Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks ZfWT Vol. 3, No. 2*

Halaçeli H., Modada Elastik Kumaşlar.(TMMOB Tekstil Mühendisleri Odası web sitesi makaleler) http://www.tmo.org.tr/?page=show_page&id=80&cat=23

İnceoğlu, M., (2010). Tutum Algı İletişim. İstanbul: Beykent Üniversitesi Yayınları, 5. Baskı No. 69

Karaçalı, B., (2008). 1960 Sonrası Avrupa Kadın Giyiminde Op Art Etkileri, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul

Özel, Z., (2007). Op Sanat ve Dijital Teknolojinin Kullanımı. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. Cilt/Vol.:7- Sayı/No: 2 :395-418*

Swami, V., (2012). The Effects of Striped Clothing on Perceptions of Body Size. *Social Behavior and Personality. 40 (8), 1239-1244* <http://dx.doi.org/10.2224/sbp.2012.40.8.1239>

Thompson, P., & Mikellidou, K. (2011). Applying the Helmholtz illusion to fashion: Horizontal stripes won't make you look fatter. *i-Perception, 2(1), 69–76. doi:10.1068/i0405*

Ünal, B., (2013). Mobil Konutların İç Mekân Tasarımlarının Görsel Algı Açısından İrdelenmesi: Geçici Afet Konutları Örneği. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Atılım Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü Ankara

Watson, L., (2007) *Modaya Yön Verenler*. İstanbul:Güncel Yayıncılık, s.99.

Buğdaycı, İ., <http://www.biltek.tubitak.gov.tr/bdergi/yildiztakimi/pdf/temmuz2008/ytemmuz08.pdf> (20.1.2015 E.T.)

<http://www.michaelbach.de/ot/> (17.01.2015 E.T.)


<http://www.optical-illusion-pictures.com/art.html> (25.12.2014 E.T.)

<http://www.op-art.co.uk/history/perspective/> (01.12.2014 E.T.)



Başkent
Üniversitesi

Güzel Sanatlar
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

2.sanat ve tasarım eğitimi
sempozyum ve çalıştayı 
disiplinlerarası tasarım



DİĞER



YÜCE ALGISI BAĞLAMINDA ANISH KAPOOR

Arş. Gör. Banu YÜCEL

Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi
Görsel Sanatlar Bölümü
banuyucel22@gmail.com

ÖZET

Yüce kavramı yüzyıllar boyunca tartışılmıştır ve günümüze kadar çeşitli tanımlarla karşımıza çıkmıştır.

Yüce olgusu genel olarak büyük, sonsuz ve sınırsız olarak tanımlanır. Bu tanımın yanı sıra yüce, güzel olanla eş değer tutulmuştur ancak, güzel ile yüce arasında büyük farklar mevcuttur. Yüce olan güzel olmak zorunda değildir. Korkunç, dehşet içeren, tedirgin edici olabildiği gibi, insanın sadece zihninde de var olabilir.

21. yüzyılın önemli sanatçılarından olan Anish Kapoor, çağın teknolojik olanaklarını kullanarak yüce algısını yansıtmaktadır.

Bu çalışmada Anish Kapoor'un eserleri yüce algısı bağlamında incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Yüce, Anish Kapoor, Boşluk

ANISH KAPOOR IN THE CONTEXT OF SUBLIME PERCEPTION

ABSTRACT

The concept of sublime has been discussed for centuries, and has emerged with various definitions up to date.

Sublime notion is generally defined as large, infinite and unlimited. In addition to this definition, the notion of sublime has been regarded as a synonym of the "good", however there are large divisions between these two concepts. Sublime is not bound to be good, as well. Besides being horrible, terrifying and disturbing, it may also take place in the human mind.

Anish Kapoor, one of the major artists of the 21st century, reflects the sublime concept by using the technological means of the age.

In this study, Anish Kapoor's works will be examined in the context of the sublime concept.

Key Words: Sublime, Anish Kapoor, Space

1954 yılında Hindistan'ın Bombay eyaletinde doğan Anish Kapoor, Britanya'nın ve dünyanın en önde gelen heykeltıraşlarından biri olduğunu son yıllarda gerçekleştirdiği yetkin yapıtlarla göstermektedir. Babası bir Hindu olan Anish Kapoor'un annesi ise Irak Yahudisi'dir. Anish Kapoor, bu kültürel özelliklerini bir potada eriterek yapıtlarına yansıtmayı başaran ender sanatçılardanır(Erten, 2007). Birçok kültürün içinde yetişen Anish Kapoor, her ne kadar göçmen bir hayat sürmüş olsa da yapıtlarında tamamen evrensel bir dil kullanmayı başarmıştır. Eserlerinde sonsuzluk, sınırsızlık, boşluk gibi öğelerle esasen yüce algısını yaratmak istemiştir.

"Benim için esas konu eğer varsa öyle bir şey o da Yüce'dir. Yüceye (Sublime; ulviyet) ulaşma tecrübesini kısaltma nosyonu herhalükarda... Örneğin eğer kişi Fredrich'in bir resmin güneş batımına bakıyor ve diğeri de kendi tecrübeleri sınırlarında bir rüyaya dalıyorsa bu resim karşısında benim amacım mesafeyi kısaltmak ve düşselliği birebir hale getirmek. Bunu başkasının senin yerine yapmasını beklemeyip, kendin gerçekleştirmek" (Aktaran: Kilimci 2012, 179).

Tarihsel sıralamaya bakıldığında yüce kavramından ilk söz eden kişi Longinus'tur. H. L. Havell'in çevirisi ile Longinus'un "Yüce Olan Üstüne" adlı eserinde yüceliği oluşturan beş temel esastan bahsedilir:

Yüceyi oluşturan ilk unsur düşüncedir. İkincisi ise tutkudur. Yüceliğin bu iki koşulu temel olarak kendiliğinden var olurken, diğeri sanattan yardım almayı gerektiren koşullardır. Üçüncüsü, söylemlerin yapılmasındaki marifet, yani düşünce şekilleri ve istiaresidir. Dördüncüsü, asil söylemdir. Bu

da kendi içinde, kelimelerin uygun seçilmesi ve metafor ve diğer söylem sanatlarının kullanılmasıdır. Yüceliğin beşinci sebebi, ki bütün bu dört maddeyi de kapsar; yapının haşmeti ve yüksekliğidir (Longinus, 2006, 13).

Longinus yüce olan üstüne adlı makalesinde esas olarak yüce hakkında vurgulamak istediği zihnin yüceliğidir. Yüceyi algılayabilen bir zihin olmadığı sürece yüce var olmayacaktır Longinus'a göre. Longinus ile paralel bir görüşe sahip olan diğer bir düşünür de Edmund Burke'tür.

Edmund Burke tıpkı Longinus gibi en başta düşüncenin yüceliğini savunmuştur ve ondan farklı olarak güzel olanla yüce olanı karşılaştırmıştır.

(...) "yüce nesnelere boyutları bakımından muazzamken, güzel olanlar nispeten ufaktır. Güzel olan düzgün ve parlak olmalıdır; muazzam olan, kaba ve özensiz; güzel olan düz bir hat çizmekten sakınmalı ama yine de bu hattan sapması belli belirsiz olmalıdır. Muazzam olan çoğu kez dik çizgileri sever ve ne zaman bu hattan sapacak olsa, genellikle çok belirgin bir şekilde sapar. Güzel muğlak olmamalıdır; muazzam ise sağlam hatta ağır olmalıdır. Güzel hafif ve narin olmalıdır; muazzam ise sağlam hatta ağır olmalıdır. Güzel ve muazzam gerçekten farklı nitelikte kavramlardır, biri acıya diğeri hazza dayanır. Bu kavramlar nedenlerinin doğrudan niteliği açısından ne kadar farklılık gösterirlerse gösterirler, bu nedenler bu kavramları birbirlerinden sonsuza kadar ayırır ki, bu ayırım işi tutkuları etkilemek olan hiç kimse tarafından unutulmamalıdır" (Burke,2008: 127).

Burke, yüce ve güzel kavramlarının birbirlerinden çoğu kez ayrıldığını keskin bir ifadeyle dile getirir. Ancak bazı durumlarda birleşebileceğini de söylemekten kaçınmaz. Güzel ve yücenin birleşebileceği durumlarda, iki kavramın birbirlerini yok etmeden bir etkiye sebep olacağını savunur.

Kant güzelin ne olduğu sorusuna cevap aradıktan sonra yücenin ne olduğu sorununa kafa yormuştur. Yüce üzerine yaptığı araştırmaların esas sebebi, sanat ve deha üzerine yaptığı incelemelerdir. İlk başta güzelin ne olduğuna ilişkin yaptığı incelemeler onu sanatın ve dehanın ne olduğu sorusuna götürmüş yücelik kavramını da bu geçişte köprü olarak kullanmıştır.

Sanat ve deha ile yüce arasındaki bu bağın, aynı zamanda Kant'ın (anlama gücü ile hayal gücünün dengede oldukları) güzel ile (anlama gücü yerine akli getiren) yüce arasında tasarladığı karşıtlığın temeli olması işleri epeyce karıştırır (Schaper,2005: 167).

Kant'a göre yüce ile güzel arasında önemli farklılıklar mevcuttur.

Güzellik yargıları nesneyi biçimi bakımından değerlendirir, oysa yücelik yargıları nesnenin bir biçim sahibi olmayışı ya da nesnenin "-üstüne eklenen bir bütünlük düşüncesiyle birliktir-sınırsızlığı" ile ilgilidir. Güzelden kaynaklanan haz "pozitif" bir hazdır, yaşama sevinci ve neşe verir; yüceden kaynaklanan haz daha katıdır, daha çok saygıya benzer, bu yüzden "negatif" haz ismini alır (Schaper,2005: 167).

Başka bir deyişle güzel somut, yüce ise soyut bir haz verir. Yüce hissiyatı en başta zihinde başladığı için insana özgü olan hayal gücünü harekete geçirir.

Kant'a göre yücenin iki formu vardır: "Mutlak ulu" olarak (uçsuz bucaksız okyanus, muhteşem gökyüzü, dibi görünmeyen sarp uçurum) temsil ettiğimiz matematiksel yüce ve mutlak kuvvetli (okyanustaki fırtına, fırtına bulutları, yanardağlar) olarak temsil ettiğimiz dinamik yüce (Wood,2009: 205).

Kant'ın yüceyi açıklarken yaptığı bu iki ayırım, insanın doğa karşısında tedirgin olması değil, insanın zihninde bu dehşet verici etkilerden neden haz duyduğudur.

Sonuç olarak Kant, yüce hakkında incelemeler yapan diğer düşünürler gibi, yücenin algılanabilmesinde ilk önce her şeyden üstün olan zihin gücünün öneminden bahseder. Kant güzel ve yüceyi birbirlerinden ayrı tutarak, çirkin, korkunç rahatsız ve tedirgin edici olanın da estetik değerler taşıyabileceğini savunmuştur.

Yüce duygusunun bizim üzerimizde tuhaf bir harekete geçirme kuvveti vardır. Kant güzelden haz almayanlar için "beğenisi yok" dediğimize göre, yüceye rağmen hareketsiz kalanlar için de "duygu sahibi değil" dememiz gerektiğini belirtir. Kant için en ilgi çekici soru şudur: yüce tarafından harekete geçirilmenin insan doğası bakımından manası nedir? (Wood,2009: 206).

En nihayetinde doğa insanı tedirgin eder, sanat ise bu tedirginliği temsil etse dahi haz verir. Ancak, kişi sanat olanın karşısında duyduğu hazzı, doğa karşısında da duyuyorsa bu zihninin ona

oynadığı oyunudur. Önemli olan sanat karşısında yüce hissiyatının verdiği 'tehlikesiz korkuyu' hissedebilmektir. Çünkü yüce olan sadece yüce bir zihinde var olabilir.

Bu sebeple yüce olanı algılayamamak zihnin körelmeye başladığının ilk işaretidir. İnsan sanat karşısında haz duymalı yüce olanla karşılaştığında tedirginlik duyup heyecanlanmalıdır. Anish Kapoor tam olarak bu iki durumu birleştirmeyi başaran olağanüstü bir sanatçıdır. Onun çalışmaları karşısında izleyici ufalır ve yaşadığı tedirginlikten haz duymaya başlar.

Burada, gördüklerimiz algılayabildiğimiz çok daha ötesine gider ve gördüğümüzden fazlasını düşünmeye zorlanırız, çünkü Tanrı, dünya veya özgürlük gibi aklımızın kanıtlayamadığı düşünceleri oluşturmamıza izin veren mantığımız bizi sadece duyularımızın ötesinde olmayan, algılayamadıklarını dizginleyip tek bir sezgide toplayamayan hayal gücümüzün erimini de aşan bir sonsuzluk varsayımına yöneltir. Hayal gücü ile aklın arasında "özgür oyun" imkanının yıkılmasıyla, ortaya öznelliğimizin boyutlarını kavramamıza yardım eden ve sahip olamayacağımızı elde etme isteği duyuran, rahatsız edici, olumsuz bir haz çıkar". (Eco, 2006: 294).

Anish Kapoor'un 2011 senesinde Venedik Bienali'nde bir şapelde ortaya çıkardığı işi büyük ses getirmiştir. Şapelin tavanına yerleştiren bir fan sayesinde yerden yükselerek tavana ulaşan bir duman görüntüsü vardır. İsa'nın göğe yükselişi anlamına gelen Ascension adını alan bu iş, ruhani bir olay, yansıtılabilecek en somut haliyle ortaya çıkmıştır.

"Ascension'da, beni ilgilendiren şey önemsizlik fikridir. Ascension'da olan şey tamamen bir obje oluşudur. Duman bir sütun olur" (Kapoor, 2011).

Her ne kadar çalışmalarında göçmen bir kimlik üzerinde yapıt üretmekten kaçınsa da, ister istemez yaşadığı şehirlerin, aldığı kültürlerin yansımalarını taşımaktadır. Ascension bu duruma en iyi örnek olan çalışmasıdır. Sanatçının Hint asıllı olması, Hindistan'da yaşamamasına rağmen bir şekilde izlerini taşımaktadır. Hint felsefesinin özünü oluşturan düşünce dünyevi olanla kutsal olan arasında ayırım yapılamayacağıdır. Evrendeki her şey bir bütündür.

"Bir ağacın büyümesini izledin mi, nasıl ilerleyip büyüdüğünü, hangi yöntemi izlediğini? Tohumdan filizlenir ve sonra yavaş yavaş yukarı doğru tırmanmaya başlar. Toprağın derinliklerinden gelir ve sonra kökten gövdeye, dala yaprağa, çiçeğe ve meyveye, gökyüzüne doğru yükselmeye başlar... Senin hayat ağacının da yaşadığı budur. Kutsal ve dünyevi arasında hiçbir ayırım yoktur." (Osho, 2013: 8).

Anish Kapoor bu çalışmada soyut olanı en somut haliyle sunarak izleyenin algısında yüce olanı yaratmıştır.

Devasa boyutlarda meydana getirdiği Marsyas ise, gerek büyüklüğü gerekse tek renk kullanımıyla yüce olana örnek teşkil eden bir çalışmasıdır.

155m. uzunluğunda ve 23m. yüksekliğindeki dev heykel üç çelik halkanın birbirine sade bir PVC zarıyla bağlanmasından meydana gelmiş. Bu halkaların iki tanesi alanın iki ucunda dikey pozisyonlanmış, üçüncüsü ise galeri içindeki köprüye paralel olarak asılmıştır. Kapoor Unilever Serisi projesine Ocak 2001'de başladı. Kısa zamanda gözünü korkutan bu büyük salona meydan okumanın tek yolunun aykırı düşünmek ve salonun tamamını kullanmak olduğunu düşündü. PVC zarın tenimsi bir dokusu var, hatta Kapoor buna tercihen yüzülmüş deri diyor (Onat, Sanat Yazıları).

Kapoor'un bu eserine Marsyas ismini vermesinin önemli bir sebebi vardır. Yunan mitolojisinde derisi yüzülerek cezalandırıldığı söylenen yarı insan yarı keçi olan mitolojik karakterin adıdır.

"Gökyüzünde bir vücut yaratmak istedim." Diyor Kapoor ve gerçekten de ışık zarın üzerine vurdukça, kasımsı bir görüntü çıkıyor ortaya (Onat, Sanat Yazıları).

Bu devasa yapıtın tamamı kırmızıdır ve Kapoor için kırmızı çok önemi bir yerdedir. Yapıtlarında tek renk kullanımın, yüce hissiyatı bakımından bilinçli bir tarafı vardır. Tek renk bütün olandır.

"Renk çok daha gerçek değere sahiptir. Kırmızının ateş olabilirliğinde, kalp olabilirliğinde, vajina olabilirliğinde kesin durumlar vardır. Beyaz fiziksel bir şey olabilir ya da yalnızca beyaz. Renk, kendi kendimizin simgesel biçimlendirme refleksiyle hemen hemen doğrudan bir bağlantıya sahiptir. Bu biçimsel olarak ham; saf halimiz olan şeydir. Yalnızca oradadır." (Kilimci, 2012: 188).

"Her zaman renkten ışığa gidiş vardır. Ben öbür gidişle ilgilendim. Renkten karanlığa olan gidişle.

Bundan dolayı kırmızıyı çok kullandım. Çünkü kırmızı karanlığın duygusunu verir. Kırmızının tonları kırmızıdan siyaha gider; kırmızıdan turuncuya değil.” (Kilimci, 2012: 189).

Hint felsefelerinde karanlığa gitme en büyük erdemdir. Çünkü insanın son ulaşabildiği yer sessizlik ve karanlıktır. Kişi yalnız kalmayı başardığı andan itibaren kutsal olana ulaşır ve yüce hissiyatına yaklaşır. Ancak karanlığa ulaşabilen kişi zihnini yüceleştirebilmiştir.

20.yüzyılın önemli düşünlerinden olan Osho Tantra tapınaklarının iletmek istediği mesajlara dikkat çeker. Bu tapınakların öğretisine göre her şey bir bütündür. Bu bütünün içerisinde herhangi bir şeyi reddetmek, kişinin benliğinin gelişmesini reddetmek demektir. Tapınakların en büyük özelliği, dışta şölen adı altında tanımlanan müstehcen sahnelerle süslenmiş kabartmaları ve tapınağa girdikçe ışıkla birlikte azalan sessizliğe doğru gidilmesidir

“İçeri gir. Tapınağın içine ilerledikçe şekiller giderek azalır ve sevginin niteliği değişmeye başlar. Dış duvarlar saf cinselliktir, içeri girdiğinde seksin kaybolduğunu göreceksin. Çiftler yine oradadır –birbirlerine aşık, göz göze bakan, el ele tutuşan, birbirlerine sarılan çiftler- ama cinsellik yoktur. Daha derine in, şekiller daha da azalır. Çiftler oradadır, ama birbirlerine dokunmuyorlar, el ele tutuşmuyorlardır. Daha derine in çiftler kaybolur. Daha derine in... Tapınağın en içteki özüne in – Doğu’da gharba, rahim denen yere- tek bir şekil yoktur. Kalabalık gitmiştir, çiftler gitmiştir. Dışarıya açılan bir pencere dahi yoktur. Dışarıdan ışık gelmez; mutlak karanlık, sessizlik, sakinliktir. Tek bir tanrı heykel bile yoktur; boşluktur, hiçliktir” (Osho, 2013: 17).

Kapoor’un kırmızıya olan vurgusunu bu mutlak karanlığa ulaşma çabasından kaynaklandığı söylenebilir. Kırmızı en sıcak ve en heyecan verici renktir. Kırmızı ışığını kaybettikçe siyahlaşır. Başka bir deyişle kırmızı karanlığa açılır. Yüce olan karanlıktır, sessizliktir, sınırsızlığından dolayı boşluktur.

Anish Kapoor’un Hint felsefelerinden etkilendiği aşıkardır:

Seneler önce Kapoor birşey ifade etmiş: “Biçimlerin heykelini yapmak istemiyorum; cismani olmayan inancın, tutkuların ve deneyimlerin heykelini yapmayı arzuluyorum.” Açıkça Kapoor’un objelerinin doğduğu düşünceler Hinduzim ve mistizmden etkilenmiş (Onat, Sanat Yazıları).

Kapoor’un çalışmaları ile ‘Soyut Dışavurum’cuların çalışmaları arasında biçimsel ve kavramsal anlamda benzerlikler kurulur (Rothko, Pollock, Newman, Reinhart). Yine biçimsel anlamda Kapoor’un yalın ve anlatımcı biçimlerinin Minimalizm ile de bağlantısı kurulabilir. Constant Lewallen, Kapoor ile yaptığı bir söyleşide yapıtlarının çok anlamlılığını şu sözlerle özetliyor: “Sizin yapıtlarınız Mark Rothko’dan Hindu mitolojisine, Joseph Beuys’dan Japon Haiku şiirine uzanıyor.” Kapoor’un yanıtı ise, “bu kesinlikle doğru bir saptama” diyor (Ötgün, 2009: 65).

Anish Kapoor’un anıt niteliğinde olan ikinci çalışması Bulut Kapısı’dır. Uzakdoğu felsefelerinin ortak inancına göre evrendeki her şey bütündür. Gökyüzü ve yeryüzü, boşluk doluluk, kadın erkek vs. Zıt olan her şey birbirlerini var ederler. Bulut Kapısı’ndan da mistik olarak böyle bir anlam çıkarılabilir. Yeryüzünde gökyüzünü yansıtarak var etmesi. Kapoor’un çalışmaları ya parlak yüzeylerden oluşur ya da tek renk eserlerdir. Tek renk kullanımı devasa boyutlardaki yapıtlarında yüce algısı üzerinde etkili olmasındandır. Herkes tarafından tedirginlik hissiyatının oluşması bu yüzdendir. İnsan ister istemez kendinden büyük ve yüce olan karşısında tedirginlik duyar. Kapoor’un yansıtma yoluyla algıyla oynadığı diğer bir işi de Gök Ayna’dır.

Anish Kapoor’un Gök Aynası paslanmaz çelikten yapılmış nefes kesici çukur bir aynadır. Rockefeller’da önemli kent yapısına eşlik eden ufuk çizgisinin etkili bir yansımaları izleyicilere gösteren Gök Ayna, ışık ve mimarinin büyüleyici bir deneyimini sunar (Public Art Fund, 2006).

Bu çalışmanın sergilendiği ortam da en az yapıt kadar önemlidir. Dünyanın en yüksek binalarının bulunduğu merkez olan New York’da dolaşan kişi, yüksek binalardan başka bir şey göremez. Oysa Gök Ayna ile hem binaların ters yüz olmuş hali hem de gökyüzü karşınıza çıkar. Aynanın çukur olmasından kaynaklı yansıttığı alanın büyüklüğü aynaya bakan kişinin algısını şaşırır. İnsan bir aynaya baktığında ister istemez kendi aksini görmeye hazırdır. Ancak bu ayna kişinin arkasında hareket eden dünyayı gösterir. Kişi adeta kendi içinde bulunduğu dünyaya dışarıdan bakar.

Anish Kapoor’un hem tek renk olarak kırmızıyı hem de büyük ebatta olan kütesini bir galeri mekanına yerleştirdiği işi Svayambh’dır. Svayambh yaylı bir sistemin üzerine monte edilmiş tonlarca ağırlıkta kırmızı boya kütesinden oluşur. Yavaş yavaş ilerlediği koridorlarda bulunan kapılardan daha

geniş yapıdadır ve geçtiği her kapıdan o boya kütlesi sıyrılır. Kapoor için kırmızı beden rengidir ve kırmızı hiçbir zaman aydınlığa açılmaz. Koyulaştıkça karanlığın rengi olur.

“İşlerimin çoğu ışıktan çok karanlıkla ilgilidir. Aydınlık kültürlü ve eğitilidir, karanlık ise kültürsüz ve eğitimsizdir ve bizim söylenmemiş hikâyemizin derinlerindedir. Dante’den Freud’a bir içsel karanlık içinde yaşıyoruz. Yıllarca içsel karanlıkla ilgili işler yaptım. Tüm Batı felsefesi, Plato’nun metaforik olarak mağarada oturup, ışığa bakıp ‘ilerleyelim’ demesi fikri üzerine kurulmuş. Freud, mağaranın arkasına bakmış ve belki hâlâ mağaranın arkasına bakıyoruz. Siyah ve maviyle çok iş yaptım, özellikle maviyle, çünkü mavi siyahtan daha derin olarak karanlığı ifade eder. Son yıllarda yaptığım işlerin çoğu kırmızı. Kırmızı toprağın rengidir. Kanın ve beden rengidir. Kırmızının anlattığı karanlığın, siyah ve mavininkinden daha derin ve koyu olduğunu düşünüyorum.” (Bayraktar, 2009).

Sonuç olarak Kapoor’un eserlerine bakıldığında Uzakdoğu felsefelerine olan merakı gözlemlenebilir. Onun sanatsal anlamdaki çabası zıtlıkları bir arada sunmaktır. Ying yang gibi. Uzakdoğu felsefelerinin ortak düşüncesi, her şey bir bütündür. İyi ve kötü, gece ve gündüz, kadın ve erkek vs.

Öyle bir zenginlik sunuyor ki Kapoor, aynalar, pigmentler, formlar ve formsuzluklar, sert ve yumuşak, hızlı ve yavaş, renk ve renksizlik, gerçek ve illüzyon, yaratım ve yıkım (Bayraktar, 2009).

Kapoor’un en büyük amacı, yüce olanla, karşısındaki izleyici ile arasındaki mesafeyi ortadan kaldırmaktır. Yüce olanı açıklayan birçok düşünürün ortak görüşü, yüce ancak yüce bir zihinle algılanabildiğidir. Yüce kavramının birçok tanımına bakıldığında, ancak yüce bir zihinle kavranabildiği açıklanmıştır ve ayrıca bir sanat eseri karşısında heyecanlanmak ancak gelişmiş bir algı ile mümkündür. Oysa Kapoor’un bütün çalışmaları herkes tarafından rahatlıkla kavranabilen eserlerdir. Birçok çalışması, boyutları sebebiyle kişiyi tedirgin eder, tıpkı yüce bir dağ karşısında duran kişinin tedirginliği gibi. Bazı çalışmalarında da tam tersi, derinliğin nerde son bulunduğu kavranamaz. Anish Kapoor insan algısının sınırlarını zorlayarak kişiyi huzursuz eder. Ancak bu huzursuzluk garip bir haz uyandırır. Yüce olanla onu izleyen kişiyi buluşturması Anish Kapoor’un en büyük amacının gerçekleştiğinin kanıtıdır.

KAYNAKÇA

- Burke, E. (2008). Yüce ve Güzel Kavramlarımızın Kaynağı Hakkında Felsefi Bir Soruşturma, Çev: M. Barış Gümüüşbaş, Bilgesu Yayıncılık, Ankara
- Eco, U. (2006). Güzelliğin Tarihi, Çev: Ali Cevat Akkoyunlu Doğan Kitapçılık, İstanbul
- Osho (2013), Tantra. Çev: Merve Duygun, Butik Yayıncılık, İstanbul.
- Wood, A. W. (2009). Kant, Dost Kitabevi, Çev: Aliye Kovanlıkaya ANKARA.
- Schaper, E. (2005) Sonsuzluğun Sınırında: Immanuel Kant, Cogito Üç aylık düşünce dergisi, sayı: 41-42, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Kilimci, P. (2012). Anish Kapoor’un Mekan ve Malzeme Anlayışı. Yüksek Lisans Tezi. Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

İnternet Kaynakları

- Bayraktar, Ö. (2009) Kıp kırmızı Bir Yıkım. (Alınma Tarihi, 01.02.2015). <http://www.radikal.com.tr/radikal.aspx?atype=haberyazdir&articleid=962209>
- Erten, O. 2007. Lebriz Sanal Dergi (Alınma Tarihi: 03.02.2015) <http://lebriz.com/pages/lisd.aspx?articleID=128§ionID=2&lang=TR&bhcp=1>
- Kapoor, A. (2011). Anish Kapoor : Ascension (Alınma Tarihi: 05.02.2015). <http://www.designboom.com/art/anish-kapoor-ascension-in-venice-2011/>
- Longinus, İngilizceye Çeviren : H. L. Havell, 2006. On the sublime, (Alınma Tarihi: 12. 11. 2013). <http://www.gutenberg.org/files/17957/17957-h/17957-h.htm>
- Onat, E. Sanat Yazıları (Alınma Tarihi: 02.02.2015). <http://www.ekinonat.com/yazi/sanat-yazilari/sanat-cevresi/8.html>
- Ötgün, C. (2009). Eril ve Dişil Yapılanma: Bir Dağ Olarak Anne (Anish Kapoor). (Alınma Tarihi: 01.02.2015). http://www.sanavetasarim.gazi.edu.tr/web/makaleler/3_cebrail.pdf
- Public Art Fund, (2006). Anish Kapoor, Sky Mirror. (Alınma Tarihi: 04.02.2015). https://publicartfund.org/view/exhibitions/5775_sky_mirror



DİSİPLİNLER ARASI BAĞLAMINDA ŞİİRDE ESTETİK YARATIMLAR

Prof. Dr. Hayrettin RAYMAN

Başkent Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi

Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Yarı Zamanlı Öğretim Üyesi.

ÖZET

Sanat nedir, sanatçı kimdir, sanatlar arası disiplin nasıl ortaya çıkar, bu bağlamda güzel sanatların bir dalı olan şiirde imge ve tasarımların işlevi nedir? İşte bu soruların yanıtları bildirmiş içeriğinde ele alınacaktır.

Sanat; doğayı, insanı, yaşamı, yaşantıyı yansıtan bir bilimdir. Amacı, insanlara yarar sağlamak, onların estetik zevkini geliştirmektir. İşlevi ise gizemli güzeli yakalamaktır. Onun yapısında, zorunlu yarar sağlama yoktur. Olması durumunda, sanatçı, zanaatçı durumuna düşer ve yapıtı değer kaybeder.

Sanat; imgelerle düşünmedir. İmgesiz sanat, özellikle de imgesiz şiir olmaz. Sonunda bu aşırı imgecilik, korkunç sapmalara neden olmuş, müzik, mimarlık, lirik şiir bile imgelerle kavranmaya çalışılmıştır. Uzun uğraşmalar sonunda akademisyen Ovsianiko ve Kulikovski, lirik şiir ile mimarlık ve müziği ayırarak, bunları sanatın özel bir biçimi yani imgesiz sanatlar olarak görmüş ve doğrudan doğruya duygulara yönelik lirik sanatlar olarak tanımlamak zorunda kalmıştır. Sanat; her şeyden önce, imgelerin yaratıcısıdır. Çok kimse bugün bile, imgelerle düşünmenin şiirin başlıca özelliği olduğu kanısındadır. İmgeler, değişmeden kalır, yüzyıldan yüzyıla ülkeden ülkeye, şairden şaire hiç değişmeksizin geçer. İmgeler hiç kimsenin malı değildir, onlar Tanrı'ya aittir. Kapalı ve özeldir(Todorov,2010,73). Bir çağın imgesi hiç değiştirilmeden başka bir devire geçer.

Sanatın amacı, nesne duygusunu, tanınan, bilinen değil, görünen şey olarak vermektir. Sanatın tekniği, nesnelere farklılaştırma, biçimi anlaşılabilir kılma, algılamanın güçlüğünü ve süresini artırma tekniğidir. Sanatta algılama edimi başlı başına bir ektir ve uzatılması gerekir. Sanat; nesnenin oluşunu hissettirme aracıdır.

Sanat; insan emeğinin ürünüdür. Sanatçı, eserinin biçimini önce kafasında tasarlar, yeterli koşullar oluşuncaya kadar ilerlemeyi sürdürür, yapıt sonradan ortaya çıkar. Sanatsal bir yapıt için yüceye yönelik, esin, engellenemez tutku, üst düzey bir anlatım, kusursuz kurgu zorunlu öğelerdir(Timuroğlu,2013,379). "Sanat, insanın, gerçekliği değiştirme için çaba göstermesidir(Nietzsche, 2001,845).

Sanat, halkın isteğine göre yapılır mı? Bu soru Picasso'nun şu sözünde karşılık bulur: "Resim senin benden istediğin değil, benim sana verdiğimdir." Yine bu sorunun bir başka yanıtını da Thomas Mann Doktor Faustus romanında kahramana veririr: Sanat, zekâdır, akıldır, ruhtur. Sanatçının toplum ve topluluk karşısında kendini görevli gibi hissetmesi gerekmez. Özgürlüğü ve asaleti adına böyle hissetmemeli. "Halka inen" bir sanat, kitlenin, küçük adamın ihtiyaçlarını karşılayan, görgüsüzlüğü, sığılı benimsen, bunu devlet adına görev edinen bir sanatçı, sefalet düşer; sadece küçük adamın anlayacağı bir sanata izin vermek, en kötüsünden dar kafalıdır, aklın ve ruhun ölümü anlamına gelir. Kesin kanaatim odur ki sanat, en gözü pek, en bağımsız, kitleye en ters atılımlarla, araştırmalarla, denemelerle insana oldukça dolaylı bir yoldan yararlı olur, hatta bütün insanlığa da(Özdemir,2014,25).

Sanatçı; dünyayı sanatsal açıdan değerlendirmeye çalışan kişidir. Sanatın alanı ise insandır. Kısaca formüle edersek, insan-insan, insan doğa, doğa insan ilişkileridir. Sanatçı, güzelin peşinde koşan insandır. Sanat eseri de her şeyi yaşamının içinden yansıtırken kişiye yaşamı düşündürür. Sanatın, toplumsal, ahlaksal, öğretisel nitelikleri estetiğin dışındadır. Sanatçı, sanat yapıtını topluma sunar. Yaşamın akışına bırakır. Ancak resim, heykel gibi alanların dışında, özellikle de edebiyatta bazı şair ve yazarlar, eserlerinin her bakışında şiirini ve nesrini değiştirme yoluna gitmiş, edebiyat tarihçileri

ve eleştirmelerinin işini güçleştirmişlerdir. Oysa sanat her zaman sanatsal imgelerle yapılır. Sanat ürünü bir yaratıdır. Yaratının özgünlüğü yinelenemez olmasındadır. Sanatçı, yapıtını, göstermek, görüntülemek, izletmek, dinletmek için yapar. Yani sanat yapıtı, izlenmek, görülmek, duyulmak için vardır(Hegel,1994.244).

Sanatçı, hangi ekole bağlı, hangi toplumsal sınıfı temel alırsa alsın güzele özgü biçimden ayrılamaz. Ama biçim uğruna özü de göz ardı edemez. Her sanatsal yaratı, toplumsal özün bir parçasıdır. Aristoteles'e göre sanatçı, nesnelere oldukları gibi değil, olması gereken biçimde betimlemelidir(bu daha çok şairler için söylenmiştir). Eski Yunan sanatı da doğayı olduğu gibi ele almayı sanata aykırı bulur. Aristoteles'in bu konuda esas alındığı hiçbir zaman gözden kaçmaz(Aristoteles,1995,146).

Sanatçı, görünenleri kopyalamaz(doğadakiler, fenomenler). İdealara doğru uzanır. Doğanın eksiklerini giderir. Her sanat eserinde kendine özgü öğelerin yanında, başka sanatsal öğeler de etkendir. Bu da sanatlar arası ilişkiyi gösterir. Estetik yapının önemli ögesi bu ilişkidir. Her güzel sanat dalının "müzik"e varmak istemesi, sanatlar arası ilişkinin yadsınamayacağına işaretidir. Paul Verlaine:

De la musique avant tout chose,
De la musique encore et toujours.
(Müzik, her şeyden önce müzik olmalı,
Sürekli müzik, biraz daha müzik.)

Şiir, ezgisiz, notasız müziktir. Şiirin biçimlendirici sanatlarla ilişkisi vardır. Paul Verlaine, L'art Poétique şiirinde müziği öne çıkarırken resmi de unutmaz.

Car nous voulons la nuance encore,
Pas la Couleur, rien que la nuance!
Oh! La nuance seule flauce
Le reve au reve et la flute au cor!
(Biz daha çok fark istiyoruz.
Ara rengin arayışındayız biz.
Ancak, öyle sarmaştırır, kucaklaştırırz,
Düşü düşünle, kavalı flütle.)

Homeros döneminde, şiirin müzikle yakın ilgisi vardı. Şairler, aynı zamanda şarkıcı olarak biliniyordu. Aoidos, hem ozan, şair, hem de şarkıcı demektir. Ode ise, şarkı, nağme ile okunan şiir anlamına gelir. Şiir, saz ve flütle, yani müzik âletleriyle kullanılırdı.

Sanat, sanatçı, estetik, poetika, materyal.

ABSTRACT

The skill of ART is a branch of Science expressing the reflections of NATURE, HUMAN, LIVES, and the various ways of living philosophies on Earth, as well.

ART means the work or the product of human effort to tell himself best. A man of art of any kind is a person who considers himself of all kinds around himself as values from an artistic point of view.

Any work or art includes everything into our living ways: then presents them to people, that is, to human being.

A man of art constantly looks for "BEAUTY" and "PERFECTION"; And runs after them and tries to find or catch the most precious and mysterious beauties in his own world.

As A RESULT, we can say, that A man of ART; No matter where he lives; tries not only to improve HUMAN ESTHETIC SENSITIVENESS BUT ALSO to make people be aware of this sense of taste.

GİRİŞ

Bildirimizin temelini, sanat ve estetik kavramları oluşturduğu için öncelikle bu kavramların tanımlanıp tanıtılmasında yarar vardır.

Nietzsche'ye göre sanat, gerçeği değiştirme çabasıdır. Doğayı, insanı, yaşamı, yaşantıyı yansıtan

bir bilimdir(Nietsche,2001,845). Sanat, insan emeğinin ürünüdür.

Estetik ise, Grekçe “aisthesis” sözünden yapılmıştır. Duyum, duyulur algı anlamlarını gelir. Estetiğin konularından en önemlisi güzelliştir. İnsan güzelden hoşlanır. Güzelliğin amacı da insana haz vermektir. İnsana haz veren şey ise güzeldir(Tunalı,1989,16).Şiir de insana zevk veren önemli anlatım türlerinden biridir. Şiire, güzellik katan önemli öğelerden bir ahenktir, armonidir. Ahenk; seslerin kaynaşması ve uyumlarını geliştiren bilim ve sanattır(Say,2002,47).

Art, artist, aesthetic, poetique, material.

GELİŞME

Disiplinler Arası İlişki

Sanatın amacı, insanlara yarar sağlamak, onların estetik zevkini geliştirmektir. İşlevi ise gizemli güzeli yakalamaktır. Sanat yapıtında, zorunlu yarar sağlama yoktur. Olması durumunda sanatçı, zanaatçı durumuna düşer ve eseri de değer yitirir.

Sanatçı, ortaya koyacağı eserinin biçimini önce kafasında tasarlar, yeterli koşullar oluşuncaya kadar ilerlemeyi sürdürür, eser, sonradan ortaya çıkar. Sanatçının değerli bir yapıt meydana getirebilmesi için öncelikle olmazsa olmazların başında; yüceye yönelme, ilham, engellenemez bir tutku, üst düzey bir anlatım, kusursuz kurgu gibi koşulların bir arada olması gerekmektedir(Timuroğlu,2013,379).

Sanatçı; dünyayı sanatsal açıdan değerlendirmeye çalışan insandır. Sanatın içeriği de, insan-insan, insan doğa, doğa insan biçiminde formüle edilebilir. Sanatçı, güzelin peşinde koşar. Sanat eseri, her şeyi yaşantının içinden yansıtırken kişiye yaşamı düşündürür. Sanatın, toplumsal, ahlaksal, öğretisel nitelikleri estetiğin dışındadır. Sanatçı, sanat yapıtını topluma sunar. Yaşamın akışına bırakır. Ancak resim, heykel gibi alanların dışında, özellikle de edebiyatta bazı şair ve yazarlar, eserlerinin her bakısında şiirini ve nesrini değiştirme yoluna gitmiş, edebiyat tarihçileri ve eleştirmelerinin işini güçleştirmişlerdir. Oysa sanat her zaman sanatsal imgelerle yapılır. Sanat ürünü bir yaratıdır. Yaratının özgünlüğü yinelenemez olmasındadır. Sanatçı, yapıtını, göstermek, görüntülemek, izletmek, dinletmek için yapar. Yapıt yaratıldıktan sonra toplumun malıdır. Yani sanat yapıtı, izlenmek, görülmek, duyulmak için ortaya çıkmıştır(Hegel,1994.244).

Sanatçı, hangi ekole bağlı, hangi toplumsal sınıfı temel alırsa alsın güzele özgü biçimden ayrılamaz. Ama biçim uğruna özü de göz ardı edemez. Her sanatsal yaratı, toplumsal özün bir parçasıdır. Aristoteles'e göre sanatçı, nesnelere oldukları gibi değil, olması gereken biçimde betimlemelidir(bu daha çok şairler için söylenmiştir). Eski Yunan sanatı, doğayı olduğu gibi ele almayı sanata aykırı bulur. Bu da, Aristoteles'in temel alındığını, göz ardı edilemediğini göstergesidir(Aristoteles,1995,146).

Sanatçı, görünenleri kopyalamaz(doğadakiler, fenomenler). İdealara doğru uzanır. Doğanın eksiklerini giderir. Her sanat eserinde, kendine özgü öğelerin yanında, başka sanatsal öğeler de etkendir. Bu da sanatlar arası ilişkiyi gösterir. Estetik yapının önemli öğesi, bu ilişkidir. Her güzel sanat dalının “müzik”e varmak istemesi, sanatlar arası ilişkinin yadsınamayacağını işaretidir. Paul Verlaine, Art Poetique(Şiir Sanatı) adlı şiirinde şiirle müziğin ilişkisini şöyle belirtir:

De la musique avant tout chose,
Et pour cela prefere L'Impair,
Plus vague et plus soluble dans l'air
Sans rien en lui qui pese ou qui pose.
Car nous voulons La Nuance encore,
Pas la Couleur, rien que la Nuance!
Oh! La Nuance seule fiance
La rêve au rêve et la flûte au cor!(G.Mauger, 1957, 318).
(Musiki, her şeyden önce musiki
Onun için tekli mısradan şaşma.
Kıvrak olur, erir havada sanki;

Ağır aksak söyleyişe yanaşma.
Ara rengin peşindeyiz çünkü biz
Rengin değil, ara rengin sadece.
Ancak öyle sarmaş dolaş ederiz.
Kavalı boruyla rüyayı düşle,
Hep musiki, biraz daha musiki;
Havalanan bir şey olmalı mısra,
Deli bir gönülden kalkıp gitmeli,
Başka göklere başka sevdalara(Solok,1972,280).

Düzenli şiirleri müziğe uyarlamak daha kolaydır. Serbest şiirler bile bazen çok başarılı bir şekilde şarkıya dönüştürülür. Müzikte ise söylenen şarkının notasını, ezgi ve metnini ortaya koymak zorunludur(Rayman,2010,200). Şarkıcılar, beste çalışmalarında daha çok sekiz heceli şiirleri tercih eder. Çünkü onlar için kısa sürede sonuca gitmek önemlidir. Victor Hugo bu konuda: “Defense de deposer de la musique le long de mes vers-Uzun dizelerimde müzikaliteye yere yoktur(Rayman,age,198)der.

Heratius’un “Resimde Şiir” adlı eseri sanatlar arası ilişkiyi ele alır. Simonides, sanatta, içtenliği, yalınlığı, doğallığı öne çıkarır. Bu kavramlar bir bakıma estetik öncüller olmaktadır. Yüce kavramı da bu öğelerin gereği gibi kullanılmasıyla gerçekleşir. Resim sanatında yücelik, ışığın kullanılmasıyla sağlanır. Bir tablodan yayılan “yüce” ışığın iyi kullanımı ile ilgilidir.

Bir tuvale(seyrek dokunmuş kumaş) gelişi güzel sürülmüş boyalar, rastgele çizilmiş çizgiler, biçimlenmiş türlü nesnelere resim değildir. Herhangi bir çılgılık, bir seslendirme müzik değildir. Bunların insanda haz uyandırmaları gerekir. Bu da belli bir biçimle sağlanır. İşte güzel bu biçimlerde. Resimde aynı renklerin dengeli dağılımı, yerinde lekeler, aynı çizgilerin orantılı hareketi sanatsal gücü artırır.

Hamann(1730-1788), resim sanatının yazıdan çıktığı kanısına hiyerogliften hareket ederek varmaktadır. Bu kavram, resim yazısı anlamındadır. Yani, yazı değildir. Resim yoluyla, bir şeyleri anlatma, saptama, kayıt altına alma işlevi görür. Sümerlerde kralın gelirlerini hesap etmekle görevli rahipler, kralın alacaklarını kayıt altına almak için resim yazısını kullandılar. İlk alfabe Fenikelilerce kullanılır. Hamann, resmin yazıdan çıktığını söylerken yanılmıştır. Resim, resim yazısından çıkmamış, Hamann, resim yazısından önce duvar resimlerini görmemiştir. Resim sanatında “renkler” fizik bilimindeki kadar önemlidir. Yoksa resim bir boyama sanatı olarak algılanır. Resimde, yerel renklerin önemi de inkâr edilemez. Yeni bir eser, yaşantının yeni bir yerel rengini yansıtır. Yerel renklerin, nesnel yapı olduğunu düşünmek doğru değildir.

Güney Fransa’da mağaralarda bulunan hayvan resimlerinin yarar ilkesi tespit edilememiştir. Ama Amazon Kızılderililerinin, Afrikalı Zuluların ve Avusturalyalı Aborjinlerin kemiklerden yaptıkları takılar, heykeller, koruma amaçlıdır. Pratik yaşamla ilgilidir. Mimarlık, resim, heykel, süsleme sanatları yalınlığı kesinlikle dışlamazlar. Mimarlığın yararlılık ilkesine asla karşı çıkılamaz. Soyut sanat kabul edilen müziğin bile, günlük yaşamı etkilemediği söylenemez. Sanat eseri, yarar ve kazanç ilkelerinin dışında kalsa bile pratik yaşamın dışında kalamaz. Günlük yaşamla bağ kuramazsa estetik alanın dışına düşer.

Şiir ve Şiirde Estetik Tasarımlar

Şiir, insan türünün anadilidir. İnsanın dinginliği derin uyku, devinimleri ise danstır. Valery, nesri yürüyüşe, şiiri raksa benzetir. Aralarında kapsam ve hedef başkalığı vardır. Yürüyüşten raksa, rakstan yürüyüşe geçilmez.

Şiirde estetik nasıl sağlanır? Bu konudaki tartışmalar, Rönesans ile başlar. Tartışmaların detayları Aristoteles’in poetika adlı eserinde yer almaktadır. Biz daha çok Türk şiirinde estetik tasarımlar üzerinde duracağımızdan yabancı şiir örneklerine burada değinmek istemiyoruz.

Şiire Estetik Sağlayan Öğeler

1.Ses

Şiirde, seslerin belli aralıklarla yinelenmesi, şiire belli bir etki sağlar ve ezgi katar. Sesin müziksel nitelik kazanması tartımla sağlanır. Tartımlı söz, duyuşsal haz verdiği için güzeldir. Bu ses, tartımlı olduğundan müziksel etki yapar. Müzik etkisi olmayan ses, güzel niteliği taşımaz. Sesler, söyleyiş vurgu yapmak için yinelenir.

Ses, Divan şiirinde önem verilen öğelerden biridir. Dilinden dolayı anlamadığımız dizeler, musikisi sayesinde kulağımıza hoş gelir.

Hâsılım yoh ser-i kûyunda belâdan gayrı

Garazım yoh reh-i aşkında fenâdan gayrı(Fuzûlî,)

Yok ve gayrı sözcüklerinin dışında beyitte başka Türkçe sözcük yoktur. Ancak dizelerin ses bakımından eriştiği üstünlük tartışılmaz. Bu yüzden bazı teorisyenlere göre, Divan şiirinde öz yoktur, onun yerine tantanalı bir müzik vardır(Belge,2009,291).

Divan sanatçıları, Uygur ve Göktürk şiir geleneğini devam ettirme yerine, Fars Edebiyatı şiir geleneğine yakınlık duyar. Nazım şekilleri, vezin, tema, dil bizim değildir. Yalnız şair bizimdir. Bu gelenekte her temanın kullanılan bir biçimi vardır. Örneğin; aşk, gazelle, Övgü, kasideyle, hikâyeler de mesnevi ile anlatılır. Kendilerinin bir güzeli yoktur. Ortak güzel vardır. Deney, gözlem ve toplum sorunları ele alınmaz. Divan sanatçıları, bütün güçlerini aruz kalıplarını ve edebi sanatları, düzgün ve ustaca kullanmaya harcamışlardır.

Divan şiirinde ahenk, ritim ayrıntılı bir biçimde değerlendirilir. Sanatçılar, şiirsel söyleyişteki güzelliği ahenkte bulmuşlardır. Şiirde akıcı bir uyum vardır. Şiirde, ses kakaşması dediğimiz, kulağı tırmalayan ses yinelenmeleri bir tarafa bırakılırsa, şiirde akıcı bir uyum olduğu söylenebilir. Güzeli yansıtan uyuma Divan sanatçıları “aheng-i tasvir” der. Güzellik zaten uyumdur. Onlar için şiirde iç uyum da önemlidir. Dizelerin dizilişinden doğan, işitme yolu ile içe süzülen ve ruhsal beğeniye besleyen söyleyiş uyumdur.

On yedinci yüzyıl Divan şairi Erzurumlu Nef’î’nin, IV. Murat’ın tahta çıkışını kutlamak için yazdığı kasidede seslerin müzikal bir uyum oluşturduğunu görebiliriz.

Esdî nesim-i nevbahar açıldı güller subh dem

Açsın bizim de gönlümüz sâki sun meded Cam-ı Cem

Erdi yine ürd-i behişt oldu heva anbersirişt

Âlem behişt ender behişt her gûşe bir bağ-ı irem(Karahan,1967,55).

Birinci beyitte, altı s, dört l, yedi m, ikinci beyitte yer alan, altı r, beş ş sesleri müzikal bir etki uyandırmaktadır.

Yahya Kemal, “Sesiz Gemi” adlı şiirinde:

Hiç yolcusu yokmuş gibi alır sessizce yol

Sallanmaz o kalkışta ne mendil ne de bir kol(Akyüz,1970,460).

Kol sallamak bizim kültürümüzde kabalık ifade eder, küfürdür. Öyleyse Yahya Kemal gibi bir şiir ustası neden el yerine kol özcüğünü tercih etmiştir. Çünkü “e” ünlüsü ince ve düzdür. “O”, ünlüsü ise kalın ve yuvarlaktır. Eğer şair, el sözcüğünü kullansa anlam doğru olacak ama dizede ahenk düşecektir. Şair, şekli anlama tercih etmiştir. Çünkü onun için şiirde söylem değil, söyleyiş önemlidir. Bundan dolayı Yahya Kemal, Cumhuriyet döneminde Divan şiirinin temsilcisi sayılır. Şiirlerinde aruz ölçüsü ve Divan Edebiyatı nazım şekillerini kullanmak önceliğidir.

Tanzimatçılar, taklit ahenge ilgi göstermez. Onlar, şiirde ritmi, içses, kafiye ve redifle sağlar. Namık Kemal’in:

Görüp ahkâm-ı asr-ı münharif sıdk-ı selâmetten

Çekildik izzet-ü ikbâl ile bâb-ı hükümetten(Dizdaroğlu,1968,37).

Hem ünlü, hem ünsüzlerle iç uyuma önem verir. S,m,l,d ünsüzleri, a,i,e ünlüleri ahenk sağlayan sesler görülmektedir.



2.Dil

Şiirin dili sanatsal olup bu dilde yapmacık hava kendini hemen gösterir. Şiir dili, konuşma dili kadar işlek değildir. Dili iyi kullanma şairin yeteneğiyle ilgilidir. Şiirde ahenk yaratan, güzel söyleyiş, dilin iyi ve etkin kullanımınıdır. Şiirlerinde, Türkçeyi iyi kullanan şairlerimizin başında, Karacaoğlan, Cahit Sıtkı ve Nazım Hikmet, Necati Cumalı gelmektedir.

Karac'oğlan der ki konup göçmedim
Ak göğsünün düğmelerin açmadım
Fırsat elde iken alıp kaçmadım.
Öldürmeli beni dövmeli değil(Öztelli,2012,120).

Robenson

Robenson, akıllı Robenson'um
Ne imreniyorum sana bilsen!
Gösteren adana giden yolu;
Başımı dinlemek istiyorum(Uyguner,1966,24).

Salkımsöğüt

Akıyordu su,
Gösterip aynasında, söğüt ağaçlarını
Salkım söğütler yıkıyordu, suda saçlarını!
Yanan yalın kılıçları, çarparak söğütlere
Koşuyordu kızıl atlılar güneşin battığı yere(Behramoğlu,2013,121).

İçimden hep iyilik geliyor

Yaşadığımız dünyayı seviyorum
Kin tutmak benim harcam değil
Çektiğim bütün sıkıntıları unuttum
Parasız pulsuzum ne çıkar
Gelecek güzel günlere inanıyorum(Yetkin,1969,21).

3. Ölçü(vezin)

Türk şiirinde başlangıçtan günümüze değin, hece ve aruz ölçüsü kullanılmış, Cumhuriyet'ten sonra ise serbest şiir yaygınlık kazanmıştır. Ölçü, şiirde estetiği sağlayan önemli bir öğedir. Şiirde ritim sağlar. Onun için ister halk şiiri, isterse divan şiiri olsun vezne göre okunur. Şiiri monotonluktan kurtaran, ona iç dinamizm katan ölçüdür. Harcanan enerjiyi verimli kılar. Hareketi kolaylaştırır. Fakat Garipçiler, ölçüye karşı çıkmış, güzel şiirin ölçüsüz de yazılabileceğini göstermişlerdir. Bu da bize, ölçünün şiirde tek başına estetik sağlamaya yetmeyeceğini kanıtlamaktadır. Şimdi bunları örneklendirelim:

Aruz ile

Beni candan usandırdı cefâdan yâr usanmaz mı
Felekler yan/dı âhımdan /murâdım şem'/i yanmaz mı
v - - - /v - - -/v - - - /v - - -
me fâ î lün/ me fâ î lün/ me fâ î lün/ me fâ î lün

Hece ile

Yeni mektup aldım/ gül yüzlü yârdan - 6 + 5
Bekletme yolları/ gel deyi yazmış - 6+ 5
Sivralan köyünden/ bizim diyardan -6+ 5
Dağlar mor menekşe/ gül deyi yazmış(Bezirici,1993,66).

Serbest

ANLATAMIYORUM



Ağlasam sesimi duyar mısınız?

Mısrararımda;

Dokunabilir misiniz?

Gözyaşlarıma ellerinizle

Bilmezdim şarkıların bu kadar güzel,

Kelimelerin kifayetsiz olduğunu

Bu derde düşmeden önce.

Bir yer var biliyorum;

Her şeyi söylemek mümkün;

Epeyce yaklaşmışım, duyuyorum, anlatamıyorum(Bezirici, 1984,46).

4. İmge

Şiiri şiir yapan, özünü oluşturan imgedir. Sanatçının çeşitli duygularıyla algıladığı özel, özgün bir görüntünün dile aktarılışdır. Divan şiirinde buna mazmun denmektedir.

5. Öz- Biçim

Bir sanat eseri, birçok öğeye sahiptir. Sanat eseri, estetik etki için yansıtmanın zenginliğinin yanında, süre-düşünce ilişkisine de önem vermelidir. Sanatsal yaratı, çok kısa süreye, çok geniş, çok doğurgan düşünceleri sığdırmalıdır. Sanatsal güzellik özellikle biçimde saklıdır. Geothe'nin dışarıdan belirleme dediği budur. Estetik, hiçbir zaman öz-biçim ilişkisini savsaklayamaz. Biçim, özü dışarıdan kuşatan sanatsal öğedir. Öz, biçim yoluyla kavranılır. Bir nesnenin dış özellikleri, o nesnenin iç özellikleri ve doğal yasalarıyla, özüyle belirlenir.

Sivil yapılarda, barınma ve korunma temel ilkedir. Onun için burada yalınlık, kullanılabilirlik önem taşır. Düz çizgi ve dik açı tercih edilir. Kamu yapılar, genelde, egemenliği, gücü, görkemi simgeler. Bunların yapımında silindirler, çemberler, yarım daire gibi geometri şekilleri kullanılır. Dinsel yapılarda ise mimar, özellikle karmaşık çizgilerle dış etkiyi artırmayı amaçlar. İlk çağda yapılan heykellerde düz çizgiden kaçınılmıştır. Tanrı evi olarak kullanılan akropol, kilise, sinagog ve cami gibi tapınaklarda temel ilke, dış dünya ile ilişkiyi sınırlama, minarelerin yüksekliği ve ışıklandırılması görkemi vurgulamak içindir. İçte ise, dikkati dağıtacak abartılı çizgiler, sesi yansıtan kubbeler, yalın düşünceyi dağıtan resimler, oymalar, tapınmayı yönetecek kişiler için hücre ve minberler vardır. Dinsel ve kamusal yapılarda temel ilke Tanrı ve devletin gücünü yansıtan görkemdir.

Resim sanatında, çizgiye renk de karışır. Güzellik kavramı çizginin niteliğinde ve renklerin uyumundadır. Güzel sanatlarda, güzeli belirleyen niteliklerden biri armonidir. Armoni; iki ya da daha çok sayıda öğenin birlikte bir bütün meydana getirmek üzere birleşmeleri veya bütün içinde erimeleridir(Tunalı, a.g.e, 217)

Şiirde Estetiği Sağlayan Öteki Öğeler

Bu öğeler edebi bilgiler kapsamına girdiği için burada ayrıntılı bilgi verme yerine sadece adlarını söylemekle yetineceğim.

a. Uyak

Günümüz şiirlerinde ses bakımından aynı, anlam bakımından ayrı ses ve seslerin meydana getirdiği benzerliklerdir. Yarım, tam, zengin ve cinaslı çeşitleri vardır.

b. Redif

Dizelerin sonunda hem ses, hem de anlam bakımından aynı olan ses, ek ve kelimelerdir. Yahya Kemal "Türk şairi redifi buldu mu gerisi kolay" der. Bu söz de redifin Türk şiirinde oynadığı rolü gösterir.



c.Yinelemeler, Atasözleri, Deyimler, Ad ve Sıfat Tamlamaları

Sonuç, şiirde ses, ölçü, simge, kafiye ve redifi bir tarafa koyduğumuz zaman geriye estetikten uzak bir söz yığını kalır. Bu da bize bu öğeler olmadan şiirde estetik yaratımların olmayacağını doğrulamaktadır.

KAYNAKLAR

- KARAHAN, Abdülkadir(1967), Nef'i Hayatı Sanatı Şiirleri, Varlık Yayınevi, İstanbul.
- ÖZTELLİ, Cahit(2012), Karacaoğlan, Bütün Şiirleri, Özgür Yayınları, İstanbul.
- TİMUROĞLU, Vecihi(2013), Estetik, Berfin Yayınları, İstanbul.
- NİETSCH(2001),Der Willezur Mucht, "Güç İstence", (Çev. Munise Yıldırım), İstanbul.
- HEGEL(1994), Estetik, (Çev: Taylan Altuğ), Payel Yay. İstanbul.
- ARİSTOTALES, Poetika, (Çev: İsmail Tunalı), Remzi Kitapevi, İstanbul.
- TUNALI, İsmail(1989), Estetik, Remzi Kitapevi, İstanbul.
- BEZİRCİ, Asım(1984), Orhan Veli, Oluş Yay. İstanbul.
- BELGE, Murat(2009), Sanat Edebiyat Yazıları, İletişim, İstanbul.
- SAY, Ahmet(2002),Müzik Sözlüğü, Müzik Ansiklopedisi Yay. İstanbul.
- SOLOK, Cevdet Kudret(1972), Batı Edebiyatından Seçme Parçalar, İnkılâp ve Aka Kitapevleri, İstanbul.
- AKYÜZ, Kenan(1970), Batı Tesirinde Türk Şiiri Antolojisi, Remzi Kitapevi. İstanbul.
- RAYMAN, Hayrettin(2010), Stilizm Retorik Poetika, Gazi Kitapevi, Ankara.
- BEZİRCİ, Asım(1993), Türk Halk Şiiri, C.II, Say Dağıtım, İstanbul.
- G.MAUGER(1957), Langue et Civilation Françaises IV, Librairie Hachet,Paris.
- BEHRAMOĞLU, Atao(2013), Büyük Türk Şiiri Antolojisi, Sosyal Yayınları, İstanbul.
- UYGUNER, Muzaffer(1966), Cahit Sıtkı Tarancı, Varlık Yay. İstanbul.
- YETKİN, Suut Kemal(1969), Şiir Üzerine Düşünceler, Varlık Yay. İstanbul.



MÜZİK ENDÜSTRİSİNDE İNTERNET (ÇEVİRİM İÇİ) PAZARLAMASI VE UYGULAMALARI TÜRKİYE ÖRNEĞİ

Yrd. Doç. Dr. Mihalis KUYUCU

İstanbul Aydın Üniversitesi

Radyo & TV Programcısı

michael@michaelsow.net, michaelkuyucu@gmail.com

ÖZET

Müzik, endüstrileştikçe ekonomik hacmini arttırmaktadır. Endüstrinin hacmi genişledikçe bir tüketim objesi haline dönüşen müziğin pazarlanması da büyük önem kazanmaktadır. Müziğin tüketilmesi için onun belirli hedef kitlelere tanıtılması ve pazarlanması gerekmektedir. Yeni medyada yaşanan gelişmeler çevrim içi pazarlamanın önemini arttırmış ve tüm endüstrilerde olduğu gibi müzik endüstrisinde de geleneksel pazarlamanın yerine çevrim içi pazarlama uygulamalarının yaygınlaşmasına neden olmuştur. Geleneksel medya pazarlamasına göre pek çok avantajı olan çevrim içi pazarlama, hedef kitlesi gençlerden oluşan müziğin pazarlanmasına önemli katkılar sunmaktadır. Bu çalışmanın amacı bir sanat ürünü olarak müzik ürünlerinin tanıtım ve pazarlanmasında internet ve sosyal medya teknolojilerinin uygulamaları hakkında bir durum tespiti yapmaktır. Bu kapsamda çalışmanın birinci bölümünde internet pazarlaması ile ilgili literatür çalışması yapılmış ve internet pazarlamasının geleneksel pazarlamaya göre avantajları derlenmiştir. Çalışmanın ikinci bölümünde müzik endüstrisinde internet pazarlaması kullanımı hakkında endüstriyel bir araştırma yapılmıştır. Araştırmada literatürde yer alan internet pazarlama yöntemlerinin müzik endüstrisine uygulamaları Türk müzik endüstrisi örneğinde incelenmiştir. 2014 yılı içinde Türkiye’de müzik endüstrisinde yapılan internet pazarlama uygulamalarının vak’a analizlerinin yapıldığı çalışmada internet mecrasının müziğin genç hedef kitlelere tanıtım ve pazarlanmasına olan katkılarının altı çizilmiştir. Çalışma sonucunda internet mecrasının müzik ürünlerinin pazarlanmasında etkin bir mecra olduğu ve hedef kitleye düşük maliyetle ulaşmada önemli bir rol oynadığı konusu ile ilgili bir değerlendirme yapılmıştır. Yeni medya müzik ürünlerinin pazarlanmasında üreticiye özgürlük sunarken, tüketiciye doğrudan ulaşma ve serbest rekabet olanağı sağlayarak endüstriyi farklı bir boyuta taşımıştır.

Anahtar Kelimeler: Müzik, İnternet Pazarlaması, Müzik Endüstrisi, Müzik Pazarlaması

INTERNET MARKETING IN MUSIC INDUSTRY IN THE EXAMPLE OF TURKEY

ABSTRACT

Music is expending its economic structure as its industrialized. As the volume of the industry increases the marketing of music which becomes a consumption material becomes more important. In order to make the music consumed it needs to be promoted and marketed in different target segments. The development lived in new media brought a big importance to internet marketing and as in all industries in music industry also internet marketing expended towards traditional marketing. Internet marketing which it has more advantages from traditional marketing contributed to the marketing of music to the young who are in their target groups. The aim of this study is to make a determination about the contribution of internet marketing and social media marketing to music products. In that sense in the first part of the study there has been done a conceptual research about internet marketing and its advantages to traditional marketing. In the second part of the study there has been done an industrial research on the marketing of music with the use of internet. In the study the key concepts of internet marketing applications were illustrated in the sample of Turkish music industry. In the research which there has been an analysis on the cases of Turkish music industry’s internet marketing activities for the year 2014, there has been underlined the contribution of internet to promotion of music products to young segments. In the end of the

study there has been an evaluation for the importance of internet marketing for music products and that internet is an effective medium in marketing to reach to target segments with low cost. While new media brings freedom to consumer, it also supply direct distribution and free competition with the marketing of music products which this brings industry to different levels.

Key Words: Music, Internet Marketing, Music Industry, Music Marketing

İnternet Pazarlaması ve Özellikleri

İnternetin kökenleri soğuk savaş döneminde SSCB ile ABD arasında yaşanan teknolojik çekişme yıllarına kadar uzanır. Her ne kadar Dünya Çapındaki Ağ (World Wide Web - www) 1991 yılında yaratılmış olsa da, bu sistemin temelleri 1957 yılında Sovyetler Birliğinin Sputnik I Uydusunu fırlatması ile atılmıştır (Dickey ve Lewis, 2011: 2). ABD'nin Rus uydusunun fırlatılmasına cevabı ise Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Projeleri Ajansını (DARPA) kurmak olmuştur. Bu ajans 1960larda, bugünkü internetin temeli olarak adlandırılan deneysel bir bilgisayar ağı projesi olan ARPANET'i (Gelişmiş Savunma Araştırmaları Dairesi Ağı) yaratmıştır. Bu dönemden günümüze kadar geçen sürede bilime çok katkıda bulunan internet 1980lerin sonunda pek çok devlet ve eğitim kurumu tarafından kullanılmaya başlanmıştır (Ferguson, 2008: 69).

Bu kullanımın artması ile beraber internet uzun yıllar boyunca bilim ve araştırma merkezlerinin dâhili iletişim aracı olarak görülmüştür. İnternetin akademik işlevi, bu mecranın ticarileşmesine yol açan ticari kapasitesi keşfedilene kadar, en baskın işlevi olmuştur. Doksanların ortalarına dek, internet kullanıcılarının büyük bir kısmı araştırma ve akademik topluluklardan oluşmuştur. İnternetin ticarileşmesi ile iş dünyası internetin sunabileceği potansiyelin farkına varmıştır.

1990larda internet kullanıcılarının sayısının artmasıyla, girişimciler bu yeni mecranın ticari olanaklarını değerlendirmeye başlamışlardır. Her ne kadar internet pazarlamasının tam olarak ne zaman başladığına dair bir görüş birliği olmasa da, yapılan araştırmaların büyük bir bölümü 1994 yılını milat olarak göstermiştir. İnternetin kayda değer ilk ticari kullanımı, 1994 yılında web sitelerindeki ilk banner reklamların kullanılması ve 1995 yılında ortaya çıkan Amazon.com gibi internet-tabanlı alışveriş siteleri ile gerçekleşmiştir.

Chaffey (2000) internet pazarlamasını pazarlama hedeflerini gerçekleştirmek için internet ve ilgili dijital teknolojilerin kullanımı olarak tanımlamıştır. Bu tanım kavramın önemli bir boyutu olan müşteri ilişkileri konusuna hiç değinmez. Bir diğer tanıma göre, çevrim içi pazarlama internet üzerinden ürün ve hizmetleri tanıtmak ve müşterilerle ilişki kurmak için kullanılan yöntem ve gerçekleştirilen eylemlerden oluşur (Kotler&Armstrong, 2004: 508; Kotler, 2010: 493). Burrett (2008) internet pazarlamasının şimdiye dek icat edilmiş en kişisel ve en yakın mecra ile meşgulken, kullanıcıları dikkatle hedeflemek ve toplumla etkileşime girmelerini sağladığını belirtmiştir. (Urban,2008:54). İnternet pazarlaması ile ilgili en kapsamlı tanımlama Chaffey (2007) tarafından yapılmıştır. Chaffey internet pazarlamasını -çok-kanallı satın alma süreci ve müşteri yaşam döngüsü içerisinde- müşteri kazanmayı ve onları elde tutmayı hedefleyen pazarlama faaliyetlerine, müşteri hakkında sahip olunan (profilleri, davranışlarına, değer vermelerine ve sadakat duymalarına neden olan etmenler hakkındaki) bilgiyi artırarak katkıda bulunmak ve sonra da müşterilerin bireysel ihtiyaçlarına uyan belli bir hedefe yönelik, bütünleşik iletişim ve çevrim içi hizmetleri vermek için çevrim içi kanallar (Web, e-posta, veri tabanı, mobile/kablosuz & dijital TV) oluşturan dijital teknolojilerin kullanımı" olarak tanımlamıştır. Bu ilişki konseptli tanımlamaların gösterdiği gibi, internet pazarlaması müşterilerle kurulan etkileşim ve oluşturulan ilişkiler etrafında döner. Bu özelliği onu geleneksel pazarlamadan farklılaştıran önemli bir nokta olmuştur.

İnternet pazarlaması, mal ve hizmetlerin hedef kitlelere internet tabanlı araçları yolu ile tanıtılması olarak da adlandırılabilir. İnternet pazarlaması, hedef pazarlara yönelik olarak internet ortamında mal ve hizmetlerin geliştirilmesi, fiyatlandırılması, tutundurulması ve dağıtılmasına yönelik stratejik bir süreçtir (İlker, 2011: 51).

İnternet pazarlaması ya da internet tabanlı pazarlamayı; internet ve benzeri dijital teknolojilerin, pazarlama amaçlarını gerçekleştirmek ve modern pazarlama konseptini desteklemek amacıyla

kullanılması olarak da tanımlamak mümkündür (Taşoğlu, 2009: 125)

İnternet pazarlaması, internetin ortaya çıkması ve mobil teknolojilerdeki gelişmeler sonucunda günümüzün en etkili ve önemli pazarlama biçimi olmuştur. Toplumların değişen hayat tarzları ve tüketimin artması gibi unsurlar insanlarla teknolojiyi içiçe konumlandırmıştır. Teknolojiyi hayatının bir parçası olarak gören ve onu hayatının içine sokan insanların yaşadığı bu teknoloji çağında internet pazarlamasının kullanılmaması düşünülemez (Gündebahar ve Khalilov, 2013: 4).

İnternet, şirketlere müşterileri ile etkin ilişkiler kurabilme imkânı tanımış, kişiye özel ürün ve hizmetleri üretip tüketicilerin ihtiyacını karşılama olanağı bulmuştur. İnternetin doğrudan bir pazarlama aracı olarak kullanılmaya başlanması ile elektronik ticaret, sanal alışveriş, çevrim içi alışveriş gibi kavramlar günlük hayatta da yerini almaya başlamıştır. İnternet pazarlaması ya da çevrim içi pazarlama da denen bu kavramlar, pazarlama amaç ve hedeflerine ulaşmada interneti ve internete dayalı tüm teknolojileri kullanmaktadır (Ünal, 2010: 156).

İnternet yoluyla yapılan pazarlama iletişimini, geleneksel pazarlama iletişiminden farklı kılan altı özellik aşağıdaki gibi özetlenebilir (Taşoğlu, 2009: 126-127):

İnteraktiflik (Interactivity): İletişim ve bilgi alma talebi müşterinin kendisi tarafından başlatılmaktadır. Bu sayede işletme, müşteriden direkt tepki alabilmektedir. Böylece web sayfasını incelemekte olan müşterinin dikkatini yüksek ölçüde ve yoğun bir biçimde çekebilmektedir.

Bilgi (Intelligence): Çeşitli anket, forum vb. gibi yollarla internet ortamında müşteri hakkında detaylı bilgi toplamak mümkündür.

Bireyselleştirme (Individualisation): Geleneksel medyada ulaştırılmak istenen mesaj, kitlesel olarak gönderilmekteyken, internette pazarlama ile ulaştırılmak istenen mesajın kişiye özel olarak gönderilmesi mümkündür.

Entegrasyon (Integration): İnternet yoluyla bütünleşik pazarlama iletişimi için de önemli fırsatlar doğmaktadır. İnternet, işletmenin yeni müşteri edinmek, mevcut müşterileri kaçırmamak ve bu müşterilere hizmet sunmak için yaptığı tüm pazarlama iletişim çalışmalarını tamamlayıcı bir araç niteliğindedir.

Sanayiinin yeniden yapılanması (Industry restructuring): İnternette pazarlama, hangi araçlarla ne şartlarda çalışacağı, rakiplerin sunduğu ürün ve hizmetlerin fiyatlarının ve yararların neler olduğu gibi konuların gözden geçirilmesini sağlamaktadır.

Mekân bağımsızlığı (Independence of location): İnternet, işletmelerin ürün ve hizmetlerini, kurulu oldukları coğrafi bölgeden bağımsız bir şekilde pazarlamasına ve küresel pazarlara ulaşmalarına imkan tanımaktadır.

İnternet Pazarlamasının Avantajları

İnternet pazarlaması, her türlü pazarlama faaliyetinin gücünü arttıracı, yarattığı etkiyi büyütebilecek, yeniliklere açık ve kitlelere anında erişim imkânı sunan hızlı bir pazarlama türüdür. İnternet pazarlamasının avantajları ile ilgili pek çok çalışma yapılmıştır. Gündebahar ve Khalilov internet pazarlamasının üç temel avantajını açıklarken internet pazarlamasının pazarlama bilimine katkılarına değinmiştir (2013: 6):

Yeniliklere Açık Olması: İnternet pazarlaması kavramı ile ilgili her gün yeni fikirler ortaya atılmakta ve yeni yöntemler uygulanmaktadır. Bu yönüyle internet pazarlaması, yeniliklere açık bir uygulama alanıdır. Reklam denildiğinde önceleri akla yalnızca TV, radyo, gazete ve dergi gibi geleneksel medya araçları gelirken, günümüzde internet sayesinde bu araçların sayısında artış yaşanmıştır. Çevrim içi alışveriş siteleri 2000'li yıllardan itibaren günlük hayata girmiştir. Web 2,0 teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle beraber yaygınlaşan sosyal medya platformları da internet pazarlamasına katkıda bulunmuşlardır. Sosyal medyanın gelişmesi ile beraber Facebook ve Twitter gibi sosyal paylaşım siteleri ile bloglar yeni pazarlama alanları doğurmuştur. Bu değişim internet pazarlamasının değişken ve yeniliklere açık yönünün en önemli kanıtlarından biri olmuştur.

Etki Alanının Geniş Olması: Teknoloji yardımı ile pazarlamanın etki alanı gelişmektedir. Geleneksel pazarlama teknikleri ile gerçekleştirilen faaliyetler lokal düzeyde kalırken, internet

kullanımıyla yapılan pazarlama çok daha geniş ve küresel kitlelere ulaşmaya başlamıştır. İnternet pazarlaması pazarlamada bütün coğrafi engellerin kalkmasına neden olmuştur. İnternet, olağanüstü düşük bir maliyetlerle sınırsız küresel erişim sağlar (Allen ve Fjermestad, 2001; Teo ve Tan, 2002; Sigala, 2008). Geleneksel medyanın yüksek maliyeti yüzünden, küresel erişim bir zamanlar büyük çokuluslu şirketlerin sahip oldukları bir ayrıcalıktı, uygun maliyetli internet teknolojilerinin ortaya çıkışı küçük işletmelerin de bu türde bir erişimden faydalanmalarını sağlamıştır.

Anında Erişim İmkânı Sunması: İnternet pazarlamasında, pazarlama karmasında yer alan “dağıtım” çok daha hızlı gerçekleşmektedir. Günümüzde özellikle gençlerdeki internet kullanımının TV izleme oranından yüksek olmaya başlaması, doğru pazarlama teknikleri kullanarak geniş ve doğru kitlelere doğrudan erişimi mümkün hale getirmektedir.

İnternet pazarlamasının geleneksel pazarlamadan farkı ve yarattığı diğer avantajlar ise şöyle özetlenebilir:

Güçlendirici Etki: İnternet pazarlamasının bir diğer avantajı özellikle küçük işletmeler üzerindeki güçlendirici, fırsat sağlayıcı etkisidir. İnternet, küçük ve orta ölçekteki işletmelerin (KOBİ) pazar erişimini ve işletme verimliliklerini artırabilir (Dholekia ve Kshetri, 2004: 311). İnternet, pazarlamanın, küçük işletmelerin bile ürünlerinin tanıtımını ve markalamasını çok daha büyük bir ölçekte yapmaları için önemli fırsatlar sağlayacak şekilde, yeniden yapılandırıldığı bir tür demokratik ortam yaratır (Jobber, 2001; Tapp, 2008).

7 x 24 Ulaşma İmkânı: İnternetin yedi gün 24 saat ulaşılabilir olması müşterilere güncel bilgi sağlamayı olanaklı kılar (Lane, 1996). Bu sayede, artık müşteriler, kurulan çevrim için mağazalardan günün veya gecenin diledikleri ve tercih ettikleri bir saatinde bilgi alıp çevrim içi alışveriş yapabilirler. Sanal işletmelerin özel bir kapanış ve açılış zamanları olmadığından, her türlü zaman sınırlaması da ortadan kalkar. İnsanlar internette araştırma yaptıktan sonra fiziksel mağazalara gidebilir veya tam tersi, daha uygun bir fiyat bulmak için fiziksel mağazaları ziyaret ettikten sonra internette dolaşabilirler.

Stok Maliyeti ve Dağıtım Maliyetinin Düşmesi: İnternette pazarlamanın alıcı ve satıcılara sağladığı en önemli avantajlar; dağıtım, depolama, taşıma ve stok gibi yüksek maliyetlerdeki tasarruflar nedeniyle ürünlerin alıcılara daha düşük fiyatlarla sunulabilmesi ve dolayısıyla satıcıların kârlılıklarını artırabilmesidir. İnternet pazarlaması ile yapılan satışlarda stok maliyeti geleneksel biçimde yapılan satışlara göre daha düşüktür. Bir ürünün üreticiden direk tüketiciye gitmesini sağlayan bu yöntem müşterinin aracı kurumların kazancından kar etmesini sağlar. İnternet pazarlaması yapan bir işletme dilediği kadar ürünü internette kuracağı sanal mağaza ile tüketiciye pazarlarken herhangi bir dükkân kiralamak ve vitrin hazırlamak zorunda değildir. İnternet sitesi hem dükkân hem de vitrin işlevini görmektedir.

Hedef Kitleye Doğrudan Ulaşma: İnternet, satın alma işleminin başında ya da bitiminde müşteri bilgilerinin geri dönüşümünü sağlayarak pazarlama araştırmalarını desteklemektedir. Böylece pazar araştırmalarının daha ucuza yapılmasına imkân sağlayarak, birinci ve ikinci dereceden hedef kitlelere rahatlıkla ulaşabilmeyi mümkün kılmaktadır.

Maliyet Avantajı: Çok fazla kaynak gerektiren geleneksel reklam medya kanalları ile kıyaslandığında, internet aracılığı ile pazarlama daha uygun maliyetlidir. İnternet aracılığı ile yapılan pazarlama geleneksel yöntemlerle yapılan pazarlama maliyetinin küçük bir yüzdesini oluşturmaktadır. İnternet pazarlaması bu küçük bütçe ile hedeflere ulaşmayı sağlar (Godes ve Mayzlin, 2004:43). İnternette yapılan bir reklam kampanyasının maliyeti bir dergi veya açık hava panosu gibi geleneksel medyada yapılan reklam kampanyasından çok daha düşüktür.

Ölçümlenebilme: İnternet pazarlamasının bir diğer özelliği de yüzde yüz oranında ölçümlenebilmesidir. İnternet, bu mecra aracılığı ile gerçekleşen her şeyin ölçülebilmesine olanak verir. Bir reklam kampanyasının aldığı tıklanma sayısı ve web sitesinin trafiği kolayca ölçülebilir. Bu şekilde, pazarlamanın web sitesindeki ziyaretçilerin izini sürmesi ve davranış biçimlerini anlaması mümkün olur. Ayrıca, internet sayesinde, şirketler kampanyalarının işe yarayıp yaramadığını, ürünleriyle hangi tür müşterilerin ilgilendiğini ve bunların nereden geldiklerini anlayabilirler. Online

müşterileri izleme becerisi önemli ölçüde artmaktadır çünkü internet şu ana kadar ortaya çıkan en denetlenebilen mecradır.

Kişileştirme: Birebir pazarlama da denen internet pazarlaması, kişiselleştirilmiş bir pazarlama yöntemidir (Peppers ve Rogers,1993). Kişiselleştirme, ürünleri ve hizmetleri, müşterilerin kayıtlı çevrim içi alışveriş geçmişlerine dayanarak belirlenen tercihlerine göre uyarlamaktır. Müşterilerle elektronik etkileşim her bir müşterinin ihtiyacı hakkında detaylı bilgi toplanmasına imkan verdiği için, şirketler ürün ve hizmetleri otomatik olarak o bireysel ihtiyaçlara uygun hale getirebilirler (Karavdic ve Gregory, 2005:80). Bu işlem müşterilere özelleştirilmiş ürünler sunabilmeyi sağlar. Kişiselleştirme, müşterilerle sürdürülebilir bir ilişki kurulmasına yol açar. Riecken'ın (2000) belirttiği gibi "kişiselleştirme, anlamlı bir birebir ilişki kurarak; her bir bireyin ihtiyaçlarını anlayarak ve her bireyin ihtiyacına etkili ve bilgili bir biçimde hitap eden bir amacı gerçekleştirmeye yardım ederek müşteri sadakati inşa etmektir (Lantos,2011:86). İnternet, ölçümler sayesinde, pazarlamacının müşteri hakkında veri toplamasına yardım eder, Tüketici web sitesini ziyaret ettiğinde hedeflenmiş tekliflerle karşılaşır. Müşteri tercihlerine dair toplanmış olan verilerin yardımı ile internet siteleri hedef kitleleri için özelleştirilebilir ve bu da etkileşimi artırmanın yanı sıra pazarlamacı ve kitle arasında bir "yakınlık hissi" inşa eder.

Müzik Endüstrisinde İnternet Pazarlaması Uygulamaları

Çalışmanın bu bölümünde internet pazarlamasının müzik endüstrisinde ki uygulamalarına yer verilecektir. İnternet pazarlamasında kullanılan yöntemlerin açıklandığı bu bölümde, Türkiye'de ki müzik endüstrisinde faaliyet gösteren müzik işletmelerinin müzik ürünlerine yönelik internet pazarlama uygulama ve stratejileri araştırılmıştır. Araştırmada elde edilen bulgular müzik endüstrisinde uygulanan internet pazarlama uygulamaları sekiz temel başlıkta gruplandırılmıştır.

Çevrim içi reklamlar (Bannerlar)
E-Posta pazarlaması
Arama motoru optimizasyonu
Satış ortaklığı
Viral pazarlama
Sosyal medya pazarlaması
Mobil pazarlama
Webcasting

Tablo 1. Müzik Endüstrisinde Çevrim İçi Pazarlama Uygulamaları

Çevrim için Reklam: İnternet pazarlanmasında en yaygın kullanılan uygulama tekniği çevrim içi reklamdır. Bu yöntemde, internet kullanıcılarını cezbedecek pazarlama mesajları sanal alan aracılığı ile web sitelerinde kullanılır. Tıpkı çevrimdışı pazarlama ve diğer çevrim içi pazarlama yöntemlerinde olduğu gibi, çevrim içi reklamın en önemli hedefi satışları artırmak ve marka bilinirliği yaratmaktır. Çevrim içi reklamlar İnternet erişimi yoluyla ulaşılabilen üçüncü parti web sitelerine, arama motorları ve dizinlerine yerleştirilen istemli mesajlar olarak tanımlanır (Ha, 2012). Çevrim içi reklamların bilgisayar ekranlarında görüntülenmesi için internet kullanımını gerektirir (Duguay, 2012). Çevrim içi reklamlar aynı zamanda "webvertising" olarak da adlandırılmaktadır (Eser,2007:193). İnternette kullanılan bu tür reklamlar üç başlıkta sınıflandırılır (Savaş,1999:47):

-Sınıflandırılmış Reklamlar: Google, Yahoo gibi internet sağlayıcıları tarafından verilen reklamlardır.

-Bant (Banner) Reklamlar: Hazırlanan web sayfasının altında ya da üstünde bant şeklinde yer alan reklamlardır. Kullanıcıların dikkatini çekmek için hareketli bir şekilde hazırlanırlar.

-Haber Grupları Aracılığı ile Yapılan Reklamlar: Milyonlarca sayıdaki ağ, kullanıcılarının değişik

konularda haber, yazı ve raporlar gönderdiği, tartışma ve fikir alışverişi ortamının yaratıldığı elektronik platformlarda verilen reklamlardır.

Çevrim içi reklamlar, televizyon reklamları gibi araya girme ögesini kullanırlar. Fakat bunu çok daha yaratıcı bir biçimde yaparlar. Televizyon reklamlarının aksine, çevrim içi reklamlar, alıcıyı tanıtım materyaline dikkat etmeye zorlamazlar. Tüketicinin ilgisini çekip, cezbetmeye çalışırlar, çünkü düzenli aralıklarla alıcının karşısına çıkmak yerine diğer pazarlama-dışı içeriğin yanına veya arasına yerleştirilmişlerdir.

Müzik endüstrisinde faaliyet gösteren müzik işletmeleri ve sanatçılar albümlerinin ve konser ile etkinliklerinin duyurularını yaparken çevrim içi reklam yöntemini sık sık kullanmaktadırlar. Müzik siteleri ve daha çok gençlerin ziyaret ettiği gençlik siteleri ile dijital müzik platformlarına verilen banner reklamlar hedef kitleye direk ulaşma konusunda önemli bir misyona sahip olmaktadır. Bu reklam yönteminde müzik işletmeleri özellikle dijital müzik platformları ile fiziki ve dijital müzik satışı ya da kitap satışı yapan sanal dükkânları tercih etmektedir. Bu tür reklamlarda sanatçıların albüm bannerları siteyi ziyaret edenlerin algısına sunulmakta ve bir nevi algı yönetimi yapılmaktadır.



Şekil 1. Sinan Akçıl ve Recep Aktuğ'un Albümleri için Hazırlanan Çevrim İçi Reklam Bannerları

Müzik üreticileri hazırladıkları albümlerin görsellerinin yer aldığı internet reklamlarında albüm adının yanı sıra tıklanınca o şarkıcının internet sitesi veya albüm satışının yapıldığı internet sitesine link verilmektedir. Yorumcular sadece albümlerinin değil video klip veya konser ve benzeri etkinliklerin de duyurularını çevrim içi reklamlar ile gerçekleştirmektedir.



Şekil 2. Tarkan'ın "Hop de" adlı Şarkısı için Hazırladığı Çevrim İçi Tanıtım Bannerı

Müzik işletmeleri albüm ve tekli (single) tanıtımları için hazırladıkları internet reklamları iki farklı platformda kullanmaktadır. Bunlardan ilki müzik, aktüel, magazin ve benzeri karma internet siteleri, ikincisi ise resmi dijital müzik satış yapan internet platformlarıdır. Bu platformların başında dünyanın en popüler dijital müzik satış platformu iTunes gelirken, Türkiye'de TNet Müzik, Avea Müzik, Turkcell Müzik ve Music Club adlı dijital müzik platformları yer almaktadır. Müzik tüketicisine direk ulaşan bu platformlara verilen çevrim içi reklamları müzik tüketicisi ile müzik üreticisinin aynı platformda buluşmasına katkıda bulunmaktadır.



Şekil 3. Türkiye’de Faaliyet Gösteren Müzik Club – TNet Müzik - Turkcell Müzik Gibi Popüler Dijital Müzik Platformlarında Yer Alan Çevrim içi Reklamlar

Müzik yorumcuları faaliyetlerini sahip oldukları bireysel internet siteleri ve bu sitelerde yer alan çevrim içi reklamları ile hayranlarına duyurmaktadır. Sanatçıların kendi internet sitelerinde yayınladıkları çevrim içi reklamlar mevcut tüketicilerine seslenirken, diğer internet sitelerinde yayınlanan çevrim içi reklamlar potansiyel hedef kitlelerine seslenmektedir. Yani mevcut tüketicisi ile kendi internet sitesi aracılığı ile iletişim kuran müzik yorumcusu diğer internet sitelerinde yer alan çevrim içi reklamları ile yeni potansiyel tüketicilerin ilgisini çekmeye, yeni müşteriler elde etmeyi amaçlamaktadır. Müzik yorumcuları için internet sitelerinin mevcut müşterilerin devamlılığı açısından çok önemli bir misyona sahiptir.



Şekil 4. Tarkan ve Soner Arica’nın İnternet Sitelerinde Yer Alan Çevrim içi Reklamlar

Şekil 4’de de görüldüğü gibi sanatçılar bireysel internet sitelerinde yer alan çevrim içi reklamları ile müzik çalışmalarını mevcut tüketicilerine duyurmaktadır. Tarkan internet sitesinde yeni klip ve konserlerinin duyurusunu yaparken, Soner Arica internet sitesinde “2014” maxi single albümünün duyurusunu yapmaktadır.

E- Posta Pazarlaması: E-posta pazarlaması, yani internet kullanıcılarına tanıtım mesajları göndermek için elektronik posta kullanmak, internet reklamcılığının en etkili yöntemlerinden biri olarak kabul edilir. Bu yolla internet pazarlaması yapmanın getirdiği ayrıcalıklar pek çok araştırmaya konu olmuştur (Jackson & DeCormier, 1999). Bu bağlamda, Peppers ve Rodgers (2000) e-posta pazarlamasının “yüksek yanıt oranı” ve “düşük maliyet” avantajının altını çizmiştir. Bu avantajları e-posta pazarlamasını paha biçilmez bir araç haline getirir. (Bhui ve İbrahim, 2013:224).

E- Posta pazarlaması müzik işletmelerinin hedef kitlelerine ulaşmak için en yoğun kullandığı internet pazarlama yöntemlerinden biridir. Müzik üreticisinin iki hedef kitlesi vardır: Müzik ürününün haber ve tanıtımını yapan medya ve müzik ürününü tüketen dinleyici. Bu iki hedef kitle bir zincir gibi birbirine bağlıdır. Bir müzik ürününün müzik tüketicisine ulaşmasını sağlayan en önemli faktör yapılacak halkla ilişkiler faaliyetleri ve reklamdır. Halkla ilişkiler vasıtasıyla üretilen ürünün müşteriye tanıtılması hem daha ucuz hem de daha kolay olur. Bunun için müzik üreticileri yeni yayınlanan ürünlerinin tanıtımının yapıldığı e postalar hazırlarlar ve bunları basın mensuplarına yollarlar. Basın mensupları, radyo – televizyon - yazılı basın veya internet, hangi mecrada faaliyet gösteriyorsa o mecranın ilgili bölümünde bu basın bültenlerini değerlendirir ve e postada yer alan bilgiyi kullanarak onu haberleştirir. Müzik işletmelerinin halkla ilişkiler bölümleri hazırladıkları e postalarda albümü

veya teklisi yayınlanan şarkıcının şarkısının bilgisinin yer aldığı basın bültenini kullanırlar. Hazırlanan e- postalarda genellikle sanatçının yeni ürününün basın bülteni, görseli (albüm kapak veya sanatçı fotoğrafı) ile şarkının mp3 kopyası yer alır. Bu paket elektronik posta ile medyaya yollar ve medyanın bu bilgileri kullanarak haber yapması beklenir. Radyolar e-postada yer alan mp3 'ü yayınlarında değerlendirirler ve şarkının geniş kitlelere duyurulmasını sağlarlar, gazete ve internet siteleri basın bülteni ve görselleri kullanarak sayfalarına haber yaparlar.



Şekil 5. Türkiye Müzik Endüstrisinde Pazar Lideri Konumunda olan DMC (Doğan Music Company)'nin Müzik ve Albüm Haberleri için Hazırladığı e-postalar

Arama Motoru Optimizasyonu: Çevrim için pazarlama yapmanın bir diğer yöntemi de arama motoru optimizasyonu, bir başka deyişle arama motoru pazarlamasıdır. Arama Motoru Optimizasyonu web trafiğini web sitelerini yönlendirme sanatı, becerisi ve bilimidir. Ve web trafiği web-tabanlı her işletme için yiyecek, içecek ve oksijen – kısaca hayat demektir” (Bart, 2005:142). Parikh ve Deshmukh (2013) ise şu tanımlamayı yapmışlardır: “Arama Motoru Optimizasyonu, arama motorunun arama sonuçları sayfasında (SERP – Arama Motoru Sonuç Sayfası) üst sıralarda bir yer edinerek belirli bir web sitesinin ziyaretçi sayısını artırmak için kullanılan bir dizi strateji ve teknik olarak nitelendirilebilir” (Allen , Fjermestad, 2001:18). Arama motoru optimizasyonunun önemi, müşterilerin internette yollarını bulmak için çoğunlukla arama motorlarını başlangıç noktası olarak kullanmalarında yatar. Arama motoru optimizasyonu stratejisinin amacı, daha fazla trafik yaratmak için, belirli bir web sitesini arama motorlarında çıkan sonuçların üst sıralarına yerleştirmektir.

Arama motoru optimizasyonunda müzik üreticilerinin şarkılarını, albümlerini ve hatta kendi adlarını tanıtırken kullandıkları kelime ve kavramlar çok önemli bir misyon taşır. Örnek olarak

çocuklar için müzik üretimi yapan bir müzik şirketi veya sanatçının hedef kitlesi çocuk aileleri olacaktır. Çocuk müziklerinden oluşan albüm ve diğer müzik ürünlerine arama motoru aracılığı ile ulaşmak isteyenler arama motoruna “Çocuklar için müzik” gibi bir anahtar kelime yazarak arama yapabilir. Böyle bir aramada optimizasyon yaparken “Çocuk Müzik” gibi anahtar kelimeleri SEO olarak kullanan müzik üreticileri arama motorlarında üst sıralarda çıkacaklardır. İnternet sitelerine arama motorları aracılığı ile ziyaretçi sağlamak isteyen müzik yorumcuları ve gruplar aynı zamanda internet sitelerinin metadata kodlarına da dikkat etmektedir. İnternet sitelerinin başlığında (title metadata) kullandıkları kelimeler onları Google, Yahoo gibi arama motorlarında arama yapan internet kullanıcıları ile buluşturacaktır.

Satış Ortaklığı: Satış ortaklığı internet pazarlama yöntemleri paketinin temel bileşenlerinden biridir. Bir başka şirketin ürün ve hizmetlerinin tanıtımını yaparak komisyon kazanma sürecini tanımlar. Ayrıca, bu yöntemde iki veya daha çok sayıda web sitesi sahibi ortak finansal kazançları artırmak için ilişki kurarlar. Satış ortaklığı, bir işletmenin ortağını, bu ortağın pazarlama çalışmalarının sonucu olarak getirdiği her ziyaretçi, müşteri veya satış için ödüllendirdiği web-tabanlı bir pazarlama uygulamasıdır. Birçok durumda, ödüllendirme aylık çek şeklindedir. İyi-tasarlanmış ortaklık programlarının çoğunun uygulaması son derece kolaydır, çok az kurulum gerektirir veya hiç gerektirmez, ücretsizdir ve anında yeni bir gelir kaynağı yaratır (Brown, 2009: 17).

Bu pazarlama sistemi web sitelerinin tanıtımını yapmakta yaygın biçimde kullanılmaktadır. Ortaklara “ziyaretçi, abone veya müşteri” çekmek için gösterdikleri çabanın karşılığı ödenir. Bu ortaklar zaman zaman bir web sitesinin hizmetindeki “genişletilmiş satış gücü” olarak kabul edilirler. Ortakların performanslarına göre ödüllendirilmeleri sebebiyle, satış ortaklığı “performans pazarlaması” olarak da adlandırılır (Stokes, 2009:46).

Müzik üreticileri internet sitelerinde albümlerinin fiziki ve dijital satışını yapan çevrim içi internet mağazalarına linkler vererek ürünlerinin satışını yapan bu şirketlere yönlendirme yapmaktadır.



Şekil 6. Gökhan Özen – Hadise ve Bura Duran'ın İnternet Sitelerinden Müzik Satışı Yapan Çevrim İçi Platformlara Verdiği Linkler



Şekil 7. Murat Dalkılıç'ın İnternet Sitesinden iTunes – Deezer ve Spotify adlı Dijital Müzik Platformlarına Verdiği Satış Linki

Türkiye’de özellikle 2013 yılından sonra solist ve grupların resmi müzik satışı yapan dijital müzik platformları ile anlaşmalar yaparak şarkı ve albümlerini müzik üreticilerine bu tür platformlar üzerinden satışını yapmaktadır. Bu tür platformlar arasında Türkiye’de en popüler olan uluslar arası platformlar iTunes , Deezer ve Spotify gibi platformlardır. Müzik üreticileri bu platformlara internet siteleri aracılığı ile linkler vererek müzik tüketicisinin resmi müzik satın almasına ya da resmi yollarla müziğin dinlenmesine (stream) yönlendirme yapmaktadır.

Viral Pazarlama: Viral pazarlama “Ağızdan ağıza yayılma” özelliği sayesinde sosyal medya pazarlaması ile dikkat çekici bir biçimde örtüşen bir başka internet pazarlama yöntemidir. Viral pazarlama, amacı mesajın katlanarak yayılması olan bir çeşit ağızdan ağıza pazarlamadır. Adını virüsten almasının sebebi, pazarlamacıların taklit etmeyi hedefledikleri bir özelliktir: Kolayca yayılma. Bu pazarlama yönteminde ‘etkilenen’ insan sayısı katlanarak artar” (Stokes, 2009: 150)

Viral pazarlama internetin ortaya çıkışı ile birlikte geliştirilmiş bir kavramdır. Viral pazarlama sosyal ağlar aracılığı ile yayılır ve ağızdan ağıza yapılan tanıtımın sanal versiyonudur. Son derece ucuz bir pazarlama yöntemidir ve bu yöntemin kullanılması durumunda geleneksel pahalı pazarlama kampanyalarına para harcamaya gerek kalmaz. Viral pazarlama, insanları bir pazarlama mesajını paylaşma, bir başkasına iletme ve göndermeye teşvik etme yoluyla çalışır; yüksek oranda bir kullanıcıdan diğerine iletilme üzerine kuruludur.

İnternette viral pazarlama daha çok forum ve sosyal medya platformlarında yapılan yorumların yayılması ile şekillenmektedir. Sosyal medya platformları popüler olmadan önce revaçta olan forumlarda tüketiciler, değişik konularda yorumlar yazarlar ve eleştiri ve görüşlerini bu platformlarda birbirleriyle paylaşırlardı. Bu paylaşımlar söz konusu forum sayfalarında yer almakta ve o foruma giren diğer tüketiciler tarafından da okunarak yorumlanmaktadır. Bir müzik yorumcusunun performansı, yeni bir şarkısı veya video klipi bu tür forumlarda yorumlanmakta ve bu yorumlar ağızdan ağıza yayılarak viral pazarlamaya neden olmaktadır.



Şekil 8. İnternette Viral Pazarlamaya Yolu ile Yayılan Müzik Yorumları

Viral pazarlamada bir sanatçı veya ürünü hakkında olumlu veya olumsuz yorumlar yazılmakta ve bu yorum ve haberler internet forumlarında yayılmaktadır. Bu tür pazarlamada en büyük risk yapılan yorum ve haberlerin kontrol edilme zorluğudur. Bu tür haberler müzik işletmelerinde çalışan asistan ve halkla ilişkiler uzmanları tarafından bilinçli olarak yapılabildiği gibi, rakipler veya müzik dinleyicisi tarafından da yapılabilmektedir. Örneğin bir forumda bir sanatçı ile ilgili sanatçının halkla ilişkiler departmanı tarafından bilinçli olarak olumlu haberler yapılabildiği gibi, o sanatçının rakibi tarafından da bilinçli olarak olumsuz haberler yapılabilmektedir. Manipülasyonlardan uzak gerçekleşen viral pazarlama ise tüketicinin kendisi tarafından bizzat yapılan ve özgür irade ile hazırlanan yorumları içeren içeriklerden oluşmaktadır.

Viral pazarlama özellikle son dönemlerde artış gösteren mobil medya sayesinde daha da büyük bir önem taşımıştır. SMS Pazarlama ile başlayan viral pazarlama akıllı telefon pazarının gelişmesi ve mobil medyanın büyümesi ile daha da gelişmiştir. SMS yolu ile cep telefonlarına yapılan pazarlama iki şekilde yapılmaktadır: (1) Geleneksel iletişim yöntemleri ile kurgulanmış tek taraflı bir metin mesajı ile yapılan bilgilendirme, (2) kullanıcıyı bir eylemde bulunmaya yönlendiren interaktif text mesajları. Bu mesajlara örnek olarak “Bedava Müzik” için XXXX mesaj yolla hemen albümü/ şarkıyı telefonunuza bedava indirin. Şeklinde gönderilen metin smsler örnek olarak gösterilebilir. Akıllı telefonlar aracılığı ile yapılan viral pazarlama SMS pazarlamasının gelişmesine katkıda bulunmuştur. James akıllı telefonlar aracılığı yapılan viral pazarlama kampanyalarının yararlarını üç temel başlıkta özetlemiştir (2010:230):

Kişiyi Özel İçerik Sunularak Yapılan Pazarlama: İnternette bulunmayan sadece akıllı telefona yollanan gizli bir link aracılığı ile erişilebilen bir cep telefonu melodisi (ringtone), ücretsiz şarkılar, şarkıcı ya da gruplara ait duvar kâğıtlarına erişim sunan iletiler.

Zamana Odaklı İletiler: Müzik üreticisi bir etkinlik veya piyasaya sunulacak albümü öncesinde bu tür iletileri kullanır. Yakın bir zamanda verilecek bir konser öncesinde atılan bir tanıtım mesajı. Konser için bilet kazanma fırsatı veren iletiler gibi.

Amaç Belirten İletiler: Akıllı telefona gönderilen mesajda yer alan bilgide tüketicieye o müzik ürününe nasıl ulaşması gerektiğine dair net bilgi verirler. Satın almak için şu linki tıklayın, indirmek için tıklayın gibi.

Sosyal Medya Pazarlaması: Sosyal medya hayatımızın her alanında çarpıcı değişikliklere yol açmıştır. Sosyal medya insanların inançlarını, düşüncelerini ve tavrını tamamen yeni bir yolla ifade etmesini sağlayarak, 21. Yüzyılın en popüler iletişim yöntemi haline gelmiştir. Sosyal yaşamı idare etme biçimini değiştirmenin ötesinde, pazarlama dünyasına eş görülmemiş fırsatlar sunan sosyal medyanın sürekli değişen dijital özgürlük dünyasında, doğru bir plan ve sosyal medya stratejisi

olmaksızın ayakta kalma şansları olmadığının farkına varan kurumların üzerinde de çok büyük etkisi vardır (Saravanakumar ve Sugantha Lakshmi, 20012: 44).

İnternet pazarlama yöntemlerinin neredeyse en önemlisi konumuna gelen sosyal medya pazarlaması, günümüzde firmaların en yoğun kullandığı internet pazarlama yöntemlerinden biridir. Sosyal ağlar, kullanıcılarına halka açık ya da yalnızca bağlantıda olduğu kişilere açık olmak üzere bir profil oluşturmasına olanak sağlayan, bağlantıda olduğu diğer kullanıcıları listesinde açıkça belirten, diğer kullanıcıların bağlantılarını görmesine ve aralarında gezinmesine olanak sağlayan web tabanlı hizmetler bütünüdür (Gündebahar ve Khalilov, 2013: 8). Facebook, Twitter, YouTube gibi sosyal medya pazarlamasında en yoğun kullanılan sosyal medya platformları olarak dikkatleri çekmektedir.

Müzik üreticileri sosyal medya pazarlaması yaparken kendi çevrim içi toplulukları ile iletişim kurarken hedef kitlesi ile usta bir bağlantı kurucu (connector) gibi davranmak zorundadır. Albümlerinden şarkı dinletileri, video klip paylaşımları ve imzalı ürün içeren yarışmalardan oluşan bir iletişim paketi hazırlamaları gerekmektedir. Sanatçıların internet sitelerinde sosyal medya ağlarına direk bağlantıların olması ve sanatçılarla dinleyicilerin doğrudan iletişime geçerek, şarkılarını, fotoğraflarını, videolarını paylaşması ve dinleyicileri ile bire bir iletişim kurmalarını sağlayacak paylaşımlarda bulunması gerekmektedir.

Sosyal medya pazarlamasında kilit unsur sosyal ağ kullanıcılarının sürece dâhil olmasıdır. Kullanıcılar doğru ve amacına uygun bir içerikle karşılaşırlarsa, bu içeriği sosyal ağlarındaki diğer insanlarla paylaşırlar. Eğer bir pazarlama grubu, sosyal medya kullanıcılarının tanıtım içeriğini kendi ağlarındaki insanlarla paylaşımlarını sağlarsa, bu onun güvenilir bir kaynaktan destek aldığı ve muhtemelen de alıcı tarafından da saygı duyulacağı anlamına gelir. Hiç şüphesiz ki, yakın bir arkadaş tarafından paylaşılan bir tanıtım içeriği, bir pazarlama grubu tarafından paylaşılan içeriğe göre daha fazla etkilidir. Sosyal ağ üyeleri tarafından paylaşılan içeriğin etkisinin yüksek olmasının sebebi bunların aslında çevrim içi ortamda dolaşımda olan bir tür “ağızdan ağıza” reklam olmasıdır.

Müzik işletmeleri sosyal medya platformlarının popülerliğinin artması ile beraber bu medyayı pazarlamada çok sık kullanmaya başlamışlardır. Sosyal medya pazarlamasının müzik endüstrisinde kullanılmasının en önemli nedenleri:

Müzik üreticisinin hedef kitlesi ile sosyal medya kullanıcılarının profillerinde olan benzeşme,
Web 2,0 teknolojileri sayesinde internet aracılığı ile yayılan müziğin tamamen fiziki ortamdan çıkması,

Müzik üreticisinin dinleyicisine direk ulaşarak sıcak ilişkide bulunmasına aracılık etmesi,
Ana akımda yer bulamayan müzik üreticilerinin müzik ürünlerini kitlelere sunması için yeni bir platform bulması.

Şarkıcı ve gruplar Facebook – Twitter- YouTube – Instagram gibi dünyanın en popüler sosyal medya platformlarında birer hesap açarak sosyal medya kullanıcılarına yönelik pazarlama faaliyetlerinde bulunmaktadır. Bu alanda ilk önemli sosyal medya ağı Myspace adlı müzik platformu olmuştur. MySpace adlı platform internet pazarlamasında müzik üreticilerinin iki binli yılların başında en çok kullandığı mecra olmuştur. Solist veya grupların kendilerini tanıttığı ve şarkıları ile fotoğraflarının yer aldığı bir sayfa sunan MySpace 2006 yılında 106 milyon hesabının olduğunu açıklamıştır. Sosyal medya platformlarının ilk önemli müzik platformu olan MySpace 2011 yılında Specific Media adlı şirket tarafından satın alınmıştır (<http://www.milliyet.com.tr/murdoch-myspace-i-30-milyon-a-satti/gundem/gundemdetay/30.06.2011/1408553/default.htm> , Erişim Tarihi: 14 Ekim 2014).

Müzik endüstrisinin en çok kullandığı sosyal medya platformları MySpace – Facebook – Twitter – Instagram – Google+ - YouTube ve Daily Motion gibi platformlardır. Her biri ayrı bir hedef kitleye seslenen ve müzik ürününün ayrı bir özelliğini tanıtmaya yarayan bu platformlarda yer alan hesapları aracılığı ile solist ve gruplar müziklerinin pazarlamasını yapmaktadır.

Mobil Pazarlama: Mobil pazarlama, mobil telefonlar aracılığıyla mal ve hizmetlerin tutundurulması sürecinde yararlanılan bir pazarlama aracıdır. Cep telefonları mobil pazarlama arenasında tutundurma bağlamında en önemli pazarlama aracıdır. Satış, reklam, satış geliştirme, halkla ilişkiler

gibi doğrudan pazarlama faaliyetlerinin daha etkin bir şekilde yerine getirilmesini sağlamaktadır. Örneğin bir mağaza ya da restaurant önünden geçerken kullanıcıların cep telefonlarına o mağaza ya da restoranın kampanyaları ile ilgili SMS gönderilmesi, kullanıcıyı müşteriye dönüştürerek SMS içeriğinde yer alan kampanyalardan faydalanmasını tetikleyebilir (Karaca ve Gülmez, 2010: 75).

Mobil müzik pazarlamasında Nokia 2008 yılında gerçekleştirdiği bir çalışmada bütün büyük sermayeli müzik şirketleri ile anlaşarak kullanıcılarına ücretsiz müzik servisi sağlamıştır. Nokia müşterilerine Nokia Music Store (Nokia Müzik Dükkanı) ile bir yıl boyunca cep telefonları aracılığı müzik dinleme imkanı sunmuştur. Nokia'nın bu hizmeti mobil mecralar aracılığı ile bedava müzik dinlemek isteyenlerle müziklerini mobil ortamda paylaşmak isteyenler için bir fırsat olmuştur.

Mobil müzik pazarlamasında önemli rol oynayan bir diğer araçta cep telefonu melodileri (ringtones) olmuştur. Cep telefonu melodisi olarak sevdikleri şarkıları kullanmak isteyen kullanıcılar sevdikleri şarkıların cep telefonu melodilerini satın alarak telefonlarının o melodilerle çalmasını sağlamaktadır. Bu durum, müzik üreticileri için hem bir gelir fırsatı hem de bir promosyon fırsatı sunmaktadır.

Mobil pazarlama imkânı sunan bir diğer araçta mobil uygulamalardır. Akıllı telefonların gelişmesi mobil medyayı eğlence endüstrisinde dijital içeriğe ulaşmada en önemli kaynak durumuna getirmiştir. Küresel mobil istatistikleri 2009 ile 2011 yılları arasında 300 bin mobil uygulamanın geliştirdiğini göstermiştir (MobiThinking,2012). Bu IOS ve Android tabanlı uygulamalar ürün, hizmetlerin pazarlanması ve markalaşmasına önemli bir rol üstlenmektedir. Akıllı cep telefonu ve tabletlerde yaşanan penetrasyon artışı Android ve IOS tabanlı müzik uygulamalarının da gelişmesine neden olmuştur. Sanatçılar ve gruplar internet sitelerinin yanı sıra kişisel IOS ve Android uygulamalarla hedef kitlelerine mobil platform aracılığı ile kişileştirilmiş bilgi paylaşımında bulunmaktadır.



Şekil 9. Murat Boz , Volkan Konak , Sezen Aksu'nun Mobil Uygulamalarının Görselleri

Müzik yorumcuları hazırladıkları uygulamalarda kendileri hakkında güncel haberler verirken aynı zamanda fotoğraf, video paylaşımlarında da bulunmaktadır. Albümlerinin bilgileri, şarkıların sözleri ve örnek dinletilerinin yanı sıra sanatçıların katılacakları etkinliklerde bu uygulamalarda müzik tüketicilerine sunulmaktadır. Mobil müzik uygulamaları genellikle bedava dağıtılmaktadır, ama bazı sanatçılar bu mobil uygulamalardan gelir elde etmek için uygulamaları belli ücretlerle karşılığında da satışa sunabilmektedir. Türkiye'de buna Sezen Aksu'nun IOS mobil uygulaması örnek olarak gösterilebilir. Sezen Aksu mobil uygulamasını 6,49 TL'lik bir ücret karşılığında müzik tüketicisine sunmuş ve mobil pazarlamadan katma değer bir gelir hedeflemiştir. Mobil uygulamalar sadece müzik solist ve gruplar tarafından üretilmemektedir. Mobil pazarlama müzik şirketleri tarafından da kullanılmaktadır. Türkiye'de buna örnek olarak Poll Production adlı müzik şirketi gösterilebilir. Poll

Production geliştirdiği uygulama da şirket bünyesinde yer alan şarkıcı ve gruplar hakkında bilgilerin yanı sıra şirket hakkında kurumsal bilgiler ve şirketin katalogunda yer alan repertuar hakkında video ve işitsel bilgiler yer almaktadır.

Mobil müzik pazarlamasında kullanılan bir diğer araç da QR Kodu uygulamasıdır. Müzik üreticileri QR kod sayesinde akıllı telefonlarının internette istedikleri müzik platformuna gitmesini sağlamaktadır. Bir gazete veya dergide yer alan QR kodu uygulaması ile dergiden mobile geçiş yapabilen tüketici bir dergide gördüğü bir müzik ürününün reklamında yer alan QR kod aracılığı ile o solistin şarkısına ulaşabilmektedir. Cep telefonunda ulaştığı şarkıyı dinlemekte ya da satın almaktadır.



Şekil 10. Mobil Müzik Pazarlamasında QR Kod Kullanımı Örneği

Türkiye’de QR kod ile mobil pazarlama ilk olarak 2014 yılında Hande Yener’in “Mükemmel” adlı albümünde gerçekleştirdiği çalışma ile uygulanmıştır. Hande Yener bireysel internet sitesinin giriş sayfasına eklediği QR kod ile albümünün iTunes aracılığı ile satın alınmasına öncülük etmiştir. Solistin internet sitesine giren kullanıcılar akıllı telefonları ile QR kodu tarayarak iTunes’da bu albümün yer aldığı sayfaya yönlenmekte ve akıllı telefonları ve kredi kartları ile albümde yer alan şarkıları satın alabilmektedir.

Mobil müzik pazarlamasında uygulanan bir diğer yöntemde mobil reklamlar aracılığı ile yapılan ürün tanıtımıdır.2012 yılında Nielsen’in gerçekleştirdiği araştırmada akıllı telefon kullanıcılarının % 51’inin mobil reklamların tüketiciyi ücretsiz içeriğe yönlendirmesi durumunda yararlı bir reklam aracı olduğunu düşündükleri ortaya çıkmıştır. Mobil reklamcılığın avantajları dört başlıkta derlenebilir:

Hedef kitleye gece gündüz mobil mecralarda ulaşma imkânı vermektedir.

Potansiyel müşteriler satın almak istedikleri marka ile ilgili araştırmayı satın alma işlemi öncesinden hemen önce gerçekleştirmektedir.

Bir tık ile satın alma işlemini mümkün kılmaktadır.

Tüketici ürün gamı ile ilgili olduğunda mobil telefonunda kullandığı uygulamada karşısına çıkan mobil reklamlarla ilgilenme olasılığı daha yüksektir.

Mobil reklamlar müzik tüketicisini direk olarak Amazon veya iTunes gibi küresel müzik platformlarına yönlendirerek doğrudan müzik satın almasına öncülük etmektedir. Bireysel müzik üretimi yapan ve arkalarında büyük müzik şirketleri olmayan müzik solist ve grupları özellikle Google AdWords reklamlar ile hedef kitlelere ulaşabilmekte müziklerini Google AdWords aracılığı ile mobil ortamlarda da tanıtılabilmektedir. Google AdWords aynı zamanda hedef kitle segmentasyonu yapma fırsatı sunduğundan müzik üreticisi şarkısı veya albümünün reklamını dünyanın hangi coğrafi bölgesine ulaştırmak isterse o reklamın o bölgede ki mobil kullanıcıları tarafından görülmesini sağlayabilmektedir. Bu hedef kitle seçimi için önemli bir avantaj sağlamaktadır. Örneğin Türkçe bir şarkı ya da albümü dünyada yaşayan Türklere veya Türkçe bilenlere tanıtmak isteyen bir solist vereceği Google AdWord reklamlarla bu şarkı ya da albümünün dünyada Türklerin çoğunlukta yaşadığı bölge internet - mobil kullanıcılarına ulaşmasını sağlamaktadır.

Webcasting: Webcasting her ne kadar “internet radyosu”olarak algılansa da genel olarak internet aracılığı ile yapılan ve interaktif olmayan yayın (stream) olarak tanımlanmaktadır. İçerik canlı müzik performansı, konuşma, röportaj ve hazır üretilmiş albümlerden oluşmaktadır (Gordon,2008: 48-49). Genel olarak webcasting iki türde yapılır: Sadece internet aracılığı ile sunulan servisler (internet only service) ve radyo yayınlarını eşzamanlı olarak internet aracılığı ile sunan servisler. İnternet radyosu, geleneksel radyonun aksine dinleyiciye çoklu seçenekli daha geniş bir içerik bulma imkânı sunmaktadır. Bugün dünyada yayın yapan binlerce internet radyosu bulunmaktadır. Bunların bir bölümü bağımsız yayın yaparken bazıları da Live365.com gibi bu tür hizmetler veren platformlar içinde yayın yapmaktadır. Webcasting’in en önemli avantajı içerik sunan kişinin içeriğini dünyanın dört bir yanına sunabilmesidir. Geleneksel medyanın aksine internetin küresel özelliği sayesinde internet aracılığı ile sunulan içerik dünyanın dört bir yanından dinlenebilmektedir.

Webcast müzik ürünlerinin pazarlanmasında üreticilere bireysel avantajlar sunar. İnternet aracılığı yayın yapan bir radyo müzik üreticisinin müzik ürününü dünyanın dört bir yanına dinletmesine yardımcı olur. Bir müzik şirketi veya sanatçı / grup kendi web sitesi veya farklı platformlarda kuracağı internet radyosu o kişi ya da kurumu kendi ürünlerinin ücretsiz yayınlama imkânı sunarken aynı zamanda o sanatçı veya kuruluşun kendi medyasına sahip olmasına olanak tanımaktadır. Müzik üreticileri bazı durumlarda web sitelerinde kurdukları internet radyoları ile bazı durumlarda ise internet oynatıcıları (media pleyer) aracılığı ile müziklerini hedef kitlelerine dinletmekte ve müziklerinin tanıtımını yapmaktadır. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli konu müziğini dinleten müzik üreticisinin korsana karşı dikkatli olmasıdır. Bunun için ya şarkılarının bir bölümünü dinletmesi ya da şarkılarını CD kalitesinin altında (44,1’in altında) bir ses kalitesi ile sunarak o müziğin korsan olarak çoğalmasının önüne geçmesi gerekir.



Şekil 11. Murat Dalkılıç ve Tarkan’ın Web Sitesinde Yer Alan Webcasting

Şekil 11’de de görüldüğü gibi sanatçılar internet sitelerinde bir internet radyosu gibi yayın yapan medya oynatıcıları ile müzik ürünlerinin dinletisini yapmaktadır. Popüler Türk müziğinin sevilen yorumcularından Murat Dalkılıç ve Tarkan’ın web sitelerinde yer medya oynatıcıları yorumcuların albümlerinde yer alan şarkıların dinletisini sunmaktadır. Bu vesile ile yorumcular internet aracılığı ile şarkılarının ücretsiz tanıtımını yapmaktadır.

Sonuç

İnternet teknolojisinde yaşanan gelişmeler endüstrilere farklı boyutlar kazandırmıştır. Medyanın geleneksel ve yeni medya olarak ikiye bölünmesinin yanı sıra pazarlama biliminin de geleneksel pazarlama ve internet pazarlaması olarak ikiye ayrılmasına neden olmuştur. Müzik internet sayesinde yeni dağıtım kanalları bulmuş ve fiziki olarak dağıtılan müzik ürünleri artık dijital olarak dağıtılmaya başlanmıştır. Yeni medya ile bütünleşen müzik endüstrisinin potansiyel tüketicilerinin genç olması

ve bu tüketicinin internet ile daha fazla ilgilenmesi müzik ürünlerinin internet pazarlamasından daha fazla yararlanmalarının önünü açmıştır. Artık dijital müzik platformları sayesinde internet aracılığı ile dağıtılan müzik ürünleri internet aracılığı ile de pazarlanmaya başlanmıştır. Müzik ürünlerinin birincil hedef kitlesinin gençler olması ve internet mecrasının gençler tarafından daha fazla kullanılması internet pazarlaması ile müzik endüstrisinin buluşmasına güç katmıştır.

İnternet pazarlaması ile tüketicinin bireysel zevklerinin ölçülmesi kolaylaşırken, müzik üreticisinin dinleyicisine direk ulaşmasına da katkıda bulunmuştur. Pazarlama maliyetlerini düşüren internet pazarlaması sayesinde müzik üreticisi şarkısının radyolarda yayınlanması için yüksek bütçeli reklam anlaşmaları ve geleneksel medyada kullanılan pahalı ilan ve reklam bütçelerinden kurtulmuştur. İnternet pazarlaması özellikle sosyal medyanın gelişmesi ile birlikte çok daha ciddi bir boyuta ulaşmış ve müzik üreticisinin şarkısını bedelsiz olarak tanıtmasının önünü açmıştır. Müzik ürünlerinin tanıtılması bir şarkıyı YouTube veya Facebook'a yüklemek kadar kolaylaşmıştır.

Türkiye'de 2014 yılında müzik endüstrisinde uygulanan internet pazarlama tekniklerinin incelendiği bu araştırmada görülmüştür ki Türk müzik üreticileri de internet pazarlamasından yüksek derecede faydalanmaya başlamışlardır. Yapılan araştırmada müzik endüstrisinde internet pazarlamasının sekiz farklı grupta yapıldığı tespit edilmiştir. Bu yöntemlerin kullanım sıklığının artması müzik pazarlamasında geleneksel pazarlamanın önemini yok edecektir. Geleneksel pazarlama yerini internet pazarlamasına bırakacak ve gelecekte en verimli internet pazarlama stratejisini uygulayan müzik üreticisi rekabetçi avantaj elde edecektir. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli konu "yaratıcılıktır". Her geçen gün doyuma noktasına doğru giden internet penetrasyonu beraberinde milyonlarca mesaj ve bilginin de dolaşmasına neden olacaktır. Bu bir süre sonra bir bilgi kirliliği ve bilgi karmaşası yaratacaktır. Bunun sonucunda internet mecrasında uygulanan müzik pazarlama teknikleri içinde en 'yaratıcı' ve 'özgün' fikirleri içeren teknik ön plana çıkacaktır. Bu nedenle müzik ürünlerinin tanıtılmasında internet pazarlama yöntemleri kullanmanın yanı sıra yaratıcı fikirlerle bu yöntemlerin uygulanması da büyük önem taşımaktadır.

Kaynakça

Allen, E. ; Fjermestad, J. (2001) E-commerce marketing strategies: an integrated framework and case analysis, Logistics Information Management, Vol. 14(1/2):14 – 23.

Anderton,C. ; Dubber, A. ; James,M. (2013). Understanding the Music Industries, London: Sage Publications.

Bart (2005) "Are the Drivers and Role of Online Trust the Same for All Web Sites and Consumers?, A Large-Scale Exploratory Empirical Study", Journal of Marketing, 69 (4) :133–52

Bhui, K. ; Ibrahim, Y. (2013) Marketing the "radical": Symbolic communication and persuasive technologies in jihadist websites, Transcultural Psychiatry, 50(2): 216–234.

Brown, B. C. (2009) A complete Guide To Affiliate Marketing On The Web: How To Use And Profit From Affiliate Marketing Programs, Atlantic Publishing Group, Int.

Burrett, T. (2008) "Market online", B & T Magazine, 58(2682): 44-45.

Chaffey, D.(2000) Internet Marketing: Strategy, Implementation and Practice, Financial Times Prentice Hall.

Dholakia, R. R. ; Kshetri, N. (2004) Factors Impacting the Adoption of the Internet among SMEs,Small Business Economics, 23(4):311-322.

Dickey, I. J. ; Lewis, W. F. (2011) An Overview of Digital Media and Advertising, University of Dayton, IGI Global, available from: <http://www.igi-global.com/viewtitles/sample.aspx?id=43768&ptid=41799&t=an+overview+of+digital+media+and+advertising> Erişim Tarihi: 04.10.2014.

Duguay, A. L. (2012) Dimensions of source credibility in the case of user-generated advertisements.

Eser,Z. (2007). Hizmetlerde Pazarlama İletişimi. Ankara: Siyasal Kitabevi.

- Ferguson, I.J.G (2008) *Discovering careers for your future. Computers*, second edition, Ferguson Publishing Company.
- Godes, D. ; Mayzlin, D. (2004) *Using Online Conversations to Study Word-of-Mouth Communication*, *Marketing Science*, Volume 23(4):545-560
- Gordon, S. (2008). *The Future of The Music Business*. United States: Hall Leonard Books.
- Gündebahar, M. ; Khalilov, M. (2013). “Teknolojik Pazarlama Üzerine Bir İnceleme” *Akademik Bilişim, Ocak*.
- Ha, L. (2012) “Online Advertising Research in Advertising Journals: A Review”, *Journal of Current Issues & Research in Advertising*, s.30:31-48.
- Hamil, J. (1997) *The Internet and international marketing*, *International Marketing Review*, 14(5):300 – 323.
- <http://www.milliyet.com.tr/murdoch-myspace-i-30-milyon-a-satti/gundem/gundemdetay/30.06.2011/1408553/default.htm> , Erişim Tarihi: 14 Ekim 2014
- İlker, G. (2011). “Doğrudan Pazarlamanın Bir Yöntemi Olarak İnternette Pazarlama ve Konaklama İşletmeleri İçin İnternette Pazarlama Süreci” *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 14(1-2).
- Jackson, A. ; DeCormier, R. (1999) “E-mail Survey Response Rates: Targeting Increases Response”, *Journal of Marketing Intelligence and Planning*, 17 (3): 135-139.
- James W. (2010) *Teaching Information Privacy in Marketing Courses: Key Educational Issues for Principles of Marketing and Elective Marketing Courses*, *Journal of Marketing Education*, 32(2):224–246.
- Jobber, D. (2001) *Principles and Practice of Marketing*, England, McGraw-Hill.
- Karaca, Ş. ; Gülmez, M. (2010). “Mobil Pazarlama: Kavramsal Bir Değerlendirme” *Akademik Yaklaşımlar Dergisi*, 1(1).
- Karavdic, M. ; Gregory, G. (2005) *Integrating e-commerce into existing export marketing theories: A contingency model*, *Marketing Theory*, 5(1): 75–104.
- King, M. (2009). *Music Marketing Press, Promotion, Distribution and Retail*, USA :Berklee Press.
- Kotler, P. & Armstrong, G. (2004), *Principles of Marketing*, Tenth International Edition, Pearson Education Limited.
- Kotler, P. (2010) *Marketing for Hospitality and Tourism*. 5th edition. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Lane, A. (1996) *Success in sight... or site?* *Australian Accountant*, 66 (10):22-25.
- Lantos, G.P. (2011) *Consumer Behavior in Action: Real-Life Applications for Marketing Managers*, New York, M.E. Sharpe.
- MobiThinking (2012). “Global Mobile Statistics 2012” , MobiThinking, February <http://.mobithinking.com/mobile-marketing-tools/latest-mobile-stats> , Erişim Tarihi: 11 Nisan 2013.
- Parikh, A. ; Deshmukh, S. (2013) “Search Engine Optimization”, *International Journal of Engineering Research & Technology (IJERT)*, (2) 11 , Kasım 2013.
- Peppers, Don ; Rogers, M. (2000) *The One to One Future: Building Relationships One Customer at a Time*, Doubleday Business.
- Riecken, D. (2000) *Personalized views of personalization*, *Communications of the ACM*, 43(8):26–28.
- Saravanakumar, M. ; SuganthaLakshmi, T. (2012) “Social Media Marketing”, *Life Science Journal*,9(4):44-55.
- Savaş ,F. (1999). *Bütünleşik Pazarlama İletişiminde Reklamcılıkve Uygulamaları*, İstanbul: Tüm Ofset.
- Sheth, J., N. ; Sharma, A. (2005) “International electronic marketing: opportunities and issues”, *International Marketing Review*, 22(6).
- Sigala, M. (2008) “Modelling E-Marketing Strategies: Internet Presence and Exploitation of



GreekHotels”, Journal of Travel & Tourism Marketing, Volume 11(2-3):88-103.

Stokes, R. (2009) e-Marketing: The Essential Guide to Online Marketing, Second Edition, Quirk eMarketing (Pty) Ltd.

Tapp, A.(2008)., Principles of Direct and Database Marketing: A Digital Orientation, fourth edition, England Pearson Education Limited.

Taşoğlu N. P. (2009) Pazarlama İletişimi (Bütünleşik Bir Yaklaşım), Detay Yayıncılık, Ankara.

Teo, T. S.H. ; Tan, J. S. (2002) “Senior executives’ perceptions of business-to-consumer (B2C) online marketing strategies: the case of Singapore”, Internet Research, Vol. 12 (3):258 – 275.

Urban, G. L. (2008) “Online Trust and Customer Power: The Emergence of Customer Advocacy”, in ICT Futures: Delivering Pervasive, Real-time and Secure Services, edited by Warren, P., Davis, J., and Brown, D., 39-52, John Wiley and Sons Ltd.

Ünal, S. (2010). “İnternet Üzerinde İzinli Pazarlama Yaklaşımı”, Öneri, 9(34).

“DİSİPLİNERARASI” TERİMİNİN FARKLI İNGİLİZCE KARŞILIKLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

Arş. Gör. Sevgi ARI

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

sevgiarigrf@gmail.com

ÖZET

Disiplinlerarası terimi bu sempozyumun konusu olduğu gibi, yirmibirinci yüzyıldan itibaren giderek artan bir sıklıkla sanat/tasarım alanında kullanılmaya başlamıştır. 1980’li yıllardan itibaren ulusal ve uluslararası alanda bir çok sanatçı, sanatçı grubu ve sanat eğitimi kurumu ‘disiplinlerarası sanat’ adı altında çalışmalar yürütmektedirler. İngilizce kaynaklarda disiplinlerarası kelimesi “interdisciplinary”, “transdisciplinary”, “multidisciplinary”, “crossdisciplinary” ve “postdisciplinary” gibi farklı kullanımlarla karşımıza çıkmaktadır.

Bu çalışmanın amacı, disiplinlerarası teriminin İngilizce’deki farklı karşılıklarını inceleyerek, terimin Türk sanat literatüründeki kullanımının ne olması gerektiğine açıklık getirmektir. Bu amaçla, araştırmaya konu olan terimler etimolojik kökenleri, sözlük anlamları ve akademik metinlerdeki kullanımlarıyla ortaya konulmakta ve birbirleri ile karşılaştırmalı olarak incelenmektedir.

İncelemenin sonucunda Latince kökenden gelen farklı ön eklerin kullanılmasıyla oluşturulan disiplinlerarası teriminin farklı karşılıklarının nüanslarla birbirlerinden ayrıldıkları bulgulanmıştır. Bu farklılığın, disiplinlerarası çalışmaların yöntemiyle ve çalışma alanının niteliğiyle ilişkili olduğu anlaşılmaktadır. Sonuç olarak sanat/tasarım alanında “interdisciplinary”, “transdisciplinary” ya da “multidisciplinary” terimlerinden birinin, çalışma sürecinin nasıl geliştiğine bağlı olarak kullanılmasının doğru olduğu ortaya çıkmaktadır.

Anahtar kelimeler: multidisipliner, interdisipliner, postdisipliner, crossdisipliner, transdisipliner, disiplinlerarası

A STUDY ON DIFFERENT ENGLISH VERSIONS OF THE TERM “INTERDISCIPLINARY”

ABSTRACT

The term of interdisciplinary has been used frequently since the 21st century in art/design fields as in this symposium. Many artists, artist groups and art education institutions run projects named ‘interdisciplinary art’ in national and international areas since 1980s. In English vocabulary, we reach “interdisciplinary”, “transdisciplinary”, “multidisciplinary”, “crossdisciplinary”, “postdisciplinary” as the different usages / translations of term of interdisciplinary.

The aim of this study is to clarify the usage of term “interdisciplinary” in Turkish art literature by looking through different meanings of the term “interdisciplinary” in English. For this purpose, this report will discuss these intended terms with their ethimological origins, lexical meanings and varied usages in academical studies comparatively.

As a result of this study it is indicated that the different words made with Latin prefixes for ‘interdisciplinary’, separate from each other with minor differencies. It is understood that, this difference related with the methods of interdisciplinary projects and features of the study field. It is the conclusion that, the right way of the usage in art/design area is choosing one of the terms “transdisciplinary”, “interdisciplinary” or “multidisciplinary” depending upon working process.

Keywords: multidisciplinary, interdisciplinary, postdisciplinary, crossdisciplinary, transdisciplinary

GİRİŞ

Disiplinler insanlığın, ulaştığı bilgi, deneyim, bulguları düzenleme ve kendinden sonraki kuşaklara aktarma ihtiyacından doğmuştur. Bu, rastgele bir deneyim aktarımından öte, o alanın sahip olduğu bilgi dağarcığının düzenli bir formda aktarılması anlamına gelmektedir. Dolayısıyla özelleşen her disiplin, aynı zamanda düzenli bir yapıya / içsel bir bütünlüğe işaret etmektedir.

Disiplinler bilgiyi aktaranlar için önemli olduğu kadar, bu bilgiye ulaşmak isteyenler için de önemli bir işlev görmektedir. Disiplinlerin gelişimi yeni bilgiler ışığında yapılan sorgulamalarla ve var olan formasyona bir tuğla daha konulması ile mümkün olur. Disiplinlerarası çalışmalar ise, sözkonusu bilgilerin üzerine bir tuğla konulmasından öte, inşa etme biçiminin dönüştürülmesi anlamına geldiği için büyük önem taşımaktadır.

Pozitivist / tümevarımsal yaklaşımın etkisiyle, disiplinlerin sosyal bilimler ve fen bilimleri olarak birbirinden ayrışmasına sahne olan 19. yüzyılda “-loji” eki alan bir çok farklı bilgi türü ortaya çıkmıştır.¹ Alanların belirginleşmesini sağlayan bu tasnifleyici yaklaşım diğer yandan bilgi türlerinin kalın çizgilerle birbirinden ayrılması anlamına gelmiştir. Günümüzdeki gibi bir ayrışmanın söz konusu olmadığı 15. yüzyılda, “sanat” terimi, zanaat olarak nitelendirilen teknik ve el sanatlarının da kapsayıcısı olarak kullanılmıştır. O dönemin üniversitelerinde, Geç Antikçağ’ın eğitim sisteminden alınan “Yedi Serbest Sanat”ⁱⁱⁱ (Artes Liberales) modelinin kullanıldığı bilinmektedir.¹ Bu algının bir simgesi olan “rönesans sanatçısı” tabiri, fen bilimlerinden sosyal bilimlere dek bir çok türden disipline hakim olan sanatçıları tanımlamıştır. Bir rönesans sanatçısı olan Leonardo Da Vinci’nin (1452-1519); düşünür, mühendis, matematikçi, anatomist, botanist, heykeltıraş, ressam, mimar ve toplamında mucit sıfatlarıyla anılması bu durumun güzel bir örneğidir. Dolayısıyla disiplinlerarası düşüncenin alt yapısının 21.yüzyılda doğduğunu iddia etmek yanlış olur. Çağımızda artış gösteren disiplinlerarası çalışmalar, evrenin karmaşık doğasını kapsamlı olarak anlama ihtiyacının kaçınılmaz bir sonucu olarak, disiplinlerin yeniden etkileşime geçmesi anlamına gelmektedir.

1. ‘Disiplinlerarası’ Teriminin İncelenmesi

1.1. Disiplin

Latince’de ‘disciplina’ olarak geçen ‘disiplin’ kelimesi (ing.discipline), “eğitim, bilgi birikimi” anlamında kullanılmış ve “öğrenme adabı”na işaret etmiştir. İlk kullanımlarından itibaren bu öğrenme adabının, kişileri cezalandırma yoluyla kurallara uyumlu hale getirmek anlamında kullanıldığı bilinmektedir. ² Aynı zamanda disiplin, bilinen yol ve yöntemlerle kişinin zihnini ve bedenini istediği yönde alışkanlıklar / davranış kalıpları kazanmak adına eğitmesi, “öz-disiplin” (ing.self-discipline) olarak da hayata geçmektedir. ³

Türkçe kaynaklarda disiplin kelimesinin karşılıklarına bakıldığında, ilk maddelerin İngilizce kaynaklarla aynı doğrultuda “kural, kanun, ceza, boyun eğme, uyum gösterme” terimleriyle ilişkilendirilerek ele alındığı görülmektedir. Araştırma konumuz dahilinde kullanılan ve genellikle üçüncü veya dördüncü sırada yer alan tanımlarda ise ortak nokta, disiplinin “bilgi, bilimsellik, bilimsel yöntemler”le olan ilişkisine işaret edilmesidir.⁴ Günümüzde toplumdan topluma, sistemden sisteme farklılıklar gösteren bir olgu olarak disiplin, eğitimin hedeflerine ulaşması için izlenen yol ve yöntemlerin bütünü tanımlamaktadır.

¹ ‘Sosyo-loji’, ‘radyo-loji’ gibi kullanımlarında görüldüğü üzere, ‘-loji’ eki, sonuna geldiği kelimeye “bilimsel çalışma alanı” olma niteliğini kazandırmaktadır. Retoriğin bilimsel araştırmalarda önemli bir rol oynadığı Antik Yunan’da “söz söylemek” anlamına gelen ‘-logia’ kelimesinin taşıdığı ağırlığı, belirli bir bilgi türü hakkında “söyleyecek sözü olmanın” ne anlamına geldiğini gözden kaçırmamak gerekir.

ⁱⁱ Gramatik, Retorik, Diyalektik : Trivium (üçlü) / Aritmetik, Geometri, Astronomi, Müzik : Quadrivium (dörtlü)’dur.

“Öğrenen kişi, öğrenci” anlamına gelen ‘discipulus’, öncelikle İngilizce’ye Anglo-sakson zamanlarda ‘discipul’ olarak geçmiş, erken dönem Fransızca’da “fr.deciple” olarak kullanılmasının da etkisiyle “ing.disciple” olarak yeniden düzenlenmiştir. ⁵ ‘Disciple’ kelimesi, Türkçe’ye “öğrenci” olarak çevrilse de, “ing.student” kelimesinden daha farklı bir anlam ve köken barındırmaktadır. ‘Disciple / öğrenen kişi’ kavramı ilk oluşturulduğu zamanlarda İsa’nın ilk dönemlerindeki takipçilerini, İsa’ya bağlı olan kişileri ve özellikle de “İsa’nın 12 Havarisi”ni tanımlamak için kullanılmıştır. Dolayısıyla İngilizce’de ‘disciple’ kavramı, “belirli bir doktrin veya öğretmeni takip eden ya da ona bağlı olan kişiler”i tanımlamakta, daha yakın durduğu “inanana, takip eden, mürit, çırak, fanatik, partizan, tarikatçı” anlamlarıyla ‘öğrenci’ kavramından ayrılmaktadır.

Konunun bir başka figürü olan ‘disipliner’ (ing. disciplinarian) kelimesi ise “başkalarının çok çalışmasına neden olan kişiler”i tanımlamak için kullanılmakta; aynı zamanda “despot, katı, otoriter, itaate zorlayan”⁶ anlamlarına gelmektedir. Yine disiplin kelimesinden türetilmiş olan “ing. disciplinary” terimi ise “bir disiplinle ilgili olan ya da o disiplin dahilinde kullanılan bilgiler”e işaret etmektedir. ⁷

1.2. Disiplinlerarası

Disiplinlerarası çalışmaların sanat akademilerindeki en eski oluşumları 1980’li yıllara dayanmaktadır. Columbia College Chicago’da 1981 yılında ‘disiplinlerarası sanat’ adı altında kurulan bölüm, bu oluşumun ilk örneklerinden biri olarak kayıtlara geçmiştir.⁸ ⁱⁱⁱ Yurt dışındaki bir çok üniversitenin “interdisciplinary” olarak tanımladığı sanat eğitimi programı; edebiyat, görsel sanatlar, medya ve performans sanatı gibi farklı sanat disiplinlerinin ortak bir çatı altında birleştirilmesinden meydana gelmektedir. Çeşitli örnekler ışığında disiplinlerarası sanat eğitiminin günümüzdeki amacının; yeni medya tekniklerinin sanatın hizmetine sunulmasıyla öğrencilere iki boyutlu ve üç boyutlu düzlemde, dijital/dijital olmayan ortamlarda fikir/ürün geliştirme becerisinin kazandırılması, görsel sanatlarla birlikte edebiyat, performans sanatı, drama ve dans gibi farklı yollarla da kendini ifade edebilen sanatçı adaylarının yaratılması olduğunu söylemek mümkündür.

Bilindiği gibi disiplinlerarası çalışmalar öncelikli olarak bilim dünyasından yükselmiş ve özellikle bir araştırma yöntemi olarak ortaya konulmuştur. Amerikan Ulusal Bilimler Akademisi tarafından, söz konusu olan terim karmaşasını belirginliğe ulaştırmak amacıyla kaleme alınan 2005 tarihli yazıda, ‘interdisciplinary’ (ing. interdisciplinary research- IDR) araştırma, ‘transdisciplinary’ araştırmayı alt küme olarak içine alan ‘çatı bir kavram’ olarak nitelendirilmiştir. Bu tanıma göre; interdisipliner araştırma çözümü bir disiplin dalının ötesine uzanan bir sorunu anlama ve çözmeye dayalı olarak bir veya birden fazla disiplin ya da özel bilgi alanının katılımıyla yürütülen bir araştırma şeklidir. Takımlar halinde ya da bireysel olarak gerçekleştirilebilecek bu araştırmalarda, her disiplinin kendine ait bilgi, data, teknik ve araçları; kendine dair perspektif, konsept ve teorileri araştırma sürecine dahil edilmektedir. ⁹

Bu tanımda işaret edilen önemli noktalardan ilki, disiplinlerarası çalışmanın belirli bir amaç doğrultusunda yürütülüyor olduğudur. Çözüm odaklı olan disiplinlerarası çalışma, söz konusu problemin niteliği üzerinden şekillendirilmektedir. Dolayısıyla bilimsel alanda disiplinlerarası çalışmalar, bir disiplinin kendi alanındaki bilgilerle çözmekte sıkıntı yaşayabileceği türden sorunların çözümü için ortaya çıkmıştır. Bu tanımda önemli olan diğer bir nokta ise, disiplinlerarası çalışmanın gruplar halinde gerçekleştirilebileceği gibi bir kişinin özelinde de gerçekleştirilebileceğini ortaya koymasındır. Dolayısıyla bir sanatçının, üretimlerinde farklı disiplinlerinden faydalanma yoluyla kendi başına disiplinlerarası bir çalışma yürütmesi, böyle bir çalışmaya kişisel imzasını atması mümkündür. Tanımda altı çizilen diğer bir nokta ise, sorunun çözüm sürecinde farklı disiplinlerin sadece araç-gereç ve teknik olarak değil, yöntem ve yaklaşım biçimi olarak da etkin bir rol oynadığının belirtilmesidir. Başka bir deyişle, disiplinlerarası bir çalışmaya dahil olan disiplinler A’dan Z’ye bütün aşamalarda birlikte hareket etmelidir. Bu yönüyle disiplinlerarası çalışma, problemin karmaşıklığının boyutlarını analiz etmek, var olan risk ve olasılıkları daha doğru, bütüncül bir şekilde görebilmek için farklı bakış açılarının aynı potada eridiği bir süreçtir. ¹⁰

Sosyal bilimlerde disiplinlerarası araştırmalar sağlık, yoksulluk, eşitlik, göç, işçi hakları, kadın hakları ya da sürdürülebilirlik gibi kompleks yapıları sosyal konuların çözümünde büyük önem taşımaktadır. Var olan problemin net olmadığı / tartışmalı olduğu sosyal konularda akademisyenlerin, bilim adamlarının, pratisyenlerin, toplum üyelerinin, iş sahiplerinin, politikacıların, meslek gruplarının bir araya geldiği disiplinlerarası çalışmaya daha da çok ihtiyaç duyulmaktadır.¹¹ Bütün bunların toplamında disiplinlerarası çalışmanın öncelikli olarak akademik bir araştırma süreci olarak gerçekleştirildiğini söylemek mümkündür.

2. 'Disiplinlerarası' Teriminin Farklı İngilizce Karşılıklarının İncelenmesi

2.1. 'Inter -'

"Arasında" anlamına gelen 'inter-' ön eki, diğer dillere Latince'den geçmiş ve bir çok Latin ve Latin-İngilizce kelimenin önüne gelerek bileşik yapıları kelimeler meydana getirmiştir. Bunlardan bazıları: 'interval' (zaman aralığı), 'internal' (dahili), 'interfere' (müdahale etmek), 'interchange' (değiş-tokuş), 'interview' (röportaj), 'interactive' (interaktif), interdependence (karşılıklı bağımlılık)¹² dir.

Modern yapıları ise 'inter-' ön eki, araştırma konumuzun da dahil olduğu, akademik alanda varlık gösteren terimleri yaratmak için kullanılmakta ve başına geldiği kelimeye "arası" anlamını kazandırmaktadır. Bunlardan bazıları: 'intergalactic' (galaksiler-arası), 'interfunctional' (fonksiyonlar-arası), 'international' (uluslararası), 'intersectoral' (sektörler arası), 'interpersonal' (kişiler arası)dir.

'Inter-', önüne geldiği kelimeye "arası" anlamını kazandırmakla birlikte o kelimenin bütünlüklü / yeni bir kavram olmasını sağlamaktadır. Bir örnek olarak uluslararası (international) terimine baktığımızda, bu teriminin 'uluslar'a yeni bir boyut kazandırdığını görürüz. Bu bileşik yapıda, artık öncül olan kavram ulusların varlığı değil; uluslararası olmanın getirdikleridir. Aynı şekilde, 'interdisciplinary' teriminde de bu bileşik yapı, disiplinlerin değil, disiplinlerin bir aradalığının oluşturduğu yeni bütünsel duruma önem kazandırmaktadır.

2.2. 'Trans -'

Yine Latince kökenli olan 'trans-' ön eki, önüne geldiği kelimeye "-nin ötesinde" anlamını kazandırmaktadır. 'Trans-', bir boyut geçişi kadar, bir uzaklığı da işaret edebilmektedir. "Ing. transatlantic" kelimesi "Atlantik aşırı" bir uzaklığı ifade ederken, "ing.transonic" kelimesi "ses duvarının üst sınırı"ni ifade etmektedir. Dolayısıyla 'trans-' ön ekinin kullanımında, öncelikli olarak bir sınıra ihtiyaç duyulmakta; ardından o sınırın aşılmasına işaret edilmektedir. Bu perspektiften bakıldığında 'transdisciplinary' terimi, disiplinlerin var olan sınırlarını aşan, disiplinlerin ötesine geçen bir yönelimi karşılamaktadır. 'Interdisciplinary' çalışmaların da bir disiplinin tek başına ulaşabileceği sonuçların üzerine çıkma ihtiyacı, bu iki terimi ortak bir noktada buluşturmaktadır. Bu özelliklerinden ötürü bu iki terim bir çok kaynakta eş anlamlı olarak nitelendirilmektedir.

2.3. 'Multi -'

Kökeni Latince 'multus' kelimesine dayanan ve önüne geldiği kelimeye "çoklu" anlamını katan 'multi-', İngilizce'nin genel kullanımına bir çok kelime (ing. multifarious, multiply, multitude) kazandırmasının yanı sıra 19. yüzyıldan itibaren bir çok teknik terimin (ing. multicellular, multimeter, multipartite) türetilmesinde kullanılmıştır.¹³ "Çok sayıda olmaya, çoğulluğa / birden fazla şeyin çokluğu"na işaret eden 'multi-', aynı tür içerisinde gerçekleşen bir "çoğalma hali"ni tanımlamaktadır.¹⁴ Bu durumu, çoklu noktalama işaretleri (ing. multi-punctuation) üzerinden açıklamamız mümkündür. "She said; 'Are you okay?'" cümlesinde, noktalı virgül ve tırnak işaretinin / soru işareti ile tırnak işaretinin yanyana gelmesi 'multi-punctuation' olarak tanımlanmaktadır. Noktalama işaretlerinin aynı türden olduğu düşünülürse 'multi-'nin birden fazla türdeş şeyin yan yana gelmesi işlevini nasıl gerçekleştirdiği daha iyi anlaşılacaktır. Aynı şekilde "çarpma işlemi" "ing.multiply" da bir türün sayısının katlanarak artması anlamına gelmektedir.

'Multidisipliner' çalışmalar, aynı türdeki bilgilerin bir araya gelerek yeni bir bütünlük oluşturmaya işaret etmektedir. Dolayısıyla 'multidisipliner' çalışmalar, disiplinlerin sahip olduğu kendi içsel alanlarında gerçekleşen bir alış verıştır. Bu yöntemde de birden fazla disiplinin bilgi dağarcığından faydalanılmakta, fakat bu disiplinler çalışma içerisinde kimliklerini korumaya devam etmektedirler. Sanat disiplinlerinin çok zengin bir yelpazeye sahip olması nedeniyle, sanat alanında gerçekleştirilen bir çok çalışma 'multidisipliner' olarak değerlendirilebilmektedir. Çeşitli sanat dallarının ortak bir üretim için bir araya geldikleri çalışmalardan bazılarında, disiplinlerin ortaya çıkan üründe kendi varlıklarını halen belirgin olarak gösterdikleri eklektik bir yapı söz konusudur. Interdisipliner çalışmalar ise farklı sanat dallarının ya da sanat dalları ile sanat dışı olan disiplinlerin süreç olarak da bir arada kullanıldığı, sonuç noktasında belirginliklerini yitirdikleri çalışmalara işaret etmektedir.¹⁵ 'Interdisipliner' ile 'multidisipliner' arasındaki farkı, çarpma işlemi üzerinden anlatmak mümkündür. 'Interdisipliner' çalışmalar bir rakam ile bir harfin çarpımını; 'multidisipliner' çalışmalar ise iki tane rakamın çarpımını karşılamaktadır.

2.4. 'Cross -'

"Çaprazlık, karşıtlık, terslik", "çapraz olarak geçmek veya bölmek" ve "çarpı (x) işaretinin ismi" olarak kullanılan 'cross-' ön eki¹⁶, spor, havacılık gibi farklı alanlarda olduğu kadar, İngilizce deyimlerde de sıklıkla yer almaktadır. Çapraz biçimine ithafen ilk kullanımlarına Nordik dilinde 'kross', İrlanda dilinde 'cros' ve Latince'de 'cruce' olarak rastlanmaktadır.¹⁷ İsa'nın çarmıhının çarpı işareti formunda olmasından ötürü "ing.cross" kelimesi, İsa ve ona inananların cezalandırılmasını da sembolize etmektedir. İronik bir şekilde, yanlış cevapların üstü de çarpı ile işaretlenmektedir. Görüldüğü gibi bu ön ek ile oluşturulmuş kelimeler, benzer biçime işaret etmelerine rağmen farklı işlevler / göndermeler barındırmaktadırlar.

'Crossdisciplinary' teriminin tanımına bakıldığında ise, "birden fazla bilgi dalını temsil eden ya da ilişkili olan"¹⁸ cümlesiyle diğerlerinden hiç bir farkı olmadığı görülmektedir. Bu nedenle bu ön ek diğer kelimelere kazandırdığı farklı anlamları incelemek faydalı olacaktır. Bunlardan ilki "ing. crosswind" (yan rüzgar) terimidir. Bu terim, daha çok "karşıtlık" ve "ihtilaf" durumuna işaret eden 'cross-' ön ekinin, paradoksal bir şekilde yarattığı doğurganlığa örnektir. 'Crosswind', bir yelkenliye paralel olarak esmeyen; yelkenlinin rotasını doğru açıyla / çaprazlama olarak keserek ilerlemesini sağlayan bir rüzgardır. Aynı şekilde bütün uçaklar, kalkış ve inişlerini bu rüzgarla yapmaktadırlar.

Bu perspektiften bakıldığında 'crossdisciplinary' araştırma, birbiri ile örtüşmediği düşünülen -din ve bilim gibi- farklı bilgi türlerinin bir aradalığından doğabilecek orijinal ve yeni potansiyeli içermektedir. 'Crossdisciplinary' çalışmalarda karşıtlık, olumsuz bir anlam taşımak yerine; karşılaştırma ve kıyaslama yoluyla bilgi türleri arasında bir köprü oluşturma işlevini yerine getirmektedir. Böyle bir yaklaşım, iki farklı disiplin arasında bütünsel bir birleşme olmasa da, bir bağ oluşması anlamına gelmektedir. Diğer bir farklı kullanım olan 'ing. cross-breed' kelimesi de benzer bir duruma işaret etmektedir. "Melez" anlamındaki bu kelime, farklı türdeki hayvan veya bitkilerin birleştirilip, çiftleştirilmesiyle meydana getirilen hibrid türleri tanımlamak için kullanılır. Örneğin; at ile eşeğin çiftleşmesinden olan katır, bir 'cross-breed' dir.¹⁹

'Crossdisciplinary' terimi, 'multidisiplinary'de olduğu gibi disiplinlerin kendi kimliklerini koruduğu bir yapıya işaret etmektedir.²⁰ 'Crossdisciplinary' teriminin, araştırmanın uzandığı bilgi türlerinin farklılığını ve daha çok bir kuramsal yaklaşım biçimini tanımlamasıyla diğer terimlerden farklılaştığını söylemek mümkündür.

ⁱⁱⁱ Disiplinlerarası teriminin daha düz bir çeviriyle oluşturulmuş diğer karşılığı olan 'interdisipliner' kelimesinin de yine 1980'li yıllarda dilimizde kullanılmaya başlandığı, günümüze doğru yaklaştıkça 'interdisipliner'in yerini disiplinlerarası terimine bıraktığı görülmektedir.

2.5. 'Post -'

'Post-' ön eki, Klasik Latince'de "sonrasında, ardından gelen" anlamında, bir edat olarak kullanılmıştır. Modern İngilizce'de, "ing.postdoctoral", "ing.postclassical" terimlerinde olduğu gibi yeni bir işlev kazanarak, belli bir zaman dilimini tanımlamaya başlamıştır.²¹ Bu işlev, 20. yüzyılın sonlarından itibaren "ing.postwar", "ing.postmodern" gibi, belli bir düşünce biçimini içeren; fakat bir çok yönüyle de ondan ayrılan dönemleri birbirinden ayırmak için kullanılmıştır. Dolayısıyla 'post-' ön eki, nitelediği dönemin özelliklerini yok etmeyen / kapsayan bir ilerlemeye işaret etmektedir.

İngiliz akademik çevreleri tarafından İngilizce'ye kazandırılan 'postdisciplinary' terimi, tutucu / katı /disipliner yaklaşımlarla yer değiştiren yeni düşünce biçimini belirginleştirmek kaygısıyla kullanılmıştır.²² Dolayısıyla tekil olarak bir çalışmayı 'interdisciplinary' olarak nitelendirip, bu düşünce biçiminin yarattığı yeni dönemi tümel olarak 'postdisciplinary' terimi ile ifade etmemiz mümkündür.

3. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın sonucu olarak, 'interdisciplinary' ile 'transdisciplinary' terimlerinin aynı şeyi ifade ettiği ve bu iki terimin fen bilimleri ile sosyal bilimlerine ait disiplinlerin bir araya gelerek süreç boyunca etkileşim içerisinde olduğu çalışmaları nitelendirmek için kullanıldığı ortaya çıkmaktadır. Sanat ve tasarım alanına özgü olarak düşünüldüğünde bu iki terimin, çoğunlukla sanat dallarının sanat alanı dışındaki disiplinlerle bir araya gelerek yürüttüğü ya da süreç boyunca sanat dalları içerisindeki geçişliliğin devam ettiği çalışmaları tanımladığı anlaşılmaktadır. Sanat alanında yine sıklıkla kullanılmakta olan 'multidisciplinary' teriminin ise sanatın dalları arasında gerçekleşen içsel geçişliliği ve daha çok sonuca yönelik bir yapıyı betimlediği ortaya çıkmaktadır.

Araştırma sürecinde karşılaşılan önemli noktalardan bir diğeri, ulaşılabilen kaynaklar dahilinde 'crossdisciplinary' ile 'postdisciplinary' terimlerinin sanat/tasarım alanında kullanımlarına rastlanmamış olmasıdır. Diğer bir nokta, İngilizce kaynaklarda da terimler arasında belirgin farkın olmadığı vurgulandığı çalışmalara rastlanmış olmasıdır. Ayrıca araştırma sürecinde, disiplinlerarası teriminin karşılığının İngilizce ve Türkçe bir çok yazılı kaynakta (sözlük ve ansiklopedide) henüz yer almadığı gözlemlenmiştir. Bu durumun, disiplinler arasındaki sınırların aşılmasının halen devam eden / güncel bir süreç olmasından kaynaklandığını söylemek mümkündür.

Söz konusu olan bu terim çeşitliliğinde, sanat alanındaki bir disiplinlerarası çalışmaya kelime karşılığı bulunurken, öncelikli olarak yöntemin dayanak noktası olarak kullanılmasının gerektiği sonucuna varılmıştır. Problemin başarıyla çözülmesi adına bir araya gelen disiplinlerin hangi bilgi türüne ait olduğu ve bu disiplinlerin süreç içerisinde hangi noktalarda kullanıldığı kelime karşılığını etkileyen önemli unsurlar olarak öne çıkmaktadır.

Bu terim çeşitliliği ve geçişliliği, formülize edilmiş tanımlara ulaşmayı hedefleyen klasik akademik düşünce için sarsıcı olmakla birlikte; disiplinlerarası çalışmaların taşıdığı potansiyelden heyecan duyan akademik çevreler için, yeni yaklaşımların çeşitliliğine işaret etmektedir. Bu gibi terimleri tasnif ederek, etiketleyerek ve dolayısıyla birbirinden ayırıştırarak anlamlandırması disiplinlerarası çalışmaların aşmaya çalıştığı eski akademik alışkanlıkların başında gelmektedir. Son bir öneri olarak, terimler arasındaki belirsizliğin/çeşitliliğin disiplinlerarası yaklaşımın doğasıyla uyumlu olduğunu ve katı/tekil sonuçlara ulaşma kaygısını yerinden oynatması açısından değerli bir gösterge olarak algılanması gerektiğini söylemek mümkündür.

KAYNAKÇA

- 1 Tez, Zeki. (2005) Tekniğin Evrimi, Ankara: Paragraf Yayınevi (s.72-73).
- 2 Oxford Dictionaries, Oxford University Press, <http://www.oxforddictionaries.com>, (Erişim: Ocak 2015)
- 3 (192) Ed. Miranda Steel, Oxford Wordpower dictionary, 2000, Oxford University Press, China
- 4 Tuğlacı, Pars. (1995) Okyanus Ansiklopedik Türkçe Sözlük, İstanbul: ABC Kitabevi, Sekizinci Basım, (s.595)
- 5 Ayto, John. (1993) Dictionary of Word Origins, New York: Arcade Publishing. (s.174)

- 6 Kipfer, Barbara Ann (ed.); Princeton Language Institute (eds.) (1999). Roger's 21st Century Thesaurus in Dictionary Form (Second Edition), New York: Dell Publishing. (s.234)
- 7 Halsey, William D. (1988) Macmillian Contemporaray Dictionary, İstanbul : Macmillian Publishing Co. Inc. & ABC Yayınevi. (s. 288)
- 8 http://en.wikipedia.org/wiki/Interdisciplinary_arts (Erişim: Ocak 2015)
- 9 Swiss Academies of Arts and Sciences, "Plurality of Definitions", Network for Transdisciplinary Research, http://www.transdisciplinarity.ch/e/Transdisciplinarity/TRdefinitions.php#_ENREF_2, (Erişim: Ocak 2015)
- 10 Swiss Academies of Arts and Sciences, "Purpose Problem Solving", Network for Transdisciplinary Research, http://www.transdisciplinarity.ch/e/Transdisciplinarity/problsolv.php#_ENREF_4, (Erişim: Ocak 2015)
- 11 Murphy, Erin, (2009) "New Words: Post-Disciplinary and Transdisciplinary", Pennsylvania: Wharton University, <https://beacon.wharton.upenn.edu/remurphy/2009/07/new-words-post-disciplinary-an/>, (Erişim: Ocak 2015)
- 12 Ayto, John. (1993) Dictionary of Word Origins, New York: Arcade Publishing. (s.285)
- 13 Peters, Pam. (2004) The Cambridge Guide to English Usage, U.K. : Cambridge University Press. (s.361)
- 14 Sykes, J.B. (ed.) (1978) The Oxford Concise Dictionary, Great Britain: Oxford Clarendon Press, Altıncı Basım. (s.716)
- 15 IFACCA D'ART REPORT NO 38, "Multidisciplinary Arts: Approaches to Funding", <http://media.ifacca.org/files/D%27Art38Multidisciplinary.pdf>, (Erişim:Ocak 2015)
- 16 Ayto, John. (1993) Dictionary of Word Origins, New York: Arcade Publishing. (s.134)
- 17 Oxford Dictionaries, Oxford University Press, <http://www.oxforddictionaries.com>, (Erişim:Ocak 2015)
- 18 A.g.e. (Erişim:Ocak 2015)
- 19 Halsey, William D. (1988) Macmillian Contemporaray Dictionary, İstanbul : Macmillian Publishing Co. Inc. & ABC Yayınevi. (s.240)
- 20 Szostak, Rick. (2013) "Defining 'Multidisciplinary' and 'Cross-disciplinary'" Canada: University of Alberta, <https://sites.google.com/a/uualberta.ca/rick-szostak/research/about-interdisciplinarity>, (Erişim:Ocak 2015)
- 21 Ayto, John. (1993) Dictionary of Word Origins, New York: Arcade Publishing. (s.432)
- 22 Buckler, Julie A. "Towards A New Model Of General Education At Harvard College", United Kingdom: Lanchester University, <http://www.lanchester.ac.uk/ias/events/general07/docs/interdisc/Interdisc-Buckler-Harvard.pdf>, (Erişim:Ocak 2015)