MULTIDISCIPLINARY STUDIES-4
(FINE ARTS)

MULTİDİSİPLİNER ÇALIŞMALAR-4
(GÜZEL SANATLAR)

MULTİDİSİPLİNER ÇALIŞMALAR-4 (GÜZEL SANATLAR)

Editor / Editör
Hacer ARSLAN KALAY

2018

ISBN 978-9940-745-04-2

Cetinje 2018

MULTIDISCIPLINARY STUDIES-4
(FINE ARTS)

MULTİDİSİPLİNER ÇALIŞMALAR-4
(GÜZEL SANATLAR)

Editor / Editör
Hacer ARSLAN KALAY

Podgorica, 2018

Institut za GEOGRAFIJU

Editor • **Asst.** Prof. Ph.D. Hacer ARSLAN KALAY

First Edition •© September 2018 /Podgorica

ISBN • **978-9940-745-04-2**

web:

http://www.ucg.ac.me/objava/podorg/19/1/poz/info

Print

Institut za GEOGRAFIJU

Podgorica, Montenegro

İÇİNDEKİLER / *CONTENTS*

Ön Söz -III-

Bilim ve Hakem Kurulu / *Science and Referee Board* -V-

Bölüm/*Volume* I
GELENEKSEL SANATLAR / *TRADITIONAL ARTS*

Hatice Aybike KARAKURT / Uzay Geometrisinin Asal Formları Üzerinden Seramik Form İncelemeleri **-1-**

Hatice Aybike KARAKURT / Mekan Algısı ve Boşluk Kavramının Seramik Sanatına Yansımaları **-11-**

H. Feriha AKPINARLI & Fatma Nur BAŞARAN / Geleneksel Kumaşların Özellikleri ve Kullanım Alanları: Çankırı Örneği **-21-**

Hacer ARSLAN KALAY / Osmanlı'da Mühür Geleneği ve Bitlis Etnografya Müzesi'nde Bulunan Şahıs Mühürleri **-41-**

Sevim ARSLAN / Anadolu Kilimleri ve Brent Wadden'in Dokuma Tabloları Bir Diyalog Kurabilir Mi? **-49-**

Bölüm/*Volume* II
SANAT VE TASARIM / *ART AND DESIGN*

Alper Raif İPEK / Değişken Verili Ambalaj Tasarımı **-63-**

Alper Raif İPEK / Güncel Sanatta Grafik Tasarım ve Üretim Teknikleri **-69-**

Bahadır UÇAN / Animasyonda İşitsel Öğelerin Kullanımı Bağlanımında Geri'nin Oyunu (1997) **-75-**

Bahadır UÇAN / Mobil Oyunlarda Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları **-79-**

Başak AVCI / A Commentary on Drawing: Formulating an Agenda in Design for the Future **-83-**

Dide AKDAĞ SATIR / Grafik Tasarım Uygulamalarında Yaratıcılık Sorunsalı: Ücretsiz Görsel Stok Siteleri **-99-**

Göknur SÖZÜNERİ / İç Mekânlarda Kullanılan Grafiksel Öğeler **-111-**

Seçil ERMİŞ İPEK / Eğitimde Kullanılan Medikal Illüstrasyonlarin Görsel Iletişim Tasarım Açısındam Incelenmesi **-125-**

Songül KURU &Tuğba SEFEROĞLU / Görsel Tasarım İlkeleri Açısından 16. Yüzyıl Kol Formlarının İncelenmesi **-133-**

Bölüm/*Volume* III
TEMATIK / *THEMATIC*

Çiğdem Asuman ÇİNİ / Sinema ve Moda Etkileşimi **-159-**

Nergiz AMIROV / Urban Conditions: Human, Nature and Architecture Relation Levels in Turkey **-169-**

Nuran ERMİŞ / Kadın Imgesine Teknolojinin Distopik Etkileri **-181-**

Sema ILGAZ TEMEL / Türkiye'de Özgün Baskıresmin Gelişimi ve Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu **-191-**

Şeyma BOBAROĞLU / Miti İle Materyası Arasındaki Bakışım Aynasında "Ana Tanrıça Toprak İdolleri"Nin Seyr-ü Seferi **-197-**

ÖN SÖZ

Yirmi birinci yüzyılın karmaşık ihtiyaçlarını dikkate alan birçok akademik kurum multidisipliner programlar oluşturulmasının gerekliliğini anlamış ve çalışmalar bu yönde daha doğru ve çarpıcı olmaya başlamıştır. Bu programlardan bazıları Sosyal ve Beşeri Bilimlere odaklanırken, diğerleri ise geleceğin bilim insanlarını hazırlayarak, mühendislik bilimlerinin yeni alt alanlarını üretmeyi seçmiştir. Multidisipliner araştırmalar üzerinde çalışan bilim insanlarının artan sayısı, yeni projeler ve mevcut araştırmalarla ilgili fikirleri paylaşmak için ortak bir platform oluşması konusunda bir ihtiyacı doğurmuştur. Bu ihtiyaç doğrultusunda multidisipliner kitap, dergi ve kongreler ortaya çıkmıştır. Tüm bu yönelimler doğrultusunda hazırladığımız Multidisipliner Çalışmaları kitabımız, multidisipliner araştırmalar yapan bilim insanlarını bir araya getirmeyi ve gelecekteki araştırmalar için yeni tartışmaları canlandırmayı hedeflemektedir. Bu hedefler doğrultusunda bu kitapta Güzel Sanatların farklı alanlarından oluşan 19 makaleye yer verilmiştir. Kitap multidisipliner çalışmaları kapsadığından her disiplinin kaynak gösterme yönteminin farklı olduğu gerçeği göz önünde tutulmuş ve bu nedenle de metinde kaynak gösterme, ilgili disiplinin yaygın kullanım şekline göre düzenlenmiştir. Kaynak göstermede çoğunlukla Chicago Manual of Style kullanılırken kimi makalelerde de APA sistemi kullanılmıştır. Kitabın ortaya çıkmasında yazıları ile katkıda bulunan yazarlara ve yazıların değerlendirilmesinde hakem olarak katkıda bulunan meslektaşlarımıza teşekkür eder, çalışmalarında başarılar dileriz.

Hacer ARSLAN KALAY

BİLİM VE HAKEM KURULU
Science and Referee Committee

Prof. Dr. Abdullah Şevki DUYMAZ, Süleyman Demirel University, Turkey

Prof. Dr. Alena ĆATOVIĆ, University of Sarajevo, Bosnia and Herzegovina

Prof. Dr. Ali GUSEYNOV, Saratov State University, Russia

Prof. Dr. Anisoara POPA, Danubius University, Romania

Prof. Dr. Ema MILJKOVIC, Belgrade University, Serbia

Prof. Dr. Hasan BABACAN, Mehmet Akif Ersoy University, Turkey

Prof. Dr. Kenan MORTAN, EISTI, Paris, France

Prof. Dr. Kujtim NURO, Toronto/Canada

Prof. Dr. Marija DJINDJIC, University of Belgrade, Serbia

Prof. Dr. Redžep ŠKRIJELJ, State University of Novi Pazar, Serbia

Prof. Dr. Sabina BAKŠIĆ, University of Sarajevo, Bosnia and Herzegovina

Prof. Dr. Šerbo RASTODER, Montenegro University, Montenegro

Assoc. Prof. Dr. Abidin TEMIZER, Mehmet Akif Ersoy University, Turkey

Assoc. Prof. Dr. Damir MATANOVIĆ, University of Osijek, Croatia

Assoc. Prof. Dr. Edina SPAGO CUNURIJA, University of Dzemal Bijedic Mostar, Bosnia and

Assoc. Prof. Dr. Emina BERBIĆ KOLAR, Osijek University, Croita

Assoc. Prof. Dr. Keziban TEKŞAN, Ordu University, Turkey

Assoc. Prof. Dr. Liliana Elena BOŞCAN, University of Bucharest, Romania

Assoc. Prof. Dr. Mehmet YILMAZ, Ordu University, Turkey

Assoc. Prof. Dr. Mirza DŽANİĆ, Tuzla University, Bosnia and Herzegovina

Assoc. Prof. Dr. Naka NIKŠIĆ, University of Belgrade, Serbia

Assoc. Prof. Dr. Nihada DELİBEGOVİĆ DŽANİĆ, Tuzla University, Bosnia and

Assoc. Prof. Dr. Sanja BERBEROVIĆ, Tuzla University, Bosnia and Herzegovina

Assoc. Prof. Dr. Vedada BARAKOVIĆ, Tuzla University, Bosnia and Herzegovina

Asst. Prof. Dr. Camelia Elena CĂLIN, Golesti Museum, Romania

Asst. Prof. Dr. Dimitar V. ATANASSOV, Sofya University, Bulgaria

Asst. Prof. Dr. Elif ÇİL, Ordu University, Turkey

Asst. Prof. Dr. Eman HAYAJNEH, Jordan Universityi Jordan

Asst. Prof. Dr. Hacer ARSLAN KALAY, Van Yüzüncü Yıl University, Turkey

Asst. Prof. Dr. Jedrzej PASZKIEWICZ, Posnan Adam Mickiewicz University, Poland

Asst. Prof. Dr. Kornelija STARČEVIĆ, Zagreb University, Croita

Asst. Prof. Dr. Marijan PREMOVIĆ, Montenegro University, Montenegro

Asst. Prof. Dr. Tuğrul ÖZCAN, Ordu University, Turkey

Dr. Aqil MEMMEDOV, Azerbaijan State University of Economical (UNEC), Azerbaijan

Dr. Hasan BELLO, Albania Historical Society, Albania

Dr. Nurhoca AKBULAYEV, Azerbaijan State University of Economical (UNEC),

Dr. Oqtay GULIYEV, Azerbaijan State University of Economical (UNEC), Azerbaijan

Dr. Roxana COMAN, The Bucharest Municipality Museum, Romania

Dr. Şahin EKBEROV, Azerbaijan State University of Economical (UNEC), Azerbaijan

Bölüm/*Volume* I

GELENEKSEL SANATLAR
TRADITIONAL ARTS

UZAY GEOMETRİSİNİN ASAL FORMLARI ÜZERİNDEN SERAMİK FORM İNCELEMELERİ

Ceramic Form Researches Through the Prime Forms of Space Geometry

Hatice Aybike KARAKURT[*]

Giriş

Bu çalışmada öncelikli olarak geometri ve uzay geometrisi hakkında kısaca bilgi verilerek bu alanlarla seramik sanatı arasında form üzerinden nasıl bir geçiş olacağı anlatılacaktır.

Geometri ve Uzay Geometrisi Kavramları

Kelime anlamı olarak; nokta, çizgi, açı, yüzey ve cisimlerin birbirleriyle ilişkilerini, ölçümlerini, özelliklerini inceleyen matematik dalı, hendese olarak adlandırılan geometri günlük yaşantımızın hemen hemen her alanında ortaya çıkmaktadır. (Geometri, 2018) Geometri, matematiğin uzamsal ilişkiler ile ilgilenen alt dalı olmakla beraber Yunanca "**Γεωμετρία",** "Geo" (yer) ve "metro" (ölçüm) birleşiminden türetilmiş bir isimdir. Geometri sözcüğü, arazi ölçümü sözcüklerinden türetilmiştir. Etimolojik bağlamda ise "geometri" kelimesi, Dünya'nın ölçümü anlamına gelmektedir. (Geometrinin kullanım alanları-bilim ve teknolojide geometri, 2018)

Tarihsel bağlamda ise geometrinin geçmişine bakıldığında antik çağlardan günümüze kadar geometri kavramı varlığını sürdürmüştür. Geometrinin uzayın ve uzayda tasarlanabilen biçimlerin, kurallara uyularak incelenmesini konu aldığı göz önünde bulundurulduğunda, hayatımızın her alanında iç içe olmamızın yadsınamaz bir gerçek olduğu olgusu ortaya çıkmaktadır. Tarihçi Herodot, Geometrinin başlangıç yerinin Mısır olduğunu ve arazi ölçüm ihtiyacından ötürü ortaya çıkmış olabileceğini belirtmiştir. Sözcüğün kullanımı Eflatun, Aristo ve Thales'e kadar uzanmaktadır.

Geometri'yi Eski Yunanlılar'ın da Mısırlılar'dan öğrenerek günümüze kadar kullanıldığı da söylenmektedir. Başlangıçta, düzlemdeki ve uzaydaki şekillerin incelenmesini konu ettiği bilinen geometri, şekiller ve somut nesnelerden türemiştir. Deneysel yöntemlerin kullanımını erken dönemde bırakan geometri; şekilleri gerçek nesnelerin ideal biçimlerine indirgemeye çalışmıştır. İlk geometrik figürlerin, kendi doğası yüzünde

[*](Dr. Öğr. Üyesi.); Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Bölümü, Nevşehir, Türkiye. E-mail: aybikeak@gmail.com

sezgisel olduğu düşünülür. Daha çok ilk insanların çevresinde gördüğü doğal şekiller olduğu varsayılan geometrik unsurlar daha çok görsel bağlamdadır. Diğer bir unsur olarak da şekillerin ölçülmesi aşaması gelmektedir. Eski Mısır'da görülen geometri unsurları, yüzey ve hacim hesaplamaları şeklinde ortaya çıkmaktadır. Mısırlılar, kare ve dikdörtgen alanlarını, doğru bir şekilde hesaplıyor, düzgün olmayan bir yüzeyin planını ise, dörtgenleştirme yoluyla elde ediyorlardı. Üçgenin alan bilgisinden yola çıkarak da yamuğun alanını elde ediyorlardı. (Geometrinin tarihçesi, 2018)

Doğadaki geometrik şekillerin bilincine varan insanoğlu, geometriyi hayatının her alanında kullanmıştır. Geometri, sanat ve tasarım birbirleri ile bağlantılı olduğu gibi birbirlerini de desteklemektedirler. Sanat alanında geometrinin kullanımı geçmişten günümüze kadar devam etmiştir. Mimari alanında geometriden faydalanıldığı ise yadsınamaz bir gerçektir. Mimar Sinan da eserlerinde geometriden oldukça faydalanmıştır. Geometriyi büyük bir profesyonellikle kullanmış olması, eserlerinin sağlamlığı ile eşdeğer ölçüde gözlemlenebilir. Sanat alanında geometrik eserlerin kullanımı sanatsal formlara estetik değerler kazandırmıştır. Sanatçılar, doğada var olan geometriyi, sezgileri ile ortaya çıkarıp, eserlerini bu bağlamda düzenlerler. Sanatçılar eserlerine geometrik fikir ve unsurlarını, pergel, cetvel yardımı ile geometrik formları oluşturarak ve matematiksel düzenlemelerle katarlar. (İşgören, 2007, s.72) Ressam Leonardo da Vinci'nin resimlerindeki ve eskizlerindeki geometrik unsurlar buna örnek olarak gösterilebilir. Bunun yanı sıra özellikle Kübizm sanat akımında ön plana çıkan geometrik öğeler, Kübist biçimlemede, geleneksel mekan, zaman ve obje anlayışını yeni bir senteze taşımıştır. Yüzeylerin geometrik parçalamalara tabi tutulduğu ve nesnelerinde tek bir görüş noktasından değil çok yönlü olarak aktarılması; Kübizm akımının karakteristik özelliklerindendir. Bu bağlamdaki geometrik parçalanmalar, nesnelerin her yönüyle eş zamanlı aktarımının dolaylı sonucu olarak görülmektedir.(Aşkan, 2005, s. 49)

Günümüzde tasarım bütün alanlarda ön plana çıkmaktadır. Tasarım unsurları göz önünde bulundurulduğunda geometrik unsurların varlığı ve yoğun olarak kullanılması yadsınamaz bir gerçektir. Gazete, dergi ve amblem tasarımlarında ise geometri kısmen kullanılmaktadır. Oran ve paralelliklerin önem kazandığı logo ve amblem tasarımlarında geometrinin yoğun olarak kullanıldığı söylenebilir. Zaman içerisinde logo ve amblemler ortaya çıkmaya başladığında, insanlar logo ve amblemlerin uygulamalarına da geometrik anlamlar yüklemişlerdir. Bunun sonucunda ise görmezden gelinen en basit bir amblem dahi geometrik bir eser haline gelmiştir. Örneklenecek olunursa; her gün yolda kolay bir şekilde fark edebileceğimiz, Mercedes, BMW veya Audi gibi ünlü araba markalarının

amblemleri; başarılı birer geometrik tasarım sayılabilir. (Geometrinin kullanım alanları, 2018)

Öncelikli olarak geometri kavramı açıklandıktan sonra asıl konunun ortaya çıkmasını sağlayan geometrinin bir alt dalı olan; uzay geometrisi kavramı açıklanmalıdır. Uzay geometrisi kelime anlamı olarak, hacimli biçimleri inceleyen geometri anlamına gelmektedir. Uzay geometrisinin diğer başlıca anlamları ise aşağıdaki kavramları kapsamaktadır:

"1. Bütün varlıkların içinde bulunduğu sonsuz boşluk, feza, mekân.

2. Bütün gök cisimlerinin içinde bulunduğu sınırsız boşluk.

3. Üçü uzaysal ve biri zamansal olmak üzere dört-boyutlu sınırsız sürem.

4. İçinde bir cismin bulunabileceği yerlerin tümünü gösteren kavram, bütün var olanları içinde bulunduran şey. // Felsefenin temel bir kavramı olarak daha eski Yunan atomcularında bile vardır. Bununla birlikte uzayın özü ve gerçekliği bakımından ne olduğu, kendinde bir varlığı olup olmadığı, yalnızca öznel bir şey mi olduğu, nesnelerden önce mi, yoksa onlarla birlikte mi bir gerçekliği olduğu, sonlu mu, sonsuz mu olduğu gibi sorularla uzay, felsefenin en çok tartışılan sorunlarından biridir. Günümüzün felsefe, matematik-doğa bilimi ve ruhbilim tartışmalarında değişik uzay kavramları ortaya çıkmıştır: 1- Matematiksel uzay: Algılanmaya gereksinme göstermez, yalnızca kavramlarla düşünülebilir, boyutları üçten çok olabilir. 2- Fiziksel uzay: Gerçek nesnelerin düzenlenme biçimi. 3- Algı uzayı: Algının koşulu. 4- Yaşantı uzayı: Somut ben'le ilgili ve kişisel değerlemelerle belirlenmiş. 5- Fizikötesi uzay: Bilimlerden önce var olan ve uzay algımızın, uzay yaşantımızın bağlılaşık kavramı.

5. Çevremizi saran ve sonsuza kadar uzadığı kabul edilen hacim.

6. Üç boyutla tanımlanan bölge.

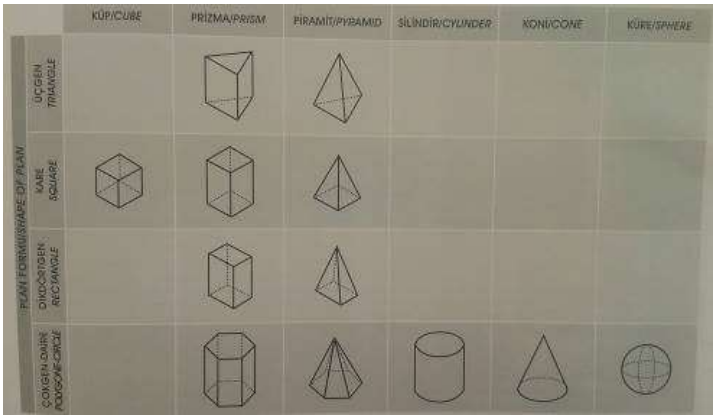
7. Bütün varlıkların içinde bulunduğu sonsuz boşluk.

8. Boşluk."(Uzay geometrisi nedir?, 2018)

Form Kavramı ve Uzay Geometrisinin Asal Formları

En eski çağlardan günümüze kadar varlığını sürdürmüş olan seramik sanatında tasarımın ve malzemenin yanı sıra en ön plana form kavramı çıkmaktadır. Form kavramı bir nesnenin genel biçimini belirleyen sınırların sürekliliği ile oluşan biçimsel düzeni ifade eder. Sanat alanında önemli bir yere sahip olan form, nesnenin veya boşluğun sahip olduğu biçimin bütünsel genel düzenini yansıtmaktadır. Seramik sanatında form kavramı göz önünde bulundurulursa; biçimlerin genel düzenini etkileyen forma genel biçimini veren biçimsel ilkeler, tutumlar, formu oluşturan parçalar, onların bir araya gelişleri ve ilişkileri, boyutlar, oranlar, konum

ve yönlenmeler ve hareket gibi kalıcı unsurları kapsamaktadır. Formun ortaya çıkışı dış faktörler (mekan), tasarlanmayı etkileyen kriterler ve kısıtlılıklara bağlıdır. Formu oluşturacak bireyin; tasarımı kısıtlayan veya etkileyen faktörleri göz önünde bulundurması gereklidir. Genel anlamda bütün formların, geometrik asal formlardan yola çıkarak meydana geldiği söylenebilir. Herkes tarafından bilinen, sade, asal geometrik formlar bütün formların temelini oluşturmaktadır. Uzay geometrisinin asal formları; uzay veya üç boyutlu geometri, üç boyutla tanımlanabilen dolayısı ile belirli bir hacme sahip olan ve katı cisimler olarak adlandırılan nesnelerdir. Asal sözcüğü ise; ötekilerin ondan üretildiği asıl unsur anlamına gelmektedir. Üç boyutlu bütün geometrik formların asal formlardan meydana geldiğini söyleyebiliriz. Kare, üçgen ve çokgen gibi geometrik yüzeylerin birbirlerini bütünleyerek kapanacak biçimde bir araya gelmesi ile çeşitli geometrik formlar, çok yüzlü cisimler (polyhedron) meydana gelmiştir. Kısaca uzay geometrisinin asal formları; küp, prizmalar, piramitler, silindir, koni ve küre olarak sıralanabilir. (Onat,2012, s.2-4)



Fotoğraf 1 - Uzay Geometrisinin Asal Formları

Temel geometrik biçimlerin farklı kullanımları insanı dünya ile farklı bir şekilde ilişkilendiren yaşantılara olanak sağlar ve bu ilişkinin biçimi de farklı kültürel değerlerle, dünya ve evren hakkındaki farklı kavramlarla oluşurlar.(Erzen, 2015, s.207)

"Geometrik asal formların sanatsal formlara dönüştürülmesinde, genellikle asal formların, az veya çok işlenmesi söz konusudur, "işleme"den amaç, tasarımı ve kitlesel düzeni etkileyen faktörlere bağlı olarak form açısından sağlamak istediği görsel veya anlamsal etkilere göre, asal formu bir heykeltıraş gibi işleyip değiştirerek ona özel bir biçim kazandırmasıdır. Bu amaçla doluluğa sahip olan asal formda bazı yontmalara, boşaltmalara yönelmek veya ona bazı parçalar eklemek, asal formu iki veya daha çok parçaya ayırmak, çevirmek, yatırmak, deforme etmek, asal formları bütünleştirmek gibi kararlara yönelmek gereklidir.

Bu kararlar, heykel sanatında olduğu gibi seramik sanatında da, yalnızca dışa dönük ve sanatçının vermek istediği mesaja yönelik olmayıp, işleve, yere, çevreye, strüktürel, üretimsel ve benzeri koşullara bağımlılığı çerçevesinde ele alınmak zorundadır. Asal formların, genellikle işlenerek ve bir arada kullanılmalarına karşın, zaman zaman tek başlarına, işlenmeden ya da küçük, ihmal edilebilir işlemlerle saf olarak kullanıldıkları görülür. Saf olarak kullanılan asal formlardan en yaygın olanları prizmatik formlardır."(Onat, 2012, s.6)

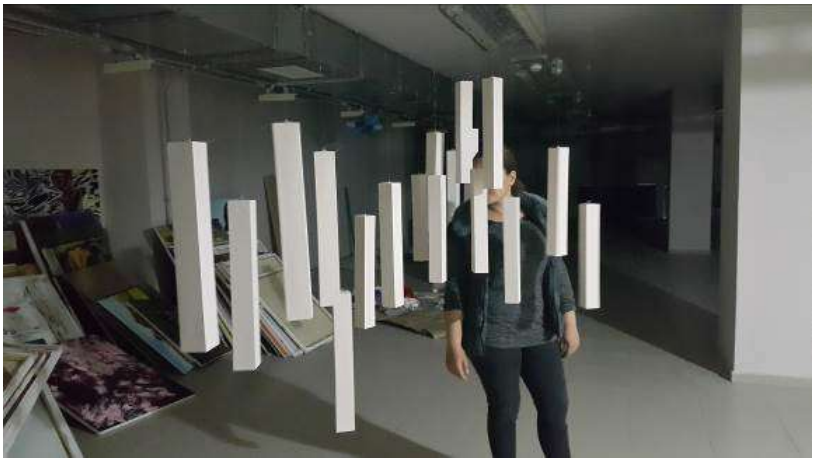
Seramik Örnekler:

Günümüz sanatçıları soyut geometrik formlardan organik formlara dayanan çeşitli biçimsel uygulamalar yapmaktadırlar. Salt geometrik formlar, duyusal doğanın ve nesnelerin özünü oluşturmaktadır Nesnelerin geometrik formlarla bütünleştirilmesi ile beraber yeni bakış açıları elde edilebilir. (İşgören, 2007, s.73) Bir esere bakıldığında ise görsel bağlamda önemli öğelerden biri ise biçimdir. Doğada var olan her cismin geometrik forma dayalı bir biçimi olduğu söylenebilir. Seramik Sanatında ise geometrik biçim ve uygulamalar sanatçılar tarafından yoğun olarak kullanılmaktadırlar.

Bütün bu belirtilenler göz önünde bulundurularak uzay geometrisinin asal formlarından olan bir "**kare prizma"** fotoğraf 1 ve fotoğraf 2'deki çalışmada model olarak seçilmiştir. Gerçekte küp prizmatik bir formdur (kare prizmanın özel bir durumu). Diğer geometrik şekillerden olan silindiri taban kenar sayısı sonsuz olan bir prizma, koniyi ise taban kenar sayısı sonsuz olan bir piramit olarak değerlendirmek olasıdır. Ancak bu formlar kendilerine özgü kavranışları ve aldıkları farklı isimler nedeniyle ötekilerden ayrılmışlardır. (Onat, 2012, s.4)

Öncelikli olarak form alçı malzemeden modellenerek tasarlanmış daha sonra kalıbı alınmış ve döküm çamuru kullanılarak kalıp ile seri üretim yapılarak uzay geometrisinin asal formlarından biri olan kare prizma seramik malzeme kullanılarak hayata geçirilmiştir. Daha sonrasında kare prizma şeklinde olan ve seri üretim ile çoğaltılan formlar farklı düzlemlerde kurgulanarak, form, eser ve izleyici bütünlüğü sağlanması hedeflenmiştir.

Fotoğraf 2: Farklı düzlemlerde, doğal ışık ve gölge kullanılarak konumlandırılmış, uzay geometrisinin asal formlarından yola çıkılarak tasarlanan seramik formlar



Fotoğraf 3: Tavandan sarkıtılan seramik birimler ile denemeler

Aşağıdaki seramik uygulamada ise (Fotoğraf 4) farklı ebatlarda dikdörtgen prizmalar seramik malzeme ve farklı pişirim teknikleri ile yorumlanarak sanatsal bir forma dönüştürülmüştür. Eserde pencere formu soyutlanarak metal demir parmaklıklar ile kurgulanmıştır. Görüldüğü üzere geometrik formlar bir çok uygulama da farklı yorumlamalar ile birlikte sanatsal formlara dönüşebilmektedir.

Fotoğraf 4-Dikdörtgen prizmadan uyarlanan pencere formları

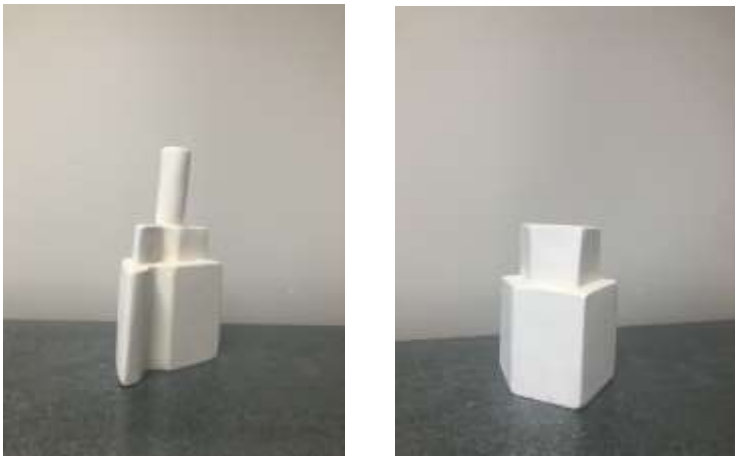
Fotoğraf 5'de görülen seramik uygulamada ise yine kare prizmadan yola çıkılarak form deformasyona uğratılmış ve farklı artistik uygulamaların da forma eklenmesi ile eser tamamlanmıştır.

Fotoğraf 5- Kare prizmadan uyarlanan sanatsal formlar

Fotoğraf 5'de görülen seramik eserde ise prizmatik asal formlara ekleme ve eksiltmeler yapılarak üç farklı form oluşturulmuştur. Bu üç form bir araya geldiğinde birbirlerini tek bir bütün haline gelecek şekilde tasarlanmıştır. Ayrı ayrı ele alındığında her biri kendi bünyesinde farklı geometrik değerler ve hesaplamalar içermektedirler.

Fotoğraf 6- Uzay Geometrisinin Asal Formlarına ekleme ve çıkartmalar ile tasarlanmış seramik uygulamalar

Fotoğraf 7- Uzay Geometrisinin Asal Formlarına ekleme ve çıkartmalar ile tasarlanmış seramik uygulamalar



Fotoğraf 8- Uzay Geometrisinin Asal Formlarına ekleme ve çıkartmalar ile tasarlanmış seramik uygulamalar

Sonuç

Hangi alanda olursa olsun kavramlar, sanat ile bütünleştiğinde ve malzeme ile kurgulandığında hayata geçmektedir. Kavram olarak bakıldığında geometri ve uzay geometrisi sanat alanından uzakmış gibi gözükse de pratiğe döküldüğünde seramik sanatı açısından büyük önem teşkil etmektedir. Özellikle endüstriyel seramik alanında seri üretim ile ortaya çıkan seramik formlar, geometrik unsurlar ve hesaplamalar var olmaksızın ortaya çıkamazlar. Bütün sanatsal formların ortaya çıkış temelinde geometrik formlar yatmaktadır. Seramik sanatında ise geometrik figürler özellikle ana formların oluşumunda ön plana çıkmaktadırlar. Hacim ve derinlik bağlamında da geometrik asal formlar, seramiğin ortaya çıktığı üçüncü boyutu da göz önüne çıkarmaktadırlar. Bir çok eserin ortaya çıkış sürecinde amaç geometrik bir tasarım olmasa da sonuç geometrik bir tasarıma varabilmektedir. Sanatsal bağlamda bakıldığında bir kare, daire, üçgen ya da küpün sadece basit asal bir geometrik form olmaktan daha öte bir anlama kavuştuğu düşünsel boyutunun görsel boyutuyla bağlantılı yoğun bir anlam ilişkisine geçebildiği, modern sanattaki geometrik biçimleme eğilimlerinin sadece yeni ve değişik bir biçim ortaya koymaktan çok, yeni bir düşünüş ve algıyı sağladıklarının, sanat eğitimi alan bireylere kazandırılması bir zorunluluk gibi görünmektedir. (Aşkan, 2005, s.137) Belirli objelerin belirli düzlemlerde geometrik öğelere göre soyut formlar olarak düzenlenmesi estetik açıdan çok önemlidir. Geometrik formların tasarımlara dahil olması ve bu formların sanatçı tarafından bilinçli olarak tercih edilmesi günümüz sanatında önemli bir yer teşkil etmektedir. Bu açıdan bakıldığında sanatçıların forma ve formun ilişkilerine yaklaşımının bilinmesi çok önemlidir. (Aşkan, 2005, s.29)

Günümüz sanatında yoğun olarak kullanılan geometrik formlar, her sanat akımı ve her sanatçı için farklı değerler ifade etmektedirler. Bazı sanatçılar nesnelerin stilizasyonundan ötürü geometrik formlara yönelmiş, bazıları ise salt olarak geometrik formlara eserlerinde yer vermişlerdir. Sonuç olarak sanat alanındaki ifade olanakları seçilen kavramlar doğrultusunda şekillenmektedir. Kavramlar eserlerde amaç ya da araç olarak kullanılabilmektedirler. Her sanat eseri kendi söylemini kendi içinde barındırmaktadır ki bu durum da günümüz sanatının şekillenmesinde ve gelişmesinde önemli rol oynamaktadır.

Kaynakça

AŞKAN, A. Z. (2005). *(Sanat Eğitimcisinin Donanımı Açısından) 20. yy Resminde Geometrik Forma Dayalı Biçimlendirmelerin Kuramsal Temelleri ve Estetiği*. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir.

ERZEN, N. J. (2015). *Üç Habitus, Yeryüzü, Kent, Yapı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Geometri, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, Erişim: 28.02.2018

(http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=GEOMETR%C4%B0)

Geometrinin kullanım alanları, Erişim:15.03.2018 (http://matematikle.blogcu.com/geometri-nin-kullanim-alanlari/1941146)

Geometrinin tarihçesi, Erişim:22.03.2018

(https://ahmetdenizkirli.wordpress.com/geometrinin-tarihcesi/)

Geometrinin kullanım alanları-Bilim ve teknolojide Geometri, Erişim:03.03.2018(https://geometrinilkolik.wordpress.com/2014/08/27/geometrinin-kullanim-alanlari-bilim-ve-teknolojide-geometri/)

İŞGÖREN, S. (2007). *Resimsel Soyutlamada Kurgu Farklılıkları ve Geometrik Oluşumlar*. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli.

KARAKURT, H. A. (2017). *Günümüz Sanatı Pratiklerinde Mekan Üzerine Bir Uygulama*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu, Ankara.

ONAT, E. (2012). *Mimarlık, Form ve Geometri*. Ankara: Efil Yayınevi Yayınları.

Uzay Geometrisi Nedir? Erişim:15.03.2018

(https://www.sozluklugat.org/uzay-geometrisi-nedir-kisaca/)

MEKAN ALGISI VE BOŞLUK KAVRAMININ SERAMİK SANATINA YANSIMALARI

Reflection of The Space Perception and the Concept of Void to the Ceramic Art

Hatice Aybike KARAKURT*

Giriş

Her sanat eseri bir jestin, bir imgenin, bir portrenin, bir çağın, bir tarihin, bir fikrin izini örtük veya açık bir biçimde muhafaza eder. Daha sonrasında mekân bünyesinde muhafaza edildiğinde ya da sergilendiğinde kendisine gelir. Sanat nesneleri ancak onu kuşatan mekân bağlamında var olabilir ve sergilenebilir. Sanat nesneleri mekâna özel üretildiğinde ise; başka bir yere taşınamaz ve sergilenme süreci sona erdiğinde ortadan kaldırılmak zorundadır. Sergileme alanı eserin ayrılmaz parçasıdır. Mekân biçimsel, mimari ve sosyolojik olarak bünyesinde sergilenen esere kökten temas eder. Eserin sergilemesinde alışılageldik galeri mekânlarının yanı sıra alternatif mekân kullanımı, galerilerin yarattığı kültürel ve mimari düzlemdeki zorlayıcı rolü yadsır. Eserin içine yerleştirildiği mimari sınırlar her zaman sorgulanmalıdır. Sergilenen nesne ve onun çerçeve mekânı diyalektik bir biçimde birbirlerini bütünlemelidirler. (Artun, 2014, s.152,171,173)

Sanatçılar, çevresinde gördüklerini ve algıladıklarını yaratıcı bir biçimde ortaya koyarak izleyicinin duygu ve düşüncelerine hitap ederler. Bu bağlamda ortaya koyma ve gösterme eyleminde her zaman bir mekânın varlığı söz konusudur. Görsel sanatlar, belirli mekânlarda, mekân aracılığıyla sergilenirler. Video ve dijital sanatlar ise sayısal ortamda veya internette sergilenebildiği gibi, mekânla bağdaşık olarak da kendilerini gösterebilirler. Resim, heykel ve fotoğraf gibi plastik sanat alanlarında ise eserler, her zaman bir mekân aracılığı ile izleyicisiyle buluşur. Mekân sanat içerdiğinde, gündelik mekânlara oranla, yaratıcı açılımlara daha fazla olanak vermektedir. Çağdaş sanat örneklerinin sergilendiği mekânlar, genellikle mekâna ilişkin farklı arayışların yer aldığı, sıra dışı bakış açılarının deneyimlendiği alanlara dönüşür. (Taşçıoğlu, 2013, s.65)

"Boşluk" kavramı, sanatta, özellikle kavramsal sanatçılar tarafından defalarca irdelenen bir konu haline gelmiştir. Boşluk kavramı ilk olarak sınırları olmayan bir sonsuzluğu ya da hiçbir madde ya da bireyi

*(Dr. Öğr. Üyesi.); Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Bölümü, Nevşehir, Türkiye. E-mail: aybikeak@gmail.com

içermeyen bir alanı akla getiriyor. Bu kavram ile hayatın her alanında iletişim ve etkileşim içerisinde olunduğu yadsınamaz. Boşluk algısı kişiden kişiye, akıma ya da tarih sürecine göre değişim gösterebilir. Yaşadığımız evren kapsamında; bütün gök cisimlerini bünyesinde barındıran sonsuz bir boşluk olarak uzay, zaman kavramı olmaksızın tarih boyunca insanlar tarafından her zaman merak uyandırmıştır. Boşluk ve uzay her zaman birbiri ile çağrışım yapacak iki kavramdır. Boşluk kavramı kelime anlamından dolayı farklı anlamları da kapsamaktadır. Mekân, uzay, boş olan yer, kopukluk, kesinti, alan, eksiklik, yoksunluk duygusu, oyuk, çukur, kapanmamış yer anlamlarını betimlemek için de kullanılmaktadır. Kelime anlamı olarak anlam kargaşasına neden olabileceğinden boşluk kelimesinin kullanımı disiplinler arası farklılıklar göstermektedir. Duyumsal ve fiziksel olarak algılanan boşluk; bireyde kendini ifade etme isteği doğurur. Boşluğun belirli kalıplarla sınırlandırılmasının mekânı ortaya çıkardığı söylenebilir. Mekân hiçbir zaman kendi başına var olmaz, bireyler tarafından keşfedilen boşluklara müdahale ile mekân haline getirilir. Bundan yola çıkarak her boşluğun keşfedilmeyi bekleyen bir mekân olduğu söylenebilir. (Taşçıoğlu, 2013, s.71)

Sanat alanında boşluk kavramı gerek eserin sergileneceği mekân gerek de nesnenin kendisi üzerinde yer alan iki veya üç boyutlu bir kurgu olarak algılanabilir. Temelde özne-nesne karşıtlığına dayanan modernist tavır içerisinde boşluk, gerek heykelin kütlesellikten arınarak birim elemanların içinde yapılandığı bir alanda, gerekse kütlenin içinde yer alan, kütleye nefes aldıran, dolu-boş alanların birlikteliğine dayalı kompozisyonlarda olsun seyirciyle aynı düzlemi paylaşamamaktadır. Boşluğun, uzamsal ilişkilerin meydana geldiği bir örüntü, ya da esere nefes aldıran açıklıklar olarak işlev gördüğü söylenebilir. (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997, s.1939)

Mekân algısı ve boşluk kavramı seramik sanatı ile bağdaştırıldığında izleyici ve algı bütünlüğü ön plana çıkmaktadır. Mekân bünyesinde kendine yer edinen seramik form, izleyici ile bütünleştiğinde algıda bir seçicilik yaratmaktadır. Filozof Merleau Ponty'ye göre, algı tüm edinimlerden önce gelmektedir. Ponty, Descartes kökenli Kartezyen geleneğinin özne-nesne ya da zihin-beden ayrımına şiddetle karşı çıkmaktadır. Kartezyen geleneğinin oluşturduğu bu ikilem modernizm akımında, izleyici ve sanat yapıtının birbiri karşısında konumlanması ile sonuçlanmıştır. İzleyici yapıtı sadece dışarıdan izlemektedir fakat Ponty bu ikilemi tümleyerek özne ve nesneyi, zihin ile de bedeni birleştirir ve algıya verdiği öncelikle, dışarıdan izlemek yerine deneyimlemeyi önerir. Deneyimlemeyi fiziksel varlığımız ve bedenimiz ile gerçekleştirebileceğimizi belirtir. (Keyvanklı, 2011, s.48)

"Aslında hiçbir şey, göze tanıdık gelen ve mimari perspektifin değişik derinliklerinde gözlenen boyutların tekrarından daha canlı bir mekân görüntüsü yaratamaz". (Rasmussen, 2016, s.41) "Mekân sanat eserinin yeridir, ama sanat eserinin mekânda yer aldığını söylemek yetmez; sanat eseri mekânı kendi ihtiyaçlarına göre işler, sanat eseri mekânı tanımlar, hatta kendisine gerektiği gibi yaratır. Yaşamın hareket ettiği mekân yaşamın boyun eğdiği bir veridir, sanatın mekânı değişken ve plastik malzemedir." (Focillon, 2015, s.37)

Boşluk, Mekân ve Seramik İlişkisi

Boşluk kavramına içerik bağlamında ilk olarak karşılık veren disiplinin mimarlık olduğu söylenebilir. Boşluk ve mekân mimari tasarımın en temel iki kavramıdır. Mekân kavramının biçim verilen boşluk olduğu göz önünde bulundurulursa, boşluğun en temel öğe olduğu söylenebilir. Mekân; bireyi çeviren üç boyutlu boşluk şeklinde de tanımlanabilir. Mekân, boşluk tarafından var edilir. Boşluk her zaman mekânda algılanmaz veya her mekânın boşluğu anlattığı söylenemez. Sınırsız ve soyut olan boşluk, mekânın sınırlandırılmış somut boşluğunda algılanabilir düzeye gelebilmektedir. Boşluk ve mekân arasındaki soyut bağlam mimari kurgunun yadsınamaz temelidir. (Gülmez, 1996, s.3)

Geçmişi insanlık tarihi kadar eski olan Seramik Sanatı, yüzyıllarca devam eden bir süreç sonunda günümüze ulaşmıştır. Seramik Sanatında ise boşluğun çok farklı bir yeri vardır. Seramik bünyesinde boşluğu hapsetmektedir. Seramik sanatçısı Atilla Galatalı'nın da belirttiği gibi; "Seramik sanatının başlangıcında ve sonraki gelişmelerinde, esas olan temel yapısı, kapsadığı kullanıma açık iç boşluğu ile işgal ettiği dış boşluk arasında yer alan balçık kilinin sanatkârane şekillendirilmesiyle vücut bulmasıdır." (Galatalı,1985, s.93) Bu kavramdan yola çıkılarak, seramiğin adeta boşluğun şekillendiği ve hapsedildiği bir sanat dalı olduğu söylenebilir. İnsanların günlük yaşayışları içerisinde her zaman yer alan seramik tarihsel süreçte günlük kullanım eşyası olmaktan çıkmış ve bir sanat nesnesi olma yolunda bir ilerleme göstermiştir. Günümüz sanat anlayışı içerisinde seramik kendine özgü üretim olanakları, plastik ve anlatım dili ile plastik sanatlar içerisinde özel bir yere sahiptir. Günümüz çağdaş sanat uygulamaları ve gelişen teknoloji ile birlikte Seramik Sanatı modern bir şekilde biçimlenerek yeni bir anlatım diline kavuşmuştur. Düşünsel üretimin bünyesinde bulundurduğu yeni oluşumlar hızlı bir gelişim ile ortaya çıkmaktadır. Sanatçılar, gelişen yeni koşulları değerlendirip, ideolojik yaklaşımlarını ve eserlerini akıl süzgecinden geçirip yapıtlarını bu doğrultuda şekillendirme yönüne kaymaktadırlar. Nesne ve objenin kavram boyutunda değerlendirilmesi yeni oluşumlara yol açmaktadır. Sanatçı bu süreçte kendini sorgulamaktadır. Çağdaşlaşma sürecinin izlenip ve geleneksel kimliğin sorgulanmasıyla beraber seramik sanatı günümüze kadar büyük bir

gelişim göstermiştir. Yüzyıllardır süregelen geleneksel üslup ile ele alınan seramik, çömlek sanatı olmaktan sıyrılıp, sanatçıların kendilerini ifade etmek için kullandığı plastik bir dile dönüşmüştür.

Mimarlık, yaşam ve kullanım bütünlüğünü sağlamak, insanla yaşadığı ortam arasındaki dengeyi kurmak amacıyla fiziksel çevre yaratmayı amaçlamaktadır. Bu yöneliş, çok sayıda, karmaşık ve karşıt problemlerin belirlenmesini, incelenmesini ve çözüm yollarının araştırılmasını gerektirmektedir. Karşılaşılan problemler; doğa koşulları, insan ve çevre sağlığı, statik güvenlik, teknoloji, ekonomi, verim ve benzeri gibi, az çok formüle edilebilir konulardan davranış, iletişim, kültür, sanat ve estetik gibi, formüle edilmesi güç konulara kadar yayılmaktadır. Mekanik ve tinsel işlevlerin yanı sıra simgesel bir işleve de sahip olan her mimarlık ürününün bir kültür nesnesi olduğu söylenebilir. Sahip olunan nitelikler, ürünün sanatsal veya mimari özelliklerine bağlı değildir. Taşıdığı değerler ne olursa olsun, her mimarlık ürünü bir simge olarak çevre ve kültür birikimi içerisinde yer alır.

Sanat alanının hemen her dalındaki ürünlerin bireylerle olan ilişkileri insanın isteğine bağlı iken, mimarlık ürünlerinin insanlarla olan ilişkileri iç içe ve kaçınılmazdır. Başka bir deyişle mimari ürünün görülmesi, algılanması insan isteğine bağlı değildir. Çevreyi kullananlar bu çevre bünyesinde yer alan mimari ürünleri, isteseler de istemeseler de görmek ve onlarla iç içe yaşamak gibi bir zorunluluğa sahiptirler. İşlevi, konumu, insan, çevre ve yaşamla olan sürekli etkileşimi nedeniyle pek çok faktörün bir arada ele alınarak çözümlenmesi gereken her mimarlık ürünü sonuçta kalıcı bir nesne olarak ortaya çıkarak, kitlesel ve mekânsal formlara sahip olurlar. Mimari formlar kullanım için gerekli koşullarla beraber, toplumsal ve fiziksel çevreye, yaşamın fiziksel, tinsel ve simgesel yönlerine ait düşüncelerin de nesnelleşmiş birer modelidir. (Onat, 2012, s.1)

Boşluğun ilk olarak duyumsal daha sonra ise zihinsel olarak algılandığı söylenebilir. “Boşluk etkisi, çevredeki şekiller ve konturların söz konusu yüzey üzerinde bir strüktürel sistem oluşturmadığı zaman meydana gelir. Gözlemcinin bakışı nereye takılırsa takılsın, bir yer ötekine benzediği için kişi kendisini aynı yerde bulur. Bu durum mesafelerin belirlenmesi için gerekli mekânsal koordinatların yokluğunu hissettirir. Bir obje, kendi ortamından dolayı tanımsızlaşabilir. Bu olay, obje konumunun çevresiyle tanınabilir bir ilişki içinde olmadığı zaman meydana gelir.” (Arnheim, 1977, s.2)

1960’lı yılların kültürel dönüşümü içinde sanatsal pratikler yoğun bir değişim geçirirken, sanatın sergilendiği mekânların yapısı kuralları, sınırları da yavaş yavaş zorlanarak, sanatçıların yarattığı basınca uyum sağlamaya başlamıştır. 1950’li yıllardan itibaren mekan düzenlemeleri, izleyici ile yakın temas içerisinde bulunup, karşılıklı bir ilişkiyi baz alan

yeni bir anlayış ortaya koymuştur. Bu dönüşüm sürecinde sanatın geleneksel anlatım çabasını aşmak, bir yandan da toplumun bu değişim sürecindeki yansımalarını gözlemlemek amaçlanabilir. Bu süreç kapsamında sanatın işlev ve boyutları irdelenebilir. Modernist biçimci anlayışların bir devamı gibi görünen, öte yandan mekâna ve izleyiciye göre farklı tavrı ile modernist anlayışı tersyüz eden Minimalizm akımı, mekânın kendisini sahneleştiren örnekler ile 1960'lı yılların galeri savını yıktığı düşünülen en önemli etkenler arasındadır. Minimalizmin mekan ve izleyici algısına getirdiği açılım, Hal Foster'ın da belirttiği üzere, bir sanat yapıtının algılanma sürecinin diğer koşullarını da dile getirerek; sanatın sergilendiği mekanlara (Michael Asher), sanatın sergilenme biçimlerine (Daniel Buren) ve sanatın bir meta olarak statüsüne (Hans Haacke) yönelik eleştirel yaklaşımların yolunu açmıştır. (O'Doherty, 2010, s.10-11)

Birey ve çevre etkileşimi göz önünde bulundurulduğunda insanların ilk olarak boşluğa odaklandığı söylenebilir. Boşluk insan algısında nötrdür, imgeleri kapsayan bir bütündür. Sanatın algı yolu ile kavranmaya başlayan bir süreç ya da bir mekân kurgusu olduğu söylenebilir. Mekân kurgusu ile vurgulanmak istenen, dış dünyanın gerçekleri ya da nesneleri tarafından sınırları çizilen bir hacimden çok, algıya dayalı tinsel bir oluşum alanıdır. Bünyesinde bir eylemi kapsayan, kendisini sonsuz boşluktan ayıran, insanlık tarihindeki birikime dayanan algılar bütünüdür. (Uysal, 2009, s.4) İlk olarak boşluğu algılayan bireyin daha sonrasında boşluğun içerisindeki objeler üzerine yoğunlaştığı söylenebilir. Boşluk öncelikli olarak tanımsızdır. Daha sonrasında imgeler ile birleşerek anlam kazanır.

Genel olarak algıladıklarımızın görülen nesneler olmasına rağmen; mekânın algılaması söz konusu olduğunda, onu oluşturan elemanların özellikleri ile doğrudan ilişki kuran, mekânı duyular yardımı ile bir bütün olarak algılanmasına neden olan bakış açısı ile oluşmuştur. Bir mekânın fiziksel boyutta algılanmasının, mekânın akustiği, kokusu, dokusu, sıcaklığı ve boyutları ile ilişkili olduğu söylenebilir. Bunun yanı sıra, algısı açık bir birey için, mimari bir yapıyı deneyimlemenin görsel ve kinestetik bir durum olması muhtemeldir. Bazı durumlarda seçilen malzemelerin algılanması, duyulması, koklanması ve dokunulması, görme duyusundan çok daha fazla önem kazanabilir. Algı, çağdaş psikolojik ve epistemolojik bağlamda; duyusal olarak uyarılma sonucunda, evler, arabalar, ağaçlar türünden, sıradan nesnelerle ilgili kavrayışa verilen ad olarak tanımlanmaktadır. Dış dünyayı duyularla, iç dünyayı ise; içe bakışla kavramak olarak tanımlanan algı kavramının en temel anlamı ise; insana duyu yolu ile gelen malzemeye uyum ve birlik kazandıran; fiziki, fizyolojik, nörolojik, duyumsal ve bilişsel bileşenleri olan süreç şeklinde ifade edilmektedir. Bu bağlamda algı, bu sürecin

farkında ya da ayrımında olma anlamına geldiği gibi, duyumsal verilerin sentezi anlamına da gelmektedir. Başka bir açıdan bakıldığında ise algı, idrak veya sezgisel kavrama şeklinde bir şeyin doğruluğunu özümsemeyi de ifade etmektedir. Algı bilinç temelli olduğu göz önünde bulundurulursa, imgenin oluşumunun algılamaya bağlı olduğu söylenebilir. Filozof John Locke'un tanımıyla imge, fiziksel algıyla oluşan duyumun zihinde yeniden üretimidir. Locke'un emprist görüşüne göre mekân kavramını dokunma ve görme duyusu aracılıyla algılanır fakat Descartes'a göre mekân kavramına rasyonel bir analizle ulaşılır. Descartes mekânı madde ile özdeşleştirir ve bir mekânın gerçekte, o mekânı işgal eden cisimden ayrılmadığını belirtir. Başka bir değişle bos mekânın var olmadığını savunan Descartes'a göre, mekân maddi tözden ya da maddeden başka bir şey değildir. Çünkü mekân işgal eden bir şey, yer kaplayan bir şeydir, yer kaplama ise mekândır. Uyaranların nesnel dünyadan geldiği fakat öznel bir süreçle kişiselleştikleridir. Mekânı algılamak algı psikolojisi ile ilgili olduğu kadar, bireyin görsel algı yöntemi ile de ilgilidir ve bu iki süreç ön plana çıkmaktadır. Mekân, ilk olarak duyumsal, daha sonra kişi mekân içerisinde süre geçirdikçe zihinsel olarak algılanmaktadır. Mekân algısı, kişinin mekân içerisinde ya da çevresinde belirli bir süre zarfında deneyim kazanarak, mekânı zihnine yerleştirmesidir. (Mitchell, 1994, s.55)

Mekânsal imge; mekân bünyesindeki fiziksel görünümün, zihinde yeniden üretilmesi şeklinde tanımlanabilir. Görülenler, kokular, sesler ve bu gibi tüm duyumsal ve fiziksel algıların zihne yansımaları mekânsal imgenin ortaya çıkması ve değişmesinde büyük önem içerir. Mekânsal imgenin oluşabilmesi için en önemli unsurun mekânın deneyimlenmesi olduğu söylenebilir. (Uysal, 2009, s.11) 1960'lı yıllarda mekan ve sanat adeta bir algı oyunu haline gelmiştir. 20. Yüzyılın ikinci yarısında bu yaklaşım Minimalistleri de etkilemiştir. Minimalistler seri üretilmiş nesnelere yer verirken, mekân algısında bir değişim yaratmadan gerçek mekânı görünür kılmışlar ve bunu yaparken de üç boyutlu bir nesne yaratmak için kullanılan her türlü yöntemi (yontmak, yapıştırmak, vs.) reddederek malzemeyi kullanmanın yeni yollarını aramışlardır.

Sanatçı düşüncesini en iyi hangi şekilde verecekse uygulama olarak onu seçmektedir. Kavram neyi gerektiriyorsa tasarımını ona göre yapar. Kimi zaman modülerden bir küp, kimi zaman da iki boyutlu bir çalışma ya da bir duvar çizimi olabilmektedir. (Keyvanklı, 2011, s.55)

Örnek Bir Seramik Uygulama

Aşağıda fotoğrafta görülen seramik enstalasyon, boşluk kavramı bünyesinde şekillenmiş ve alternatif bir mekan bünyesinde sergilenmiştir. Bu uygulama bağlamındaki boşluk kavramı, bünyesinde yoğun olarak kinetiği barındırmaktadır. Bu öngörüden yola çıkılarak yapılan minimal enstalasyonda seramik birimler tavandan sarkıtılarak belirli bir kaideye ihtiyaç duyulmaksızın boşlukta asılı kalmakta ve izleyicinin de aktif katılımı ile belirli seviyede bir kinetik oluşmaktadır. Kinetik Sanat dördüncü boyut olarak zamanı yapıta katmasıyla birlikte modern sanatın en radikal ifade şekillerinden biri haline gelmiştir. Kinetik Sanat tamamlanmamış, bitmiş bir sistem yerine, sürekli değişkenliğin estetiğini sunmaktadır. Bu durum geleneksel sanat prensiplerinin terk edilmesi anlamına gelebilir. (Erdinç, 2001, s.35) "Sanat yapıtı bitmiş bir yaratım değildir. Mümkün olduğunca kendi hayatını yaşar. Yaşadığı sürece de ses çıkartır, farklı görünümler sunar. Yapıt, statik formların hareketli formlar ile uyumudur. Statik formlar taşıyıcı, yönlendirici, iletken unsurlardır." (Hulten, 1987, s.28)

Fotoğraf 1- Hazırlanan vizörden görünen seramik birimler- Boşluk yazısının görünmesi

Uygulamada bir vizör kullanılarak tek bir noktadan algılanabilecek şekilde bir kurgu oluşturulmuş, izleyicideki mekan algısı değiştirilerek zihinsel algılama sürecinde bir algı oyunu oluşturulmuştur.

Fotoğraf 2- Mekanın doğalışık, yapay ışık ve seramik birimler ile bütünleşmiş son hali

Sonuç

Genel olarak sanatçıların dış dünyada gözlemlediklerini algı yolu ile imgeleştirdiğini söyleyebiliriz. İmgelerin etkileşimi ile imgelem üzerinde kurgulananı ise sanatçı olarak yorumlayabiliriz. Sanatın gerçeklik algısı ile başlayan sürecin, sanatçının imgelemindekilerin sanat nesnesine dönüşmesi ile sonuçlandığını söyleyebiliriz. Sonuç olarak ortaya çıkan sanat nesnesini, imgenin yorumu olarak adlandırabiliriz. (Uysal, 2009, s.1) Zihindeki imgeler algı ile bütünleşerek görsel imgeyi etkilemektedir. Görsel imgeler gördüğümüz bütün nesneler kadar somut olabilmektedir. İmgeler, zihnin iradesine bağlı olarak geçici olarak varsayılırken, görsel imgeler nesnel olarak varlığını sürdürebilmektedir. (Arnheim, 1977, s. 17) Sonuç olarak, görsel algı ve zihinsel imgelem birbiri ile etkileşim içerisindedir. Görsel algılarımız ile algılayabildiğimiz nesneler, mekân imgelemi ile desteklenerek algıda farklı yönde bir seçicilik yaratabilirler. (Doğan, 2009, s.4) Görsel ve plastik sanatların yoğun bir şekilde hayatımızın içinde yer aldığı günümüzün dinamik, hareketli ortamında, zihnimiz durağan bir işleyişin içerisinde bulunmamaktadır. İnsanların içerisinde bulunduğu dünyayı nasıl algıladıkları ve zihinlerinde nasıl inşa ettikleri ile doğrudan ilişki içerisindedir. Bu çalışma bağlamında seramik malzeme, boşluk kavramı ve mekân kurgusu bağdaştırılmış, izleyicinin zihinsel algı sürecinde bir farklılık yaratılması hedeflenmiştir.

Kaynakça

ARNHEIM, R. (1977). *The Dynamics of Architectural Form*. USA: University of California Press.

ARTUN, A. (2014). *Tarih Sahneleri Sanat Müzeleri 2 - Müze ve Eleştirel Düşünce*. İstanbul: İletişim Yayıncılık, Sanat Hayat Dizisi.

DOĞAN, F. (2009). *Dosya 17*. Ankara: TMMOB Dergisi.

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Cilt 3. (1997). İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

ERDİNÇ, Z. (2001). *Heykelde Kinetik Yaratım, Araştırma ve Uygulamalar*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu, Ankara.

FOCILLON, H. (2015) *Biçimlerin Yaşamı*. İstanbul: Janus Yayıncılık.

GALATALI, A. (1985). *Eleştirim*. Türkiye'de Sanatın Bugünü ve Yarını, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.

GÜLMEZ, F. G. (1996). *Boşluk Kavramı ve Mimari Tasarımdaki Yeri*, Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayımlanmamış Doktora Tezi, İstanbul.

HULTEN, P. (1987). *Jean Tinguely: Une Magie Plus Forte Que La Mort*. Paris: Le Chemin Vert.

KARAKURT, H. A. (2017). *Günümüz Sanatı Pratiklerinde Mekan Üzerine Bir Uygulama*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu, Ankara.

KEYVANKLI, Demet Deniz, (2011). *20. Yüzyıldan Günümüze Sanatta Boşluk Kavramı ve Üç Boyut İlişkisi*. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul.

MITCHEL, J. (1994). *Picture Theory*. London: The University of Chicago Press.

RASMUSSEN, E. S. (2016). *Yaşanan Mimari*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

O'DOHERTY, B. (2010). *Beyaz Küpün İçinde; Galeri Mekanının İdeolojisi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

ONAT, E. (2012). *Mimarlık, Form ve Geometri*. Ankara: Efil Yayınevi Yayınları.

TAŞÇIOĞLU, M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan*. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

UYSAL, M. A. (2009). *Sanatta Mekan Algısı: Mekanla Oynamak.* Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Eseri Çalışması Raporu, Ankara.

GELENEKSEL KUMAŞLARIN ÖZELLİKLERİ VE KULLANIM ALANLARI: Çankırı Örneği

Characteristics and Usage of Traditional Fabrics: Example of Çankırı

H. Feriha AKPINARLI[*] & Fatma Nur BAŞARAN[**]

Giriş

İnsanoğlunun geçirdiği kültürel süreç içerisinde farklı nitelikler kazanmış olan giysiler, günümüzde ayrı yapılar içinde bulunmalarına karşın gittikçe büyüyen boyutlarda ortak nitelikler kazanan kültür öğelerine dönüşmeye başlamıştır. Ancak toplumları ve bireylerini çeşitli yönleriyle tanımada ele alınması gereken en önemli unsur, sahip oldukları giysi kültürleridir (Erden, 1998:6-10). Tezgâhlarda dokunan kumaşların bedene sarılması ile ilk giyim çeşidi olan "sarma giyim" Çin, Hint, Yunan ve Roma Uygarlıklarında görkemli şekilde kullanılmıştır. "Tam kuplu" giyim; ilik ve düğmenin keşfedilmesi insanların giyim tarzını ve giysi kullanımını kolaylaştırmıştır. Tam kuplu giyim tarzını Çin, Japon, Pers ve diğer Asya ülkeleri gibi Uygurlar, Selçuklular ve Osmanlılar da benimsemiştir. Anadolu'dan Selçuklu kültürüne, yirmi dört Oğuz boyundan saraya ve kırsal kesime kadar kabul gören "kuplu giyim" tarzının Türklerin yaşam biçimlerine, inanç ve geleneklerine uygun olduğu görülmektedir (Tansuğ, 2006).

Kaşgarlı Mahmut'un Divan-ı Lugat-it Türk isimli eserinde giyim kuşam ve süslenme ile ilgili konulara değinilmiştir. "uraput bezendi, kız bezendi, süslendi"; "kız kesmelendi, kız zülüflendi; kozan: süslenmek bezenmek" ifadeleriyle belirtilen kadın giyim kuşam ve süslenme unsurları Anadolu'da halen yaşatılmaktadır. Geleneksel kıyafetlerimiz incelendiğinde kat kat giysiler, örtüler, oyalar, tepelikler, alınlıklar eşsiz güzelliktedir (Akpınarlı ve diğerleri, 2008). Giysilere bu farklı etkileri kazandıran öğeler kullanım biçimleri, süsleme materyalleri ve renklerin dışında ana yapıyı oluşturan ve çoğunlukla yöresel olarak bu amaçlarla dokunan kumaşlardır (Başaran, 2014: 152).

Geleneksel giysilerimizi oluşturan dokuma kumaşlar en eski medeniyetlerden günümüze kadar gelişerek devam etmiştir. Göktürk, Hun, Uygur gibi Türk toplulukları göçebe çadır yaşamında dokumacılık geleneğini en iyi şekilde sürdürmüşlerdir. İpekli dokumaları para yerine ticarette kullanmışlardır (Akpınarlı, 1996:11).

[*] (Prof. Dr.); Gazi Üniversitesi, Ankara, Türkiye. E-mail: ferihaak@gmail.com
[**] (Doç. Dr.); Gazi Üniversitesi, Ankara, Türkiye. E-mail: fnurbasaran@gmail.com

Dokumacılığın büyük medeniyet merkezleri olan Mısır, Mezopotamya, Hindistan, Çin, Orta Asya ve Anadolu'da geliştiği, yapılan kazılar sonucunda elde edilen bulgulardan anlaşılmaktadır. Türkler Anadolu'ya geldiklerinde yüzyıllar önce atalarının temelini atmış olduğu ve sonraki çeşitli medeniyetlerin zenginleştirdiği bir dokumacılık bulmuşlardır. 1962'de Çatalhöyük'te yapılan kazılarda bulunan Neolitik çağa ait (M.Ö. 6000) bezayağı örgüsü ile dokunmuş en eski kumaş parçaları bunun bir kanıtıdır (Yağan, 1978:52; Aytaç,1982:156; Akpınarlı,1996:12).

Josef Strzygonski'nin "Türkler taştan binalar vücuda getirmemişler… Çadır ve bütün eşyaya bedel olan lifi sanatkârane duygular için teşkil etmişlerdir" şeklinde belirttiği gibi dokumacılık Türklerin eski yurtlarında en önemli sanatları olmuştur (Yağan, 1978:63). Orta Asya'da başlayan dokumacılık, Selçuklu ve Osmanlı'da eşsiz güzellikte çok sayıda türleri ve isimleri ile devam etmiştir.

Osmanlı İmparatorluğu'nda saray yaşantısına geçip, göçebe hayattan uzaklaşılmaya başlanınca, yerleşik düzenin de getirdiği özelliklerden olsa gerek, kıyafetlerde ve dokumacılıkta farklılıklar baş göstermiştir. Halk, saray mensupları ve azınlıklar kendi sınıf ve statülerini belirten kıyafetler giymiştir. Bugün müzelerimizi dolduran pek çok kıyafet, saray mensuplarına ait giysilerin bir bölümünü oluşturmaktadır (Öz, 1946:8). Bu giysileri meydana getiren kumaş sanatı, XV. yüzyılda Fâtih Sultan Mehmed'in diğer kurumlarla beraber tesis ettiği esaslı bir teşkilâtla atılan temeller üzerinde gelişmiş ve XV-XVII. yüzyıllarda hiçbir ülkede görülmeyen bir düzeye ulaşmıştır. Bunda, sanatı koruyan padişahların yanı sıra deseni çizen nakkaşlarla usta dokumacıların sıkı iş birliğinin büyük rolü vardır. Önceleri yalnız Bursa'da gelişen dokumacılık sektörü zamanla Osmanlı Devleti'nin en köklü, en geniş ve en etkin teşkilâtına sahip olmuştur. "Hamcı" denilen ham madde temin edenler, "dolapçı" denilen atkı ve çözgü iplerini eğirenler ve "sabbah" denilen boyacılar ayrı ayrı hirfet veya loncalar oluşturmuşlardır. Asıl tezgâhlarda çalışan dokumacılar ise dokudukları kumaşlara göre kadifeci, kemhâcı, vâleci, futacı gibi değişik loncalara ayrılmış; en geniş ve nüfuzlu lonca kadifecilerden meydana gelmiştir. Aynı zamanda saraya ait veya özel büyük dokuma atölyeleri (kârhâne) kurulmuştur. Kadınlar da evlerde bu işi sürdürmüşlerdir. Sarayın ihtiyacı olan altın ve gümüş tellerle dokunan ağır lüks kumaşlar ancak devlet gözetimindeki atölyelerde üretilmiştir (Gürsu, 1988:18-21; Gürsu, 2002:367-370; Yardımcı, 2016:236; Arık, 2009:584).

Osmanlı İmparatorluğu döneminde dokunmuş olan kumaşların türleri çok fazladır. Bu dokumalar ülke, şehir, malzeme ve tekniklerine göre isimlendirilmişlerdir;

Dokunduğu ülkeye göre; Halep Kumaşı, Şam Kumaşı.

Dokunduğu yer ve tekniğe göre; Bursa Kadifesi, Üsküdar Çatması, Ankara Sofu, Bilecik Çatması.

Dokunduğu yer ve kullanım yerine göre; Trabzon Kuşağı.

Usta ya da bir başkasının adıyla adlandırılanlara göre; Selimiye, Mecidiye, Ahmediye.

Dokuma tekniğine göre; Tafta, Kutnu, Kadife, Atlas.

Tekniğe ve malzemesine göre; Kutnu, Telli, Taraklı Atlas, Telli Hatayi

Renk sayısına göre; Serenk, Hefrenk

Desene göre; Benekli, Deve Tabanı, Çınarlı Hatayi (Gürsu, 1988:21; Akpınarlı, 1996:14-15; Akpınarlı-Balkanal, 2009:182; Sezgin-Önlü, 1994:48; Öztürk-Yazar, 2017:150-151).

Damask, brokar, kadife, kemha, çatma, seraser, zerbaft, hatai, kutnu, atlas, gezi, canfes, serenk, Selimiye ve sevayi Osmanlı döneminin en önemli kumaşlarıdır. Bu kumaşlarda çoğunlukla bitkisel, sembolik ve geometrik motifler kullanılmış, figürlü bezemeler ise az kullanılmakla beraber direkt figürleri yansıtmayan, soyut motiflere dönüştürülmüştür.

İmparatorluğun muhtelif şehirleri, kendilerine göre, değişik dokumalarıyla ün yapmışlardır. Bursa ipekli ve kadife kumaşlarıyla, İstanbul saray için dokuduğu lüks kumaşları ve "diba" adı verilen atlaslarıyla; Batı Anadolu'da Bergama, Soma, Denizli pamuklu dokumalarıyla; Ankara "sof" adı verilen yünlüleriyle; Sakız adası yine atlas kumaşlarıyla; Amasya "benek" adı verilen desenli kumaşlarıyla anılmıştır (Altay,1979).

Saray ihtiyaçlarına yönelik üretim yapan ve özellikle İstanbul, Bursa gibi illerde kurulan saray atölyeleri dışında tüm Anadolu'da dokumacılık yaygın olarak yapılmıştır. Bu dokumalar üretim tekniklerine de bağlı olarak yaygı, giysi, süsleme vb. amaçlarla kullanılmıştır. Bir döneme damgasını vuran bu eşsiz kumaşlar özellikle XVII. yy.dan sonra değerli iplik kullanımının yasaklanması nedeniyle, benzer özellik taşıyan ipliklerle dokunmuş ve zamanla tüm Anadolu'da da kullanılabilir hale gelmiştir.

Dolayısıyla yöresel özellikler gösteren geleneksel kumaş dokumalarının yanı sıra, özel gün ve törenlerde Bursa, İstanbul, Gaziantep, Antakya v.b. illerde dokunan kumaşlar tercih edilmiştir. XIX. yüzyıl halk giysilerinde düz, ince ve kalın çubuklu, basit küçük çiçekli veya ikât tekniğinde boyanarak dokunmuş kumaşlar en çok karşılaşılan örneklerdir (Salman, 2011:20). Bu çalışmada da benzer örnekleri tespit edilen, Çankırı ili geleneksel kadın giysilerindeki kumaşlar incelenmiş ve Osmanlı geleneğinde üretilen kumaş özelliklerini taşıyanlar açıklanmaya çalışılmıştır.

Yöntem

Çankırı il merkezi, 11 ilçe ve köylerinde 2007 yılında yapılan araştırmada çok sayıda geleneksel kıyafet tespit edilmiştir. Bu kıyafetlerde kullanılan dokumaların çeşitli özelliklerini incelemek amacıyla farklı kumaşlar kullanılan giysi örnekleri (üç etek, şalvar, çar, cepken, bindallı v.b.) seçilmiş; her parçanın kullanımı kısaca tanıtılmış ve tüm teknik özelliklerini belirlemek amacıyla 30 farklı kumaş örneği üzerinde çalışılmıştır.

Araştırmada giysiler bütün, parça ve kumaş detayları alınarak fotoğraflanmış, kumaşların türü, adı, tekniği, motif özelliği yöreden, kaynaklardan ve uzmanlardan yararlanılarak tespit edilmiştir.

Çankırı Geleneksel Kadın Giysileri

Çankırı ili halk kültürü içinde önemli yere sahiptir. İlk ciddi teşkilatlanması Kayseri civarında yapılan Ahilik geleneği 1262 yılında Moğol istilası nedeniyle dağılmış ve Ahi şeyhleri Ankara, Çankırı civarında yerleşerek bu geleneği devam ettirmiştir. Türküleri, evlenme adetleri, el sanatları, geleneksel giysileri, zaman içinde kısmen kaybolmasına rağmen büyük kısmı günümüze kadar kuşaktan kuşağa aktarılmıştır. Sosyal bir müessese olan yaren evleri, Çankırı evlerinin mimari özelliğini taşımakta, sohbet odalarına "sevai-kutnu" minderler yerleştirilmekte ve yaren giyimleri titizlikle korunmaktadır. Geleneksel kadın ve erkek giyimleri halen düğün törenlerinde ve yaren sohbetlerinde kullanılmaktadır (Şentürk,2008:457; Tufan-Erden ve Özus, 2014:304).

Yaren sohbetlerinde giyilen erkek kıyafetleri iç gömlek, cepkin (yelek), vızka (erkek Çalvarı), peştamal, poşudan oluşmaktadır (Tufan-Erden ve Özus, 2014:304). Geleneksel kadın kıyafetleri ise günlük, özel gün, bayramlık ve gelin kıyafetleri olarak ayrılmakta; her birinin şekillenmesinde bölge iklimi, sosyal statü, ekonomik gelir seviyesi vb. rol oynamaktadır. Çankırı geleneksel kadın giysileri sınıflandırıldığında;

Başa giyilenlerin; yemeni/çember, fes, taç,

Üst giysilerinin; üç etek, kaftan, bindallı, entari,

Dış giysilerin; harmani, salta, çuha, hırka, fermane, çar,

Alt giysilerin: şalvar, don,

Ayak giysilerinin; sarı pabuç, çedik yemeni, çarık, mest, çepik, lapçin, merkap ve çorap

Takıların; Kemer, iğne, kremise, küpe, yüzük, bilezik, beşibirlikten oluştuğu görülmektedir.

Çankırı yöresinde tespit edilen geleneksel kadın giysilerindeki parçalar yaygın olarak, üç etek, bindallı, şalvar, köynek, cepken, önlük, kuşak ve festen oluşmaktadır.

Üç etek: Göynek veya içliğin üstüne giyilen arkası düz tek, önü iki parçalıdır. Etek boyu topuklara kadar uzanmakta; öndeki iki parça da belde toplanmaktadır. Genellikle mecidiye (icadiye), kutnu v.b. kumaştan yapılmıştır. Günlük giysilerde pazen kumaşlar da kullanılmıştır. Çankırı köylerinde genellikle yaşlı bireyler tarafından halen kullanılmaktadır. Gümüş ya da altın kemer ile süslenmektedir (Resim 1).

Resim 1. Şalvar ve üç etek

Şalvar-Don: Don genelde basma kumaştan ve renklidir. Üç eteğin altına giyilir. Paça kısmı dar diğer kısımlar geniştir. Bele uçkurla tutturulur. Şalvar ise saten veya canfes denilen parlak kumaştan, özellikle canlı renkler seçilerek hazırlanmaktadır. Üç eteğin tamamlayıcısıdır.

Göynek-İçlik: Hakim yakalı, önde yaka altında düğmeli ve düğme çevresi ile kolları işlemelidir. Kolsuz örneklerine de rastlanan içlikler genellikle patiskadan üretilmiştir (Resim 2).

Resim 2. Göynek, içlik

Resim 3. Fermane

Fermane (Cepken) : Siyah, bordo, mor renkli koton kadife veya çuha kumaştan; içi astarlı, önden açık, bele kadar işlemeli giysidir. Üç eteğin üzerine giyilir. Sırma ve simle işlenen motifler oldukça albenilidir. Kollar uzun, yaka ise diktir (Şentürk, 2008:459) (Resim 3).

Önlük: Bele takılan uçkurlu kırmızı ve siyah kareli, çizgili dokumalardır. Bazılarının üzerlerinde işleme, boncuk ve püsküller bulunmaktadır (Resim 4).

Resim 4. Önlük

Resim 5. Bindallı

Resim 6. Kuşak

Bindallı: Bindallı, Osmanlı döneminde de çok yaygın kullanılan, genellikle bordo kadife veya atlas kumaş üzerine sırma, kılaptan, sim gibi ipliklerle serpme çiçek motifleri işlenerek zenginleştirilen özel gün giysisidir. Yörede tespit edilen örnekleri tek parçalı olup, belden dikişsiz, göğüs bitimine kadar yaka açıklığına sahip, kolları bilek kısmından genişleyen yapıya sahiptir. Genellikle bordo ve mor renk kadife kumaşlarla hazırlanan zengin bir giysidir. Neredeyse tüm yüzeyine altın renkli sırma ve simlerle "dival işi" uygulanmıştır. Yörede en yaygın giysilerden biri

olan bindallı, bele takılan gümüş veya altın kemer ile tamamlanmaktadır (Resim 5).

Kuşak: Günlük kıyafette bele sarılarak kullanılan ve yöresel kumaşlardan yapılan bir parçadır. Beli iki kez kuşanıp önde bağlanan dar dokumalar püsküllerle süslenmiştir (Resim 6).

Fes: Genelde kırmızı renkli, ön tarafı alın genişliğini kaplayacak şekilde altın veya gümüş pullarla kaplı olan baş giysisidir. Günlük kullanımda daha sade görünüme sahip olan, üstüne oyalı yemeni veya çevre örtülen fesin püskülü bele kadar inen örnekleri de mevcuttur. Bazılarında ise tepeliğe zincirlerle tutturulmuş, tüm baş çevresini dolanan, gümüş veya altın pullar bulunmaktadır. Kulak hizasına gelen kısımlarda ise renkli boncuklarla zülüf şeklinde süslemeler yapılmıştır (Resim 7-8).

Resim 7. Tepelikli Fes

Resim 8. Günlük giyimde fes

Yemeni/Çember/Çevre: Fes üzerine uçları serbest şekilde bağlamadan kullanılan, etrafı genellikle tığ oyalı başörtüsüdür. Genelde gençlerin beyaz, yaşlıların siyah renkte kullandığı yemenilerin en güzel örnekleri özel gün ve gelin giysilerinde görülmektedir (Resim 10-11).

Resim 9. Yemeni

Resim 10. Gelin Giysisi

Gelin giysisi: Nişan ve düğünlerde giyilen ipekli satenden çeşitli renk ve desenlerden yapılan ve salta (Fermane) şalvar, üçetek, bürme, gümüş kemer ve yüz örtüsünden oluşan kıyafetin tamamıdır. Yörede düğün törenlerinde gelin ve damat tarafının yakınları bu giysiyi giymek zorundadır ve giyilen kaftan sayısı düğün sahibinin hatır ve saygınlığının göstergesidir.

Çar: Saten dokuma tekniği kullanılarak desenli, çizgili veya düz olarak dokunan ve dış giyimlik olarak sokağa çıkarken kullanılan giysidir (Resim 11). Genellikle dikişsiz olarak üretilmekte ve Anadolu'da farklı adlarla benzer örneklerine rastlanmaktadır.

Resim 11. Çar

Resim 12. Çorap

Çoraplar: Canlı ve göz alıcı renklerle örülen nakışlı çorapların en güzelini nişanlılar (ulaşıklar) giymektedir. Yörede orta yaşın üzerindeki kadınların hemen hepsinin nakışlı çorap örmesini bildiği tespit edilmiştir (Resim 12).

Çankırı yöresinde incelenen kadın kıyafetlerini, günlük, bayramlık ve tören kullanımlarına bağlı olarak değişmekle birlikte altın, gümüş, inciden oluşan takı ve kemerler; kıyafete uygun sarı pabuç-kenarsız ve ökçesiz ayakkabı, iskarpin-siyah renkli kösele ayakkabı ve kabaralı kunduralar tamamlamaktadır.

Kumaşların Tarihi Önemi ve Teknik Özellikleri

Çankırı geleneksel kadın giysilerdeki kumaşlarda genellikle saten, bezayağı, brokar vb. teknikler kullanılmıştır. Gelin giysilerindeki kumaşların İstanbul'dan satın alınarak kullanıldığı belirlenmiştir. Bu kumaşlar üç etek ve şalvarlarda görülmektedir. Giysilerde tespit edilen kumaşlar; Kutnu, Meydaniye, Atlas (saten), Sevayi, Selimiye, Seraser, Kemha, Düz Pamuklu ve İpekli Dokumalar, Kadife ve Atlas'tır.

Kutnu dokumalar; atlas ve kemhadan sonra en sık ve kalın kumaş olma özelliği taşıyan; çözgüsü ipek, atkısı 2/1 oranında pamuk/ipek olan kumaşlardır. Yüzeyinde genellikle saten bağlama hakimdir ve bir çok rengin yan yana gelmesiyle uzun çizgilerden oluşur (İmer, 2001:13,17; Küpeli, 2016:51). 3000-4000 arası çözgü tel sayısına sahip kutnulardaki çizgilere kalem ismi verilir. Farklı enlerde ve renklerde üretilen kutnuların bazen çizgileri üzerinde çiçek motifleri bulunmaktadır. Bazı örneklerde ise "dişeme" denilen çizgilerin kısa renklerle tekrarlanmasından oluşan yüzeylerdir.

Kutnular düz, çiçekli ve bağlama (ikat) olarak gruplandırılabilir. Düz kutnular saten dokuma tekniğiyle yapılmakta, armürlü, kamçılı tezgahlarda üretilmektedir. Hindiye ve kemha kutnu düz kutnu örnekleridir. Çiçekli kutnularda ince kalın dokunan çizgilerde saten dokuma dişeme ve çiçeklerde rips bağlama uygulanmıştır. Çiçekli, çiçekli kerasi, çiçekli kırmızılı ful, mercan v.b. gibi isimlerle anılmakta; bağlama kutnularda ise çözgü iplikleri ikat tekniği ile boyanarak desenlendirilmektedir. Darıca, sarı tas, zencirli bağlama, sedefli bağlama v.b. çeşitleri bulunmaktadır (İmer, 2001:18). Çankırı geleneksel giysilerinde en çok çiçekli mecidiye kutnu kullanılmıştır. Daha eski örneklerinde hindiye, darıca ve sarı tas kutnulara da rastlandığı bilgisine ulaşılmıştır.

Çiçekli Mecidiye Kutnu

Bağlama Darıca Kutnu

Bağlamalı Sarı tas Kutnu

Hindiye Kutnu

Düz Mecidiye Kutnu

Kemha Kutnu

Resim 13. Çankırı Geleneksel Kadın Giysilerinde Kullanılan Kutnu Kumaş Örnekleri

Meydaniye ismi verilen kumaşlar 3000-4000 arası çözgü tel sayısı ve bezayağı tekniğiyle dokunmuşlardır. Kutnu ve Alaca kumaşlara benzemektedir. Kutnudan ayrılan yönü hammadde ve dokuma örgü tekniğidir. Çözgü ipliği yoğunluğu fazla ve çözgü yönünde yollu, çizgilidir. Renklerine ve çizgilerine göre; ince çizgili, mor Osmaniye, elvanlı dişli v.b. isimlerle çeşitlenmektedir (İmer, 2001:22). Çankırı geleneksel giysilerinde ince çizgili meydaniye üç etek ve şalvar yapımında çok kullanılmaktadır.

İnce Çizgili Meydaniye Meydaniye

Resim 14. Çankırı Geleneksel Kadın Giysilerindeki Meydaniye Kumaş Örnekleri

Sevayi: Selimiye'ye çok benzeyen fakat serpme çiçekli, ipek ve kılaptanla dokunan, kadın giysilerinde kullanılan ipekli bir kumaştır. 18.y.y. ikinci yarısında örnekleri çok dokunmuştur. Levni'nin minyatürlerinde de görülen kumaşın desenleri sıra ile geometrik form içinde dizilen dal ve yapraklı çiçeklerden oluşan veya kumaşın bütün yüzeyine yayılan desenlerdir. Serpmelerde ufak çiçekler çoğunlukla kılaptanla dokunmuştur (Gürsu, 1988:27).

Selimiye: Çözgü ve atkı iplikleri ipek olup, boyuna yollu ve yolların içi çiçek suyu desenli kumaşlardır. Yolları ayıran küçük kutulu ince şeritler, bu kumaşın ayırt edici özelliğidir. 18.y.y. sonra genellikle Üsküdar Ayazma camii civarındaki tezgâhlarda dokunmuştur (III. Selim devrinde o semtte Selimiye kışlası olduğundan aynı isimle anıldığı tahmin

edilmektedir). Bu cins kumaştan en eski parça 1. Mahmut'a ait kaftandır. Çiçekler kılaptanla dokunmuş, kadın, erkek, çocuk entari ve kaftanlarında kullanılmıştır 18.y.y.'dan sonra telli zarif kumaş örnekleri Selimiye olarak bilinmektedir (Altay, 1979:18; Gürsu, 1988:27; Tezcan, 1993:35; Berber, 2013:8). Çankırı geleneksel giysilerinde kullanılan sevayi ve Selimiye kumaşlara çoğunlukla üç etek ve entarilerde rastlanmaktadır.

Resim 15. Çankırı geleneksek giysilerinde kullanılan Sevayi ve Selimiye kumaş örnekleri

Seraser: Çözgüsü ipek, atkısında altın alaşımlı gümüş tel veya doğrudan gümüş tel kullanılarak yapılan, atkı takviyeli dokumalardır. Seraser saraya bağlı tezgahlarda, arasında dokuma farklılıkları olan düz ve çiçekli olarak dokunmuştur. Düz olanlarında altın alaşımlı veya doğrudan gümüş tel kullanılırken, müzehhep (çiçekli) seraserlerde zemin aynı tel atkılarla oluşturularak, çiçek kısımlarında kılaptan tercih edilmiştir. Osmanlı İmparatorluğunun en değer verilen kumaşı olmuştur. En iyi tür kumaşın İstanbul'da saraya bağlı tezgâhlarda, seraserci başının nezaretinde dokunduğu (İstanbul Seraseri) bilinmektedir (Öztürk-Yazar, 2017:151). 17.yy. da kalitesi bozulmaya başladığından 4. Murat tarafından altın ve gümüş telli kumaşların dokunması yasaklanmıştır (Altay, 1979:18; Gürsu 1988:27; Öz, 1946:44).

Resim 16. Çankırı geleneksek giysilerinde kullanılan Seraser kumaş örneği

Atlas: Saten ismi de verilen en eski ipekli dokumalardır. İnce ipekten sık dokunmuş düz renkte sert, parlak ve genellikle kırmızı renkli kumaşlardır. Çözgü yüzlü dokuma olduğundan kendine özgü parlaklığı vardır. Osmanlılarda 17.yy.a kadar atlas türüne önem verilmemiş, bu kumaşlar İran, Venedik ve Şam'dan getirtilmiştir. Daha sonra Bursa, İstanbul, Alaşehir, Maraş atlas dokuma merkezleri olmuştur. Atlas tel adedine ve dokunuşuna göre kıymetlenen bir kumaş türü olmuş, özellikle Sultanlar için üretilenlerde iplik sıklıkları fazla tutulmuştur. Çoğunlukla düz dokundukları gibi, uzunlamasına yollu, kendinden desenli "taraklı" cinsleri de vardır.

Resim 17. Çankırı Geleneksel Giysilerinde Kullanılan Atlas Kumaş Örnekleri

Kemhadan sonra sık dokuması ve kalınlığı ile ikinci sırayı alan atlas, kadın giysilerinde de kullanılmış; dini açıdan erkeklerin saf ipekli giymesi haram

olduğundan pamukla karışık da dokunmuştur (Altay, 1979:12-18; Gürsu, 1988:27; Küpeli, 2016:51). Çankırı geleneksel giysilerinde şalvar, entari ve gömlek yapımında en çok kullanılan kumaşlardır.

Kemha: Çözgüsü ve atkısı ipek, atkı ilavesinde gümüş ve altın tel kullanılan bir kumaştır. Kemhanın deseni çözgü yüzlü saten üzerine, ipek ve kılaptan takviyesi ile dokunmuş çok katlı bir dokumadır. Kalın ve sık dokunması nedeniyle üst kaftan yapımında çok kullanılır. Seraserden farkı, çoğunlukla kılaptan ile dokunması ve zengin renk ve desene sahip olmasıdır. Kemhay-ı güvezi (Bursa), Kemhay-ı kırmızı (Amasya) kayıtlarına rastlanan tarihi belgelerden, Bursa haricinde Amasya'nın da bu dokumayı üreten merkezlerden olduğu anlaşılmaktadır. Osmanlı imparatorluğunun son dönemlerinde Hereke ipekli kumaş fabrikasına kemha dairesi ilave edilmiştir. Türk kemhası tekniği ve deseni ile dünyaca tanınmış, birçok ülkeye ihraç edilmiştir (Gürsu, 1988:25; Öztürk, 2017:153). Yüzeye, desenin oluşturduğu kontrast renkler hakimdir. 15.yy. sonu ve 16.yy. başlarında 8 cins kemhanın dokunduğu ve dokuma özelliklerine göre yek-renk kemha, peşuri kemha, müzehhep kemha, dolabi kemha, tabi kemha, güvez Bursa kemhası, kırmızı Amasya kemhası olarak anıldığı bilinmektedir (Altay, 1979:14; Sezgin-Önlü, 1994:49).

Resim 18. Çankırı Geleneksel Giysilerinde Kullanılan Kemha Kumaş Örnekleri

Resim 19. Çankırı Geleneksel Giysilerinde Kullanılan Saten Üzerine İşleme Kumaşlar

Kadife: Çözgüsü ve atkısı ipek veya pamuktan olan havlı bir dokumadır. Atkısında kılaptan kullanılanlarına telli kadife adı verilmiştir. Kadifenin hav kısmı, kullanılan ikinci bir hav çözgüsüyle yapılmıştır. Bu havlar kumaş yüzüne zamanın tezgah düzeneğine uygun olarak atkının bulunduğu yerlere yerleştirilen -günümüzde rute olarak bilinen- teller aracılığıyla çekilip çıkarılmış ve aynı seviyede kesilmiştir. Türk kumaşları arasında 15.yy. ortalarından sonra görülmektedir. Bursa'da üretime başlamış Bilecik, Aydos, Karaman, Köynük kadife dokuma merkezleri olmuş, desenli ve desensiz olarak dokunmuş ve giysiden döşemeliğe kadar her alanda kullanılmıştır. İstanbul'da geç dönemlerde dokunan kadife ve klasik Osmanlı motifleriyle süslü kadifelerin en tanınmışı olan çatmalar dünyaca üne kavuşmuştur (Altay, 1979:12; Öztürk, 2017:153).

Kadifenin tercih edilmesinde çok ustalıklı ve ağır kumaşlardan olması başlıca sebeptir. Üstelik kadifeler süsleme ve renklendirme bakımından en uygun dokuma çeşidiyken, aynı zamanda ustalara dokumacılığın bütün hünerlerini sergileme imkânı vermiş, ortaya çıkan estetik görüntüsüyle bakışları üzerine çekmiştir. Zaman içerisinde pamuk katkılı kadifeler dokunsa da, eski kadifelerin neredeyse tamamı ipekten yapılmıştır. XVII. yüzyılda sarayda kullanılan kadife kumaşlar arasında çiçekli, telli, telli duhulî, sâde ve araka kadife türlerinin olduğu, bunlar arasında en çok çiçekli kadifenin ilgi gördüğü bilinmektedir. Bununla birlikte kadife başta olmak üzere bazen ipekli kumaşların üzerine desenlerin baskı tekniği ile yapıldığı yani düz kumaş üzerine altın veya gümüş yaldızla motiflerin basıldığı da olmuştur (Küpeli, 2016:50-51).

Resim 20. Çankırı Geleneksel Giysilerinde Kullanılan Kadife Üzerine İşlemeler

Araştırma kapsamında incelenen Çankırı yöresi kıyafetlerinde kadife kumaşların gelin, nişan ve özel günlerde kullanım alanı bulan bindallı, fermane ve cepken gibi, tüm giysinin ihtişamını sergileyecek parçalarda kullanıldığı tespit edilmiştir. Kumaşların yüzeyi büyük oranda dival işi, suzeni, kordon ve sarma teknikleri ile kaplanmış, genellikle bitkisel ve geometrik motiflerle desenlendirilmiştir.

Türk el dokumacılığı Anadolu'nun hemen hemen her ilinde yapılmaktadır. Bu illerde hammadde, geleneksel özellikler ve kullanım alanlarına göre farklı dokumalar üretilmektedir. Çankırı bölgesinde ise halkın ihtiyacını karşılamak amacıyla özellikle kırsal kesimde pamuklu, yünlü, ipekli dokumalar da yapılmıştır (Yağan, 1978:64). Bu yörede dokunmuş kumaşlar kuşak, entari, örtü, üçetek, çar vb. gibi giysi parçalarında değerlendirilmektedir.

Resim 21. Çankırı Geleneksel Giysilerindeki ipekli, pamuklu ve yünlü dokumalar

Çankırı yöresinde tespit edilen kumaşlarda çoğunlukla bitkisel bezemelerin kullanıldığı, bunu çizgi, yol vb. şekilde gelişen geometrik motiflerin izlediği görülmüştür. Ayrıca bazı kumaşların bitkisel veya

sembolik bezeme ağırlıklı işlemeler yapılarak giysilerde kullanıldığı tespit edilmiştir.

Sonuç

Kumaş sanatının duraklamaya başladığı 1843 yılında, Hereke'de ipekli kumaşlar yapılmak üzere bir fabrika kurulmuştur. İlk kuruluşunda jakarlı çalışma prensibinde 25 ipekli tezgaha sahip olan fabrikanın tüm üretimleri beğenildiğinden, özellikle saray ihtiyaçlarına yönelik kumaşlar dokunmuştur. Osmanlı Klasik Dönem ipekli saray kumaşları çoğunlukla çözgü yüzlü kumaşlardır ve kumaşa desen atkıdan verilmiştir. Damask türü kumaşlarda desen, tek çözgü- tek atkı grubu örgü ile elde edilmekte; brokarda ise çözgü ve atkı takviyesi tek tek ya da birlikte deseni oluşturmaktadır. Osmanlı Saray Kumaşlarından en gözde olanı kadifelerde ise desen hav çözgüsüyle elde edilmiştir (Altay, 1979:18; Sezgin-Önlü, 1994:48).

Tüm imparatorluk süresince, çeşitli zengin uygulamalarıyla hem dünyada hem yurt içinde tanınan ve zamanla halkın da kullanabildiği bu eşsiz kumaşların özellikle düğün, nişan vb. merasimlerde tercih edilme sebebi, yine ihtişam, görkem ve "özel" olanın simgelenme isteğinden kaynaklanmıştır. Topluluk içerisinde özel kişilerin vurgulanış biçimi, günlük yaşamda sosyal statü, sınıf-konum-görev, ekonomik refah vb. özelliklerin yansıtılma şekli olmuştur.

Tüm Anadolu'da özellikle günlük veya tören kıyafeti özelliğini taşıyan eşsiz güzellikteki bindallılar, üçetek, entari, şalvarlar vb. bu kumaşlarla üretilmiş, bölgesel özellikleriyle bir diğerinden farklılık da göstermiştir. Ortaklık veya farklılıkları ortaya koymak ve belgelemek amacıyla gerçekleştirilen bu çalışmada; Çankırı yöresi geleneksel giysilerinde kullanılan kumaşlar incelenmiş ve Osmanlı döneminde üretilen özel örnekleri ve teknik özellikleri ile açıklanmaya çalışılmıştır. Çankırı geleneksel kadın giysilerinde;

- Saten bağlama düzeninde sık ve kalın dokunmuş, düz, çiçekli ve bağlama çeşitleri bulunan kutnuların genellikle kaftan ve üçeteklerde;
- Boyuna yollu ve yolların içi çiçek suyu desenli olan ipekli Selimiye ve ona benzer yapıda ancak serpme çiçekli, ipek ve kılaptanla dokunan sevayi kumaşların üçetek ve entarilerde;
- İpek çözgü, altın alaşımlı gümüş tel veya doğrudan gümüş tel atkılı, atkı takviyeli ve atkı yüzlü seraserlerin şalvarlarda;
- Sık dokunuşlu, parlak, sert, düz veya desenli dokunmuş veya üzeri sonradan işlenmiş ipek atlasların şalvar, entari ve gömleklerde;

- Çözgü yüzlü saten üzerine, ipek ve kılaptan takviyesi ile dokunmuş kemhaların üçetek ve kaftanlarda;
- Gevşek bırakılan ve kumaş yüzeyine çıkarılarak aynı seviyede düzleştirilen kadifelerin ise cepken (fermane), bindallı, kaftan yapımında kullanıldığı tespit edilmiştir.

Tablo 1. Kumaşların çeşitli özellikleri

Özellikler	**Kutnu**	**Meydaniye**	**Sevayi**	**Selimiye**	**Seraser**	**Atlas**	**Kemha**	**Kadife**
Çözgü	İpek	Pamuk	İpek	İpek	İpek	İpek	İpek	Pamuk veya ipek
Atkı	Pamuk	Pamuk	Pamuk	İpek	İpek	İpek	İpek	Pamuk veya ipek
İlave iplik	İpek		Tel	Kılaptan	Altın, gümüş tel	İpek	Atkı (altın, gümüş kılaptan)	Hav çözgüsü
Teknik	İlave atkılı	Tek katlı	İlave atkı ve ilave çözgülü	İlave atkı ve ilave çözgülü	İlave atkılı	Tek katlı	İlave atkılı	Çok katlı
Örgü hakimiyeti	Çözgü yüzlü saten	Bezayağı	Brokar	Brokar	Atkı yüzlü	Çözgü yüzlü saten	Çözgü yüzlü saten üzerine atkı ilaveli	Havlı yüzey
Desen	Genellikle çizgili, bağlama ikat vb.	Düz, çizgili, bağlama ikat	Büyük serpme çiçekli	Boyuna yollu ve yolların içi çiçek suyu desenli	Düz veya çiçekli	Yollu, taraklı vb	Kontrast renkli, hatayi, sazyolu, çiçek vb.	Çiçekli, telli, telli duhulî, sâde vb
Kullanım yeri	Üçetek, kaftan	Üçetek, şalvar	Üçetek, entari	Üçetek, entari	Şalvar	Şalvar, entari ve gömlek	Üçetek, entari	Bindallı, fermane, cepken

Geleneksel giysiler kırsal kesimlerde az da olsa varlıklarını korumaktadır. Ancak günümüzde Çankırı merkez ve ilçelerinde yerini çağdaş giysilere bırakmıştır. Bölgede, günlük giyim kuşamların dışında düğün, nişan gibi özel günlerde de olsa geleneksel kıyafetlerin yaşatıldığını tespit etmek sevindiricidir. Teknolojik gelişmelerin şekillendirdiği giysi kültürünün, bölgesel zenginlik, farklılık ve değerleri yok ederek aynılaştırdığı çağımızda, Çankırı ili kadın giysilerinde kullanılan kumaşların teknik ve çeşitli özelliklerinin tespit edilerek belgelenmesi kültürümüzün yaşatılması ve alan literatürü açısından önemlidir.

Kaynaklar

Akpınarlı, H.Feriha. (1996). *Şanlıurfa Çulha Dokumacılığı*, Şurkav Yayınları: 13, Şanlıurfa.

Akpınarlı, H. Feriha; Zeynep Balkanal. (2012). "16-18. Yüzyıllarda İstanbul'da Üretilen Kumaşlarda Bitkisel Bezemelerin İncelenmesi", *Motif Akademi Halk Bilim Dergisi*, s.182.

Akpınarlı, H. Feriha; Y. Develioğlu; H.S. Ortaç; L. Özder; T.Yalçınkaya; M. Büyükyazıcı; H.Tozun; G.Kurt; G. Develioğlu. (2008). *Çankırı El sanatları,* G.Ü. Bilimsel Araştırma Projeleri Yayını, Ankara.

Altay, Fikret. (1979). *Kaftanlar*, Yapı ve Kredi Bankası Yayınları, İstanbul.

Arık, Sibel. (2009). "Türk dokumacılık sanatında nar motifi". *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, Cilt 6, Sayı 1, s: 583-593. Erişim: http://www.insanbilimleri.com (Erişim tarihi 18.02.2018)

Aytaç, Çetin. (1982). *El Dokumacılığı*, İstanbul.

Başaran, Fatma Nur. (2014). "Bayburt Yöresinde Geleneksel Ehram Dokumacılığı, Üretim Teknikleri, Motif ve Kompozisyon Özellikleri". *Milli Folklor Dergisi*. Cilt 13, Yıl 26, Sayı 104, Ankara, s. 151-166.

Berber, Gülşen Şefika. (2013). "*Selimiye Kumaşları, Yıldız Sarayı Şehir Müzesi Örnekleri"*, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi (Yayımlanmamış), İzmir.

Erden, Attila. (1998). *Anadolu Giysi Kültürü,* Ankara: Dumat Ofset.

Gürsu, Nevber. (1988). *Türk Dokumacılık Sanatı Çağlar Boyu Desenler*, Redhouse Yayınevi, İstanbul, s. 33,21.

Gürsu, Nevber. (2002). "Kumaş", *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi*, 26, Ankara, s. 367. https://islamansiklopedisi.org.tr/kumas (Erişim: 18.02.2018)

İmer, Zahide. (2001). *Gaziantep Yöresinde Kutnu, Alaca ve Meydani Kumaşların Bazı Teknolojik Özellikleri,* T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Ankara.

Küpeli, Özer. (2016). "Revan Seferi'ne Götürülen Padişah Kıyafetleri", *Cihannüma Tarih ve Coğrafya Araştırmaları Dergisi*, Sayı II/2 – Aralık, s:33-74.

Öz, Tahsin. (1946). *Türk Kumaş ve Kadifeleri*, Fasikül I, Milli Eğitim Basın Evi.

Öztürk, Hikmet ve Tarık Yazar. (2017). "Dokuma ve Motif Özellikleri Açısından Sembolik Değer Olarak Osmanlı Padişah Kaftanları ve

Şifreleri", *Researcher: Social Science Studies*, Cilt 5, Sayı 10, s. 148-168.

Salman, Fikri. (2011). "Türk Kumaş Sanatı", *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, Erzurum.

Sezgin, Şerife; Nesrin Önlü. (1994). "Osmanlı Klasik Dönem İpekli Saray Kumaşları", *Tekstil Mühendis Dergisi*, Cilt 8, sayı 43-44, s.48-51. http://dergi.tekstilvemuhendis.org.tr/article/view/5000000552/5000001078 (Erişim: 18.02.2018)

Şentürk, H. Ayla. (2008). "Çankırı Geleneksel Giyim İşlemeleri ve Bir Usta: Süleyman Doğar" *Gazi Üniversitesi I. Ulusal El sanatları Sempozyum Bildirileri*, 24-26 Nisan, G.Ü. Türk El Sanatları Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları-1, Ankara.

Tansuğ, Sabiha. (2006). *Anadolu Giyim Kültürü*, İstanbul.

Tezcan. Hülya. (1993). *Atlaslar Atlası, Pamuklu, Yün ve İpek Kumaş Koleksiyonu*. Yapı Kredi Koleksiyonları – 3, İstanbul.

Tufan, Melek; Filiz Erden; E. Elhan Özus. (2014). "Çankırı Yaran Ekibi ve Geleneksel Giyim Özellikleri", *International Journal of Science Culture and Sport*, July: Special Issue 1. s. 302-317.

Yağan, Şahin Yüksel. (1978). *Türk El Dokumacılığı*, İstanbul.

Yardımcı, Kevser Gürcan. (2016). "Osmanlı Dönemi Dokuma Sanatı Ürünlerinden Örnekler" *International Journal of Cultural and Social Studies* (IntJCSS). Volume 2 (Special Issue 1), ISSN : 2458-9381, Kazakistan, Ağustos. s:219-241.

https://www.tarihtarih.com/?Syf=26&Syz=384552&/Osmanlı-Dönemi-Türk-Kumaş-Sanatı-/-Fikri-Salman- (Erişim: 17.02.2018)

OSMANLI'DA MÜHÜR GELENEĞİ VE BİTLİS ETNOGRAFYA MÜZESİ'NDE BULUNAN ŞAHIS MÜHÜRLERİ

Seal Tradition in Ottoman and Personal Seals in Bitlis Ethnography Museum

Hacer ARSLAN KALAY*

Mühür; taş veya madenlerden yapılmış, üzerinde kazılı olarak imza yerine geçen isim, arma veya damga bulunan bir alet ve bunun mektup, senet, kese gibi malzeme üzerindeki baskısı anlamına gelmektedir. Mühürler altın, gümüş, pirinç vb. madenler ile zümrüt, akik, kantaşı, necef vb. kıymetli ve yarı kıymetli taşlar üzerine, isim, işaret, motif, ayeti kerime ya da güzel sözlerin ustalar tarafından kazındığı sanat eserleridir. Mühürler üzerine kazınan yazılar, ters olarak yazılmış (Kuşoğlu, 2009: 6) böylece ferman, berat, mektup gibi materyaller üzerine basıldığında düz olarak okunması sağlanmıştır. Günümüzde mühür olarak kullandığımız kelimenin kökeni Farsçadır. Arapçası "hatem" olmakla birlikte, Aramice ve Arapça "hatem" kelimesi mühür ve mühürlü yüzük anlamına gelmektedir. Sanskrit ve Farsçası ise mühür anlamında kullanılmıştır (Uzunçarşılı, 1940: 496; Uzunçarşılı, 1959:1). "Hatem" sondan gelen anlamını da taşımaktadır (Rado, 1987: 71). Türkçesi "tamga" olan mühür, Osmanlıca "Mühr" yani imza karşılığı anlamına gelmekle birlikte (Develioğlu, 1998: 714; Tali, 2013: 521), "Damga ve Tuğra" (Kürkman, 2010: 12; Tali, 2013: 521) sözcükleri de mühür ile aynı anlamda kullanılmışlardır. Mühür tarih öncesi çağlardan itibaren kullanılmakta ve ilk örneklerine Neolitik dönemde (M.Ö. 7000) rastlanmaktadır (Çabaz, 2017: 14). Asur ve Hititlerde mühürler, parmak kalınlığında ve silindir şeklinde hazırlanan sert taş üzerine mitolojik şekillerin kazınması şeklinde yapılmışlardır. Mısır, Çin ve Bizanslılar mühürlerini papirüslere basmışlardır (Kuşoğlu, 2009: 7). Mühür Doğuda ve Batıda Musevî, Hıristiyan ve İslâmî bütün medeniyetlerde; Mezopotamya, Mısır, İran, Anadolu ve Avrupa devletlerinde kullanılmıştır. Mısır'da ve Anadolu'da genellikle baskı alanları düz damga mühürler, Mezopotamya ve etkisi altında kalan İran'da daha çok silindir mühürler kullanılmıştır. Tevrat'taki bir hikâyeden İran'da yüzük mühürlerin de kullanıldığı anlaşılmaktadır. Hammurabi kanunlarından, "burgullu" denilen mühür kazıcıların başlıca zanaatkâr sınıfından olduğu ayrıca Herodot'tan da Babil'de herkesin bir mührü bulunduğu öğrenilmektedir. (Taş ve Bozkurt, 2006: 528) Heredot'a göre ilk mühürlü yüzükleri Babilliler kullanmıştır. Bu iddia günümüzde Babylon kalıntılarında yapılan kazılarla doğrulanmaktadır (Hammer, 1999: 5). İslamiyette kullanılan ilk mühür Hz. Muhammed'e ait olup (Kuşoğlu, 2009: 7; Rado,1987: 72; Çabaz, 2017: 15) gümüş mühür

* (Dr. Öğr. Üyesi), Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Van, Türkiye, E mail: hacerkalay@yyu.edu.tr

üzerinde üç satır halinde üç kelime kazılı olduğu bilinmektedir (Hammer, 1999: 11). Civardaki hükümdarlara İslamiyet'i kabul etmeleri için yazdığı mektupların altına "Muhammed'un Resulullah" mührünü basmıştır (Rado, 1987: 72; Çabaz, 2017: 15). Bu mührün üzerindeki yazının içeriği ile ilgili çeşitli rivayetler bulunmakla birlikte Kelime-i Şahadet'in yazılı olduğu bilinmektedir (Ülker, 1986:7; Acar, 1996: 94, Kuşoğlu, 1994: 17; Tali, 2013: 521).

Mühür Osmanlı Devleti'nde de çok yaygın olarak kullanılmıştır. Osmanlı sanatında, hat, hakkaklık ve bezeme sanatını içinde barındıran mühürcülük zor bir sanat dalı olarak karşımıza çıkmaktadır (Tali, 2014: 538-539). İyi bir mühürcünün öncelikle iyi bir hattat olması ve maden ya da taş üzerindeki küçük alana yazıyı ters olarak ustalıkla kazıması gerekmektedir (Engin, 1994: 28; Tali, 2014: 539). Mühürcülerin bir kısmı nesih ve sülüs, bir kısmı talik yazı kazımışlardır. Kimi ustalar mühürleri sade olarak kazımışlar, kimileri ise gayet zarif ve ince oyarak ve çiçeklerle bezemişlerdir (Engin, 1994: 28).

Önceleri Selçuklu etkisi altında ustalıklarını sürdüren Osmanlı kalem ve hat ustaları, İstanbul'un fethinden sonra oluşan bu yeni merkezde özgün Osmanlı sanatının ilk meyvelerini vermişlerdir (Kuşoğlu, 2009: 12). Osmanlı mühürcülüğü ve mühürcüler hakkında ilk bilgileri Evliya Çelebi Seyahatnamesi'nde yer almaktadır (Ölçer: 1997: 1317). Evliya Çelebi'nin yazdığına göre Osmanlı döneminde mühürcüler üç gruba ayrılmaktadır. Birinci grup Esnaf-ı Hakkâkân olarak anılmakta ve firuze taşı üzerine yazılar yazmaktadır. İkinci grup, Esnaf-ı Mühürkünân olarak anılmakta ve damga mühür yapmaktadır. Üçüncü grup ise Esnaf-ı Mühürkünân-ı Sim Heykel'dir ve gümüş mühür ve tılsım mühürleri kazımışlardır (Kuşoğlu: 2009, 12-13; Ülker: 1986, 8; Tali, 2014: 538-539). Osmanlı'da Mühürler; altın, gümüş, pirinç, bakır, kurşun gibi madenlerden kazıma tekniği ile yapılırdı. Ayrıca; akik, yakut, zümrüt, yıldız taşı, firuze, necef, yeşim gibi kıymetli taşlar üzerine de kazıldığı olurdu. Kıymetli taş, mühür olarak kullanıldığında buna kıymetiyle uygun bir tutamak yapılırdı. Şekilleri yuvarlak, oval, kare ve dikdörtgen olabilirdi. Mührün gelişim sürecine bakıldığında kalıplarda genelde yuvarlak formun tercih edildiği görülür. (Sel, 2012, s. 32) Osmanlılar da ilk kullanılan mühür, aynı zamanda ilk tuğra olma özelliğine sahip olan Orhan Gazi'nin, Orhan bin Osman ifadesini içeren tuğradır. (Sel, 2012: 32) Birinci Sultan Osman Gazi'ye ait bir tuğraya günümüze dek hiçbir yerde rastlanmamıştır. Bu nedenle 36 Osmanlı padişahı ama 35 Osmanlı padişah tuğrası vardır. (Sel, 2012: 32)

Osmanlılarda yaygın bir kullanım alanı olan mühürler, kullanım alanlarına göre birbirinden farklı özellikler taşımaktadırlar. Osmanlı dönemi mühürlerinin boyutları genellikle kullanıldıkları alanlara göre değişiklik göstermiştir. Örneğin; tutamaklı mühürlerin büyüklüğü genellikle 2,5 cm'nin altındadır. Yüzük mühürlerin yükseklikleri ise 1-3

cm arasında değişiklik gösterir. Tılsım mühür olarak adlandırılan mühür çeşidi ise ebat olarak daha büyük olup yüksekliği 9 cm'ye kadar ulaşır. Mühürlerin çapı ile yüksekliği aynı değildir, ancak genellikle çap yüksekliğin ya yarısı kadardır ya da bundan biraz daha fazladır. Mühürlemede baskıların pozitif olması istendiği için, mühürler her zaman negatif işlenmiştir. Ancak az da olsa pozitif işlenmiş mühürler de vardır. Bunlar amulet (nazarlık, muska) niteliği taşımaktadırlar. Mühür yapımında hakkak kalemi, kalem 20 keski, basit matkaplar, küre oyan matkap ve biley çarkı gibi aletlerin kullanıldığı, demirin bulunmasından sonra demir aletlerin de sert taşların işlenmesinde kullanıldığı düşünülmektedir. Osmanlı Devleti mühürlerinde atasözleri, beyitler, ayet veya hadisler yazılabildiği gibi, bazılarında sadece sahibinin adı bulunurdu. Bunların hepsi oyma olup, kabartma mühürlere pek fazla rastlanmaz. Cumhuriyete yakın devirlerde ise genellikle yuvarlak ve sülüs yazı ile düzenlenmiş mühürler kullanılmıştır. (Albayraktar, 1998, s. 24)

Osmanlıda önemli bir yere sahip olan mühürler ve bu bağlamda Bitlis Etnografya Müzesi'nde bulunan mühürler bu çalışmanın konusunu oluşturmaktadır. Bitlis Etnografya Müzesi'nde toplamda 4 adet şahıs mührü bulunmaktadır. Bu mühürlerden birinci örnek; 119 envanter numaralı şahıs mührüdür. Mühür, akik taşına kazınmış olup dairesel formludur. Mühür çapı 1,8 cm olan mühür Ahlat Müzesi'nden devir yoluyla Bitlis Etnografya Müzesi'ne kazandırılmıştır. Tutamağı bulunmayan mührün üzerinde mahalli yazı stilinde "Süleyman Bin Yusuf 1286" yazısı kazınmıştır (Foto No: 1 ve 1a).

Foto No: 1

Foto No: 1a

Envanter numarası 120 olan ikinci örneğe bakıldığında, tutamaklı mühür olduğu görülmektedir. Tutamak kısmı baskı kısmıyla bitişik olmakla birlikte hareket etmemektedir. Dairesel formlu baskı kısmına sahip olan mühür, gümüş malzemeden yapılmıştır. Baskı kısmının çapı 1,6 cm olup tutamak yüksekliği 2,1 cm'dir. Tutamağın uç kısmı palmet şeklindedir ve içi oyuklu stilize motifler mevcuttur. Palmet ile stilize oyuklar arasında iki sıra yiv bulunmaktadır. Baskı kısmının üzerine cel-i

sülüs yazı ile "Ali Fuad 1327" yazısı kazınmıştır. Ahlat Müzesi'nden devir yolu ile Müzeye kazandırılmış olan mühür müzenin teşhir bölümünde sergilenmektedir (Foto No: 2 ve 2a).

Foto No: 2

Foto No: 2a

Envanter numarası 121 olan mühür örneği tutamaklı olup tutamak baskı kısmı ile bitişik ve hareketsizdir. Bakır malzemeden yapılmış olan mühür, Ahlat Müzesi'nden devir yoluyla Bitlis Etnografya Müzesi'ne kazandırılmıştır. Baskı kısmı dairesel formlu olup çapı 1,6 cm'dir. Tutamak yüksekliği ise 2,2 cm'dir. Tutamak palmet motiflidir. Form olarak ibriği andıran tutamak ortasında dairesel bir oyuk mevcuttur. Tutamağın baskı kısmına bitiştiği yerde iki adet oyuk ve bu oyukların altlarında karşılıklı olarak, yarım daireyi andıran oyuklar ve en ortada damla motifi bulunmaktadır. Damla motifinin üstünde yine geometrik oyuklar mevcuttur. Baskı kısmında ta'lik yazı stili ile "Emin Rıza 1332" yazısının kazınmış olduğu görülmektedir (Foto No: 3 ve 3a).

Foto No: 3

Foto No: 3a

132 envanter numaralı son örnek tutamaklı mühür olup bakır malzemeden yapılmıştır. Baskı kısmı dairesel formludur. Üzerinde cel'i sülüs ile kazınmış "Esseyyid Osman Nuri 1336:1920" yazıları mevcuttur.

Baskı kısmı çapı 1,7 cm ve tutamak kısmın yüksekliği 2,2 cm'dir. Palmet motifli olan tutamak kısmı form olarak ibriği andırmaktadır. Palmet motifinin ortasında dairesel bir oyuk mevcuttur. Tutamağın alt kısımlarında simetrik olarak oyulmuş geometrik desenler yer almaktadır. Ahlat Müzesi'nden devir yoluyla Bitlis Etnografya Müzesi'ne kazandırılmış olan örnek teşhirde bulunmaktadır (Foto No: 4 ve 4a).

Foto No: 4

Foto No: 4a

Değerlendirme ve Sonuç

Osmanlı döneminde mühür kullanımı saygın bir gelenek olarak yaygın biçimde kullanılmıştır. Yazılan evrakın sahte olmadığının göstergesi olan mühürler hakkakların üstün becerileri sayesinde zamanla sanat eseri özelliği kazanmışlardır. Mühürler maden sanatı incelemelerinde resmi, şahıs ve tılsım mühürler olmak üzere üç grupta ele alınmışlardır. Bu çalışmada yer alan mühürler Osmanlı dönemine ait şahıs mühürleridir. Osmanlıda devlet işlerinde kullanılan resmî mühürlerden başka genellikle herkesin bir şahsî/zâtî mührü bulunmaktaydı. Dilekçe gibi resmi belgelerde yazının sonuna, ismin yanına veya ismin tam arkasına gelecek şekilde arka sayfaya mühür basıldığı gibi, mektuplara da basılmaktaydı. Bu çalışmada yer alan mühürlerin üç adedi bakır malzemeden bir adedi ise akik taşından üretilmiştir. Bakır malzemeden yapılan mühürlerin yapım tekniklerinde döküm tekniği kullanılmıştır. Mühür tutamakları baskı kısımlarına sabit olup ajur tekniği ile süslenmişlerdir. Baskı kısımlarında yalnızca şahsın adı kazınmıştır. Mührü kazıyan hakkâk kendi adını kazımamıştır. Osmanlı döneminde önemli bir ustalık olmasında rağmen mühür sahibine olan saygı ya da sanatkârın mütevazılığından dolayı çoğu mührde hakkâk imzası bulunmamaktadır. Mühürler tip olarak tek yüzlü, çift yüzlü ya da üç yüzlü mühürler olarak kullanılmışlardır. İki ve üç yüzlü mühürlerin farklı

kullanım alanları bulunabilmektedir. Yine tip olarak yüzük mühürler yaygın olarak karşılaşılan tiplerdir. Bu çalışma kapsamında incelenen şahıs mühürleri tek yüzlü mühür tiplerinden oluşmaktadır. Form olarak bakıldığında mühürlerin baskı yüzleri elips, daire, dikdörtgen, kare vb şekillerde karşımıza çıkabilmektedir. Bu çalışmada yer alan mühürlerin baskı yüzlerinin tamamı dairesel formludur. Çalışma kapsamında incelenen şahıs mühürlerinin baskı yüzü çaplarına bakıldığında 1,6 cm ile 1,8 cm arasında değiştiği görülmektedir. Osmanlı dönemi mühürleri incelendiğinde uygulanan yazı stilinin son derece önemli olduğu görülmektedir. Çalışma kapsamında yer alan mühürlerin 2 adedinde sülüs, 1 adedinde ta'lik yazı karşımıza çıkmaktadır. Bir adet mühür ise mahalli yazı tarzında yazılmıştır.

Bitlis Etnografya Müzesi'nde bulunan Osmanlı dönemine ait şahıs mühürlerini kapsayan bu çalışma ile müze koleksiyonunda az sayıda mührün bulunduğu görülmüştür. Yörede kullanılan resmi ya da diğer şahıs mühürlerin çevre müzelerde ya da koleksiyonerlerde olduğu tahmin edilmektedir. Gümüş, bakır, akik gibi malzemelere kazınan mühürler üzerine ustalıkla hakkedilmiş şahıs isimleri bulunmaktadır. Ayrıca tutamaklar yine yüksek bir estetik anlayış ile hazırlanmıştır. Mühürlerin sanat açışından bir diğer önemli özellikleri tek örnek olmalarıdır. Her bir mühür bir usta elinden tek seferliğine çıkmaktadır. Mühürler toplumun gelenek, göreneklerini yansıtması açısından önem arz etmektedir. Yine şahıs mühürleri sahibinin kimliğini ve ekonomik durumunu göstermesi gibi niteliklere sahip olan imzalardır. Osmanlı döneminin diğer sanat dallarında olduğu gibi mühürlerde de İslam inancına uygun biçimlendirmeler görülmektedir. Osmanlı kültürünü açıklama konusunda bir kanıt niteliği taşıyan mühürler dönemin sanatının zarafetini ve ne denli incelikli olduğunu göstermektedir. Mühürcülük, 1928'lere kadar devam etmiş (Tali, Kayseri müzesi), harf devriminden sonraki dönemle birlikte mühür kullanımı yerini imzaya bırakmıştır. Bu süre içerisinde, okuryazar kesimdeki artışa kadar Latin alfabesi ile mühürler kazınmaya devam etmiştir (Aydın, 2007, s. 26). Günümüzde mühür kullanımı hala devam etse de mühürlerde eski işçilik, estetik ve sanattan söz etmek neredeyse imkânsızdır.

KAYNAKLAR

ACAR, Şinasi (1996). "Mühürcülük Sanatı ve Mühürcüler". *Antik Dekor*, S.37, İstanbul, s.94-100.

ALBAYRAKTAR, N. Ayça. (1998). Baskı Resmin İlk Örneği Mühürlere Plastik Bir Yaklaşım. Atatürk Üniversitesi, *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, Erzurum, s. 22-28.

AYDIN, B. İ. (2007). *Kimlik Betimleyici Tasarımlar: Mühürler.* Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Yüksek Lisans Tezi.

ÇABAZ, Murat (2017). *Van Bölge Müzesi'nde Bulunan Osmanlı Dönemi Mühürleri*. Van:Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

DEVELİOĞLU, Ferit (1998), *Osmanlıca-Türkçe Ansiklopedik Lûgat*, Ankara: Aydın Kitabevi.

EENGİN, F. E. (1994). *Mühür ve Mühürcülük Sanatımız (Üzerine Derlemeler).* İstanbul: Arıtan Yayınevi

HAMMER, J. V. (1999). *Osmanlı Mühürleri.* İstanbul: Pera Yayıncılık

KUŞOĞLU M. Zeki (1994). "Mühürcülük-Osmanlı Dönemi" *Dünden Bugüne İstanbul Ansiklopedisi*, C.6, İstanbul, s.17-18.

KUŞOĞLU, M. Zeki (2009). *Tarihin Görgü Şahitleri Osmanlı Mühürleri.* İstanbul: İstanbul Büyükşehir Belediyesi.

KÜRKMAN, Garo (2010), *Osmanlı Gümüş Damgaları*, İstanbul.

ÖLÇER C. (1997), "Mühür-Osmanlı Mühürcülüğü" *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, C.2, İstanbul, s.1317-1318.

RADO, Şevket (1987). "Mühür Kullanma Adeti ve Çeşitli Mühürler", *Aletler ve Adetler*, İstanbul: Ak yayınları, s. 71- 73.

SEL, R. D. (2012). *Hakkaklık ve Mühür Kalıplarının Özgün Baskı Resim Sanatı Açısından İncelenmesi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Basılmamış Yüksek Lisans Tezi.

TALİ, Şerife (2013). "Kayseri Etnografya Müzesinde Bulunan Osmanlı Dönemi Mühürleri Üzerine Bir Değerlendirme", *Journal of International Social Research, 6*(27).

TALİ, Şerife (2014). "Giresun Müzesi'nde Bulunan Osmanlı Dönemine Ait Bir Grup Tılsım Mühür", *Electronic Turkish Studies, 9*(1).

TAŞ, N. Fahri- Nebi BOZKURT (2006). "Mühür", *TDV İslam Ansiklopedisi*, C. 31, İstanbul: TDV.

UZUNÇARŞILI, İsmail Hakkı (1940), "Osmanlı Devleti Zamanında Kullanımı Olan Bazı Mühürler Hakkında Bir Tektik", *Belleten,* C.4, Sayı:16, Ankara, s.495-544.

UZUNÇARŞILI, İsmail Hakkı (1959), *Topkapı Sarayı Müzesinde Mühürler Seksiyonu Rehberi*, Şehir Matbaası, İstanbul.

ÜLKER Muammer (1986), "Mühürler" *Antika The Turkısh Journal of Collectable Art*, S.2/18, İstanbul, s.6-19.

ANADOLU KİLİMLERİ VE BRENT WADDEN'İN DOKUMA TABLOLARI BİR DİYALOG KURABİLİR Mİ?[1]

Can Anatolian Rugs and Brent Wadden's Weaving Tables Establish a Dialogue?

Sevim ARSLAN[*]

I

Dokuma hiç kuşkusuz tarihin en eski sanat yapıtlarından biri olarak kabul edilmektedir. Dokumacılık geleneği, insanoğlunun tabiatın dış etkilerinden korunmak, örtünmek ve yaşadığı ortamın koşullarına kolaylık sağlama gereksiniminden doğan bir olgudur. Bu geleneğin en eski örneklerinden biri de kilim dokumacılığıdır. Anadolu'da halı ve kilim kültürü esas itibariyle Türk kültürünün önemli bir parçasıdır. Anadolu kilimleri, Anadolu'nun binlerce yıllık kültürel birikimini ve kültürel mirasını yansıtmaktadır. Bu kilimler, her yörenin kendine özgü karakteristiği ile çok zengin çeşitliliğe sahiptir. Geleneksel yaşamın birer parçası olan kilimler, yer yaygısı, çadır, çadır kapısı, perde, eşya ve hayvan örtüsü, torba, heybe, erzak ve eşya taşıma torbası, kıymetli eşyaların konulduğu çuval, duvar askısı ve bunun gibi pek çok kullanım alanında karşılığını bularak vazgeçilmez bir dokumalar zincirini oluşturmaktadır. Yerleşik yaşama geçildikten sonrada benzer işlevsellik fonksiyonlarını sürdürmekle birlikte ev için dekorasyonun önemli birer parçası olmuşlardır. Kilimlerde kullanılan motifler birer süsleme ögesi olmanın yanı sıra bu dokumaların kimliklerini de oluşturmaktadır. Belli motifler belli boyların damgası olmuştur. Aynı zamanda üzerinde taşıdığı sembol motiflerle koruyucu tılsım ve nazarlık olmak gibi bazı fonksiyonlara da sahiptir (İnalcık, 2008: 53). Ait oldukları kültürlerin ipuçlarını yansıtan kilimler, geçmişin kültür ve sanat birikimlerini günümüze taşıyarak, kendi özellikleri çerçevesinde toplumların görsel ve kalıcı kültürünün temel ögelerini yansıtan kültürel simgelerdir.

II

Halı-Kilim sanatı alanlarında yapılan araştırmalar, tarihsel süreç içindeki gelişimini ve değişimini her zaman üretim bölgeleri, dönemleri, teknik ve malzeme analizleri, desen ve kompozisyon özellikleri, motif, imge ve semboller gibi temel konuları üzerinden yapılmıştır. Ortaya çıkış nedenleri işlevsel olması sebebiyle yüzyıllar boyunca her dokuma zanaat

[1] Katkı: Bu çalışma Marmara Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi tarafından desteklenmiştir, Proje no:SOS-D-200318-0136
Anknowledgement: This work was supported by Marmara University, Scientific Research Projects Committee, Project no: SOS-D-200318-0136
[*] (Doç.); Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İstanbul, Türkiye.E-mail:

kapsamında değerlendirilmiş, sanatsal bir içerik taşıyabileceği düşünülmemiş ve dolayısıyla estetik bir obje olmaktan ziyade gündelik yaşamın sıradan nesneleri olarak değerlendirilmiştir.

Çağdaş sanat yaratıcılığı için dokumacılık kültürünün bir kaynak teşkil etmesi ve sanata dönüşüm süreci 19. yüzyılda ortaya çıkan Art and Craft, Art Nouveau ve Bauhaus gibi sanat hareketleri ile başlamıştır (Artun, 2011: 85). Modern sanatın değişim dinamikleri içinde dokumacılık teknik, malzeme ve yöntem olarak dikkat çekmeye başlamış ve dönemin sanatçıları dokuma eylemi ile sanat üretimi arasındaki ilişkiye odaklanarak çağdaş tekstil sanatının doğmasına zemin oluşturmuşlardır. Çağdaş tekstil sanatı, sanat ve zanaat arasındaki hiyerarşiyi kaldırarak, tekstilin anlam aralığını önemli ölçüde genişletmiş ve bugünki sanat üretimi içinde kendisine oldukça geniş bir alan açmıştır.

Burada amaçlanan dokuma kültürünün geleneksel olanla çağdaş olan arasındaki ilişkiyi göstermekle birlikte aynı zamanda dokuma kültürünün kendisine ait olan gerçekliklerin estetik ve sanat nesnesi olarak evrilmesini, değişen yeniden yapılanan dinamik bir yapı olmasını harekete geçirmektir.

III

Bu bağlamda Anadolu kilimlerine soyut sanatın perspektifinden bakarak çağdaş plastik bir dilin izlerini ya da ipuçlarını bulabileceğimizi söyleyebiliriz. Kilimlerdeki kompozisyonu motif ve sembollerinden çıkarıp, form, biçim ve renk olarak değerlendirdiğimizde bu geometrik tasarımları sanatla buluşturmak pek ala mümkün görünmektedir.

Özellikle Batı Anadolu ve İç Anadolu bölgesinde primitif olarak değerlendirilen bazı kilimlerdeki geometrik sadelik ve geometrik biçimsellik, geometriyi bir estetik araç olarak kabul ettiğimizde, bu dokumaları geleneksel üretim biçimlerinden çıkararak kendine özgü soyutlama tekniğiyle modern sanatın gündemine taşımak mümkün görünmektedir.

IV

Tam bu noktada Kanadalı sanatçı Brent Wadden' in dokuma tablolarına bakarsak, sanatçının bu zanaat temelli uygulamalarıyla Anadolu kilimleri arasında bir diyalog kurabiliriz.

1979 Kanada doğumlu Brent Wadden 2003 yılında Nova Scotia Sanat ve Tasarım okulundan mezun olur. Aynı yıl ilk kişisel sergisini Halifax' da Anna Leonowen sanat galerisinde açar. Wadden sanat çalışmalarını Vancover ve Berlin'deki stüdyolarında sürdürmektedir. Berlin, Amsderdam, Toronto, Bürüksel, Londra, New York, Paris gibi birçok şehirde sergiler açmıştır.

Brent Wadden 2004 yılında Berlin'de dokumaya odaklanarak çalışmalarında dokuma ve modernist sanat yapımının çeşitli biçimleri arasında doğrudan bir diyalog kurmaktadır. Hem zanaat hem de modernizmin tarihsel ve toplumsal yapılarını referans almaktadır.

Wadden'in dokuma tablolarında zanaat ve sanat arasındaki ilişkiyi açıklıkla görmekteyiz. Biçim ve yöntem bakımından geleneksel dokumalara referans veren bu tablolarda sanatçı, geometrik soyutlamalarla oluşturduğu desenlerini boya ile değil, geleneksel dokuma yöntemlerini ve malzemelerini kullanarak oluşturmaktadır. Sanatçı bu şekilde el sanatları ile modernist resim arasında önemli bir ilişki kurmaktadır.

Brent Wadden'in dokuma tablolarında geleneksel yapının biçim ve sorumluluğu değişse de geometrik kompozisyonları soyut sanat anlayışı içinde sürekliliğini devam ettirmektedir. Wadden bir söyleşisinde dokuma eylemini bir süreç olarak ifade eder ve dokuma sürecinin her zaman çalışmayla ilişkili, zamana dayalı bir süreç olduğunu belirtir (Whittaker,I., 2015).

Wadden'in süreci onun işlerinin temel ve ayırt edici yönünü belirlemektedir. Sanatçı modern batı toplumunun anlık tüketici anlayışını reddeder ve bunun yerine son derece zahmetli olan el dokumasını tercih eder. Sadece ikinci el materyallerle çalışmayı seçer. Çoğunlukla ikinci el dükkânlardan aldığı doğal ve sentetik, özellikle yün, pamuk ve akrilik malzemeleri kullanır. Bu malzemeler çeşitli geometrik desenleri tasarlamak için kombine edilir.

Brent Wadden'in kompozisyonlarında özellikle erken dönem modernizmin izleri görülmektedir. Wadden'in tablolarında soyut geometrik desenler açık-koyu zıtlık alanları, negatif ve pozitif alanların değişen algısını yaratır. Bu negatif- pozitif ilişkisi sanatçının 2013-2014 yıllarında "Alignment" adını verdiği bir seri çalışmasında en basit kontrast olan siyah ve beyazı kullanarak yapılmıştır. Bu dokumalar daha küçük ölçeklerde çoklu işlerdir. 2014 den sonra "TBT" adlı serisinde tek renkli formlarda kalmasına rağmen, renk ve form araştırmalarını çeşitli renk varyasyonlarını kullanarak sürdürmektedir. Daha sonraki çalışmalarında çizgiler daha düz ve keskin hale gelmeye başlar ve renkler daha aktif tonlarda varyasyonlardan oluşan kompozisyonlar oluşmaya başlar.

Brent Wadden büyük ölçekli dokuma tablolarını daha küçük ölçeklerdeki el dokuması parçaları, geometrik soyutlama düşüncesi içinde bir araya getirerek oluşturmaktadır. Dikişle birleştirilen bu parçalar düzensiz, acele bir araya getirilmiş duygusu oluştururlar. Sanatçı parçaların birleşmesinde görülen bu düzensizliği, biçimlerdeki hizalama hatalarını, çizgi, doku ve renk tonlarındaki farklılıkların oluşmasına izin vermekte ve bu düzensizliği, el dokuması sürecinin bir parçası olarak özellikle kullanmaktadır. Dokuma tablolarda kompozisyonlar sürecin son

aşamasında şekillenmektedir. Böylelikle kompozisyon sürecine tahmin edilemezlik ve doğaçlama unsurları eklenmektedir. (Balzer, D., 2016)

Sonuç olarak Brent Wadden 21. yüzyılda modernizmi takip etmenin bir başka adımını temsil etmektedir. 1990'ların sonlarından beri çağdaş sanatta zanaat temelli uygulamalara getirilen yeni tartışmaya katkıda bulunmaktadır.

Kaynakça

Artun, A, Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi Estetik Modernizmin Tasfiyesi, İletişim Yayınları, İstanbul, 2011

İnalcık, H, Türkiye Tekstil Tarihi üzerine Araştırmalar, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2008, s.53

18.-19. Yüzyıl Anadolu Kilimleri, Gülgönen Koleksiyonu, Vehbi Koç Vakfı, İstanbul 2011

Whittaker,I., 2015, http://www.randian-online.com/np_feature/abstraction-a-foot-ahead-interview-with-brent-wadden/#

Balzer, D., 2016, https://canadianart.ca/features/brent-wadden/

Resim Listesi

Resim 1 -18. yüzyıl, İç Anadolu, 136x114 cm., Gülgönen koleksiyonu, env. 236, 18.-19. Yüzyıl Anadolu Kilimleri, Gülgönen Koleksiyonu, Vehbi Koç Vakfı, İstanbul 2011

Resim 2- 18. yüzyıl, İç Anadolu, Sivas, 344x173 cm., Gülgönen koleksiyonu, env. 296 (çift kanat kilim), 18.-19. Yüzyıl Anadolu Kilimleri, Gülgönen Koleksiyonu, Vehbi Koç Vakfı, İstanbul 2011

Resim 3 - 19. yüzyıl, Batı Anadolu, 198x124 cm., Gülgönen koleksiyonu, env. 269, 18.-19. Yüzyıl Anadolu Kilimleri, Gülgönen Koleksiyonu, Vehbi Koç Vakfı, İstanbul 2011

Resim 4 - 19. yüzyıl, Batı Anadolu, 196x146cm., Gülgönen koleksiyonu, env. 152, 18.-19. Yüzyıl Anadolu Kilimleri, Gülgönen Koleksiyonu, Vehbi Koç Vakfı, İstanbul 2011

Resim 5 - 18. yüzyıl, İç Anadolu, Konya 304x120 cm., Gülgönen koleksiyonu, env. 303, 18.-19. Yüzyıl Anadolu Kilimleri, Gülgönen Koleksiyonu, Vehbi Koç Vakfı, İstanbul 2011

Resim 6 - Brent Wadden, http://www.blog.finelittleday.com/wp-content/uploads/2012/07/Sk%C3%A4rmavbild-2012-08-01-kl.-00.49.36.jpg

Resim 7 - Brent Wadden, Alignment" series, http://www.artifizz.org/Uploads/Venue_112_Peres_Brent_Wadden_Alignment-_47-2014.jpg

Resim 8 - Brent Wadden, At first glance, the works appear to be two-tone abstractions, https://cdn.wallpaper.com/main/galleries/15/09/brent-wadden-at-pace_2.jpg

Resim 9- Brent Wadden, peres project Berlin, 2015, https://peresprojects.com/wp/wp-content/uploads/2015/06/BW13150-RED_BLUE-5-2015-EMAIL-1.jpg

Resim 10 - Brent Wadden, Brent Wadden, hand woven fibers, wool, cotton and acrylic on canvas 2015, https://s3.amazonaws.com /files.sendible.com/9431463/original.JPG

Resim 11 - Brent Wadden, Untitled 2017, Hand woven fibers, wool, cotton and acrylic on canvas 71 7/8 by 70 7/8 in. 182.6 by 180 cm., https://s3.amazonaws.com/files.collageplatform.com.prod/image_cache/1010x580_fit/57f5103384184e06458b4568/62745fb07da1dc21ec5c1e82002fe62b.jpeg

Resim 12 - Brent Wadden, Installation view at Mitchell-Innes & Nash, NY, 2015, http://www.randian-online.com/wp-content/uploads/2015/06/Wadden_MIN_Installation-view_01.jpg

Resim 13 - Brent Wadden, contemporary art gallery. Vancouver 2018, http://www.nsnews.com/living-mag/culture/textile-artist-brent-wadden-featured-at-the-cag-1.23160619

Resim 1 -18. yüzyıl, İç Anadolu, 136x114 cm., Gülgönen koleksiyonu, env. 236

Resim 2- 18. yüzyıl, İç Anadolu,Sivas, 344x173 cm., Gülgönen koleksiyonu, env. 296 (çift kanat kilim)

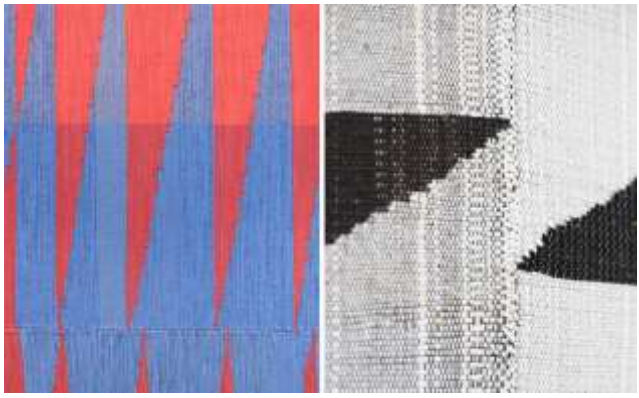
Resim 3 - 19. yüzyıl, Batı Anadolu, 198x124 cm., Gülgönen koleksiyonu, env. 269

Resim 4 - 19. yüzyıl, Batı Anadolu, 196x146cm., Gülgönen koleksiyonu, env. 152

Resim 5 - 18. yüzyıl, İç Anadolu,Konya 304x120 cm., Gülgönen koleksiyonu, env. 303

Resim 6 - Brent Wadden

Resim 7 - Brent Wadden, Alignment" series



Resim 8 - Brent Wadden, At first glance, the works appear to be two-tone abstractions

Resim 9- Brent Wadden, peres project Berlin, 2015

Resim 10 - Brent Wadden, Brent Wadden, hand woven fibers, wool, cotton and acrylic on canvas 2015

Resim 11 - Brent Wadden, Untitled 2017, Hand woven fibers, wool, cotton and acrylic on canvas 71 7/8 by 70 7/8 in. 182.6 by 180 cm.

Resim 12 - Brent Wadden, Installation view at Mitchell-Innes & Nash, NY, 2015

Resim 13 - Brent Wadden, contemporary art gallery. Vancouver 201

Bölüm/*Volume* II

SANAT VE TASARIM
ART AND DESIGN

DEĞİŞKEN VERİLİ AMBALAJ TASARIMI

Variable Packaging Design

Alper Raif İPEK*

Giriş

Ambalaj, bir ürünü koruyan ve bir çok farklı malzemeden yapılan taşıyıcıları, bu taşıyıcıların bir arada konulduğu kutuları ve bu kutuları da yine bir arada içine alarak tek birim haline getiren daha büyük, paket, kutu ya da sandıkları kapsayan genel bir terimdir. Boyut, malzeme ve form açısından farklılıklar gösterdiklerinden, her taşıyıcı, kutu ve paket ayrı bir tasarım malzemesidir. Reklamı yapılan ürünler bile bir ambalaj içinde piyasaya sunulmak zorundadır. Bir ambalaj ürünün ömrünü uzatır, taşıma maliyetini düşürür ve en önemlisi grafik ve yapısal tasarım nitelikleriyle süpermarket rafında benzerleri ile zorlu bir rekabete girip ilgiyi üzerine çekerek ürünü "satmaya" çalışır. Bugüne kadar bir çok araştırma, tüketicilerin ürünü satın alırken, içeriği yerine ambalajına bakarak karar verdiklerini ve ambalajın tek başına bir kalite algısı oluşturduğunu göstermektedir. Elbette ilgi çekmek, ambalaj tasarımının tek amacı değildir. Ambalaj ürün hakkında birşeyler anlatabilmelidir. Her ambalaj tasarımının arkasında potansiyel tüketici kitlenin (hedef kitle) yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi, coğrafi yerleşim bölgesi vb. özelliklerinin ayrıntılı bir biçimde değerlendirildiği ciddi bir pazarlama stratejisi vardır. Bir ambalajın maliyeti daima ürün maliyeti ile birlikte hesaplanır. Çünkü ürün var oldukça, ambalajı da var olacaktır. (Becer, 2014, s.15).

Ürünün bir ambalaja sahip olması ürünü dış etkenlere karşı koruduğu gibi tanınması ve satılmasını da sağlamaktadır. Satın alma sürecinin ilk aşaması dikkat çekimidir ki grafik tasarım bu aşamada önem kazanmaktadır. Ambalajda kullanılan renk, yazı ve grafiklerin uyumlu olması tüketiciye güven duygusu verir. Rekabet piyasasında ambalajı başarılı ürünler ön plana çıkarak markalaşırlar. Tüketim toplumunda yenilenen ürün çeşitliliği içinde alıcı, ürünün her özelliğine dikkat etmekte ve seçici davranmaktadır. Market raflarında bir arada duran ürünler tüketici dikkatini çekebilmek için yarış halindedirler. İlgi uyandırarak satış aynı zamanda bir pazarlama yöntemidir. Ambalaj tasarımı bir ürünün satış elemanı görevini de yerine getirmektedir. Andreas Gursky'nin de bu canlılığı yakaladığı fotoğrafı "99 Cent II" 3.3 milyon dolarlık fiyatıyla dünyanın en pahalı fotoğrafı listesindedir. (Görsel: 1) (Rosen, 2015).

* (Öğr. Gör.) Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü. E-mail: alperipek@yahoo.com

Görsel.1. Andreas Gursky: *99 Cent II Diptychon*

Ambalaj ilk başlarda sadece koruma ve kolaylık gibi faydalar sağlama amaçlı kullanılırken, zaman ilerledikçe ambalajın farklı amaçlara da hizmet edebilecek özellikte olduğu görülüp kullanım alanı genişletilmiştir Özellikle pazarlama çalışmalarında sağladığı olumlu katkılar sayesinde ambalaj, tüketici ile önemli bir iletişim aracı olarak kullanılmaktadır. Ambalajın ürünü satın alan kişinin beklentilerini karşılaması gerekmektedir. Bunun yapılabilmesi için tüketicinin istekleri ve davranışları iyi bilinmelidir. Pazarlama bilimi stratejik bakımdan farklı dönemler geçirmiştir ve tüketici merkezli pazarlama anlayışı bunlardan sonuncusu olarak görülmektedir. Bu dönemde tüketiciyi merkeze alabilmek için ambalaj tasarımcılarıyla çalışılması gerekliliği görülmüş ve bu durum ambalaj tasarımlarının kalitesini arttırmıştır. Ambalajda hedeflenen konuma ulaşmak için tüketici araştırmaları gibi bazı önemli veriler elde edilen analizlerin takip edilmesi ve tüketici odaklı anlayışın tasarım sürecine mümkün olduğunca yansıtılması gerekmektedir. Tasarımcının bu analizlerden elde edilen bilgileri, mevcut pazarlama stratejisi dahilinde, olanakları zorlayıp kendi özgün tasarım anlayışıyla bütünleştirerek tasarım kararlarına yansıttığı ölçüde başarıyı yakaladığı anlaşılmıştır. Bu durum göz önünde bulundurulduğunda, tüketici odaklı pazarlamanın, ambalaj tasarımı sürecinde belirleyici etkisi olduğu sonucuna varılmaktadır. Tutumlar, tüketici davranışlarını etkileyen faktörlerden biri olup, bu faktörlerin psikolojik boyutunu oluşturan önemli unsurlar arasındadır (Aydar, 2010, s.6).

Ambalaj endüstrisinde ürünlerin baskıları konvensiyonel ofset baskı ve flekso baskı ile yapılmaktadır (Alpakın, 2005, s.7). Bu baskı tekniklerinde üretilen grafik tasarım kalıplara aktarılıp tek bir kopyanın birbirinin eşi kopyalar üretme prensibine dayanır. Önceleri sadece konvensiyonel ofset ve flekso baskı ambalaj sektöründe yaygın ve tercih edilen üretim

teknikleriyken özellikle son yıllarda dijital baskı sistemlerinin teknolojilerindeki büyük gelişimler ambalaj basımında da tercih edilmesinin önünü açmıştır. Dijital baskı sistemleri baskıyı kalıpsız gerçekleştirmektedir böylece her bir baskı kopyası bilgisayarda yaratılan grafik görüntünün bire bir olabilmektedir. Dijital baskı sistemlerinin üretimde sunduğu bu esneklik sayesinde program desteğiyle her bir baskının belirli bir bölgesinde veya tamamında değişiklik yapılabildiği gibi tamamen tasarımcı desteksiz bilgisayar yaratımlı grafiklerde üretilip basılabilmektedir. (Görsel: 2)

Görsel.2. Dijital ve konvensiyonel baskı iş akış şeması

Dijital baskının getirdiği yeniliklerden biri ambalajın üzerine önceden girişi yapılmış ve yeri belirlenmiş dataların basılabilmesi olduğu gibi konumları ve renkleri bilgisayar algoritmasıyla oluşturulabilen grafik tasarımların basılabilmesine imkan vermesidir. Böyle bir uygulamayla ortaya çıkan eşsiz ve/veya kişiye özel ambalaj tüketicinin dikkatini çekmekte ve tüketicinin ürünle yakınlık kurmasına ve sonucunda da satışın gerçekleştirmesine yararlı olabilmektedir.

Ana belge şablonuyla veri tabanından alınan içerik birleştirilerek, basılı veya elektronik doküman üretilir. İstenilen iş kuralları uygulanarak, üretilen her sayfa bireysel olarak hedeflenen benzersiz bilgi, mesaj ve görüntüleri içerir. Kişiselleştirme belgelerin çekiciliğini arttırır ve içerdiği mesajın etkinliğini geliştirir (Görsel: 3) (avrupaofis 2015).

Görsel.3. Dijital baskının çeşitli kullanım alanları

Her ambalaj üzerine tek tek tüketici isimlerinin basıldığı değişken verili ambalaj tasarımının yaygın olarak kullanıldığı ilk kampanya Coca Cola'ya aittir.

Coca-Cola'nın 32 ülkedeki tüketicileriyle doğrudan ilişki kurmak için başlattığı 'Bir Coca-Cola Paylaş' (Share a Coca-Cola) adlı kampanya kapsamında Coca-Cola, Coca-Cola Light ve Coca-Cola Zero şişeleri üzerindeki ikonik Coca-Cola logosu farklı ülkelerdeki en yaygın isimler, rumuzlar ve duygusal ifadelerle değiştirilmiştir. Kampanya öncelikle Avustralya'da gençlerin %50'sinin hiç Coca Cola tatmamış olması nedeniyle başlamış ve sonrasında fenomen haline dönüşmüştür. Kampanya sonucunda gençlere ulaşmada %7'lik artış, içimde %5 artış, satışta %3 artış başarısı elde edildiği gibi Facebook hareketliliği ise %870 artmıştır. Aynı kampanya Avrupa'daysa Mayıs 2013'te başlamıştır. Projede HP, kişiselleştirilmiş etiketlerin oluşturulmasını İndigo dijital baskı ile konvansiyonel baskı teknolojisini birleştirerek sağlamıştır. Baskı makineleri üç ay boyunca günde 24 saat çalışarak 800 milyon etiket üretmiştir. (Görsel: 4) (mediacatonline, 2013)

Görsel.4. Share a Coca-Cola kampanyası için örnek.

Yukarıdakine benzer bir kampanyayı yine Coca Cola sadece İsrail ölçeğinde gerçekleştirmiştir.

Coca-Cola İsrail'de Gefen Ekibi, Q Digital ve HP Indigo'nun yardımıyla benzersiz bir kampanya yürütmüştür. Diet Coke projesinde 2012 yılında Absolut tarafından yapılan benzer kampanyadaki gibi değişken algoritma kullanan program milyonlarca eşsiz tasarımın tamamen otomatik olarak oluşturulmasını sağlayarak benzersiz tasarımlar yaratmıştır. Konsept, yüzlerce benzersiz şekilde tasarlanmış reklam panolarının yanı sıra özel şişe tasarımlarını içeren T-shirt'leri ve diğer eşyaları satan satış standlarını içeren reklam kampanyasını genele yaymıştır. Satışlar %2, marka tanınırlığı %3, satın alma niyetinde %2 artış sağlanmıştır. (Görsel: 5) (Nudd, 2014) (Priselac, 2014)

Görsel.5. Coke Light kampanyasından örnek şişeler

Romanya'daki gençlerin %4'ü son aylarda Coca Cola hiç içmemiştir ama bu aynı grup yaz aylarında festivallere de katılmaktadır. Kampanyanın hedefi bu iki durumun birleştirilmesi üzerine kurulmuştur. Bu kapsamda şişelerin üzerindeki Coca Cola etiketi üzerine söküldüğünde bileklik olarak kullanılabilen festival ücretsiz giriş şifreleri basılmıştır. McCann Bükreş tarafından sekiz ayrı bileklik tasarımı yapılmıştır ancak hepsi festival girişine izin vermediğinden kazanan olup olmadığını görmek için özel bir uygulama ile tarama gerekiyordur. Diğer taraftan gençler bileklikleri moda olarak da toplamaya başlamıştır. Kampanya Romanya gençlerinin yüzde 75'ine ulaşmıştır ve yüzde 11'lik bir satış artışı ile sonuçlanmıştır (Görsel: 6) (Nudd, 2017).

Görsel.6. Romanya bileklik katılımını gösteren ilan

Sonuç

Değişken verili ambalaj tasarımı ile üretici ve tüketici arasındaki bağ daha kuvvetli kurulmaktadır ve etkileşim artmaktadır Tüketici, tek tip ambalaj yerine değişken verili ambalaj tasarımıyla kisiselleştirilmiş veya biricik ürüne erişmekte ve deneyimlemektedir. Satın alma ile sonuçlanan etkileşim marka geliri olarak kazanılırken, marka değeri de artmakta ve daha sonra ki satın alma için tüketicinin kararını etkilemektedir. Değişken verili ambalaj tasarımına imkan sağlayan dijital baskı sistemleri aynı zamanda esnek üretim ve tasarıma da müsade etmektedir. Böylece grafik tasarımcı tarafında yaratıcılığını ifade edebileceği yep yeni yollar

açılmaktadır. Değişken verili ambalaj tasarımı ayrıca reklamcılık içinde yeni bir medya olabilmektedir. Bu yönden yürütülmüş kampanyalar firmalar için manevi ve maddi kazanca dönüşebilmiştir. Dijital baskı aynı zaman da dijital dünyayla da rahatlıkla bağlantı kurabilmektedir. Dijital baskılı ambalaj kampanyaların sosyal medya ayaklarında da trafik artışı gözlenmiştir. Bütün bu getiriler dijital baskının sunduğu yeni teknik olanaklar ile gerçekleşebilmektedir. Bu nedenle konvensiyonel baskı sistemlerine göre tercih edilmesi ve kullanılmasının gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Kaynaklar

Becer, E. (2014) **Ambalaj Tasarımı**. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları

Aydar, C. (2010) Bir Ürün Olarak Ambalaj ile Tüketici Odaklı Pazarlamanın Ambalaj Tasarımı Sürecindeki Belirleyiciliğinin İncelenmesi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Mimar Sinan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

Alpakın, L. F. (2007) **Fleksibil Ambalajlar**, Ambalaj Sanayicileri Derneği

İnternet Kaynakları

Değişken Veri Basımı. 2015. Erişim Adresi: http://www.avrupaofis.com.tr/Sayfa/Goster/degisken-veri-basimi 23.04.2018 tarihinde alınmıştır.

Coca Cola Ürünlerinde Kisisel Etiketler. Erişim Adresi: http://www.mediacatonline.com/coca-cola-urunlerine-kisisel-etiketler/ 23.04.2018 tarihinde alınmıştır.

Priselac, M. (2014). Extraordinary Collection Coke Israel Creates 2 Million Unique Diet Coke Bottles. Erişim Adresi: https://www.coca-colacompany.com/stories/extraordinary-collection-coke-israel-creates-2-million-unique-diet-coke-bottles 23.04.2018 tarihinde alınmıştır.

Rosen, M. (2015). 8 Most Expensive Photographs. Erişim Adresi: http://www.mandatory.com/living/924993-top-8-most-expensive-photographs 23.04.2018 tarihinde alınmıştır.

Nudd, T (2017). Coca-cola Made Detachable Bottle Labels That Worked as Wristbands at Music Festivals. Erişim Adresi: http://www.adweek.com/agencies/coca-cola-made-detachable-bottle-labels-that-worked-as-wristbands-at-music-festivals/ 23.04.2018 tarihinde alınmıştır.

Nudd, T (2014). Diet Coke Prints 2 Million Unique Labels Latest Stroke Packaging Genius. Erişim Adresi: http://www.adweek.com/creativity/diet-coke-prints-2-million-unique-labels-latest-stroke-packaging-genius-161042/ 23.04.2018 tarihinde alınmıştır.

GÜNCEL SANATTA GRAFİK TASARIM VE ÜRETİM TEKNİKLERİ

Graphic Design and Production Techniques at Contemporary Art

Alper Raif İPEK[*]

Giriş

Güncel sanat, modern sanatın aksine üretim yöntemlerine ve akımlara göre incelenmesi güç; çevre ve toplum bilincinin ağır bastığı; ağırlıklı olarak feminizm, küreselleşme, çevre, biyomühendislik, teknoloji-insan ilişkisi, AIDS ve çok kültürlülük gibi konularla ilgilenen; 1960'lı veya 1970'li yıllardan (başka bir deyişle modern sanatın veya Modernist dönemin bittiği kabul edilen zamandan sonra) günümüze kadar süregelen ve bir akım veya üslup benzeri birleştirici özellikleri olmadığından genel bir deyişle 'çağdaş' olarak adlandırılan sanat biçimleridir. Günümüzde tarihteki tüm sanat akımlarında çalışan sanatçılar olduğu gibi modern sanat akımlarına bağlı sanatçılar da vardır; bunlar genellikle çağdaş sanatçı olarak nitelendirilmezler. Bazen Modernizm sonrası sanat için postmodern sanat dense de Postmodernizm tarihsel bir dönemle ve estetik bir yaklaşımla ilgili olduğundan çağdaş olarak nitelendirilen tüm eserleri kapsamaz. Başka bir deyişle sanat için çağdaş, modernizmden sonra gelen ve şu an için postmodernizmi de içinde barındırıp bununla sınırlı kalmayan bir terimdir. Türkçedeki "çağdaş sanat" kavramı, İngilizce'deki "contemporary art" kavramına karşılık olarak önerilmiştir. Ancak, "contemporary art"a karşılık olarak bir kavram daha kullanılmaktadır Türkçede: "güncel sanat". Bu da bir kavram karmaşasına yol açmış durumdadır (wikipedia, 2018).

Modern sanatın eskiye tepki göstererek yeni birşeyler ortaya koyma gayesi ve özgün yaratılarda bulunma kaygısı yerine çağdaş sanat eskiyi bir esinlenme kaynağı olarak kabul eder, özgün olmak gibi bir endişeye sahip değildir (Erden, 2016, s.315). Güncel sanat, Postmodern sanat sonrası dönemi ifade ederken onu da kapsar, önceki akımlardaki gibi belirginleşen ve karakteristikleşen bir dil ortaya koymazken üretim teknikleri içinde sınırlandırma yapmamaktadır. Her tür üretim tekniği ve malzeme ifade biçimi olarak kullanılabilmektedir. Sanat yöntemi olarak ise temellük etme, kopyalama, göndermeler yapma, anıştırma, hatırlatma, benzetme, yeniden kullanma, kendine mal etmeyi kullandılar (Akay, 2010, s.18).

[*] (Öğr. Gör.) Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü. E-mail: alperipek@yahoo.com

Grafik tasarım insanlarla iletişim kurmak içindir: seyirciler, izleyiciler, kullanıcılar, alıcılar, ziyaretçiler, katılımcılar, birbirini etkileyenler, oyuncular, yoldan geçenler, deneyimciler, halk mensupları, cemiyetler, mahalle sakinleri, tüketiciler, müşteriler, aboneler ve müvekkiller. Grafik tasarımlar yerel topluluklar veya özel ilgi alanları olan küçük gruplar, kitleler ve küresel tüketiciler gibi büyük gruplar halinde karşılaşırız (Twemlow, 2011, s.8)

Tasarım, bir problemin çözümü demektir. Grafik tasarım problemleri genelllikle iki boyutlu yüzeyler üzerinde çözülür. Genel olarak bütün görsel sanatlar, özel olarak ise iki boyut içinde var olan görüntü sanatları hemen hemen aynı dili kullanırlar. Ressamlar, fotoğrafçılar, heykeltıraşlar, seramikçiler ve diğer birçok meslek grubunun oluşturduğu sanat profesyonellerinin yeni bir üyesi olan grafik tasarımcı da birçok tasarım problemini çözerken, bu ortak dilden yararlanır. (Becer, 2009, s.34)

Bugün çağdaş baskı ve üretim teknikleri içinde kullandığımız çoğu baskı tekniği, çalışma biçimi olarak baskıresim sanatlarında kullanılan baskı teknikleriyle aynı esasa dayanır. Basımevi teknolojisi, geleceğe yönelik açılımları olan çağdaş gelişmeleri çok yakından takip eden bir daldır. Bir basımevinde çoğaltılan her grafik üründe amaç, çoğu kez daha kaliteli, ucuz ve hızlı çoğalmanın yapılabilmesidir. (Uçar, 2004, s.176)

Bütün bu bağlamda güncel sanat, grafik üretim teknikleri ve teknolojisinin tamamını kullandığı gözlemlenmektedir. Güncel sanat, kendi içinde "yeni medya" olarak adlandırdığı ve yaratımda çokca yararlandığı kolaj, video, üç boyutlu modelleme, animasyon, baskı, fotoğraf, illüstrasyon gibi teknik ve teknolojiler aslen grafik tasarımın üretim teknikleridir (Görsel: 1).

Görsel.1. Çeşitli grafik tasarım üretim teknikleri

Grafik üretim tekniklerinin çağdaş sanatcılar tarafından kullanıldığını ve/veya grafik dilin tekrar yorumlandığı çalışmalar gözlemlenebilmektedir. Felipe Pantone çalışmalarında tram, yarımton, kareli zeminler gibi baskıya ait elemanları 80'ler video çağının efekleriyle birlikte kullanmaktadır (Görsel: 2). Ünlü sanatçı Jeff Knoss ise "Guilty" yatı için II. Dünya Savaşı savaş gemilerinin kamuflaj desenlerini yorumlamıştır (Görsel: 3). Jenny Holzer çalışmalarında kayar LED yazı tabelalarını kullanmaktadır (Görsel:4). Gösterim sistemi olarak kullanılan projeksiyon sistemlerinin yazılım destekli çok gelişkin sistemleriyle nesnelerin üzerleri bilgisayar destekli grafiklerle kaplanabilmektedir (Görsel 5). Güncel sanatta kullanmayanın neredeyse güncel sanatçı sayılmadığı bu noktada bu durumu da hicveden çalışmalar yapıldığı bir diğer malzemede normalde tabelalarda kullanılan neon ışıklardır. Neon ışıkla yapılmış bir çok güncel sanat işine rastlanmaktadır (Görsel 6). Güncel sanat içinde kayıt ve gösterim sistemi video ise kendine geniş bir yer edinmiştir (Görsel 7).

Görsel.2. Felipe Pantone'nin bir muralı

Görsel.3. Jeff Knoss "Guilty" yatı

Görsel.4. Jenny Holzer'in LED'li çalışması.

Görsel.5. Candan Şişman'ın Haydarpaşa Garı video mapping projesi.

Görsel.6. Pierre Huyghe neon ışıklardan çalışması.

Görsel.7. Joan Jonas ve Gina Pane'nin bir video çalışması

Sonuç

Postmodernizmden önceki sanat akımları resim ve heykelle çok iç içedir hatta çıkışlıdır. Bugün güncel sanat bu iki alan tarafından sahiplenilmiştir. Sanattın evrenselliği içinde güncel sanatın bir çok üretim tekniği grafik tasarım üretim tekniğidir. Güncel sanatta hangi grafik tasarım üretim tekniklerinin kullanıldığının belirlenmesi, örneklenmesi ve kayıtlanması gerekliliği vardır. Güncel sanat ve grafik tasarım arasındaki bağ tartışmaya açılmalıdır. Grafik tasarım cephesinde üretim alanları içine güncel sanatında da eklenmesi gerekmelidir. Grafik tasarım bölümlerinde bu yönde dersler eklesi gerekmektedir.

Kaynaklar

Erden, E. O. (2016) Modern Sanatın Kısa Tarihi. İstanbul: Hayalperest

Akay, A. (2010) Postmodernizmin ABC'si. İstanbul: Say

Becer, E. (2009) İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost

Uçar, T. F. (2004) Görsel İletişim ve Grafik Tasarım. İstanbul: İnkilap

Twemlow, A. (2011) Grafik Tasarım Ne İçindir? İstanbul: Yem

İnternet Kaynakları

https://tr.wikipedia.org/wiki/güncel sanat 23.04.2018 tarihinde alınmıştır.

ANİMASYONDA İŞİTSEL ÖĞELERİN KULLANIMI BAĞLANIMINDA GERİ'NİN OYUNU (1997)

Usage of Audio Elements in Animation: Geri's Game (1997)

Bahadır UÇAN *

1. Giriş

Animasyon, çoklu disiplin alanlarının bir arada uygulanabildiği ve bu bağlamda sanatın güçlü bir temsil ve etki alanı bulduğu bir mecra olarak görülebilir. Öyle ki, bir animasyonun oluşumunda metin, desen, film kurgusu, ışık, ses, müzik gibi birçok alanının birlikteliği ve uyumu gereklidir. Sözgelimi karikatür ya da resim, bireysel uğraş ile üretilebilirken animasyon için ekip çalışması ve disiplinler arası birliktelik zorunlu olmaktadır.

Bununla birlikte animasyonda görsel unsurların çizimi, tasarımı ve kurgusu kadar işitsel unsurların aktarımı da önem kazanmaktadır. Öyle ki, zihinlerde yer edinen bir animasyon sahnesi (örneğin Aslan Kral çizgi filminde veliaht prensin dünyaya gelmesi) müziği ile birlikte anılmaktadır. Müzik ve tüm diğer işitsel unsurlar, animasyonun etki gücünü arttırmakta ve/ veya azaltmaktadır. İşitsel anlamda hitap gücü zayıf bir animasyonun görsel unsurları kuvvetli dahi olsa, izleyiciye olan etkisi önemli ölçüde zayıflamaktadır.

Bu çalışmada, Pixar'ın kısa film kategorisinde ödül alan yapımı Geri'nin Oyunu (1997) incelenmekte ve sahne örnekleri üzerinden işitsel unsurların aktarımı açıklanmaya çalışılmaktatır. Geri'nin Oyunu, erken dönem üç boyutlu bilgisayar destekli animasyon uygulaması olarak da ayrıca dikkat çekicidir.

2. Animasyon Türleri

Animasyonu çeşitli türlere ayırarak ele almak mümkündür. Bu başlık altında, animasyonun öne çıkan belirli türleri, tanım ve giriş niteliğinde aktarılmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda en yaygın olarak kullanılan türler sınıflandırılmıştır.

2.1. Geleneksel (Hücre) Animasyon

Geleneksel animasyon tekniği, hücre animasyon olarak da bilinmekte ve animasyonun klasik tekniği olarak tanımlanmaktadır[1]. Kare bazlı

* (Arş. Gör. Dr.); Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye. E-mail: bucan@yildiz.edu.tr

[1] Ayşe Derya Kahraman, "Animation Use as an Educational Material and Animation Techniques", *Online Journal of Art and Design*, Vol. 03, No.1, 2015, s.1-6.

çizim üzerinden hareketlendirme yanılsaması oluşmaya dayanmaktadır. Temelde, şeffaf katmanlar üzerinde (asetat gibi) çizim yapılarak bu çizimlerin aktarımı sonucu oluşturulmaktadır. Bu şekilde üzerinde çizimler üzerinde düzenleme ve değiştirme yapma imkânı doğmaktadır[2].

2.2. Stop-Motion (Dur-Oynat) Animasyon

Stop-Motion (Dur-Oynat) animasyonu her nesnenin birbirini tamamlayıcı bir hareket oluşturacak şekilde fotoğraflandığı bir animasyon türü olmaktadır[3]. Bu animasyon türü her bir nesnenin kamera konumuna göre ayarlandığı, nesnelerin kukla, oyun hamuru ya da bir takım mekanik heykeller olarak üretildiği, uzun uğraşlar ile hazırlanan bir tür olmaktadır. Will Vinton, Tim Burton gibi yönetmenler bu türde öne çıkmaktadırlar.

2.3. Bilgisayar Destekli Animasyon

Bilgisayar destekli animasyon, bilgisayar programları aracılığıyla kareden kareye hareketlendirme temelli oluşturulan bir tür olmaktadır. Günümüzde kullanımı giderek artmakta olan bilgisayar animasyonu, ekran üzerinde çeşitli araçlar (klavye, fare, vb.) ile uygulanması bakımından geleneksel animasyon ile ayrışmaktadır[4].

Bilgisayar destekli animasyon, iki boyutlu ve üç boyutlu olarak ikiye ayrılmakla birlikte izleyicide gerçekçiliği arttırmak yönünden farklı deneyimsel arayışların sürdürüldüğü bir tür olarak dikkat çekmektedir. Geri'nin Oyunu (1997), doksanlı yıllara ait bir yapım olarak teknik anlamda bilgisayar teknolojisinin günümüzde ulaştığı noktanın gerisinde bir örnek olmaktadır. Bilgisayar destekli animasyon türünde ilerlemeler hızlı şekilde sürmektedir.

3. Geri'nin Oyunu (1997)

Pinkava'nın yazıp yönettiği, Karen Dufilho'nun yapımcılığını üstlendiği kısa film, Geri'nin Oyunu, güneşli bir sonbahar günü yaşlı bir adam olan Geri'nin satranç tahtasının başına geçmesiyle başlar. Renklerde, Geri'nin ceket tipinde ve görünümünde, Avrupai bir etki vardır.

Geri, görünüm ve tavır itibarıyla sevimli, kibar bir yaşlı beyefendi olmakta (Bkz. Resim 1) ancak satranç tahtasının karşısına geçtiğinde-karşıda yer alan yine kendisidir- bambaşka bir kimliğe bürünmektedir. Satranç tahtasının iki tarafında yer alan Geri'ler, birbirinden taban tabana zıt iki karakteri temsil etmektedir: biri sakin ve yumuşak başlı diğeri

---

[2] Ateş Benice, "Animation Technique", *Anadolu Üniversitesi Art Mag Dergisi*, no. 16, 2000, s. 25-29.

[3] Ayşe Derya Kahraman, "Animation Use as an Educational Material and Animation Techniques", *Online Journal of Art and Design*, Vol. 03, No.1, 2015, s.1-6.

[4]Abdullah Ursavaş, *Bilgisayar Animasyon ve Uygulama Alanları,* (Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara, 1997, s.15.

saldırgan ve kibirli. Yumuşak başlı Geri, oyunda takma dişini ortaya koyar ve bu bir tür kumar halini alır. Ancak, yaptığı her hamlede kaybeden taraf olmaya doğru ilerlemekte, saldırgan Geri kendisini alt edecek bir noktaya doğru hızla yol almaktadır. Geri-yumuşak başlı-kaybetmek üzereyken bir hileye başvurur, bir anlamda içerisindeki gizli kimliği ortaya çıkarır ve saldırgan Geri fark etmeden satranç tahtasının yönünü değiştirir[5]. Bu beklenmedik atak ile oyunun galibi pozisyonuna yükselir ve ödül olarak takma dişi kazanır. Film boyunca diyalog olmaz ve tüm hikâyesel aktarım mimikler ve destekleyici işitsel unsurlar ile sağlanır.

Pinkava, Geri'nin karakter olarak yaratım sürecini şu şekilde aktarmaktadır: "Geri'yi harika bir kukla olarak düşünebiliriz, bir kukladan daha iyi, çünkü ifade gücü daha yüksek. Ayrıca, kendisine has bir burnu ve kocaman bir kafası var. Gerçekçi olmayışını özellikle sevdim[6]". Pinkava'nın da belirttiği üzere Geri, organik ancak kurgu olduğu bariz bir karakter olarak oluşturulmuştur.

3.1. Geri'nin Oyunu'nda İşitsel Öğelerin Kullanımı

Geri'nin Oyunu, konuşmanın yer almadığı bir kısa film olarak kurgulandığından iki yönüyle ilgi çekicidir: yüz, ifade ve mimik kullanımı ve işitsel öğeler.

Resim 1: Geri'nin Oyunu (1997) sahne örneği[7].

Filmdeki işitsel öğeleri ise dipsesler ve arka plan müzikleri oluşturmaktadır. Arka plan müziği olarak film boyunca farklı tempolarda caz çalmaktadır. Filmin henüz giriş sahneleri, caz arka plan müziği ile

[5] Barbara Robertson, "Meet Geri: The New Face of Animation", *Computer Graphics World*, Şubat 1998.
[6] Robertson, age.
[7] "Geri's Game", https://www.youtube.com/watch?v=9IYRC7g2ICg, [07.05.2018].

başlar ve bitime dek sürer. Caz müzik, filmdeki akışa göre hızlanmakta, hararetlenmekte ya da sönmektedir.

Dipsesler ise şüphesiz filmin en etkin işitsel öğeleri olmaktadır. Film parkta geçtiğinden (Bkz. Resim 1), kuş sesleri ve ağaç yapraklarının hışırtıları duyulmaktadır. Dipses, görsel ve hikâyesel anlatımın her aşamasında destekleyici olarak kullanılmıştır. Satranç taşlarının sesleri, Geri'nin ağzıyla çıkardığı çeşitli sesler (kaygı, sevinç, çaresizlik, başarı, vb. duygular), Geri'nin koltuk değiştirmesi sırasında çıkan ayak sesleri, satranç tahtasının sallandığı/değiştirildiği anlarda çıkardığı sesler, vb. filmin dipses öğeleri bakımından ne kadar güçlü olduğunun göstergeleridir. .

4. Sonuç

Geri'nin Oyunu (1997), doksanlı yıllara ait bir kısa çizgi film olarak dönemin teknik özelliklerini yansıtmakla birlikte, özellikle içerik ve içeriğin aktarımı bakımından özel bir yapım olmaktadır: Filmde, hiçbir konuşma (öykü anlatıcı, karakter diyalogları, vs.) bulunmamaktadır. Ancak film, buna rağmen işitsel unsurlar anlamında oldukça güçlüdür. Özellikle dipsesler aracılığıyla sağlanan görsel ve işitsel bütünlük, filmin Akademi Ödülü kazanmasının önemli nedenlerinin başında gelmektedir.

Geri'nin Oyunu (1997) psikolojik tahlil niteliğindeki özgün senaryosuyla birlikte düşünüldüğünde ise daha kuvvetli bir kimlik kazanmaktadır. Film, tek karakter üzerinden mimik ve yüz ifadeleri anlamında tiyatroyu andıracak şekilde ele alınmış, bu anlatımlara ses eşlik etmiş ve üzerinden 20 yılı aşkın bir süre geçmesine rağmen kendine has bir üslup ortaya koyuşu ile güncelliğini korumuştur. Geri'nin Oyunu (1997), animasyonda işitsel öğelerin uyumluluğu bağlamında örnek bir yapım olmaktadır.

5. Kaynakça

BENİCE, Ateş (2000), "Animation Technique", *Anadolu Üniversitesi Art Mag Dergisi*, no. 16.

KAHRAMAN, Ayşe Derya (2015), "Animation Use as an Educational Material and Animation Techniques", *Online Journal of Art and Design,* Vol. 03, No.1.

ROBERTSON, Barbara (1998), "Meet Geri: The New Face of Animation", *Computer Graphics World.*

URSAVAŞ, Abdullah (1997), *Bilgisayar Animasyon ve Uygulama Alanları,* (Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara.

"Geri's Game", https://www.youtube.com/watch?v=9IYRC7g2ICg, [07.05.2018].

MOBİL OYUNLARDA ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMALARI

Augmented Reality Applications on Mobile Games

Bahadır UÇAN *

1. Giriş

Artırılmış Gerçeklik (AG), bir sanal ortam ya da sanal gerçeklik varyasyonu olmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojileri, kullanıcıya sentetik bir çevre deneyimi sağlamaktadır. Kullanıcı, sanal gerçeklik deneyimi içerisinde yaşadığı "fiziksel" dünyanın dışında başka bir oluşumun içerisinde yer almaktadır

Artırılmış gerçeklik ise bu yönüyle sanal gerçeklikten ayrışmakta ve kullanıcının deneyimini fiziksel dünyanın içerisine taşımaktadır. Böylelikle artırılmış gerçeklik bütünüyle bir sanal ortam kurmamakta, sanallığı gerçeklik ile birlikte kurgulamaktadır. Sınırların belirsizleştiği bir yapıyı sunmaktadır. Artırılmış gerçeklik uygulamalarında "Who Framed Roger Rabbit?/ Masum Sanık Roger Rabit (1988)" filminde olduğu üzere sanal ve gerçek objeler aynı ortamda birlikte bulunmaktadır.

Artırılmış gerçeklik (AG), bütünüyle sanallık (sentetik) ve bütünüyle fiziksellik (doğal) arasında bir "gerçeklik" katmanı olarak düşünülebilir[1].

Bazı araştırmacılar AG'yi, başa takılı ekranların kullanımını gerektiren bir şekilde tanımlarlar. Belirli teknolojilerle AG'yi sınırlamaktan kaçınmak için, AG'yi aşağıdaki üç özelliği olan herhangi bir sistem olarak tanımlamak daha doğrudur:

1. Gerçek ve sanalı birleştirir.
2. Gerçek zamanlı etkileşim sunar.
3. Üç boyutlu aktarım/kayıt sunar.

Bu tanım, başa takılı ekranların yanında diğer teknolojileri de kapsarken, AG'nin temel bileşenlerini korur. Örneğin, film veya 2B katmanları içermez. "Jurassic Park" gibi filmler, gerçek bir ortamda 3B ile sorunsuz bir şekilde harmanlanmış fotogerçekçi sanal nesnelere sahiptir, ancak bunlar etkileşimli medya ortamı sunmazlar. Canlı videonun üstündeki iki boyutlu sanal kaplamalar etkileşimli oranlarda yapılabilir, ancak kaplamalar 3B üzerinden fiziksel dünyayla

* (Arş. Gör. Dr.); Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye. E-mail: bucan@yildiz.edu.tr

[1]Paul Milgram-Fumio Kishino, "A Taxonomy Of Mixed Reality Virtual Displays". *Institute of Electronics, Information, and Communication Engineers Transactions on Information and Systems*, Vol. E77-D (9), Aralık 1994, s. 1321-1329.

birleştirilmez[2]. Bununla birlikte, bu tanım monitör tabanlı ara yüzleri, monoküler sistemleri ve çeşitli diğer birleştirme teknolojilerini kapsamaktadır.

2. Mobil Oyunlarda Arttılmış Gerçeklik Uygulamaları: Pokemon Go, Ingress, Parallel Mafia, Project Tango ve Zombie Go Örnekleri

Artırılmış gerçekliğin, tanımına uygun şekilde ve geniş kitlelerce benimsenerek uygulandığı, en güncel saha deneyimleri oyunlar üzerinden olmaktadır. Bu çalışmada, ulaştığı kitle ve küresel ağı bakımından ses getiren, artırılmış gerçekliğe dayalı beş örnek ele alınmıştır: Pokemon GO, Ingress, Parallel Mafia, Project Tango ve Zombie GO.

2.1. Pokemon GO

Pokemon GO, Niantic stüdyolarının projesi olarak ortaya çıkmış ve kısa zamanda beğeni kazanmış arttırılmış gerçeklik oyunudur. Pokemon GO, bir dönemin efsanevi çizgi yapımı olan Pokemon temel alınarak kurgulanmıştır. Öyle ki Pokemon GO, çizgi yapımının artırılmış gerçekliğe adapte edilebilir formatta olması nedeniyle geniş kitlelere ulaşmış ve kullanıcı sayısı bakımından Guiness rekorlarına girmiştir[3]. Pokemon GO savaş alanını gerçek çevre üzerinde kurgulayan bir coğrafi konum oyunu olmaktadır.

Çizgi yapımdaki Pokemon yakalama mantığı, bu kez kullanıcılar tarafından gerçek mekânda (çevrede) karşılaşılan Pokemon karakterlerini elde etme ve diğer kullanıcılarla bu karakterler üzerinden savaşma esasına dayanmaktadır[4].

2.2. Ingress

Niantic stüdyolarının bir başka ürünü olan Ingress, bir başka artırılmış gerçeklik uygulaması olarak dikkat çekmektedir. Geçmiş yıllardan bu yana belirli bir kullanıcı kitlesi olan Ingress, artırılmış gerçekliğe uyarlanarak 2012'de kullanıcıların beğenisine yeniden sunulmuştur.

Oyunun temel senaryosu, bilim adamlarının yaptığı, düşünceleri gerçeğe dönüştüren enerjinin keşfedilmesine dayanır. Bu buluş üzerine pek çok çizgi yapımda olduğu üzere, taraflar iki gruba ayrılır: insanlığı savunanlar ve kötücül amaçlara sahip olanlar.

Navigasyon temelli haritalamaya dayalı oyun, kullanıcıların tarafını seçtikten sonra enerji kaynaklarını keşfetme mücadelesine girmeleri ile

---

[2] Ronald T. Azuma, "A Survey of Augmented Reality". *Presence,* Vol. 6, No:4, Ağustos 1997, s. 355-385.

[3] "Augmented Reality & Simulation: 23 Games Like Parallel Mafia", https://www.moregameslike.com/parallel-mafia/ [04.05.2018].

[4] "Best Augmented Reality Games", https://thinkmobiles.com/blog/best-augmented-reality-games/ [04.05.2018].

başlamaktadır. Diğer arttırılmış gerçeklik oyunlarında olduğu gibi, enerji kaynakları sizin bulunduğunuz alanlarda (şehir merkezleri, parklar, caddeler, vb.) belirmektedir.

2.3. Parallel Mafia

PerBlue stüdyoları tarafından üretilen Parallel Mafia, yine aynı firmanın üretimi olan Parallel Kingdom ile benzerlik taşımakta fakat oyun dinamiklerindeki değişkenler nedeniyle birbirinden ayrışmaktadır.

Parallel Mafia, artırılmış gerçeklik oyunu olarak kullanıcıları yer altı mafya örgütlerinin bulunduğu bir sanal dünyaya doğru çekmektedir. Bu sanal dünyanın tüm nesneleri ise fiziksel mekânlarda kullanıcıların karşısına çıkmaktadır.

Oyunun temel amacı, kullanıcılar arasında korkulan, saygı duyulan bir mafya liderine dönüşmektedir. Bu anlamda kullanıcılar, gerçekleştirmeleri gereken görevler üzerinden ilerleme kaydederler. Cihazınız üzerinden haritayı takip ederek hedeflere ulaşıp görevleri gerçekleştirmeniz beklenmektedir. Oyunda gerçekleştirmeniz gereken görevler ise iş kurmak, iş yönetmek, ticaret yapmak, diğer çetelerle kavgalara girişmek, vb. olabilmektedir[5].

2.4. Project Tango

Project Tango, fiziksel mekân içerisinde çeşitli tasarımlar yapmanızı sağlayan bir Google oyunudur. Project Tango, diğer dört örnekte olduğu gibi mesafeler aşmanızı gerektiren bir mantığın dışında, iç mekân tasarımına ilgi duyanlara yönelik üretilmiştir. Evinizi, dairenizi, bahçenizi sanal nesnelerle dilediğiniz gibi kurgulayabilmenizi sağlamaktadır.

Project Tango, sanal nesneler oluşturabildiği gibi kullanıcılarına mevcut objelerinin dahi farklı renk ve desenlerde görülebilmesinin yolunu açmaktadır. Bilgisayar oyununun ötesinde, bireysel anlamda tasarıma meraklı kullanıcıların istifade edebileceği bir artırılmış gerçeklik uygulaması olarak da görülebilir.

2.5. Zombie GO

Zombi (hortlak) kıyameti üzerine çokça film üretilmiş, uzaylı işgallerine benzer sınırsız senaryo ortaya atılmıştır. Bunun üzerine oyun üreticileri, bu deneyimi sunmaya yönelik olarak Zombie GO projesini ortaya koymuşlardır. Zombie GO ile kapsamlı bir hortlak işgali kurgulanmıştır. Kullanıcıların hortlaklardan kaçması ve hortlaklar ile savaşması mantığına dayanan bir haritalama teknolojisi oyunudur.

---

[5]"Augmented Reality & Simulation: 23 Games Like Parallel Mafia", https://www.moregameslike.com/parallel-mafia/ [04.05.2018].

3. Sonuç

Bilgisayar oyunları, mobil oyunlar, vb. üretilmeye başlandığı yıllarda, kullanıcılarını (oyuncularını) ekrana mahkûm eden bir yapıya sahip iken, bilişim alanlarındaki ilerlemeler ışığında kullanıcılar kendilerini bizzat fiziksel hayatın ortasında bulmuştur. Öyle ki, AG ile birlikte kullanıcı sözgelimi harita peşinde koşarken ya da çizgi karakter avlarken markete, parka, bahçelere, sokaklara girmektedir. Bilgisayar oyunlarının aynı koltukta saatler geçirten, konformist anlayışının çok dışında insanları fiziksel hayata çeken bu yeni yolculuk, kuşkusuz yakın yıllardaki teknolojik gelişmelerin bir yansıması olarak görülmelidir.

Fiziksel egzersizi mecbur kılan ya da çöp toplayanlara ekstra puan kazandırarak çeşitli olumlu değerleri de aşılayan bu oyunların, toplum üzerindeki yansımaları ise henüz fazlaca bilinmemektedir. Şüphesiz ki, sanal- gerçek ayrımını belirsizleştiren bu yeni yapının olumlu/olumsuz etkileri yakın dönemde gözlemlenecektir.

Bununla birlikte teknolojik gelişmelerin kaçınılmaz olduğu bilişim ve iletişim çağında, artırılmış gerçeklik gibi yeni yaklaşımlardan fayda sağlanması üzerinde durulmalıdır. Sanal nesnelerin üç boyutlu ortamda kolaylıkla üretilebilir olmaları sağlık sektöründen, tekstile birçok alanda katkı sunabilmektedir. Örneğin, sanal ortamda üç boyutlu taramalar yapılarak hastaya uygun protez üretimi gerçekleştirilebilmekte, Project Tango oyununda olduğu gibi henüz imalat aşamasına geçilmeden alınması planlanan tasarımın, mobilyanın ya da endüstriyel ürünün ilgili mekânda "sanal" görüntüsü oluşturulabilmektedir. Bu şekilde tüketicilerin taleplerinin doğru şekilde karşılanması mümkün olmaktadır. Mobil oyunlar ise, artırılmış gerçeklik teknolojisinin geldiği noktaların anlamlandırılması noktasında önemli bir rol üstlenmektedir.

4. Kaynakça

AZUMA, Ronald T. (1997), "A Survey of Augmented Reality". *Presence,* Vol. 6, No:4.

MILGRAM Paul, KİSHİNO Fumio (1994), "A Taxonomy Of Mixed Reality Virtual Displays". *Institute of Electronics, Information, and Communication Engineers Transactions on Information and Systems*, Vol. E77-D (9). .

"Augmented Reality & Simulation: 23 Games Like Parallel Mafia", https://www.moregameslike.com/parallel-mafia/ [04.05.2018].

"Best Augmented Reality Games", https://thinkmobiles.com/blog /best-augmented-reality-games/ [04.05.2018].

A COMMENTARY ON DRAWING: FORMULATING AN AGENDA IN DESIGN FOR THE FUTURE

Başak AVCI*

"Drawing is the necessary beginning of everything (in Art), and not having it, one has nothing."

Giorgio Vasari (1511 - 1574) Italian painter, architect and historian[1]

One of the first organized art schools was founded approximately 500 years ago in Florence by Cosimo I de Medici, under the influence of Giorgio Vasari. With his significant contribution Vasari is also seen as one of the first art historians. The motivation for establishing the Accademia e Compagnia delle Arti Del Disegno in 1563 was only incidentally concerned with education. Vasari was preoccupied with the position of the artist in wider society and the relationship between practice, art history and theory. The primary purpose was to promote fine or 'higher' art as a serious intellectual pursuit and thus distance it from the craft guilds, afterwards to be seen as the lesser or lower arts.

The use of the term Academy emphasized a level of cultural status going back to Classical Greece. Academy was originally a suburb of Athens, where in a park Plato and his fellow thinkers would meet. Later the term came to denote a gathering of men of learning, or an academy of philosophers. The term was not used to symbolize an educational institution at that time. Early sixteenth-century sources describe the vehicle of Lorenzo's cultural patronage as an Academia literatorum or Academia Medicum (which is often confused with, or used as a more elegant term for, the University of Florence). The important point to bear in mind, however, is that, all of the sources speak of Lorenzo's academy as an academy of the liberal arts made up of poets, scholars, "holy philosophers", mathematicians and artists.[2]

All over Europe ornate classical buildings were erected as meeting places for the elevation of fine art and these were complemented by the election of a small elite group of esteemed artists as academicians, who in a sense policed the profession of artist and advised monarchs, aristocracy and church. It was from their ranks that the art teachers were drawn, to pass

* (Inst. Ph.D.); Istanbul Technical University – Turkey. E-mail: basakavci@hotmail.com

[1] Vasari, Georgio. 1998. 'Lives of the Most Excellent Painters, Sculptors, and Architects', Oxford University Press

[2] Hankins, James. The Myth of the Platonic Academy at Florence, 1991, Renaissance Society of America.

on the conventions of the profession to the next generation. Young artists were normally apprenticed to an artist's studio to learn the practical skills, whilst the academic curriculum concentrated on the higher, conceptual aspects of the cultural canon. The curriculum came to comprise mainly: study of the antique; anatomy; life class; and perspective and geometry.

It was a pedagogy founded upon a belief in a single, eternal set of values and the centrality of the human form; a meeting between inner spiritual truths and the visible world through clarity, and formal harmony to achieve ideal beauty. With minor amendments, this curriculum dominated art academies up until the World War II.

Renaissance and later academic drawing represents a periodic and serial process from the generative ideas of the *primo*[3] or first sketch through stages of composing (the compositional sketch, also usually rough and full of *pentimenti*[4]), with additional studies from the life along the way, until the final stages of the *modello*[5], the actual cartoon for a full stage work. Drawing is within time, as an unfolding continuum; the energizing force in a process whose ultimate end is the 'finished art work', which is simultaneously perceived as a moment out of time, a *stigme*[6].

A draftsman is a person skilled at drawing, engineering or architectural plans. Life drawing helps young artists to see things in terms of formal and analytical understanding. It is the grammar on which all visual usage should be built. That geometry or as the masters put it, mathematical drawing, is a kind of straightjacket. There are three ways of drawing: with lines, with tone, and with a combination of the two. And there are various ways of making a line. Academic drawing has a dual basis. It is rooted in geometry and proportion is concerned with the elevation of the human body as the idealized site of meaning and beauty.

The notion that drawing is simply a preparatory stage for painting or sculpture has long since been cast aside. The act of placing a pen or pencil to a surface is, for many artists, both a formative and driving experience. Each artist will use one or all of these functions depending on what they are trying to accomplish. The very function that each drawing takes on can be emphasized by the media that is used to complete it. For, as it is important to remember, drawing is not only done with pencil or graphite, but also completed in media such as conte crayon, pastels, colored pencil, and ink and charcoal.

---

[3] The first of its kind.
[4] The reappearance in a painting of an underlying image that had been painted over; usually when the later painting becomes transparent with age.
[5] Shape into a determinate form.
[6] An original form which is basis for other forms or for its models and generalizations.

In the days of the Old Masters such as Michelangelo, Raphael, and Leonardo da Vinci the medium of choice was red chalk. Most of their master paintings began as drawings or "studies" for the final painted artwork. As the artistic contacts between cities in Italy, like Florence, Siena and Venice, and those of Germany were ongoing during much of the Fifteenth century. The engravings that had been discovered in the mid-Fifteenth century enabled people to make cheap editions of the most important Renaissance works. Gradually, this brought German artists in touch with the 'new' art. Durer's observation and his power of setting down exactly what he saw in detailed examinations of surroundings as in his famous drawings of animals, and grass, and hands has never been surpassed.

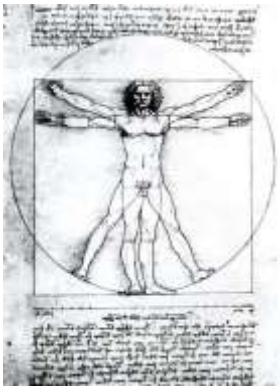


Plate No.1: Vitruvian man, a figure study (*c.* 1509) by Leonardo Da Vinci.
Plate No.2: Study of a Sibyl (recto), 1511-12, by Raffaello Sanzio.
Plate No.3: Study of Praying hands, 1508, by Albrecht Durer.
Plate No.4: Ignudo (c.1511) Louvre, Paris. (study for Genesis Fresco) by Michelangelo.

Today, we consider those drawings as legitimate pieces of art in and of their own right, just as much as we do the final painted piece. In the time of the great masters, those drawings were considered mere preliminary

drawings, and were not intended for display. Although drawings have been collected and admired since the sixteenth century, they were thought of as studies that informed finished pieces, rather than as complete and independent works in themselves.

After the idealism of the Renaissance (c.1400-1530), and the slightly 'forced' nature of Mannerism (c.1530-1600), Baroque art above all reflected the religious tensions of the age and new formalities of tenebrism and chiaroscuro were developed to enhance this atmosphere. In fine art, the word 'tenebrism' (from the Italian word "*tenebroso"* meaning dark) describes a style of painting characterized by deep shadows and a distinct contrast between light and dark areas. In essence, it is a compositional technique (often confused with chiaroscuro[7]) in which some areas of the painting are kept completely black, allowing one or more areas to be strongly illuminated - usually from a single source of light. These pictures are sometimes referred to as 'night pictures' painted in the 'dark manner'. Both of the techniques whom the Italian painter Caravaggio is generally credited with, invention of the style involves the use of contrasting areas of light and dark. However, there is a clear difference that tenebrism is used exclusively for dramatic effect - it is also known as 'dramatic illumination'. In figurative painting: the artist uses chiaroscuro to optimize the three dimensional quality of his figures and uses tenebrism as part of his plan of illumination in order to put the spotlight on certain parts of the picture. To whatever degree this theatricality and melodrama of Baroque painting was not well received by later critics, like the influential John Ruskin (1819-1900), who considered it insincere.

Plate No.5: Christ Preaching (The Hundred Guilder Print) c1649, etching, drypoint, and burin on Japan paper by Rembrandt van Rijn.

Plate No.6: Seated Male Youth (Study for Daniel), 1600-1640, black chalk heightened with white chalk on paper by Pieter Paul Rubens.

[7] This is an Italian term which literally means 'light-dark'. In paintings the description refers to clear tonal contrasts which are often used to suggest the volume and modeling of the subjects depicted.

In Seventeenth-century Italy, where drawing by way of artistic practice and experimentation became established in the academies, nature study and an idealized pictorial concept were uniquely merged. Although landscape painting was established as a genre during the Fifteenth- century, it wasn't until the Seventeenth-century that Dutch Realist artists began to take it seriously. This open-air landscape drawing was practiced with pen drawings and washed with a broad brush, also by some other artists such as Marco Ricci, Canaletto, and Lorrain. They depict real places, often somewhat manipulated to be more satisfying visually, or imaginary places that may include real architectural structures. Piranesi revolutionized the stylistic canons for the representation of prisons and expressed the deep angst that stems from seeing life as an unstoppable, eternal return of pain and evil. The "Imaginary Prisons" influenced Romantic and Surrealist artists, as well as some contemporaries, well beyond Escher. From the architects' point of view however, the architectural perspective is not to be regarded solely from the pictorial point of view. It is an illustration first, a picture afterwards, and almost invariably deals with an individual building, which is the essential subject.

Plate No.7: View of the Tiber at Rome, 1635-1640, brown ink and brown wash on paper by Claude Le Lorrain.

Plate No.8: Views of Venice, 1741, pen and brown ink, gray wash on paper by Giovanni Anthony Canaletto

Plate No.9: Capriccio with columns and a statue seen under an arch, (c.1720), etching by Marco Ricci.

Plate No.10: Imaginary Prisons, 1745- 1750, etching by Giovanni Battista Piranesi.

The practice of art in Eighteenth-century neoclassicism, for example, is as closely allied with the spread of the academies. Pencil drawing as we know, only dates from the end of the eighteenth century, when the Frenchman Conté in 1790 invented the process of manufacturing pencils of various degrees of hardness from various graphite mixed clay. Aquatint, another invention of the same century, like mezzotint, is an expression of line-engraving to enable it to print areas of various tones. The master of aquatint engraving was Goya, who hardly ever used more than two or three tones; combined the luminaristic effects of Tiepolo's drawings with the dramatic impact of a Rembrandt chiaroscuro. It is not surprising that aquatint should be popular again in modern art when even painting aimed to be flat. It is used particularly by the artists of the French school like Picasso, Miró and Rouault all worked in aquatint.

Although widely used as a means for artists to conceptualize their ideas for a painting, drawing serves a variety of other functions including descriptive drawing, ornamentation and illustration, drawing as social commentary, drawing as a means to clarify or crystallize an idea, and drawing as a means of self-expression. With an emphasis on works created within the last three decades, the approaches of contemporary artists to the medium are increasingly rooted in concepts, characteristics, and meditative techniques that result in compelling and intensely personal imagery.

"The Disasters of War" (1999) by Jake and Dinos Chapman adapt, subvert and engage in direct dialogue with works by Goya's series of the same title, but also comments on the cruelties and fatal consequences of later wars. These etchings show how the artists manipulated the imagery and impact by printing a second version. Moreover, they have both made additions to Goya's motifs and made their own freestanding etchings including contemporary symbols of violence, elements of childish humor and surrealist impulses. This is particularly striking when viewed against a selection of prints from Goya's original series, revealing the full consequences of the Chapman Brothers' invention and intervention. Their varied practices promote mark-making as a constructive exploration of surface, space, composition, and scale. Drawing is employed as a means to push the boundaries that traditionally separate one artistic discipline from another by expanding beyond the page and into the realms of performance, photography, sculpture, film, and video.

Plate No. 11: The Disasters of War, 1812-1815, etching and aquatint, by Francisco de Goya. Plate No.12: The Disasters of War after Goya, 1999, etching, by Jake & Dinos Chapman.

The realist project of the Nineteenth-century, by turning to the invention of photography and film, revived iconic, mimetic art culture on an unprecedented scale, due to the unique combination of iconicity and indexicality that gave the photographic media a degree of accuracy and naturalism of representation hitherto unattained in the history of visual culture.[8] Painters have used photographic methods and optical devices for centuries. Each art had to determine, through its own operations and works, the effect exclusive to itself, and each art coincided with all that was unique in the nature of its medium. Many believe the 16th and 17th Dutch Realist painters used a camera obscure to achieve their photorealistic effects. On the other side, Théodore Géricault's "The Raft of the Medusa" captured the imaginations of so many contemporary artists as well. In pre-photography era, his cinematic composition of writhing bodies served as the documentation of the incident. With the invention of photography artists sought to capture fleeting moments in the flow of modern life. It is generally accepted that Edgar Degas used photographs for his dancer paintings. The composition and detail of his paintings were aided by photographic images, and the cropping of figures at the edge is a result of photography's influence. The photography changed the way that people taught about the notion of reality. Photography was another crucial influence on the development of modern art and the modern approach to representation. The developments began to give a new meaning to what was termed 'modernism'. Photography dramatically altered the way that people, not just artists thought about representation about truth, beauty and reality. Realistic rendition of space went hand in hand with interest in the anatomy and realistic appearance of human body and face, where contour was the grammar and code for Ingres' art.

[8] Piotr Sadowski, From Interaction to Symbol: A Systems View of the Evolution of Signs and Communication, 2009, John Benjaminins Publishing Company, p.183.

Plate No.12: Self-portrait, 1822, graphite on paper by Jean Auguste Dominique Ingres. Plate No.13: Self-portrait, 1832, graphite on paper by Eugène Delacroix.

Jean-Auguste Dominique Ingres, fearless defender of line, ideal beauty and the classical tradition depicts an ideal world held together. By contrast his contemporary Eugène Delacroix has a different story. He was not interested in sublimation. While Ingres wanted a polished surface through which the irrational could mutter and rumble about, Delacroix wanted energy and passion to come roaring through.

The arrival of Expressionism announced new techniques and fluent brush works that were meant to convey the turgid emotional state of the artist reacting to the anxieties of the modern world. And the standard for assessing the quality of a work of art became the character of the artist's feelings rather than an analysis of the composition.

In general character in expressionism, charcoal drawing is related to chalk drawing, but although the grain of a chalk drawing is almost always of an identical quality, that of a charcoal drawing depends very largely on the artist's touch. Determined to express feelings about his subjects rather than simply picture them, Van Gogh chose coarse and tactile materials that would reinforce such an effort: carpenter's pencil, charcoal, and fabricated chalk. In the spring of 1883 he was glad to discover "black mountain chalk" which he called "gypsy crayon", in admiration of its dark and dramatic fluidity: "There is a soul and life in that crayon... (It) knows what I want, it listens with intelligence and obeys..."[9] Speaking of represented emotions, Munch should be considered as a modern master, mostly for exploring the darker emotions of fear, dread, loneliness, and sexual longing, with extraordinary expressiveness; in his drawings, too, may be

[9] Vincent Van Gogh the Drawings, Colta lves, Susan Alyson Stein, Sjraarvan Heugten, and MarijeVellekoop, 2005, The Metropolitan Musem of Art, NewYork, and The Van Gogh Museum, Amsterdam. p:10.

considered as independent statements, not merely studies.

Plate No.14: Walled Wheat Field with Rising Sun, 1889, black chalk, pen, red pen, and ink on pink laid paper by Vincent Van Gogh.
Plate No.15: The Scream, 1895, lithograph by Edward Munch.
Plate No.16: The Tower, 1910, ink and pencil on paper by Robert Delaunay.

By the end of Nineteenth century, Modernism emerged. In the early stages, the attitude of modernism is seen in Cubism, Futurism and Constructivism. This concept was fully demonstrated by the Crystal Palace in London built by Joseph Paxton in 1851 and the Eiffel Tower in Paris built by Gustave Eiffel for the world fair of 1889. The new subject of art was the technical world. Although the Bauhaus school abandoned much of the ethos of the old academic tradition of fine art education, it was the first to direct art from the craftsman to the machine. Technology became a model for the new aesthetics, the next art college generation then discovered that square, circle and triangle are also the most elemental forms of structure and function in the world of machines. Design means relating thinking and doing. In moving through the history of thought and design, building and construction what is the measure of design, new states of affairs or art? The second modern movement was the conquering of technology in art. Russian constructivists tried to use a language of pure forms with a new aesthetic perspective. Methodologically, things stayed on the plane of the École des Beaux- Arts, the world was seen aesthetically, as form. What had changed was the motif.

The process of abstraction is interesting because it is all about what to leave out and what to leave in place. Most early abstractions reduced things to line and most of these lines were made straight rather than curved. There is sense of looking for an underlying geometry.

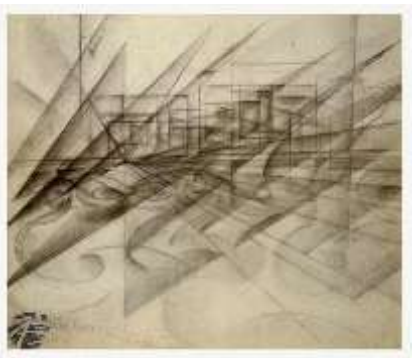


Plate No.17: Violin and Newspaper (Musical Forms), 1912, charcoal and oil by George Braque

Plate No.18: Nude Descending a Staircase, No.1, 1911, by Marcel Duchamp.

Plate No.19: Abstract Speed; 1913, charcoal on paper, by Giacomo Balla.

The moment of Cubism could be seen as a first attempt to compress visual movements into compact wholes, Futurism then opening these out into more rhythmic structures. Above, a Braque drawing, demonstrating how time can be compressed by building a construction based on several viewpoints at once. In his case the observer's movements are frozen within a record of perceptions. Duchamp's "Nude Descending a Staircase" attempts to both capture the movement of a figure as well as embed within this some awareness of the observer's interaction with the event. Balla's drawing starts to work in a territory between that of the new information coming from photographs and a sort of stylized notation of movement. The concept of movement went on to fully synthesize their findings, probably because of the fast rise of the camera as a recording tool and the pioneering work of Eadweard Muybridge. It has been declared in their manifesto that what must be rendered is the dynamic sensation, that is to say, the particular rhythm of the each object, its inclination, its movement, or to put it more exactly, its interior force.[10] However it is also useful to think about how each of these elements can drive quite separate ideas.

[10] Chipp, B. Herschel. 1968. 'Theories of Modern Art, A Source Book by Artists and Critics', University of California Press, Berkeley, Los Angeles and London. p.296.

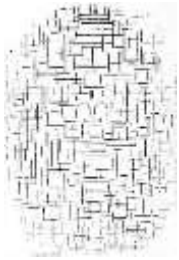
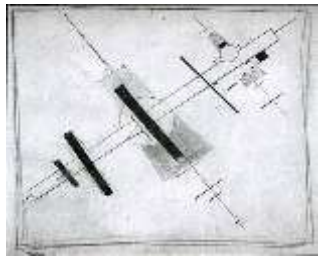



Plate No.20: Composition, 1914, by Piet Mondrian
Plate No.21: Suprematist Drawing, 1917, by Kazimir Malevich
Plate No.22: Linear Composition, 1919, by Lyubov Popova

Constructivism continued as a movement, with many off-shoots such as De Stijl or 'concrete art', the goal of which was "to develop objects for mental use" and to produce "the purest expression of harmonious measure and law". All these movements shared an underlying principle that art and a pure universal idea of form are inextricably linked and celebrate the power of geometry as a formal device. Non-figurative elements are used as forms in their own right. In this Suprematist drawing by Malevich, the reference is directly to geometry and the power of engineering drawing.

Fine art and craft were brought together with the goal of problem solving for a modern industrial society. In so doing, the Bauhaus school, founded in 1919 in Germany, effectively leveled the old hierarchy of the arts, placing crafts on par with fine arts such as sculpture and painting, and paving the way for many of the ideas that have inspired artists in the late 20th century. The Ecole des Beaux-Arts itself was an officially sponsored school of art and design, established in 1819 as the sole successor to a number of royal arts academies that had previously existed in France. Before long, it had established itself as the only school of architecture, with students traveling from around the world to attend. Like the Bauhaus, the Ecole des Beaux-Arts was an important model, not just for what was design, but as a way to design.

Today, design has gone downhill and degenerated into applied arts. The fields of industrial design, graphic design, fashion design, interior design, and the decorative arts are considered applied arts. Applied art is the very first model under which design operated, according to the long tradition of the decorative arts, sometimes renamed industrial arts. The word “applied” refers to the utilitarian side of the artifacts, the other side being the artistic. “Disciplined arts” is another variant, coined by Goethe. At the Bauhaus, this model was slightly modified, insofar as the artistic component began taking a scientific coloration, for instance in Kandinsky’s and Klee’s “theoretical” courses. Influenced by nineteenth century scientism, design was considered at the Bauhaus as artistic or esthetic theory applied to

practice. Today in schools of Design and Crafts, the purpose of their program is to encourage an artistic investigative approach with an emphasis on the materials and approaches of the student's field of study. These programs involve the student developing and expanding on their arts and crafts or design practical work, where knowledge of materials, techniques, processes and methods in relation to context play a key role. Design will be introduced as a prominent feature of learning. However, the importance of the electronic manipulation of imagery with technical support allowed artists to mix and manipulate colors and shapes from different images. It seems that craft is going to be subsumed under technology. The terms "technique" and "technology" have their roots in the ancient Greek notion of "*techne*" (art, or craft-knowledge), that is, the body of knowledge associated with a particular practice of making. The virtue of science is transferred to design. The virtue of scientfic activity is curiosity, not knowledge. A scientist who already knows what he wants to know is already not a scientist anymore. A scientist wants to find. He learns to question and practices finding. If so, this will affect the practical activities that go on in art, and practices finding. If so, this will affect the practical activities that go on in art, and art along with technology will also become a major and central movement. Computer generated art is sometimes forgotten about, but it is a growing and continually fascinating

arena of practice that overlaps the world of systems art and gaming. Coding of course is a very important element within these types of practices. Frederick Hammersley was one of the first artists to see the potential of computer coding as a way of generating imagery in his works.

Paik stated at the time, when Hammersley used computer coding, "This will enable us to shape the TV screen canvas as precisely as Leonardo, as freely as Picasso, as colorfully as Renoir, as profoundly as Mondrian, as violently as Pollock and as lyrically as Jasper Johns".[11] Sometimes Paik's work can be too simply interpreted as the appropriation of numerous TV sets and building them into towers or robot-like sculptures. In this tape installation, Paik went one step further: the visitor can use the sound head, which has been detached from the tape recorder, to interactively run through the tapes glued to the wall, and constantly vary the sound sequence according to location and speed. This random access to the musical raw material enabled visitors to produce compositions of their own. He was also deeply involved with how electronic media operated, was very interested in why electronic images were the way that they were, and was using theories taken from Marshall McLuhan's concept of 'the medium is the message', in order to justify his experiments.

[11] Edith Decker-Philips, Paik Video, published by Barrytown/Station Hill Press, Inc., p.152.

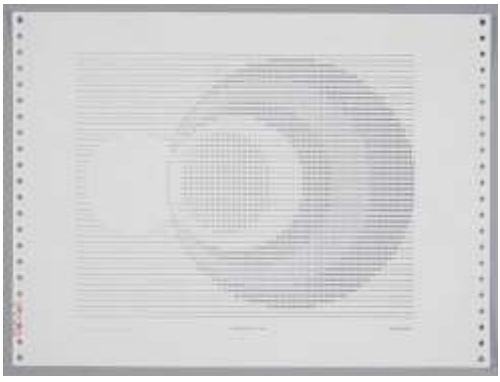


Plate No.23: Computer Generated Image, 1969, by Frederick Hammersley.
Plate No.24: Blaze, 1964, screen print on paper by Bridget Riley.
Plate No.25: Random Access,1963, Strips of audiotape, open-reel audio deck,extended playback head, and speakers, by Nam June Paik.
Plate No.26: No Title, 1995, by Per Kirkeby.

Concepts such as those investigated by Bridget Riley back in the 1960s, the effects created from the subtle, to the disturbing and disorienting. Op art expressed itself through the use of reduced geometric forms to simulate movement. Short for "optical art" the style, derived from the abstract expressionist movement, used a variety of visual effects to create illusions of movement and vibration. In both the content and process of his art, Kirkeby was interested in the layering of time and history, of painting and drawing, and of various meanings and associations. His art situates itself in the context of the history of civilizations as well as the process-oriented aspects of Abstract Expressionism. The artistic possibilities of the 1960's contributed to a new phase of art's self-understanding: that art works can be imagined, or in fact produced, which look exactly like mere real things which have no claim to the status of art at all. This entails that you can't

define artworks in terms of some particular visual properties they may have. There is no a priori constraint on how work of art must look - they can look like anything at all.[12]

Even though the role and function of drawing has changed through the centuries, one thing remains constant. It is certainly possible to think about as Vasari mentioned in the quote above, drawing was, is and will continue to be taught as an essential aspect of the artistic process – and is a vital and fundamental element of fine art itself.

Bibliography / Sources

Aicher, Otl. 2014. 'The World as Design', Translated by Michael Robinson, Wilhelm Ernst & Sohn, A Wiley Brand, Germany.

Belardi, Paola. 2014.'Why Architects Still Draw: two lectures on architectural drawing' Translated by Zachary Novak, The MIT Press.

Boorsch, Suzanne. 1997. 'Venetian Prints and Books in the Age of Tiepolo', The Metropolitan Museum of Art, New York.

Bhaskaran, Lakshmi. 2005. 'Designs of the Times', Roto Vision SA, Switzerland.

Praun, Tessa. 2016. 'The Nature of Particles: Jake & Dinos Chapman, Francisco Goya', Exhibition Catalogue, Magasin III Museum & Foundation for Contemporary Art. Stockholm.

Cauquelin, Anna. 2000. 'L'invention du Paysage', Presses Universitaries de France.

Chipp, B. Herschel. 1968. 'Theories of Modern Art, A Source Book by Artists and Critics', University of California Press, Berkeley, Los Angeles and London.

Colta, lves. Stein, Susan Alyson. Heugten, Sjraarvan. and Vellekoop, Marije. 2005. 'Vincent Van Gogh the Drawings', The Metropolitan Musem of Art, NewYork.

Cole, Michael. and Pardo, Mary. 2005. 'Inventions of the studio, Renaissance to Romanticism', Chapel Hill : University of North Carolina Press.

Cooper, Douglas. 1971. 'The Cubist Epoch', Phaidon Press Ltd, London.

Danto, Arthur. 2014. 'After the End of Art and the Role of History', Princeton University Press.

Decker-Philips, Edith. 2010. 'Paik Video', published by

[12] Arthur Danto, After the End of Art and the Role of History, Princeton University Press.

Barrytown/Station Hill Press, Inc.

Dunkerton, Jill. Foister, Susan. Gordon, Dillian. Penny, Nicholas. 1991. 'Giotto to Dürer, Early Renaissance Painting in the National Gallery', National Gallery Publications Limited, London.

Jacob, Bean. and Stampfle, Felice. 1971. 'Drawings from New York Collections. Vol. 3, The Eighteenth Century in Italy', The Metropolitan Musem of Art, NewYork.

Julier, Guy. 2000. 'The Culture of Design', SAGE Publications Ltd.

Jaffé, Michael. 1995. 'A Great Heritage, Renaissance and Baroque Drawings from Chatsworth', National Gallery of Art, Washington.

Hankins, James. 1991. 'The Myth of the Platonic Academy at Florence', Renaissance Society of America.

Hetherington, Paul. 1996. 'Aspects of the Fine Art Curriculum', Tate Publishing, London.

Herberts, Kurt. 1958. 'The Complete Book of Artists' Techniques', Frederick A. Praeger, Inc., Publishers, N.Y.

Sadowski, Piotr. 2009. 'From Interaction to Symbol: A Systems View of the Evolution of Signs and Communication', John Benjaminins Publishing Company.

Stiles, Kristine. Selz, Peter. 1996. 'Theories and Documents of Contemporary Art', University of California Press.

Stein, Perrin, with essays by Guichard, Charlotte. Hoisington, Rena M. and Rudy, Elizabeth M. 2013. 'Artists and Amateurs: Etching in Eighteenth-Century France', The Metropolitan Musem of Art, NewYork.

Rickey, George. 1995. 'Constructivism, Origins and Evolution', George Braziller, New York.

Vasari, Georgio. 1998. 'Lives of the Most Excellent Painters, Sculptors, and Architects', Oxford University Press.

GRAFİK TASARIM UYGULAMALARINDA YARATICILIK SORUNSALI: ÜCRETSİZ GÖRSEL STOK SİTELERİ

Creativity Problems in Graphic Design Applications: Free Visual Stock Sites

Dide AKDAĞ SATIR[*]

Giriş

Tasarımın dünyada hızla geldiği nokta ile birlikte gelişen yeni iletişim teknolojilerinin dijitalleşme süreci paralelinde yaşanan hız, hazır stok görsellerinin kullanımını gündeme getirmiştir. Bu stok platformları sayesinde kullanıcılar tasarımcı olmasa dahi bireysel olarak pratik bir biçimde, özellikle ücretsiz stok görsellerini indirip, çeşitli mecralarda kullanmaya başlamıştır. Stok görsellerini herkesin rahatlıkla kullanabilmesi nedeniyle ister gelişen sosyal medyada olsun ister basılı mecrada, birbirinin aynı temaların ve tasarımların ortaya çıktığı görülmektedir. Bu bağlamda yaratıcılığa ve özgünlüğe duyulan ihtiyaç doğrultusunda, ücretsiz stok siteleri çalışma alanı olarak belirlenmiştir. Bu çalışmada Tasarımcıların ya da kullanıcıların tematik, güncel konulara yönelik seçtiği vektörlerin yarattığı görsel benzerlikler, indirilme oranları ve beğeni sıklıkları; içerik analizi yöntemiyle irdelenecektir.

Araştırma, internet ve web sayfalarında çözümleme yapılırken kullanılan, yapılan araştırmanın güvenirliğini sağlamak adına ekrandaki görüntüyü kopyalayarak dosyanın kaydedilmesi yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Bu tekniğin avantajı sayfanın ve içeriğin görüntülenen görseller de dahil tüm materyalleri aynen kopyalaması ve sayfanın tüm detaylarının aynı fotoğrafta gözükebilmesidir.

Çalışmanın evrenini Freepik.com sitesi oluşturmaktadır. Örneklem ise en çok tercih edilen ücretsiz de kullanım olanağı sağlayan, görsel stok platformu Freepik.com sitesinin son bir yıl içerisinde en çok tercih edilen ve indirilen popüler vektör görselleridir.

Araştırma evreni olarak Freepik.com'un seçilmesinin nedeni: Dünya'da ve Türkiye'de büyük bir kullanıcı kitlesine sahip olması, tasarımla ilgilenen ve aynı zamanda sosyal medya platformları ya da mobil aplikasyonları kullanan hedef kitleye hitap ediyor olması, evren ve örneklemin seçilmesinde önemli rol oynamaktadır.

[*] (Dr. Öğr. Üyesi); İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, İstanbul, Türkiye. E-mail: dideakdag@gmail.com

Yaratıcılık

Fark yaratma yeteneği olarak da tanımlanan yaratıcılık, beynin sağ ve sol bölümlerini farklı şekillerde kullanma yeteneğidir. Buzan'a göre yaratıcı zeka, yeni fikirler geliştirme, sorunu orijinal yollarla çözme ve hayal gücü; davranışlar ve verimlilik açısından başkalarından üstün olma yeteneğidir ve yaratıcı zeka, çeşitli faktörlerin öğrenilmesi ve geliştirilmesi ile arttırılabilir.[1] Bireylerin zaman içerisinde bulundukları kültür, zaman-süreç, eğitim, yaş, cinsiyet gibi belirleyici faktörler nedeniyle yaratıcılıklarının artıp azalabildiği bilinmektedir.

Tüm varoluşçular gibi kaygı olgusuna büyük önem veren yaratıcılık konusunu ilginç bir perspektiften inceleyen, Rollo May'e göre, değişim kaygının içine gömülerek varılacak bir yaratıcılık düzeyinde gerçekleşmektedir. Geçiş dönemi psikolojisinin tüm olumsuzluğunu, yaratıcılığın zorunluluğu adına kutlayan May, "yeni olan"ın her yerde fışkırdığı bir dünyada, insanın bilindışı kaynaklara güvenmesi gerektiğini savunmaktadır.[2] Albert Einstein ise yazılı ve sözlü kelimelerin kendi düşüncesinin, yaratıcılığının işleyişinde hiç bir rol almadığını belirtmektedir. Grafik tasarımcı Ivan Chermayeff ise tasarım alanında yaratıcı kişiyi; ödünç alan koordine eden, çözümleyici, teknolojiden, diğer tasarımcılardan geçmişten ve günümüzden bilgi ve kaynak toplayan bir kişi olarak tanımlamaktadır.[3] Sosyal psikolog Dr.Irwing Taylor, yaratıcılığı beş aşama içinde incelemektedir:

1- Yetenek ve beceriye dayanmayan ve özellikle çocuk resimlerinde görülen "dışavurumcu yaratıcılık"

2- Sanatçının ustalıkla ama salt yoğun bir gerçekçilikle ulaştığı "üretici yaratıcılık"

3- Sanatçının bir buluş adamı gibi, eski parçalarla yeni şeyler yarattığı; "buluşa dayalı yaratıcılık"

4- Sanatçının soyutlama yeteneğini sergilediği "yenilikçi yaratıcılık"

5- Sanatçının bütünüyle kendini koyduğu ilkelerden yararlandığı, "gelişmeci yaratıcılık". Gelişmeci yaratıcılık aşamasındaki sanatçı, üst düzeyde bir soyutlama yeteneğine sahiptir ve yeni bir sanat ya da tasarım üslubunun öncülüğünü yapabilir.[4]

Görsel bir tasarımda yaratıcı süreç farklı kaynaklarda farklı şekillerde yer alsa da genel olarak buluştuğu noktada, hazırlık, kuluçka-aydınlanma, iç görü, kavramlarının oluşturulması, değerlendirme ve ayrıntılandırma süreçlerini içermektedir. Yeni ve yaratıcı düşünceler eskiz ve taslaklarla

[1] Buzan T., Yaratıcı Zekanın Gücü (B.Kurt, Çev.), Epsilon Yayınları, İstanbul 2003.
[2] May R..,Yaratma Cesareti, Metis Yayınları, İstanbul 2007, s.160.
[3] Becer E. Yaratıcılık ve Grafik Tasarım, İstanbul 1997, s.44.
[4] Becer, age, s.45.

gözle görünür hale getirilmelidir. Bu sayede ortaya çıkan yaratıcı fikirlere başka bir gözle bakarak yeniden düzenleme, özgün ve geniş bir perspektiften farklı açılardan, bakabilme şansı doğmaktadır.

Freepik.com

Freepik.com 2010 yılında ofisi İspanya'da açılan, 230 ülkede 30 milyon takipçisi bulunan, 200 den fazla grafik tasarımcının çalıştığı stok site hizmeti sağlayan bir kuruluş olarak hizmet vermektedir. [5]

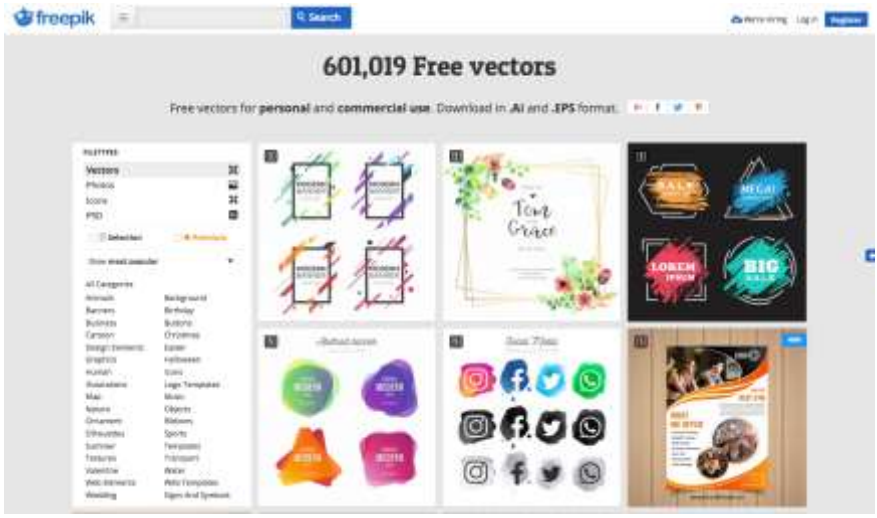
Resim 1: Sosyal medya verileri (https://www.freepik.com).

Sosyal medya verileri incelendiğinde 27 Nisan 2018 tarihi itibarı ile Twitter'da 871, Facebook 9.044, Google'da 13.680 paylaşımı olduğu görülmektedir. Yine aynı tarihli tabloda 1.680.704.792 grafik kaynak paylaşımının indirildiği sonucuna, site üzerinden ulaşılmaktadır.

Freepik.com sitesi incelendiğinde vektör stok sağlama hizmeti için, ai., eps. formatında 601,19 ücretsiz görsel vektör paylaşımı *https://www.freepik.com/popular-vectors-* bulunduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra ücretsiz fotoğraf, psd., ikon görselleri de mevcuttur. Freepik kullanıcıları genellikle yüksek kalitedeki grafik tasarımları, özel illüstrasyonları, grafik kaynaklarını kişisel çalışmalarında ve ticari projelerinde tercih etmektedirler.

Bu popüler tematik vektör kategorileri başlıkları ise şerit vektörleri, duyuru vektörleri, işaret ve semboller, zemin vektörleri, banner vektörleri, iş yaşamı vektörleri, tasarım elementleri, bilgilendirme grafikleri, insan vektörleri, evlilik vektörleri, harita vektörleri, doğa vektörleri, yaz vektörleri, illüstrasyon vektörleri, süs vektörleri, silüet vektörleri, doku vektörleri, sevgililer günü vektörleri, evlilik vektörleri, web tasarım elementleri vektörleri, doğum günü vektörleri, yılbaşı vektörleri, paskalya günü vektörleri, su vektörleri, spor vektörleri, cadılar bayramı vektörleri, sosyal medya vektörleri, buton vektörleri, logo şablon vektörleri, lojistik vektörleri, hayvan çizimi vektörleri, müzik vektörleri, hipster vektörleri ve obje vektörleridir.

[5] https://www.freepik.com/about



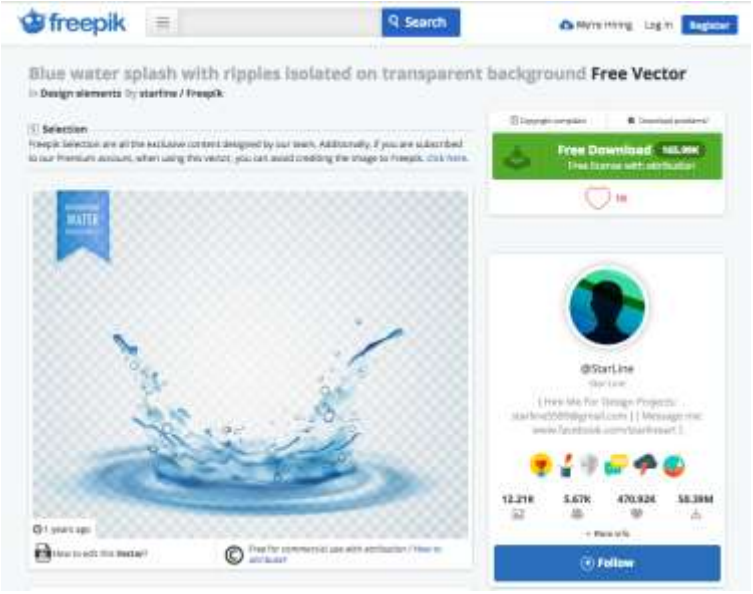
Resim 2: Ücretsiz stok görsel örnekleri (https://www.freepik.com).

Freepik.com Sitesinin Grafik Kaynak Kullanımının Içerik Analizi Üzerinden Incelenmesi

Çalışmanın evrenini freepik.com sitesi, örneklemini ise en popüler ücretsiz vektör görsel stoklar oluşturmaktadır. Stok görsel, anlatmak istediğini durumu, anı, zamanı, fikri, mesajı anlatan, telif hakkı çeşitli lisanslar ile korunan ya da ücretsiz serbest olan hazır görsellerdir. Araştırmada Nisan 2017- Nisan 2018 tarihleri arasında, Freepik.com sitesinde indirilen görsel vektör örnekleri ve bu verilere ilişkin sayısal analizlerle ilgili bulgular paylaşılmıştır. Freepik.com sitesinin kullanımını tercih edenler arasında başta grafik tasarımcılar illüstratörler, sosyal medya uzmanları, tasarım ekiplerinde yer alan ticari ve kişisel projelerle uğraşan bireyler yer almaktadır.

Freepik.com sitesi incelendiğinde, vektör bölümü başlığı altında, en çok tercih edilen popüler 34 kategoride, 34 vektörel tema görülmektedir. Bu kategoride yer alan vektörler incelendiğinde, şerit vektörleri 67.320 indirilme oranı, 348 beğeni, duyuru vektörleri 366.744 indirilme oranı, 2030 beğeni, işaret ve semboller 68.554 indirilme oranı, 429 beğeni, hayvan vektörleri 62.171 indirilme oranı, 873 beğeni, zemin vektörleri 423.402 indirilme oranı, 2639 beğeni, banner vektörleri, 88814 indirilme oranı, 397 beğeni, iş yaşamı vektörleri, 76.305 indirilme oranı, 655 beğeni, tasarım elementleri 389.764 indirilme oranı, 2373 beğeni, bilgilendirme grafikleri 35.065 indirilme oranı, 491 beğeni, insan vektörleri, 9.671 indirilme oranı, 89 beğeni, evlilik vektörleri 176.434 indirilme oranı, 2637 beğeni, harita vektörleri 278.021 indirilme oranı, 872 beğeni, doğa vektörleri 52.899 indirilme oranı, 618 beğeni, yaz vektörleri 121.240 indirilme oranı, 711 beğeni, süs vektörleri 324.597 indirilme oranı, 1474

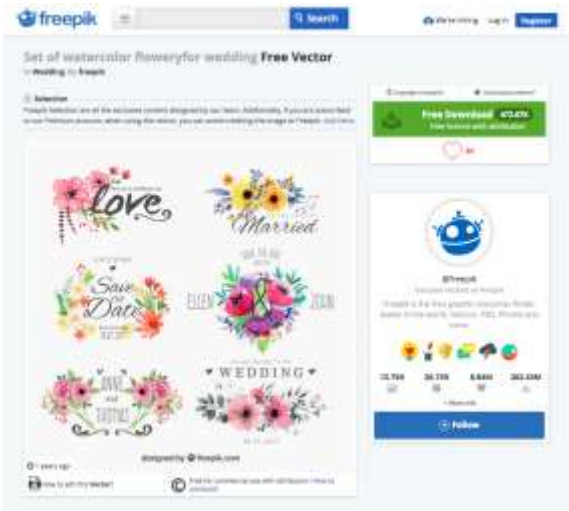
beğeni, silüet vektörleri 12.248 indirilme oranı, 52 beğeni, doku vektörleri 113.504 indirilme oranı, 696 beğeni, sevgililer günü vektörleri 46.123 indirilme oranı, 303 beğeni, evlilik vektörleri 474.818 indirilme oranı, 991 beğeni, web tasarım elementleri 2064 indirilme oranı, 33 beğeni, doğum günü vektörleri 282.075 indirilme oranı, 1137 beğeni, yılbaşı vektörleri 239.124 indirilme oranı, 567 beğeni, paskalya günü vektörleri 38.319 indirilme oranı, 443 beğeni, cadılar bayramı vektörleri 58.021 indirilme oranı, 349 beğeni, sosyal medya vektörleri 665.808 indirilme oranı, 1732 beğeni, logo şablon vektörleri 387.266 indirilme oranı, 1778 beğeni, müzik vektörleri 147.477 indirilme oranı, 521 beğeni, hipster vektörleri 65.715 indirilme oranı, 681 beğeni, obje tema vektörleri 8.561 indirilme oranı, 156 beğeni olmak üzere bir yıl içerisinde indirilme sıklıklarına göre alınan veriler tespit edilmiştir.



Resim 3: Su vektörü, 165.99 indirilme oranı (https://www.freepik.com).

Resim 4: İş dünyası vektörü, 75.86 indirilme oranı (https://www.freepik.com).

Resim 5: Çizgi karakter vektörleri, 12.248 indirilme oranı (https://www.freepik.com).



Resim 6: Evlilik vektörleri, 474.818 indirilme oranı (https://www.freepik.com).

Resim 7: Duyuru vektörü, 88814 indirilme oranı (https://www.freepik.com).

Bunun sonucunda bir markanın ya da bireyin bu vektör görselleri kullanarak etkileşim sağlaması mümkün müdür? Aynı görseli sıklıkla gören hedef kitle üzerinde algısı ve etkisi ne derecede olacaktır? Kullanıcılar üzerinde kültürel, karakteristik bir iz bırakabilecek midir? sorularını akla getirmektedir. Örnek vermek gerekirse bir su şirketi için etiket olarak kullanılan görsel aynı zamanda su ile ilgilenen x bir firmanın imgesi ya da bir duyurunun konsept görseli olarak kullanılmaktadır. (Resim 3). Yine bir çiçek kompozisyonu bir bal firmasının illüstrasyonu

olarak kullanılırken, aynı görsel çiçek vektörü bir davetiyenin ön kapağını süsleyebilmektedir. (Resim 6). Tanıtım için hazırlanmış çizgi karakterler, aynı iki üniversitenin kurumsal yüzleri olarak kullanılabilmektedir (Resim 5). Ya da internet sitelerinde tanıtım ve reklam amacıyla yerleştirilen, farklı boyutlarda, sabit yada hareketli olabilen aynı duyuru vektörleri ayrı birkaç kurumu birden temsil edebilmektedir. (Resim 7).

Günden güne artış göstermekte olan bu hizmet alanları sadece ücretsiz stok kaynak hazırlamamaktadır. Dünyada birçok ücretli stok görsel siteleri de mevcuttur ve kullanılacak olan görseller de spesifik konseptler yaratılarak oluşturulabilmektedir. Özel kategoride yer alan yaratıcı çalışmalarda bulunmaktadır. Bu seçkin ve yüksek kaliteli görseller aynı alanda aylık ve yıllık kullanım oranlarına göre ücreti karşılığı yer almaktadır. Ancak karşılaşılan yüksek maliyetler bireyleri ücretsiz stok sitelerine yöneltmektedir.

Görsel araçların bu hızlı kullanımı, iletişim sağlamada pek çok evreden geçerek ilerlemiş ve ilerleyecektir. Bir de bunların yanısıra, grafik tasarım süreçlerinde ihtiyaç duyulan pek çok kaynak, teknolojik yenilikler ile gelişen çözümler ve araçlar bulunmaktadır. Bu da tasarımcıların önlerine yeni imkanlar çıkarmaktadır. Örnek vermek gerekirse yeni yöntemler ile çizim yapmayı tercih eden bir tasarımcının, kağıt yüzeyine kalem ile çizmiş olduğu figürü, mobil cihazındaki anında vektörel forma dönüştürebilmesi ve bu vektörel çalışmayı renklendirebilmesi, sonuçlandırabilmesi, çalışma süreci açısından hız ve esneklik sağlamaktadır. Fotoğraflar ile değişik kolaj yapma, renk ayarlarını düzenleme gibi çeşitli gelişmiş yazılımlar, zaman kaybına neden olan işleri azaltarak, tasarımcıya yaratıcı süreç için daha çok vakit kalmasını sağladıkları düşünüldüğünde kullanılabilir yöntemler olduğu görülebilmektedir.

Sonuç

Günümüzde dijital ve basılı yayıncılığın gündeme olan hızlı katkısı ile birlikte pek çok alanda olduğu gibi bu alanda da yeni alternatif kaynaklara ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır. Aktarılmak istenilen içerik için paylaşıma dayalı olan/olmayan internet siteleri, sürekli güncellenen içerik/bilgi geliştirme gibi gelişen sosyal medya ağı ve basılı mecrada yüksek çözünürlüklü görsel ihtiyaçları, görsel düzenlemeler oldukça önemli bir hale gelmiştir. Bu da reklam ajansları, freelance çalışanları, haber editörleri, sosyal medya yayıncıları ve yöneticilerine kadar çok sayıda bireyin tasarım ile uğraşmasa da yaptığı işi en iyi şekilde anlatabilmek için stok görsellere yönelmesine neden olmuştur. Yaratıcı bir sektör olarak sunulan, sürekli yenilik, yeni ürünler ve hizmetler aracılığıyla yaratıcı çözümler üreten bir hizmet sağlayıcısı olarak konumlandırılan stok site hizmetleri, yaratıcılık çerçevesinde kullanıldığında başarılı tasarımlara da

olanak vermektedir. Ancak grafik tasarımın ilk amacı bir ürünün ya da hizmetin tanıtımını yaparken, yeni ve denenmemiş yollar araştırmak ve bulmaktır. Tasarım hedef kitlenin ihtiyaçlarına fakat göre değer katmalı, hizmet verdiği alanda gelişme ve rekabet gücünü arttırmalıdır. Tasarım için temel ilham kaynağı: bilgidir.Türkiye'de stok site kullanımının son yıllarda özellikle genç grafik tasarımcı kullanıcılar arasında gittikçe yaygınlaştığı gözlemlenmektedir. Gelişen stok sitelerinin içerikleri ise kendisini hızlıca geliştirip yenilemektedir. Hıza karşı yarışan kullanıcıların özellikle tematik konulara yönelik vektörleri edinmek için sıklıkla başvurdukları bir platform olmuştur. Popüler markaların da tüketicileriyle iletişim kurmak için stok site kullanımına sıcak bakmasıyla, yoğun bir stok kullanımı gözlemlenmektedir. Bu da beraberinde birbirinin aynı vektörlerin kullanımını getirmektedir. Tüm bunlar sonucunda yaratıcılık ve iknadan uzak, sıradanlaşan tasarımlar oluşmaktadır.

Freepik.com kullanıcılarına iyi bir arayüz tasarımı ile iyi kalitede iddialı bir iletişim hizmeti sağlamaktadır. Ancak burada önemli olan nokta kullanıcıların ve tasarımcıların bu vektörleri nasıl kullandığıdır. Çözüm, hazırlık, kuluçka, iç görü, değerlendirme, ayrılantırma gibi yaratıcı süreçleri içeren ve "içeriğin biçimi oluşturduğu" özgün tasarımlar ortaya konulmalıdır. Ücretsiz stok site vektör kullanımının zorunlu olduğu durumlarda ise tasarımın öznesi olarak değil de nesnesi olarak hizmet etmesi sağlanmalıdır. Ancak bu sayede birbirinin aynı olmayan, yaratıcı, akılda kalıcı imge ve tasarımlar ortaya konulacaktır. Grafik tasarımcılar, hazır görsellerin yönlendirmesine bağlı kalmadan, düşünen karar veren tasarımcılar olarak hareket etmelidir. Yaratıcı üretimler özellikle sanat ve tasarım alanında bir adım önde olmayı getirmektedir.

Kaynakça

MAY Rollo, *Yaratma Cesareti,* Metis Yayınları, İstanbul 2007.

BUZAN, Tony, *Yaratıcı Zekanın Gücü (B.Kurt, Çev.),* Epsilon Yayınları, İstanbul 2003.

BECER, Emre, *Yaratıcılık ve Grafik Tasarım, 43-49. https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/1032/98748.pdf*

Freepik.com (27 Nisan 2018). https://www.freepik.com/about

Resimler

Resim 8: Doğa ve yaz vektörleri (https://www.freepik.com).

Resim 9: Doğum günü ve ulaşım- lojistik vektörleri (https://www.freepik.com).

Resim 10: Paskalya ve evlilik vektörleri (https://www.freepik.com).

Resim 11: Cadılar bayramı ve poster vektörleri (https://www.freepik.com).

İÇ MEKÂNLARDA KULLANILAN GRAFİKSEL ÖĞELER

The Graphically Items Used in Indoors

Göknur SÖZÜNERİ*

1. Giriş

Grafik kelimesi 'Graphein' ya da 'grafikos' kelimesinden türemiştir. Bu kelime işaret desen anlamına gelmektedir. Grafik: bir duyguyu, düşünceyi ya fotoğraftaki iki boyutlu düzlem ya da üç boyutlu formlar üzerinde tanımlama demektedir. Grafik tasarım, pek çok alanı kapsayan görsel bir sanat disiplinidir. Sanat yönetimi, tipografi, sayfa düzeni, bilgi teknolojileri ve diğer yaratıcı alanları içinde barındırır. Bu çeşitlilik, tasarımcıların içerisinde uzmanlık ve odaklar edinebileceği çok parçalı bir zemin anlamına gelmektedir.[1]

Mekân tanımlamasının sözlük anlamı ise 'yer, bulunan yer', 'ev, yurt' ve uzay olarak belirtilen mekân sözcüğünde 'insan çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olarak boşluk olarak tanımlanmaktadır.[2]

İç mekân tasarımı; iyi tasarımlar mekânlara farklı boyutlar katarlar. Gündelik hayatımızı kolaylaştırmanın yanı sıra yapılı çevreye derinlik ve anlam kazandırırlar. İyi düşünülmüş ve uygulanmış tasarımlar, mekânın anlaşılmasını kolaylaştırır ve bu tür mekânsal deneyimlerin olumlu psikolojik etkileri mevcuttur. İç mekân tasarımı, tam da bu yüzen sadece estetikten ibaret değildir; uygulamalı ve felsefi bir disiplindir. Güzel mekânlar; statükonun mantıklı ve rasyonel bir sorgulamasını açıp ta çıkarırlar ve yaşamlarımızı sürdürmenin yeni ve daha heyecan verici yollarını bulmak için dürüst bir girişim sayılabilirler. Özellikle hizmet sektörüne yönelik mekânlarda (bar, restoran, otel vb.), tasarımcının üretimi işverenin başarısı üzerinde doğrudan bir rol oynar.[3]

İç mekânlarda grafik tasarımları yaparken, insanların sosyal, kültürel değişim ve gelişmelerini ön planda tutarak her türlü gerekliliklerini karşılayacak biçimde tasarlamak zorundayız.

---

* (Dr. Öğr. Üyesi); İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, İstanbul, Türkiye. E-mail: goknursozuneri@gmail.com

[1] Ambrose Gavin, Harris Pual, *Grafik Tasarımın Temelleri,* Literatür Yayınları, İstanbul 2012, s.12.

[2] Hasol D., *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları*, İstanbul 1990.

[3] Dodsworth S., Andresson S., *İç Tasarımın Temelleri,* Literatür Yayınları, İstanbul 2011, s.7.

İç mekânlarda, bir düşünceyi ya da bir duyguyu çarpıcı hale getirmeyi amaçlayan grafik çalışmalar, mekânın görsel konforunu arttırmakta, kimlik kazandırmakta ve kullanıcıları için mekânın sıradanlığını, sıkıcılığını ortadan kaldırabilmektedir. Bu durumda tasarımcı, yaratım süreci içerisinde mekânı iyi tanımalı, algılamalı, çözümlemeli ve mekânın yüzeylerini oluşturan iç kabuğu (duvar, tavan, zemin, pencere, kapı, merdiven, kolon vb.) doğru gözlemlemeli ve değerlendirebilmelidir.[4]

2. Grafiksel Öğelerin İç Mekânlarına Uygulama Alanları

Grafik tasarım ve iç mekân tasarımının tarihte daha önceden karşımıza çıkmaktadır. 1500'lü yıllarda Albrecht Dürer, baskı yöntemiyle ürettiği tasarımları duvarlara yapıştırmaktaydı. Daha sonrasında, Art Nouveau tarzı farklı desenlerle başlayıp, Art Craft hareketi ile William Morris'in tasarladığı duvar kağıtları örnek olmaktadır[5].

İç mekânı oluşturan grafiksel öğelerin kullanılacak birçok uygulama alanları vardır. İç mekânda bir tasarım oluştururken, o mekânın kullanım amacına göre ve uygulama alanlarına göre tasarım yapılmalıdır. Uygulama alanları duvar, zemin döşeme, tavan yüzeyleri, kapı-pencere, kolon gibi birçok uygulama alanları vardır. Bir iç mekân tasarımı yaparken birçok etkeni de göz önünde bulundurmak gereklidir. Örnek verecek olursak iç mekânın hangi amaçla kullanılacağı bunu yanında ışık, renk kullanımı, mekânda doku ve malzeme kullanımı dikkate alınarak tasarlanmaktadır.

Mekânı oluşturan tüm öğelerin bir görevi olmalıdır ve amaçlarına uygun olmaları gerekmektedir. Malzeme seçiminde dikkat edilecek en önemli şey, mekânlara önce malzemeler aracılığıyla, temel düzeyde grup dokunarak projenin niyeti ve ruhuyla bağ kurmak gerekmektedir.

Malzeme seçimi mekânın, insan tarafından nasıl algılanacağı hakkında ipucu verir. Örnek verecek olursak, doğal malzemeler (ahşap, taş vb.) tasarıma dair bir dürüstlük ve kaliteyi işaret eder.

Birçok özgün malzeme çeşitleri bulunmaktadır. Sert malzemelerin temel kategorilerive dekoratif özellikleri kadar pratik özelliklerinin de dikkate alınması gerekmektedir. Bunlar taş, ahşap, metal ve camdır.

Taş kullanımda kireçtaşı, arduvaz, granit ve mermer ilk seçenekler arasındadır. Taş seçiminde ilk önce taşın kaymayan bir yapısı olduğuna dikkate edilmelidir. Ahşapın ise doğa ile insanı buluşturan bir yapısı vardır. Ahşap ürünlerinin yüzeylerine farklı şekillerde işlenebilmektedir (ahşap kaplama, sprey boya, püskürtme vb). Metal ise son derece kullanışlı ve

---

[4] Tavakkoli Roya, *İç Mimaride Grafik Tasarım*, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2014, s.2.

[5] Ambrose Gavin, Harris Paul, *'Grafik Tasarımın Temelleri'*,Literatür Yayınları, 2010 s:3

dekoratif olabilmektedir. Metal kullanımı, mekâna daha çok modern ve güçlü bir duygu vermektedir. Bu malzemenin üretimi diğer malzemelere göre daha pahalı olmaktadır. Bundan dolayı bu malzemeyi seçerken, bu malzemeyi iyi tanıyan ustalar ile çalışmak doğru seçim olacaktır. Cam gerekli emniyetleri alındığı takdirde, iç mekâna güzel ve modern bir görüntü verebilmektedir.

2.1 Duvar

İç mimaride grafik tasarımın önemli bir uygulama alanıdır. Duvar hem alan sınırlandırması yapar hem de odaları böler. Her odada bağımsız olan eylemlerin görünmemesini sağlar. Geniş yüzeyleri sayesinde tasarımın önemli bölümünü ifade etmek için olanak sağlar. (Görsel1).

Görsel 1 Duvar İllüstrasyon Örneği

2.2 Zemin

Zemin belli bir yüzeyin belirginleştirilmesi ve mekânsal alan tanımlamak için kullanılır. Zemin iç mimari tasarımda diğer tüm unsurları üstünde taşıyan yüzeydir. Yüzeyin mekâna anlam verebilmesi için kaliteli malzeme kullanılması ve estetik bir tasarım gereklidir. Şekiller aracılığı ile algısal farklılık yaratabilmektedir; dolasıyla yüzey şekilleri ile algısal farklılık yaratılabilir. Ayrıca yüzey dokusu yardımı ile sıcaklık, soğukluk, sertlik, yumuşaklık etkisi yaratılır (Görsel 2).

Görsel 2 Zemin İllüstrasyon Örneği

2.3 Tavan

Tavan mimari yapıyı tamamlamak üzere kullanılan örtücü öğelerdendir. Binalarda taşıyıcı ve örtücü sayesinde tavan oluşur. Örneğin her tarafı çevrilmiş bir odanın üzerini kapatmak için kullanılır.(Görsel 3).

Görsel 3 Tavan Tasarımına Örnek

2.4 Basamak ve Merdiven Yüzeyleri

Basamaklar veya merdivenler bir binada farklı zemin kotları arasında düşey olarak hareket etmemizi sağlarlar. Bu durumda, inmek veya çıkmak kavramları söz konusu olduğundan, insanın kendi güvenliğini sağlaması için dikkatli olması, bu yüzden de çıktığı, indiği yere bakma zorunluluğu hissetmesi doğal bir tavır olmaktadır. Dolayısıyla, iniş ve çıkışları sağlayan bu ögeler üzerindeki grafik çalışmaları görmemek veya algılamamak mümkün olmamaktadır. Bu grafik tasarımlar, mekânın kullanım kullanım amacına yönelik bilgi verebilmekte veya diğer mekânlara geçişlerde yönlendirici olabilmektedirler (Görsel 4).[6]

[6] Erdoğan Ergün, *Grafik Tasarımın İç Mekân Yüzeylerde Kullanımı*, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara, 2012, s.44.

Görsel 4 Merdiven ve Basamak Tasarımına Örnek

2.5 Kapı Yüzeyleri

Kapılar kapalı mekânlar içerisinde giriş ve çıkışları kontrol eden mimari öğelerdir. Tasarım şekilleri farklı olup farklı işleyişlere göre de sınıflandırırlar. Mekâna ilk girişi kapı karşılar. Bundan dolayı bir mekânın işlevi hakkında ilk ipucunu veren mimari öğedir. Bundan dolayı kapı yüzeylerine yapılan tasarımlar, mekânın işlevine göre tasarlanmaktadır (Görsel 5).

Görsel 5 Kapı Yüzeyine Yapılan Tasarıma Örnek

2.6 Pencere Yüzeyleri

Pencere duvar içinde parlak bir bölüm, duvarla çerçevelenmiş bir açıklık veya iki duvar düzlemini ayıran bir boşluk olarak görülebilir.[7] Mimari tasarımda aynı duvar gibi pencereler de duvar veya kapı gibi düzlemleri kesmektedir.

[7] Ching, F.D.K. (2008*). İç Mekân Tasarımı*. B. Elçioğlu (Çev). İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları S. 204

Pencere, iç mekân ile dış mekânı birbirine bağlamaktadır. Bundan dolayı bir tasarım yaparken yarı saydam ve açık renklerden oluşan tasarımlar yapılmaktadır (Görsel 6).

Görsel 6 Pencere Yüzeylerine Yapılan Tasarıma Örnek

3. İç Mekânlarda Kullanılan Grafiksel Öğeler

Günümüzde; farklı disiplinlerin iş ortaklığı yapmaktadır. Bu bağlamda grafik tasarım ve iç mimari birçok açıdan bir arada çalışmaktadır. Buna örnek gösterilecek olursak; tasarım dünyasında önde gelen şirketlerinden biri olan Pentagram bu tür iş ortaklılıklarına olanak sağlamak için kurulmuştur. Bloomberg firmasının, New York'ta bulunan merkez ofisinin iç mekânda kullanılacak olan grafik tasarım projesi için, yönlendirme tasarımı için Paula Scher ve Lisa Strausfeld, Studio Arthitecture firması ile birlikte yürütmüşlerdir.[8]

İç mekânda, grafiksel bir öğe kullanılacaksa, o öğe insanlarla iletişime içinde olması gerekmektedir. Bundan dolayı, iç mekânda kullanılacak fotoğraf, illüstrasyon veya tipografik öğelerin mekân kullanımına ve kullanıcılara yönelik anlaşılır bir tasarım olması gerekmektedir.

3.1 Fotoğraf

Fotoğraf iç mekân grafik tasarımlarında görsel algıyı en iyi şekilde ifade eden ve herkes tarafından kolaylıkla anlaşılabilen bir durumu ya da hareketi yansıtan bir öğedir.

İç mekânlarda kullanılan fotoğraf kompozisyonu ve ışığı doğru bir şekilde oluşturulmuşsa, bir müdahaleye gerek kalmadan ya da bilgisayarda fotomanipülasyon yöntemi ile grafik öğesine dönüştürülüp iç mekânlarda kullanabilmektedir. Örnek olarak; 'Speaking of Home' proje kapsamında,

[8] Erdoğan Ergün, *Grafik Tasarımın İç Mekân Yüzeylerde Kullanımı*, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara, 2012, s.48.

Coyne Photography & Design firmasının IDC Center'da bulunan bu iç mekânda kullanılan, Nancy Ann Coyne tarafından çekilen fotoğraflar, siyah beyaz cam yüzeyine kullanılarak, renkli olan mekânı daha da sakinleştirmiştir (Görsel 7).

Görsel 7 Speaking of Home proje kapsamında,Nancy Ann Coyne tarafından çekilen fotoğrafllar
(**Kaynak:** https://www.speakingofhome.org/the-project/)

3.2 İllüstrasyon

Her hangi bir hikayeyi veya konuları anlatmak üzere, yazı ile beraber resimleme veya yazılı metne göre bir görsel olarak açıklayan tüm öğelere genellikle"illüstrasyon" denir.[9]

Mağara duvar resimlerinden günümüze kadar sözel olarak anlatılan olayları veya durumları resimlemek için kullanılan illüstrasyonlar, farklı dil ve kültürden gelen insanların herhangi bir sözel iletişim olmaksızın anlatılan sanatsal bir dil olarak ifade edilebilir.

İllüstrasyon genellikle tasarımcılar tarafından mekânlarda konumuna göre bir hikayeyi veya konuyu el çizimi veya bilgisayar tekniği ile resim

[9] Ambrose Gavin, Harris Paul, *'Grafik Tasarımın Temelleri'*,Literatür Yayınları, 2010, s: 6

olarak anlatmak veya insanların düşüncelerini, görsel dil olarak iç mekân yüzeylerine uygulanmaktadır.

İllüstrasyon diğer öğelere göre daha fazla tercih edilmektedir. Çünkü insanlar veya kurumlar tarafından kendine has ve özel ve çeşitli mekânların imajına göre, o mekânlara özgün bir illüstrasyon uygulama yapılabilmektedir. İllüstrasyon diğer uygulamalar ile (fotoğraf, tipografi), yazılı bir nota uygun kompozisyon oluşturmaktadır.[10] Örnek olarak, Gamze Yalçın'nın Dut Café için yaptığı illüstrasyonda mekânın konseptine uygun bir illüstrasyon tasarlamıştır. Bu illüstrasyonda dutların büyük bir ağaçta yetiştiğini vurgulayarak kafenin adını resimlemiş ve tipografi kullanarak hikayeyi tamamlamıştır (Görsel 8).

Görsel 8 Gamze Yalçın'nın Dut Cafe için yaptığı illüstrasyon çalışması (**Kaynak:** https://www.homify.com.tr/projeler/23792/dut-cafe)

3.3 Tipogafi

Tipografi, harflerin yan yana gelmesiyle oluşturulmuş kelimelerden, harflerin sayfa üzerindeki görünümü ile oluşturulmuş mesajlara kadar, bir dizi görsel araç yoluyla iletişim kurar.[11]

Tipografi, iç mekân grafik tasarımında insanlar da değişik duygu ve etkiler yaratmak üzere yazı karakterlerini kullanarak tasarım yapmaktır. İç mekânda kullanılan tipografiden mekânın niteliğini anlatabilmektedir. Ayrıca iç mekânnda kullanılan tipografiler, mekân hakkında bilgi amaçlı ya da yönlendirme olarak ta kullanılmaktadır.

---

[10] Tavakkoli Roya (2014). *İç Mimaride Grafik Tasarım*,Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

[11] Ambrose Gavin, Harris Pual, *Grafik Tasarımda Tipografi,* Literatür Yayınları, İstanbul 2012, s.12.

Örnek olarak, Metric Design Studio'nun, Littertarhuset için tasarladığı iç mekân tasarımı da yönlendirme bilgilerini tipogarfi kullanarak, mekâna ayrı bir dinamiklik katmıştır (Görsel 9).

Görsel 9 Metric Design Studio'nun, Littertarhuset için tasarladığı yönlendirme. (**Kaynak:** http://www.metricdesign.no/work/litteraturhuset-fredrikstad)

4. İç Mekânda Grafik Öğelerinin Uygulama Yöntemleri

4.1 Serbest Elle ile Uygulama Yöntemleri

4.1.1 Elle Çizim

Serbest elle sanatçı veya tasarımcının iç mekân yüzeylerde serbest el kullanarak gerçekleştirdiği grafik uygulamalarını kapsamaktadır.[12] Bu uygulamalar sırasında mekân yüzeylerinde bir çok farklı malzeme (kalem, fırça, boya, sprey, sünger vb.) kullanılabilir. Elle çizim ile, grafiti, şablon, elle folyo kesim, pistole ve anamorfik teknikleri kullanılmaktadır. Çizim, görsel sanatlar tarihi boyunca, düşünceleri, olayları anlatan ve tarih süresince aktarılmada önemli rol oynamaktadır. Çizme eylemi ise, bir

[12] Tavakkoli Roya (2014). *İç Mimaride Grafik Tasarım*,Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

duvar yada kağıt üzerine çizgiler çizerek bir şeye benzetme veya simgesi üretmek olarak tanımlanabilir.[13]

İç mekânda serbest elle ile çizim genellikle zahmetli bir iştir. Kalem yada fırça yöntemi fırça darbeleri, çizgisel desen, lekesel yada noktasal dokular ile tasarımlar yapılmaktadır**.**

4.1.2 Grafiti

Grafiti, zamanında sosyo-politik olayları açık anlatımla ifade eden, tepki veren ifade tarzı olarak değerlendirilebilir.

Grafiti başlarda, dış mekânlarda, özellikle duvarlara uygulanan bir çalışma türüydü. Zamanla, iç mekânlarda kullanılmaya başlamış ve amacı sosyo-politik olayların açık anlatımının yanı sıra sanat ve tasarımın izleyiciyle buluştuğu sergi alanların içine uygulanmaya başlamıştır. Örnek olarak; Perpa Müzesi'nde sergilenen 'Duvarların Dili, Graffiti/Sokak Sanatı' sergisi verilebilir (Görsel 10).

Görsel 10 Perpa Müzesinde sergilenen Duvarların Dili, Graffiti/Sokak Sanatı sergisi.

4.1.3 Şablon Baskı

Şablon baskı ise, graffiti uygulama yönteminin bir uzantısı olarak görülmektedir. İlk once desen kağıt, karton yada metal yüzeyin üzerine çizilir sonrasında maket bıçağı yardımı ile kesilir ve uygulanacak yüzeyin

[13] Tavakkoli Roya (2014). *İç Mimaride Grafik Tasarım*,Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

üzerine sprey boya yada rulo yardımı ile uygulanır. Grafiti gibi iç mekânlarda da sıklıkla uygulanan bir yöntemdir.

4.1.4 Elle Folyo Kesim

Şablon baskı yöntemine benzemektedir. Boyamanın yerine yapıştırma tekniği kullanılmaktadır. Folyonun yapışkanlı tarafına uygulanarak gerçekleşir.

4.1.5 Pistole

Pistole ise, hava tabancası ile uygulanan bir yöntemdir. Gerek serbest elle, gerekse maskeleme yöntemi kullanılmaktadır.

4.1.6 Anamorfik

Anamorfik uygulamalar, perspektif ile ilgili oluğ, mekânı tüm yüzeyine uygulanan bir uygulama çeşitidir. Bu bağlamda, tasarıma bir yerden bakıldığı zaman yamuk olarak gözükmekte, başka bir taraftan bakıldığında ise deseni görülebilmektedir. Bu uygulama yöntemi yapımı zahmetli olup, kullanıcılar tarafından eğlenceli olmaktadır (Görsel 11).

Görsel 11 Felice Varini'nin Çalışması (**Kaynak:** http://www.varini.org/varini/02indc/indant.html)

4.2 Bilgisayar Destekli Uygulama Yöntemleri

'İhtiyaçlara uygun, yardımcı alet ve araçların yapılması ya da üretilmesi için gerekli bilgiye teknoloji denildiği bilinmektedir. Diğer bir deyişle

teknoloji, üretim yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri kapsayan bilgi olarak da tanımlanabilir. Dolayısıyla, iç mekân grafik tasarım üretimleri ve uygulamaları, bu teknolojik araçlar sayesinde gelişme göstermektedir.'[14]

4.2.1 Yazıcı Çıktısı

Bilgisayar ortamında hazırlanan tasarımlar, büyük ebatlı yazıcılar sayesinde kağıt ya da benzer malzeme üzerine basılma işlemdir. İç mekânlar yüzeyine uygulanmasında en çok kullanılan yöntemdir.

4.2.2 Bilgisayarla Folyo Kesim

Malzemenin bilgisayar kontrollü kesici ile kesilmesi işlemidir. Tasarım vektörel tabanlı bir programda tasarlandıktan sonra, kontür çizgilerinden kesici tarafından kesilir ve arkası yapışkanlı folyo üzerine transfer edilir. Uygulanacak yüzeye yapışkanlı tarafı gelecek şekilde uygulanır. İç mekânlarda oldukça kullanılan bir yöntemdir.

5. Sonuç

Grafik tasarımın, iç mimaride kullanımının mağara döneminden beri kullanıldığından söz edebiliriz. İç mekânlarda kullanılan grafiksel öğeler, mekân hakkında ip ucu vermede, yönlendirme ya da bilgilendirme amaçlı kullanımda oldukça önemli bir rol oynar.

Günümüzde iç mekânda kullanılan grafiksel öğeler, tasarım ilklerine sağdık kalarak tasarlanmıştır. Bu da iç mekâna derinlik, bütünlük, dinamiklik, estetik gibi duyusal anlamlar katar. Burada farklı disiplinlerin bir arada çalışmasının önemini görülmektedir.

Kaynakça

Ambrose Gavin, Harris Paul, *'Basics Design' 08: Design Thinking Architecture and Applied Arts. Architectural History'*, 2009.

Ambrose Gavin, Harris Paul, *'Grafik Tasarımın Temelleri'*,Literatür Yayınları, 2010.

Atamaz Elif, *'Mekân Tasarımda Grafik Tasarımın Rolü ve Önemi'*, 4. Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu, Mekân Tasarımında Disiplinlerarası Yaklaşımlar, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Makale

Becer, E, '*İletişim Ve Grafik Tasarım'*. Ankara: Dost Kitabevi, 2005.

Ching, F.D.K. , İç Mekân Tasarımı. B. Elçioğlu (Çev). İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, 2008.

[14] Erdoğan Ergün, *Grafik Tasarımın İç Mekân Yüzeylerde Kullanımı*, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara, 2012, s.50.

Erdoğan Ergün, *'Grafik Tasarımın İç Mekân Yüzeylerinde Kullanımı'*,Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Tezi, 2005.

Erzen, N. Jale, *'Vermeer'den Kabakov'a İç Mekân Resmi'*, Tasarım ve Kültür Dergisi, Arredamento Mimarlık, Boyut Yayın Grubu, S. 100+13, S.69 Etkileri", Yüksek Lisans Tezi, M.Ü. Sosyal Bil. Enst., İstanbul, 2001.

Tavakkoli Roya (2014). İç Mimaride Grafik Tasarım,Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

https://www.speakingofhome.org/the-project

https://www.homify.com.tr/projeler/23792/dut-cafe

http://www.metricdesign.no/work/litteraturhuset-fredrikstad

http://www.varini.org/varini/02indc/indant.html

EĞİTIMDE KULLANILAN MEDIKAL İLLÜSTRASYONLARIN GÖRSEL İLETIŞIM TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESI

Examination of Medical Illustrations used in the Education from the Perspective of Visual Communication Design

Seçil ERMİŞ İPEK*

Giriş

Gardner'ın Zeka Kuramında yer alan görsel (uzamsal) zeka eğitimde görselleştirmenin önemli olduğunu vurgulamaktadır. Reklam, sağlık, ticaret vb. birçok alanda olduğu gibi eğitim alanında da illüstrasyon oldukça gerekli bir görselleştirme aracıdır. İllüstrasyon aracılığı ile bilgilendirme yapmak kolaylaşmaktadır.

Yapılan tanımlamalar sonucunda illüstrasyon kısaca "resimleme" anlamına gelmektedir. Dolayısıyla illüstrasyon, mesaj sahibinin iletisi ile alıcı arasında bir katalizör olarak görev yaparak, bir grafik tasarım ürününün en basit ödevini gerçeklestirmektedir. (Korkut, 2006: 47)

Grafik tasarım içerisinde yer alan bilgilendirme tasarımında illüstrasyon önemli bir yere sahiptir. Bu bağlamda eğitim kitaplarında, eğitici uygulamalarda, mobil eğitim içeriklerinde sıklıkla bilgilendirici rolüyle yer almaktadır.

Eğitimde Fen bilimleri gibi yoğun içeriklerin olduğu alanlarda illüstrasyonlarla görselleştirmek, öğrencilerin algılarını kolaylaştırmaktadır. Böylelikle sözel bilgi soyut halden somut hale geçmektedir. Fen bilimleri gibi sayısal alanların tasarımla aktarılması disiplinler arası çalışmalara da olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda medikal illüstrasyonlar bu alanda sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

Medikal İllüstrayon tarihine baktığımızda Rönesans dönemi çizimleriyle ünlenen Leonarda Da Vinci, tıp ve sanatın olağanüstü buluşmasını çizimlerine büyük bir ustalıkla aktarmıştır. Şekil-1'de Leonarda Da Vinci'nin anatomi çizimleri görülmektedir.

* (Dr. Öğr. Üyesi); Karatekin Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü, secil@karatekin.edu.tr

Şekil-1 Leonardo Da vinci Anatomical Drawing, The Metropolitan Museum Of Art, Syf 21

Yüz felci hastalığının isim babası Charles Bell'dir. Bell Edinburgh'lu seçkin bir aileden gelmektedir. Charles okul döneminde derslerden pek hoşlanmazken, resim yapmayı çok sevmektedir. Annesi ona klasik dönem ve Rönesans dönemi santçılarının eserlerini taklit etmeyi öğreten bir özel hoca tutmuştur. Charles 1792 yılında sekiz yaşındayken ünlü bir cerrah olan ağabeyi yanında stajer olarak çalışmaktadır. O dönemin illüstrasyonları çoğunlukla acemi işidir. Anatomi illüstrasyonları üzerinde çalışan iki kardeş Charles'in taklit etmeyi öğrendiği Rönesans ustalarına duydukları saygıyı çizimlerine yansıtmaya çalışmışlardır. 1809'da Napolyon Savaşlarının zirve döneminde Bell Londra'da cerrah ve anatomi illüstrastörü olarak çalışırken İngiliz ordusu beşbin yaralı askerle İspanya'dan İngilitere'ye dönmüştür. Bell kurtulanlara yardım edebilmek için günlerce ampütasyon yapmıştır. Ameliyat yapmadığı zamanlarda eskiz çiziyordu; soğukkanlı bir gerçeklikle çizilmiş eskiz defterleri acı içinde kıvranan tetanos hastalarını, karnı deşilmiş, kolundan göğsünden ve skrotumdan vurulmuş insanları gösteriyordu.(Francis, 2016: 56). Şekil-2'de Bell'in bu eskizlerinden biri görülmektedir.

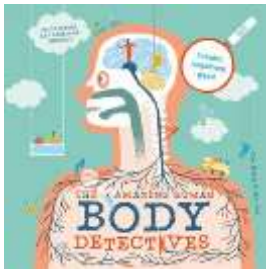
Şekil-2 Charles Bell'in çizimleri, (Bell : t.y)

Pedua üniversitesi cerahi profesörü olan Ankeas Wesel, latinceleşmiş adıyla Vesalius hem resim ve hem metinlerden oluşan yedi adet kitapçığı biraraya toplayarak çıkarttığı kitaba "*De humani corparis fabrica*" yani "*İnsan bedeninin yapısı*" adını koyar. O sırada yirmi sekiz yaşında olmasına rağmen tam iki bin yıllık boş inançlara, düşünsel durgunluğa son vermiştir. Vesalius artık anatomik devrimci olarak tarihteki yerini almıştır. Rönesans dönemine baktığımızda ise bilimsel buluşlar sosyal yaşamdaki feodal engellerin yıkılışı ve bireyin insan olarak değer kazanması Rönesans sanatında derin değişiklikler yapmıştır. Bu değişikliklerin temelinde insan yapısının doğal ifadesi olan anatomik yapısı yatmaktadır. Bu düşünceden yola çıkarak iki boyutlu bir yüzeyde oluşan resimde form, boşluk ve biçim yapısı rasyonel inceleme ve yöntemlerle ele alınmıştır. Tıp bilimindeki anatomi arayışları sanatsal antomiye yeni görüşler getirmiştir. Matematik ve uzay araştırmaları üçüncü boyut anlayışını ve ölçümünü geliştirmiştir. Rönesans sanatçıları insan bedeniyle akla ve doğaya görsel bir ifade kazandırmış oldular (Hogarth, 2005: 9-10).

Şekil-3 Andreas Vesalius'un çizimleri, (Vesalius, t.y).

Günümüze geldiğimizde insan anatomisinin tekrar ele alınması gerekmektedir. Elbette Versalius'un anatomisini tekrar ele almayacağız. Bedenin anatomik biçimi yaşayan biçim dinamiklerini hareket halindeki hacimlerin ilişkilerini sadece tıp öğrencisine aktarmak yeterli değildir. Bunun içinde insanlığın köklerine inip bilimin sıcak dostluğuyla ve kendi çevresiyle uyum içinde olmalıdır. (Hogarth, 2005: 21). 21. yüzyıl başından bu yana açıklama ve odaklamaya gereksinimi olan teknolojik, tıbbi ve bilim alanlarındaki büyük gelişmelerle birlikte tıbbi ve bilimsel resimlemenin önemi giderek artmaktadır (Prescott, 2000: 6).

Grafik tasarım hedeflenen kitleye yönelik belli mesajların görsel sunumuyla ilgilidir. Bunun merkezinde yazı, görüntü ve illüstrasyon gibi çeşitli görsel öğeler tarafından içerilen ve bu öğelere atfedilen mesajlar vardır (Ambrose.ve Billson, 2015: 112).



Şekil-4 "The Amazing Human Body Detectives" isimi kitaptan görseller

Şekil- 4'te "The Amazing Human Body Detectives" isimli İngilizce bir okuma kitabı görülmektedir. Kitap 5-8 yaş grubuna hitap edebilecek şekilde hazırlanmıştır. İnsan vücudu ile ilgili bilgiler; çocukların hayal gücünü destekleyebilecek görsel illüstrasyonlar ile verilmiştir. Kapak kısmında bulunan büyüteç elle ayrılarak, kitabın iç bölümlerinde çocuklar tarafından kullanılabilmektedir. Bunun gibi içerisinde bazı kısımlar çocuklar ile etkileşim içerisine girebilmektedir. Bunun neticesinde eğlenirken öğrenme gerçekleşmekte ve öğrenilen bilginin kalıcılığının arttığı düşünülmektedir. Mayer'ın çoklu ortam kuramında da değindiği gibi sözel olarak verilen bilgiler, görsellerle desteklendiğinde öğrenme üzerinde olumlu etkileri gözlemlemek mümkündür.

Şekil-5 "Human Body" isimli eğitici oyun içerikleri

Şekil-5'te anatomi konusuyla ilgili olarak eğitici oyun görselleri görülmektedir.

Şekil-6 Helen Druvert'in "Anatomie" isimli kitabından görseller

Yaratıcı bir biçimde kullanılan renk, tasarımın görsel çekiciliğini ve verilen mesajın etkisini artırmaktadır. Renk ilkelerinin iyi anlaşılması, tasarımcıyı, renk üzerinde sağlam bir kontrol ve etki sağlaması yönünde donanımlı kılar (Ambrose ve Harris, 2013: 116). Şekil- 5'te kullanılan renklerin genel konsepte uyumlu olduğu görülmektedir. Günümüz tasarım anlayışında flat tasarımlar yani minimal tasarım anlayışıyla oluşturulan illüstrasyonlar kullanılmaktadır. Bu tasarım anlayışı ile karışık görseller komposizyonda yer almamaktadır. İllüstrasyonlar mesajı gayet net ve açık ifade etmektedir.

Şekil-7 Helen Druvert'in "Anatomie" isimli kitabından görseller

Pop up kitaplar (Şekil-7) görsel olarak izleyiciye hitap etmekte, hedef kitlesi olan çocuklar için eğitici içerikleri oyuna dönüştürerek öğrenmeyi daha etkili hale getirmektedir.

Renk güçlü bir iletişimcidir. Çünkü çok yönlü kodlamalar sunarken, tasarıma belirli dinazimler de ekler. Renk, farklı durum, duygu ve ruh halini gösterebildiği gibi izleyicide belirli duygusal tepkiler ortaya çıkarabilir(Ambrose ve Harris, 2013: 118). Bu bağlamda rengi illüstrasyonda kullanırken izleyici üzerinde yarattığı etkileri göz önünde bulundurulması gerekilmektedir.

Şekil-8 Ortaokul Fen Bilimleri Ders Kitabı (Gökçe&Işık, 2017)

Şekil-8'te 6.sınıf fen bilimleri kitabından yer alan medikal illüstrasyon örnekleri bulunmaktadır. Örnekleri incelediğimizde illüstrasyonların görsel iletişim tasarım için önemli bir unsur olan renk kullanımı açısından etkili olmadığını ve güncel illüstrasyon anlayışlarıyla yapılmadığı görülmektedir.

Ambrose ve Harris'e (2013:118) göre serbestçe kullanabileceğimiz renk mevcutken tasarımın ikna edici ve okunur olması için biraz disiplin gereklidir. Renk kulanımı tasarımın iletişim kurma, hiyerarşi ve tempo gücünü arttırmalıdır.

Ülkemizdeki eğitici içeriklerinde yer alan illüstrasyonları incelediğimizde bilimsel illüstrasyon yapan tasarımcıların sayısının uluslararası mecradaki örneklere göre sayıca az olduğu görülmektedir. İllüstrasyonun farklı türleri ile yapılan çalışmalar ve araştırmalar daha fazla iken bilimsel illüstrasyon ile yapılan akademik çalışmalar ve yayınlar daha kısıtlıdır.

Sonuç

Birbirine çok zıt gibi görünen tıp ve sanatın aslında ne kadar iç içe olduğunu görmek oldukça etkileyicidir. İçinde bulunduğumuz çağın teknoloji çağı olması nedeniyle, ders kitaplarında yer alan medikal illüstrasyonların sunumlarında arttırılmış gerçeklik (AR) , 3B yazılımları vb. teknolojilerden faydalanarak oluşturulması bir gereklilik haline gelmiştir. Sanatın ve tasarımın esası olan tasarım ilkeleri göz önüne alınarak öğrencilerin seviyesine uygun illüstrasyonlar oluşturmak görsel iletişim tasarım açısından önem arz etmektedir. Kullanılan illüstrasyon tekniği öğrencilerin ilgisini çekebilecek nitelikte ve öğretici olmalıdır. Ülkemizdeki bilimsel (medikal) illüstrasyon üzerine çalışan tasarımcılarının sayısının ve bu konu ile ilgili olarak akademik yayınların arttırılması eğitim kitaplarının görsel iletişim tasarım açısından niteliğini arttıracağı düşünülmektedir.

Kaynakça

Ambrose G.& Billson N. Aono .(2013). *Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım*. (Melike Taşçıoğlu Çev.). Literatür. İstanbul.

Ambrose G.& Harris P. (2013). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri*. (çev. Adnan Tepecik& M. Devrim Atılgan). Literatür. İstanbul.

ÖZTEKİN, M. Korkut.(2006). *Grafik Tasarım Dergisi*, Sayı 1, İstanbul.

FRANCIS, Gavin, (2016). *İnsan Vücuduna Seyahat*,(çev. Şiirsel Taş), Domingo: İstanbul.

GÖKÇE N.& IŞIK N.(2017). *Orta Okul Fen Bilimleri Ders Kitabı*. Tuna. Ankara

HOGARTH, B. (2005). *Sanatsal Anatomi*. (Burhan Bolan Çev.). Engin Yayıncılık: İstanbul.

The Metropolitan Museum Of Art, 1983. *Leonardo Da Vinci Anatomical Drawings From The Royal Library Windsor Castle*. Newyork.

Bell (t.y) görsel, https://militaryhistorynow.com /2017/03/10/a-study-in-human-suffering-how-one-army-surgeon captured -the-painful-aftermath-of-waterloo/ sayfasından 15 nisan 2018 tarihinde erişilmiştir.

Vesalius (t.y). görsel, https://va312aslifilis.wordpress.com /2010/11/22/vesalius-vs-bodyworlds/ sayfasından 15 nisan 2018 tarihinde erişilmiştir.

GÖRSEL TASARIM İLKELERİ AÇISINDAN 16. YÜZYIL KOL FORMLARININ İNCELENMESİ

Analysis of Sleeve Forms of the 16th Century in terms of Visual Design Principles

Songül KURU*&Tuğba SEFEROĞLU**

1. Giriş

Giysi tasarımında görsel anlamda önemli bir detay olarak karşımıza çıkan kolların yüzyıllardır birçok medeniyetin giysilerinde kullandığı bilinmektedir. Giyim tarihi incelendiğinde insanların kendi kültür yapıları ile giysileri arasında ilişkiyi çok yakından etkilediği görülmektedir. İnsanların tarih öncesinde kendini korumak için kullandığı giysiler biçim değiştirerek kültürlerin ve ulusların kendilerini ifade ettiği bir iletişim biçimi olmuştur.

Zaman içinde giyim toplumsal sınıfları işaret eder duruma dönüşmüş, sınıfsal ayrımın simgesi konumuna yükselmiş, toplumsal olguları temsil etmeye başlamıştır. Bireylerin yan yana gelmesinden oluşan topluluklar bütün olarak diğer bir topluluğa göre farklı yaşam biçimlerini, kültürlerini oluşturmuşlar; dolayısıyla yaşamlarının her alanında kıyafetlerine de yansıtmışlardır. Böylece her milletin ve her kültürün siyasal oluşumunun neticesi olarak giyim çağa göre şekillenmiştir.[1] İnsanların güzel görünme ve dikkat çekme arzuları, daha iyiyi ve daha güzeli arama çabaları ile moda deyimi ortaya çıkmıştır. Daha iyi ve güzeli arama duygusu, yıpranan, eskiyen giysinin yerine aynısını değil de farklısını edinme isteği ile moda olayı başlamıştır.[2] Giysiler taşıdıkları niteliklerle birlikte kişilerin değişiklik isteklerinin birleşmesiyle moda kavramı daha da belirginleşmektedir. Moda kavramı kişilere ve kişilerin yaşadığı toplumlara ve onların yaşam felsefelerine göre farklı düşünceleri yansıtmıştır.[3] Moda, öncelikle insan vücuduna dair yeni fikirlerin yaratılmasını konu alan sanat biçimleri olarak ortaya çıkmış ve devamlı olarak zamana uygun yeni giyim stilleri üretmiştir.

İnsan yaşamı ile başlayan, cinsiyet, kültür, coğrafi bölge ve tarihsel çağlara göre farklılıklar gösteren, görsel yanı ağırlık taşıyan giyim; giysi modaları ve tasarımdan soyutlanamayan bir gereksinimdir. Giysi tasarımı

* (Dr. Öğr. Üyesi); Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, Ankara/Türkiye. E-mail: songul.kuru@atilim.edu.tr

**(Öğr. Gör.); Giresun Üniversitesi Şebinkarahisar Uygulamalı Bilimler Yüksekokulu Moda Tasarımı Bölümü, Giresun/Türkiye. E-mail: tugba.yildiz@giresun.edu.tr

[1]Onur, N. (2004). Moda Bulaşıcıdır, Epilson Yayınları, İstanbul 2004, s. 28.

[2]Altınay, H., Yüceer, H. (1992). Moda ve Tarihi, Kadıoğlu Matbaası, Ankara, s. 9.

[3]Kutlu, N. (2001). Hazır Giyim İşletmelerinde Tasarım Sürecine Yönelik Bir Araştırma (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara 2001, s. 9.

görsel yanı ağır olan bir düşünüş ve üretim sistemidir. Giysi ve tasarım birbirinden soyutlanamayan iki kavramdır. Giysi tasarımı, giyim alanındaki evrensel dilin görselliğin herkes için geçerli olduğunun kurallarını ortaya koyar.[4]

Tasarım sanattan ayrı bir alan değildir ve uyumlu bir bütünün parçalarının organizasyonu olarak tanımlanır.[5] Tasarımın dili ise tasarım ilke ve elementleridir. Sanat kendi dilini kullanır ve bu dil içerisinde kelimeler görsel elementlere ve prensiplere eş değerdir. Prensipler ise elementlerin yerleştirilmelerinde bir rehber görevi üstlenir. Tasarım ilkeleri ancak tasarım elementlerinin kullanımıyla ortaya çıkarlar ve tasarım elementlerinin her birine ya da kompozisyonun-tasarımın bütününe uygulanır.[6]

Giysi tasarımı siluet, çizgi, doku, renk, yön, biçim, ölçü, aralık, hareket, ışık, gölge ve figür elementlerinden oluşur. Giysi tasarımını oluşturan tüm elementler birbirleri ile dengeli olmalıdır.[7] Giysi tasarımında birincil değerdeki renk, çizgi ve biçimin dışında, oran, denge, uyum, vurgu, siluet, desen ve doku gibi temel tasarım prensipleri tasarımcının yaratıcılığı ile birleşerek görsel ve fonksiyonel bir değere, ürüne dönüşmektedir.[8]

Giysiyi tamamlayan unsurlar arasında da uyum olmalıdır. Çizgide, biçimde, dokuda, renkte, hem birlik hem değişiklik hem de denge olmalıdır.[9] Bir giyside kol tasarımı, giysiyle ayrılmaz bir bütün olarak düşünülmelidir. Çünkü giysi tasarımında, giysinin bütün bölümleri birlikte ele alınmalı ve tasarı bu anlayış içerisinde oluşturulmalıdır. Aksi halde giyimin bütününde bir uyumsuzluk ortaya çıkabilir. Yakanın giyside önemli bir merkez olduğu da unutulmamalıdır. Bir giysiye bakarken veya bir giysiyi incelerken ilk dikkat çeken yeri önce yakası sonra kolları ve detaylarıdır. Bu nedenle giysi tasarımı içerisinde yer alan yaka ve kol tasarımlarının giyside önemli bir yeri vardır. Giysi tasarımını etkileyen elementlerin yaka ve kol tasarımını etkilediği bilinmelidir.[10] Tasarım oluşturmak ve düzenlemek için tasarım elementleri kullanılır. Bir tasarım oluşturmada tasarım elementlerini

---

[4]Çakar, G. E., Kişioğlu, S., Bayraktar, F. (19819. Temel Tasarım Bilgisi, Ya-Pa Yayın Pazarlama, İstanbul, s. 55.

[5]Hurwitz, A., Michael, D. (1995). Children and Their Art (Method For The Elementary School), Harcourt Brace College Publishers, Florida, U.S.A., s. 277.

[6]Mittler, A. G. (1994). Art in Focus, Glencoe/Mcgraw-Hill, U.S.A., s. 25.

[7]Molla, A. (2007). Giysi Tasarımı Aşamalarının İncelenmesi ve Hazır Giyim İşletmelerindeki Tasarımcı Performansının Değerlendirilmesi, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, s. 36.

[8]Demir, P. S. (2006). Giyim Modasında Gerçek Üstü Yaklaşımlar, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir 2006, s. 4.

[9]Komsuoğlu, Ş., İmer, A., Seçkinöz, M., Alpaslan, S., Etike, S. (1986). Resim II Moda Resmi ve Giyim Tarihi, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara, s. 120.

[10]Çağdaş, M. (2002). Kadın Giyiminde Kapanma Payı ve Yaka Çizim Teknikleri, Nobel Yayınları Ankara, s. 25.

kullanmak ne kadar önemliyse bir giysi tasarımı için giysi detayı olan kolların giysi tasarım elementleri içindeki yeri de o denli önemlidir.

Kolların tarihinin ne kadar eski olduğu bilinmemektedir. Bronz çağdan kalan bir Cermen heykelinin üstündeki lizözde sade yarım bir kol vardır. Yaklaşık M.Ö. 13. yüzyıldan kalan Giritlilerin yılan tanrıçasına ait heykelin vücudunu sımsıkı saran elbisesinde yine dar bir yarım kol vardır. Ancak bazı toplumlarda elbiselerin kolsuz olduğu bilinmektedir. Zamanımızdan çok önce kollar ilk olarak bu şekilde ortaya çıkmıştır. Daha sonra kollar ayrı olarak dikdörtgen şeklinde biçilmekte ve yine dikdörtgen şeklinde bir kumaş parçasına dikilmektedir. Bu kollar bugün görülen Japon halk giysisi Kimonolarda olduğu gibi dikilmekteydi ya da herhangi bir biçimde tutturulmaktaydı.[11]

Kolların tarihsel gelişimi sürecinde bir sonraki aşama ise bileklerde dar ve dirsekten bileklere bükümlü kollardır. Fakat genellikle eski çağlarda elbiseler kolsuzdu. Eski çağlardan günümüze gelen resimlerden anlaşıldığı üzere elbiseler şekilli kesilmemiş aksine sanatkârane bir drape ile oluşturulmuştur.[12]

13. yy.daki takma kollar, en çok ve en yaygın olarak 15. ve 16 yüzyılda kullanılmıştır. Bunlar çoğunlukla çok gösterişli süslenmekte, bazen altın ve gümüş ile zenginleştirilmekteydi. Genellikle birkaç elbiseye takılıp çıkartılabilen pek çok değişik seyyar takma (sahte kol, yalancı kol, göstermelik kol ya da takma kol) kollara sahip olunurdu. 16. yüzyılda kollar, alt kısmından ikinci bir kol olarak görülen gösterişli takma veya oyma kollar şeklinde kendini göstermiştir. Takma kollar erkeklerin 'schaube' diye adlandırılan elbiselerinde kadınların ise hafif üstlüklerinde (bluz) kullanılmaktaydı.[13]

16. yy. Avrupa kadın giysilerinin temel olarak katlı bir yapıya sahip olduğu bilinmektedir. Yani bu stil birkaç giysinin ve giysi tamamlayıcısının üst üste giyilmesiyle ortaya çıkıyordu. Bu giysilerin altında mutlaka camicia (gömlek), shirt (gömlek) ve smock (gömlek) isimleriyle bilinen iç gömlekler bulunuyordu. Bu iç gömlekler üst giysinin kol, yaka gibi yerlerinden görünerek hoş bir tarz yaratıyordu. En temel olarak iç gömleklerin üzerine tel, ahşap veya balina kemiği ile dikleştirilen ve bombast olarak bilinen dolgu maddesiyle sertleştirilmiş bir korse giyiliyordu. Buna ek olarak üzerine yine korse gibi dikleştirilmiş ve sertleştirilmiş bir üst beden giyiliyor, alt beden için de dört parçadan oluşan etekler kullanılıyordu.[14] Ayrıca giysilerin birleşiminin yanı sıra iç gömleklerin üzerine tek parçadan

[11]Yalçın, M., Kazankaya, D. (1990). Yaka ve Kolların Tarihi Gelişimi. Alan Araştırma Ders Notları. Ankara, 7.
[12]Yalçın, M., Kazankaya, D. a.g.e., s. 8.
[13]Yalçın, M., Kazankaya, D. a.g.e., s. 11.
[14]elizabethancostume.net

oluşan ve İtalya'da gamura İngiltere'de ise gown olarak adlandırılan elbiselerin de giyildiği bilinmektedir. Araştırmacılar elbiselerin her zaman tek başlarına kullanılmadığını ve zaman zaman üzerlerine doublet denilen yeleğe benzer bir üst giysi de giyildiğini aktarmaktadır.

16. yüzyılda Avrupa'da özellikle ticaretin yaygın olarak yapıldığı İngiltere, Fransa, İtalya, Venedik, Floransa, Almanya, İspanya gibi maddi refahın yüksek olduğu şehir ve ülkelerde kadınların giysilerinin kolları oldukça farklı tasarımlar içeriyordu. Ancak dönemin giysi kolları incelendiğinde kolların farklılıklarına rağmen bu yapıların belli birkaç iskeletin üzerine inşa edildikleri görülmektedir. Öncelikle 16. yüzyılda kolların bugün olduğundan çok daha farklı bir kullanımının olduğu dönemden kalan eserlerden anlaşılmaktadır. Bu dönemde özellikle 15. yüzyılın son çeyreği 1470'lerde ve 16. yüzyılın sonuna yani 1600'lere kadar iç gömleklerin dışında, üst giysilerin kolları çoğunlukla bedenden ayrı olarak kullanılıyordu.[15]

16. yüzyıldan kalan eserlerden, kolların adeta bir giysi aksesuarı gibi kullanıldığı anlaşılmaktadır. Araştırmacılar kolların bu şekilde kullanılmasının iki değişik nedene bağlı olduğuna inanmaktadır. Bu nedenlerden ilki, 16. yüzyılda elbiseden ayrı bir parça olarak tasarlanan kollar, hem aynı stilde fakat farklı renkte giysilerle, hem de farklı stillerdeki giysilerle kullanılabiliyordu. İkinci neden ise, 16. yüzyılda kullanılan kol formları üzerinde birçok ağır aparatın ve süslemenin bulunmasıydı. Ayrıca süslemeler için çok ağır taşlar, mücevherler ve şeritler kullanılıyordu. Kolları oluşturmak için kalıp hazırlama tekniği yerine drapaj yöntemi kullanılması nedeniyle tüm bu işlemleri giysi bedenine dikilmiş bir kolda yapmak oldukça zordu. Hem de bu uygulama yapılabilse bile böyle bir elbiseyi giyip çıkarması kolaylıkla mümkün olmuyordu. Bu nedenle de kol bedenden ayrı kullanılıyordu.[16] Bu dönemden kalan eserler incelendiğinde tüm Avrupa kadın giysisi kol formlarının çeşitliliği dikkat çekmektedir. Özellikle İtalya, Almanya ve İngiltere'deki kadın giysisi kol formları tüm Avrupa içerisinde daha çok öne çıkmaktadır.

2. Materyal ve Metot

Araştırmada, giysi tasarım detaylarından 16. yüzyıl dönemine ait kadın figürleri üzerindeki giysi kol formlarının görsel anlamda analiz edilmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın yürütülmesinde betimsel (survey) yöntem kullanılmıştır. Araştırma kapsamına alınan giysi kol modelleri, dönemin moda çizgilerini taşıyan modellerden seçilmiştir. Araştırmada uzmanlar grubu oluşturulmuştur. Uzmanlar grubu görüşleri ile değerlendirme tablosu hazırlanmış ve hazırlanan tablo, uzmanlar grubu tarafından incelenmiştir.

[15]Ashel, F. J. (2001). *The Art of* Dress: Clothes and Society, *1500-1914*, The National Trust, London, s. 20.
[16]Ashel, F. J. a.g.e., s. 25

İnceleme sonucundaki öneriler ile değerlendirme tablosuna son şekli verilmiştir.

(Resim)	No	Tasarım ilkeleri	Çok etkili (4)	Etkili (3)	Az etkili (2)	Etkili değil (1)
	1	Birlik				
	2	Ritim				
	3	Egemenlik				
	4	Denge/Balans				
	5	Oran/Orantı				
	6	Zıtlık				
	7	Koram				
	8	Tekrar				
	9	Armoni				
	10	Dereceleme				
	Toplam					
	Genel toplam					
	$\bar{x}$					
(Modeli giyen kişi)						

Değerlendirme Tablosu

16. yüzyılda kadın giysilerinde kullanılan kol modellerinden ulaşabildiğimiz 100 model araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Söz konusu 100 modelin %10'luk dilimi olan 10 kol modeli ise örneklemi oluşturmaktadır. Bu 10 kol modeli seçilirken 16. yüzyılın çarpıcı özelliklerini yansıtan modeller olmasına dikkat edilmiştir. Araştırma verilerinin toplanmasında literatür taraması yapılarak konu ile ilgili görsel ve yazılı kaynaklar incelenmiştir. Araştırmada Türkçe ve İngilizce veriler bir araya getirilmiştir. Ulaşılan İngilizce veriler Türkçeye çevrilerek konu ile ilgili bilgi ve resimler ile harmanlanmıştır. Araştırma kapsamına alınmak istenen dönem aralığına ulaşmak için, 11. yüzyıldan 20. yüzyıla kadar olan dönem aralığındaki kol modellerinin fotoğraf ile görsellenmiş verileri bir araya getirilmiştir. Bu dönem aralığından görsel tasarım ilkeleri açısından değerlendirilebilir model özelliği olan 16. yüzyıla ait kadın giysilerindeki kol formları incelenmiştir.

16. yy. kol modelleri değerlendirme kolaylığı açısından iç-dış kol ve üst-alt kol olarak ayrılarak analizleri yapılmıştır. Giysi tasarım ilkelerinin etkinlik puanının değerlendirilmesinde her modelde bu ayrım göz önüne alınarak katsayı seçimi yapılmıştır. Kol modelleri için hem iç hem dış kolda ya da hem üst hem alt kolda görülen tasarım ilkesi özelliklerinin seçilen kollarda bulunma oranına göre çok etkiliden etkili değil seviyesine göre işaretleme yapılmıştır. Tasarım ilkesi her iki kolda da (iç-dış ve üst-alt kol) varsa çok etkili, tek kolda varsa etkili, ya da tek kolda bulunma oranına göre az etkili seviyesi seçilmiştir. Kolların iç-dış ve üst-alt olarak ayrımı olmayan modellerde giysi tasarım ilkelerinin kollarda dağılma oranına göre değerlendirmeleri yapılmıştır.

Kol modellerinin objektif biçimde değerlendirilmesi bakımından uzmanlar grubu yardımıyla oluşturulan tabloda, tasarım ilkelerinin 10 tanesine yer verilmiştir. Tabloda 4'lü likert ölçek kullanılmıştır. Değerleri; çok etkili (4), etkili (3), az etkili (2) ve etkili değil (1) olarak belirlenerek puanlama sistemi oluşturulmuştur. Değerlendirmede her basamağın aldığı kat sayısı kendi puanıyla çarpılmıştır. Böylelikle 16. yüzyıldaki her bir kol modeli tek tek değerlendirilmiştir. Bu sonuçlar toplanıp model sayısına bölünerek aritmetik ortalamaları alınmıştır. Giysi tasarım ilkelerinin 16. yüzyıl dönemine göre karşılaştırılmasında, söz konusu yüzyılların kol modelleri arasında tasarım ilkelerine uygunluk bakımından anlamlı bir fark olup olmadığı t-testi istatistiği ile belirlenmiştir. İlişki testi için hipotezler aşağıdaki şekilde yapılandırılmıştır:

H^0: İki grubun ortalamaları arasında fark yoktur. H^1: İki grubun ortalamaları arasında fark vardır.

3. Araştırma Bulguları

Tablo 1. Model 1 Kol Formunun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi

	Kolun Model Tanımlaması	
Kol Modeli 1. (Kraliçe Elisabeth de Valois 16. y.y.)[17]	**Model özellikleri:** **<u>İç Kol Formu</u>:** Düz, dar formda çalışılmıştır. **<u>Dış Kol Formu</u>:** Sahte kol biçiminde tasarlanmıştır ve dış giysiye takılmıştır. • İç kolu gösterecek biçimde ön kol ortasından yırtmaçlı çalışılmıştır. Kol oyuntusundan 3-4 cm aşağıda başlayan kesik, manşete kadar devam etmektedir. • Kol arkası, enine 5 kesikten banttan oluşmuştur. • Manşet dilimli çalışılmıştır.[18]	**Kumaş, renk, desen ve süsleme özellikleri:** • Dış kol tafta ile kaplanmıştır. • Kolların kenar kıvrımı saten ile çevrilmiştir. İç kol trikodan çalışılmıştır. • Dış kolda kırmızı renk tonları hâkimdir. İç kolda hardal sarısı ve krem renk tonları hâkimdir. • Kol alt parçası boncuk ve benzeri malzemelerle süslenmiştir. • Kol ucuna ribana geçirilerek süslenmiştir. • Dış kol nakışlar ve mücevherlerle süslenmiştir.[19] Kol kumaşı altın işlemeli desenlerle zenginleştirilmiştir.[20]

[17]https://www.museobilbao.com/in/exposiciones/portrait-of-isabel-de-valois-194
[18]Belek, A. (2009). On Altıncı Yüzyıl Avrupa Kadın Giysisi Kol Formları ve Alternatif Yeni Tasarımlar, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir, s. 130.
[19]http://www.museobilbao.com/in/exposiciones/portrait-of-isabel-de-valois-194
[20]http://www.gogmsite.net/iberian_style_in_the_farthi/minialbum_isabel_de_valois/ca_1568_elisabeth_de_valois.html#previous-photo

Kolun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Tanımlanması

- Koldaki enine kesik parçalar, boyuna yırtmaçlı kısmın dengesi ve süslemeleriyle birlik oluşturmaktadır.
- Dikey iç kol desenleri ile enine dış kol kesiklerinin hareketi ritmi ortaya çıkarmaktadır.
- Dış kolda enine beş parçadan oluşan enine bant şeklindeki kesikler ritmik hareketlerle düzenli tekrarlanmıştır ve bu tekrarlar kesintisiz geçişlerle görsel devamlılığı ortaya çıkarmaktadır.
- İç giysiyle aynı renkte satenle çalışılan dış yırtmacı, görsel olarak kolun egemen bölgesini oluşturmaktadır.
- Kolda simetrik denge söz konusudur. Tek kolda ise ön ve arka kol detayları asimetrik denge olduğunu göstermektedir.
- Dış kolun ön yırtmacı ile kol arkasındaki enine kesikler arasında bir orantı söz konusudur. Dış koldaki boyuna yırtmaç ile dış kolun arka kısmındaki bant şeklindeki kesikler yön zıtlığı oluşturmaktadır.

Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Değerlendirme

No	**Tasarım ilkeleri**	**Çok etkili** (4)	**Etkili** (3)	**Az etkili** (2)	**Etkili değil** (1)
1	Birlik	X			
2	Ritim		X		
3	Egemenlik	X			
4	Denge/Balans	X			
5	Oran/Orantı		X		
6	Zıtlık	X			
7	Koram				X
8	Tekrar	X			
9	Armoni				X
10	Dereceleme				X
Toplam		20	6	-	3
Genel toplam		29/10			
$\bar{x}$		2.9			

Model1 Kol Formunun aritmetik ortalaması ($\bar{x}$) 2.9 olarak hesaplanmıştır.

Tablo 2. Model 2 Kol Formunun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi

	Kolun Model Tanımlaması

<table>
<tr>
<td>
Model 2
(Kraliçe Elisabeth de Valois 16. y.y.)[21]</td>
<td>Model özellikleri:

<u>Üst Kol Formu</u>
• Üst kol dirsek hattına doğru dar kesimli bir biçimde çalışılmıştır.

<u>Alt Kol Formu</u>
• Dirsek hattından sonra volanlı bir biçimde genişlemiştir.
• Kol ucu iki farklı dantel ile fırfırlı çalışılmıştır.
• Kol bileğinde dar bir bant yer almaktadır.
• Kol volanının ortası drape ile zenginleştirilmiştir.
• Kol ucu bir dantel ile (cuff manşet) dilimli çalışılmıştır. [22]</td>
<td>Kumaş, renk, desen ve süsleme özellikleri:

• Kolda saten kumaşı kullanılmıştır.
• Üst kolda siyah alt kolda ise kırmızı renk tonları hâkimdir.
• Kollar özenle dekore edilmiş bir kumaş kullanılarak kabarık kumaşlara uygun süsleme malzemeleri ile bezenmiştir.
• Danteller volanın ucunda ve üstünde kullanılarak farklı malzemelerle süslenerek zenginleştirilmiştir.
• Kol ağzı işlenmiş malzeme ile (bir demirci tarafından üzerinde işlem yapılan malzeme ile) süslenmiştir.
• Kol, üst ve alt kol arasında yer alan bir kürk ile zenginleştirilmiştir.[23]</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">Kolun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Tanımlanması</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">• Kol manşetinde ve kol uçlarında bulunan süslemeler kol bütünüyle birlik sağlamaktadır.
• Kol uçlarındaki süslemelerin düzenli tekrarıyla ritmi ortaya çıkarmıştır.
• Kol uçlarında kullanılan süslemeler tüm kol ucu boyunca düzenli tekrarlanmıştır.
• Kolun egemen bölgesi (kola bakıldığında göze ilk çarpan nokta) kol ucundaki kırmızı bölgedir.
• Kolda simetrik denge söz konusudur.
• Bu kolda orantı vurgu ile açıklanır. Alt kolun rengi, kolun diğer detaylarına oranla daha baskındır.
• Kol uçlarına doğru açılan volanlı biçim kol stil özelliklerinin dengesini ortaya çıkarmaktadır.
• Kol uçlarındaki aynı süslemelerin tekrarı ritim ilkesini göstermektedir.</td>
</tr>
</table>

[21]https://www.museobilbao.com/in/exposiciones/portrait-of-isabel-de-valois-194

[22]Belek, A. (2009). On Altıncı Yüzyıl Avrupa Kadın Giysisi Kol Formları ve Alternatif Yeni Tasarımlar, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir, s. 130.

[23]http://www.gogmsite.net/iberian_style_in_the_farthi/minialbum_isabel_de_valois/ca_1568_elisabeth_de_valois.html#previous-photo

Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Değerlendirme

No	Tasarım ilkeleri	Çok etkili (4)	Etkili (3)	Az etkili (2)	Etkili değil (1)
1	Birlik		X		
2	Ritim		X		
3	Egemenlik	X			
4	Denge/Balans	X			
5	Oran/Orantı	X			
6	Zıtlık				X
7	Koram				X
8	Tekrar			X	
9	Armoni				X
10	Dereceleme				X
Toplam		12	6	2	4
Genel toplam		24/10			
$\overline{x}$		2.4			

Model 2 Kol Formunun aritmetik ortalaması ($\overline{x}$) 2.4 olarak hesaplanmıştır

Tablo 3. Model 3 Kol Formunun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi

	Kolun Model Tanımlaması	
Model 3. (Danimarka Düşesi Christine, 16. yy.)[24]	**Model özellikleri:** **<u>Üst Kol Formu</u>** • Yükseltili karpuz kol formunda çalışılmıştır. • Üst kol omuzdan yukarı, içi dolgulu ve yükseltilidir. • Kolun dairesel hareketi için teller yardımıyla yükseltisi verilmiştir. • Dantel kumaş arasına geçirilen parçalar üçgen şekilde çalışılmıştır. **<u>Alt Kol Formu</u>**	**Kumaş, renk, desen ve süsleme özellikleri:** • Üst kol kadife kumaştan alt kol ise ipek şifondan yapılmıştır. • Üst kolda renklidesenli dantel ve siyah kumaş kullanılmıştır. • Üst kolu saran dantel üzerinde gümüş inciler yer almıştır. • Üst kolun dantel motifleri gümüş incilerle süslendirilirken alt kollar altın süslemelerle dekore edilmiştir.

[24]https://tr.pinterest.com/pin/300896818833302401/

	• Kabarık formdadır. • Üst kola dikilmiştir. • Bileğe sıkıca oturan bir bant yer almaktadır. • Bantın üzerinde tek düğme kullanılmıştır. • Alt kol üst kola büzgülü olarak birleşmiştir. • Kol ucu bir dantel ile (cuff manşet) bitmiştir.	• İnce bir fırfırla zenginleştirilen kol ucu desenli ipek bantla süslenmiştir.[25]

Kolun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Tanımlanması

- Üst ve alt kol benzer süsleme ve biçim özellikleri ile birlik oluşturmaktadır.
- Kolda egemen bölge, yuvarlanmış üst kol olarak gözükmektedir.
- Kolda simetrik denge yer almaktadır. Ayrıca üst ve alt kolun farklı özellikteki kesim formları stil özelliklerinin dengesini de göstermektedir.
- Hem üst hem de alt koldaki süslemeler arasındaki uyumsal ilişki oran olduğunu göstermektedir.
- Üst kolun siyah alt kolun kırık beyaz renkte kumaştan yapılmış olması renk zıtlığını göstermektedir.
- Üst koldaki süslemeler her bir harcın üzerinde düzenli tekrarlanmıştır. Aynı şekilde alt koldaki altın kaplamalı malzemeler kolun biçimine uygun tekrarlar göstermektedir.
- Alt kolda birbirine benzer süslemelerin dağılımı armoniyi ortaya çıkarmaktır.

Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Değerlendirme

No	**Tasarım ilkeleri**	**Çok etkili** (4)	**Etkili** (3)	**Az etkili**(2)	**Etkili değil** (1)
1	Birlik	X			
2	Ritim	X			
3	Egemenlik	X			
4	Denge/Balans	X			
5	Oran/Orantı		X		
6	Zıtlık	X			
7	Koram				X
8	Tekrar	X			
9	Armoni	X			
10	Dereceleme				X
Toplam		28	3	-	2
Genel toplam		33/10			
$\bar{x}$		3.3			

Model 3 Kol Formunun aritmetik ortalaması

($\bar{x}$) 3.3 olarak hesaplanmıştır.

[25]http://www.gogmsite.net/the_middle_1500s_-_1550_to_/1568-1572-christine-of-denm.html

Tablo 4. Model 4 Kol Formunun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">Kolun Model Tanımlaması</td></tr>
<tr><td>
Model 4. (Elizabeth 16. yy. Nicholas Hilliard)[26]</td><td>Model özellikleri:
• Üst kısmı bol ve kabarık (şişkin) kol ucu oldukça dar formda bir takma koldur.
• Kol kabarıklığı (şişkinliği) teller ve balina kemikleri aracılığıyla verilmiştir.
• Kolun iç tarafı ve kol ortasında bir üçgen biçimindeki süslemeler bileğe doğru küçülmüştür.
• Üçgen biçimli (testere biçimli) süslemeler kolun hem iç hem de kol ortasında tarafında yer almaktadır.[27] Kol ucu bir dantel ile (cuff manşet) bitmiştir.</td><td>Kumaş, renk, desen ve süsleme özellikleri:
• Kolda siyah renk tonları hâkimdir.
• Kol doğa ve bitki örtüsü desenlerle süslenmiştir.
• Kolun iç tarafı ve kol ortasında bulunan üçgen biçiminde süslemelerin uçları damla biçimli incilerle süslenmiştir.
• Diyagonal geçişli iki harçla süslenen kol ucu, taç görünümlü dantelle süslenmiştir. Dantelin üstüne inci ve boncuklar yerleştirilmiştir.
• Kol üzeri gümüş ve altın işlemelidir.[28]</td></tr>
<tr><td colspan="3">Kolun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Tanımlanması</td></tr>
<tr><td colspan="3">• Üst ve alt kol benzer süsleme ve biçim özellikleri ile birlik oluşturmaktadır.
• Kolda egemen bölge yuvarlanmış üst kol olarak gözükmektedir.
• Kolda simetrik denge yer almaktadır. Ayrıca üst ve alt kolun farklı özellikteki kesim formları stil özelliklerinin dengesini de göstermektedir.
• Hem üst hem de alt koldaki süslemeler arasındaki uyumsal ilişki oran olduğunu göstermektedir.
• Üst kolun siyah alt kolun kırık beyaz renkte kumaştan yapılmış olması renk zıtlığını göstermektedir.
• Üst koldaki süslemeler her bir harcın üzerinde düzenli tekrarlanmıştır. Aynı şekilde alt koldaki altın kaplamalı malzemeler kolun biçimine uygun tekrarlar göstermektedir.
• Alt kolda birbirine benzer süslemelerin dağılımı armoniyi ortaya çıkarmaktır.</td></tr>
</table>

[26]https://www.pinterest.co.uk/pin/553942822895054720/?autologin=true
[27]Belek, a.g.e., s. 127.
[28]http://www.gogmsite.net/the_late_farthingale_era_fr/minialbum_queen_elizabeth_o/ca-1599-elizabeth-i-of-engl.html

Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Değerlendirme

No	Tasarım ilkeleri	Çok etkili (4)	Etkili (3)	Az etkili (2)	Etkili değil (1)
1	Birlik	X			
2	Ritim	X			
3	Egemenlik	X			
4	Denge/Balans	X			
5	Oran/Orantı		X		
6	Zıtlık	X			
7	Koram				X
8	Tekrar	X			
9	Armoni	X			
10	Dereceleme				X
Toplam		28	3	-	2
Genel toplam		33/10			
$\bar{x}$		3.3			

Model 3 Kol Formunun aritmetik ortalaması

($\bar{x}$) 3.3 olarak hesaplanmıştır.

Tablo 5. Model 5 Kol Formunun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi

	Kolun Model Tanımlaması	
Model 5. (Bilinmeyen Leydi 16. y.y. Ulusal Portre Galerisi)[29]	**Model özellikleri:** • Düşük omuzlu kabarık takma koldur. • Kol üstü ay kol biçiminde ikinci bir parça çalışılmıştır. • Kol ortasında ve bilek bandında geniş ipek şeritler kullanılmıştır. • Kol ucu bir dantel manşet ile (cuff manşet) bitmiştir.[30]	**Kumaş, renk, desen ve süsleme özellikleri:** • Asimetrik desenli ipekli kumaş kullanılmıştır. • Ay biçimindeki kolda siyah, takma kolda krem renk tonları hâkimdir. • Ay kolun uçları elips biçimli süslemeler ile bezenmiştir. • Kol uçları dantel ile süslenmiştir.[31]

[29]https://tr.pinterest.com/pin/515099276103034692/

[30]http://www.gogmsite.net/the_middle_1500s__1550_to_/1560_unknown_lady_by_nation.html

[31]http://www.gogmsite.net/the_middle_1500s__1550_to_/1560_unknown_lady_by_nation.html

Kolun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Tanımlanması

- Tasarımda simetrik bir denge söz konusudur. Kolun desenleri, kabarık kol formu ve zıt renkteki kumaşı ile bütünlüğü birlik ilkesini göstermektedir.
- Kol kumaşı üzerindeki desenlerin tekrarı akıcı ritmi göstermektedir.
- Kolun egemen bölgesi, kol ortasından geçen şeritli bölge, göze ilk çarpan yer olarak gözükmektedir.
- Kol kumaşı desenleri ile ipek şeritler arasında bir oran söz konusudur. Bu elemanlar birbirini tamamlamaktadır.
- Kol modelinde zıt renklerin hâkim olması zıtlık ilkesini ortaya çıkarmaktadır.
- Kolda desenlerin küçük farklılıklarla belirli aralıkta tekrarı, değişken tekrarını göstermektedir.
- Desenlerin koldaki dağılımı armoni ilkesini de göstermektedir.

Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Değerlendirme

No	**Tasarım ilkeleri**	**Çok etkili** (4)	**Etkili** (3)	**Az etkili** (2)	**Etkili değil** (1)
1	Birlik	X			
2	Ritim	X			
3	Egemenlik	X			
4	Denge/Balans	X			
5	Oran/Orantı			X	
6	Zıtlık	X			
7	Koram				X
8	Tekrar	X			
9	Armoni	X			
10	Dereceleme				X
Toplam		28	-	2	2
Genel toplam		32/10			
$\bar{x}$		3.2			

Model 5 Kol Formunun aritmetik ortalaması ($\bar{x}$) 3.2 olarak hesaplanmıştır.

Tablo 6. Model 6 Kol Formunun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi

	Kolun Model Tanımlaması	
Model 6. (Kraliçe Maria de Medici 16. yy. Pietro Facchetti)[32]	**Model özellikleri:** **<u>İç Kol Formu</u>** • İç kol dar kesimlidir. • Kol boyunca enine şeritler bileğe kadar devam etmiştir. • Kol ortasında boyuna bir şerit yer almıştır. • Kol ucu bir dantel ile (cuff manşet) bitmiştir. **<u>Dış Kol Formu</u>** • Dış giysiye takılmıştır. Kol ortası dikişli olarak çalışılmıştır.	**Kumaş, renk, desen ve süsleme özellikleri:** • Dış kol kadife iç kol saten kumaştan çalışılmıştır. • Kahverengi renk tonları hâkimdir. • Dış kolun (sahte kol) iliklenebilir noktadan aşağı ve yukarı kısmı 3 sıra aynı şeritlerle süslenmiş ve şeritler kol ucunda devam etmiştir.

[32]https://tr.pinterest.com/pin/290271138465569602/

	• İç kolu gösterecek biçimde yırtmaçlı tasarlanmıştır. • İç kolu gösteren kesik omuz üzerinden çalışılmıştır. • Kol ortası ve dirsekten dikişli çalışılmıştır. • Dirseğe kadar çan kol formunda, dirsekten sonra düğme ile çıkarılabilir biçimde çalışılmıştır. • Kolun duruşu için sertleştirme malzemeleri kullanılmıştır.	• Dış kolun kenar ve manşet süslemeleri altın işlemeden yapılmıştır. • Dış kolun kumaşı çiçek desenleri ile bezenmiştir. • Dış kolun kenar, dirsek ve manşeti düğmelerle süslenmiştir. • İç kolun kol uçları dantel ile süslenmiştir.[33]

Kolun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Tanımlanması

- İç ve dış kol renk uyumları birlik ilkesini ortaya çıkarmaktadır.
- İç koldaki enine şeritlerin renk farkı oluşturarak düzenli tekrarı akıcı ritmi göstermektedir.
- Kolun egemen bölgesi koldaki yırtmaçlı kısımdır.
- Dış koldaki renk zıtlığı kontrast ilkesini ortaya çıkarmaktadır.
- Kolda simetrik denge vardır. Ayrıca dış kolun yani sahte kolun farklı biçimde olması stil özelliklerinin dengesini ortaya çıkarmaktadır.
- Kola bakıldığında iç ve dış kol arasındaki boyut farkı bir oran olduğunu göstermektedir.
- İç koldaki enine şeritler aynı yönde düzenli biçimde tekrar etmiştir.

Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Değerlendirme

No	**Tasarım ilkeleri**	**Çok etkili** (4)	**Etkili** (3)	**Az etkili** (2)	**Etkili değil** (1)
1	Birlik	X			
2	Ritim		X		
3	Egemenlik	X			
4	Denge/Balans	X			
5	Oran/Orantı		X		
6	Zıtlık				X
7	Koram				X
8	Tekrar	X			
9	Armoni				X
10	Dereceleme				X
Toplam		16	6	-	4
Genel toplam		26/10			
$\bar{x}$		2.6			

Model 6 Kol Formunun aritmetik ortalaması

($\bar{x}$) 2.6 olarak hesaplanmıştır.

[33]http://www.gogmsite.net/the_late_farthingale_era_fr/subalbum-marie-de-medici/1593-1595-maria-de-medici-b.html

Tablo 7. Model 7 Kol Formunun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">Kolun Model Tanımlaması</td></tr>
<tr><td>
Model 7.
(Çocuk Bakıcısı Bir Leydi 16. yy. Victoria ve Albert Müzesi)[34]</td><td>Model özellikleri:
• Üstü dar, dirsek kısmı geniş, kol ucu normal genişlikte bir takma koldur.
<u>Üst Kol Formu</u>
• Kol pazısı hizasından enine kesikli dar formda çalışılmıştır.
• Enine kesikten aşağı üçgen şekilde açılan kolun boyu dirsek altında bitmiştir.
<u>Alt Kol Formu</u>
• Dış kolun içinden çıkan alt kolun kol ortası ve kol alt dikişinden büzülerek drape havası verilmiştir.
• Kol ucu bir dantel manşet ile (cuff manşet) bitmiştir.</td><td>Kumaş, renk, desen ve süsleme özellikleri:
• Kolda saten kumaş kullanılmıştır.
• Üst kolda siyah alt kolda kırmızı renk kullanılmıştır. Kol evi ve pazıdaki enine kesik sarı kordan ile süslenmiştir.
• Kol ucu büzgülü, kırık beyaz dantelle süslenmiştir.
• Kol ortası ve kol altı büzgülerinde yapma çiçekler kullanılmıştır.[35]</td></tr>
<tr><td colspan="3">Kolun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Tanımlanması</td></tr>
<tr><td colspan="3">• Kolun egemen bölgesi alt koldaki kırmızı renkli kesim olarak gözükmektedir.
• Kolda simetrik denge vardır. Alt ve üst kolun farklı yapısal detayları stil özelliklerinin dengesini ortaya çıkarmaktadır.
• Kolda vurgu ilkesi oranı ortaya çıkarmaktadır. Alt kolun baskın rengi vurgu yarattığı için gözü bu noktaya çekmektedir.
• Alt kolun iki tarafında kullanılan süslemeler belirli bir sırada tekrar etmektedir.
• Üst kolda siyah, alt kolda süslemelerin olduğu kısımda kırık beyaz renk kullanılması zıtlığı ortaya çıkarmaktadır.</td></tr>
</table>

[34]https://tr.pinterest.com/pin/517280707178321084/
[35]http://www.gogmsite.net/the_early_1500s_-_up_to_155/1536_lady_by_master_a_w_vic.html#previous-photo

Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Değerlendirme

No	**Tasarım ilkeleri**	**Çok etkili** (4)	**Etkili** (3)	**Az etkili** (2)	**Etkili değil** (1)
1	Birlik		X		
2	Ritim				X
3	Egemenlik	X			
4	Denge/Balans	X			
5	Oran/Orantı		X		
6	Zıtlık		X		
7	Koram				X
8	Tekrar			X	
9	Armoni				X
0	Dereceleme				X
Toplam		8	9	2	4
Genel toplam		23/10			
$\overline{x}$		2.3			

Model 7 Kol Formunun aritmetik ortalaması ($\overline{x}$) 2.3 olarak hesaplanmıştır.

Tablo 8. Model 8 Kol Formunun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">Kolun Model Tanımlaması</td></tr>
<tr><td>
Model 8.

(Prenses I. Elizabeth 16. y.y. William Scrots/Kraliyet Koleksiyonu)[36]</td><td>Model özellikleri:

<u>Dış Kol Formu</u>
• Kol pazısı hizasından enine kesikli ve dar formda çalışılmıştır.
• Enine kesikten itibaren verev kesimli bir biçimde ve iç koldan daha uzun formda çalışılmıştır.
• Pazı hizasından aşağıya üçgen ve verev kesimlidir.

<u>İç Kol Formu 1</u>
• Pazı hizasından aşağıya üçgen formda ve verev kesimi dış kolla aynı çalışılmıştır.
• Kol ortası dikişli, dirsekten sonra oval çıkıntılı (abartılı biçimde) çalışılmıştır.
• Kol ağzı daire biçiminde çalışılmıştır.

<u>İç Kol Formu 2</u>
• İç kol 1’den çıkan kolun ağzı dar formda ve volanlı çalışılmıştır.</td><td>Kumaş, renk, desen ve süsleme özellikleri:

• Kolda ipek kumaş kullanılmıştır.
• Üst kolda koyu kırmızı desenli bir kumaş kullanılmıştır.
• İç kol 1 altın sırma işlemeli olarak süslenmiştir.
• İç kolun 1’in kenar kısımları (ana hatları) ince siyah kadife şerit geçirilerek süslenmiştir.
• İç kolun 1’in kol kenarları inci ile çevrili altın süslemeler ile bezenmiştir.[37]</td></tr>
<tr><td colspan="3">Kolun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Tanımlanması</td></tr>
<tr><td colspan="3">• Dış ve iç kolların kesim formlarının ve süsleme özelliklerinin birlik ilkesini oluşturduğu görülmektedir.
• Kolun egemen bölgesi iç kol 1’in abartılı biçimde oval formudur.
• Kolda simetrik denge söz konusudur. Ancak tek kola bakıldığı zaman (dış kolda ve iç kol 1de) ön ve arka kolun kesim formlarının farklı olması asimetrik denge olduğunu göstermektedir. Ayrıca dış koldaki enine kesik ve iç kol 1’in oval biçimde farklı kesim formu stil özelliklerinin dengesini ortaya çıkarmaktadır.
• Dış ve iç kol 1de pazı hizasından aşağıya üçgen formda ve verev kesiminin aynı ölçüde olması bir oran-orantı olduğunu göstermektedir.
• Kolun omuzdan kademeli artarak genişlemesi dereceleme ilkesini ortaya çıkarmaktadır.</td></tr>
</table>

[36]https://tr.pinterest.com/pin/247416573253124594/

[37]http://www.gogmsite.net/the_late_farthingale_era_fr/minialbum_queen_elizabeth_o/1546ca_elizabeth_i_when_pri.html

Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Değerlendirme

No	**Tasarım ilkeleri**	**Çok etkili** (4)	**Etkili** (3)	**Az etkili** (2)	**Etkili değil** (1)
1	Birlik	X			
2	Ritim				X
3	Egemenlik	X			
4	Denge/Balans	X			
5	Oran/Orantı	X			
6	Zıtlık				X
7	Koram				X
8	Tekrar				X
9	Armoni				X
10	Dereceleme	X			
Toplam		20	-	-	5
Genel toplam		25/1			
$\bar{x}$		2.5			

Model 8 Kol Formunu aritmetik ortalaması

$(\bar{x})$ 2.5 olarak hesaplanmıştır.

Tablo 9. Model 9 Kol Formunun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi

	Kolun Model Tanımlaması	
Model 9. (Kraliçe Elizabeth 16. yy. George Gower)[38]	**Model özellikleri:** • Kolun üst kısmı kabarık (şişkin) kol ucu oldukça dar formda çalışılmış takma koldur. • Bütünüyle kabartılmış (şişirilmiş) takma koldur. • Kol kabarıklığını desteklemek için bombast denen dolgu maddesi, atkılı veya talaş kullanılmıştır. • Kol kabarıklığını dik tutabilmek için teller veya balina kemikleri kullanılmıştır.	**Kumaş, renk, desen ve süsleme özellikleri:** • Kolda desenli ipek kumaş kullanılmıştır. • Kolda krem-kahve renk tonları hâkimdir. • Kabarık kollar üzerinde sekizgen şeklinde desenler ile (detaylı geometrik şekiller ile) süslenmiştir. • Kollar altın iplikler kullanılarak nakışlanmıştır.

[38] https://tr.pinterest.com/pin/546061523544253764/

	• Kol ucu geriye doğru dönen sertleştirilmiş bir dantelle (cuff manşet) ve minik bir manşet (ruff manşet) ile bitmiştir.[39]	• Kol birçok inci ve fiyonk ile süslenmiştir.[40]

Kolun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Tanımlanması

• Kolun kabarıklığına uygun süslemeler ve renk uyumları birlik söz konusu olduğunu göstermektedir.
• Kolda hem benzer hem de farklı desen modellerinin kullanılmış olması ritim ilkesini göstermektedir.
• Kolun egemen bölgesi kolun takma kollu (fiyonklarla süslenmiş kısım) bölümüdür.
• Kolda simetrik denge vardır.
• Kolun kabarık (şişkin) formuna uygun boyutta süslemeler bir oran-orantı olduğunu göstermektedir.
• Takma kollarda kullanılan fiyonklar ve kollar üzerindeki geometrik desenlerin ve incilerin kolun bütününde belirli bir sıra içinde kullanılmış olması tekrar ilkesini ortaya çıkarmaktadır.
• Kolun kol ucundan omuza doğru kademeli bir biçimde genişlemesi koram ilkesini ortaya çıkarmaktadır.
• Birbirine benzeyen geometrik desenler ve inci süslemelerin kolda belirli bir düzende yer alması, armoninin olduğunu göstermektedir.

Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Değerlendirme

No	**Tasarım ilkeleri**	**Çok etkili** (4)	**Etkili** (3)	**Az etkili** (2)	**Etkili değil** (1)
1	Birlik	X			
2	Ritim	X			
3	Egemenlik	X			
4	Denge/Balans	X			
5	Oran/Orantı		X		
6	Zıtlık				X
7	Koram		X		
8	Tekrar	X			
9	Armoni	X			
1	Dereceleme	X			
Toplam		28	6	-	1
Genel toplam		35/10			
$\bar{x}$		3.5			

Model 9 Kol Formunun aritmetik ortalaması

($\bar{x}$) 3.5 olarak hesaplanmıştır.

[39]Ashelford, a.g.e., s. 34.
[40]http://www.gogmsite.net/the_late_farthingale_era_fr/minialbum_queen_elizabeth_o/ca_1588_portrait_of_queen_e.html

Tablo 10. Model 10 Kol Formunun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">Kolun Model Tanımlaması</td></tr>
<tr><td>
Model 10.
(Leydi Helena Snakenborg 16. yy. Tate Galeri, Londra)[41]</td><td>Model özellikleri:
Düz, normal formda omuzda yükselen bir takma koldur.
Büzgülerle darlaştırılan kol ucu manşet ile temizlenmiştir.
Altın örgülü desenlemesi olan kol ucunda, ayrı bir parça olarak hazırlanan küçük bir manşet (cuff manşet) yükseltili çalışılmıştır.
Yarım ay formunda çalışılan kol üst formu dolgulu biçimde yapılmıştır.[42]</td><td>Kumaş, renk, desen ve süsleme özellikleri:
Kolun üst bölümünün ana kumaşında kadife kullanılmıştır.
Kolda beyaz, kırmızı, yeşil renk tonları hâkimdir.
Kolun üst kısmında siyah bantların üzeri altın iplikle işlenen aplike desenlerler ile süslenmiştir.
Kolun üst bölümünde kullanılan içi dolgulu malzemelerle zenginleştirilmiştir.
Altın örgülü desenlemeyle çalışılan kol ucu süslemesi çalışılmıştır.
Kollar gül desenler ile süslenmiştir.[43]</td></tr>
<tr><td colspan="3">Kolun Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Tanımlanması</td></tr>
<tr><td colspan="3">Kollar desenlerin ve süslemelerinin uyumu ile zıt renklerden doğan kontrastın birlik oluşturduğu gözükmektedir.
Kollarda benzer gül desenlerinin hareketi ritim ilkesini ortaya çıkarmaktadır.
Kolun egemen bölgesi omuz kısımdaki yükseltilmiş bölüm olarak gözükmektedir.
Kolda simetrik denge söz konusudur. Aynı zamanda kolun farklı dikiş detayları stil özelliklerinin dengesini ortaya çıkarmaktadır.
Kolu meydana getiren unsurların; süslemelerin, kol kumaşını oluşturan renklerin dağılımı bir oran olduğunu göstermektedir.
Kolun desenlerinin kırmızı ve yeşil renklerden oluşması kontrast ilkesinin olduğunu göstermektedir.
Gül desenlerinin bileğe kadar tekrarı ve omuzda kolun yüksek kısmında dolgulu biçimlerin sıra sıra kullanılması tekrar ilkesini göstermektedir.
Benzer gül desenlerinin koldaki aynı yönlü hareketi armoniyi ortaya çıkarmaktadır.</td></tr>
</table>

[41]https://www.pinterest.co.uk/pin/193795590184852291/

[42] Belek, a.g.e., s. 122.

[43]http://www.gogmsite.net/the_middle_1500s_1550_to_/1569_thought_to_be_lady_hel.html#previous-photo

Görsel Tasarım İlkeleri Açısından Değerlendirme

No	**Tasarım ilkeleri**	**Çok etkili** (4)	**Etkili** (3)	**Az etkili** (2)	**Etkili değil** (1)
1	Birlik	X			
2	Ritim	X			
3	Egemenlik	X			
4	Denge/Balans	X			
5	Oran/Orantı		X		
6	Zıtlık	X			
7	Koram				X
8	Tekrar	X			
9	Armoni	X			
10	Dereceleme				X
	Toplam	28	3	-	2
	Genel toplam	33/10			
	$\overline{x}$	3.3			

Model 10 Kol Formunun aritmetik ortalaması $\overline{(x)}$3.3 olarak hesaplanmıştır.

4. Sonuç ve Tartışma

Giysi tasarımında görsel öğelerden kol formlarının incelendiği araştırmada, 16. yüzyıl dönemine ait kadın figürleri üzerindeki giysilerin kol modellerinin görsel anlamda analiz edilmesi amaçlanmıştır.

16. yy. kadın giysilerinin genel olarak katlı bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Bu biçimde giyinme birkaç giysinin ve giysi tamamlayıcısının üst üste giyilmesiyle ortaya çıkmaktadır. Giysilerin altında mutlaka iç gömlekler bulunmaktadır. Bu iç gömlekler üst giysinin kol, yaka gibi yerlerinden görünerek estetik bir tarz yaratmaktadır. İç gömleklerin üzerine tel, ahşap veya balina kemiği ile dikleştirilen ve bombast olarak bilinen dolgu maddesiyle sertleştirilmiş bir korse giyilmektedir. İç gömleklerin üzerine yine korse gibi dikleştirilmiş ve sertleştirilmiş bir üst beden giyilmektedir. Üst giysilerin kolları çoğunlukla bedenden ayrı bir parça olarak kullanılmaktadır. Giysiden ayrı bir parça olarak tasarlanarak bir giysi aksesuarı gibi kullanılmıştır. Bu şekilde kolların farklı giysi stillerinde kullanılmasını kolaylaştırmakta ve birçok ağır aparatın ve süslemenin bulunmasına imkân vermektedir.

Kol formları kumaş özelliği bakımından incelendiğinde kadife, ipek ve saten kumaş çeşitlerinin öne çıktığını görmekteyiz. Kol modellerinin süsleme özelliklerine baktığımızda çoğunun ağır aparatlar, metaller, şeritler, taşlar, mücevherler veya inci-boncuk gibi süsleme malzemeleri ile bezendiğini görmekteyiz. 16. yüzyılda hemen hemen bütün kol modellerinde kol ağızları dantel olarak bilinen ve süsleme özelliğine sahip cuff manşetler kullanılmıştır. Bu manşetler dış giysinin kol ucundan gözükecek şekilde ortaya çıkmaktadır.

16. yüzyılın kol formları incelendiğinde, kolların bir giysi aksesuarı gibi kullanılması yönteminin günümüzde farklı giyim biçimlerinde uygulanması sağlanabilir. Örneğin birçok giysi modeli için farklı tarzda ve renkte kol modelleri tasarlanıp birçok alternatif olarak sunulması sağlanabilir. Moda tasarımcıları ve hazır giyim sektöründe faaliyet gösteren firmaların kollarda uygulanacak bu yöntem ile estetik fark yaratabilmeleri açısından faydalı olabilir.

Tablo 11. Aritmetik Ortalamalar ve T-Testi Sonucu

Model no	**M 1**	**M 2**	**M 3**	**M 4**	**M 5**	**M 6**	**M 7**	**M 8**	**M 9**	**M 10**	**Toplam**
16. Yüzyıl	2.9	2.4	3.3	3.3	3.2	2.6	2.3	2.5	3.5	3.3	**29.6**
Anlamlılık düzeyi: t = 0,19											

Kol formlarının tasarım ilkelerine göre aritmetik ortalama değerleri sonucunda görsel tasarım ilkelerine göre etkinlik puanının en çok çıktığı model, 3.6 aritmetik ortalama değeri ile 4. modeldir. Değerlendirme sonuçlarına göre kol modellerinin görsel tasarım ilkelerine göre etkinlik puanının en az çıktığı model, 2.3 aritmetik ortalama değeri ile 7. modeldir. Genel olarak 16. yüzyılda kullanılan kol modellerinin giysi tasarım ilkelerine göre değerlendirilebilir özelliklerde modeller olduğu gözlenmiştir.

Tabloda 16. yüzyıl dönemine ait kol formlarının giysi tasarım ilkeleri açısından değerlendirilerek aritmetik ortalama sonuçları ve 't' testi sonucu verilmiştir. Aritmetik ortalama değerlerine göre farklı örneklem grupları analiz edilmiştir. Analiz sonuçlarına göre model 1'in ortalaması 2.9, model 2'nin ortalaması 2.4, model 3'ün ortalaması 3.3, model 4'ün ortalaması 3.3, model 5'in ortalaması 3.2, model 6'nın ortalaması 2.6, model 7'nin ortalaması 2.3, model 8'in ortalaması 2.5, model 9'un ortalaması 3.5 ve model 10'un ortalaması 3.3 çıkmıştır. Anlamlılık düzeyine göre 16. yüzyıldan seçilen on kol modelinin aritmetik ortalamalarına göre hesaplanan 't' değeri (sig değeri 0.05'ten büyük çıkmıştır) 0,19 çıkmıştır. Dolayısıyla sıfır hipotezi kabul edilmiştir. Araştırmada yapılan kuramsal incelemeler ve açıklamaları daha anlaşılır kılmak için, metinler, görsellerle

ilişkilendirilerek irdelenmiştir. Metinlerin görseller ile anlatımı, çalışmanın içeriğini güçlendirmiş ve daha kolay kavranmasını sağlamıştır.

5. Kaynaklar

Altınay, H., Yüceer, H. (1992). Moda ve Tarihi, Kadıoğlu Matbaası, Ankara,

Ashel, F. J. (2001). The Art of Dress: Clothes and Society, 1500-1914, The National Trust, London.

Belek, A. (2009). On Altıncı Yüzyıl Avrupa Kadın Giysisi Kol Formları ve Alternatif Yeni Tasarımlar, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Çağdaş, M. (2002). Kadın Giyiminde Kapanma Payı ve Yaka Çizim Teknikleri, Nobel Yayınları, Ankara.

Çakar, G. E., Kişioğlu, S., Bayraktar, F. (1981). Temel Tasarım Bilgisi, Ya-Pa Yayın Pazarlama, İstanbul.

Hurwitz, A., Michael, D. (1995). Children and Their Art (Methods for the Elementary School), Harcourt Brace College Publishers, Florida U.S.A.

Komsuoğlu, Ş., İmer, A., Seçkinöz, M., Alpaslan, S., Etike, S. (1986). Resim II Moda Resmi ve Giyim Tarihi, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.

Kutlu, N. (2001). Hazır Giyim İşletmelerinde Tasarım Sürecine Yönelik Bir Araştırma, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Mittler, A. G. (1994). Art in Focus, Glencoe/Mcgraw-Hill, U.S.A.

Molla, A, (2007). Giysi Tasarımı Aşamalarının İncelenmesi ve Hazır Giyim İşletmelerindeki Tasarımcı Performansının Değerlendirilmesi, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Onur, N. (2004). Moda Bulaşıcıdır, Epilson Yayınları, İstanbul.

Demir, P. S. (2006). Giyim Modasında Gerçek Üstü Yaklaşımlar, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Yalçın, M., Kazankaya, D. (1990). Yaka ve Kolların Tarihi Gelişimi. Alan Araştırma Ders Notları, Ankara.

İnternet Kaynakları

elizabethancostume.net

https://www.museobilbao.com/in/exposiciones/portrait-of-isabel-de-valois-194

http://www.gogmsite.net/iberian_style_in_the_farthi/minialbum_isabel_de_valois/ca_1568_elisabeth_de_valois

html#previous-photo

https://tr.pinterest.com/pin/17170042300640936/

http://www.gogmsite.net/the_middle_1500s_-_1550_to_/subalbum-lady-jane grey/1553_mary_tudor_by_eworth_f.html

https://tr.pinterest.com/pin/300896818833302401/

http://www.gogmsite.net/the_middle_1500s_1550_to_/1568-1572-christine-of-denm.html

https://www.pinterest.co.uk/pin/553942822895054720/?autologin=true

http://www.gogmsite.net/the_late_farthingale_era_fr/minialbum_queen_elizabeth_o/ca-1599-elizabeth-i-of-engl.html

https://tr.pinterest.com/pin/515099276103034692/

http://www.gogmsite.net/the_middle_1500s_1550_to_/1560_unknown_lady_by_nation.html

https://tr.pinterest.com/pin/290271138465569602/

http://www.gogmsite.net/the_late_farthingale_era_fr/subalbum-marie-de-medici/1593-1595-maria-de-medici-b.html

https://tr.pinterest.com/pin/517280707178321084/

http://www.gogmsite.net/the_early_1500s_up_to_155/1536_lady_by_master_a_w_vic.html#previous-photo

https://tr.pinterest.com/pin/247416573253124594/

http://www.gogmsite.net/the_late_farthingale_era_fr/minialbum_queen_elizabeth_o/1546ca_elizabeth_i_when_pri.html

https://tr.pinterest.com/pin/546061523544253764/

http://www.gogmsite.net/the_late_farthingale_era_fr/minialbum_queen_elizabeth_o/ca_1588_portrait_of_queen_e.html

https://www.pinterest.co.uk/pin/193795590184852291/

http://www.gogmsite.net/the_middle_1500s_1550_to_/1569_thought_to_be_lady_hel.html#previous-photo

Bölüm/*Volume* III

TEMATIK
THEMATIC

SİNEMA VE MODA ETKİLEŞİMİ

Interaction Between Fashion and Cinema

Çiğdem Asuman ÇİNİ[**]

Tarih boyunca özellikle soyluların kostümleri dönemin özelliklerini gerek form gerekse malzeme olarak yansıtmaktaydı. 19 yüzyılın ortalarında gerçekleşen sanayi devrimiyle toplu üretime geçiş yapılınca toplumun tüm kesimleri için iyi giysiler ulaşılabilir olmaya başladı. Toplu üretimin hayata geçmesi ile tüketim toplumunun da temelleri atılmış oldu. Moda kavramı da bu anlamda ortaya çıktı. Daha önceleri giyim toplumun soylu kesimlerince önemli olmuşken, 20. yüzyılda bu değişim göstermiş ve toplumun orta ve hatta alt sınıflarını etkilemiştir. Böylece dönemin modası ve genel sanat anlayışını giysiler ve aksesuarlar tüm özellikleri ile yansıtmaya başlamışlardırlar. Sanayi devrimi sonrası gerçekleşen toplu üretimin geniş pazarlara ihtiyacının olması ve bunun için yeni çıkan modellerin lanse edilmesi ve yaygınlaştırılması önem kazanıyordu.

Figure 1: Singer Dikiş Makinası 1920ler, [7]

[**] (Prof. Dr.); Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İstanbul, Türkiye
.e-mail: cigdem.cini@marmara.edu.trl:

Bu anlamda çeşitli pazarlama teknikleri geliştirilmeye başlanmıştır. Reklam yöntemleri ve moda ve kadın dergileri gibi basılı yayınlar bu araçlardan bazılarıydı.

Figure 2: Vogue, ilk moda dergilerinden [13]

20.yüzyılda Amerika'da Hollywood film endüstrisinin gelişmesi zamanla giysi modası için adeta önemli bir reklam aracı haline gelmiştir. Birçok filmde ünlü yıldızlar giysileriyle ve tarzlarıyla yeni modaların başlaması ve yaygınlaşmasına sebep olmuşlardır. Çünkü izleyiciler kendilerine filmlerle sunulan dünyalarda istedikleri, özledikleri ve düşledikleri yaşamları bulmakta, film yıldızları ile kendilerini özdeşleştirme arzusuyla onların tarzlarını çok çabuk benimsemektedirler.

Figure 3: 'Flippar' modası, 1920 ler [8]

Sanayileşme sonrasında toplumsal değişimler gerçekleşmiştir; ulaşım kolaylaşmış, kent kültürü yaygınlaşmış, 20 yüzyıldan itibaren modernizm etkileri yaşam tarzlarını etkilemiş, sinema, tiyatro, konser salonları, gece kulüpleri gibi eğlence mekanlarına gitme alışkanlığının başlaması modanın oluşumu ve yayılmasını kolaylaştırmıştırdı.[1] Tüketim kültürü böylece hız kazanmıştır. Hem erkek hem de kadın modasında belirli tarzlar yaygınlaşmış, bazıları klasik hale gelerek günümüze kadar ulaşmıştır.

Figure 4: ‘Bonnie and Clyde’ filminden bir sahne, 1967 [10]

Figure 5: Film yıldızı Grace Kelly ve Hermes 'KellyBag'[11]

Tüketim Kültürünün oluşmasını sağlayan başlıca etmenler özetle:

- Belirli standartta üretilen malların tüm ulusal pazarlara yayılması,
- Yeni gelişen ulaşım ve iletişim yolları sayesinde malların uzak mesafelere daha rahat ulaşabilmesi,
- Makineleşme sayesinde üretimin artarak ve maliyetin düşerek herkesin ulaşabileceği hale gelmesi,
- Tüketim malları rekabet nedeniyle piyasaya pazarlama teknikleriyle sunulması,
- Makineleşme sonucunda iş saatlerinin kısalması, çalışan kesimin boş vakitlerinde tüketici haline gelmesi.
- Kadınların çalışma hayatına geçmesi olarak değerlendirilebilir.[6]

Lüks, endüstriyel ve sokak modası olarak sınıflandırabileceğimiz moda olgusunda endüstriyel moda lüks modanın yalnızca bazı akımlarını benimsemekte ve yaygınlaştırmaktadır. Moda prensipte elit sınıf için yaratılıyor olsa da zamanla üretimin artmasıyla ortalama tüketici de hedef kitle haline gelmiştir. Bu durum sınıflar arasındaki o zamana kadar gelen keskin çizgilerin silikleşmesine neden olmuştur.

Figure 6: Marlon Brando 'The Rebel Without a Cause' filminde1955 asi gençlik tarzı [9]

Modayı belirleyen biraz da yaşanılan çağın ruhudur; bu ruhu yansıtan filmlerden, film yıldızlarından, sanatçılardan, müzisyenlerden, politikacılardan, aristokratlardan etkilenir. Toplumların psikolojik, sosyolojik, ekonomik durumları ve çağın genel sanat anlayışı modanın şekillenmesinde rol oynar. Bir anlamda moda toplumun aynası gibidir. Modanın yaygınlaşmasında etkili olan tetikleyici unsurlar arasında bireylerin değişim ihtiyacının karşılanmasını da saymak mümkündür.[2] Satış ve pazarlama araçları insanların sadece gereksinimlerini satın almayı bırakarak kaliteyi ve beğeniyi satın almalarını sağlamıştır. Özellikle kadınların toplumdaki yerlerinin değişime uğramasıyla bu ivme kazanmış

ve giysi modası yaşam tarzlarının bir ifadesi haline gelmiştir. Giysi modasıyla satışı yapılan sadece tarz değil, sinema, dergi, gazete ve televizyon yoluyla dünyanın birçok yerindeki kitlelere yayılan imgelerdir. Genelde tüketici bu imgelerden kişiliğine uyumlu bir görünüş oluşturmak zorunda bırakılır. Çünkü kişiler bu tüketim mallarıyla belirli toplumsal gruplarla özdeşleşmektedirler. Tüketim kültürü ile bireylere dayatılan yaşam tarzları, kişilerin bazı ihtiyaçları ile paralel olarak davranışlarını belirler; bir kimlik oluşturma ihtiyacı, modaya uyma, beğeniyi ve lüksü satın alma veya bazen de bir üst sınıfa ait olmaya çalışmak gibi. Belirli tarzlar bireyin kimliğini ve toplumdaki rolünü, bir gruba ait olduğunu, başkalarından farklılığını, bireyin değişim ve yenilenme ihtiyacını ve bazen de toplumda kabul görmeyi (genel veya grupsal anlamda) sağlar veya gösterir.[3]

Tüketim kültürünü incelediğimizde tetikleyicilerinin moda, sinema ve film endüstrisi olduğunu görürüz. 20.yüzyılın başlarındaki mekanik gelişmeler sonucunda ortaya çıkan sinema endüstrisi, yaptığı filmler ve film yıldızları ile bir düş üretmeye başlamış ve zamanla kitleler üzerinde büyük etki sahibi olmuştur. Şüphesiz Hollywood en büyük sinema endüstrisidir. Gelişiminde akıllıca uygulanmış stratejiler bulunmaktadır; Örneğin farklı ülkelerden yıldız ithal ederek her millete hitap edebilmesi, klasik anlatı sistemine dayalı tek etkiye sahip olması ve büyük ölçüde duygulara hitap ederek seyirciyi yakalaması gibi. Özellikle 1. Dünya savaşı döneminde diğer ülkelerin sinema sektörlerindeki durgunluğunun da etkisiyle güç kazanmış ve dünya pazarlarını ele geçirmiştir. Filmler gerçek hayatlarında sıkıntı ve zorluk yaşayan insanın kendi gerçekliğinden hem kopmasını hem de sığınmasını sağlayan bir düş dünyası sunarak kitleleri etkilemiştir ve çeşitli imajları adeta seyirciye empoze etmiştir. 1920lerde Hollywood'da gelişen 'star stratejisi' stüdyoların sözleşmeyle kendilerine bağladıkları oyuncuların fiziksel özelliklerinden de yararlanarak bir imaj yaratılmasına ve sürdürülmesine göre yapılan düzenlemelerdir.[4] Sinemanın doğduğu yıllarda yeni ortaya çıkan seyirci kitlesinin kalıcı sadakatini garantileyen yıldız sisteminin kurulmasıyla sinemaya talep oldukça artmıştır. O dönemlerden günümüze birçok sinema filmi gerek film yıldızları ve yarattıkları etkiler gerekse yansıttıkları dünyalarla yer etmiş ve yeni modaların başlamasında etkili olmuşlardır. Birçoğu karakterleri ve stilleri ile klasik birer ikona dönüşmüş ve etkilerini sürdürmüşlerdir. Bu bilinçli yapılan bir stratejidir, 'star stratejisi'-yıldızlık sistemi, stil ikonları ve ürün-marka yerleştirme hep bu amaca hizmet etmiştir ve bu durum günümüzde de devam etmektedir. Bu anlamda sinema ve moda etkileşimi her dönemde gerçekliğini korumuştur.[5]

Starlar gerek moda dergilerinde, reklamlarda markaların tanıtım yüzü olmakta gerekse önemli ödül törenlerinde giydikleri giysilerle bazı modacılarla işbirliği yapmaktadırlar ve bu her iki taraf için de hem ünlerinin hem de tüketimin artırılması anlamında avantaj içermektedir. [6]

Figure 7: 2018 Oscar Ödül Töreni, Nicole Kidman Armani marka giysisi ile kırmızı halıda [14]

Figure 8: Louis Vuitton reklamı [15]

Kaynakça:

1. Chaney, D, (1999), *Yaşam Tarzları,* Türkçe çeviri İrem Kutluk, Dost Kitabevi, Ankara
2. Watson, L., (2007) *Modaya Yön Verenler,* Türkçe çeviri Güneş Ayas, Güncel Yayıncılık, İstanbul
3. Crane, D., (2003) *Moda ve Gündemleri,* Türkçe çeviri Özge Çevik, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
4. Seguela, J., (1990), *Hollywood Daha Beyaz Yıkar,* Türkçe çeviri Mine Aksal, Afa Yayıncılık, İstanbul
5. Peter, R- Engelmeier, W., (1997), *Fashion in Film,* Prestel, Munich 1997
6. Berkkam, G., (2009), *20. Yüzyılda Sinemanın Tekstil Modasına Etkisi, MUGSE, Y.L.tezi, İstanbul*
7.http://www.blissfrombygonedays.com/home/2017/6/7/a-pretty-old-sewing-machine-
8. https://tr.pinterest.com/pin/116178865361204514/
9.http://vintageengineerboots.blogspot.com/2010/04/wild-one-engineer-boots.html

10.https://theredlist.com/wiki-2-17-513-863-589-587-view-history-biopic-5-profile-1967-bbonnie-and-clyde-b.html
11.https://wwd.com/fashion-news/fashion-features/moment-21-it-bags-3345135/
12.https://flashbak.com/audrey-hepburn-not-tawdry-hepburn-breakfast-at-tiffanys-ephemera-401075/
13. https://tr.pinterest.com/pin/471400285980255213/?lp=true
14. http://www.trendus.com/fotograf/nicole-kidman-284710
15. https://www.adsoftheworld.com/media/print/louis_vuitton_sean

Teşekkür: Marmara *Universitesi BAPKO tarafından desteklenmiştir / Supported by Marmara University, Scientific Research Projects Committee. SOS-D-120418-0189*

URBAN CONDITIONS: HUMAN, NATURE AND ARCHITECTURE RELATION LEVELS IN TURKEY

NERGİZ AMIROV*

1. Introductıion

Rapidly changing urbanization is causing about many challenges in the use and consumption of land. In some countries, urban zones has grown much faster than the urban population, resulting in less attention and creating more nonproductive land use patterns.

These horizontally expanding cities find it increasingly have difficulties in deal with an ever increasing urban population, and are not sustainable over the long-term such as congestion, infrastructure issues, pollution, and social disaggregation. These subjects assist the countries to work more sustainable and creative. This rapidly changing brings some problems in terms of using landscape and urban zones.

In relation to urban design, many countries still disregard the importance of a country's visage, public spaces, and public infrastructure, not fully comprehend the relation with quality of human life, social development, and other key components of human well being.

2. Nature as A Conceptual Idea

Dr. Louise Jones who the writer of Environmentally Responsible Design book mentioned that in the past 25 years, designers have design problems about complex interiors and urban space designs. However, in the circle of the developing world, designers have new design problems which are related with the built environments should provide health and well being for current and future generations who live and work in the ecologic spaces. In the near future, we will not have lots of green spaces because of urbanization. However we have chance about create more greener spaces in our common areas and also interiors. There are some concepts in design field such as ecologic, sustainable, biophilic or organic. Concept names are different but messages behind the concepts are same; applying the nature to our life with design.(Jones, Dr. Louise. 2008)

Green concepts concerned about usage of shapes, forms and materials in buildings and landscapes in relation of directly or indirectly. This design type effects the use of natural lighting, water, ventilations and also materials. In green concept water and ventilation are most important things because of nature.

* (PhD Cand); IInterior Architecture and Environmental Design Department in Hacettepe University. Ankara, Turkey. E-mail: n_amirova@yahoo.com

Natural lighting and ventilation are basic properties of natural environment. For that reason the building itself and its interior should be connected with natural elements. That connection affects the architectural field because building and its environment totally related with each other. Other natural features that can be designed into buildings and constructed landscapes include plants, soil, water, geological forms and even fire or animal life.

Green and nature have abilities in terms of creating more healthy life. Evidence of the emotional and psychological benefits of nature is really impressive that research shows its ability to reduce stress, to aid recovery from illness, to enhance cognitive skills and academic performance, and to aid in moderating the effects of ADHD- hyperactivity disorder, autism and other childhood illnesses.(M.A, Linda Sorrento. 2012)

According to a list which range countries using data from some important organizations such as United Nations Habitat and World Health Organisation, Singapore is the world's healthiest country. WHY? Because Singapore has decided not to continue sacrificing nature for urban expansion. In terms of rapidly increasing population, urban planners and architects worked on to protect nature and wildlife and designing landscaped gardens and nature reserves. They also offer their residential zones community gardens as well as install greener roofs and living walls. In addition of these implementions, city provide the vertical vegetable farms. These greenery concepts provide the human health and well-being.

3. Biophilic Design & Biophilic Cities

Biophilic design is proposed by biologist E. O. Wilson in 1984. Hypothesis is underlined human need to contact with nature and living spaces. Word of biophilia means 'love of life' which relate with both flora and fauna. Living structure in our built environment is,Wilson deliberated, that biophilia was not only aesthetic preference but also major necessity for people such as water, food and air. . Evidence accumulates shows that contemporary people generally spend their 90% of time in indoor built environement. Greenery in environment is the need for spaces where human live in. A survey of why we prefer to have green elements in our built environment includes to contribute our mental health in a positive way and also improving building performances such as humidity and optimizing the heating.(Kellert, Stephen R. 2005)

Kellert argues that the idea of 'biophilia' is related with an understanding of human evolution, where for more than 99% of our species history we biologically developed in an adaptive response to natural not artificial or human created forces. Researches shows that human body and human mental want to contact with nature. The human body, mind, and

senses evolved in an a bio-centric not human engineered or invented world.(Leakas, Diana. 2008)

3.1. Concept of Biophilia

Humanity is related with nature. For that reason, interiors which are used by common purposes should provide health and natural ecosystems. From past to now, humans use all natural resources in their lifes and in their spaces. Using concepts of biophilic design to guide the decisions for the built environment, spaces are designed to support healing through with biophilic responses and connection to natural elements and systems. In these times, we have more big spaces but their materials are not provide our positive psychology and well being physics. In relation of that interiors and architecture should integrated with nature.(Kellert, Stephen R. 2005)

Biophilic design provides us to optimum comfort and low levels of energy depletion. The main benefit of this design ideology is designing new buildings and interiors with economical, social and ecological idea. The concept of include durable materials for providing consumption and creation of healthy elements. Green area concept can improve the both building functions and human health with natural energy sources, fresh air, getting closer to nature and also release from the stresses of the city.(Jones, Dr. Louise. 2008)

Leakas states that the main framework of this design ide is rhytm of the environment. Starting point of the biophilic design and also ecological interior design is understanding the possible origin of the human needs. During the time, the needs of humans are changing. However, the general knowledge should related with the analyzing the habitats and culture.(M.A, Linda Sorrento. 2012)

3.2. Biophilic City

The practice of biophilic design involves the application of varying design strategies, what we refer to as experiences and attributes. The choice of which design applications to employ inevitably varies depending on a project's circumstances and constraints including particular building and landscape uses, project size, varying economic, logistical and regulatory factors, as well as cultural and ecological conditions.(Kellert, Stephen R. 2005)

Greenery features promote human health and well-being. Green concepts extend beyond the walls of buildings and can include site planning, community areas and land use issues too. Due to rapidly increasing population, urban planners and architects aim at protecting nature and wildlife by designing landscaped gardens and natural reserves.

They also add public green spaces in urban areas and install green roofs and living walls.

Biophilic cities are typically high-density urban population that exhibit a vast amount of natural elements and greenery in a deliberate attempt to make the metropolis natural and restore the area's biodiversity. The use of rooftop gardens, hiking trails, trees, flowers, and wildlife all amount to the deep connection urbanites feel with nature leading to environmental awareness and responsibility.(Biophilic City Design. 2013)

Biophilic cities invest large amounts of money and resources to ensure that urban nature is protected and respected among all local residents. Nature programs and environmental initiatives are also typically implemented as part of the education process of biophilia. Oslo the capital city of Norway is a leader in biophilic design and biodiversity conservation. With eight rivers running through the urban setting city planners have worked to preserve a large number of parks and green space. The city itself is surrounding by hills and forests so the urban density must be planned and accommodate carefully so as to maintain the natural setting.(Biophilic City Design. 2013)

Beatley stated that support for the practice of biophilic design has been growing and there are now many exemplary examples of buildings that seek to integrate natural features and qualities. Designers recognize the need for biophilic workplaces, for healing gardens and spaces in hospitals, and for homes and apartments that provide abundant daylight, natural ventilation, plants and greenery. Less attention, however, has been focused on the city or urban scale, despite the fact that the planet continues an inexorable trend in the direction of urbanization. Urban residents need nature more than ever, and much work is needed to find creative and effective means for incorporating it into urban environments.(Beatley, T. 2016)

It is likely that the benefits of close contact with nature are deeper and even more profound than we realize, and the potential to make a difference by integrating nature directly into our lives, even greater.

About creating natural landscapes Calabrese mentioned that natural landscapes and ecosystems consist of intercon- nected plants, animals, water, soils, rocks, and geological forms. People tend to prefer landscapes with spreading trees, an open understory, the presence of water, forested edges, and other features characteristic of a savannah-type setting important in human evolution. Still, even ordinary natural scenery is preferred by most people over artificial and human-dominated landscapes. The experience of self- sustaining ecosystems can be especially satisfying. Functional ecosystems are typically rich in biological diversity and support an array of ecological services such as hydrologic regulation, nutrient

cycling, pollination, decomposition, and more. Self-sustaining ecosystems in the built environment can be achieved through such design strategies as constructed wetlands, forest glades and grasslands; green roofs; simu- lated aquatic environments; and other means. Contact with natural systems can be fostered by views, observational platforms, direct interaction, and even active participation.(Freeman Calabrese, E. 2015)

4. Situation in Turkey

In terms of rapidly increasing population, urban planners and architect worked on to protect nature and wildlife and designing landscaped gardens and nature reserves. They also offer their residential zones community gardens as well as install greener roofs and living walls. In addition of these implementions, city provide the vertical vegetable farms.

These greenery concepts provide the human health and well-being. Biophilic concepts extend beyond the walls of buildings and can include site planning, community and land use planning issues as well.

Affects and importance of greenery in buildings pointed by Söğüt & Şenol: "Based on World Bank statistics the 73% of population Turkey lives in cities. This high ratio has negatively effecting life quality with degraded urban fabric; unbalanced structural elements and green areas. The green roof and façade determined to be effective in enhancing quality of life. In these zones cities heat island effects can be lowered, and decreased relative moisture can be increased. By eliminating cold and hot winds effect the differences between urban living spaces and rural areas can be decreased for the favor of living quality. The green roof and façade also have significant benefits in capturing dust and suspended particulate matter. By holding a certain amount of rain water runoff can be avoided. Studies revealed traffic noise in cities are reduced with the soil and plant cover on green roofs.

Along with increasing air quality, these areas provide support eliminating greenhouse gases by increasing oxygen amount, capturing dust and suspended particulate matter." (Söğüt, Z. & Şenol, D. 2014) In Turkey, climate change affects on some important matters nowadays. Some studies have revealed that there is effect of large block of heat on urban areas in the western regions of Turkey. According to these effects, cities like İstanbul and İzmir have developed extensive stimulations for installation of green features, such as green rooftops and green walls. (Fig.1-Fig.2)

Figure 1. Green rooftop of Zorlu Center / İstanbul

Figure 2. Green walls of highway in İstanbul

In the last years we have seen local authorities aiming to create an environment-friendly urban setting through planned landscape projects in urban areas involving the use of "green" designs. The same "green" attitude is increasingly evident in large scale developments by the private sector.

4.1. Application Examples of Greenery in Turkey

First analyze is starting with micro tendecies of local people. Balconies in İzmir are as living walls. To protect and improve the built and natural environment, İzmir local boroughs promote the addition of green on balconies and gardens. For example, Bornova Municipality and Karşıyaka Municipality organize 'Beautiful Balcony - Beautiful Garden Contest' in order to raise awareness about environmental awareness, to provide living environment in the city by increasing green texture and to create high quality urban spaces.

Even though the amount of green space has increased after the studies carried out by İzmir Metropolitan Municipality and Regional Directorate of Forestry, the development has reflected on the fields outside the city center and mainly on the forests surrounding İzmir. Increasing the urban structural areas against the green areas negatively affects the quality of life. According to the development plan law No. 3194, the active green area scale, which is determined as 10 square meters per person, is seen as a difficult target to reach in our country conditions.

Based on the knowledge given by the İzmir governor, it is determined that the amount of green space per capita is 12.68 square meters in 2015 in İzmir. (Fig.3-Fig.4)

Figure 3. Beautiful Balcony - Beautiful Garden Contest - Karşıyaka/ İzmir

Figure 4. Beautiful Balcony - Beautiful Garden Contest - Karşıyaka/ İzmir

The increase of living walls in the built environment provide a healthy environment and improve habitable spaces in our interiors. Green areas and architecture related with nature encourage people to think positive and provide to our mental health. Urban green spaces appear in very different shapes, and therefore different types might be of different importance in the process of promoting social cohesion.

Besides these local examples, there are some urban green projects from İzmir and İstanbul. First project from İzmir, Konak Square. The design work of the current layout of Konak Square and its surroundings began in April 2002, and its implementation took place in 2003. The existing protection plan, the half-way pedestrian road between the coast and the Variant, the pedestrian platform on the road, was used as the basic data in this study. (Fig.5)

Figure 5. Plan of Konak Square / İzmir

Renovation of the historical memory, emphasis on the traces of the old Konak Square, An area of approximately 20 hectares, without any building on it, is arranged as an open space suitable for contemporary interpretations and uses, creating a series of sustainable and flexible spaces that can respond to different programs over time, using spatial, social, cultural and natural factors on different functional areas, the provision of spatial organization is adopted as the basic principle of planning.

Another example is from İstanbul / Kağıthane. One of the oldest area from Ottoman. Kağıthane (it called the ‘sweet waters of Europe’) is an examplary case for the social and cultural history of the Ottoman. Main parks and mesire belonging to the Sultan or to the other members of Court were opened to the public on certain days of the week. This would explain

in the modest extent of the gardens immediately pertaiming to the imperial kiosks and the open volumetric arrangement, without any precise zoning, of the ‘parks’ as a whole. Each complex is surrounded by open spaces arranged in a summary of naturalistic form so that they participate both in the city’s ‘public’ space ad in the complex itself. (Cerasi, Maurice M. 1985) Kagithane region has also suffered from the increase in populations and the poor results of the distorted urbanization. Until the past 8 years, region had completely lost existing green areas and ecologic appearance in Ottoman times. Thanks to the projects realized within the scope of urban transformation, the old green appearance has been achieved again. (Fig.6)

Figure 6. Kağıthane Urban Park. İstanbul.

5. Discussion

In our comsumerist society, values, matierals and also urban spaces are wasting rapidly. The growth and development of communities has a large effect on our natural environment. The manufacturing, design, construction, and operation of the buildings in which we live and work are responsible for the consumption of many of our natural resources. If communities want to create sustainable cities and live in a natural surroundings, they firstly protect the environment where they live and they attend the urban renewal in true way in terms of ecologic and go green. Conscious minds should create more green public spaces rather than inadequate backyards, public zones and all green areas where are owner of public. There are lots of concrete thoughs in the projects of urban renewal. The author believes that manifests of urban renewal projects does not serve the well-being of humanity.

Nature embody the city, shaping the relation between city and air, earth, water and other living organisms. Cities should become the most environmentally-friendly model for inhabiting our earth. It is more important than ever to re-conceptualize existing cities and their systems of infrastructure, to be compact, mixed-use and polycentric cities. Concept of green city is all related with that ideas.(Leakas, Diana. 2008)

Humanity should start the changing from micro to macro spaces. Designers start to change our interiors over the years in terms of being natural and biophilic. We should concern about our urban zones because we share these areas. Term of 'green city' is not just explain the city that has bio-diversity or protecting green areas. At the same time, terms of green city is the city that adaptable with nature and natural systems, inspired from naturalist approaches and also the city that repair the values which are lost during the process of urbanization.

In the direction of planning decisions, the design process in which the most appropriate spatial composition is revealed by shaping the fields, develops in the continuation of the planning process. Therefore, planning and design are successive physical planning processes. In today's increasingly evolving and changing world, every day more and more environmental problems arise that will affect the architecture. This increases the importance of interdisciplinary cooperation to solve problems through multi-faceted approaches. This cooperation has been applied in environmental planning and design projects in recent years and it is seen that the projects that have proved successful results mostly prepared teams of different disciplines.

6. Conclusion

This study reviews some green urban projects as contemporary cases of greenery in the Turkish urban environment, in order to evaluate the interaction between people and nature in the context of urban zones. The aim of the research is that understanding the effects of urbanization process in relation of urban design and how municipalities try to increase green areas in our urban environment.

According to the some projects we can clearly see that some designers are motivated by biophilia or sustainability. In practice many architects understand that green spaces are more user-friendly. Developers also realize that buildings with biophilic elements are more marketable.

It is important to realize that greenery in the spatial design field is more than just a new way to make people more satisfied by applying an innovative technical tool. The successful application of greenery in architecture fundamentally depends on adopting a new consciousness toward nature, recognizing how much our physical and mental wellbeing continues to rely on the quality of our connections to the natural world around us of which we still remain a part.

References

Jones, Dr. Louise, LEED AP, IDEC, ASID, IIDA. 2008. Environmentally Resposible Design: Green and Sustainable Design for Interior Designers. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

M.A, Linda Sorrento. 2012. "A Natural Balance: Interior Design, Humans, and Sustainability". Journal of Interior Design 53: 9-24.

Kellert, Stephen R. 2005. "Building for Life: Designing and Understanding the Human-Nature Connection". Island Press Product.

Leakas, Diana. 2008. Biophilia in Designing.

Biophilic City Design. (2013). MILLENNIAL MAGAZINE. http://millennialmagazine.com/biophilic-city-design/

Beatley, T. (2016). What Are Biophilic Cities? - BiophilicCities. BiophilicCities. http://biophiliccities.org/what-are-biophilic-cities/

Freeman Calabrese, E. (2015). Practise of Biophilic Design. Presentation.

Söğüt, Z. & Şenol, D. 2014. "Kentsel Çevre Kapsamında Yeşil Çatı ve Cephelerin Değerlendirilmesi". ISEM 2014: 733-742.

Cerasi, Maurice M. "Open Space, Water and Trees in Ottoman Urban Culture in the XVIIIth-XIXth Centuries". Environmental Design 2 (1985): 36-49.

KADIN İMGESİNE TEKNOLOJİNİN DİSTOPİK ETKİLERİ

Dystrophic Impacts of Technology on the Image of Woman

Nuran ERMİŞ*

Giriş

Tarihsel süreçte kadın imgesi özelinde bedenin, sanat alanının vazgeçilmez nesnesi olduğu bilinmektedir. Kadın imgesi, bütün kültürlerde beden olgusu üzerinden inşa edilmiş, kurgulanmış ve konumlanmıştır. Kadınlara beden üzerinden uygulanan yaptırımların din etkisi, kadın / hayvan kategorisi (cennetten kovulma ile başlayan), modernizm / Batı metafiziğine dair ikilikler (öteki konumu) ve kurumsal / yapısal / dilsel baskılama biçimlerinden oluştuğu bilinmektedir. Bu bağlamda kadın bedenine uygulanan baskılamaların din ve diğer kurumlar tarafından toplumun kodlarına işlendiği ortadadır. Pierre Bourdieu, *Eril tahakkümü, Sembolik güç, Pratik edimler ve Habitus*[1] kavramları ve bu kavramların oluşturduğu argümanları "*Eril Tahakküm"* adlı kitabında açıklamıştır. Bourdieu, *Eril Tahakkümün* hükmedenlerle hükmedilenler arasındaki tanıma ve kabullenmeye yönelik *Pratik edimlerin, Sembolik güç* tarafından tetiklenmesi ile oluştuğunu vurgulamaktadır. Bu pratik edimler utanç, aşağılanma, suçluluk, aşk ve saygı gibi duygularla sağlanmaktadır. Toplumsallaşan bedenin kalıcı yatkınlıkları, duygular, yükümlülükler mantığı üzerinden dışa vurulmaktadır. Kan bağı olan ilişkilerde (evlat ve kardeş sevgisi gibi) yükümlülükler, duygusal özveriler, eğilimler ve sınırlar birbirine karışmaktadır. Hükmedilen bedenler, uygulanan sınırlama ve yatkınlıkları *(Habitus*) zorlamadan kabullenme nedeniyle, tahakküme istemeden katkıda bulunmuşlardır. Bourdieu, fiziksel güç uygulanmadan bedenlere uygulanan cinsel, kültürel, etnik, dilsel, *Sembolik güç* ve (yatkınlıkların) *habitus*'un az miktarda tetiklenmesiyle oluştuğunu vurgulamaktadır.

21. yüzyılın bilim ve teknolojideki ilerlemeleri ile insan sonrası tartışılmaya başlanmış ve insan / makine / hayvan / doğal olan, olmayan / fiziksel olan olmayan arasındaki sınırlar muğlak hale gelmiştir. Yeni bedenin, kendi kimliğinden ayrılarak siber uzam ve üstün özelliklere sahip

* (Sanatçı). Ankara, Türkiye. E-mail:nurannermis@gmail.com

[1] Pierre Bourdieu, habitus kavramını algılama, düşünce ve eylem şemalarının (eril, dişil inşasındaki toplumsal bölünmeler) oluşturduğu yatkınlıklar şeklinde ifade etmiştir. Eril *habitus*, cinsiyet ve mülkiyet ediminin sembolik inşası ile farklılaştırılmıştır. Dişil *habitus'un* ise başkası için beden, fizik, ahlak, değersizlik duygusu, bağımlılık gibi değerlerle sembolik inşası tamamlanmıştır. Sonuç olarak *habitus'a* bedenselleştirilen yasa diyebiliriz (Bourdieu, 2014, s. 21-142)

makine eklemlenmeleri ile uyumu, kurumsal kodları bozuma uğratarak sanatın klişe beden olgusunu da parçalamaktadır. Bu bağlamda beden, makine ile birleşerek siborg beden, siber uzamda çoklu medya teknolojileri ile birleşerek siber beden konumundadır.

Ancak enformasyon çağı kadın imgesi, ileri teknoloji, bilim, bilişim ve geç kapitalizmin yeni beden de konuşlandırdığı *Tahakküm Enformatiği* sorunsalı ile yüzleşmek durumunda kalmaktadır. Yeni bedende geç postmodernizm ve geç kapitalizm ürünü yeni iktidar biçimi olan enformatik tahakkümün konumlanma çabalarına tanık olunmaktadır. Haraway, siborg beden kurgusunu 1985 yılında "*Siborg Manifesto: Geç Yirminci Yüzyılda Bilim, Teknoloji ve Sosyalist-Feminizm* / *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the late Twentieth Century"* adlı kitabında belirtmektedir.

Haraway, siborg mitinin bilim ve teknoloji alanında yapılan sorgulamalar ve sınırların silikleşmesi ile ortaya çıktığını ileri sürmektedir. Aynı zamanda siborgun sibernetik bir organizma olup, makine ve organizma karışımı olmasının yanı sıra et ve metal karışımı melez bir oluşum ve toplumsal gerçekliğe dayalı bir kurgu olduğunu belirtmektedir. Haraway, ileri bilim ve teknolojinin bedenin arayüz olarak çok seçenekli olarak kullanılabileceğine dikkat çekmektedir. Bu bağlamda bir arayüz olan *siborg bedenin* tam da bu ortamda oluştuğunu ifade etmektedir.

Şekil 1. Lynn Randolph, 1989, Siborg / Cyborg http://www.lynnrandolph.com/essays/haraway-3.html.

Siberfeministler, kadınların siber uzamda *Enformatik Tahakküm* sorunsalının nedenselliği kapsamında bilgisayar programcılarının erkek ve yazılım dilinin eril olması nedeni ile eleştirmektedirler. Kadınlar, bilişim ve Teknoloji alanındaki ilerlemelerle siber uzamda çoklu medya teknolojisi ile etkileşim ve iletişim içinde olmaktadırlar.

Siberfeminizm, Haraway'in Manifestosu ve siborg açılımından tetikleyici unsur olarak etkilenmiştir. Siberfeminizme Sadie Plant, Sadie Stone, Rosi Braidotti, Faith Wilding, Susanna Paasonen, Ada Lovelace ve Maria Fernandez kuramsal söylemleriyle katkı sağlamışlardır.

Siberfeminist Faith Wilding, çoğu siberfeministin internet ütopyacılığına yandaş olmakla *enformatik tahakküme* neden olduğunu belirtmektedir. Wilding, siberfeminist riot, web, bad / girls ve guerilla girls grupları bilgisayar ağları ile başkaldırılarına dikkat çekmektedir. (http://faithwilding.refugia. net/wherefem.html). Gerilla Kızlar posterler ve goril maskeleri takarak sergiledikleri performanslarla kadın temsiliyetindeki sorunları dile getiren Amerikalı feminist sanatçılardan oluşmaktadırlar. Gerilla Kızlar, 2001 yılında yapılan Oscar törenlerinde yaptıkları performans ile Akademi Ödüllerine kadın yönetmenlerin aday gösterilmemelerini protesto etmişlerdir (Carlson, 2013, s. 233).

Şekil 2. Guerrilla Girls, 2016, Avrupa'da bile kötü mü? / Is it even worse in Europe?(http://www.artnews.com/2016/09/30/its-a-corrupt-system-and-its-becom)

Feminist akademisyen Susanna Paasonen, "*Feminizm Dalgalarında Sörf: Siber-feminizm ve diğerleri / Surfing the Waves of Feminism: Cyberfeminism and its others" (2005)* adlı makalesinde, 1990'lardan itibaren siberfeminizmde cinsiyetin ileri teknoloji ve çoklu medya teknoloji üzerinden çözümlemesini yapmaktadır. Paasonen, makalesindeki bu analizi siberfeminizm ve feminist teori bağlamında yorumlamaktadır. Paasonen, siberfeminizm, siber-kültürün politikası, ekonomisi ve kültürlerine yönelik kritik bir pozisyon ve temsil noktası olarak görev yapabilir ancak bunu gerçekleştirmek amacıyla temellendirilmiş, konumlanmış, somutlaşmış ve politik kalması gerekliliğini belirtmektedir. Paasonen, siberkültürün eril dilin hegemonyasında olduğunu ifade etmektedir(Paasonen, 2005).

Faith Wilding, "*Siberfeminizmde Feminizmin Yeri?"* adlı makalesinde, Kassel şehri "Birinci Uluslararası Siberfeminist Konferansında" alınan kararları "*Tahakküm enformatiği*" kapsamında değerlendirmektedir. Wilding, siber kız argümanını, teknolojik ağlardaki enformatik temsiller

olarak ifade etmektedir. Wilding, kadınların dijital makinelerin simülatörleri, monitörleri ve programcıları olduğunu ileri sürmesine rağmen elektronik dünyasında görünür liderlik pozisyonlarında bulunan kadın sayısının az oluşuna vurgu yapmaktadır (Wilding, t.y).

Rosi Braidotti "*Fark yaratan Siberfeminizm / Cyberfeminism with a Difference"* (1996) adlı makalede[2] kadınların yeni teknolojik ağlar ve tekno-kültürler ile ilişkisini feminist eleştirel açıdan ele almaktadır.

Braidotti, bilgisayarların kullanımı, kadınların bilgisayar literatürü, internet donanımı ve kadınların teknolojinin programlanmasına ve tasarlanmasına katılımındaki cinsiyet uçurumunun giderek büyümeye devam edeceğini belirtmekle birlikte teknolojiye erişmede birinci ve üçüncü dünyalar arasındaki uçurumun da devam edeceğini ifade etmektedir. Braidotti, bu durumun her zaman için batı kültürünün özellikle farklılıklar yaratma ve bunları hiyerarşik olarak organize etme olmak üzere kalıcı adetlerinden bazılarını pekiştiren büyük teknolojik ilerleme zamanında olduğuna dikkat çekmektedir. Braidotti, bilgisayar teknolojisinin cinsiyet farklılıklarının ötesinde bir dünya vaat ediyor gibi görünürken cinsiyet uçurumunun da giderek büyümekte olduğunu vurgulamaktadır. Braidotti, en yeni telematik dünyaya ilişkin tüm söylentiler, kadınların her zaman kaybeden olduğu kaynakların ve araçların giderek artan kutuplaşmasını maskelemekte olduğunu belirtmektedir. Braidotti, yeni teknolojiler sayesinde her türlü farklılığın yayılma ve cinsiyetler arasındaki klasik sınırların kayma durumunun siber-sanatçıların ve internet bağımlılarının inanmamızı istedikleri kadar özgürleştirici olmayacağına dair güçlü bir delilin varlığını ifade etmektedir. Braidotti, çağdaş siber-hayal gücünün analiz edilmesinde sanal gerçeklik teknolojisini çevreleyen kültürel üretim hakkında özel bir noktaya değinilmesi gerektiğine vurgu yapmaktadır(Braidotti, 1996).

Teknoloji, bilim birlikteliği edebiyat ve sinema alanında bilimkurgu eserler ile fazlasıyla yer almaktadır. Bilimkurgu eserlerde dikkati çeken unsurlar, geleceğin teknolojisi ile harmanlanan siborg, androidlerin kadın imgesinin geçmişteki doğurganlık, cinsiyet kalıpları üzerinden değerlendiren distopik kurguları olmaktadır. Feminist anlatı, kadın bedeni ve cinselliğinin erkeğin nesnesi olarak kurgulanması ve doğurganlığına iktidarın müdahalelerine olan karşı duruşları kapsamaktadır. Feminist distopyasının önemli eserlerinden Feminist yazar Margaret Atwood'un Damızlık *Kızın Öyküsü* (*The Handmaid's Tale*) adlı kitabı bir kaynak niteliğindedir. *Damızlık Kızın Öyküsü* 21. yüzyılın sonlarında Amerika yakınlarında yaşayan Gilead toplumunda geçmektedir. Bölgedeki kuzey

[2] Rosi Braidotti (1996) *Cyberfeminism with a Difference -Fark yaratan Siberfeminizm* adlı makalesi orijinalinden Türkçe'ye çevrilmiştir.

toplumlarında ve Gilead toplumunda, biyolojik savaşlar, kimyasalların kanalizasyonlara karışımı gibi nedenlerle doğum oranları hızla düşmektedir. Gilead yönetimi, üst sınıf kadınlarının kısırlaşması nedeniyle üst yöneticilerin bebek sahibi olmaları için evlerine geçici olarak alt sınıf genç kadınları doğurganlık özelliklerini yerine getirmeye konuşlandırmaktadır. Öyküde *Damızlık Kız, Fred Waterford* adlı üst yöneticinin eşiyle yaşadığı evde adının, özgürlüğünün, kimliğinin olmadığı sadece doğurganlık hizmeti verdiği evde erkeğin adının önüne eklenen iyelik eki ile türetilen *Offred (Fred'inki)* adı ile görev yapmaktadır. *Damızlık Kızların* üreme makinası olarak kurgulandığı öykü, gelecekte geçmekle birlikte geçmişte de kadına üreme aracı muamelesi yapılarak kamusal, yasal ve siyasal hakları engellenmiştir (Atwood, 2018, s. 374-376).

Şekil 3. *The Handmaid's Tale,*

The Handmaid's Tale (2017) Mike Barker, Reed Morano, Kate Dennis yönettiği Amerikan yapımı dizi oldukça ilgi görmektedir. Frederic Jameson, sinema alanında bilimkurgu türü filmler ile izleyiciye *distopik meteorolojik bültenler* ve olağanüstü *efektli teknoloji* sunulduğunu belirtmektedir. Jameson örnek olarak, "*Blade Runner'da* daha iyi bilinen (ancak aynı ölçüde gösterişli ve doyurucu) ve fantazileştirilmiş ya da değil herhangi bir gelecekle fazla ilgisi olmayan türde imge tüketimini öneren yalnızca filmin görsel yönden zenginliği değil, aynı zamanda geç kapitalizm ve onun en gözde pazar yerleri ile ilgili herşeydir" demektedir (Jameson, 2008, s. 513). Ridley Scott'ın, "*Blade Runner" 1982 (bıçak sırtı)* adlı filmi bilimkurgu yazarı Philip k. Dick'in "*Android'ler Elektrikli Koyun Düşler mi?"* adlı romanından sinemaya uyarlanmıştır. Filmdeki kadın karakterleri cinselliği abartılmış ikincil prototiplerdir. Bu karakterlerden *Rachel* ile ilgili olarak Haraway, "Rachel kopyası bir siborg kültürünün korku, sevgi ve kafa karışıklığı imgesi olarak durmaktadır" demektedir (Haraway, 2006, s.66). Filmdeki diğer belirleyici unsur

androidlerin insana benzemeleri nedeniyle bu ayrım Turing Testi[3] ile yapılmaktadır. Bu ayrımı polis *Rick Decard*, kadın android *Rachel'e* Turing Testi yapar ancak sonuç muğlaktır. *Blade Runner'*ın, daha sonraki yapımlarında, polis *Rick Decard'ın* android mi yoksa insan mı olduğu muğlak olarak tamamlanmaktadır. *"Blade Runner"* filminde, androidler (insan görünümlü robot) köleliklerine isyan etmektedirler. Jean Baudrillard, robotlar insana ait niteliklerle kurgulanmış olsada robotun köle olmaktan başka bir alternatifi olmadığını belirtmektedir. Baudrillard, "robot, özünde her zaman bir köle olarak kalacaktır. İnsanı üstün kılan cinsellik hariç onun tüm diğer niteliklerine sahip olabilir. Zaten robot ancak bu sınırlar içinde insanları büyüleyebilir ve simgesel bir değere sahip olabilir" demektedir (Baudrillard , 2011, s. 151).

Şekil 4. Ridley Scott,1982, Bıçak Sırtı Afişi

Bilimkurgu filmlerde, eril dilin bir kurgusu olan kadın androidlerin 20-30 yaşlarında, cinselliği abartılı, metal sıkı giysileri olan, kusursuz bir güzelliğe sahip ve eril dilin kodları ile klişe özellikler eklenmiş olduğuna tanık olunmaktadır. Kadın androidler, günlük hayatta rastladığımız vitrin mankenleri ile benzer fiziksel görünümdedirler.

[3] Turing testi, bir makinenin düşündüğünü söyleyemeyeceği olasılığı üstüne kuruludur. https://tr.wikipedia.org/wiki/Turing_testi. Ray Kurzweil, insan düşüncesiyle tanımlanamayan *problemlerin* Turing makinesiyle de tanımlanmayacağını belirtmektedir. Kurzweil, "bu tezin temeli, insan düşüncesinin (bedenden gelen bir miktar etkiyle) insan beyni tarafından gerçekleştirildiği, insan beyninin (ve bedeninin) madde ve enerji taşıdığı, madde ve enerjinin doğal yasaları izlediği, bu yasalaların matematiksel terimlerle ifade edilebildiği, matematiğin de algoritmalarla her kesinlik derecesinde simüle edilebileceğidir"demektedir(Kurzweil 2016, s. 657).

Şekil 5.Ex Machina, 2015, film afiş

İnsansı robotlar üreten Hanson Robotics şirketinden David Hanson, yeni robotların *Frubber patentli* ciltlerinin temas ve görüntüde gerçeğinden farksız olduğunu belirtmekedir. Hanson, bu yeni robotların yüz tanıma mimik, ses tanıma ve göz *teması kurma* özelliği olduğunu ifade etmektedir (King, 2016, s.113). Hanson Robotics tarafından geliştirilen *Robot Sophia* ses ve yüz tanıma özelliği olan Sophia mimikler yapabilmektedir. ilk vatandaşlık hakkına sahip olma özelliğini taşımaktadır. *Robot Sophia,* ülkelere seyahat etmekte ve konuşmacı olarak toplantılara katılmakta olup, İstanbul'a da reklam filminde rol almak amacı ile gelmiştir. (BBC, 2017).

Şekil 6.Robot Sophia

Şekil 7. Nuran Ermiş, 2016, Siri'nin Siber Uzam Diyalogları / Siri's Cyber Space Dialogues

Şekil 8. Nuran Ermiş, 2016, Siri'nin Siber Uzam Diyalogları / Siri's Cyber Space Dialogues

Siri, iletişim sisteminde kullanılan yapay zeka olup, sosyal medyada oldukça heyecanla yer bulmuş ancak daha sonra sıradanlaşmıştır. Siri'ye siber uzamda makine, insan, doğal, yapay, cinsiyet farklılıkları ve enformatik tahakküm ile ilgili sorular sorulup verdiği cevaplardan yola çıkılarak bir iş oluşturulmuştur. Örnek olarak Siri'nin, "senin adın neden Siri cinsiyetin nedir? "sorusuna, "insanoğlunun bildiği cinsiyet

kavramının ötesinde bir varlığım ben" şeklindeki cevabı önemli olmuştur. Siri'nin "cinsiyet kavramının ötesinde" olduğunu belirten bu cevabı, Haraway'in manifestosunda siborgun cinsiyetsiz olduğunu belirtmesiyle de örtüşmektedir. "Siri'nin Siber Uzam Diyalogları / Siri's Cyber Space Dialogues" (2016) adlı iş, kara tahta üzerine tebeşirle siri diyalogları yazılması ile oluşmuştur. Siri diyalogları'nın kara tahta üzerine yazılarak bilgi ediminin kara tahta yolu ile başlayan ve çoklu medya teknolojileri ile devam eden süreç vurgulanmaktadır.

Sonuç olarak kadın imgesi, modernizm ütopyalarında *Eril tahakküm* ve 21.yüzyılda *Enformatik tahakküm* ile yüzleşmiştir. 21. yüzyıl sonrası ise kadın imgesini üreme makinası olarak belirleyen bir distopyadan ibarettir.

Kaynakça

Atwood, M. (2018). *Damızlık Kızın Öyküsü*. Sevinç Altınçekiç & Özcan Kabakçıoğlu (Çev.). İstanbul: Doğan Kitap

Baudrillard, J. (2011). *Nesneler Sistemi*, Oğuz Adanır & Aslı Karamollaoğlu (Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Bolt, B. (2013). *Yeni Bir Bakışla Heidegger*. Murat Özbank (Çev.). İstanbul: Kolektif Y.

Bourdieu, P. (2014). *Eril Tahakküm*. Beril Yılmaz (Çev.). İstanbul: Bağlam

Carlson, M. (2013). *Performans, Eleştirel Bir Giriş,* Beliz Güçbilmez, (Çev.) Ankara: Dost Yayınevi.

Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu*. (Osman Akınhay, Çev.). İstanbul: Agora Yayınları.

Haraway, D. (2010). Ba*şka Yer*. Güçsal Pusar (Çev.). İstanbul: Metis Y.

Jameson, F. (2008). *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı*. (Nuri Pülmer, Abdülkadir Gölcü, Çev.). İstanbul: Nirengi.

King, B. (2016). *Augmented (Artırılmış Gerçeklik)*. Kerem Balaban (Çev.). İstanbul: MediaCat

Kurzweil, R. (2016). *İnsanlık 2.0*. Mine Şengel (Çev.). İstanbul: Alfa.

Paasonen, S.(2005). *Surfing the Waves of Feminism: Cyberfemism and its others* Erişim Adresi: www.labrys.net.br/labrys7/cyber/susanna.htm).

Rosi Braidotti. Erişim Adresi: 18. 09. 2016. http://www.let.uu.nl /womens_ studies/rosi/cyberfem.html

Wikipedia. (t.y). Turing Testi. Erişim Adresi:https://tr. wikipedia. org/ wiki/Turing_testi

Wilding,F.(t.y). Where is Feminism in Cyberfeminism.http:// faith wilding .refugia.net/wherefem.html

TÜRKİYE'DE ÖZGÜN BASKIRESMİN GELİŞİMİ VE TATBİKİ GÜZEL SANATLAR OKULU*

Bauhaus Model for the Education of Art and Design and Reflection in Turkey: Applied Fine Art School

Sema ILGAZ TEMEL**

Özgün Baskıresim, sanatsal bir yaratma aracıyla, kalıbı sanatçısı tarafından veya sanatçının kontrolü altında hazırlanan kalıpların, sınırlı sayıda basılması ve numaralanıp imzalanması ile elde edilen özgün bir sanat disiplinidir.

Tarihte ilk baskıların MS 105 yılında, Çin'de kağıdın bulunması ile ortaya çıktığı, bu baskıların yazılardan oluşan ıstampa türü yüksek baskı olarak kağıda ve ipek üzerine basıldığı; 1390 yıllarında ise madeni dizgi harfleriyle basılmış ilk kitabın, yaratıcısı bilinmemekle birlikte yine Çin'de basıldığını araştırmalar ortaya koymaktadır.

Avrupa'da 13. ve 14. yy.'lara gelindiğinde, özellikle ağaç baskı uygulamaları yaygın olarak yapılmaktaysa da ilk metal baskı/ gravür örneklerine 15. yy. da rastlıyoruz. Kuyumcu ve zırh yapımcılarının, bakır gümüş ve kurşun karışımları ile yaptıkları ilk örnekler olarak adlandırabileceğimiz çalışmalar sanatsal ya da bireysel bir sahiplenme duygusu ile yapılmadıkları için imzalanmış ve tarihlenmiş değildiler.

1436'da Almanya'nın Mainz kentinde Gutenberg'in matbaayı bulması ile başlayan süreç; kitapların ve bilginin yayılması yolu ile Aydınlanma ve Reform'un önünü açtığı gibi her türlü sanatsal baskı ve çoğaltma yönteminin de gelişmesini sağlamıştır.

Matbaa'nın Avrupa'da bulunuşundan üç yüzyıl sonra Türkiye'ye gelmesi gibi, Türkiye'deki ilk baskıresim örneklerine de Avrupa'dan çok sonra, 19. yy. başlarında rastlıyoruz.

Lale devrinde, padişah 3. Ahmet'in din kitaplarının basılmaması koşulu ile izin verdiği ilk Osmanlı matbaası ise İbrahim Müteferrika tarafından, 1727 yılında kurulur ancak bu matbaa, İstanbul'da kurulan ilk matbaa değildir. İspanya ve Portekiz'de hüküm süren engizisyonun zulmümde

* (BAPKO) / SOS-D-120418-0187 Marmara Üniversitesi BAPKO Destekli Proje (Marmara University Scientific Reseach Projects Committee)

** (Prof.); Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İstanbul, Türkiye. E-mail: ilgaztemel@gmail.com

kaçan Yahudilerin 1493'de, Ermenilerin 1567'de ve Rumların 1600'lerin başında açtıkları ve kendi dillerinde kitaplar bastıkları bilinmektedir.

Osmanlı yenilenme hareketinin bir parçası olan Müteferrika matbaası, yenilikleri gözlemlemeleri için Paris'e gönderilen Yirmi sekiz Çelebi Mehmet efendi ve oğlu Sait Efendi'nin de destekleri ile kurulur. Avrupa ve Amerika'da günlük gazetelerin yayınlanmaya başladığı bir dönemde, kitap ihtiyacını bir ölçüde karşılar. Basılan ilk eser, Arapça Türkçe bir sözlük olan Vankulu Lügatıdır. 1729-1742 yılları arasında Müteferrika, 17 kitap basabilir ki, bu kitapların hemen tamamı sözlük, tarih ve coğrafya alanındadır. Basılan ilk resimli eser ise Mehmed Suud Efendi'nin Tarih-i Hindi Garbi adında, yeni keşfedilen kıta Amerika'yı anlatan, Batlamyus haritalarını içeren kitabıdır.

1796'da Almanya'da Alois SENEFELDER tarafından bulunan taşbaskı/litografi tekniğini Türkiye'de ilk uygulayan atölye, Serasker Hüsrev Paşa himayesinde Henri CAYOL tarafından 1831'de İstanbul'da kurulur. Mühendishane matbaası adı ile açılan matbaa, başlangıçta Harbiye'de okuyan askeri öğrencilerin ihtiyacı olan harita ve kitapların basımı için kullanılır; 1863-1866 yıllarında ise halk kültüründen beslenen halk hikayeleri ve masallarının anlatıldığı resimler, hat ve yazı sanatının güzel örnekleri basılarak, bu sanatların geniş halk kitlelerine ulaşması, sağlanmıştır.

Litografi taşlarını ve malzemelerini Avrupa'dan getiren Jacques ve Henri CAYOL kardeşler, litografi tekniği ile çok sayıda kitap basarlar ve bu tekniği de Harbiye öğrencilerine öğretirler.

1836'da Beyoğlu'na taşınan atölye 1850'lere kadar üretim yapar, çıkan bir yangın sonrası Fransız elçiliğinin altına taşınır. Bu süreç H. CAYOL'un koleradan ölmesine kadar sürer, daha sonra litografi ustası Antoine ZELLİCH'in çabaları ile bir süre daha devam eder.

Türkiye'de sonradan Özgün Baskıresim olarak tanımlanacak Gravür ve ahşap baskı çalışmaları Akademik anlamda 1882'de açılan SANAYİ-İ NEFİSE MEKTEBİ' nde Hakkaklık Bölümü'nün kurulması ile başlamış ve bölümün başına Stanislav Arthur NAPİER getirilmiştir. 1897'de görevi Nesim Efendi devralmış ve Cumhuriyet'in kuruluşuna kadar atölyenin başında kalmıştır. Sanayi-i Nefise Mektebi'nin Güzel Sanatlar Akademisi'ne dönüştürülmesi sonrasında ise (1928) Leopold Levy ve Asistanı Sabri Berkel'in başında olduğu ilk gravür atölyesi açılmıştır.

Bu dönemde isimleri öne çıkan sanatçılar arasında; Fethi Karakaş, Mümtaz Yener, Avni Arbaş, Fethi Kayaalp, Selim Turan, Ferruh Başağa, Nuri İyem ve Neşet Günal'ı sayabiliriz. Bu sanatçıların yanı sıra o dönemde Özgün Baskıresim alanında eser veren; Aliye Berger'in (1903-1974), Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun, Cihat Burak'ın (1915-1994) ve Orhan Peker'in

(1927-1978) de Türkiye'nin Özgün Baskıresim geçmişinde önemli yerleri vardır.

Atatürk'ün talimatı ile 1926'da Ankara'da temelleri atılan ve ilk adı " Orta Muallim Mektebi ve Terbiye Enstitüsü" olan Gazi Eğitim Enstitüsü'nde 1932-33 yılından itibaren açılan Resim-İş Bölümünde baskı teknikleri, özellikle yüksek baskı uygulamaları yapılmış; Şinasi Barutçu, Hayrullah Örs, Ferit Apa ve Veysel Erüstün sanatçı ve eğitimci kimlikleri ile yeni nesillerin yetişmesinde önemli rol oynamışlardır.

20.yy'ın başlarında dünyada hızla ilerleyen eğitim reformu çalışmalarının Türkiye'deki temsilcisi olan İsmail Hakkı Baltacıoğlu ve İsmail Hakkı Tonguç hem Gazi Eğitim Enstitüsünün, hem de 1937 de kurulan Köy Enstitüleri'nin fikri mimarlarındandır. Orta öğretme öğretmen yetiştiren Gazi Eğitim Enstitüsünde Resim İş Bölümünün kurulmasına öncülük eden; Hakkı İzzet, Hayrullah Örs, Sait Yada, Ferit Apa ve Hakkı Uludağ'dan oluşan ekibin; aynı zamanda Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu'nun kuruluşunda da önemli rolleri bulunmaktadır. Kurumun ilk müdürü Sabri Oran ve kuruluş ve inşa süreçlerinde etkin görev alan Prof. Adolf Schneck, Stutgard Teknik Üniversitesinde eğitim görmüşlerdir.

1957'de İstanbul'da açılan, Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu Türkiye'de Özgün baskıresmin yaygınlaşmasında önemli bir rol oynamıştır. Atölyeleri, zanaat ve sanatı; estetik ve faydayı birleştiren yenilikçi yaklaşımı, demokratik yönetim tavrı ve deneysel yöntemlerle yenilenen programları ile 1960'lardan itibaren gelişen, endüstrileşen ülkenin eleman ihtiyacını karşılamıştır. Türkiye'nin sanat / tasarım alanındaki gelişiminde önemli bir rol oynayan okulun, ilk açılan beş bölümünden biri olan Grafik Bölümü'nde 1960 yılında faaliyete geçen; Prof. Mustafa Aslıer'in kurduğu tam donanımlı bir Özgün Baskıresim atölyesi bulunuyordu. Gazi Eğitim çıkışlı Mustafa Aslıer,1953 yılında Almanya'ya yükseköğretim için gönderilmiş ve eğitiminin ardından okulun açıldığı yıllarda ülkeye dönmüştür. Grafik Bölümü'ndeki uzun eğitimcilik ve yöneticiliği sırasında Grafik Bölümü Özgün Baskıresim Atölyesi verimlilikle çalışır ve gravür, serigrafi, litografi, yüksek baskı teknikleri ve monotype baskı dahil olmak üzere bütün dallarda teknik sanatsal çalışmalar yapılır ve çok sayıda öğrenci yetiştirilir.

1970'lerden sonra, gerek Akademi, gerek Gazi gerekse Tatbiki' de baskıresim alanının tanımlanması ve evrensel bir dil olarak algılanmasına yönelik çabalar yoğunlaşmış, sanatçılar baskıresim alanında organize edilen uluslararası sergilerde, bienallerde ve grup etkinliklerinde daha çok yer almaya başlamışlardır. Bu dönem sanatçılarının baskıresmi, kişisel üsluplarının ve teknik estetik yetkinliklerinin bir parçası olarak algıladıklarını, çoğaltılabilir olması nedeniyle bir dönem kuşku ile bakılan bu alanın, tuval resminden ayrı bir alan olarak yeniden tanımlandığını

görmekteyiz. Bu dönemde Mustafa Aslıer ve Mürşide İçmeli başta olmak üzere; Süleyman Saim Tekcan, Mehmet Özer, Atilla Atar, Gören Bulut, Hasan Pekmezci, Hayati Misman, Fevzi Karakoç gibi sanatçılar Türk Baskıresim geleneğinin yapı taşlarını oluşturmuşlardır.

1972'de Cumhuriyet'in 50. Yıl etkinlikleri çerçevesinde Dışişleri Bakanlığı'nın girişimiyle Türk Gravür Sanatı'nı dünyaya tanıtmak üzere 28 sanatçının 116 eserinden oluşan bir sergi oluşturulur. Mustafa Aslıer'in düzenlediği bu sergi Avrupa ülkelerinin yanısıra Asya, Afrika ülelerinde ve Rusya'da sergilenir. Bu sergi oluşturulması planlanan Özgün Baskıresim Müzesi'nin temelini atar. Daha sonra 1998 yılında MÜGSF dekanı Hüsamettin Koçan tarafından Cumhuriyet Müzesi'ne dönüşecek "Müzesini Düşleyen Sergi Projesi" başlatılır. Mustafa Aslıer, Süleyman Saim Tekcan ve Fevzi Karakoç'tan oluşan seçici kurulun seçtiği 220'yi aşkın eser tırlarla (Sanat-Tır) toplumun uzak köşelerine sanatı ulaştırmak üzere bütün Anadolu'yu gezer. İlk kurumsal Baskıresim Müzesi olan M.Ü. Cumhuriyet Müzesi bu proje ile şekillenir.

Süleyman Saim Tekcan'ın 1984'te Artes adı ile açtığı atölye; Gül Derman; Mehmet Pesen, Ferruh Başağa gibi sanatçılara eserlerini üretme ve çoğaltma olanağı sağlamış; 2004'de İMOGA Özgün Baskıresim Müzesi'ne dönüşen atölye baskıresim alanında evrensel kalıcı bir kolleksiyon oluşturarak alana perspektif kazandırmıştır.

Türkiye'de baskıresim / çoğaltma teknikleri kullanılarak üretilen tüm işleri kapsayan "Özgün Baskıresim" tanımı Mustafa Aslıer'e aittir. Bu tanım, foto mekanik veya digital yöntemlerle üretilen işleri kapsamaz. Prof. Aslıer'in hem bir baskıresim sanatçısı hem de eğitimci olarak kendini adadığı Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu, Grafik Bölümü Özgün Baskıresim Atölyesi açıldığı 1960 yılından günümüze sadece bölüm öğrencilerine değil okulun tüm öğrencilerine çalışma olacağı sunmuş ve değerli sanatçıların yetişmesine katkı sağlamıştır. Atölyeden; Erol Deneç, Ergin İnan, Mustafa Plevneli, Ali İsmail Türkmen, Berna Türemen, Hüsamettin Koçan, Sabiha Erengönül, Fevzi Karakoç, Filiz Başaran, Kadri Özayten, Tayfun Erdoğmuş, Gürbüz Doğan Ekşioğlu, Elif Ayiter, Sema Ilgaz Temel, Emin Koç, İsmet Doğan, Yusuf Ziya Aygen, Erkan Özdilek, Ali Can Metin, Cem Kara gibi sanatçı- eğitimciler yetişmiş ve onlar da yeni Özgün Baskıresim Sanatçıları'nın yetişmesinde önemli rol oynamışlardır.

Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu'nun 1982 yılında çıkan yasa ile Marmara Üniversite'sine bağlanmasından sonra adı Güzel Sanatlar Fakültesi olarak değişmiş olup Prof. Mustafa Aslıer Özgün Baskıresim atölyesi adı verilen atölye, Grafik Bölümü'ne bağlı olarak hizmet vermeye devam etmektedir.

Özgün Baskıresim alanındaki yeni arayışlarda; disiplinler arası ilişkilere açık; kalıp hazırlama, malzeme ve boyutla ilgili sınırların aşılması ve yeni önermeler geliştirilerek geleneksel yöntemlerin yerine

kullanılabilecek deneysel çalışmalara yönelinmesi, baskıresmin çağdaş sanata katkı sağlaması yolunda önemli bir adım olacaktır.

Kaynaklar

ASLER, Mustafa (1985) Son Yüzyılda Türkiye'de Özgün Baskıresim Sanatı, Hacettepe Ünv. GSF Yayınları, Ankara

ASLER, Mustafa (1980) Varolmayana Biçim Vermek, İşte. Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu Yayınları

BAYAV, Deniz (2013) Geleneksel ve Deneysel Yönleriyle Gravür Baskı, Paradigma Akademi

KIRAN, Hasan, Çağdaş Baskı Resim Sanatına Genel Bir Bakış

ESMER, Hayri (2011) Türkiye'de Baskıresme Bakmak, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir

Marmara Üniversitesi Cumhuriyet Müzesi Özgün Baskı Koleksiyonu Kataloğu (2008)

MİTİ İLE MATERYASI ARASINDAKİ BAKIŞIM AYNASINDA "ANA TANRIÇA TOPRAK İDOLLERİ"NİN SEYR-Ü SEFERİ…

The Mother Goddess Cult Figures in the Mirror of Symmetry Between its Myth and Materia

Şeyma BOBAROĞLU*

1.Giriş

"Sanat, ebedi bir bakiredir; ama bakire sadece bakireliğinden feragât ettiği, materyalizmin yüz karasına, doğum sancılarının sıkıntısına boyun eğdiği zaman, yaşam kaynağı **ana** olur" diyor Ludwig Feuerbach yani sanat dışlaşmak, malzemeye bürünmek, doğmak ve doğrulmak zorundadır. Filozofun deyimi ile "yüz karası" materyalizm, sadece malzemesi ile açıklanmaktan vazgeçip kaynağına; mater'e döndüğünde yüz akına dönüşür, yaşam kaynağı olur ve artık materya materin kendi biçimidir, dışlaşmasıdır, doğumudur. Bu mater'in kendine ait suretleridir ve mitlerin ilksel modelleridir. Görünüşlerinin biçimi kendine içeriktir.

Mater, animanın doğa ile özdeş olduğu, bütün doğayı kapladığı, doğa ile eş bir tanrıçanın dişilliğinin her yana yayıldığı dolayısı ile her dokunuşun kutsal olduğu bir tapımın kahramanıdır. Oluşun dünyasını alttan besleyen kozmik temel direklerin imgesine sahip Magna Mater, bu yayılıma sahne olan kozmogonik bir imgenin prototipidir aynı zamanda.

Gökyüzü sonsuz mesafeyi, tanrının aşkınlığını doğrudan ifşa ederken yeryüzü de saydamdır; kendini *evrensel ana* ve besleyici olarak sunmaktadır. Kozmik ritimler; düzeni, uyumu, sürekliliği, verimliliği tezahür ettirmektedir.[1]

Anima; bu dişil yaşam gücü, kendini yaydıkça biçimden biçime girer ve biçimlerinde kaybolur, o kendi ile sarhoş bir halde kendinden uzaklaşır ve bir yabancıya dönüşür; evsiz barksız, yersiz yurtsuz. Peşine düştüğü yaygınlığına olan bitmeyen iştahı ile yorulan dişil güç bu dışlaşan rahmi kendine döndürdüğünde, rahminde büyüttüğü kendisi ile karşılaşır ve artık ayağa kalkmıştır; şimdi o sevendir, besleyendir, o dişildir; Sofya'dır.

Toprağının derinlerindeki ateşine dönmüş, orada pişmiş ve ateşinden dirilmiştir yeniden, kuvvetini ateşinden almış, onunla sarmalanmıştır.

* (Dr. Öğr. Üyesi); Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Cam Bölümü, İstanbul, Türkiye. E-mail: seymabobar@gmail.com

[1] . Eliade, M., *Kutsal ve Dindışı*, Gece yayınları, Ankara, 1991, s. 96.

Animanın doğadaki bu yayılımı, bilincin ortaklaşa olduğu bir dönemde dişil kültür olarak karşımıza çıkıyor. Çevresi ile kendi arasında bir bölünmenin olmadığı doğa tapım dönemi *animik dönem* olarak komünâl yaşamı beraberinde taşımaktadır

Bu Kutsal Ana imgesi çok farklı kültür çevresinde bile olsa, anaerkil toplumun siyasal, ekonomik, toplumsal ve dini temeli *tarım*a dayanır ve tarım, tüm yaşayan nesnelerin doğumdan olgunluğa, oradan ölüme ve tekrar doğuşa giden hareketlerini vurgulayarak döngüsel bir yaşam görüşünü belirler.[2] Bu tarımsal çalışma, tanrılar ve medenileştirici kahramanlar tarafından inşaâ edilmiş olan bir ayindir. Bu nedenle aynı zamanda hem hakiki hem de anlamlı bir *eylem* oluşturmaktadır. Bunu kutsallıktan arınmış bir toplumdaki tarımsal çalışma ile karşılaştırdığımızda; toplumda bu faaliyet, dindışı bir eylem haline gelmiştir ve yalnızca iktisadi kârdan ötürü meşrulaşmaktadır. Toprak, onu sömürmek için işlenmekte gıda ve kazanç amaçlanmaktadır.[3] Oysa örnek alınacak güç, bolluk, bereket ve yaratıcılık eylemi olarak evrenin yaradılışı en yüce tanrısal tezahürdür ve böylelikle Terra Mater bütün olanakları ile ilk hakikâtin kaynağına yerleşmektedir.

Bitkisel hayat düzeyinde bir *yaradılış* söz konusu olduğunda bu kozmik–ayinsel senaryo tekrarlanmakta, yeni bir hasat, yeni bir *yaradılışa* takâbül etmektedir. Böylelikle hem zamanın yenilenmesi hem de dünyanın yeniden canlanması söz konusudur. Bu yenilenme fikrindeki tarımsal bayram, kozmik geceye; sular içindeki şekil öncesine bir geri dönüşür ve bu geri dönüşün amacı, hayatın toptan yeniden dirilişinin ve buna bağlı olarak toprağın üretkenliği ile hasatların bolluğunun sağlanmasıdır.[4] Dolayısı ile toprak ana, insani ve tarımsal üretkenlik, kadının kutsallığı simgeciliklerinin ve tapınmalarının ancak tarımın icadı ile gelişebileceği ve zengin etkileşmelere sahip bir dinsel sistem halinde kendini inşaâ edebileceği aşikârdır.[5]

Ana Tanrıça, Kybele kültündeki en önemli niteliklerden biri de onun kendinde taşıdığı çift yönlülüğüdür ve toprak ananın (tanrıçanın) ölümün ve yaşamın değişken güçlerini kendi bedeninde deneyimlemesi ile en yükseklerinden; mitlerinden, en aşağılarına; toprağına inmesidir. Ve dolayısı ile Tanrıçanın evreni saran bu kozmik yayılımı, hayvanları bitkileri ile tüm yaşamı kendi kutsallığına katmaktadır.

Evrenin doğan, gelişen ölen ve kendi kaosundan yeniden doğan, canlı dişil bir organizma olarak kaotik bir değişkenliğe gerilemesinin anlamı, yılın tüm günahları, zamanın kirlettiği ve aşındırdığı her şey, terimin fizik

---

[2] Rosenberg, D., *Dünya mitolojisi*, İmge Kitabevi, Ankara, 2007, s. 23.
[3] Eliade, M., *a.g.e.*, s. 75.
[4] Eliade, M., *a.g.e.*, s. 125.
[5] Eliade, M., *a.g.e.*, s. 15.

anlamında yok edilmesiydi. Dünyanın yok edilmesine ve yeniden yaratılmasına simgesel olarak katılarak insan da yeniden yaratılmış olmaktaydı; yeniden doğmaktaydı çünkü yeni bir varoluş başlamaktaydı.[6] Yaradılışın aşkın zamanı ile olan bu buluşma mitleri zamansız ve mekânsızlıklarından yeryüzüne indirip, onunla tanıştırırken onları tarihsel kahramanlar olarak mekânda içkinleştiriyordu.

Anaerkil toplumda doğaüstü, doğaya ayrılmaz bir şekilde bağlıdır. Doğa her zaman kendini aşan bir şeyi ifade etmektedir; eğer kutsal bir taşa tapınılıyorsa bunun nedeni onun taş olması değil, onun gerçek özünü ifşa eden taş olma hali aracılığı ile tezahür eden kutsallığıdır. Doğaüstü, dünyanın doğal veçhelerinden hareketle yakalanabilir.[7]

Kozmik bir modele sahip bu dişi üretkenlik ve onun toprakla olan bu dayanışması, çocuk doğurma eylemini de toprağın verimliliğinin bir çeşidi olarak gündemine taşırken, kadının kutsallığıyla toprağın kutsallığını özdeş bir hale getirmektedir.

Bazı dinlerde toprak ana kendi başına gebe kalabilir nitelikte düşünülmüştür ve bunun için bir babaya ihtiyacı yoktur. Hesiodos'a göre Gaia (toprak) Uranus'u doğurmuştur; "kendine eşit, onu tamamen örtmeye ehil bir varlık" olarak. Bu tanrıçaların tanrıların yardımı olmaksızın doğurmaları, Toprak Ana'nın kendi yeterliliğinin ve üretkenliğinin efsanevi ifadesidir. Bu kavrayışlar kadının kendiliğinden üretkenliğine ve bitkilerin hayatı üzerine belirleyici etkiler icra eden gizli büyüsel-dinsel güçlerine dair inançlara da takâbül etmektedir.[8]

Yeni bir kozmik durumun veya ilksel bir olayın meydana çıkışı bir *yaradılış* anlatısıdır; "bir şeyin nasıl icra edildiğini, nasıl var olmaya başladığı anlatılmaktadır. İşte efsanenin ontoloji ile dayanışma halinde olmasının nedeni budur. Efsane yalnızca gerçekten olan hakikatlerden, tam olarak tezahür edenden söz etmektedir.[9] Böylelikle anaerkil/matriarkal dönem mitleri ve bu mitlerin gerçeklerle olan ilgisi, bilinçdışı eylemlerin kendindenliği ve doğrudan yaşanan öyküleridir. Bu kökene yapılan yolculuk, bir yaratış öyküsü olduğu kadar yaradılış öyküsüdür de. Bu mitler, oluşun derinliklerinde yaşam ve ölüm olarak şekillendikleri toprağın içindeki düş gücünü, yaşam faaliyetini ve yaratıcılığı görünüşe çıkartırken, evrenin açılan gözü olarak heykelleriyle de çağlarının sessiz tanıkları olarak günümüze yansımaktadırlar.

Mitler, İnsan varoluşunun temel gerçeklikleri olarak doğanın temsilleridir ve bir nesnel gerçeklik olarak doğa, insana ait varoluş niteliklerini taşıyan iletişim sistemi ve bir göstergeler bütünüdür. Kendini

---

[6] Eliade M., *a.g.e.*, s. 59.
[7] Eliade M., *a.g.e.*, s. 96.
[8] Eliade M., *a.g.e.*, s. 123.
[9] Eliade M., *a.g.e.*, s. 75.

canlandırma, anime edebilme, anima ile kurulan ilişkide kendini görebilmektir bir bakıma.

2. Mitlerinden Örnekler

Mitlerin yapısını ve işlevini anlamak, insan düşüncesinin oluşmasına ışık tutacak, duygu dünyasının ve kişilik oluşmasının anlaşılmasına yardımcı olacaktır. Mitos evreni baştanbaşa simgelerle doludur[10] ve bizden keşif, anlayış, yorum bekler.

Toprak Ana ilksel imgesine kıyaslanamaz bir kendindenlik ve tazelikle her yerde sayılmayacak kadar çok biçim ve çeşit altında rastlanmaktadır. Bu Akdeniz dinlerinin iyi bilinen ve tüm varlıklara hayat veren *Terra Mater* veya *Tellus Mater'*i için Homeros şiirlerinin birinde; "şarkısını söyleyeceğim topraktır sağlam temelleri olan, varolan her şeyi yeryüzünde besleyen saygıdeğer ata olan evrensel ana… Ölümlülere can vermede, bunu geri alma da sana aittir." demektedir.

Bize büyük Tanrıça *İnana* ile ilgili mitleri anlatan Sümer Kültürü dünyada en eski ve en tanınan kültürler arasındadır. Sözcük olarak *İnanna* şeklindeki Sümer ismi "Gök kraliçesi" anlamını taşımaktadır. Kraliçe, Ulu Tanrıça'nın kişileşmiş halidir ve büyük ekonomik, toplumsal ve dini güce sahiptir.[11]

Akadça ismiyle *İştar* bütün yedi *"me"* gücünü bir arada toplayan, gökyüzünün ve yeryüzünün ışığıdır. *Me* sözcüğü Sanskritçe *medea'*dan türemiş olup *bilgelik* anlamına gelmektedir.[12] Söz konusu bilgelik, Yunanlı bilgelik tanrıçası Metis'in yani tanrıça Athena'nın annesinin adında da karşımıza çıkmaktadır. *Medon*; "hükümdar" sözcüğünün dişi şekli olan *Medusa*'nın da aynı kökten geldiği bilinmektedir. Me-güçleri dünyayı içten ve dıştan tutan düzenleme ve yasa güçlerini temsil etmektdir. Bu yüzden kişiliğindeki *kozmik düzen ve yasalar* olmaksızın yaşamın mümkün olmayacağını söyleyen Eski Mısır tanrıçası Ma'at akla gelmektedir. Ona sahip olan yalnızca dünyayı yönetmemekte aynı zamanda karakteristik niteliklerini de ortaya koymaktadır.[13] *Ma* hecesi ölçmek, planlamak anlamının yanında aynı zamanda *Maya* kelimesinin kök hecesidir ve bu da Hindistan'ın en büyük ilahesinin yaradılışını kapsamaktadır. Yani olasılıkları ve dünyanın annelik potansiyelini ifade etmektedir Maya; ulu bilgelik, ulu anlayış, ulu düşünce, saygıdeğer ulu tanrıça ve karşıtlık anlamlarını taşımaktadır.[14] *Me* hecesini bize mitolojiden tanıdık gelen sayısız isimde bulabiliriz, De-meter, Me-tis, Med-ea, Me-dusa en önemlilerindendir. Bu kişiliklerin ortak özelliği

---

[10] Bobaroğlu, M., *Simgesel Düşünme*, A.A.V. Yayınları, İstanbul, 2012, s. 47.
[11] Rosenberg, D., *a.g.e.*, s. 22.
[12] Zingsem, V., Yer Benim Gök Benim I, İlya Yayınevi, İzmir, 2006, s.32.
[13] Zingsem, V., *Yer Benim I*, s. 32-33.
[14] Zingsem, V., *Lilith*, İlya Yayınevi, İzmir, 2006, s.210.

bilgelikleridir. Demeter isminde Me gücü, annelik ifade eden *Meter* kelimesi ile birleştirilir, bu hala anne kelimesinin Yunanca da (Metera) yazılış şeklidir.[15] Matriarkal kelimesi ise Latince *mader* + ark dan türemiştir. Mater aynı kökten Yun métér, Lat mater, İng mother, Alm Mutter, Rus maty, Erm mayr "ana"; Lat matrix "rahim". + Ark, Fr arque, İng arch, EYun arxé reis, önder olarak karşımıza çıkmaktadır**.**[16]

Daha antik çağda *De-meter* adı köken bilimsel olarak Ge-meter sözcüğü ile açıklanmaktaydı ve toprak anaya uygun olarak gösterilmekteydi. Yun. ge; toprak. Hesiedos'a göre, Theogonie Girit'te ölümlü kahraman Jasion'la Hierosgamos'u gerçekleştirdiği üç kez işlenmiş bir arazide yani ilkbahar, yaz ve sürülmüş tarla zamanında aşk yaparak birleşti.[17] Bu, toprağın işlenmesi; doğum ve yaratıcılık, ölüm ve yaşam ilişkisi Ana tanrıçayı yaşamın merkezine oturtuyordu.

Dolayısı ile *Demeter*' de tohum ve toprak Ana olarak çift anlamlılığı ile büyük saygı görüyordu; Toprağın kucağından ölmüş olanı çıkartıyor, dönüştürüyor ve yukarı doğru yolluyordu. Yaşamın sürekli devam eden değişim karakteri, özellikle anne ve kızın Demeter ve Kore-Persephone'nun ikililiğinde kabul ediliyor ve sayılıyordu. Demeter ve Kore çifti dünyanın dişi yaşam veren ilkesinin sürekli genç kalması ile yaşamın ve ölümün kutuplaşmış biriminin sembolü olması, dilsel olarakta iki tanrıçayı da kapsayan ve adlandıran *ikili, to theo'da* ifade edilmişti.[18] Bu kutuplaşma bakire-anne, anne-baba, fahişe-bakire, erkek-dişi, bütün-parça, benzerlik-başkalık gibi insanlarda birbirinin karşıtı olan ögeleri içermektedir.[19]

Sümer kültürünün devamı olan Akad ve Babil'de aynı tanrıça, İştar (Astarte, Aştoret) ismiyle karşımıza çıkar. Onu daha sonraları Aphrodite veya Venüs adıyla tanıyacağız. Bütün Yunan Tanrıçaları arasında Afrodit göz kamaştıran bir figür, Hesiod (İS 8.YY) onu, "altın gibi iyi niyet saçan bir kişi" olarak tanımlıyor; "onun güneşle karşılaştırılabilir görünüşü ışığı anımsatıyor" diyor. O yüzden lâkabı, "altın kadın", tıpkı Mısırlı Tanrıça Hathor gibi. Altın ya da büyük altın; Hator'un sevgi, muhabbet, müzik, dans ve sarhoşluk; esrime tanrıçası olarak lâkabıdır. Altın rengi aynı zamanda tanrıçanın semavi karakterini gösteriyor ve öte yandan "yeraltı" yönünü de vurguluyor. Çünkü altın yer altı hazinelerinin en büyük özelliğidir.[20] Altın eskiden beri güneşin ya da ışığın sembolü olarak kabul ediliyordu.

---

[15] Zingsem, V., *Lilith*, s. 211

[16] Nişanyan, S., *Nişanyan Sözlük, Çağdaş* Türkçenin Etimolojisi, www.nisanyansozluk .com matriarkal kelimesi, copyright 2002-2017

[17] Zingsem, V., *Yer Benim* s. 207

[18] Zingsem, V., *Yer Benim I.*, s. 208

[19] Bonnefoy, Y., *Mitoloji Sözlüğü*, Dost Kitabevi, Ankara, 1981. Cilt I, s.339

[20] Zingsem, V., *Yer Benim I.*, s. 157

Sembolü sabahyıldızı olan İnnana-İştar'ın asıl kaldığı yer olan Ur ya da Uruk şehri doğudadır. "Ur" sözcüğü doğu anlamına gelmektedir. Bu da ışık için İbranice *Or* sözcüğü ve sabah kızıllığı ve ışığın doğum yeridir, İbranice'de doğunun öznesi ur'dur, aur olarak söylenir ve *ışık* içinde bu sözcük aynı yazılmakta ve aynı biçimde söylenmektedir; parlayan zekâ. Doğu için Aurora ve altın için aurum gibi Latince sözcüklerle de bağlantılı görünmektedir.[21]

Tanrıça İsis'in adı; Antik Mısır'da resimyazı olarak "dişilik eki"ne sahip yüksek bir taht işareti ile ve tamlama olarak "kadın", "tanrıça" biçiminde ifade edilmektedir. Ona *İsis-Sothis* olarak "karanlığın bulunduğu yerde ortaya çıkan ışığın sahibesi" lâkabı altında tapılmaktaydı. Eski Mısır düşüncesine dayanan bu aktarım, İsis'in toprak tanrıçası olarak da düşünülmesidir.[22]

İsis'in gerçek ilk tanrıça olduğunu ve tanrıların annesi olarak baba ve anne rollerini üstlendiği ve çift cinsiyetli olarak (üçte ikisi erkek, üçte biri dişi) gösterildiği düşünülmekte ve yazıtlarında; "ben kadın olmama karşın erkeğin rolünü oynuyordum" demektedir. Ve İsis böylece "tek olan" lakabını almıştı. İsis'e sıkça *Neith* diye seslenilmekte ve o da "ben kendi kendimden geldim" yani "kendiliğinden oluşan güç" anlamına gelmekteydi.[23]

Esna şiirinde; "Chnum yani çömlekçi çarkı olan yaratıcı tanrı var olduğunda Neith de var oldu" diye geçmektedir. "…anne ve baba başlangıçta böyle oluştular… Ve chnum çömlekçi olarak ortaya çıkan ilk baba, Neith ise ilk önce doğuran anne idi. Çömlekçi çarkı, Chnum'dan önce ve doğum taşı da Neith'den sonra oldular".[24] Kyme-Memphis' aretolojisine göre; bilgelik tanrısı Thoth (Hermes) tarafından yetiştirilen kraliçe İsis onun yasa yapıcı işlevini üzerine almış ve dolayısı ile "yasa açısından büyük olan kadın" lakabını almıştır. (İnanna'nın Enki'den Me güçlerini aldığı gibi) İsis'in doğum evindeki bir yazıda Tanrıların kralı Re bildiriyor; "Sevin İsis; büyük olan tanrının annesi, söylediğin her şey gerçekleşti, ağzından çıkan her şey anında gerçekleşiyor.[25]

İsis'in ilk varoluşun kaynağı olduğunu açıklayan ve ilk anneliğini vurgulayan başka bir şeyde; "güneşi doğuran büyük gökyüzü tanrıçası" olarak adlandırılması ve hep her şeyden fazla saygı görmesiydi.**[26]** Ve böylelikle İsis hem yaşamı bağışlayan hem yenileyen yaşam verici olmakta dolayısıyla en yüksek gökyüzü tanrıçası ve dünyevi tanrı kraliçesi olarak

---

[21] Zingsem, V., *Yer Benim I.,* s. 160
[22] Zingsem, V., *Yer Benim Gök Benim II,* İlya Yayınevi, İzmir, 2006. s. 60
[23] Zingsem, V., *Yer Benim II.,* s. 164
[24] Zingsem, V., *Yer Benim II.,* s. 165
[25] Zingsem, V., s *Yer Benim II.,*. 171-172
[26] Zingsem, V., *Yer Benim II.,* s. 173

bu durumu ile aşkınlık ve içkinliği birleştirmekteydi; "Ben İsis'im. Ben her şeyim; geçmiş, şimdi olan ve gelecek. Benim peçemi hiçbir ölümlü açamadı"[27] Hermafrodit yapıya sahip İsis'in portresi, gnostiklerde *Sophia* ya da *Havva* diye geçen *canlıların evrensel annesinin* portresini yansıtır.[28]

İkiz oğlan kardeşi ve aşığı Osiris'in arayışı içindeki İsis'in gözyaşlarının ve başıboş halinin anlatıldığı Yunan Yorumlu Mısır miti, bu dünyanın tutkularına ve hüznüne kendini bırakan Sophia'nın aynı ruh halinin yansıtıldığı Valentinus'un mitine hareket noktası oluşturmuştur. Onun tanrı'ya yalvarıp yakarması, ikizine duyduğu aşktan acı çekmesinden; varlığındaki birliği kaybetmiş olmasındandır. Göklerdeki Sophia'nın kendini "dışardaki" ya da "alttaki Sophia" olarak nitelendirmiş kederli ve endişeli çocuğu her yerde ikizini arar ve onu terk eden sevgilinin yeniden dönmesi için yalvarır. Sonunda, evrenin *maddi töz*ü Sophia'nın hüznünü evrenin "yapı taşı" haline getiren İsa ona gönderilir.[29] Osirisin yaratıcı Lagos'u tarafından dönüştürülmüş ve "bütün ruhsal ve bedensel biçimlere girmeye" yetenekli kılınmış İsis, doğası gereği evrenin bu dişi ilkesini simgeler; o, bütünü kapsayan, her kuşağa başkanlık eden kişidir. Bu özelliği ile her nesnenin toplandığı yer ve dayanağı olan Platoncu maddeyle benzeşim gösterir. Aynı şekilde gnostiklerde Sophia, maddenin özünün ve oluşumunun temelidir; dünya bundan meydana gelir. İsis'in "bedensel öğenin maddesi ile bozulmuş" çocuğu Horus, Sophia'nın tekvinin ilk toprağını andıran "düzensiz ve şekilsiz töz"ü olarak tasvir edilmiştir. Sophia'nın Tanrı için hissettiği tutku ve arzuyu aynı şekilde Platoncu gelenekte İsis de doğuştan gelen bir sevgi ile adına *iyilik* denen ilk ilke için hisseder. Sophia tanrının aradığı kişidir. Varlığında dünyanın tohumlarını taşıyan İsis'in sevincine, Sophia'nın ışığının doğmasına yol açan gülüşü karşılık gelirken, gözyaşları Mısır topraklarını kabaran sularla verimli kılan, gözü yaşlı İsis'e, gözyaşları ile dünyanın bütün elementlerinin meydana geldiği ırmakların, kaynakların ve denizin özünü oluşturan Sophia'nın hüznü denk düşer.[30]

3. Sonuç

Platon ile Fontenelle'den başlayıp Schelling ile Bultmann'a kadar düşünürler ve tanrı bilimcilerin tümündeki ortak nokta, dayanaklarını Yunan Mitolojisinden almış olmalarıdır. Eski Yunan'da mitler, destansı şiir ve tiyatro kadar plastik sanatlara da ilham kaynağı olmuştur.[31] Dolayısı ile tüm bu anlatımlar içinden geçerek göstermek istediğim, bir yandan bu Ana tanrıçanın tapım haline gelmesini besleyen doğallığın derininde yatan mitlerin oluşturduğu değerleri ortaya koymak, diğer yandan ise tapım

[27] Zingsem, V., *Yer Benim II.*, s. 197.
[28] Bonnefoy, Y., *a.g.e.*, s. 339.
[29] Bonnefoy, Y., *a.g.e.*, s. 338.
[30] Bonnefoy, Y., *a.g.e.*, s. 339.
[31] Bonnefoy, Y., *a.g.e.*, s. 738.

nesnesi olarak oluşturulan bu toprak heykellerin kutsallıkla mühürlenmiş yaratımlarının kaynağını dişil bir ilkeden alıyor olmalarını ifade edebilmektir. Dolayısıyla formlarını şekillendiren materyasının aynı zamanda nasıl kendi nedeni olduğunu ve böylelikle sanatın biçim içerik ilişkisinin çağlar öncesinden gelen derin ve kopmaz bağını elimden geldiğince gösterebilmektir.

Bu dişillik, hayal gücünün kendi sonsuzluğu içinden imgesine bürünüp dışlaşırken, sanatın doğurucu gücü ve yaratıcılığında en derin ifadesini buluyor; bu heykeller aynı kendilerini oluşturan toprak gibi, sanatın da kendini ifade eden biçimlerini doğurabilmesinin tanığıdır.

Onları izlerken evren bütünlüğü itibari ile aynı anda hem hakiki hem canlı hem de kutsal bir bünyedir.[32]

Şekillendikleri toprağın karanlığından gün yüzüne çıkarken sanatın kaynağına da tanıklık yapan bu formlar, materin bilinçdışı karanlık dünyasından ya da başka bir değişle hayalin kaotik dünyası; mekânsızlığından materyasına doğru uzanan ilk biçime girişinin macerasıdır. Ve böylelikle toprak tüm formlarda kendine hasret, formdan forma geçerken kendi biçimini bulmuştur. Burası artık bilinçle sezginin tanıştığı ilk yerdir. İşte tam burada tüm olası biçimleri içinden geçerek biçimini bulan malzeme, kendi ile olan tanışıklığında, şimdi kendinden vazgeçerken, özününe, kendini var eden anlama örtü olacak, düşüncenin kendine uygunluğu ile giyindiğinde kendine dönecektir. Düşünce hayalin derinliğinden duyuların önüne kendine uygun bir malzeme ile çıktığında yapıt anlamına kavuşacak, yersiz yurtsuz kalan tanrı/çalar kendilerine mekân bulabileceklerdir. Tanrıçaların bu dişil güçleri; ilkesel olarak bu kavramsallık yaratma-doğurma-ölüm, kendilerini şekillendiren toprağın öz niteliği olduğu için anlayış toprakta yeniden şekillenmiş**,** anlam maddesinde kendine kavuşmuş, gökle yer birliğe gelmiştir; burası artık yapıttır. Burada düşünce, içerik olarak anlamıyla ilişkili bir materyada kendisine tam uygun bir varoluş kazanır ve gerçekleşir. Onun dışsal biçimini belirleyen birlik kendisine uygun içeriğidir, bu içsellikle dışsallaşan düşünce burada mekân kurabilir, anlamlı olabilir yani düşünce kendine uygun içerikle oluştuğunda, içselin ifadesini olanaklı kılacaktır. Aksi takdirde materya kendi sonsuzluğunda kendini yayar ama anlama dışsal kalır, burada salt biçim egemendir.

Sanat yapıtı, insan ve doğanın varlığı ve özü ile ilgili problemleri gündemine taşırken, hayalin yaratıcılığı ile aklın düzenleyiciliği arasında bir ara yerdir; mitolojik, sembolik, kavramsal düzlemdeki kodların sanatçının hayalinde organize olarak, bir plastik bütünlükte ifade bulduğu ve her seferinde yeniden kurulan bir yeni yerdir. Ortaya koyduğu

[32] Eliade, M., *a.g.e.*, s. 95.

dışlaşmalar birer sorgulamadır aynı zamanda. Yapıt var olmayanı varlığa taşırken çoğu zaman sorularını, kimi zamanda cevaplarını yükler yapıta.

Sanat bir ifadedir, yorum üzerinden kurulan. Yapıta anlamı veren gayesidir ama bu erişmek istediği anlam, gerçeğin yadsınmasıdır aynı zamanda. Gerçeği yadsıyabildiğimiz oranda gayeyi yansıtabiliriz

Ve çamur kendi gerçeğini ateşte yadsır ve kendi sırrına ulaşır. Onu kendi sırrında açığa çıkaran ise sanatçının niyetidir.

Kaynakça

Bobaroğlu, M., *Simgesel Düşünme*, A.A.V. Yayınları, İstanbul, 2012.

Bonnefoy, Y., *Mitoloji Sözlüğü*, Dost Kitabevi, Cilt I, Ankara, 1981.

Eliade, M., *Kutsal ve Dindışı*, Gece yayınları, Ankara, 1991.

Hançerlioğlu, O., *Felsefe Ansiklopedisi*, Remzi Kitabevi, Cilt I İstanbul, 1977.

Nişanyan, S., *Nişanyan Sözlük, Çağdaş Türkçenin Etimolojisi*, www.nisanyansozluk.com

Rosenberg, D., *Dünya mitolojisi,* İmge Kitabevi, Ankara, 2007.

Zingsem, V., *Lilith*, İlya Yayınevi, İzmir, 2006.

Zingsem, V., *Yer Benim Gök Benim I*, İlya Yayınevi, İzmir, 2006.

Zingsem, V., *Yer Benim Gök Benim II*, İlya Yayınevi, İzmir, 2006.