

SANAT VE TASARIM ÜZERİNE ÇEŞİTLEMELER



EDİTÖR: DR. EMİNE NUR YILMAZ ARIKAN

AYE
YAYINLARI

T.C. KÜLTÜR ve TURİZM BAKANLIĞI
YAYINCI SERTİFİKASI NUMARASI
44040

SANAT VE TASARIM ÜZERİNE ÇEŞİTLEMELER

Editör
Dr. Emine Nur Yılmaz ARIKAN

Bu kitabın bütün yayın hakları Palet Yayınlarına aittir.
Yayınevinin yazılı izni alınmadan, kaynağın açıkça belirtildiği tanıtımlar ve akademik çalışmalar haricinde, kısmen veya tamamen kitaptan alıntı yapılamaz. Eser, matbu yahut dijital ortamda kopyalanamaz, çoğaltılamaz ve yayımlanamaz.

ISBN: 978-625-6775-55-8

Konya, Aralık 2023

PALET YAYINLARI
Mimar Muzafer Cad. Rampalı Çarşı No: 42 Meram / Konya
Tel. 0332 353 62 27
www.paletyayinlari.com.tr

SANAT VE TASARIM ÜZERİNE ÇEŞİTLEMELER

Editör

Dr. Emine Nur Yılmaz ARIKAN

Grafik Tasarım

Betül serbest YILMAZ

Kapak Tasarım

Orhan DİKENER





Dr. Betül Serbest Yılmaz, Evdeki Melek Serisinden 2014

ÖNSÖZ

Sanat, tasarım veya yaratıcılık olarak ideaların bilgisiyle oluşur. Sanat varlığı ise ideaların nesnelleşmesi sonucunda ortaya çıkar ve bu nesnelliğin oluş biçimi sanatın çeşitliliğini ve türünü belirler. Sanatçı, nedensel bağların ötesine geçebilen; “ide” olarak dünyayı, şeylerin yapısını ve “ide”sini kavrayabilmiş kişi iken sanat, istemenin bilgisini edinebilmenin bir yolu olan sürecin başlangıcıdır.

Çağın hızlı iletişim ve baş döndürücü gelişmeleri ışığında insana dair her olgunun etkilendiği ve dönüşüme uğradığı bir süreç...

Sanat, daima içinde bulunduğu dönem ve ilişkili gelişmelerden etkilenmiştir. Sanatçı ister bilinçli ister bilinçsiz olsun döneminden izler taşıyan işler üretir. Her tarihsel süreç farklı sanatsal sorunları irdeleyen farklı sorunlara çözümler üreten sanatçılar çıkarmıştır. Evrensel olana milli kimlik göstergeleri ile dahil olunan süreçte sanat, tüm doğallığı ve samimiyeti ile katkıda bulunmaktadır. İnsan, sanat ve iletişimin tüm imkânları ile sürecin engin alanlarına taşınırken tasarım bu bağlamda etkin bir rol almaktadır. Sanatı, bilimi, iletişimi ve tasarımı tüm boyutları ile yakınlaştırma sonsuz araştırma imkânları içerisinde ele alan çalışmaların bir bölümünü içerisine alan bu kitap sanat ve tasarım alanına önemli katkılar sağlayacaktır. Sanal bir sanat ve iletişimin etkisini hızla hissettirdiği bu ortamda somutun varlığını sorgulayan, uzamsal alanda kavramları daha da yakınlaştıran yeni çağcıl çalışmaların gerekliliği kendini göstermektedir.

Çağın ardında değil yanında hatta önünde olan sanat ve iletişim bu anlamada gücünü bu gibi çalışmalardan almaktadır.

İÇİNDEKİLER

Önsöz/1

İletişim, Sanat, Tasarım Ve Yapay Zekâ / 3

Melis Taş - Prof. Dr. Abdülgani ARIKAN

Çağdaş Türk Resminde Kültürel Kimlik Aktarımı / 26

Dr. Öğr. Ü. Ahmet Hakan YILMAZ

Ölümcül Kadın Arketipi ve Avrupa Resmindeki izleri / 40

Dr. Öğr. Ü. Betül Serbest YILMAZ

1923 Sonrası Türk Sanatında Portre Eğilimleri / 62

Dr. Öğr. Ü. Emre ŞEN – Dilber BELTEN

Eğitimde Eğitlence Ve Animasyon / 82

Dr. Öğr. Ü. Orhan DİKENER

Adobe Illustrator ile Grafik Tasarım / 98

Dr. Sema YILDIRIM

Geri Dönüştürülebilir Malzemelerle Obje Tasarımı / 117

Öğr. Gör Müzeyyen AKSÖZ ŞEN

Geometrik Şekillerle Kâğıttan Sanatsal Formlar Tasarlama / 136

Öğr. Gör Müzeyyen AKSÖZ ŞEN

İLETİŞİM, SANAT, TASARIM VE YAPAY ZEKÂ

Melis TAŞ¹

Abdülgani ARIKAN²

Giriş

Tarihsel süreçte meydana gelen birçok teknolojik gelişme ve bunun sonucunda ortaya çıkan teknik cihaz ve araçlar; toplumu, kültürü, sosyo-ekonomik örgütlenmeyi ve yapıyı farklı şekillerde etkilemiştir. Teknolojinin toplum, kurumlar ve günlük pratikler üzerindeki bu etkisi geçmişten günümüze devam ederken özellikle sosyo-ekonomik alanda yaşanan değişimler sosyal bilimlerin felsefe, mantık, edebiyat, siyaset, sosyoloji gibi çeşitli disiplinlerde incelenerek tanımlanmaya çalışılmaktadır. Teknolojinin toplumsal etkisi ve içinde yaşanan değişim ve dönüşümler multidisipliner bir disiplin olan ve bu özelliği sayesinde toplumu ve onu oluşturan yapıları detaylı bir şekilde inceleyen iletişim bilimleri alanında da devam etmektedir. İnsanoğlu, var olduğundan bu yana beynin işleyişini merak etmiş ve benzer bir cihaz yapma çabalarını her zaman canlı tutmuştur. Bugün bile bu merak, bilim dünyasını etkilemeye devam etmektedir. Sanayi devrimi 17. yüzyılın sonlarında gerçekleşmiş, buhar gücüyle çalışabilen ilk makineleşme süreciyle elektriğin icadı ve seri üretim kapasitesinin ardından toplumların gelişmişliğinin göstergesi haline gelen sanayi toplumunu daha da tetiklemiştir. Otomatik makinelerin sürekli araştırılması ve hayal edilmesi, bilgisayarların icat edilmesine ve bilgi teknolojisindeki ilerlemelere yol açmıştır. Başta Allen Newell ve John McCarthy olmak üzere bazı araştırmacılar, bu programlar mevcut anlayışla karşılaştırıldığında oldukça sınırlı olmasına rağmen, belirli programlar yazarak robotların zekâ kazanmasının önünü açmayı başarmışlardır. 1956 yılında Dartmouth'taki gerçekleşen konferansta, bu gelişmelere “yapay zekâ” adı verilerek yeni bir bilimin doğuşuna yol açılmıştır. Yapay zekâ, artık akıllı bilgisayar programları da dahil olmak üzere akıllı makineler yaratan bilim ve mühendislik dalı olarak karşımıza çıkmaktadır (Öztemel, 2020).

¹ Öğr. Gör., Alanya Üniversitesi, Sanat ve Tasarım fakültesi, melistas07@hotmail.com, ORCID NO: 0000-0001-9119-3319

² Prof. Dr. Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo-Televizyon ve Sinema Bölümü, gani@selcuk.edu.tr, ORCID 0000-0003-1112-2305

Yapay zekanın (AI) tarihi 19. yüzyılın ortalarına kadar uzansa da o zamandan bu yana kavrama ilişkin farklı görüşler ileri sürülmüştür. Çeşitli bilimsel yayınlarda yüzden fazla zekâ tanımı olduğu gibi yapay zekanın da farklı tanımları bulunmaktadır. Yapay zekâ makineler ve bilgisayar sistemleriyle, zekâ ise düşünceyle ilişkilidir (Cevher, Aydın, 2020). Öztemel'e (2020) göre; ana hedef, insan zekasının özelliklerini bilgisayarlara kazandıran algoritmalarla akıllı ve insana benzer davranışlar sergileyerek sorunları çözebilecek sistemler geliştirmektir. Pratik ve bilimsel açıdan bakıldığında yapay zekâ; deneyimlerden ve mantıktan öğrenebilen, şekilleri, görüntüleri ve desenleri tanıyabilen, karmaşık sorunlara çözüm üretebilen, dil ve kelime manipülasyonunu anlayabilen, bilgisayar dünyasına farklı bir bakış açısı kazandırabilen bir bilim dalıdır.

Önümüzdeki yıllarda daha çok tartışılacak olan yapay zekanın kitle iletişim araçları ve medya üzerindeki etkileri oldukça yüksek olabilir. Bu kapsamda, sinemada kullanımı konusunda farklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Yapay zekanın kitle iletişim araçları ve medyadaki artı ve eksileri, sanat ve tasarım dünyasındaki durumu ile sinemadaki mevcut durumu üzerine yaklaşımlar gelişmektedir. Yapay zekâ teknolojisinin medya, iletişim, sanat ve tasarım alanında kullanım pratiklerinin, hangi etkilere yol açabileceğinin ve yaratacağı sonuçların bütün yönleriyle değerlendirilmesi gerekmektedir. Medya sektöründe yapay zekanın dönüşümü, güncel olarak popüler hale gelmiş olan sohbet robotu (ChatGPT) ve deepfake gibi teknolojiler üzerinden değerlendirilebilir. Avantajları ve dezavantajlarıyla birlikte, makine öğrenimine dayalı film yapımı, yapay zekâ ile oluşturulan filmlerde başarılı bir sanat eseri olarak öne sürülmektedir. Aynı durum diğer sanat ve tasarım alanlarında da tartışılmaya başlamıştır denebilir.

Yapay Zekâ Nedir?

Yapay zekâ, tutarlı bir tanımı olmayan kavramlardan biridir. Ancak bu terimin ne olduğu, yapılan bazı tanımları kullanılarak, ortaya çıkış ve yaratım dinamikleri, işlevleri ve etkiler dikkate alınarak ayrıntılı olarak tanımlanabilir.

Yapay zekâ, kendi ürünlerini üretmek ve geliştirmek için büyük miktarlarda girdi (veri) gerektirir. Ortaya çıkma sürecinde, büyük açık kaynak veri tabanlarını kullanarak, yapay zekanın öğrenme dinamiklerinin geliştirilmesi hedeflendi (Çelebi, 2021). Yapay zekâ, birçok teknolojiyi kapsayan genel bir terimdir. Burada bahsedilen ilk alt alan, makine öğrenmesidir (kendi kendine öğrenmeyi ve rasyonel, otonom karar vermeyi sağlayan bileşenler). Bu tasarımın arkasındaki temel fikir şudur: makinelerin belirli bir olgunun binlerce örneğinden öğrenmesi ve bu örneklerden zihinsel modeller oluşturarak karşılaştıkları sorunlara çözüm

üretmeleridir. “Derin öğrenme” terimi, makine öğreniminin bir alt alanıdır; birden fazla veriyi işleyen ve birden fazla öğrenme katmanı içeren algoritmaları ifade eder. Öğrenme deneyimi sayesinde sistem, yazılım kitaplıkları ekleyebilir ve temel programları yeniden yazabilir. Geçmişteki hatalarından ders aldığı anda, herhangi bir uyarana ilk tepkisinden farklı tepki verecek ve davranışını, dolayısıyla planlarını değiştirmesi gerektiğinin farkına varacaktır. Kendi kodunu yazabilen veya değiştirebilen derin öğrenme sistemleri, insan programcılarının tahmin edemeyeceği ve çok az insan müdahalesine ihtiyaç duyacağı sonuçlar üretebilir (Yakar ve Kınık, 2020). Daha verimli makine öğrenimi modellerinin geliştirilmesinin, hızla üretilen yapay zekâ uygulamalarının verimliliğini artırması beklenilmektedir. Her teknolojik yenilik dalgası kendi kazananlarını ve kaybedenlerini yaratmaktadır.

Makine öğrenmesi 20. yüzyılın son çeyreğinde ortaya çıkan bir tanımdır. Bu sistemler sağlanan verilere ve parametrelere dayanarak simülasyonlar oluşturabilmektedir. Günümüzde yapay zekâ ve makine öğrenimi kavramları birbiriyle ilişkilendirilmeye başlanmıştır. Bu 21. yüzyılın ilk 25 yılında yapay zekâ alanında devrim niteliğinde gelişmelere sebep olmuştur. Programlamada derin öğrenmenin tanımı ortaya çıkmaya başlamıştır. Devasa yapay zekâ veri kümeleri oluşturmak için derin öğrenme teknolojilerinden yararlanılmaktadır. Yapay zekâda kullanılan yeni yöntemler, yapay zekanın yeteneklerini artırarak çeşitli alanlarda kendini kanıtlamasına olanak sağlamaktadır (Çelebi, 2021).

Yapay zekâ uygulamaları, temel matematiksel hesaplamaların ötesine geçerek artık günlük yaşamın birçok alanında kullanılmakta ve süper akıllı makinelerin ötesinde süper akıllı bir toplumun ortaya çıkmasının da önünü açmaktadır. İnsan-makine iletişiminin mevcut seviyesi, yapay zekanın insan düşüncesinin yerini alabileceğini ve birçok alanda çeşitli uygulamalara imza atabileceğini veya gerçekleştirebileceğini göstermektedir. Yapay zekanın iletişim, eğitim, bankacılık, sağlık ve ulaşım gibi birçok alanda uygulanması, Aristoteles’in otomasyon hayalinin günümüzdeki en ileri noktasını işaret etmektedir (Kaya Erdem, 2021). Yapay zekânın insan düşüncesinin yerini alma potansiyelinin insanlığın geleceği için ne tür riskler yaratabileceği, üzerinde dikkatle durulması gereken bir konu olması da oldukça önemlidir. Çelebi (2021) programlamanın gelişmesi ve yapay zekanın ortaya çıkmasının, makinelerin sanatta ve hatta çeşitli alanlardaki gelişimini de etkileyeceğini vurgularken, yapay zekanın insan düşüncesinin yerini almasının ilk önemli örneklerine de sanki bir gönderme yapmaktadır. Özellikle; insan zekâsı ve öznel düşünce yapısının duygusal zekâ üzerinden özgün bir üretim sürecine dönüştüğü sanatsal üretimlerin bile yapay zekâ ile gerçekleştirildiği bir geleceğin yukarıda bahsedilen olası risklerin habercisi olabileceği düşünülebilir.

1950’den 1956’ya kadar olan dönem yapay zekâya olan ilginin zirveye ulaştığı yenilik ve keşif

dönemi olarak ortaya çıkmaktadır. Alan Turing, sonunda uzmanların bilgisayar zekasını ölçmek için kullandığı Turing Testi haline gelen “Bilgisayar Makineleri ve Mantık” (Computer Machinery and Intelligence) adlı çalışmasını yayınladı (Turing, 1950) ve böylece “yapay zekâ” terimi doğdu. Bu bağlamda, yapay zekanın 1950-1975 yılları arasında altın çağına ulaştığı ancak zamanla bir duraklama yaşadığı söylenebilir. 1980’ler, yapay zekâ araştırmalarının hızlı büyüme ve zorluklarla karşılaştığı bir dönem olmuştur. 2000’lerde özellikle medya aracı önemli bir rol oynamıştır. Yapay zekanın teorik ve bilimsel anlamda temellerinin atıldığı 2000’lerin başlarından itibaren gelişim süreci yıl bazında incelendiğinde, Cevher ve Aydın’a (2020) göre; *RoboCup* adı verilen ilk resmi robot futbol turnuvası, yapay zekâ ve robotiği teşvik etmek amacıyla düzenlenmiştir. Ardından devam eden bu tür gelişmelerden bazıları şu şekilde sıralanabilir:

- 1999 yılında çevreyle etkileşim kurabilen ve 100’den fazla sesli komuta yanıt verebilen *Aibo* adlı ilk robot köpek üretildi.
- 2000 yılında yürüyebilen, merdiven çıkabilen ve olası bir çarpışma durumunda yön değiştirebilen ilk insansı robot olan *ASIMO* piyasaya sürüldü.
- 2004 yılında robotlar Mars’a gönderildi.
- 2005 yılında otonom araçların yarışabileceği bir yarışta beş takım yarışı araçsız sürücü ile tamamlamıştı. Aynı yıl Boston Dynamics, 150 kilograma kadar ağırlık taşıyabilen *RobotBigDog*’u tasarladı.
- IBM tarafından 2010 yılında geliştirilen *Watson*, Amerikan televizyon ağı Jeopardy ¹’de kullanıldı. Aynı yıl NASA, *Robotnaut 2* adında insansı bir uzay robotu geliştirdi ve ilk 3 boyutlu yazıcı o yıl hayata geçti.
- 2011 yılında *iCub* adında insanlarla iletişim kurabilen ve duygularını ifade edebilen insana benzer bir robot geliştirildi.
- 2014 yılında *SoftBank*, *Pepper* adında insanlarla etkileşim kurabilen ve onu müşteri hizmetleri için kullanabilen bir robot geliştirdi.
- 2016 yılında dünyanın ilk 3 boyutlu yazıcıya sahip otonom yüzen robotu üretildi.

Bu gelişmenin ardından Google, Facebook ve Amazon gibi geniş kullanıcı kitlesine sahip web siteleri, sunulan hizmetleri özelleştirmek ve gerekli bilgilere hızlı ve doğru bir şekilde ulaşmak için yapay zekâ tabanlı yazılımlar kullanmaya başlamışlardır. Apple’ın Siri’si ve Google’ın *AlphaGo*’su da yapay zekanın gelişmiş ve iyi bilinen örnekleridir. Şu ana kadar bilgisayarların

¹ Jeopardy, ilk yayını 1964’te, NBC kanalında yayınlanan bir yarışma programıdır. Yarışmacıların genel kültür kategorisinde yarıştıkları bir oyun olmakla birlikte yanıtın verilir, sorunun beklendiği bir formata sahip olan oyunun yaratıcıları, Merv ve Julian Griffin adlı bir çifttir. Jeopardy fikrinin çıkış noktasının Julian’dır. Tüm yarışmaların soru-yanıt biçiminde olup yanıt-soru formatında hiç yarışma bulunmamasından kaynaklandığını öne sürmektedir (Ekleme, 2022).

veya yapay zekâ teknolojisinin bir çeşit zekaya sahip olduğu düşünülmektedir. Çünkü bu araçlar, insan aklının anında çözemediği sorunları çözerek ve kısa sürede tahminlerde bulunarak insan hayatını kolaylaştırmaktadır. Ancak yapay zekâ teknolojisinin yapay da olsa akıllı olduğu gerçeği, zekâ alanında yapay zekâ inovasyonuna yönelik tartışmalara kapı açmaktadır (Cevher ve Aydın, 2020). Günümüzde yapay zekâ uygulamalarının gelişimi devam etmekte olup, bu uygulamalar birçok elektronik cihazda kullanılmaktadır.

Yapay zekayı özetlemek gerekirse, Yakar ve Kınık'a (2020) göre; akıllı davranışın sorunları nasıl çözdüğünü incelemekle ilgilidir. Edinilen bilgilere dayanarak otomatik ve akılcı çözümler üretecek sistemler geliştirilir. Odak noktası, insanların yaptığı çözümleri bulmaktır ve aynı zamanda insan düşüncesinin çözemeyeceği sonuçları da dikkate alır. Yapay sinir ağlarına bağımsız olarak algılama, akıl yürütme ve öğrenme yeteneği kazandırmayı ve böylece sorunlara bağımsız olarak çözüm bulmayı amaçlayan araştırmaları içerir.

Bunun sonucunda yapay zekaya olan talep her geçen gün artarak günümüze kadar gelmektedir. O günden bu yana yapay zekâ, günümüzde hala kullanılan programlama dillerinden, robotların zihnini araştıran kitap ve filmlere kadar evrilerek bir kavrama dönüştü ve tüm bu gelişmelerin ardından, günümüzdeki durumuna dair farkındalık oluşturdu. Bu, sanal asistanlar, sohbet robotu (sohbet botları -chatbotlar)¹, arama motorları vb. anlamına gelir. Yapay zekâ araçlarının kullanıldığı çağ, derin öğrenme ve büyük veri gibi özelliklerin popüler olduğu bir çağdır.

2020 yılında OpenAI, kod, şiir ve diğer dil ve yazma görevlerini oluşturmak için derin öğrenmeyi kullanan bir model olan GPT-3'ün beta testine başladı. Bu ilk olamasa da içeriğin neredeyse görünmez olan insan yapımı içerik gibi görünmesini sağlayan ilk araçtır.

Yapay Zekâ ve Kitle İletişim Araçları

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte yaşanan toplumsal değişimlerin ve yapay zekanın toplumsal yaşam üzerinde önemli bir etki yaratması doğaldır. Özellikle bulut bilişim, nesnelerin interneti, akıllı sensörler, büyük veri sistemleri, 3 boyutlu baskı ve blockchain uygulamaları, akıllı şehir gibi bazı yeni teknolojilerle birleştirildiğinde daha etkili olduğu gözlenmektedir. Ulaşımdan sağlığa, tarımdan imalata, kamu yönetiminden ticarete, enerjiden eğitime hayatın her alanında yeni, daha verimli, daha pratik sistemler oluşturulmaktadır. Bu gelişmeler daha yakından incelendiğinde yapay zekanın toplumu bilgiye dayalı bir geleceğe yönlendirmede önemli bir rol oynadığı ortaya çıkmaktadır. Yapay zekâ, hayal gücünü,

¹Chatbotlar, Kullanıcıların dijital ortamda sanki bir insana cevap veriyormuş gibi etkileşime girdiği ve bunları bir konu hakkında bilgi edinmek, işlem yapmak gibi çeşitli amaçlarla kullandıkları sohbet robotlarıdır (Kuruca, vd., 2022).

öğrenmeyi, bağımsız düşünmeyi, yaratıcılığı, buluşu ve etkili inovasyon rekabetini vurgulayarak bilim camiasının dikkatini çekmekte ve ilerlemeyi bu yönde yönlendirmektedir (Öztemel, 2020).

Dijital medya çağı, kullanıcı deneyimlerinin büyük ölçüde kayıt altına alındığı, bireylerin çevrimiçi davranışlarının veri olarak ele alındığı, içerik üretiminin veya reklamın bu veriler üzerinden şekillendiği bir çağdır. Dolayısıyla yapay zekâ ve algoritmik gazetecilik kişisel verilerin toplanmasından ve işlenmesinden bağımsız bir süreç değildir (Bulut, 2020).

Yapay zekanın halkla ilişkilerde kullanım alanları farklılık gösterse de medya izleme ve müşteri etkileşimi alanlarında giderek daha fazla kullanıldığını belirtmekte fayda vardır. Kamu ve özel sektördeki her büyüklükteki kurum ve işletmenin, medyayı etkin bir şekilde izlemek ve çeşitli iletişim kanallarında sürekli hizmet sağlamak için yapay zekâ desteğine ihtiyacı vardır. Günümüzde sohbet robotu ve sesli asistanlar web siteleri, sosyal ağlar ve mobil uygulamalar kadar yaygındır. Kurum ve şirketlerin kamu temsilcisi haline gelmiştir. Bu araçlar bir yandan iki yönlü simetrik modelde iletişime imkân verirken diğer yandan kurumlar için son derece değerli verileri toplayabilmektedir. Söz konusu verilerin yapay zekâ algoritmaları kullanılarak doğru bir şekilde analiz edilmesi, verimlilik ve karlılık kazandırarak kurumun itibarını artırmaktadır. E-ticaret alanında yukarıda bahsedilen öneri sistemlerine ek olarak, mevcut verilerin farklı şekillerde işlenmesine dayalı olarak mevcut ve potansiyel müşterilerin profillerinin zenginleştirilmesine hizmet edebilir, gelecekteki krizleri tahmin edebilir durumdadır (Nazarkul Kyzy Soldan, 2022).

Yapay zekâ alanında son dönemde önemli bir devrim yaşandı. Bu teknolojinin ön saflarında yer alan bir şirket olan OpenAI, internette hızla popülerlik kazanan bir yapay zekâ sohbet robotu olan ChatGPT'yi geliştirdi. Sorulara anında yanıt verebilen ChatGPT, giderek günlük hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelen yapay zekada kaydedilen ilerlemelere örnek teşkil ediyor. Bu güçlü araç hem profesyonel hem de sözleşmeye dayalı amaçlarla geniş bir içerik yelpazesinin oluşturulmasına olanak tanımaktadır. Temelde ChatGPT, çeşitli işlemleri kolaylaştırarak bunların yürütülmesinde yer alan gerekli süreçleri optimize etmektedir.

Koçyiğit ve Darı'ya (2023) göre ChatGPT'nin iletişimsel Avantajları; hızlı ve kolay iletişim, geniş konu kapsamı, kişiselleştirilmiş hizmet, hata düzeltme yeteneği, sohbet tabanlı iletişim, içerik oluşturma, duyarlılık analizi, veri toplama ve müşteri hizmetleri otomasyonudur. ChatGPT'nin iletişimsel dezavantajları ise; empati eksikliği, önyargı ve doğruluk sorunları, sınırlı bağlam farkındalığı, ölçeklendirme zorluğu ve insan gözetimi ihtiyacıdır. İletişimi kolaylaştırması, zaman ve mekândan bağımsız olarak hızlı çalışması nedeniyle kullanıcıların ilgisini çekmektedir. Ayrıca, konuşma iletişimi sağlama, kişiselleştirilmiş hizmetler sunma,

içerik oluşturma ve kapsamlı ve veri toplama işlevleriyle kullanıcıların ilgisini çekmektedir. Tüm bu özellikleri bünyesinde barındırdığı için geleceğin iletişim aracı olarak görülmesi muhtemeldir. Programın bu avantajlarının yanı sıra dezavantajlarının da olduğu söylenebilir. Her ne kadar insan gibi davranabilse de empati ve duygu eksikliği nedeniyle iletişim sürecini tam olarak tamamlaması imkânsız görünmektedir.

Medya ve iletişim sektörünün son yıllarda hızlı bir dijital dönüşüm sürecine girdiği ve bu süreçte yapay zekâ teknolojisinin etkisinin giderek önem kazandığı görülmektedir. Aslında yapay zekanın günümüz gazeteciliğinde oynadığı rolün altının çizilmesi gerekiyor. Yapay zekâ, gazetecilikte önemli ve giderek daha fazla kullanılan bir araç haline gelmiştir. Yapay zekâ tabanlı bilgi sistemleri, haberleri ve içeriği otomatik olarak toplamak, sınıflandırmak ve analiz etmek için büyük veri analitiğinden ve makine öğrenimi tekniklerinden yararlanmaktadır. Bu şekilde haberleri filtreleyebilir, önemli bilgileri tanımlayabilir ve haber akışını hızlı ve verimli bir şekilde düzenlenebilir. Yapay zekâ, dil işleme ve metin analizi yetenekleri sayesinde güncel olayları anlayabilir, önemli konuları belirleyebilir ve duygusal nüansları tespit edebilir (Kırık ve Özkoçak, 2023).

Günümüzde geleneksel gazetecilik yeni medyayla birlikte değişim ve dönüşüm yaşamaktadır. Öyle ki internet gazeteciliği, yurttaş gazeteciliği, drone gazeteciliği, robot gazeteciliği gibi yeni alan ve kavramlar geleneksel gazeteciliği yapısal olarak, teknoloji odaklı değişimi zorunlu kılarak ve geleneksel gazetecilik konusunu büyük ölçüde ortadan kaldırmaktadır. Bu bağlamda, pek çok geleneksel medya kuruluşu çevrimiçi tartışmalarla (web sitesi, akıllı telefonlar için mobil uygulama, dijital format vb.) yeni medya ortamlarıyla meşgul olarak, bazı geleneksel çalışanlar, ilgili uygulamalarda ve gazetecilik eğilimlerinde kendilerine yönelik bir tehdit olarak görmektedir. Teknolojinin aracılık ettiği ortamlar ve araçlarla geleneksel sağlayıcılara olan ihtiyacı azalarak; Bir robotun ya da sıradan bir vatandaşın muhabirlik yapabileceği (yurttaş gazeteciliği ya da katılımcı gazetecilik) varsayılmaktadır (Güz ve Yeğen, 2018). Yapay zekâ teknolojileri kullanılarak uygulanan gazetecilik uygulamaları, eşzamanlılık ve finansal kaynaklar gibi geleneksel gereksinimlerin ortadan kaldırılmasına veya azaltılmasına yardımcı olmaktadır. Ayrıca düzenleme ve yayınlama işlemlerine olan talep de giderek azalmaktadır. Sonuç olarak yapay zekâ teknolojisi, medya sektörünün devasa operasyonlarını ve üretim ile dağıtım sürecinin her aşamasında insan emeğine olan ihtiyacı azaltmaya devam etmektedir (Kaya Erdem, 2021).

Program cümlelerinin devamını doğru bir şekilde tahmin ederek metin tamamlama, bir kod parçasındaki hataları tespit edip bu hataları ayıklama ve düzeltme, soru-cevap seçenekleri en önemli iletişim potansiyeli ile sorulara doğru ve anlamlı cevap verebilme, metin çevirisi, Belirli

bir konu hakkında doğal, anlamlı bir konuşma oluşturma ve sorulara anlamlı yanıtlar vererek konuşma üretimi yeteneğidir. Ayrıca bu konuşmaları ve içerikleri belirli kategorilere ayırma ve kategorize etme yeteneğiyle de öne çıkmaktadır. Ek olarak bir konu hakkında tavsiye ararken, program tavsiyelerde bulunabilmektedir (Koçyiğit ve Darı, 2023).

Algoritmik gazetecilikte üretilen metinler genellikle insanlar tarafından yazılan metinlerden ayırt edilemez ve metin belgeleri, manuel düzenleme seçeneklerine göre çok daha fazla sayıda ve daha kısa sürede üretilir. Bu gazetecilik biçiminin amacı zamandan ve insan emeğinden mümkün olduğunca bağımsız faaliyet göstermektir. Programcılarının oluşturduğu algoritmalar, bir haberde bulunması gereken minimum bilgiyi, alınan bilgiye göre çok kısa sürede otomatik olarak metne dönüştürebilmektedir. Yani geleneksel gazetecilikte maddi kaynak, zaman ve mekân sorunları algoritmik gazetecilikte ortadan kalkmakta. Algoritmalar, olay bilgilerini girip haber metnini oluşturduktan sonra dünyanın herhangi bir yerindeki olayı işleyebilir. Muhabirlere ve editörlere tarihte hiç olmadığı kadar fazla fırsat ve cesaret vermektedir. Diğer taraftan insana olan ihtiyacı azaltır, ciddi ve yoğun çalışma ihtiyacını ortadan kaldırır. Bu, çeşitli matematiksel ve mantıksal yapıları içeren özel algoritmalar sayesinde mümkündür. Makine öğrenimi ve yapay zekâ sistemlerinin bulunduğu yer burasıdır. Makine öğrenmesi sayesinde robot yazılımları insan gibi öğrenip hafızasında saklayabilmekte, verileri işleyip gerektiğinde bu verilere başvurabilmektedir (Bulut, 2020). Yapay zekâ tanımında makine ve zekâ arasındaki ilişki, başta araştırmacılar, yatırımcılar ve teknoloji şirketleri olmak üzere toplumun pek çok farklı kesiminden insanı endişelendiren ve de en azından heyecanlandıran bir ilişki olduğu söylenebilir.

Durdurulamaz bir hızla ilerleyen yüksek teknoloji, kullanıldığı her alanda olduğu gibi medya ve yayıncılık alanında da yapısına ve işlevine göre gereksinimleri beraberinde getirmektedir. Bu durum sadece medya ve yayınların üretim, işleyiş ve içerik yapısındaki değişikliklere değil, aynı zamanda bu alanda çalışan profesyonellerin teknolojiye uygun eğitimlerine de odaklanılmasını gerektirmektedir. Yapay zekâ uygulamalarını oluşturan algoritmaların okunabilmesi hem bu teknolojilerin oluşturulması hem de bu teknolojilerin etkisinin farkında olan bilinçli medya tüketicileri için kritik öneme sahiptir. Kullanıcıların yapay zekâ teknolojilerini kullanma motivasyonları, bu teknolojilerle geliştirilen uygulamalara yönelik algı, tutum ve davranışlarının incelenmesi, okuryazarlık düzeylerinin değerlendirilmesi, saha araştırması ve bu uygulamaların sektör üzerindeki etkisine ilişkin durumu analiz edilmektedir. Medya ve yayıncılık endüstrisinin tümü, yapay zekanın gelişimini, zekasını ve potansiyel olumlu veya olumsuz etkilerini ölçmeye yönelik hazırlık önlemlerine katkıda bulunmaktadır (Kaya Erdem, 2021).

Medya ve iletişim alanında yapay zekâ ve deepfake teknolojisinin kullanımı dijital dönüşümü hızlandırmakta ve yeni fırsatların önünü açmaktadır. Ancak bu tekniklerle ilgili etik ve güvenlik konularının da dikkatle ele alınması gerekir. Yapay zekâ ve derin sahtekarlıklar, bilgi manipülasyonu ve gizlilik ihlalleri gibi sorunlara yol açabilir. Bu nedenle yapay zekâ teknolojilerinin hukuki ve etik açıdan değerlendirilmesi gerekmektedir (Kırık ve Özkoçak, 2023). Ayrıca, yapay zekâ ile ilgili temel kaygılardan biri de güvenlik sorunlarıdır. Yapay zekâ sistemleri insanların mahremiyetlerine ve kişisel bilgilerine erişebilmektedir. Bu nedenle yapay zekâ sistemlerinin ve özellikle ChatGPT'nin gizlilik ve güvenlik konularını ciddi şekilde ele alması ve kullanıcılara garanti vermesi gerekmektedir (Koçyiğit ve Darı, 2023).

Gelişen teknoloji ve kitle iletişim araçları sayesinde dünya küçülmüş, iletişim güçlenmiş, bilgiye tek tuşla ulaşmak mümkün hale gelmiştir. Bu noktada *Metaverse* (Ağda Gezinme) dijital bir sanal evren olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsanlığa paralel ama sanal bir gerçeklik sunan Metaverse dünyası, avatarlarımızla yaşadığımız ikili bir dünya olarak görülebilir. Ancak sanal ikiz dünya, ekonomik sistemdeki bilinen tüketim, üretim ve finans kalıplarını değiştiren bir Metaverse ekonomisi yaratmaktadır. Birçok küresel, popüler ve dünya devi marka, Metaverse üretim yöntemlerini kullanmaktadır. Gelişmiş iletişim ve bilgi teknolojisine ayak uydurmakta, toplumun üretim ve tüketim yapısını teknolojik değişimlere uygun hale getirmektedir (Kılıçaslan, vd. 2023).

Metaverse, nihai biçimi gerçek dünyanın dijital bir temsiliye bireyler, gerçek dünyada deneyimlenmesi zor, pahalı veya imkânsız olan şeyleri kolaylıkla deneyimleyebilir. İşletmeler için *Metaverse*, gerçek dünyada yararlanamayacakları veya sanal dünyada daha iyisini yapabilecekleri sonsuz fırsatlar sunabilir. Gerçekçi ve ölçeklenebilir sanal dünyalar yaratmanın anahtarı, artırılmış ve sanal gerçeklik (AR/VR) ile yapay zekâ gibi yeni teknolojilerin birleşimidir. Doğal olarak, bu dijital insanların arkasındaki temel teknoloji, onları hayata getirecek, ses tabanlı konuşma yapay zekâsı olacaktır. Bu dijital rollerin işlevi ne olursa olsun ister satış ve pazarlama araçları ister müşteri/çalışan destek temsilcileri olsun, ses teknolojisi metinden daha önemli olacaktır. İnsanlar onlara yazmak yerine onlarla konuşmayı ve markalar, müşterilerini kendi alanlarında tutmak için en son teknolojiyi en iyi müşteri deneyimi tasarımıyla birleştirmeye çalışmaktadır. Ayrıca kullanıcıların birden fazla dilde dijital karakterlere ulaşabilmesi beklenmekte ve yapay zekâ çevirileri sayesinde saniyeler içinde dünyanın her yerindeki kullanıcılar aynı dijital karakterleri kendi ana dillerinde kullanabilecek duruma gelmektedir.

Metaverse dünyasında harcama yapan insanlar her zaman avatarlarına para harcayan kişiler olarak görülmemelidir. Bu bireyler gezegen satın alan, iş kuran, arazi satın alan, konser izleyen,

müze gezen ve hatta bazen seyahat edip her iki dünyada da aynı anda var olan bireylerden oluşmaktadır. Bu platformla etkileşime giren kişiler, dijital para biriminden ayrı bir değere sahip olan NFT¹'lerin yanı sıra bunlarla ilişkili tokenların satın alınması ve ticareti konusunda ilk elden bilgiye sahiptir. Sonuç olarak bu varlıklar somut bir varlığa bürünür ve fiziksel alanla bütünleşir. Bu ilerlemeler, meta evrendeki diğer birçok ilerlemeyle birlikte bireylerin sosyal, ekonomik ve politik eylemleri üzerinde derin bir etkiye sahiptir. *Metaversal* dünyadaki bu ve buna benzer pek çok gelişme, bireylerin sosyal, ekonomik ve politik davranışlarını değiştirmektedir (Kılıçaslan, vd. 2023).

Dijital oyun ortamı, teknolojiye ileriye doğru ilerlemelerle dönüşerek ve hem bireysel oyuncuların hem de grupların bu sanal dünyalarla etkileşim kurma biçiminde devrim yaratmaktadır. Bu dönüşümün ön saflarında, bu oyunlardaki etkileşimin doğası üzerinde derin bir etkiye sahip olan *Metaverse* kavramı yer almaktadır. Etkileşim yeteneği, kullanıcıları oyun deneyimlerine katılmaya çeken ve ikna eden çok önemli bir özelliktir. Bu deneyimler, kullanıcılara gerçek hayatta tekrarlanması zor veya imkânsız olan etkinliklere katılma fırsatı sunmaktadır.

Oyuncuları bu deneyimlere gerçekten kaptırmak için Metaverse'ye bağlı giyilebilir cihazlar da gelişmekte, gerçekçi ve sürükleyici bir deneyim sunmak amacıyla görme ve işitmenin yanı sıra dokunma, koku ve tat dahil olmak üzere tüm insan duyularını uyaracak donanımlar geliştirilmesi hedeflenmektedir. Dijital varlıklar ile fiziksel varlıklar arasındaki etkileşim yeni bir ekonomi yaratacaktır. Metaverse ilk bakışta sanal gerçeklik gibi görünse de aslında İnternet dünyasının yeni gerçekliği olarak tanımlanabilir. Metaverse'nin en önemli kişisel unsuru, karakter özelleştirmesinin çok ötesine geçen dijital kimliktir. Dijital kimlik trendi, sanal ve gerçek benliklerin bulanıklaşmasına ek olarak, genellikle kendi kendini yöneten kimlik (SSI)² olarak adlandırılan, tüm sistemlerle entegre, merkezi olmayan bir dijital kimlik fikrini de ortaya koymaktadır. Bu nedenle sanal evrenlerin son dönemde sıklıkla gündeme gelmesi kaçınılmaz bir gerçektir. Dijital oyunlar ise teknolojik gelişmelere hızla entegre olabilmektedir. Bu nedenle dijital oyunlar ile sanal evren teknolojisinin iç içe geçmesi beklenmektedir.

Halkı eğlendiren ve gündelik sosyal, finansal ya da bireysel sorunları ünlülerin görüntüleri

¹ NFT kavramının açılımı "Non Fungible Token" ya da Türkçe'deki karşılığı ile "Değiştirilemez Token" olarak ifade ediliyor. Aslında bir tip kripto para cinsi olarak da ifade etmenin mümkün olduğu NFT, diğer kripto para türlerinden farklı olarak klasik tanımların haricinde değerli bir varlığı temsil edebilmektedir (Çubukcu, 2022).

² SSI (Self-Sovereign Identity; Kendine Egemen Kimlik), dijital kimlikler; bu genellikle kişisel verilerin elektronik bir şeklidir. SSI, kişilerin dijital kimliklerini yönetmelerine olanak tanıyan bir dijital kimlik belirleme yöntemidir. Dijital kimlik, çevrimiçi platformlardaki bağlantılardan doğan ve bireylerin dijital ortamda bıraktığı iz ve kayıtlardan oluşan, bireyin kişisel bilgileri, paylaşılan düşünceleri, görüşleri de dahil olmak üzere çeşitli kültürel bilgileri yansıtabilen bir kimlik biçimi olarak değerlendirilmektedir (Kavut, 2020).

aracılığıyla dile getiren, yeni bir iletişim teknolojisi olarak kabul edilen *deepfake* uygulaması, sosyal iletişimin yeni bir şekilde yeniden var olduğunun kanıtıdır. Sosyal ifadenin yeni bir biçimi olarak ortaya çıkan yeni iletişim biçiminde, ünlü bir kişi bazen politik bir konuyu mizahla çarpıtıp gerçeği alt üst edebiliyor. Bu durum, eğlencenin ve estetiğin politize edilmiş bir biçimi olarak değerlendirilebilir (Demircan, 2021).

Manipülasyon, “olmayan bir şeyi olmuş gibi gösterme” ya da “olmuş bir şeyi kusurlu gösterme” şeklinde psikolojik etki yaratmayı amaçlayan aldatıcı bir operasyondur. Bu manipülasyon sürecinde, hedefle kurulan bağda hem geleneksel hem de yeni iletişim teknolojileri önemli rol oynamaktadır (Elitaş, 2022).

Deepfake teknolojisi genellikle üç süreçten geçer: çıkarma, öğrenme ve oluşturma. *Deepfake* uygulaması yüz oluşturma, yüz değiştirme ve ifade değiştirme tekniklerini içerir. Her üç yöntemin de kendine has çalışma prensibi vardır. En sık kullanılan teknik *yüz değiştirme* (*Face Replacement*) işlemidir. Görsel manipülasyonun kullanımı, bilgisayar teknolojisindeki ilerlemeler ve yazılım endüstrisinin yaygın etkisi nedeniyle uzun bir geçmişe sahiptir. Daha önce bu manipülasyonlar durağan görüntülerle sınırlıydı. Ancak videolarda görsel efektlerin ortaya çıkmasıyla birlikte bu karmaşık süreç artık bu alanda uzmanlaşmış içerik oluşturucuların uzmanlığını ve deneyimini gerektirmektedir. Ancak *Deepfake*’in piyasaya sürülmesinden sonra artık gerekli yazılım ve prosedürlere sahip olan herkes bu işi yapabilmektedir. *Derin öğrenme* adı verilen işlemi gerçekleştiren yazılım, çeşitli algoritmalar hesaplayarak bu *yüz değiştirme* sürecini daha kolay ve hızlı hale getirmektedir (Berk, 2020).

Özellikle dijital reklamcılık alanında yeni teknolojilerden sıklıkla yararlanılmaktadır. *Deepfake* uygulamalarıyla oluşturulan videolar her geçen gün artmakta, internet ve sosyal ağlarda giderek yaygınlaşmaktadır. Ancak bu uygulamanın hem iyi hem de kötü yanları vardır. *Deepfake* uygulamaları tarafından üretilen içerikler sinema, reklam, eğlence ve eğitim amaçlı faydalı olsa da bunların özellikle haber ve temsil manipülasyonu söz konusu olduğunda olumsuz sonuçlar doğurabilecek uygulamalar olduğunu unutmamak gerekir. İnsanların özel hayatlarını tasvir etmek için gerçekçi olmayan resimler kullanabilir veya siyasi propaganda amacıyla manipüle edilmiş içerikler oluşturabilirler. Ancak *deepfake* uygulamalarda oluşturulan içeriklerin, işlem maliyetlerini düşürmesi ve tasarım açısından yaratıcılığa imkân vermesi nedeniyle bu uygulamanın faydalı bir yönü olarak değerlendirilebilir (Acar ve İmik Tanyıldızı, 2022). *Deepfake* ile üretilen bu manipülatif kurgu yapımlar, 2017 yılından itibaren ciddi anlamda yıkıcı bir güç kazanmış ve yeni nesil siber tehditler olarak nitelendirilmektedir (Özdemir, 2021).

Filmle birlikte veya tamamen bağımsız olarak kullanılabilen *Deepfake* teknolojisinin ortaya

çıkmasıyla birlikte, “aldatıcı veri” olarak kabul edilen çok çeşitli gerçek dışı veriler, bireysel gizlilik haklarından ulusal güvenliğe kadar aşağılayıcı veya propaganda amacıyla kullanılabilir. Uzmanlar, yapay zekanın en büyük tehlikesinin ticari olarak herkesin kullanımına açık olması olduğunu vurgulayarak, gözetimi ve gelişimini kontrol edecek ve gerektiğinde müdahale edecek yasal bir otoritenin bulunmadığına dikkat çekmektedir (Coşkuner, 2023).

Tüm bu örneklerle bakıldığında yapay zekanın iletişim alanında uygulanabilirliği ortaya çıkıyor. İnsan eliyle yazılmış gibi görünen yazılar, insanlarla iletişim kuran ve sohbet eden makineler, rakiplerin daha etkin analiz edilmesini sağlayan algoritmalar, otomatik olarak haber metni oluşturan yapay zekâ uygulamaları ve daha fazlası. İletişim alanında önemli bir etki yaratmaktadır. Veriler, tüm sistemin yeni şeyler öğrenmesi ve yaratması için kritik öneme sahiptir. Bu doğrultuda *büyük veri* kavramı ortaya çıkmış ve bu *büyük veri* artık makineler tarafından öğrenilerek ihtiyaç duyduklarını üretebilmek için kullanılabilir (Yıldız, 2021). Öte yandan bahsedilen bu *büyük veri*’nin temel yaratıcılarının insanlar olduğu ve gelecekte de bu *büyük veri* tabanına insanların katkı vermeye devam edeceği düşünülebilir. Özellikle *büyük veri*’nin en önemli birleşenleri olan insan düşüncesiyle, estetik kaygılarla ve belirli bir iletişim amacına yönelik yaratılmış görsellerin bu katkıda öneminin büyük olduğu varsayılabilir.

Yapay Zekâ ve Sosyal Medya

Radyo, televizyon, gazete, reklam gibi yazılı, işitsel ve görsel kitle iletişim araçlarının neredeyse tamamı teknolojinin gelişmesiyle hayatımıza girmiştir ve bu araçların altyapısı da teknolojidir. Teknolojiden bağımsız medya kavramından bahsetmek, üzerinde çalışmak neredeyse imkansızdır (Yaver, 2021). 2000 yılından bu yana video yayın platformlarının yükselişiyle birlikte insanlar eğlence veya bilgi amaçlı video kaydetmeye ve bunları video yayın platformlarına yüklemeye başladı. İnsanların içerik indirerek para kazanmaya başlamasıyla eğlence sektöründe bir iş kolu haline geldi. Ancak yayınlanan video içeriklerini yönetmek ayrı bir sorun haline dönüştü. Videolarda gerçekleştirilen bir dizi eylemler başlangıçta bazıları için bir eğlence kaynağıydı ancak aynı zamanda videoda adı geçen ilgili kişi ve kuruluşların endişelerini de arttırmıştır (Berk, 2020). Yapay zekâ teknolojisi, sosyal medyada önemli araştırmaların yapılmasını, gerekli bilgilerin topluma yayılmasını ve doğru hedef kitleye en doğru şekilde ulaşmasını mümkün kılmaktadır (Öztemel, 2020).

Yapay zekanın sosyal medya yönetimi alanını da etkilemektedir. Sosyal medya platformları davranışları analiz etmek, alakalı içerik önermek ve bireyleri güvende tutmak için yapay zekâ

teknolojisini kullanılmaktadır. Bu, spam içerik filtreleme, nefret söyleminin önlenmesi ve kullanıcı güvenliği gibi sorunlara çözüm olarak sunulmaktadır. Ayrıca, yapay zekâ algoritmaları sayesinde sosyal medya platformları kullanıcılara zevklerine ve ilgi alanlarına uygun içerikler önermektedir. Bu, kullanıcılara daha kişiselleştirilmiş bir deneyim sunmakta ve ilgilendikleri konularla ilgili içeriklere kolayca erişmelerine olanak sağlamaktadır. Bu platformlarda yapay zekâ sayesinde içerik oluşturmak da kolaylaşmıştır. Metin yazarlığı, resim ve video düzenleme ve daha fazlası gibi görevler için yapay zekâyı kullanarak daha hızlı, daha akılda kalıcı içerikler oluşturulabilmektedir (Kırık ve Özkoçak, 2023). Günlük yaşamda göze çarpan şey, kullanıcıların ChatGPT'den -mevcut dijital asistanlardan daha yaygın olarak- hayatlarının birçok alanında faydalanabilmesidir. Bu anlamda ChatGPT'nin kullanıcıların günlük hayatlarıyla ilgili konularda kişisel danışman olarak hareket etmesi ve kullanıcının duymak istediği çeşitli konularda tavsiyelerde bulunması fırsatı olarak aktarılıyor. Yaratıcı içerik üretiminin teması ChatGPT'yi kullanarak kullanıcının komutuna bağlı olarak hızlı geri bildirim sağlayarak yaratıcı içerik üretim sürecinde kullanıcının düşünme süresini kısaltmaktır. Aynı zamanda kullanıcının hayal gücünü geliştiren ChatGPT'nin kalitesine de vurgu yapılıyor (Karakoç Keskin, 2023).

Kişiselleştirmeyi sağlayan öneri motorları e-ticaret sitelerinde, web sitelerinde, mobil uygulamalarda ve sosyal medya platformlarında yaygın olarak kullanılmaktadır. Son derece kişiselleştirilmiş içerik sunan yapay zekâ destekli öneri motorları, özellikle video akış platformlarında son zamanlarda popüler bir yaklaşım haline gelmektedir (Zengin, 2021).

Yapay Zekâ ve Sinema

Bugün dünyada ve Türkiye’de en çok konuşulan ve tartışılan konuların başında yapay zekâ gelmektedir. Yapay zekâ, uzun süredir filmlerde ve çeşitli alanlardaki gelecek vizyonlarında sıklıkla distopik bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilim kurgu ve sinemada kendisine daha da fazla yer bulmaktadır.

Dijital devrim sonrasında sinemada yaşanan bir diğer yenilik ise yapay zekâ teknolojisinin sinematografide kullanılmasıdır. Yapay zekanın sinematografide kullanılmasıyla birlikte film sektörü yeni fırsatlar yakalamıştır. Ancak bu durum yeni tartışmalara da yol açtı. Tartışmaların başında sinemanın dijital devrim sonrasında yapay zekaya dayalı bilgisayarlar, otomasyon araçları veya robotlar yardımıyla nasıl yeni bir döneme taşıdığı, içerik ve biçimde yaşanan değişimlerin sanata nasıl yansıdığı yer almaktadır. Bu bağlamda en önemli tartışmalardan biri de filmin yapay zekâ teknolojileriyle bütünleşmesiyle insana özgü sanat olgusunun tamamen ortadan kalkacağı ve filmin makineleşeceği. Dolayısıyla filmin akıllı

teknolojilerle etkileşiminin sanatın doğasını nasıl şekillendirdiği önemli bir konu haline geliyor (Zengin, 2020). Sinema tarihinde ilk bilim kurgu filmi olmasa da insanlığın ilgi ve merakıyla sinemanın ilk yıllarında bilim kurgu filmlerin doğmasına sebep olmuştur. İlk bilim kurgu filmi Jules Verne'den uyarlanan Georges Melies'in "Ay'a Yolculuk" (1902- Le Voyage Dans la Lune) filmidir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte yapay zekâ konusu filmlerde daha fazla görülmeye başlayarak ilk kez bir robota yer verilen Fritz Lang'ın "Metropolis" (1927) filminde görülmüştür. Bu filmde başlayarak filmlerdeki robot karakterler giderek çoğalarak bugünkü halini almıştır. Bu tür bilim kurgu filmlerinde görülen robotlar genellikle filmlerde insanlığa faydalı olabilecek robotları gösterilirken, tam tersine bir tehdit olarak robotların insanlığa zarar verdiği gösterilerek zekâları açısından ele alınmaktadır. 1990'lı yıllardan itibaren dijital kameraların, taşınabilir bilgisayarların ve akıllı telefonların yaygınlaşmasıyla birlikte insanlar kendi medyalarını ve içeriklerini oluşturmaya başladılar. Ayrıca televizyonun daha az insan merkezli hale gelmesi ve bireylerin seslerini duyurabilecekleri bir yer aramaları nedeniyle büyük değişiklikler meydana getirmektedir. Geleneksel anlatı yapıları yerine doğrusal olmayan anlatılar gibi farklı bakış açıları dijital öykü anlatıcılığına dahil edilebilir ve bu da sıradan insanların öykü anlatıcısı ve hatta yazar olmasını kolaylaştırmaktadır. İnternet, dijital hikâye anlatımı için önemli bir platform ancak sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve yapay zekâ da bu alanda giderek daha önemli hale gelmektedir. Yapay zekânın bu alana en büyük katkılarından biri de anlatım ve anlam oluşturma süreçlerine ışık tutmasıdır. Yeni çalışmalar, özellikle anlatıların duygusal yapısını analiz etmek için önemli veriler sağlamaktadır (Anadolu, 2019). Bu sayede yapay zekâ kavramı farklı filmlerde farklı bakış açılarıyla izleyiciye sunulabilir ve izleyicinin bu konu üzerinde düşünmesi beklenebilir. Yapay zekâ insanlık ve gelişmiş toplum için iyi olabilir ya da çok fazla gelişip insanları geride bırakarak insanlığın sonunu getirebilir.

Sinema ve teknoloji ilişkisinin tarihsel gelişimine bakarsak, bu ilişkinin tarihsel perspektifinde yapay zekâ ve sinema entegrasyonunun kurulduğunu görebiliriz. Önce üretim öncesi, ardından üretim sonrası aşamada gerçekleşen dönüşüm veya entegrasyon süreçleri de ilk özünü bu aşamalarda gösterdi. Sinemanın teknolojik değişimin diline dahil edilmesi her zaman yeni tartışmalara yol açsa da bir sanat formu olarak film, yenilikçiliğini kendi potasında homojenleştirmeyi başarmıştır. Ancak yapay zekanın entegrasyonu, film yapımında en önemli yaratıcılardan biri olan yönetmenin konumunun ötesine geçmektedir (Cevher ve Aydın, 2020).

Dijitalleşmenin yanı sıra yapay zekâ da film yapım sürecine dahil edilerek ve sektörün geleceğini şekillendirilmeye başlanmaktadır. Çok katmanlı sinir ağlarının daha derinlemesine

anlaşılması ve belirli görevlerin yerine getirilmesindeki gelişmeler önemli ölçümlerdir. Anadolu'ya (2019) göre; binlerce filmde oluşan veri tabanlarını yükleyen bu ağlar, hikâyeleri tanıma ve anlamının ötesine geçerek hikâye anlatma aşamasına geçmektedir. Klasik senaryolar bambaşka araçlarla yorumlanarak yeni bakış açıları yaratılabilmektedir. Bu gelişmeler bir yandan on yıllardır devam eden film yapım sürecinde bir değişimin ya da aksamanın da sinyalini vermektedir.

Günümüzde yapay zekâ da her araç gereç gibi iyi ya da olumlu amaçlarla kullanılmak üzere tasarlanmıştır ancak kullanıcıya göre değişmektedir. Yapay zekanın olumsuz yönleri her zaman filmlere konu olmuştur (Çelebi, 2021). Bu durum iletişim sürecini etkilerken aynı zamanda güvenilirlik ve etik sorunları da gündeme getirmektedir. *Deepfake* teknolojisi, gerçekçi sahte görüntüler yaratarak medyayı manipüle etme potansiyeline sahiptir. Bu teknoloji, fotoğraf ve videolarda yüz değiştirme ve ses senkronizasyonu gibi işlemlere izin verdiği için güvenilirlik sorunlarını artırmaktadır. *Deepfake*, medya endüstrisi için özgünlük, sahtekarlık tespiti ve önleme konusunda ciddi endişelere yol açmaktadır. Sonuç olarak yapay zekâ teknolojisi medya ve iletişim alanında büyük değişiklikleri beraberinde getirmektedir. *Deepfake* teknolojisi medya manipülasyonu ve sahtekârlık riskleri yaratabilmektedir. Bu nedenle, etik kullanımın ve orijinalliğin sağlanması ve tahrifatın tespit edilmesi için ilerici önlemlerin alınması son derece önemlidir (Kırık ve Özkoçak, 2023).

Deepfake, film gibi görsel sanatların çalışmalarını kolaylaştırmak için yapay zekâ algoritmalarını kullanan bir yazılım türüdür. Hollywood filmlerinde daha az kullanılan ancak giderek artan bir şekilde kullanılan, yapay zekaya dayalı bu makine öğrenimi sonuçları, hayatını kaybeden oyuncuların sinema salonlarında izleyicilerle yeniden buluşmasına olanak sağladı. Bu teknoloji ile gerçekçi efektleri, görüntü ve seslerin taklidi ve orijinalinden uzak olsa da gerçeği andıran manipüle edilmiş içerikler sayesinde bazı içerikler elde edilebilmektedir (Elitaş, 2022). *Deepfake'lerin*, sinema alanında, özellikle de maliyetli üç boyutlu yüz değiştirme prosedürlerinin yerine başka bir pratik uygulama kullanılmıştır. Ölen bir oyuncunun benzerliğini, dilini ve yüz ifadelerini de dahil ederek başka bir kişiye aktarmak için *deepfake* kullanmak çelişkili görünse de, daha uygun maliyetli bir alternatif olarak hizmet etmektedir. Film yapımcıları *deepfake'leri* kullanarak bu pahalı yapımların kalitesinden ödün vermeden daha hızlı sonuçlar elde edilebilmektedir (Berk, 2020).

Deepfake kavramı oldukça basit olsa da onu eğitmek çok çaba gerektirir. Yüzlerin ve seslerin ideal değişimi, yüz ile ortam arasındaki farkları kodlamak ve yazılımın aktarmayı öğrenmesi için farklı açılardan büyük miktarda veri gerektirir. Bununla bağlantılı olarak *deepfake'lerde* kullanılan yüzlerin detaylı bir görüntü hafızasının oluşturulması ihtiyacı ortaya çıkıyor.

Hedefin her hareketi, jesti ve yüz ifadesi, kaynak ve hedef görüntülerini senkronize eden veya hedefi kaynağın istediği şekilde yeniden yönlendiren derin öğrenme algoritmaları tarafından hatırlanıyor. Bu nedenle gerçekçi bir sahte videonun hiper gerçekçi olması için kaynağın çeşitli ortamlardan mümkün olduğunca fazla hedef görüntü ve ses içeriği içermesi gerekir. Aksi takdirde algoritmadaki veri miktarı azaldıkça gerçeklik algısı yaratmanın başarı oranı düşmektedir (Elitaş, 2022).

Günümüzde senaryo yazarken yapay zekâ deneyleriyle de karşılaşmak mümkündür. New York Üniversitesi yapay zekâ araştırmacısı Ross Goodwin ve yönetmen Oscar Sharp tarafından yaratılan Benjamin, oldukça tuhaf ve sıra dışı senaryolar yazdı. Benjamin isimli yapay zekanın yazdığı iki senaryo filme alınarak seyirciye sunuldu. Bu senaryolardan ilki, 2016 yılında vizyona giren ve Oscar Sharp'ın yönettiği *Sunspring* adlı kısa bilim kurgu filmiydi. 2017 yılında Sharp'ın yönettiği, ana karakterin parçalanmasını konu alan *It's No Game* filmi izleyicileri selamladı (Fossa, 2017). Elbette yapay zekâ henüz insanın yazdığı senaryoların doğasında olan yaratıcılığa sahip değil ve senaristlerin yerini alabilecek aşamaya henüz ulaşamadı. Benjamin adındaki yapay zekâ, çeşitli bilim kurgu senaryolarına dayanarak kendi hikâye yayınlarını oluşturdu. Öte yandan yapay zekâ, etkileşimli senaryolar üretmekten daha fazlasını da yapabilmektedir. Hedef kitlenizin isteği üzerine; seçilen temaya, karakterlere ve türe göre doğrusal bir anlatım da oluşturabilmekte. Bu sayede yapay zekâ yardımıyla izleyici anında istediği tarzda bir film yaratırken, aynı zamanda hikâyede aktif konumunu koruyarak, doğrusal bir anlatımdan edinilen deneyimi muhafaza da edebilmektedir. Yapay zekâ tarafından oluşturulan senaryoların en büyük zorluğunun yapay zekanın yaratıcılığı ile ilgili olduğu söylenebilir. Ancak, yapay zekanın mevcut durumu göz önüne alındığında, yakın gelecekte yaratıcılığın ön plana çıkması beklenmektedir. Yaratıcılığın insana özgü bir nitelik olduğunu kabul etmek aslında hala Descartes'ın dualistik düşüncesinin bir uzantısıdır. Bu açıdan bakıldığında, yaratıcılık bağlamında, insan zekâsı ile yapay zekâ arasındaki uçurumun kapatılması konusunda giderek artan bir tartışmanın olduğu görülmektedir. Bu nedenle, yaratıcılığın insan zekâsı ile yapay zekâ arasındaki bulanık sınırın neresinde durduğu önemli bir sorudur (Muratoğlu Pehlivan ve Türkgeldi, 2020).

Senaryoların yanı sıra, yapay zekâ ses ve video analizinde giderek daha önemli bir rol oynamaktadır. IBM'in 2015 yılında geliştirdiği *Watson* adlı yapay zekâ programı, 100'den fazla korku filmi fragmanını kapsamlı bir şekilde inceleyerek fragman dinamikleri oluşturmanın temelini oluşturdu. Bu görsel, işitsel ve yapısal analizlerin yapılmasını içeriyordu. Ayrıca Morgan filminin 90 dakikasını titizlikle inceleyerek fragmanda yer alacak en uygun sahneleri belirleyerek fragmanı oluşturmuştur (Anadolu, 2019). Bu sayede izleyici

üzerinde hedeflenen duygusal etkinin daha güçlü bir şekilde elde edilmesi mümkündür. Ayrıca yapay zekâ tabanlı sistemler izleyicilere kişiselleştirilmiş izleme olanağı sunarak izleyicilerin zamanlarını daha verimli kullanmalarına olanak tanıyor. İzleyicilerin tercihleri, izleme alışkanlıkları ve demografik özellikleri analiz edilerek onlara özel film önerileri sunulmaktadır. Yapay zekâ destekli öneri sistemleri, izleyicilerin ilgisini çekebilecek sahneleri veya diyalogları vurgulayarak izleme deneyimini daha keyifli hale getirebilir ve senaryonun izleyici üzerindeki etkisini artırabilir (Coşkun, 2023).

Pek çok yaratıcı olanağın ortaya çıkması yeni kırılmalara yol açmaktadır. Günümüzde sinema alanındaki bu ilerlemenin en önemli unsurlarından biri yapay zekanın algoritmalar ve veri tabanları aracılığıyla yaratıcı bir şekilde kullanılmasıdır. Yapay zekâ ile sinema alanı arasında giderek artan etkileşimde iki faktör öne çıkmaktadır. Bu unsurlardan ilki, yapay sinir ağlarının yapısının ve çeşitli görevleri algoritmalar aracılığıyla gerçekleştirebilme yeteneklerinin analizidir. Bir diğer gelişme ise yapay sinir ağlarının eğitime yönelik veri tabanlarının varlığıdır (Anadolu, 2020). Sinemayı başlangıcından beri diğer sanatlardan ayıran özelliği, hareketi kaydedebilmesidir. Kamera ve film, hareketli veya durağan görüntülerin kaydedilmesinde ve halka sunulmasında önemli bir rol oynamaktadır. Açıklama ve vurguya yönelik anlatımsal ve biçimsel çizgiler, farklı çekimler ve kamera hareketleriyle vurgulanabilir. Uzun metrajlı bir film birçok çekim ve kamera hareketi içerebilir ve bazı çekimler ve hareketler o filmin yaratıcısıyla özdeşleştirilebilir. Belirli anlamları vurgulamak için kullanılan bu hareketler filmde belirli bir sırayla sunulabilir (Anadolu, 2020).

Sanat, Tasarım ve Yapay Zekâ

Yapay zekânın buraya kadar kitle iletişim, sinema ve sosyal medya boyutları değerlendirildi. Yapay zekanın kitle iletişim, sosyal medya ve sinema bağlamında mevcut verilerden yola çıkarak gerçekleştirdiği veri analizleri ile bahsedilen alanlara büyük katkı sağladığı düşünülebilir. Çalışan istihdamı, veri güvenliği, etik gibi sorun yaratabilecek ciddi konular şimdiden tartışılmaya başlamıştır. Bu sorunlar farklı alanlarda da gelecekte ortaya çıkabilir ve başka sorunlarda tartışmalara konu olabilecektir.

Yakar ve Kınık'ın (2020) makine öğreniminin bir alt alanı olarak açıkladığı “Derin öğrenme” ile, çok sayıda veri işlenebilmektedir. Çok sayıda öğrenme katmanı içeren algoritmalar ile öğrenme deneyimi sayesinde sistem temel programları yeniden yazabilmektedir. Kendi kodunu yazabilen veya değiştirebilen derin öğrenme sistemleri, makine öğrenimi modellerinin geliştirilmesini sağlayarak yapay zekâ uygulamalarının verimliliğini arttıracak düşünülmektedir. Çelebi'nin de (2021) vurguladığı gibi; büyük yapay

zekâ veri kümeleri oluşturmak için derin öğrenme teknolojilerinden yararlanılmaya başlanmıştır ve yapay zekâ için kullanılan yeni yöntemler, onun yeteneklerini artırarak çeşitli alanlarda kendini kanıtlamasına olanak sağlamaktadır.

Derin öğrenme sisteminin sağladığı bu yüksek avantaj fotoğraf, illüstrasyon, grafik tasarım, dijital paint, mat paint gibi görüntü yaratım alanlarında da yapay zekanın kullanımına olanak tanımaktadır. Reklamcılık sektöründe gerçekleştirilen grafik tasarım uygulamalarında yapay zekadan yararlanılmaya başlanmıştır. Sektörün başat yazılımı Adobe firması hızla görüntü işleme yazılımlarına yapay zekâ kullanımını entegre etmiş ve kullanıma sunmuştur. Bazı basit işlemlerde oldukça hızlı görsel tasarım sonuçları verebilmesine karşın, karmaşık işlerde bazı sorunlar olduğu gözlenmektedir. Derin öğrenme sistemlerinin sağladığı bu büyük avantaj veri sistemlerindeki verinin artmasıyla birlikte bahse konu sorunları gelecekte ortadan kaldıracaktır.

Yapay zekanın sağladığı iş verimliliği ve işlem hızı sanatçı ve tasarımcıların işlerine hız katarken bazı ara iş alanlarındaki istihdamı ortadan kaldırılabılır. Alanla ilgili hemen hemen herkesin üzerine konuştuğu yapay zekâ ile sanat ve tasarımın sonu mu geldi sorusu uzunca bir süre tartışılabilir. Farkındalık yaratan, nitelikli içerik üreten sanatçı veya tasarımcını her zaman değerli olacağı öngörülebilir.

Özellikle bilgisayar donanım ve yazılımlarının geçmiş 30 yıl içinde yaygınlaşması ile hemen hemen herkes tarafın ulaşılır bir duruma erişmesi bunların sanat ve tasarım alanında birer araç olarak kullanılması alışkanlığını yaratmıştır. Daha öncesinde, kalem, fırça, kâğıt, boya vb fiziksel araçlarla üretim yapan birçok sanatçı ve tasarımcı gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayar donanım ve yazılımlarını bir araç olarak kullanmıştır ve bu durum onların geleneksel yöntemlerle üretim yapmalarına herhangi bir engel teşkil etmemiştir. Geline bu süreçte de yapay zekanın benzer üretimlerde kullanılması işleri oldukça hızlandırabilir ve sayısal anlamda tarihte görülmediği kadar görüntü yaratılabilir ancak yaratılacak bu görüntülerin niteliği konusunda tartışmalar başlamıştır ve tartışılmaya devam edecektir.

Sanat ve tasarım üretimlerindeki estetik kaygı arttıkça yapay zekanın yaratımlarının bu amaca yeterli düzeyde hizmet edemeyeceği düşünülebilir. Çünkü, estetik kaygı arttıkça yaratılacak üretimin (fotoğraf, resim, illüstrasyon, grafik tasarım vs) icra eden sanatçı ve tasarımcının kişisel üslup, birikim ve duygularıyla öznel bir ilişki içinde olduğu söylenebilir. Bu durumda sanatçı veya tasarımcıda bulunan bu öznel durumu yapay zekâ ortaya koyabilecek midir? Derin öğren sisteminin yapay zekaya sağladığı yüksek avantaj sanatçı ve tasarımcıya özgü bahse konu öznel yaratım düzeyine ulaşabilecek midir? Bu konuda şimdilik sanatçı ve tasarımcı için yapay zekanın önemli bir yardımcı olabileceği düşünülebilir.

Sonuç

Yapay zekâ ve bilgisayar sistemleri uygulamaları gibi teknolojik gelişmeler, geçmişten geleceğe devam eden bir teknolojik sürecin parçası olarak öne çıkmakta ve süreçten en çok etkilenenlerin başında insan kaynakları, değişen meslekler ve beceriler gelmektedir. Makine öğrenimi ve yapay zekâ, iş dünyasındaki mevcut işleri ve tanıdık becerileri tamamen değiştirmektedir. Zamanla geleneksel meslekler, adını bilmediğimiz günümüz mesleklerine dönüşecek ve dijitalleşme daha görünür hale gelecektir. Öyle ki teknoloji ilerledikçe otomasyonun etkileri yavaş yavaş hissedilmekte ve teknik olmayan işlerde de değişiklikler meydana gelmektedir. İşler değiştiğinde beceriler de paralel olarak değişir, ancak yeni becerilerden bahsedilse bile becerilerin *nadirlikleri* değişmez. Dijital dönüşüm bazı meslekleri ortadan kaldırsa bile insanların daha stratejik ve değer yaratan işlere odaklanabileceğini, sunulan yeni iş olanakları ve faaliyet alanlarıyla çalışma hayatının kalitesinin artabileceğini söylemek yanlış olmayacaktır (Yavuz Aksakal ve Ülgen, 2021).

Günümüzde iletişim teknolojisi *robotik kodlama*, *metaverse* ve *yapay zekâ* gibi süreçlerle insan-makine kavramını ön plana çıkarmıştır. Bir sonraki gelişmenin daha hızlı gelmesi beklenebilir. Metaverse teknolojisi, kendi ekonomisi, kendi para birimi, kendi mülkleri ve kendi topraklarıyla sanal bir gezegende tutarak yaşattığı deneyimi daha da geliştirmek anlamına gelmektedir. Bu durum İnternet'in Web 1.0'dan Web 3.0'a evrimleşmesiyle ortaya çıkmıştır (Kılıçaslan, vd. 2023). Özetlemek gerekirse, yapay zekanın tarihi ve felsefesi yüzyıllar öncesine dayanıyor ancak uygulamaları son yıllarda ivme kazanmaya başladı ve yapay zekanın 21. yüzyıla damgasını vurmaya hazır görünmesiyle birlikte hızlanmaya devam edecek gibi görünüyor. Dijitalleşmenin en büyük başarılarından biri olarak kabul edilmektedir. Küresel olarak yapay zekâ, yalnızca bilgisayar bilimcileri için değil aynı zamanda farklı sektörlerdeki profesyoneller için de önemli bir odak noktası haline geldi.

Yapay zekâ, bugün bile sanat eserleri üretse dahi bunları kendi iradesine göre üretmemektedir. Yapay zekanın kendi kararlarıyla bir şey üretme veya yaratma bilinci yoktur. Mekanik yapılarda olduğu gibi üretim süreci ancak talep oluştuğunda başlatılabilmektedir. Onlar için üretim arz ve talebe bağlıdır. Talep olmadıkça veya yazılımlarında üretim konsepti tanımlanmadıkça bunu kendileri üretmeyeceklerdir. Yapay zekanın durumu 'hala' arz ve talebe bağlı olsa da gelecekte kaçınılmaz olarak bir arzuya, bir makine arzusuna dönüşmesi beklenmektedir (Çelebi, 2021).

Özellikle son gelişmelere bakıldığında yapay zekâ, algoritmalar, makine öğrenmesi ve daha birçok konunun değiştiğini, insanları ve iş yapma şekillerini etkileyeceğini görüyoruz. Dolayısıyla pek çok alanın bu durumdan etkileneceği açıktır. Yapay zekâ, işe alımdan haber

yazımına kadar birçok alanda karşımıza çıkıyor. Özellikle iletişim alanının bu durumdan büyük ölçüde etkilendiği ve etkileneceği açıktır. Aslında yapay zekâ hedefleme, gelecekteki çalışmalarda etkili iletişim kampanyalarının oluşturulmasında önemli bir rol oynayacaktır (Yıldız, 2021). Program, insansı tepkiler verebilme yeteneği sayesinde kısa sürede ilgi çekmeyi başardı. *ChatGPT*, iletişime yeni bir hayat vermesi ve bir devrim olarak tanımlanması nedeniyle diğer yapay zekâ programlarından farklıdır (Koçyiğit ve Darı, 2023, s. 428).

Film endüstrisinde *ChatGPT*, senaryo ve karakter gelişiminin geliştirilmesinden izleyiciye ilişkin içgörüler ve tahmine dayalı analizler sağlamaya kadar çeşitli avantajlar sunarak değerli bir araç olarak hizmet edebilir. Ancak yaratıcılık üzerindeki kısıtlamalar, etik kaygılar, önyargılar ve önemli maliyetler de dahil olmak üzere potansiyel dezavantajların kabul edilmesi çok önemlidir. Tüm yeni teknolojiler gibi *ChatGPT*'nin de yeteneklerinin ve sınırlamalarının yanı sıra sektör üzerindeki potansiyel etkisinin de farkında olarak sorumlu ve düşünceli kullanımı çok önemlidir. Film yapımcıları yapay zekâdan yararlanarak, film endüstrisini her zaman tanımlayan sanatsal özü ve yaratıcılığı korurken daha büyüleyici ve başarılı filmler yaratabilirler.

Bir anlamda film üretim hattının akıllı makinelerin hesaplama ve planlama kabiliyetlerinin etkisiyle yeni bir sürece girmesi kaçınılmazdır. Ancak sinemanın teknolojiye bağımsız bir sanat dalı olarak insan doğasının iç ve dış yolculuğunu sanat formları aracılığıyla yeniden ürettiğini de unutmamak gerekir. Filmin dilinde kullanılan imgeler, işaretler, anıtlar, ikonlar ve semboller, kullanılan anlamların çok ötesinde anlamlara sahiptir. Bunlar hikâyeyi zaman ve mekân içinde taşıyan anlamlardır. Yani fotoğrafçılığın her zaman teknolojiye bağımsız bir yönü vardır (Zengin, 2020). Yapay zekâ, bilim kurgu filmlerinde iyisiyle kötüsüyle birçok kez farklı şekillerde ele alınmıştır. Filmler genellikle farklı boyutlardan izlense de gerçeğe yakın yapay zekâ filmleri de mevcuttur.

Tüm bu olumlu niteliklerin yanı sıra, yapay zekanın aracılık ettiği sistemler, tarihteki her teknolojik gelişmenin kısmen yaptığı gibi özellikle ticari alanlarda ve mesleklerde olumsuz sonuçlar doğurmaktadır. Bulut'un da vurguladığı gibi (2020) otomatik sistemlerin işgücü piyasasında gelir düzeyi ve kalitesi ne olursa olsun yarattığı fırsatlar, sıradan insanların (sadece iş bilgisi olan) işsiz kalma olasılığını da ön plana çıkarmıştır. Dolayısıyla çağın koşulları hızla değişmekte ve insanların uyum sağlaması gereken yeni süreçler ortaya çıkarmaktadır. Bu süreçlerin en açık ve görünür özelliği teknoloji ve bilgisayar gelişiminin merkezde olmasıdır. Bu endişelerin veya korkuların kaynağı, yapay zekâ kullanan makine ve robotların insanların birçok işini elinden alması ve çoğunun işsiz kalmasıdır. Bu kaygının bir

sonraki aşaması, makinelerin dünyayı ele geçirip insanlığı yok etmesi varsayımdır.

Dijital dönüşümün damgasını vurduğu yapay zekâ çağında, insan kaynağının geleceğin işleri için ihtiyaç duyulan yenilikçi becerilerle donatılması da üzerinde önemle durulması gereken konulardandır. Gelecekte yapay zekâ sistemleri ve bilgisayar makinelerinin çalışanların işbirlikçisi, çalışma ortamlarının ise insan-makine etkileşim ortamları haline gelmesi beklenmektedir. Yapay zekâ sistemlerinin birçok sürece dahil olması beklense de ‘insan’, özellikle yönetim süreçlerinde kilit unsur olmaya devam edecektir. Bu nedenle dijital dönüşüm çağında ayakta kalabilmek ve değişim fırsatlarını yakalayabilmek için kuruluşların yeni ve hızla değişen koşulları doğru değerlendirmeleri, verilere dayalı farklı senaryolar geliştirmeleri ve çalışanların sahip olduğu ancak yapay zekâ da olmayan sosyal becerilerin geliştirilmesine odaklanması gerekli görülmektedir (Yavuz Aksakal ve Ülgen, 2021).

Kaynakça

1. Acar, H. M., İmrik Tanyıldızı, N. (2022). *Reklamda Yapay Zekâ Kullanımı: Ziraat Bankası #Senhepgülümse Reklam Filminde Deepfake Uygulamasının Görsel Anlatıya Etkisi*. Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi, (8), 78-99.
2. Anadolu, B. (2019). *Dijital Hikâye Anlatıcılığı Bağlamında Yapay Zekanın Sinemaya Etkisi: Sunspring ve It's No Game Filmlerinin Analizi*. Erciyes İletişim Dergisi, Uluslararası Dijital Çağda İletişim Sempozyumu Özel Sayısı, 39-56.
3. Anadolu, B. (2020). *Makineler Film Yapmayı Düşler Mi?: Jan Bot Örneği*. Sinefilozof i, 5 (10), 682-703.
4. Berk, M. E. (2020). *Dijital Çağın Yeni Tehlikesi "Deepfake"*. Opus International Journal Of Society Researches, 16 (28), 1508-1523.
5. Bulut, S. (2020). *Dijital çağda medya: makine öğrenmesi, algoritmik habercilik ve gazetecilikte işlevsiz insan sorunsalı*, Selçuk İletişim, 13 (1), 294- 313.
6. Cevher, E., Aydın, Y. (2020). *Yapay Zekanın Şafağında Sinema: Morgan Filmi Fragmanı Örneği*. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 8 (1), 614-642.
7. Coşkun, A. (2023). *Sinemanın Denetimsiz Teknolojiyle Sınavı: Yapay Zekânın Film Endüstrisine Etkisi*. Türkiye Film Araştırmaları Dergisi, 3 (1), 32-47.
8. Çelebi, B. (2021). *20.Yy'dan Günümüze Makinenin Sanata ve Sanat Eserine Etkisi İle Sanatçının Dönüşümü*. Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
9. Çubukcu, G. (2022). *Non-Fungible Token'i (NFT) yapılabilir ve Türkçe isimlendirilir*. Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Araştırmaları Dergisi, 8(3), 259-273.
10. Demircan, B. (2021). *"Gördüğün Her Şeye İnanma": Derin Sahte Çalışmaları Üzerine Bir Doküman Analizi*. TRT Akademi, 6 (13), 728-747.
11. Ekleme, H. (2022). *İlkokul Sosyal Bilgiler Dersinde Jeopardy Destekli Öğretimin Öğrencilerin Akademik Başarıları Ve Derse İlişkin Tutumlarına Etkisinin İncelenmesi*. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temel Eğitim Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir.
12. Elitaş, T. (2022). *Dijital Manipülasyon 'Deepfake' Teknolojisi ve Olmayanın İndiriciliği*. Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 19 (49), 113-128.
13. Fossa, F. (2017). *Creativity and the machine. How technology reshapes language*. Ordarek Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics, and New Media, 2(3), 299-314.
14. Güz, N., Yeğen, C. (2018). *Bir gazetecilik biçimi: Robot gazetecilik*. Uluslararası

Dijital Çağda İletişim Sempozyumu, Mersin.

15. Karakoç Keskin, E. (2023). *Yapay Zekâ Sohbet Robotu Chtgpt ve Türkiye İnternet Gündeminde Oluşturduğu Temalar*. Yeni Medya Elektronik Dergisi, 7(2), 114-131.
16. Kavut, S. (2020). *Kimliğin Dönüşümü: Dijital Kimlikler*. Selçuk İletişim, 13(2), 987-1008.
17. Kaya Erdem, B. (2021). *Yapay Zekânın Medya ve Yayıncılık Alanına Etkisi*. Trt Akademi, 6 (13), 896-903.
18. Kılıçaslan, E., Arman Zengi, C., Yücel, D. (2023). *Yeni İletişim Teknolojileri Olarak Metaevren Ekonomisinde Tüketim Kültürü (ChatGPT Analizi)*. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 12(5), 2480-2498.
19. Kırık, A. M., Özkoçak, V. (2023). *Medya ve İletişim Bağlamında Yapay Zekâ Tarihi ve Teknolojisi: Chatgpt ve Deepfake İle Gelen Dijital Dönüşüm*. Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi, (58), 73-99.
20. Koçyiğit, A., Darı, A. B. (2023). *Yapay Zekâ İletişiminde Chtgpt: İnsanlaşan Dijitalleşmenin Geleceği*. Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 7(2), 427-438.
21. Kuruca, Y., Üstüner, M., Şimşek, I. (2022). *Dijital Pazarlamada Yapay Zekâ Kullanımı: Sohbet Robotu (Chatbot)*. Medya Ve Kültür, 2(1), 88-113.
22. Muratoğlu Pehlivan, B., Türkgeldi, S. K. (2020). *Post-Modern Dönemde Senaristin ve İzleyicinin Rolü: Yapay Zekâ, İnteraktif Drama Ve Sinemanın Geleceğine Dair Bir Öngörü*. Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi, 9 (4), 2638-2652.
23. Nazarkul Kyzy Soldan, T. (2022). *Halkla İlişkilerde Yapay Zekâ Kullanımı Üzerine Nitel Bir Araştırma*. The Journal Of International Scientific Researches, 7 (2), 191-206.
24. Özdemir, Ş. (2021). *Yeni Nesil Tehdit: Derin Kurgu (DeepFake)*. Türkiye Film Araştırmaları Dergisi, 3 (1), 905-917.
25. Öztemel, E. (2020). *Yapay Zekâ ve İnsanlığın Geleceği*. Bilişim Teknolojileri ve İletişim: Birey ve Toplum Güvenliği. Marmara Üniversitesi.
26. Turing, A. M. (1950). *Computing machinery and intelligence*. Mind a Quarterly Review of Psychology and Philosophy, 433-460.
27. Yakar, G. & Kınık, M. (2020). *Yapay Zekâ ile Üretilen Görsel Sanatlar Eserlerinde Fikrî Mülkiyet*. Art-e Sanat Dergisi, 13 (26), 490-516. Yaver, M. S. (2021). *Yapay Zekâ ve Medya*. Trt Akademi, 6 (13), 948-955.
28. Yavuz Aksakal, N., Ülgen, B. (2021). *Yapay Zekâ ve Geleceğin Meslekleri*. TRT Akademi, 6 (13), 834-853.
29. Yıldız, E. (2021). *İletişim Alanındaki Yapay Zekâ Konulu Tezlerin İncelenmesi*.

İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 13 (3), 605-618.

30. Zengin, F. (2020). *Akıllı Makine Çağı Sinemasına Giriş: Sinema Sanatında Yapay Zekâ Teknolojilerinin Kullanımı*. İletişim Çalışmaları Dergisi, 6 (2), 151-177.

31. Zengin, F. (2021). *Yapay Zekâ ve Kişiselleştirilmiş Seyir Kültürü: Netflix Örneği Üzerinden Sanat Eserinin Hiper Kişiselleştirilmesi*. TRT Akademi, 6 (13), 700-727

ÇAĞDAŞ TÜRK RESMİNDE KÜLTÜREL KİMLİK AKTARIMI

AHMET HAKAN YILMAZ¹

Özet

1950 sonrası Çağdaş Türk resim sanatı, batı tarzı resme geçiş sürecini tamamlayarak siyasi, felsefi, kültürel, sosyal ve edebi değişimlerin birikimlerini görselleştiren eserler ile dikkat çekmektedir. Bu süreçte sanatçıların kültürel değerlerini, bakış açılarını, sosyal değişimlerin içerisinde görselleştirildiği yapıtlar üzerinden anlamlandırdığı görülmektedir. Sanatçılar içerisinde yaşadıkları toplumun siyasi, ekonomik, kültürel değişimlere bağlı olarak yönünü çevirdiği çağdaş yaşamda, bireysel ve toplumsal olarak bütün dinamikleriyle oluşturmaya çalıştığı kimlikle öncü konumundadırlar. Bu nedenle Türk toplum yapısının kimliğini anlamada çağdaş Türk resim sanatında kimlik arayışlarının incelenmesi, kültür öğeleri ile açıklanmasını da önemli kılmaktadır. Doğu ve Batı arasında yol almaya çalışan çağdaşlaşma serüveninde Türk resim sanatı bütün dinamikleri ile yer almış, farklı kültürel öğelerin çatışması ya da kaynaşması ile oluşan çelişkilerle kimlik arayışlarının ivme kazanması kaçınılmaz olmuştur. Çağdaşlaşmayı batı tarzı gelenekle ele alan yaklaşımların gerek estetik, gerek felsefi olarak plastik sanat elamanlarının uygulanmasında yeni arayışları zorunlu kılmış, geleneksel sanatla olan uyumsuzluk yeni bir kimlik arayışı ya da değişimi ile giderilmeye çalışılmıştır. Türk resmine özgün nitelik kazandırmak ve gelenekten beslenerek milli bir sanat oluşturma çabalarına yön veren sanatçıların kimlik arayışları ve kültür öğelerinin incelenmesi, bu süreçte geleneksel etkileşimin ne olduğunu ve Türk resminde ulusal sanat arayışları ile geleneksel kaynaklar arasındaki ilişkilere yönelik bilgilerin ortaya konulması çalışmanın amacını oluşturmakta ve önemli görülmektedir. Çalışma da makale, tez örnekleri ve belli kaynaklar incelenerek yapılan literatür taraması ile sanatçıların eserleri üzerinde yapılan eser analizlerinde sanatçının konumu ve sanatsal kimliği net olarak ortaya çıkarken, yapıtlarında geleneksel kültür öğelerinin yansıdığı görülmektedir. Gelenekleri ve modern bakış açılarını eserlerine yansıtan sanatçıların, ulusaldan evrensele yönelen eserleri ve özgün kimlikleri ile çağdaş Türk resmine iz bırakarak yön verdikleri görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Türk Resmi, Kültür, Sanat, Modern sanat, Geleneksel sanat

Abstract

¹ Dr.Öğr. Ü., Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, Karaman, manasmeram@hotmail.com, Orcid id: 0000-0002-3384-3480

Contemporary Turkish painting after 1950, completing the transition to western style painting, draws attention with works that visualize the accumulation of political, philosophical, cultural, social and literary changes. In this process, it is seen that the artists make sense of their cultural values, perspectives and social changes through the works in which they are visualized. Artists are in a pioneering position with the identity they try to create with all their individual and social dynamics in the contemporary life in which the society they live in has turned its direction depending on the political, economic and cultural changes. For this reason, it is important to examine the search for identity in contemporary Turkish painting and to explain it with cultural elements in understanding the identity of Turkish society. In the modernization adventure that tried to move forward between the East and the West, Turkish painting took part with all its dynamics, and it was inevitable that the search for identity would gain momentum with the conflicts or fusion of different cultural elements. Approaches that deal with modernization with western-style tradition have necessitated new searches in the application of plastic art elements both aesthetically and philosophically, and the incompatibility with traditional art has been tried to be resolved by the search or change of a new identity. The aim of the study is to examine the identity quests and cultural elements of the artists who shape the efforts to create a national art by feeding on tradition and to give a unique quality to Turkish painting, to reveal what the traditional interaction is in this process and to reveal information about the relations between the search for national art in Turkish painting and traditional sources. At work, the position and artistic identity of the artist is clearly revealed in the literature review made by examining the articles, thesis samples and certain sources, and the analysis of the works made on the works of the artists, while it is seen that the traditional cultural elements are reflected in his works. It is seen that the artists, reflecting the traditions and modern perspectives on their works, have left their mark on the contemporary Turkish painting with their works and original identities that gravitate from the national to the universal.

Keywords: Contemporary Turkish Painting, Culture, Art, Modern art, Traditional art

Giriş

Sanatçı içerisinde yaşadığı toplumdan ve toplumun kültürel belleğinden ayrı konumlanmamış, kurduğu sosyal çevrenin maddi ve manevi değerleriyle etkileşimde bulunmuş, bireysel yaşamına ait birikimleri ile kültürel öğelerini kimi zaman karşıt konumlandırırken kimi zamanda, katılarak toplumda öncü konumda yer almıştır.

Türk resmine özgün nitelik kazandıran sanatçıların da aynı ilişki içerisinde eserlerini ürettikleri bilinmektedir. Tanzimat'la başlayan batılılaşma sürecinde, özellikle Cumhuriyet sonrası Türk resim sanatında bu ilişki; milli bir sanat dili geliştirerek evrensel sanata yol alan bir dil oluşturmayı amaçlayan sanatçıların çalışmalarında görülmektedir. 1950 sonrası çağdaş Türk sanatı tüm bu birikimlerin aşılma teknik, malzeme ve plastik sanatın yeni enstrümanları ile biçimlendiği arayışlarla dikkat çekmektedir. Bu arayışların başında kuşkusuz kimlik arayışları ve kimliğin oluşmasında etkin olan kültür öğeleri gelmektedir.

Çalışma, çağdaş Türk sanatçılarının kimlik arayışlarını dolaylı ya da dolaysız etkileyen kültür öğelerini ele alan ve bu öğeleri görselleştiren sanat eserleri üzerinden ortaya konmasını zorunlu kılmaktadır. Çağdaş Türk sanatında bilinen yaygın örnekleri ile dikkat çeken sanatçıların eserleri analiz edildiğinde ortaya konan çabaların belli bir süreçten geçtiği, yeni yaklaşım ve anlayışlara yol açtığı görülmektedir. Konun ele alınışına temel olacak çağdaş yaklaşımlar geçirdiği evrelerle ele alınarak, sanatçıların kimlikli yaklaşımı ile değerlendirilmelidir.

1950'lere kadar olan süreç ile sonrasında yaşanan kültürel ve toplumsal değişimlerin çağdaş Türk sanatında nasıl yer aldığı seçili sanatçıların eserleri üzerinden ele alınmıştır. Böylece Tanzimat'la başlayan değişim ve Cumhuriyetle gelişen çağdaşlaşma süreci çalışmaya temel teşkil ederken, açılan yeni başlıkla kültür öğeleri yine çağdaşlaşma sürecinde açıklanarak çalışmanın kapsamındaki yerini almıştır. 1950 sonrası çağdaş Türk resminde sanatçıların kimlik arayışları ve kültür öğelerinin incelenmesi bu kapsamda ele alınırken, analiz edilen sanat eserleri 1950 sonrası dönemin siyasi, edebi, felsefi görüşleri paralelinde farklı anlatım dilini benimseyen sanatçılar arasından seçilmiştir.

Başta Tanzimat ve Cumhuriyet Dönemleri olmak üzere batılılaşma süreci, modernleşme idealiyle şekillenirken, kültürel ve toplumsal bir değişime de yol açmış, çağdaş Türk sanatçısı konumlandığı bu yeni durumda eserleri ile ve gelenekten gelen kimlikli üslubu ile yapıda yer almıştır. Bu durumda geleneği ve kimliği oluşturan kültür öğelerinin belirlenmesi zorunlu görülmüştür.

Kaynakların belirttiği tanım ve kavramlarla kimlik ve kültür öğeleri açıklanarak sanat eserleri ve sanatçı üzerinden ele alınması bir başlık olarak değerlendirildiğinde çalışmada tüm bu

belirteçlerin ortaya konması “çağdaş” kavramının kültür öğeleri ve evrildiği süreç içerisinde, özellikle 1950 yıllarına kadar olan gelişmeler önemli görülmektedir.

Aynı çağda yaşayan, aynı çağın anlayışı ve koşullarını kabul etmiş kişi ve toplumların tanımlanmasında kullanılan “çağdaş” tanımı öncü anlamı ile ulaşılması gereken bir hedef olarak ta bilinmektedir. Belirli bir zaman ve aralığa sığdırılamayan tanım kendini yenileyen göreceli bir kavrama oturmaktadır. Aynı şekilde bir ekonomik, siyasal ya da kültürel yapı ile de sınırlandırılmayacağı için önü açık, birçok yönü kapsayan bir kavram olarak görülmektedir. Bu nedenle çağdaş Türk sanatının temellendirilmesinde batılılaşma hareketlerini çağdaşlaşmanın başlangıcı olarak görmek bir yanlışlık olarak görülmektedir. Güncel sanat pratiklerini güncel hayatın içerisinde ve bağlantılı kaynakların irdelenmesinden daha çok sanatçının kültürel kimlik yapısının sanata yansması ile açıklandığında çağdaş Türk sanatı daha iyi anlaşılacaktır (Tansuğ, 1997).

1950 Sonrası Türkiyede Çağdaş Sanat

18. yüzyılın ikinci yarısından sonra başlayan batılılaşma hareketlerinin etkisi ile resim sanatı da yeni yaklaşımlarla yönünü batı tarzı resim anlayışına çevirmiş, özellikle matbaanın kurulmasıyla birlikte önemini kaybetmeye başlayan minyatür yerini, bu yeni anlayışın eserlerine bırakmıştır (Demir, 2019). Başlangıçta saray duvarlarını süsleyen manzara resimleriyle başlayan batılı tarzda resim anlayışı, yine batılı anlamda tuval resminin başlangıcı sayılan padişah portreleriyle ivme kazanmıştır. Askeri ve sivil okullarda özellikle Mühendishane-i Berri Hümayun (1795)’da ilk resim dersi verilmeye başlanmasıyla gelenekselden yeniliğe geçiş sağlanmış, 19. Yüzyılın hareketli sanat ortamını sağlayan temellerin atıldığı görülmüştür. Primitiflerle başlayan, gayrimüslimlerin oluşturduğu levanten gruplar tarafından açılan sergilerle devam eden bu hareketli dönem özel derslerin verildiği atölyelerin yanında devlet tarafından açılan okullarla devam etmiştir. Osman Hamdi Bey (1842-1910), Şeker Ahmet Paşa (1841-1907), Süleyman Seyyid (1842-1913) gibi ressamların yetiştiği, Sanayi-i Nefise Mektebi’nin (1883) açılması ve mektebin mezunlarından olan İbrahim Çallı (1882-1960), Hikmet Onat (1882- 1977), Hüseyin Avni Lifij (1886-1927), Nazmi Ziya Güran (1881-1937), Namık İsmail (1890-1935), Feyhaman Duran (1886-1970) gibi genç ressamların resim eğitimi almak üzere Avrupa’ya gönderilmesi Türk resim sanatında çağdaş anlamda bir başlangıç olarak görülür (Özsezgin, 1983).

1914 yılında Birinci Dünya Savaşı’nın başlamasıyla ülkeye dönen ressamlar yeni resim anlayışlarıyla önce Osmanlı modernleşmesinin mimarları, ardından Cumhuriyet devrimlerini

betimleyicisi olarak Türk resim sanatını yaygınlaştırma çabalarında önemli bir yerde konumlanarak çağdaş Türk resim sanatının gelişiminde önemli rol oynamışlardır.

Birinci Dünya savaşının yıkımlarıyla başlayan, Kurtuluş Savaşı'nın kazanılması ile kurulun Cumhuriyet, İmparatorluktan ulus-devlete geçişin ve devletin devamlılığının sağlanması için ideolojik bir yapılanmayı, milliyetçilik ve çağdaşlaşma üzerinden tanımlamıştır. Ulus-devlet için öngörülen bu ideolojik yapı ayırım gözetmeden, bütünleşmiş bir homojen toplum oluşturmada cumhuriyet dönemi kültür politikalarında önemli iki kavram olarak dikkat çeker. Türk resim sanatında, ulusal savaş ve kahramanlık gibi temalar milli bir kimlik oluşturma da konu seçiminden teknik ve üslup arayışlarına kadar İdeolojinin bir parçası olarak görülür. Diğer parça olan çağdaşlaşma yeni modern yaşam sahnelerinin, eğlence anlayışlarının figüratif bir anlatım diliyle eserlerde yerini alır. İdeolojinin dolaysız biçimde görselleştirilmesi amacı resimde içeriğin biçimsel değerlerin önüne geçmesine neden olarak, estetik yaklaşımların geride kalması sonucunu doğurmuştur (Germaner,1996).

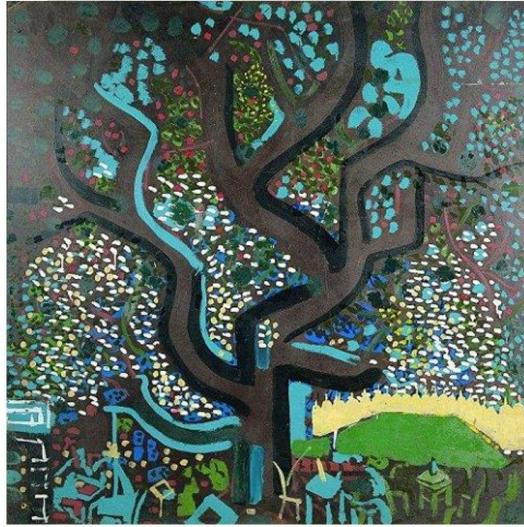
1950'ler Avrupa ve ABD'de savaş sonrası sanat ortamında egemen olan soyut ve popüler kültürden oluşan iki eğilimle Türk sanatında özellikle resim ve heykel alanlarında modern adına önemli atılımların atıldığı yıllardır. Artık modern sözcüğünün yerini non-figüratif'e, ulusal sözcüğünün ise milli sözcüğüne bıraktığı bu yıllar, ideolojisini kendi kültür, gelenekler ve tarihsel kökenlere bağlı bir yaklaşımdan geleneksel motif ve konulara aktaran sanatçılarla dikkat çekmektedir (Diri, 2019).

Resim sanatında yerel konulara yönelmeye ve geleneksel sanat dallarına ilişkin araştırmalar yapılmaya başlanmasıyla oluşan kimlik arayışları. Nedim Günsür, Mehmet Pesen ve Fikret Otyam gibi sanatçılarla değer kazanırken, geleneksel sanatların kaynaklarına ilişkin motiflerin batı sanatının teknik özellikleri ile gerçekleşmesi dikkatleri kültürel konulara ve kültür öğelerine çekmeye başlamıştır.

Kültürel öğelerin zenginleştirdiği daha çok yerelliği çağrıştıran kültür, medeniyet ve modernlik gibi kavramlarla evrenselliği çağrıştıran çağdaşlık kavramları arasında ortaya konmak istenen kimlik arayışı dönemin tartışmalarını da beraberinde getirmiştir. Kültür Almanların tanımına göre; bir folklor, bir halk hareketi olarak yerellik barındıran bir kavramdır. Fransız düşüncesinde ise, okumuş bilgili ve entelektüel olmak anlamında daha evrensel bir özelliğe bürünür (Akay, 2010). kavram olarak yerellekle medeniyet arasında bir köprü olarak görülen kültür, değerli şeylerin bir durağan bir topluluğu değil, daha çok bir gereç olduğudur. Toplumun her bireyinin katkıda bulunduğu değişken ve gelişen bir ağ olarak bireysel olandan daha büyüktür ve ancak bir insanın imgesel eylemlerinde yaşayıp büyüyebilir (Baynes, 2004). Varoluşunu, gelişimini ve sürekliliğini kendi yaşama eğiliminden

alan kültür onu yaşatanla ilişkilendirilerek sanatın içerisinde yer alır. Gerek sanatın özü itibarı ile kültürün içerisinde yer alması gerekse kültür öğeleri ile sanatın değer katmanlarına etki etmesi bireyin çabaları ile mümkündür. Bireysel olarak icra edilen kişi ve herkes tarafından da görevlendirilmiş bir icra yetkisinde olmayan sanat bu yönü ile özümleyici konumla yaratıcı konumun birbirine karıştırılmamasını zorunlu kılar (Dubuffet, 2010).

Toplumlara göre farklı şekillerde gelişen bireysellik, belli zaman dilimlerini işaret etse de sanatta farklı bir şekilde seyretmiştir. Bireysel bir eylem olarak ortaya çıkan sanat içinde yaşadığı toplumun değerlerini birçok zaman barındırsa da, sanatçının kendini basmakalıp düşüncelerden, doğmalardan ayırması ile içinde bulunduğu kültürel yapının dışında bir kimlik arayışı ile ayrılmıştır denilebilir. Bunun yanında içinde bulunduğu kültürün tüm öğeleri ile beslenen sanatçıların kimi zaman geleneksel olanı dolayısı ile belli süreçlerden süzülerek gelmiş öğeleri aktarma ya da savunma yolu ile bir kimlik oluşturma çabaları içerisinde oldukları görülür. Bu anlayışta olan Bedri Rahmi Eyüboğlu, batı tarzı resim tekniğine geleneksel Türk motiflerini uyarlayarak çalışmıştır (Resim1).



Resim 1, Bedri Rahmi Eyüboğlu, “Kartal Baba Çınarı, 1946 Duralit üzerine yağlıboya , 116 x 116 cm)

Bedri Rahmi Eyüboğlu gerek konu olarak gerek motifle biçimsellik ve yerellik anlamında Anadolu kültürünün bütün öğelerini kapsayan özgün kimliğini seçtiği halk sanatı örnekleri ile aktarmış, çağdaş teknikler kullanarak sonraki kuşaklara ilham kaynağı olmuştur.

Bedri rahmi öğrencilerinin oluşturduğu “10’ lar Grubu” Nedim Günsür, Mustafa Esirkuş, Leyla Sarptürk Gamsız, Saynur Kıyıcı Güzelson, Hulusi Sarptürk, Mehmet Pesen, Adnan Varınca, Orhan Peker, Fikret Elpe, Turan Erol gibi sanatçılarla yine gelenekseli işaret eden bir kimlik arayışındadır. Türk sanatının çağdaş yaklaşımın “yerel ve ulusal” , “soyut ve evrensel”

eğilimde seyretmeye başladığı bu dönemin önde gelen sanatçılarından bir diğeri de Sabri Berkel'dir (Tansuğ, 2003).

Çağdaş Türk sanatında Berkel'in ortaya koyduğu kimlik, yerellik ile Batı modernizmi ekseninde değerlendirilmektedir. Batı tarzı resim anlayışında soyutlama eğilimi ile dikkat çeken sanatçı, yerel kültürün ritüel konularından yola çıkan çalışmalarında kaligrafik öğelerle dikkat çekerken, biçim, renk, motif ve tekrar eden formlar ile evrensel boyuta ulaşmıştır (Resim 2).



Resim 2, Sabri Berkel, “Zeybek”, 1955, Duralit üzeri yağlı boya, 67.5x46cm

Çağdaş Türk resim sanatının soyut sanat eğilimli çalışmaları ile bilinen Abidin Elderoğlu (1901-1974), renk, biçim ve açık-koyu gibi resim sanatının plastik öğelerini kullanarak oluşturduğu biçimsel kompozisyonlarında kaligrafik anlatımlı kompozisyonlar yapmıştır (Resim 3). İslam etkisinde gelişen Türk sanatlarında hat sanatının görsel kültür öğelerini yeniden yorumladığı çalışmalarında ortaya konan kimlik yerelden evrensele uzanan yolculuğunun önemli örnekleri olarak görülür.



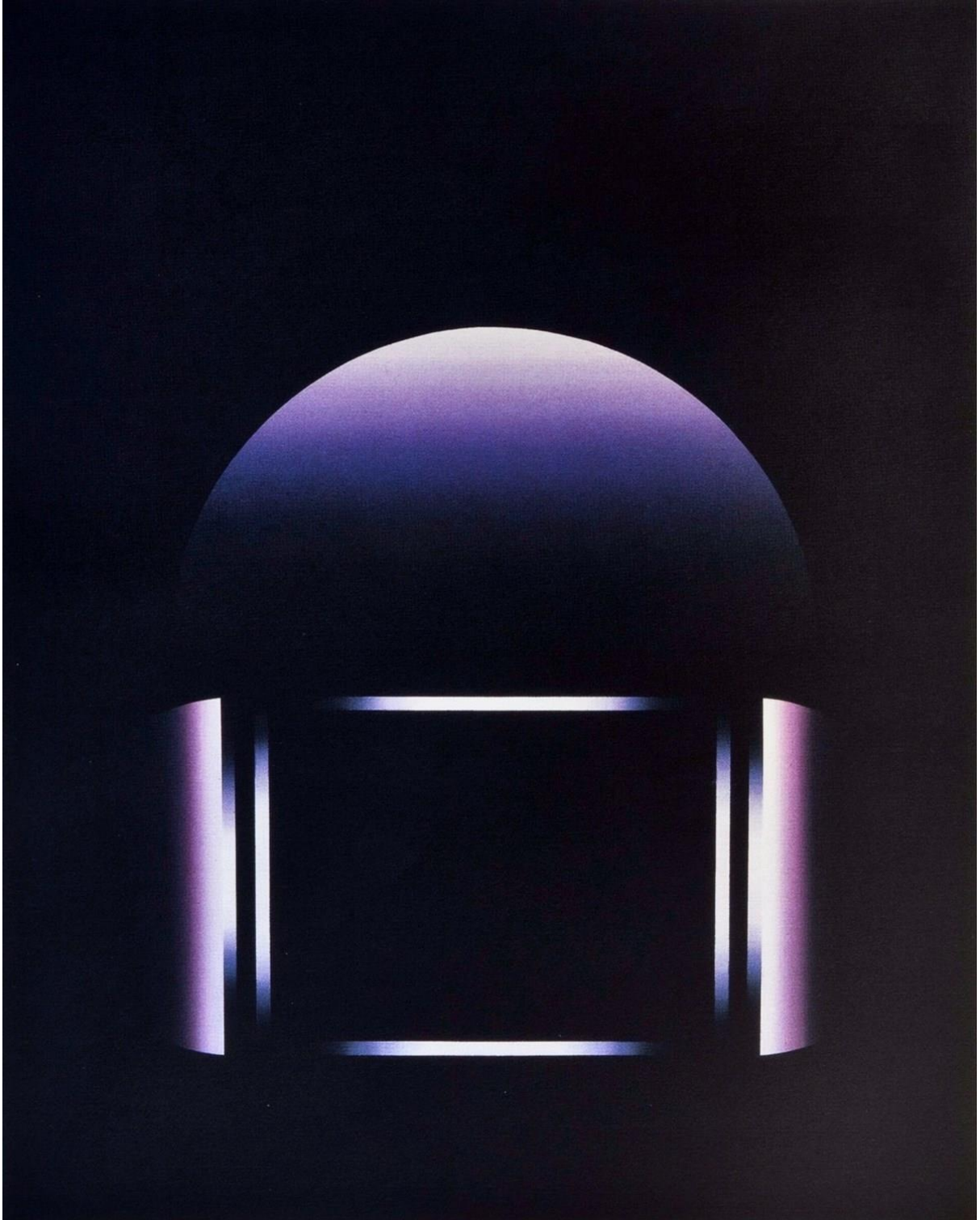
Resim 3, Abidin Elderoğlu, “Kaligrafik Kompozisyon”, 1970, Seramik Baskı 30x39cm

Soyut sanat akımlarının etkisinde kalan “Müstakiller”, “D” Grubu ve “Yeniler Grubu” sanatçıları, eserlerinde gelenek ile ilişkisini koparmamış, kültür öğelerinden örnekler verdikleri özgün yapıtlarla çağdaş Türk sanatına yön vermişlerdir. Geleneksel sanatlar bu kültür öğeleri ile bezenmiş eşsiz örnekleri ile bu dönemin kimlik arayışlarında esin kaynağı olmuştur. Bu bağlamda serleri ile dikkati çeken bir diğer sanatçı da devrim Erbil’dir (1937). Türk minyatür sanatının yalın anlatım biçiminden yola çıkarak oluşturduğu kent görünümleri, iki boyutlu bir anlatımıyla dikkat çekmektedir (Resim 4), (Tansuğ, 2003).



Resim 4, Devrim Erbil, “İstanbul”, 2006, Tuval üzeri yağlı boya 110 x 100cm

Geleneği çağdaş Türk sanatında bireysel bir üslupla aktaran Adnan Çoker (1927), mimari öğeler içeren çalışmalar üzerinden geometrik formlarıyla öne çıkar (Resim 5).



Resim 5, Adnan Çoker, “Yarım Küreler”, 2014, Pigment Baskı, 107.5x78.5cm

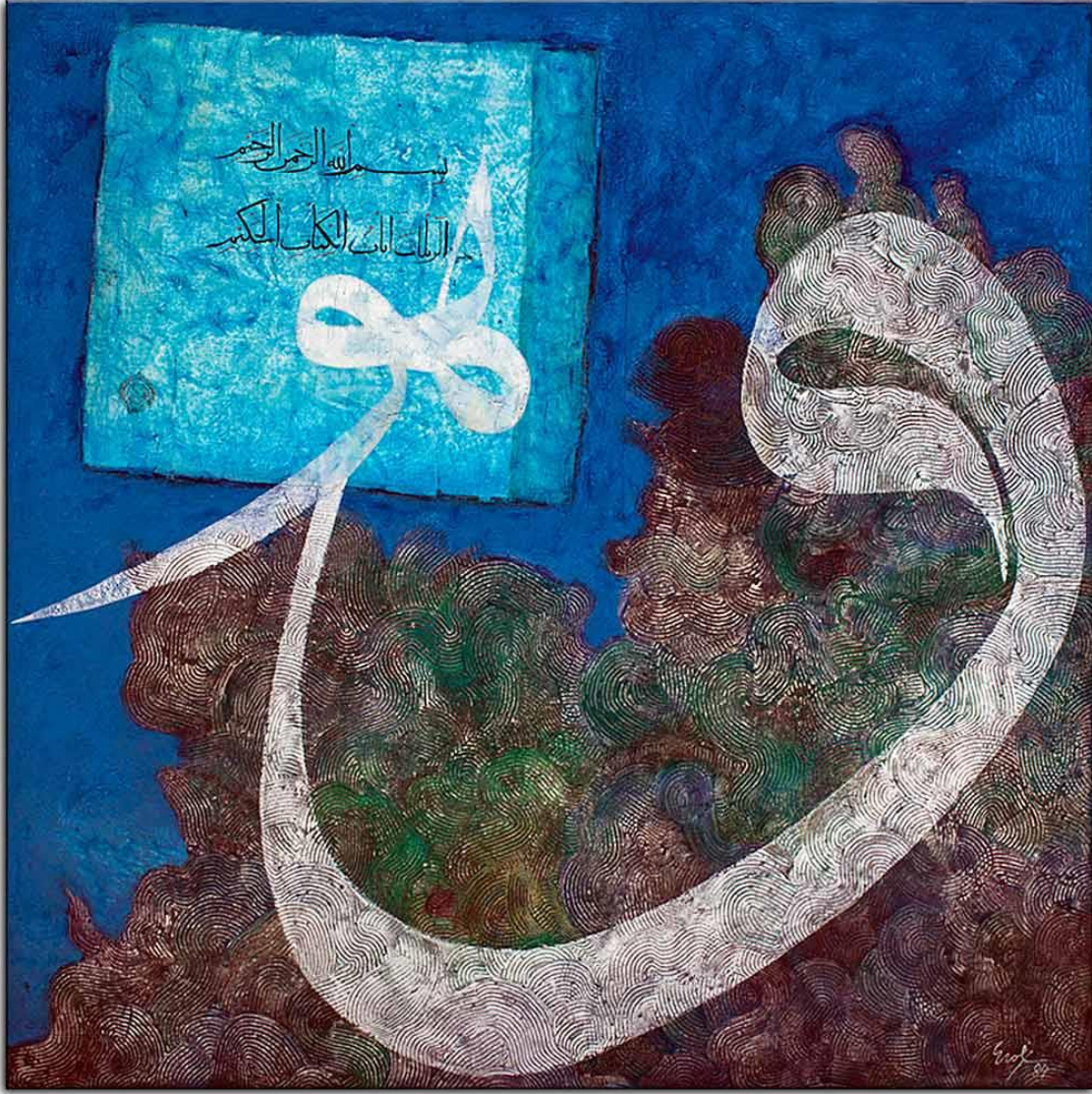
Geleneksel mimarinin özellikle Selçuklu ve Osmanlı mimarisinin anıtsal yönünü ele alan çalışmalarında mekan, zaman ve gizem ilişkisini soyut bir anlatımla ele alırken alışlagelmiş kalıpların dışında soyut geometrik formlarla yeni bir kimlik inşasına kapı açmaktadır.

1950'lerden özellikle 1970'li yıllara gelindiğinde, politik ve düşünce alanında hareketlenmelerin olduğu eleştirel yaklaşımların arttığı bir dönemdir. Bu dönem Gelenek'in çağdaş bir düşünce ve üretim şekli olarak ele alındığı, bir kimlik sorunsalı olarak yorumlanmaya başlandığı dönemdir. Gelenekten Çağdaşa, evrilen çağdaş Türk Sanatında içsellik, bireysel yaklaşım, yaşam ve belleğe ait sorgulamalar, modern resmin sorunları sanatçıların ele aldığı konulardır (Duben, 2008).

Kültür öğelerinde inanç temelli yaklaşımlar çağdaş sanatta oldukça yer almıştır. Kendi kültürel kimliğini çağdaş sanat içerisinde Türk-İslam medeniyetine özgü geleneksel formlarla aktaran sanatçılara bir örnekte Erol Akyavaş'tır (1932-1999). İslam sanatlarını özellikle hat sanatından derlediği örnekleri çağdaş sanata uyarlayarak, varoluşun anlamını arar (Resim 6).

Mimari, matematik, felsefe, tasavvuf ve din bilimleri gibi birçok farklı alanları kapsayan derinlikli araştırmalarla İslam ve doğu sanatlarının mistik ve felsefi yönünü eserlerine taşır. Eserlerine verdiği isimlerle dikkat çeken sanatçı doğu ve batı kültürü arasındaki ikilemlerini geleneğe bağlı eserlerle aşma yoluna gitmiştir.

Hat sanatının zengin kaligrafik öğelerini sembolize ettiği çalışmalarında yarattığı anlam zenginliği ile izleyicileri mistik bir yolculuğa çıkarır. Erol Akyavaş'ın eserlerinde açık bir şekilde ortaya çıkan kimlik arayışı düşünsel bağlamda derin araştırmaların ve değerlendirmelerin sonuç bulmuş halidir. Geleneksel sanatlar üzerinden aktarılan arayışın görsel yansımaları sanatçının içsel yolculuğunun kimliğe dönüştüğü çağdaş bir yaklaşım olarak değerlendirilmektedir (Yavuz,2010).



Resim 6, Erol Akyavaş, “Vav” 1984, tuval üzerine yağlı boya, 115x115 cm

Sonuç

Sanatçılar, belli bir coğrafyada, belli çevrede içerisinde yaşadığı toplumun değerlerinden beslenirken kültürel değerlerini, sosyal değişimlerin içerisinde görselleştirildiği yapıtlar üzerinden aktarırlar. Toplumun siyasi, ekonomik ve kültürel değişimlere bağlı olarak yönünü çevirdiği çağdaş yaşamı, oluşturmaya çalıştığı kimlikle anlamlandırır. Çağdaş Türk resim sanatında kimlik arayışlarının incelenmesi, kültür öğeleri ile açıklanmasını da önemli görülmüş, Doğu ve Batı arasında yol almaya çalışan çağdaşlaşma serüveninde Türk sanatçıların eğilimleri araştırmaya konu olmuştur. Türk resmine özgün nitelik kazandıran ve gelenekten beslenerek milli bir sanat oluşturma çabalarına yön veren sanatçıların kimlik arayışları ve kültür öğeleri eserler üzerinden incelenerek ortaya konmuştur.

İçinde bulunduğu kültürün tüm öğeleri ile beslenen sanatçıların kimi zaman geleneksel olanı dolayısı ile belli süreçlerden süzülerek gelmiş öğeleri aktarma ya da savunma yolu ile bir kimlik oluşturma çabaları içerisinde oldukları görülür. Bu anlayışta olan Bedri Rahmi Eyüboğlu, batı tarzı resim tekniğine geleneksel Türk motiflerini uyarlayarak çalışırken, Sabri Berkel de aynı anlayışla kaligrafik öğelerden beslendiği çalışmalarla dikkat çeker. Çağdaş Türk resim sanatının soyut sanat eğilimli çalışmaları ile bilinen Abidin Elderoğlu, resim sanatının plastik öğelerini kullanarak oluşturduğu biçimsel kompozisyonlarında hat sanatının görsel kültür öğelerini yeniden yorumlar. Türk minyatür sanatının yalın anlatım biçiminden yola çıkarak oluşturduğu kent görünümlerini iki boyutlu bir anlatımıyla sunan Devrim Erbil, geleneksel mekan kavramlarını aktaran Adnan Çoker ve mistik öğelerle Erol Akyavaş kimlik arayışlarında kültür öğelerinden beslene sanatçılar olarak ye almaktadır.

Türk toplumunun kültürel öğeleri, kendi tarihi gelişimlerinin içinde yarattıkları geleneksel sanatlar, inanç sistemleri gibi kültürel bellekte yer alan diğer tüm öğeler çağdaş Türk sanatının sanatlarının da tanımlanmasında büyük önem taşır. Batılılaşma serüveni içerisinde sanatçıların inandıkları değerleri sanat eserlerine yansıtmalarında batı tarzı teknikleri, toplumun geçirdiği siyasi, ekonomik ve ideolojik değişimlerle oluşan yeni yaklaşımları nasıl değerlendirdiklerini ortaya koyan çalışmada modern ve çağdaş olarak farklı üretim biçimlerinin oluşması örneklerle açıklanmıştır. Yapıtlarında geleneksel kültür öğelerinin yansıdığı görülen sanatçılar, gelenekleri ve modern bakış açılarını eserlerine yansıtmış, ulusaldan evrensele yönelen eserleri ve özgün kimlikleri ile çağdaş Türk resmine iz bırakan bir yönde ilerledikleri sonucunu doğurmuştur.

Kaynakça

1. Akay, Ali (2010), Sanatın Gramları, Bağlam Yayınları, İstanbul.
 2. Baynes, Ken (2004), Toplumda Sanat, Yapı Kredi Kültür Yayınları, Sanat.139, İstanbul
 3. Berk, Nurullah; Özsezgin, Kaya (1983). Cumhuriyet Dönemi Türk Resmi, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara.
 4. Demir, Alçiçek Selin (2019). Türk Resim Sanatında (1900-1950) Toplumsal Olguları Görselleştiren Yapıtların Analizi, yayınlanmamış yüksek lisans tezi, MSÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü.
 5. Duben, İpek – Yıldız, Esra (2008), Seksenlerde Türkiye’de Çağdaş Sanat: Yeni Açılımlar, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
 6. Germaner, Semra (1996), 18. Yüzyıl Avrupa Resmi, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
 7. Diri, Tuğçe (2019). Geleneksel Sanatların Çağdaş Türk Resim Sanatına Yansımaları, yayınlanmamış yüksek lisans tezi, MSÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü.
 8. Tansuğ, Sezer (1997), Gelenek Işığında Çağdaş Sanat, İz Yayıncılık, İstanbul.
 9. Tansuğ, Sezer (2003), Çağdaş Türk Sanatı, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Gelenekten Çağdaşa, Modern Türk Sanatında Kültürel Bellek (2010), İstanbul Modern Sanat Müzesi, Mas Matbaacılık A.Ş., İstanbul.

Görsel Kaynakça

Resim1: <http://www.siirparki.com/bedrires.html>

Resim2: <http://lebrizimages.net/img/glrs/0369/web/muz0623/html/files/assets/seo/page42.html>

Resim3: <https://www.artiummodern.com/urun/2918331/abidin-elderoglu-1901-1974-isimsiz-eczacibasi-koleksiyonu-ndan-seramik-uzer>

Resim4: : <https://artam.com/muzayede/333-online-muzayede/devrim-erbil-1937-istanbul-2>

Resim5 <https://www.istanbulsanatevi.com/turk-ressamlar/adnan-coker-hayati-ve-eserleri-1927/>

Resim6: <https://www.istanbulsanatevi.com/turk-ressamlar/erol-akyavas-hayati-ve-eserleri/>

ÖLÜMCÜL KADIN ARKETİPİ VE AVRUPA RESMİNDEKİ İZLERİ

BETÜL SERBEST YILMAZ¹

Özet

İnsanlık tarihinin başlangıç kabul edilen dönemlerinde kadın, Ana Tanrıçalık statüsünde yer almıştır. Kökenlerinin Mezopotamya bölgesindeki ilk sınıflı toplumları işaret eden pagan inanç biçimleri ve tek tanrılı dinler, tarih yazımının ve patriarkal dönüşümün de ana kaynağı olarak yine bu coğrafyayı göstermektedir. Başta güçlü bir Ana Tanrıça inancının söz konusu olduğu bu bölgelerde, patriarkal ideolojinin ortaya çıkması sonucu baş yaratıcı olan kadın gücünü yitirmiş, zamanla yok olmaya başlayarak yerini tek bir erkek tanrıya bırakmıştır. Böylelikle sınıflı toplumların güçlü erkek yönetenleri, iktidarın ihtiyaçları ve sürekliliği doğrultusunda Ana Tanrıça inancı ve matriarkal gelenekleri dönüşüme uğratmışlardır. Bu dönüşüm kültürel öğelerin içersine yavaş yavaş yerleştirilmiş, insanlığın geçirdiği ilerleme ve gelişim içersinde gücü elinde bulunduran yöneticilerin istekleri doğrultusunda şekillendirilmiştir. Doğurganlık sembolü olarak görülmüş ve kutsiyet yüklenmiş kadın, eril bakışın, politik, siyasi ve ekonomik çıkarları için alaşağı edilerek bir köle haline getirilmiş, baştan çıkarıcı özellikleri ile günaha itici, tehlikeli, fiziksel olarak zayıf, karakter olarak kontrolden yoksun ve itaatsiz addedilerek, ataerkil toplumsal bilincin resimlediği tarih sahnesinin arka planına hayalet bir figür olarak yerleştirilmiştir. Çoban topluluklarının, tarım yapan çiftçi toplulukları üzerinde hakimiyet kurması, tarihte ilk sınıflı toplumsal yapının oluşması ile sonuçlanmıştır. İnsanların yöneten ve yönetilenler olarak sınıflara ayrılması patriarkal bir düşünce biçiminin gelişmeye başlaması için ortam hazırlamış, kadın yaratıcı bir kimlik olarak oturduğu kraliçelik tahtından yavaş yavaş indirilmiştir. Bu değişim Mezopotamya uygarlıklarının inanç ritüellerine yansyarak Avrupa düşünce biçiminin temellerini oluşturan Yunan–Roma mitolojisine aktarılmış, kadının ikincil konumu Medea, Clytemnestra, Medusa gibi “Femme Fatale/Ölümcül Kadın” karakterler ile kendini göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: Ölümcül Kadın, Kadın Arketipi, Avrupa Sanatı, Resim

¹ Dr. Öğr. Ü. Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, Karaman, betul.serbest@hotmail.com, Orcid id:0000-0001-8861-9403

THE FATAL WOMAN ARCHETYPE AND ITS TRACES IN EUROPEAN PAINTING

Abstract

In the beginning periods of human history, women had the status of Mother Goddess with their privileged features such as their contribution to the clan economy with their gathering, healing the sick due to their knowledge of nature, and ensuring the continuation of humanity with their fertility. Pagan belief forms and monotheistic religions, which point to the first class societies in the Mesopotamian region, also point to this geography as the main source of historiography and patriarchal transformation. In these regions, where there was a strong belief in the Mother Goddess, as a result of the emergence of patriarchal ideology, the woman, the chief creator, lost her power and began to disappear over time, leaving her place to a single male god. Thus, powerful male rulers of class societies transformed the Mother Goddess belief and matriarchal traditions in line with the needs and continuity of power. This transformation has been gradually embedded in cultural elements and shaped in line with the wishes of the rulers who hold power within the progress and development of humanity. The woman, who was seen as a symbol of fertility and sanctified, was overthrown and turned into a slave for the political, political and economic interests of the masculine gaze, and was considered sinful, dangerous, physically weak, out of control and disobedient in character, with her seductive features, and thus became a part of the patriarchal social consciousness. It is placed as a ghostly figure in the background of the historical scene it depicts.

Due to the changing structure of the earth's geography, shepherd communities' dominance over farming communities resulted in the formation of the first class social structure in history. The division of people into classes as rulers and ruled paved the way for the development of a patriarchal way of thinking, and women were gradually dethroned from the throne of queendom, where they sat as a creative identity. This change was reflected in the belief rituals of Mesopotamian civilizations and was transferred to Greek-Roman mythology, which formed the basis of European thought, and the secondary position of women was manifested in "Femme Fatale" characters such as Medea, Clytemnestra and Medusa.

Key Words: Fatal Woman, Female Archetype, European Art, Painting

Giriş

Kökenlerinin Mezopotamya bölgesindeki ilk sınıflı toplumları işaret eden pagan inanç biçimleri ve tek tanrılı dinler, tarih yazımının ve patriarkal dönüşümün de ana kaynağı olarak yine bu coğrafyayı göstermektedir. Başta güçlü bir Ana Tanrıça inancının söz konusu olduğu bu bölgelerde, patriarkal ideolojinin ortaya çıkması sonucu baş yaratıcı olan kadın gücünü yitirmiş, zamanla yok olmaya başlayarak yerini tek bir erkek tanrıya bırakmıştır. Böylelikle sınıflı toplumların güçlü erkek yönetenleri, iktidarın ihtiyaçları ve sürekliliği doğrultusunda Ana Tanrıça inancı ve matriarkal gelenekleri dönüşüme uğratmışlardır. Bu dönüşüm kültürel öğelerin içersine yavaş yavaş yerleştirilmiş, insanlığın geçirdiği ilerleme ve gelişim içersinde gücü elinde bulunduran yöneticilerin istekleri doğrultusunda şekillendirilmiştir. Doğurganlık sembolü olarak görülmüş ve kutsiyet yüklenmiş kadın, eril bakışın, politik, siyasi ve ekonomik çıkarları için alaşağı edilerek bir köle haline getirilmiş, baştan çıkarıcı özellikleri ile günaha itici, tehlikeli, fiziksel olarak zayıf, karakter olarak kontrolden yoksun ve itaatsiz addedilerek, ataerkil toplumsal bilincin resimlediği tarih sahnesinin arka planına hayalet bir figür olarak yerleştirilmiştir.

Sümer uygarlığı, toplumsal fayda üreten sınıflı yapısı, üretimi denetleyen egemen sınıfı, düzeni içte ve dışta koruyan ordusu, ekonomik- toplumsal- siyasal işleri yöneten yönetici kadrosu, farklı sınıf ve meslekten kimselerin nasıl davranacaklarını saptayan yasaları, bu yasaları uygulayan memurları, halka istenen davranışları gönüllü olarak yapmaya yönelten dinsel “ideoloji”si ile örgütlenmiş ilk kent devleti olarak belirmiştir (Şenel, 2014). Bu ilk devletin ortaya çıkmasına paralel olarak Ana Tanrıça figürünün ve İ.Ö. 3. binyılın başlarındaki “Yaratılış Efsaneleri” içersindeki öneminin azaldığı görülmektedir. Kramer bu durumu ilk kent devletleri içindeki sözü edilen hiyerarşi değişikliğinin bu şekilde inanç olgusuna da yansıdığını belirtmiş, en üst kademedeki bulunan yöneticilerin ve onlara bağlı din adamlarının erkek olmasına bağlamıştır (Berktaş, 2014). Ataerkilliğe geçiş sürecine dek kadının etkinlik alanına giren inanç sistemi, Geç Neolitik’le birlikte erkeğin egemenlik alanına dönüşmüş, bu alanın tüm unsurları eril bir kimlik kazanmaya başlamıştır. Yine döneme kadar kadının etkin rol oynadığı kutsal ritüeller, erkeğin etkin rol oynadığı bir alana dönüşmeye başlamıştır. Dini ritüellerde kadınlara göre tasarlanmış giysilerin kutsal görülmesi nedeniyle değiştirilememesi ve bu nedenle erkeklerin kadın giysileri içinde kutsal rollere bürünmüş olmaları bu gerçeğin en önemli kanıtları arasındadır. Dionysos şenliklerinde erkeklerin kadın giysilerine bürünmesi, Lydialı rahiplerin kadın giysileri içinde dini törenler gerçekleştirmesi bu duruma örnektir. Dünyanın her yerinde dinsel yetkinin bir cinsten öteki cinse, kadından erkeğe aktarılması, rahibin rahibe gibi giydirilmesiyle gerçekleşmiştir. Dinsel liderlikteki cinsiyet değişikliğini gerçekleştirmek ve fark ettirmeden kabullenilebilir kılmak

gibi nedenler ile birlikte geleneksel ritüel giysisinin kutsal ve büyülü görülmesinin yaratmış olduğu düşünce ve korku ondan bir çırpıda vazgeçilmesini olanaksız kılmıştır (Erbil, 2012).

Yakın Doğu’da gerçekleşmiş olan patriarkal değişim, kendinden sonraki birçok kültürün toplumsal yapısının prototipi olmuştur. Kadının doğurganlık, şifacılık, üretim gibi önemli yaşamsal katkılarının getirdiği kutsallığı ve toplumdaki statüsünün bir yansıması olan Ana Tanrıça tapımının yeri sarsılmış olsa da Mezopotamya’dan yayılarak ilk yerleşik tarım toplumlarını etkilemeyi sürdürmüştür. Ana Tanrıça inancının en karakteristik ve kalıcı özellikleri Orta Anadolu’daki Phrygia’da biçimlenmiştir. Phrygialı Ana Tanrıça Anadolu’dan Yunan dünyasına gelerek Avrupa toplumu üzerinde de güçlü ve kalıcı bir etki bırakmıştır. 5. ve 4. yüzyıllara ait yazılı kaynaklardan öğrenilen Ana Tanrıça dinsel törenleri, gizli kutlanan, yalnızca kulte giren kişilerin katılabildiği ayinlerdir. Bu ayinlerde genç kadın ve erkekler gece yapılan ritüellerde meşaleler ile tanrıçaya eşlik etmektedirler. Tanrıçanın Yunan kültüründe edinmiş olduğu atribüsü olan tef, tapım ritüelleri ile ilgili anlatımlarda flüt ve zille birlikte ön planda olmuştur. Müzik ve dans ile güçlendirilmiş bu törenlerin coşkulu etkisi Yunan toplumundaki birçok kişiye devletin resmi dininin kurallarından sıyrılarak, tanrıyla doğrudan ilişki kurma olanağı tanımıştır (Roller, 2013). Euripides, Catullus, Vergilius gibi önemli ozanların Ana Tanrıça hakkındaki betimleri söz konusu ritüeller konusunda olumsuz düşünceler geliştirilmesine neden olmuştur. Bununla birlikte Ana Tanrıça’ya eşlik eden ve kendilerini hadım eden erkeklerin varlığı, bu inanç biçiminin korku ve dehşet yaratan nitelikleri olarak görülmüştür (Roller, 2013).

Roma dünyasında ise Ana Tanrıça’ya, “Tanrıların İda’lı Büyük Anası” olarak seslenilmiştir. Ana Tanrıça’ya Roma panteonunda ve Roma’nın İda Dağı’ndan gelen Troialı Aeneas tarafından kurulduğunu anlatan efsane geleneğinde bu ünvanla büyük bir yer edinmiştir (Roller, 2013:20-21). M.Ö. 1. yüzyılda Cicero ve Diodoros’un yazıları, Augustus döneminde Livius ile Ovidius’un tanımlamaları, Ana Tanrıça ya olumsuz bakışın ve Roma’da önemli olduğunun diğer kapsamlı kanıtlarıdır.

Ana Tanrıça inancına dair bu olumsuz bakışlar ataerkil döneme geçişteki söylemleri yerleştirmede en başarılı uygarlık olmuş olan Yunan toplumu için hiç de yadırganacak bir durum olarak görünmemektedir. Kadının kutsal bir varlık olarak yer aldığı Mezopotamya ve Anadolu kültürlerinin büyü-bilim ve sanat-din gibi iç içe geçmişliğini akılcı bir yaklaşım ile yeniden işleyerek yabancı buldukları öğelerden temizlemişler, kendilerine yepyeni ve gelecekteki tüm Avrupa kültürlerini etkileyecek bir düşünce biçimi yaratmışlardır (Cıbroğlu, 1996). Yunan panteonunda evrene hâkim gücün, otoritenin temsilciliği, savaşın, kahramanlığın atfedildiği Tanrılar Zeus, Hades, Poseidon, Hephaistos, Ares, Dionysos,

Apollon, Hermes gibi erkek karakterlerdir. Toplumdaki kadının sınırlanmış rollerinin birer yansıması olarak gelişen evlilik, doğum, aşk, güzellik, eğlence ve tarımsal bereketlerle alakalı görevler ise Hera, Athena, Artemis, Afrodite, Demeter, Hestia gibi kadın tanrıçalara atfedilmiştir (Erbil, 2012). Tanrılar ve tanrıçalar arasındaki cinsiyetlere göre bu rol dağılımları Yunan toplumu içerisinde de geçerli olmuştur.

Bu rol dağılımına göre; Pandora, lanetli kadın ırkının ve erkeklerin katlanmak zorunda olduğu bir belanın ilk temsilcisidir. Kadının karşı konulamaz cinselliği erkeklerin kötü duruma düşmelerinin başlangıcı olmuştur. Bu nedenle patriarkın kadın üzerindeki en etkin denetim ve baskı araçlarından biri onun cinselliği olmuş ve cinselliğe yüklenen her türlü kötülük ve tehlikenin kadından geldiği düşünülmüştür. Hesiod'un öyküsünde Zeus, Epimetheus'a kadının cinsel organı biçimindeki kötülüğü göndermiş, karşı koyamadığı bu tutku karşısında günah işlemiş, bunun sonucunda ise yaşamın getirdiği belalarla ve ölüm ile cezalandırılmıştır (Millett, 2011). Yunan mitolojisinde çocuk katili olarak anılan diğer bir kadın ise Belos ve Libye'nin kızı Lamia'dır. Şeytani bir güç olarak ele alınan Lamia, Zeus'un karısı olan Hera tarafından lanetlenmiş, şeytani bir varlığa dönüştürülmüştür. Zeus'la birlikteliğinden olan çocukları Hera tarafından öldürülmüştür. Bu yaşadıklarından sonra Lamia delirmiş ve bir mağarada yaşamaya başlamıştır. Bu mağarada geceleri kaçırdığı çocukları yemiştir, uykusuzluk hastalığı nedeniyle çocukların kanlarını emerek bir vampire dönüşmüştür (Ercan, 2013). Bazı mitlerde ise kadın başlı, eşek bacaklı bir canavar olarak betimlenmiş, çocukları korkutmakta kullanılmıştır. Lamia'nın Zeus'tan olan çocuklarının Hera tarafından öldürülmesi, onun her anneye düşman olmasına, çocukları kaçırıp yemeye başlamasına neden olmuştur (Erhat, 1993).

Yarı canavar yarı insan bir kadın figürü olan Medusa ilk olarak M.Ö. 7. yüzyılda Antik Yunanlılar tarafından yazılı hale getirilmiş İliada destanında geçmektedir. Medusa miti detaylı olarak ise M.Ö. 2. yüzyılda Apollodorus'un o döneme ait söylenceleri kayıt ettiği eserinde yer almaktadır. Apollodorus Medusa'dan şu şekilde bahsetmektedir: "Yüzlerine bakanları taşa çevirmeleriyle ünlü Gorgonlar olarak bilinen üç kız kardeşten ölümlü olanı Medusa'dır. Gorgonlar, ejderha derisi gibi pullarla kaplı, çarpık kafaları, domuzlarındaki gibi uzun dişleri, pirinçten elleri ve altından kanatları vardır (Baskan 2011). Poseidon ölümlü Gorgon olan Medusa'ya tecavüz etmiştir. Poseidon'un bu tecavüzü Athena'nın kıskançlığını körüklemiş ve bu yüzden Medusa'yı lanetlemiştir. Güzelliği ile ünlü Medusa'nın saçlarını yılanlara dönüştürmüş, onunla göz göze gelen erkekleri taşa dönüştüren bir büyü yapmıştır (Uzundemir, 2010).

M.Ö. 9. ve 8. yüzyıla ait olduğu düşünülen ozan Homeros'un aktardığı, Antik Yunan'da yazılı hale getirilen İliada ve Odysseia destanları, kötü kadın arketipleri açısından önemli veriler sunmaktadır. İliada destanında da kadın figürler eril söylemin onlara atfettiği özellikleriyle okuyucunun karşısına çıkmaktadır. Hekabe ve Priamos'un kızı Cassandra kimsenin sözüne inanmadığı bir kâhindir. Helen'nin mahvedici güzelliği, aşılamayan surları ile ünlü Troia'nın yok olmasına neden olmuştur. Homeros'un Odysseia destanında ise yarı kadın yarı kuş biçimindeki Sirenler, büyülu şarkıları ile rotaları şaşırtan, güzellikleri ve cazibeleri ile kendilerine çektiği denizcileri öldüren yaratıklar olarak betimlemiştir. Bu nedenle destanda sirenlerin çekiciliklerine kapılmamak için kurnazlığı ile tanınan Odysseus, yolculuk ettiği geminin direğine kendini bağlamış, gemici arkadaşlarının da kulakları tıkaması için emir vermiştir (Vidal-Naquet, 2012). Odysseia destanında diğer bir katil kadın tipi olan Clytemnestra figürü, 19. yüzyılda ortaya çıkan "Kötü Kadın" figürünün ilk görünümlerinden biridir. Aiskhylos'a "Agamemnon" adlı eserinde ilham kaynağı olan katil ruhlu Clytemnestra karakteri, ölümcül kadın stereotipleri açısından Avrupa kültürünü etkilemiş çok önemli bir figürdür. Efsaneye göre, Agamemnon Clytemnestra'nın ilk eşini öldürmüş, Clytemnestra'ya tecavüz etmiş ve onu zorla karısı yapmıştır. Agamemnon, aşılamayan surları ile ünlü rüzgârın şehri Troia'ya savaş açtığında Clytemnestra'dan olan kızı, Iphigenia'yı tanrıça Artemis'e kurban etmiştir. Clytemnestra için bu acı içine atılamayacak kadar büyük olmuştur. Troia savaşının sürdüğü on yıl boyunca, iktidar Clytemnestra'nın eline geçmiş, Agamemnon'nun yokluğunda düşmanı olan Aegisthus ile aşk yaşamaya başlamıştır. Troia savaşı dönüşü Clytemnestra, içindeki intikam ateşi ile Agamemnon'u öldürmüştür. Myken'de bu şekilde başlayan ve devam eden mit, Clytemnestra'nın oğlu Orestes tarafından Atina'da öldürülmesi ile son bulmuştur. Berktaş, söz konusu tragedyanın Antik Yunan'da ataerkil düzenin, sistemleştirildiği ve kurumsallaştırıldığı yeni yazılı hukuk ve demokrasiye geçiş döneminde yazılmış olmasına dikkat çekmektedir (der. Yelözer, 2013, konferans). Antik Yunan ve Roma mitolojik öykülerindeki kadın karakter patriarkın ona atfettiği ölümcül ve tehlikeli özelliklerine vurgu yapılarak şeytanlaştırılmıştır.

Avrupa Resim Sanatında Ölümcül Kadın Figürler

Pagan inanışlardan, tek tanrılı dine geçiş süreci ve bu sürecin bir parçası olan Ana Tanrıça'nın yerini tek bir kadiri mutlak erkek tanrıya bırakması olgusu İ.Ö. 4. ve 3. binyılda gerçekleşmiştir. Tek tanrılı dinlerin doğduğu ve yayıldığı zaman dilimi içinde erkek egemen köleci sistem, kültürün tüm alt ve üst yapısal kurumlarını oluşturmuştur. Bu erkek egemen süreç tek tanrılı dinlerin ortaya çıktığı döneme gelindiğinde ideolojik yapıyı maskülen yaşam

biçimlerine büyük ölçüde uyarlamıştır. Söz konusu ideolojik yapının düşünsel ve maddesel dayanakları köleci sistem içinde oluştuğundan tek tanrılı dinler köle ideolojisinin derin izlerini barındırmaktadır (Erbil, 2012). İdeolojik boyutlu dinsel düşünme biçiminin Yönetici-Tanrı benzetmesi siyasal boyutu geliştirilmiş imparatorluklar döneminde tüm insanların tek yöneticisi olan imparator, evrenin tek yöneticisi tanrı, cennet-cehennem olarak sınıflandırılmış bir öte dünya kavramı ile olgun biçimini almıştır (Şenel, 2004). Bu erilleşmenin ideolojik olarak yerleştirilmesine yönelik bir çaba olan kadın yüceliğinin yok edilmesine dair kanıtlar tek tanrılı inançların kutsal kitaplarında belirli izler bırakmıştır (Berktaş, 2014). Örneğin kökleri Sümer kültürüne dayanan Tevrat'ta geçen "Yaradılış Öyküsü" içinde kadın bedeni ciddi bir saldırıya uğramıştır. İnsanın kadın bedeninden doğma gerçeğinin yadsınmasının yanında kadının, erkeğin bedeninden yaratılması sağlanmıştır (Erbil, 2012).

Mezopotamya'nın ilk sınıflı uygarlıklarında filizlenmiş olan kadın ve erkeğin aynı statüde olamayacağı düşüncesi, mitlerin alt yapısını oluşturduğu Yahudi ve Hristiyanlık içinde değişikliğe uğramadan hatta güçlenerek yer edinmiştir. Mitolojik hikâyeler, tek tanrı anlayışına uygun hale getirilmiş olsa dahi kadın hakkındaki öğreti, ders çıkarılması gereken konu ya da iletilmek istenen mesaj temelde aynı kalmıştır. Bu durumda toplumu yönlendirmek için icat edilmiş en güçlü silahlar olan dini fikir ve dogmaların gerçekliği önemli değildir, önemli olan anlatılan hikâyenin işlevidir. İnsanlara iktidarın düşüncelerini empoze etme açısından politik bir tavır da barındıran dini ve mitolojik hikâyeler, kadınların iyi, kötü, erdemli, fedakâr, edilgin, şeytani, cadı, şehvet düşkün, kötü yola sürükleyen, tüketen, kirli, canavar, katil ruhlu, akılsız, eksik gibi yaftalarla kolaylıkla bilinçlere yerleşmesini sağlamıştır.

İlk Hristiyan tarihçi olan Justin Martyr, tek tanrılı dinleri pagan dinlerden ayırmak için kutsal metinlere bir ekleme yaparak şeytanı icat etmiştir. Martyr, şeytanın varoluşunu İsa'dan önceki bir zamana yerleştirmiş, pagan inanışları kötülükle, kafirlikle ilişkilendirerek, tanrı ve tanrıçaları insanları yanıltmak için şeytanın yaratmış olduğunu ileri sürmüştür. İnsanı yoldan çıkartan, günah işlemeye yönelten şeytanın, erkekten çok kadına olan yakınlığı ve işbirliği içinde olması bu varoluş tasarımının en önemli tarafıdır. Şeytan, ilk günah miti içersine, erkeği kadın vasıtasıyla baştan çıkartan kötü bir melek olarak yerleştirilmiştir. İlk erkek Adem, Havva'ya olan cinsel güçsüzlüğü nedeniyle yenilmiş, Şeytan'ın Adem'i baştan çıkarma girişimleri Havva ile başarıya ulaşmıştır. Tanrı, Adem'i ve onun kaburgasından Havva'yı yarattıktan sonra onları cennete yerleştirmiş, orada yer alan bir ağacın meyvesini yememeleri için onları uyarmıştır. Şeytan, Havva'yı yasaklanan meyveden yemesi için kandırmış, ölümsüz olacaklarını, Tanrı'nın da aslında bu nedenle böylesi bir yasak koyduğuna

inandırmıştır. Hristiyanlıkta ve Musevilikte “İlk Günah” olarak tanımlanan bu öyküde Havva’ya atfedilen merak, nefesine hakim olamama, itaatsizlik, baştan çıkarma gibi günahkar tavırlar dikkat çekicidir. Şeytanın ilk olarak Havva’yla konuşmuş ve onu ikna etmiş olması kadının tutkularına kolay yenildiği, günaha daha yatkın olduğu düşüncesini perçinlemektedir. Adem’i bu günahı işlemeye ikna eden ve şeytanın sözünü dinlemiş olan Havva’dır (Oktan ve Küçükalkan 2013). Cennetten kovulma miti de aynı konunun daha geliştirilmiş bir biçimidir. Millett’e göre Yahudi-Hristiyan inançlarının ana miti ve bu nedenle bugünkü kültürel kalıtların temeli olduğu için bu öykü çok büyük önem taşımaktadır. Teoloji de insan acılarının ve günahlarının nedeni olarak kadın ve onun aleyhinde gelişen cinsel tutumun temelini meydana getirmektedir. Çünkü bu görüş Batı’daki ataerkil geleneğin can alıcı noktasıdır (Millett, 2011). İncil’de ve Yahudi geleneğinde kadın yüzüne sahip, uzun saçlı, kanatlı bir ucube olan aynı zamanda Kabala öğretisinde Adem’in ilk karısı olduğuna inanılan daha sonra bir cine dönüşen Babil kökenli Lilith’ten bahsedilmektedir (Eco, 2009). Havva’ya yasak meyveyi yemesini ve Adem’i ikna ederek ona da yedirmesini söyleyen yılanın Lilith olduğu vurgulanmıştır: “Havva’da asi olarak gördüğümüz tüm karakter özellikleri Lilith’in etkileri olarak görülmüş ve diğer kadınlar için baştan çıkarıcı ve teşvik edici bir unsur haline gelmiştir. Havva’yı bilgeliğin yasak meyvelerinden yemeye ikna eden o olmuştur. Burada Lilith’le yılan bütünleşmiştir” (Ercan, 2013). Bu durum kadının şeytanla işbirliği yaptığını hatta şeytanın bir kadın olabileceği düşüncesini oluşturmaktadır. Cinsiyetler arası savaşımın açık ve net ilk izleri, İbrani mitolojisindeki bu Adem ile Lilith söylencesinde görülmektedir. Çünkü Lilith’in itaatsizliğinin çıkış noktası açıkça Adem ile aynı konumda olmak, bir tür eşitlik istemidir. Lilith, hem kendisinin hem de Adem’in topraktan yaratılmış olduğunu ifade ederek, Adem’e itaat etme emrine karşı çıkmıştır (Ercan, 2013). Lilith’in yaratılması Tekvin’de şu şekilde anlatılmaktadır:

“Tekvin Bap 1:26: "Allah yeri, göğü, yıldızları, bitkileri hayvanları yarattıktan sonra 'Allah dedi: Suretimizde benzeyişimize göre insan yapalım! O yeryüzünde her şeye hakim olsun.' Ve Allah insanı kendi suretinde yarattı ve onları erkek ve dişi olarak yarattı." Talmud'a göre bu ilk Adem'le yaratılan kadının adı Lilith'dir. Bu kadın kendini Adem'le eşit görüp, onun sözünü dinlememiş ve bir dişi cin olmuş, erkeklere sataşmaya başlamış” (Çığ , 2010). Söz dinlemeyen bir tip olan Lilith, isyan ederek Adem’i terk etmiştir. Adem’in terk edildikten sonra yalnız kalmak istemediğini belirtmesi üzerine, Tanrı erkeğin kaburga kemiğinden bir kadın daha yaratmıştır. Yeni yaratılan kadın, Lilith gibi eşitlik isteminde bulunmamıştır. Çünkü o Adem'in kaburga kemiğinden yaratılmıştır. Artık kadın tamamen ikincil konumdadır ve erkeğin bir parçası olarak onun ihtiyacı için var edilmiştir (Ercan, 2013). Tüm bu

çıkarımlara rağmen Havva'da, Şeytan-Lilith-Yılan tarafından ayartılmıştır ve Adem'le birlikte cennetten kovulmalarının sorumlusu, dünyaya kötülüklerin gelmesinin kaynağı kadın olmuştur. Benzer ölümcül kadın betimlemeleri teolojinin güçlü bir fırtına gibi estiği Ortaçağ resimlerinde önemli örneklerini gözler önüne sermektedir. Dönemin resimlerindeki kadın figürü, Hristiyan kilisesinin tek iktidar olduğu bu süreçte maskülen ve hegamonik bir tavır çerçevesinde gerçekleşmiştir. Buna paralel olarak resim sanatı göstergelerinin didaktik amaçla yapılıyor olması ve kilisenin menfaatine paralel biçimde belirlenen kurallar ile kurgulanmış ölümcül kadın figürleri, toplumsal hafızaya sorgulanmadan kodlanmış olduğu söylenebilir. Bu bağlamda Leppert “Sanatın Anlam ve Görüntüsü” adlı kitabında, belli bir mekan ve zamandaki insanların görmek istedikleri ya da görmeye değer buldukları imgelerin ne kadar önemli olduğuna değinmiştir. Leppert'a göre resim: “İlgileri kaydeden derin bir tutanaktır; fakat kayıtlarında asla nesnel değildir, Bu bağlamda resim tarihsel, siyasal ve toplumsal açılardan önemli belgeler olmakla birlikte yalnızca bu fenomenlerin bir tutanağı değil aynı zaman da tartışmaların önemli “Katılımcı”larından biridir; geçmişin ve bugünün bir aynası olmaktan ziyade geleceğin şekillendirilmesine katkıda bulunan bir başrol oyuncusudur” (Leppert, 2009).

Ortaçağ resminin konuları dini hikayeler olan Hristiyan ikonografisi örnekleridir. Avrupa Resim Sanatının büyük ve önemli örneklerini oluşturan bu konular Eski ve Yeni Ahit sahneleridir. Resim tarihinde işlenmiş en yaygın Eski Ahit konusu olan “Adem ve Havva” kadın düşmanlığının dayandığı bir temel olması açısından çok önemlidir (Boynudelik, 2015). Erken Ortaçağ'da Karolenj dönemine ait Manastır yapımı el yazmalarından olan Bamberg İncili içindeki “Cennet Bahçesi” sahnesi konunun yalın ve anlaşılır imgelerle verildiği eğitsel örneklerden biridir (Görsel 1). “Adem'in Yaratılması” ile başlayan sahne “Hayvan ve Bitkilerin Yaratılması”, “Havva'nın Yaratılması”, “Havva'nın Şeytan Tarafından Kandırılması”, “İlk Günah”, “Cennetten Kovulma”, “Habil ve Kabil”, “Yüceltilen İsa” sahnelerinin yansıtılmasıyla bir öğreti mantığı amaçlanmıştır (Beksaç, 2012).



Görsel 1. Bamberg İncili, “Cennet Bahçesi”, 9. Yüzyıl, Bamberg Devlet Kütüphanesi, Almanya.

Ortaçağ resimlerinin günahkâr figürü genellikle cinselliği ön plana çıkarılmış bir kadın olmuştur. Ayrıca kadının Havva’nın soyundan olması nedeniyle şeytanla olan yakınlığı her fırsatta altı çizilmiştir. Şehvet ve arzu dolu olması, baştan çıkarıcılığını kullanarak erkeğin iktidarını sarsması, ölüme götüren kararlar aldırması, resim kompozisyonlarında kadın betimlerini şekillendiren önemli noktalar olmuştur. Havva Tanrı’nın sözünü dinlememiş ve ona itaat etmeyerek yasak meyveyi yemiştir. Ardından yasak meyveyi yemesi için Adem’i kandırmış ve cennetten kovulmalarına neden olmuştur. Orta Çağ teorisyenleri toplumun hiyerarşik bir düzen biçiminde yapılanmış olması ile insanın katlanmak zorunda olduğu birçok acıya Havva’nın bu itaatsiz tavırlarının sebep olduğunu belirtmiştir (Alatlı, 2010). Bu nedenle Adem’in cennetten kovulmasına sebep olan Havva, bu dönem içinde günahkarlığı temsil eden en önemli kadın figürü olarak dini resim sahnelerinde yerini almıştır (Görsel 2).



Görsel 2. Anonim, “İlk Günah”, 420 cm x 420 cm x 70 cm, Fresk, 1196-1200, Sigena Manastırı, Aragon, İspanya.

Konuya ilişkin tezi destekleyici bulgular, resimlerin anlam açısından yorumlanması ile ortaya çıkmaktadır. Sanatçının resim aracılığı ile görünenden hareketle gösterilmek isteneni verme biçimi ise içeriğin yorumlanmasıyla somutlaşmaktadır. Erkek sanatçı bireyselliğini ve özgürlüğünü kazanmasının söz konusu olduğu modern döneme kadar kilise, kraliyet, aristokrasi veya burjuvaziye hizmet ederek, zengin ve güçlü sınıfların biçimlendirdiği düşünce ve kurallar ile kompozisyonlar üretmiştir. Bu bağlamda sanat tarihinin önemli başyapıtları içinde görülen ve mizojini içeren üstü örtülü anlatımlar, eril gücün hizmetinde gerçekleşmiş, resim sanatı ataerkil düşünceleri empoze etmede önemli bir araç olmuştur. Dünyaya kötülükleri getiren, nemfomanyaklığı nedeniyle erkeğin iktidarını, itibarını sarsan ve mahveden kötü kadın anlatımı Rönesans, Maniyerizm, Barok, Rokoko, Yeni Klasizm gibi farklı estetik anlayışlarda bile ortak bir anlam birliği göstermektedir. Söz konusu bu estetik anlayışlar doğrultusunda yapılmış mitolojik, teolojik, edebi kurgularda kadın figürlerinin biçim ve içerik açısından benzerliklerini koruduğu saptanmıştır. Erdemli, itaatkâr ve “Kutsal Anne” ile onun tam karşıtı olan şehvetli, günahkâr “Kötü Kadın” erkek izleyiciye uzak durması gereken zaafı konusunda dersler vermektedir. Resim kompozisyonlarındaki göstergelerin manüpüle edici tavrını kullanarak erkeklere şehvetin tehlikelerini sebep sonuç ilişkisi içinde veren resimler bu açıdan didaktik bir yapıya bürünmektedir. Korunmaya muhtaç zavallıdan, kaçırılan, tecavüz edilen güçsüz bedenlere, baştan çıkartarak erkeğin hayatını mahveden nemfomanyaktan, eril gücü reddetmesi sonucu dışlanarak canavar ya da cadıya dönüştürülen dişilere kadar geniş bir skala oluşturan resimlerdeki kadın karakterler, dönemlerin siyasi ve politik çekişmeleri içinde bir iktidar meselesi olarak da sanat tarihinde yer almışlardır.

Resim tarihinde kompozisyonlarda yer alan kadın figürü üç tipte yansıtılmıştır. İdeal kadın, bekaretini koruyarak kendini tanrıya adayan Meryem “Evdeki Melek”, Mecdelli Meryem hayata günahkar başlayıp İsa’yı görmesiyle iman eden fahişe “Tövbekar Kadın”, Havva itaatsizliği, şeytan ile olan yakınlığı, baştan çıkarıcı olması, ilk günahın sorumlusu ve dolayısıyla dünyadaki tüm kötülüklerin sebebi olan “Ölümcül/ Erkeğe Kötü Sonu Hazırlayan Kadın”. Ataerkil ideolojinin bu üç prototipi içinde yer alan Fransızca *Femme Fatale* – Ölümcül Kadın, egemen ideolojinin uygun gördüğü kadın modelinin karşıtı olarak resim tarihinin en önemli yapıtları içinde görülmektedir. Resim kompozisyonlarında belirli ikonografik özelliklere sahip kötü kadın tipi, cinselliği ile varlığını ortaya koyar ve yine cinsel açıdan saldırgandır. Bununla birlikte başında gücünün simgesi taç ya da şapka, değerli taşlarla ya da çiçeklerle süslenmiş uzun saçları, boynunda özellikle inci kolye, kulağında küpe, parmaklarda yüzük gibi bir çok mücevhere sahip, çıplak ya da transparan kıyafetler içinde, giysili ise vücudunun hatlarını belli eden gösterişli bir kostüm içinde ve genellikle erkek izleyiciyle utanmaz bakışlar ile dialektik kurarak onu davet eden bir çerçeve içinde karakterize edilmiştir. Bu bağlamda Avrupa resim sanatı içinde yer alan bu Ölüme sebebiyet veren/ Ölümcül Kadın figürlerinin yer aldığı kompozisyonlar biçim-içerik açısından incelenerek Alegorik-Didaktik, Betimlemeci-Tematik ve Edebi olarak üç bölüme ayrılmıştır. Bu kadın figürlerinin kompozisyon içindeki ontolojik rolü ve göstergelerinin altında yatan anlam, kadın düşmanlığını kanıtlayan en önemli argümanlardır.

Alegorik resimlerde genellikle kadın figürü belli bir kavramın sembolü ve kişileştirilmiş hali olarak kurgulanmıştır. Bu tür kişileştirmeler ile insanlara ahlaki mesajlarla erdemli hayatın yolları işaret edilerek gösterilmektedir. Böylelikle kadının cinsel çekiciliği karşısında tutkularına hâkim olamayan erkeğin yaşadığı trajik olaylar ders verici niteliği ile didaktik bir yapıya bürünmektedir. Sahnelerde en dikkat çekici nokta, erkeğin yaptığı yanlış, hatalı, günahkâr davranışının baştan çıkarma ve kandırılma sonucu kadınların sebep olduğu imasıdır. Dolayısıyla kadınlar tehlikeli ve şeytani varlıklardır, çekicilikleri ile erkeği yoldan çıkartarak erkeğe günah işletirler.

Konuya en yetkin örnek Francesco del Cossa’nın “Nisan Alegorisi: Venüs’ün Zaferi” adlı yapıtıdır. Schifanoia Sarayı’nın Aylar Salonu’nda yer almaktadır (Görsel 3). Baldassare d’Este ve Ercole de Roberti’ye atfedilen fresklerin konusu yılın ayları üzerinedir. Salonun bütün duvarları alegoriler ile doludur. Doğu duvarında bulunan “Nisan Alegorisi: Venüs’ün Zaferi” konusu diğer tüm alegoriler gibi üç katmanlı friz olarak düzenlenmiştir. Frizin en üst bölümünde yer alan resmin orta bölümünde mitolojik bir anlatım ile kadim tanrısallık, alt bölümünde ise o döneme uygun saray olayları betimlenmiştir.



Görsel 3. Francesco del Cossa, “Nisan Alegorisi: Venüs’ün Zaferi”, 500 cm x 320 cm, Fresk, 1468-70, Schifanoia Sarayı, Aylar Salonu, Ferrara, İtalya.

Kompozisyonun tam ortasına yerleştirilmiş aşk tanrıçası Venüs, oturduğu dikdörtgen biçimli tahtının bulunduğu ve üzeri süslü kumaşlar ile bezeli salı, bir çift kuğu ile çekilmektedir. Tanrıçanın yukarı doğru kaldırmış olduğu sağ elinde bir elma görülmektedir. Başında çiçeklerden bir taç ile betimlenen tanrıçanın sağ ve sol yanında uçuşan sevgi sembolü iki beyaz güvercin yer almaktadır. Hemen önünde sırtı izleyiciye doğru dönük bir şövalye diz üstü çökmüş Venüs’e bakmaktadır. Şövalyenin önünde izleyiciye gösterilmemiş bir yerden sarkan zincir ise tutsaklığı ile onu Venüs’ün oturduğu tahta bağlamaktadır. Sahnenin sol planında kadın ve erkekten oluşan on kişilik bir figür grubu vardır. Ayakta duran dörtlü grupta izleyiciye dönük üç kadın ve bu grup içindeki bir kadını öpen erkek figür görülmektedir. Aynı düzlemde yer alan hemen sağda bu öpüşmeyi izleyen kollarını bağlamış bir erkek yer alır. Onun hemen arkasında izleyiciye sırtı dönük olarak yerleştirilmiş sohbet eden bir kadın ve bir erkek oturur pozisyonda görülmektedir. Bu planın son grubunda ise iki kadın bir erkekli üçlü grup çalılarla çevrili alanda ayakta durmaktadır. Pembe giysili kadın sol elinde bir gül tutmaktadır. Resmin sağ planında ise on beş kişilik kadın ve erkekli grup, ellerinde enstrümanlar ile orkestra görünümü vermektedir. İki kadın ve bir erkekten oluşan birbirleriyle oldukça yakın ilişki içinde görünen üçlü bu grubun ortasında yerde oturmaktadır. Bunların etrafında ayakta duran ve onları izleyen figürler görülmektedir. Bu bölümün arka planında ve daha yukarıda antikitenin önemli motifi üç güzeller ellerinde meyveler ile gösterilmiştir. Sahnenin en arka planında ise Ferrara şehri, dönemin mimari özelliğini taşıyan binalar ile birlikte yer almaktadır. Kompozisyonun geneline tavşanlar ile kuşlar yerleştirilmiştir. Şehvet, Hristiyanlığın yedi ölümcül günahlarından biri olarak güvercin ve tavşanlar olarak sembolize edilmiştir. Bu tür hayvan sembolleri özellikle dizginlenemez hayvani tutkuları ima etmektedir.

(Gibson, 2013:203). Bununla birlikte romantik aşkın sembolleri olarak da bilinen söz konusu hayvan betimleri kompozisyonadaki erotik göndermelere de hizmet etmektedir. Po di Volonte adlı akarsuyun yanına konumlandırılmış bir şehir olan Ferrara önünde, sivri kayalıkların arasından çekilen tanrıça Venüs, savaş Tanrısı Mars'ı güzelliği ve dişiliği karşısında diz çöktürerek kölesi haline getirmiştir. Süslü kumaşlarla bezenmiş Venüs'ün tahtını çeken kuğular bu anlamda şövalyenin Venüs'e olan sadakatini simgelemektedirler.

Kadın figürlerinin yer aldığı resimlerin etki gücünün yüksek olmasının nedeni Leppert'in deyimiyle görülmeyen seyircinin maddi dünyayla olan ilişkisine tetiklenen bir bakma erotizmine, bakma arzusuna ve hazzına bağlı olmasıdır. Natürmortun izleyicinin bakışını yakalaması ve akabinde koklama, tatma, işitme, dokunma duyularını uyandırması gibi kadın figürü de aynı duyuları uyandırırken güçlü-zayıf, kaçan-kovalanan, av-avcı, korkak- cesur, etken-edilgen, sahip-köle, kötü-iyi, günahkâr-masum gibi karşıt kavramlara çağrışımlar yaparak haz, zevk, güç, iktidar gibi erkil enstrümanlar üzerinden skopofilik doyumunu tetiklemektedir (Leppert, 2009).

Bir öykünün başlangıç, gelişme ve sonuç aşamalarının aynı kompozisyon içerisinde gösterilmesine öyküleyici ya da hikâyeci anlatım da denilmiştir. Sanatçı eserlerinde hikâyeleri anlatmak için iki ya da daha fazla sahne kullanmıştır. Geçmiş, gelecek ve o an, aynı sahne içinde inşa edilmiştir. Sahne içersindeki hikayeyi çözmek için farklı imgeler arasında bağlantı kurmak gerekmektedir. Betimlenen hikayenin anlamı her zaman tüm açıklığı ile verilmemiş, metaforik ve ironik anlatımlar kullanılmıştır. Adem ve Havva, Salome, Vaftizci Yahya'nın başının kesilmesi gibi popüler teolojik temalar bu sahneleme tekniğinde sıkça kullanılmıştır (Tükel ve Arsal 2014). Kutsal kitaptaki olayları inananlara anlatmanın en iyi yolu görsel temsiliyeti kullanmak olmuştur. Kilise yetkilileri herhangi yorum ve yanlış anlamaya yer vermeyecek biçimde yapılmasını istediği görsel malzemeler tek bir gücün toplumu istediği gibi yönlendirmesinde çok güçlü silahlar olarak varlıklarını ortaya koymuşlardır. Ortaçağ boyunca kutsal kitapta anlatılan olaylar gerçek olmayan ya da en azından insanın çevresindeki doğayı hemen hemen hiçbir referans vermeyen ortamlarda betimlenmiştir. Böylece bakanların ilgisi sadece olayın kendisi üzerine yoğunlaşabilirken göz ve zihin manzara mimari gibi gerçek elemanlar ile meşgul edilmemiştir. Bu gerçek dışı ortam yaratma işi çoğunlukla altın varak zemin olarak kullanılarak gerçekleşmiştir. Rönesans dönemi ile birlikte bu kez aynı olaylar dönemin değişen değerleri ışığında gerçekmiş gibi gösterilen izleyicinin içinde yaşadığı mekanlara taşınmış bu bakımdan çok daha gerçekçi anlatımlar oluşmuş ama dine dair olayların yorumlanması önceki dönemde olduğu gibi devam etmiş çok aşırı ve farklı yorumlara gidilmemiştir. Dini hikâyelere bağlılık sembollerin ve referansların belirlenen

çerçevede kullanılması barok dönem içinde de değişmemiş sadece olayların dramatik kurgusu ve aktarımındaki teknik meseleler dönemin üslup özelliğine bağlı kalınarak çözümlenmiştir (Boynudelik, 2015). Bu yaklaşım Manet'in "Olympia" sında açıkça görülmektedir. Manet, "Olympia" isimli resmi için Tiziano'nun Urbino Venüsü'nden ilham almıştır (Görsel 4). Aresse'ye göre Manet bu resimden bir pin-up kızı izlenimi edinmiş, Olympia'da bu imajı vermesi için müşterisini bekleyen kibar bir fahişe betimlemiştir. Geleneksel perspektifli sahne düzeni ve yazınsal konuyu temel alan bir teatrallığe karşı tavır geliştiren sanatçı, bakanlara kendini göstermekle ve onlara bakmakla yetinen kadın izleyicinin dikkatini resmin yüzeyinde tutmaktadır (Aresse, 2015). Bunda kadının kendine olan güveniyle, utanmaz ve dominant bakışları izleyiciyi ile bir dialektik kurarak tutsağı haline getirmektedir. Manet'nin kompozisyonunda beyaz örtülü bir yatağın üzerinde uzanmış olan çıplak kadın erkek olduğu düşünülen izleyiciye doğru bakmaktadır. Sağ planda siyahi bir hizmetçi Olympia'nın hayranlarından biri tarafından geldiği düşünülen bir buket çiçek ile betimlenmiştir. Olympia'nın hemen ayakucunda yer alan bir siyah kedi saldırgan tavrı ile dikkat çekmektedir. Kadının erkeğin üzerindeki dişil gücü, kışkırtıcılığı, hükmeden tavrı, ayağındaki terlikleri, boynunda kadife gerdanlığı, saçındaki kamelyası ve eliyle kapattığı cinsel organı ile uzanmış betimlenen genç fahişe ile erkek izleyici için adeta bir tuzaktır. Parmaklarının duruşu ay ışığı altında çiftleşme dansı yapan bir dişi yengece ya da çiftleştikten sonra erkeğini yiyen bir tarantulaya benzetilir. Genç fahişenin kolunda Manet'nin annesine ait bir bilezik ve o bilezikte kendi bebeklik saçından bir bukle olduğu ve saçındaki kamelyanın Alexandre Dumas ve Verdi'nin La Traviata operasına ilham veren romanı "Kamelyalı Kadın"a dair bir gönderme olduğu düşünülmektedir (Rubin, 2015).



Görsel 4. Manet, "Olympia", 130.5 cm x 190 cm, Tuval Üzerine Yağlıboya, 1863, d'Orsay Müzesi, Paris, Fransa.

Manet'nin Olympia'sında geleneksel Venüs imgesi bozulmuştur. Bir başkaldırma olarak görülen resimde ideal kadın figürü yerine modern dönemin kadına biçtiği rollerden birisi olan fahişe, bir aktris gibi başrolde yer almaktadır. Manet'nin Olympia'sının izleyiciye olan doğrudan bakışı erkeğe açıkça bir meydan okumadır (Çakırusta, 2006). Mary Kelly'ye göre kadın imgesine bakan herkes röntgenci konumundadır. Kadın bu bakıştaki kendi imgesiyle özdeşleşmeyi narsisistik bir özdeşleşme veya bir rahatsızlık olarak yaşar. Freud'dan yola çıkan Mulvey, 'skopofili'yi 'bakmaktan ve bakılmaktan zevk almanın yanı sıra, denetleyici ve meraklı bir bakışa tabi tutarak diğer insanları nesne olarak' görmekle ilişkilendirirken, 'bakışın sahibi'nin erkek, imgenin ise kadın olduğunu ekler. 'Belirleyen erkek bakışı, buna göre biçimlenen kadın figürüne fantezisini yansıtır. Geleneksel teşhiri rolündeki kadınlar', sergilenerek 'bakılan olma'yı (to-be-looked-at-ness) ifade ederler' (Aydoğan, 2006).

İlk kadın çıplaklar İtalyanca cassone olarak adlandırılan evlilik hediyeleri çeyiz sandıklarına yapılmıştır. Yatak odalarını süsleyen bu sandık kapaklarının içlerine çizilmiş ilk çıplaklar Giorgione'nın Uyuyan Venüs'üyle kamusal alanlara taşınmıştır (Görsel 5). 1507-1508'de düğün hediyesi olarak yapılması, figürün doğanın içinde tasvir edilmesi ile Venüs'e dönüşmesi ve uyuyan bir çıplak olarak izlendiğinin farkında olmaması sayesinde meşru görülmüştür (Corbin vd. 2011).



Görsel 5. Giorgione, “Uyuyan Venüs”, 108.5 cm x 175 cm, Tuval Üzerine Yağlıboya, 1508-1510, Eski Ustalar Resim Galerisi, Dresden, Almanya.

Zevk yatırımları denebilecek bu tür resimlerde şehvet yoğun olarak işlenmiş, görme ile birlikte dokunma duygusu uyandıran erotik hisler barındırmışlardır. Bu nedenle bedeni konu alan resimlerde o döneme ait popüler duruşlar ortaya çıkmıştır. Bu duruşların popüler

olmasını sağlayan Giorgione'nın Venüs'ü kırsal bir alanda uykuya dalmış çıplak olarak betimlenmiştir. Herhangi bir alt metin barındırmadan resmedilmiş bu kadın figürü dokunma duyusunu harekete geçirmektedir. Haz verme duygusunu harekete geçiren erotikleşme, dokunma duyusunun özel bir erotik duygu olarak erkeklerin ilgi alanına girmesi ve mitolojik resimlerin entelektüel ortam dışında da talep edilir olması bu tür resimlerin popüler olmasını sağlamıştır denebilir. Dönemin geleneklerine bağlı olarak evlenecek kadının çeyizinin konduğu bilinen bu sandıklara yapılan resimler özellikle kadına evlilikteki rolünü açıklar nitelikte yol gösterici olmuştur. Çeyiz sandıklarına yapılan bu uzanmış çıplak kadınlar ile çiftleri cinselliğe ve doğurganlığa teşvik etmek amaçlanmıştır. Bununla birlikte dönemin sosyo-kültürel ahlaki yapısı içinde kadının cinsel ilişki sırasında zevk almaması gerektiği yargısıyla üreme odaklı cinsellikler yaşanmış, kadının kendini eşinin zevk alacağı bu duruma hazırlaması için öğretici olmuştur. Edebiyat yapıtlarının resimlere konu oluşu Rönesans ve Barok dönemlerde sınırlı sayıdadır. Bu durum genel okuma-yazma bilen kitlelerin azlığı ile doğru orantılıdır. Nesilden nesile kulaktan kulağa sözel olarak aktarılan mitler ya da efsaneler çoğunluk tarafından kolay okunabilen ana fikri çıkarılabilen eğitici ya da öğretici işlevini koruyabilen özelliklerinden dolayı sanatçılar tarafından tercih edilmiştir. Ressam resminin konusunu azınlık tarafından bilinen edebi metinlerden değil çoğunluk tarafından bilinen hikâye ve efsanelerden seçmiştir. Bu durum kısır bir döngü olarak tekrar etmiş, din ve inanç sistemi üzerinden insanların görsel yollarla bilgilendirilmeleri ve yönlendirilmeleri etkin olarak resim sanatında konu seçiminde belirleyici bir unsur olmuştur. John Milton'un "Kayıp Cennet" adlı epik şiirinden bir bölüm olan Hogarth'ın sahnesinde, Şeytan cehenneme giderken Ölüm ile yüzleşmektedir (Görsel 6). Aralarında çıplak bir kadın olarak betimlenmiş olan ise Günah'tır. Hogarth, Milton'un şiirinin atmosferini yakalamak için etkin renk ve boya katmanlarının kullandığı bir kompozisyon sunmaktadır. Karanlık bir atmosferin içerisinde parlak renkleri kullanarak önemli detayları ortaya çıkarmayı başarmıştır. Kadının günah olarak sembolize edilmiş olduğu sahnede figürün üst kısmı güzelliğini ortaya koyarken belден alt kısmı grotesk yılanlarla ve cehennem köpekleri ile yapılandırılmıştır. Şeytan maske gibi bir yüzü olan, zırhlı, kuyruklu ve büyük kanatları ile bir kahraman olarak yansıtılmıştır. Bu anlayış romantiklerin kullandığı Düşmüş Melek teması ile uyum göstermektedir.



Görsel 6. Wiliam Hogarth, “Kayıp Cennet; Şeytan, Günah ve Ölüm”, 619 mm x 745 mm, Tuval Üzerine Yağlıboya, 1735-40, Tate Modern, Londra, İngiltere.

Sonuç

Ataerkil toplum biçiminin, insanlığın en ilkel süreçlerinden itibaren var olduğu iddiası, tarihin gizli kalmış köşelerinin aydınlatılmasıyla artık kaygan bir zemine taşınmıştır. Bugün söz konusu cinsiyet ayrımcı ideolojinin erkil iktidar tarafından yaratılmış olduğu argümanlar ile kanıtlanmakta, tarihin yeniden inşa edilmesinde önemli dayanaklar sağlamaktadır. Politik, teolojik, sosyolojik, tarihsel ve kültürel öğelerin içerisine yerleştirilmiş bu eril fikirler ile her daim dinamik yapısını koruyarak bugüne kadar gelmiş olan cinsiyet ayrımcılığı, artık çağdaş bir anlayışın dışında kalan kör bir bakıştır.

Zamana karşı durabilen ve direnen en önemli olgulardan biri olan sanat, özellikle resim sanatı, ataerkil sistemi şekillendirmede yayılmasını sağlamada önemli roller üstlenmiştir. Resim tarihinin bizlere sunduğu kompozisyonun bütününe bakıldığında eril iktidar toplumun düşünce imgelemine bu yolla yönlendirirken sanatın göstergeleri ile birlikte eğitsel ve öğretici işlevlerini de kullanarak, kadına Ölümcül/Kötü sıfatlarını yüklediği görsel dokümanları evrensel bilinçaltına yerleştirmiştir. Toplumun bilinçaltına yüklenen bu fragmanların tek amacı ise otoriteye karşı sonsuz itaat ile birlikte kadının ikincil konumunu sarsılmaz bir zemine yerleştirmek olmuştur. Avrupa estetiği içinde oluşmuş yapıtlar incelendiğinde görülmüştür ki; patriarkal ideoloji içinde gelişen bu resimlerde kadın, erkek şövenizminin görmek ve göstermek istediği yönde tehlikeli cinsel kimliğini ön plana çıkartan yansımalar biçimindedir. Saygınlık ve özveri simgesi olan kadın, “Meryem” ya da “Evdeki Melek” tipi ile idealleştirilmiş, güzelliği ile erkeğin aklını başından alan, cinselliği ile güçten düşüren,

itibarsızlaştıran, hatta ölümüne sebep olabilen fahişe ruhlu “Kötü Kadın” tipi ile dışlanmış, tahakküm altına alınması gereken ölümcül varlıklar olarak addedilmiştir. Bununla birlikte kadının okültik güçleri olduğu varsayımından hareketle kendini güçsüz hisseden ve korku duyan erkek, resimler yoluyla kadını cezalandırarak kendisine boyun eğdirmiştir. Bu bağlamda mitsel, dinsel kriterler ile oluşan ve bugüne kadar değişime uğramadan gelmiş olan bu kadın arketipleri didaktik bir amaca hizmet ederek kadınların Havva’nın kızları olduğu, onun gibi itaatsiz, günahkar, nemfomanyak ve güvenilmez olduğu uyarıları erkeklerin kadına ona bakışını olumsuz olarak etkilemiştir.

“Avrupa Resim Sanatındaki Ölümcül Kadın Figürleri”nin varlık sebepleri, verdiği mesajlar, taşıdığı içsel değerler, biçim ve içerik açısından incelenmesi ile netleşmiş, okuyucuya elde edilen bu bilgi ve dökümanlar aracılığı ile sav aktarılmaya çalışılmıştır. Bunun yanı sıra resimlerde betimlenmiş olan kadınlar ve ona uygun görülen ölümcül roller ancak feminist bir biçim-içerik incelemesi ile görünür hale getirilmiş, patriarkal fikirlerin kadın betimleri üzerindeki baskın gücü ortaya çıkarılmıştır. “Kadınlar tehlikelidir, cinsellikleri ile erkeği baştan çıkararak onlara istediklerini yaptırırlar ve bu erkeğin itibarsızlaşmasına hatta ölümüne yol açar” şeklindeki mizojininin özünü oluşturan bu fikir 9. yüzyıldan itibaren incelenmiş olan resimlerdeki kadın figürlerinin alt metni olmuş, geçmişten geleceğe aktarılan ölümcül kadın göstergeleri ile uygulanan tahakküm her zaman haklı çıkarılmıştır. Nesilden nesile aktarılmış bahsi geçen konu ve figürler ile bugünde kadın düşmanlığı canlılığını korumaktadır. Lakin geçmişten bugüne sık sık yinelenmiş söz konusu ölümcül kadın figürlerinin böyle bir muhalif bir bakış açısı ile incelenmesi, patriarkal iktidarın topluma sunduğu kurgulanmış kadın rollerine açıklık kazandırırken farklı bir resim tarihi algısının da varlığını ortaya koymuş olur. Ölümcül kadın figürlerinin ontolojik olarak çözümlemesi ile erkek şövenizmi tarafından bugüne kadar dayatılmış olan estetik algının da değişmesine hizmet etmesi olası hale gelir. Öte yandan yine bahsi geçen eserlerde yer alan kadın figürlerinin yeniden anlamlandırılmış olması bugüne kadar doğru olduğu iddia edilmiş bilgilerin sorgulanmasını da gündeme getirir. Kendi döneminden tarihsel kesitler sunan söz konusu resimlerin feminist kuram çerçevesinde irdelenmesi kadının sadece cinsellikten ibaret olmadığını düşünmeye iter. Kadınların tarihte hayalet bir figür oluşları ile onlara doğmadan önce biçilmiş bu rollerin eleştirilmesi varlıklarını ortaya koyabilmelerine fırsat sunarken üzeri örtülmüş hatta yok edilmeye çalışılmış geçmişlerini ortaya çıkarmayı da sağlayabilir. Yüzyıllardır bizlere sunulmuş olan bu bilgilerin dışında farklı argümanları önümüze koyan ve erkil düşüncü eleştiren bu tür incelemeler, resim tarihinde Ölümcül/Kötü olarak betimlenmiş kadın figürlerinin sözü edilen anlamlar dışında sahip olabileceği birçok farklı anlam ve içerik barındırdığını göstermiş olur

Kaynakça

1. Alatlı, A. (Der.) (2010). Batı'ya Yön Veren Metinler I, Kökler /Orta Çağlar (∞ - 1350). (1. Baskı). (Çev. Kapadokya MYO Çeviri ve Redaksiyon Heyeti), Kapadokya:Melisa Matbaacılık.
2. Arasse, D. (2015). Yakın Bakış. (1. Baskı). (Çev. O. Türkay). İstanbul: Metis Yayınları.
3. Aydoğan, S. M. Ö. (2006). Kadın Bedeni Kurguları ve Temsiliyet: 1970 Sonrası Batı Sanatında Bedenlerini Kullanan Kadın Sanatçılar. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.
4. Başkan, F. B. (2011). Canavardan Kız Kardeşe; Medusa Mitinin 20. YY. Kadın Şairleri Tarafından Tekrar Yazımı. Ankara Üniversitesi, Dil Tarih ve Coğrafya Fakültesi, Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü, II. Uluslararası Edebiyat ve Bilim -I Sempozyumu Bildirileri. Ankara: Ankara Üniversitesi Dil Tarih ve Coğrafya Fakültesi Yayınları. No.407. 88-96. (Erişim Tarihi: 18.08.2015)
5. Beksaç, E. (2012). Ortaçağ Avrupa'sında Resim Sanatı. Ankara: Paradigma Kitabevi.
6. Berktaş, F. (2012). Tarihin Cinsiyeti.(4. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları.
7. Berktaş, F. (2014). Tek Tanrılı Dinler Karşısında Kadın. (5. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları.
8. Boynudelik, Z. İ. (2015). Bu Resim Ne Anlatıyor? İkonografi. (1. Baskı). İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
9. Cıbroğlu, Y. (1996). Kadının Yazısız Tarihi. (1. Baskı). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Corbin, A., Courtine J. J., Vigarello G. (2011). Bedenin Tarihi 1-2, Rönesans'dan Aydınlanma'ya. (1.Baskı). (Çev. Orçun Türkay). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
10. Çakırusta, A. (2006), Art Nouveau Bağlamında Kadın İmgesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Eser Metni, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
11. Çığ, M. İ. (2010). Kur'an, İncil ve Tevrat'ın Sümer'deki Kökeni. İstanbul: Kaynak Yayınları.
12. Eco, U. (Haz.) (2009). Çirkinliğin Tarihi. (1. Baskı). (Çev. Ergün A. U., Çelik Ö.,
13. Uysal A., Akbaş E. N., Barsbey M., Akbulut K.K., Arslan D., Yılmazcan B.). İstanbul: Doğan Kitap.
- Erbil, P. (2012). Kibele'den Pandora'ya, Kadının Tarihsel Yenilgisi. (3. Baskı). Ankara: Arkadaş Yayınevi.
14. Erhat, A. (2003). Mitoloji Sözlüğü. (12. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Eroğlu, Ö. (2013). Bir Resme Nasıl Bakmalıyız?. (1.Baskı). İstanbul: Tekne Yayınları

- Gibson, C. (2013). Semboller Nasıl Okunur?, Resimli Sembol Okuma Rehberi. (2. Baskı). (Çev. C. Alpan). İstanbul: Yem Yayınları.
15. Kitabı Mukaddes Şirketi. (1999). İncil. İstanbul: Ohan Matbaacılık.
16. Köse, E. (2014). Sessizliği Söylemek, Dindar Kadın Edebiyatı. (1. Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
17. Leppert, R. (2009). Sanatta Anlamanın Görüntüsü. (2. Baskı). (Çev. İ. Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
18. Millett, K. (2011). Cinsel Politika. 3. Baskı. (Çev. S. Selvi). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Oktan, A. Küçükalkan, Y. (2013). Kadının Şeytani Kimyası: “Üçüncü Sayfa” ve “Kıskanmak” Filmlerinde Kadın Tipolojileri. Doğu Batı Düşünce Dergisi. Ankara: Doğu Batı Yayınları, Yıl.16, Sayı.64. ? (Erişim Tarihi: 17.11.2014)
19. Rubin, J. H. (2015). İzlenimcilik Nasıl Okunur? Bakma Biçimleri. (Çev. F. T. Kazancı). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
20. Roller, L.E. (2013). Ana Tanrıça’nın İzinde. (Çev. B. Avunç). İstanbul: Alfa
- Şenel, A. (2004). İlkel Topluluktan Uygar Topluma. (6. Baskı). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
21. Şenel, A. (2014). Kemirgenlerden Sömürgenlere İnsanlık Tarihi. (3. Baskı). İstanbul:İmge Kitabevi.
22. Tükel, U. Y. Arsal, S. (2014). Sözen İmgeye Batı Sanatında İkonografi. (1. Baskı). İstanbul: Kabalcı.
23. Uzundemir, Ö. (2010). İmgeyi Konuşturmak, İngiliz Yazınında Görsel Sanatlar. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
24. Vidal-Naquet P. (2012). Homeros’un Dünyası. (1.Baskı). (Çev. D. Çetinkasap). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
24. Yelözer, S. (Der.) (2013). Fatmagül Berktaş ile Analık Hukukundan Babalık Hukukuna Geçiş. İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Klasik Filoloji Bölümü Seminerleri. <http://kadinlarinkurtulusu.org/fatmagul-berktay-ile-analik-hukukundan-babalik- hukukuna-gecis/> (Erişim Tarihi: 11.12.2015).

1923 SONRASI TÜRK SANATINDA PORTR EĞİLİMLERİ

Emre ŞEN¹

Dilber BELTEN²

Özet

Portre Sanatı, Türk Resim Sanatının vazgeçilemez parçaları arasındadır. Sanat tarihi ortaya çıktığı çağdan bugüne kadar varlığını sürdüren portre sanatı, insanlık var oldukça, kendi benliğini araştırmaya devam ettiği sürece var olmaya devam edecektir. İnsanlığa ait olan bu kavram ya kendisiyle birlikte hümanizm akımını ortaya çıkarmıştır ya da hümanizm akımı ile beraber portre sanatı meydana getirmiştir. İnsanoğlu tarih süresince dünya üzerinde gelen yeni kuşaklara eser izleri bırakmak için birden fazla taktik yaratmışlardır. Bu taktikler ile pek çok biçimde dile getirilmiş portre tabiri; insanoğlu nüshasını zemin üzerinde tasvir etmek amacı ile harekete geçmiş, asırlar süresince de aşağı yukarı her çağda önümüze gelmektedir. Toplum olarak mutluluk, heyecan, dert, keder ve bunlara benzer birçok hissi yüzümüze yansıtmış olduğumuz mimiklerimizle doğaya aktarmaktadırlar. Bu tarz aktarmaların mükemmel bir biçimde portre sanatının ortaya çıkarılacağı düşüncesinden hareketle bu konu ele alınmıştır. Portrenin şahitliğini yapan, tarihi gelişimi olarak en başarılı biçimde dile getirildiği ve ilk örnek çalışmalarının antik çağda meydana geldiği anlaşılmaktadır. Bu makale, portrenin içeriğini, belirli çağlarda gelişim meydana getiren 1923 sonrası Türk Sanatında portrenin eğilimlerini konu almış ve portre sanatının yaptığı yöntem ve biçimsel değişimleri, sanat yönünden gelişimi, sanatçı ve yapıtları da temel alınarak izah edilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Portre, Türk sanatı, Cumhuriyet Dönemi, 20. Yüzyıl, Resim Sana

¹ Dr. Öğretim Üyesi, Çankırı Karatekin Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı, sen_emre@msn.com, ORCID: 0000-0001-5016-6461

² Yüksek Lisans Öğrencisi, Çankırı Karatekin Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı, dilberbelten40@gmail.com, ORCID: 0000-0002-0261-9347

PORTRAIT TRENDS IN TURKISH ARTAFTER 1923**Abstract**

Portrait art is an integral part of Turkish painting. The art of portrait, which has existed from the time when art history emerged to the present day, will continue to exist as long as humanity continues to explore itself. This concept, which belongs to mankind, has either created the current of humanism with it or created the art of portrait with it. Over the course of human history, they have developed multiple tactics to leave a mark on the new generations that have come to Earth. The portrait definition, expressed in many forms through these tactics, has been in action for centuries with the aim of depicting the human nature on the ground. As a society, they convey happiness, excitement, trouble, sadness, and many similar feelings to nature through our mimics that we have reflected on our faces. The idea that such translations would perfectly reveal the art of portrait is motivated by the idea that this issue would be dealt with. It is understood that the portrait, which testifies to its historical development, is most successfully expressed, and the first examples of its work occurred in ancient times. This article discusses the trends of portrait in Turkish Art after 1923, which led to the development of the contents of the portrait during certain periods, and attempts to explain the methods and formal changes made by portrait art, the artistic development, the artist and the works.

Keywords: Portrait, Turkish Art, Republican Period, 20th Century, Painting

Giriş

İnsanlar hayat şeklini, haberleşme gayretini, inançtaki görüşleri ile ihtiyaçları yönünde ele aldığı farklı sanat eserleri, biçimleri ve renkleriyle onların yaşamı sürdürüp takip etmesi nedeniyle bırakılan bazı imler olmuştur. Asırlar boyu fertler, cemiyeti kuran bir kesim gibi bulunarak diğer fertler ile birlikte hayatlarını sürdürmek için haberleşmiş ve tanışmışlardır. Portre bu tanıma yönteminin ismi haline gelmiştir. Evvelden bu yana göçen ve hala gelişen portre yöntem, materyal, anlatım ve şekliyle sanat bölümlerinin değişiklikleriyle benzerlik ifade etmektedir. Portre şahısların mizaçlarını, fiziki yapılarını, kıyafet stillerini ve itiyatları istikametinde şahsi vesikanın tarif edilmesi nedeniyle yapılan ve sanatçının hisleriyle fikirlerini ifade etmeye çalıştığı sanatsal eserlerdir. İnsanoğlunun yapmış olduğu portre eserleri sürdürülen hayata ve her çağa şahitlik yapmıştır. Bu sebeple sanatçıların her biri sürdürdükleri hayatı ve dönenin niteliğini, yaşantısını eserlerine konu olarak almışlar ve portrelerine de aktarmışlardır. Sanatçılar tarih boyu resim sanatında kendilerini anlatmakta bir araç olarak değerlendirilen portreler yaşadıkları çağın şahitliğini yapmışlardır. Bu şahitlik aktarılan çağı eserleriyle ve sanatçı portreleriyle bugüne kadar gelmişlerdir.

Portre sanatı, birden fazla sanat türüyle bağdaştırılır. Bu türler; heykel, resim ve fotoğrafta bulunan bir insanın yüz hatlarının ve yüz mimiklerinin tasvir edilmesiyle meydana gelen çalışmalardır. Yapılan bu çalışmalarda asıl amaç, eserde yer alan şahsın görünüş, kişilik ve asıl psikolojisini aktarmaktır. Eserlerde yapılmış olan canlı veya cansız, gerçek veya hayali bir bireyin şahsi hususlarının tasvir edilmesine portre denir. Ressamın bizzat kendini tasvir ettiği türeyse oto-portre denilmektedir.

Bu makalenin asıl amacı; 1923 sonrası Türk sanatına portrenin nasıl geldiği, sanatçıların nasıl eserler meydana getirdiği, hangi sanatçıların bu alanla ilgilendiği ve ortaya çıkan örneklerle beraber değinilmiştir. Makalenin asıl amacı ise insanoğlu sanatının sanatkârlar aracılığıyla eni ve boyu olan bir zemin üstünde gösterilirken seneler sonra meydana getirilen evriminin nasıl olduğudur. Portrenin tarihte nasıl geliştiğinin araştırıldığı bu makalede portre sanatının tanımının yanında içeriğinin de analiz edilmesinden bahsedilmiştir. Bunun yanında tarih süresince resim sanatı portre sanatının esas izleri tetkik edilmiş, portrenin sanatçılar tarafından meydana getirilme süresinde etkilenilen nedenler, başka tarzlar ile eserlerin üstünde analizler yapılmıştır. Bu çalışmanın sınırlılıklarını; literatür araştırmasında değinilmiş ve inceleme sırasında elde edilen, araştırmanın asıl konusuyla bağlantılı olduğu sanılan görsel ve bilgilerden meydana gelmektedir. Bu çalışmanın sonucunda elde edilen bilgiler, bundan sonra yapılan araştırma çalışmalarına kılavuzluk etmesi ve kaynak sunması amaçlanmaktadır.

Portre

“Portrenin kelime anlamı: Belli bir kişinin heykel malzemesi, boya, grafik, ya da desen ile yapılan resmi olup, o kimsenin karakterini ve ifadesini tamamen veren resimdir” (Yeğin, 2003: 2). İnsanların şahsi niteliğinin tasvir edildiği şekilsel figürlere portre adı verilir. Sanatçıların eserlerinde kafanın vücutsuz resminin yapılması portre diye (Üner, 2010) isimlendirilmiş ve buna karşın tüm vücudun resminin yapılması da portre olarak bilinmektedir. Ayrıca portre, tüm ve yarı boy zemin üzerine resim yapma olarak adlandırılmaktadır. Belirli bir şahsın boyalar ile meydana getirilmiş eseri olup, o kişinin karakter ve simasını birebir yansıtan eserlerdir (Turani, 1975). Yapılan portre eserlerinde kişiliği yansıtan faktörlerden bahsedebilmek amacıyla mizaç ile benlik sözcüklerin izahının dile getirilmesi icap etmektedir. Portrede figürün durduğu şekil ile ışığın geldiği açı mühim yerlerden bir haline gelmiştir.

İnsanoğlunun ilk başlarda avcı-toplayıcı topluluktan köy yerleşkesine, köy yerleşkesinden şehir, krallık, imparatorluk ve demokratik devlet gibi sistemlerin hakim olduğu görünmektedir. Bu toplulukların tüm diğer topluluklar ile aralarında farklılık bulunduğu gibi toplum içerisinde de sınıfsal farklılık bulunmaktadır. Birden fazla ressam çalışmalarında zenginlerin, soyluların, kralların, köylülerin, yoksulların kendilerine has özelliklerini portre konusu olarak seçerler. Portre resim sanatında kişiliği yansıtan unsur yansıtabilmek adına model alınan kişinin karakter analizinin oluşturulması gerekir. Sanatçının çalışmasında figüre gelen ışık ve figürün duruş şekli portre oluşturmada oldukça önemlidir.

Portre sanatı ilkel masklardan başlayarak, İlk Çağ’da Yunan ve Roma sanatında insan figürünün kişiselleştirilmesi ile gelişim süreci yaşamıştır. Portre sanatının gerçek gelişimi Rönesans’la birlikte başlamıştır. Teknik bilginin sınırlı olması portre resminin genellikle profilden yapılmasına neden olmuştur. Rönesans’la birlikte hümanizmin ortaya çıkması portre ressamlığının ön planda olmasını sağlamıştır (Gündoğdu, 2018).

Portre kişinin fiziki niteliğini, kişiliğini, giysi stilini ihtiyaçları doğrultusunda kişinin şahsi vesikasını teşhis etme nedeniyle yapılan ve sanatkarların hisleriyle fikirlerini yansıttığı sanatsal eserlerdir. Portrenin asıl amacı ise; modelin bilinçaltını, görünüm ve karakterini esere düzgün bir şekilde aktarmaktır. Bundan dolayı model sanatçıya yüzünü döner ve karşılığı izlemeye başlar. Bunun karşılığında sanatçı ise seyirciye modelin iç dünyasında olup bitenleri düzgün bir biçimde yansıtmayı başarır. Portre tekniği yağlı boya, kuru boya, sulu boya, akrilik boya, tükenmez ve kurşun kalem gibi değişik materyaller yardımı ile değişik zeminlerin üstünde yapılmaktadır. Yapılan eserlerin çizimlerinde çoğunlukla suni ışıklardan faydalanılmaktadır (Parramon, 2002).

1923 Sonrası Türk Sanatında Portre Eğilimleri

Sanat alanındaki öğrenimini Osmanlı Döneminde alan ve orada eğitim görmeye devam eden nesil ulusal çabanın zorlu senelerinden sonra 29 Ekim 1923'te Cumhuriyet'in ilanı ile beraber o dönemin birinci sanatkârları diye zikredilmişlerdir. Kendine yeni yeni gelen bu devlet medeniyet olarak değişikliğe girmiştir. Siyasal gücün tek bir kişinin elinde olduğu ve yönetimin genellikle kalıt yoluyla aile bireylerine geçtiği devlet görüşünden vatandaşın tüm özgürlüğünün ve hâkimiyetinin yer aldığı siyasal çağa geçmesiyle beraber sanatkârlar özlerini yansıtan sanatsal anlayış etrafında taze topluluklarını meydana getirmişlerdir. Dinç ve taze gelen Türkiye Cumhuriyeti, Avrupa'ya yönelik siyasetle beraber dönemi izleyen pek çok sanata yönelme ve heveslenme ortaya çıkmıştır.

Güzel Sanatlar Akademisi'nden 1923 yılında mezun olan öğrenciler bir araya gelerek Yeni Resim Cemiyeti'ni kurdular. Akademi 1924 yılında bir Avrupa sınavı açtı ve bu sınavı kazananlar çeşitli ülkelere gönderildi. Bu öğrenciler 1928 yılına kadar çeşitli alanlarda eğitim gördüler. 1928 yılında, daha önceden kurmuş oldukları Yeni Resim Cemiyeti'ni feshederek Müstakil Ressamlar ve Heykeltıraşlar Birliği'ni kurdular (Erkal, 2013). Bu grubun içinde; Şeref Akdik, Ali Avni Çelebi, Mahmud Cuda, Zeki Kocamemi, Refik Fazıl Epikman, Cevat Dereli, Elif Naci, Hale Asaf, Zühtü Müridoğlu ve Nurullah Berk gibi isimler yer almıştır (Günay, 2011).

İlk olarak Osmanlı Ressamlar Cemiyeti, Yeni Ressamlar Cemiyetinden sonra kurulan üçüncü sanat topluluğu olan Müstakil Ressamlar ve heykeltıraşlar Birliği'nde yer alan başarılı ve yalnız kadın sanatçı Hale Asaf'tır. Sanatçı eserlerinde fırçadaki darbeleri yaygın ve rahattır. Sanatçı portrelerinde lirizm akımından fikir almış ve Konstrüktivizm akımının çizim düşüncesi de görülmektedir. Ressam yalın ve düz olarak meydana getirdiği kendi portresinde modern camia sanatçı manzarası çizmiştir (Görsel 1). Sanatçı orijinal ve atak halindeki yapıtlarıyla Türk sanatında ciddi bir şekilde dönemin güçlenmesine yardımcı olmuştur. Sanatçının portrelerde geldiği saf ve duru ifadeler çağ sanatçılarının modern sanat dönemine yaklaşabilmek için oluşturdukları yöntemlerden bağımsız kendi kendine meydana gelmiş düşüncesi yok edilmeye başlarken coşkun manasını almaya başlamıştır (Erkal, 2013).



Görsel 1: Hale Asaf – Oto-portre

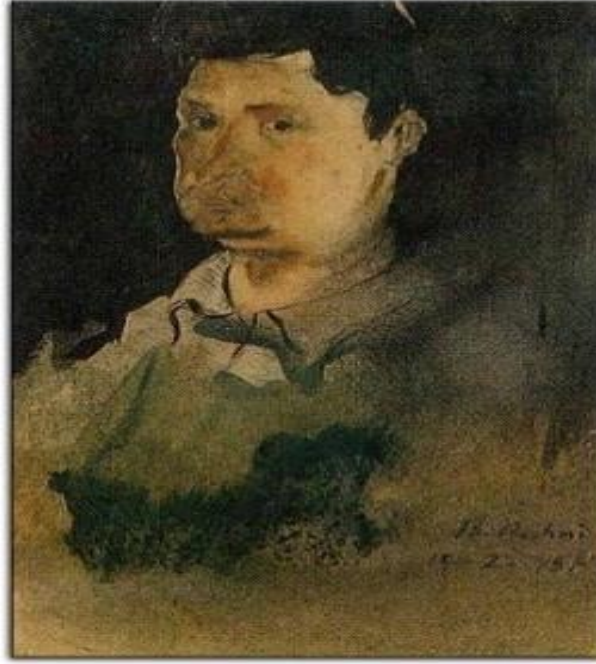
Zeki Kocamemi de ifadecilik ile kübizm akımlarıyla ilgilemiş ve eğitimini Almanya’da almıştır. Müstakil Ressamlar ve Heykeltıraşlar Birliğinin değerli ressamlarından. Sanatçı aldığı eğitimin sayesinde çok daha fazla yapısal, kübist tarzında eserler yapmaya başlamıştır. Sanatçı yapmış olduğu portre eserlerinde ayrıntılara yer vermeyen, yalnız ve daha gösterişli tarzıyla Türk sanatında ciddi ve önemli izler bırakmıştır.

Cumhuriyet’in onuncu yılına denk gelen 1933 yılında, Bedri Rahmi Eyüboğlu ve beş arkadaşı sanat dünyasında önemli bir yere sahip olan D Grubu’nu kurmuştur. Cemal Tollu, Zeki Faik İzer, Abidin Dino, Nurullah Berk, Elif Naci ve heykeltıraş Zühtü Müridoğlu bu grupta yer alır (Erkal, 2013). D Grubu, kurulduğunda, Müstakil Ressamlar ve Heykeltıraşlar Birliği, kurucu üyelerinden çoğu çeşitli nedenlerle dağılmışsa da, yeni üyelerle hatta biraz daha genişlemiş olarak çalışmalarını sürdürüyorlardı (Günay, 2011).

Türkiye’de ilklerden biri haline gelen ve resim üstüne fikirleriyle, öğreticiliğiyle, bediz, mozaik, yazma, vitray, seramik vb. materyallerle kaygılı ve deneyimsiz bir şekilde pervasızlığıyla Eyüboğlu Türk sanatı için tamamen tek okul haline gelmiştir (Partanaz, 2007). Eyüboğlu ortaöğretim yıllarını bitirdikten sonra Kocamemi ’den sanat eğitimi alan ve birden fazla özelliği olan ressamdır. Resim yapmaktan nazım yazmaya değin pek fazla alanlarda eserler vermiştir. “1950 yılındaki mozaik çalışmaları ile uluslararası alanda başarılar elde etmiştir. Sonraları Eyüboğlu, Matisse’in resimlerine ilgi duymuştur. Böylelikle motiflerin

görsel etkileri üzerinden resmini yapılandırmaya devam etmiştir. Ayrıca Sanatçı, Raoul Dufy, Paul Gauguin ve Braque'dan da etkilenir'' (Erkal, 2013).

Sanatçı kendini arzuladığı şekilde tasvir ettiği birden fazla portresi vardır (Görsel 2). Bedri Rahmi Eyüboğlu özü üstünden şahsiyetlerin portresine yani insanoğlunun kendilerine ait portrelerini yansıtmaya başlamıştır. *“Kendini destekçe insan başka insanları da bulur, kendini çizdikçe insan başka insanları da çizer” (Partanaz, 2007).*



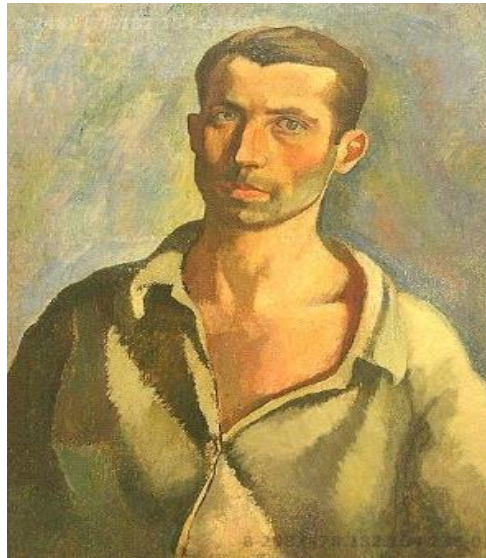
Görsel 2: Bedri Rahmi Eyüboğlu – Oto-portre

“Eren Eyüboğlu Romanya'da Yaş Güzel Sanatlar Akademisini bitiren sanatçı, daha sonraları Paris'te Andre Lhote'un atölyesinde de çalışmalarında bulunmuştur''(Erkal, 2013). Şekil olarak yetişmiş, görkemli tarzda eserlerini biçimlendiren sanatçı, çalışmalarında ışığı ve gölgeyi kendine özgü olarak dağıtmaktadır. Eserlerinde çok fazla şekilde ifade edilme endişesi mevcuttur. Eyüboğlu yaşamının bitimine dek pek fazla ürün, en çokta portre yapmıştır. Sanatçı eserleri için usanmadan, yorgunluk hissi duymadan modellerini gözlemlemiş daha sonrada yoğun becerisi, sanat sevdası eşliğinde Anadolu insanını zemin üzerine çalışmıştır.



Görsel 3: Eren Eyüboğlu – Oto-portre

Sabri Berkel, Kireç suyunda erimiş madeni boyalar ile yeni sıvanmış olan ıslak duvar yüzeyine resim yapma tekniği ile ağaç vb. maddelerin üzerinin farklı renkteki boyalarla boyadıktan sonra bazı yerleri oyarak resim yapma ve bu kalıpla alınan resmi basma tekniği üzerinde 2 sene ders görmüştür. “*Berkel, Türk Resim Sanatında 1950’lerde ön plana çıkan soyut resmin ilk önemli temsilcileri arasında yer almıştır*” (Erkal, 2013). Sanatçının eserleri orijinal şekillendirilmesi ile şekli anlama biçimi hususunda bir mektep vasfı üstlenmektedir. Sanatçının model çizimleri ile portrelerindeki çizimlerde oturaklı çizgilerinin olduğu görülmektedir. Sanatçı birden fazla oto-portreye de sahiptir (Erkal, 2013).



Görsel 4: Sabri Berkel – Oto-portre

“1940 yılında Leopold Levy'nin atölyesinde eğitim alan gençlerin öncülüğünde Yeniler Grubu kurulur. Grup İçerisinde, Nuri İyem, Feruh Başağa, Avni Arbaş, Selim Turan Fethi Karkaş gibi sanatçılar gösterilebilir” (Erkal, 2013). Bu grubun savunduğu akım, kurulan dördüncü birliğin savunduğu akımdan farklıdır. Yenilere baktığımızda sanat topluluğun dertleriyle yakın olarak ilgilenmektedir. Vatandaşın içine giren sanatçılar, 20. Yüzyılda dünya çapında yapılan iki savaştan ikincisi olan “II. Dünya Savaşı” sırasındaki stresli hava ve muhitte eserlerine toplumla ilgili hakiki sayılabilecek tek yol göstermişlerdir. O dönemde sanatçı halktan ziyade köylerde yaşayan hatunları konu almıştır.

Nuri İyem, kentli hatunların portresiyle bilinmektedir. Eserlerindeki portrelerinde kederli, duygulu, cesaretli, kolay kırılan hatunların siması yer almaktadır. İnsanların görünüşlerini ve kişiliklerini anlatmada üstat olan sanatçının eserleri kolay olmayı geçerek az sayıda insanın barındığı kır bölgesinde yaşanan problemleri topluma gösterir, izah eder. Sanatçının meydana getirdiği eserler değişikliğe uymak için uğraş veren Cumhuriyet Dönemi Kadın simalarıdır.

Sanatçı yapmış olduğu eserlerinin hafızalarda kalmasının nedenlerinin temelinde çalışmalarının bilinenin haricinde farklı olarak yer almasıdır. Bu eserler, şahsi birinin kişilik özelliklerini yansıtmak yerine Anadolu kadınlarının hepsinin kişiliklerini çalışmaktadır. Geniş ve kocaman hatun yüzlerinde genellikle yakınma, üzüntü, hırs, korkunun yanında sevdayı, umutsuzluğu, huzursuzluğu açıklayan simalarda yer yer rastlarız (Günay, 2011).



Görsel 5: Nuri İyem – Portre

Günel ise eserlerinde sınır dışındaki hatların egemen bulunduğu yapısalcılık görüş tarzı ile dikkat çekmektedir. O dönemde yaşayan halkın umarsızlığını, çekilen sıkıntılarını eserlerine konu olarak almıştır. Dayanıklı şekillerden yararlanarak düşmeyen eserler meydana getirmiş daha sonrada Anadolu'daki kişileri buna benzer biçimlerde simge durumuna getirmiştir. Sanatçının yapmış olduğu yapısalcı şekiller Anadolu'daki halkın görkemli tasviri haline gelmektedir. Neşet Günel eserlerinde halkın kurak havada sefalet içerisinde yaşadığı hayatı sorgulayan anlatım tarzıyla eserlerinde konu edinmiştir. Eserlerinde yetismekte olan ayak ile eller, hürmet gösterdiği insanoğlunun üreten, emek veren çabalarını anlatmaktadır. Sanatçı yapmış olduğu erlerinde insanoğlunun yorgunluk nedir anlamayan şerefli abidesidir (Erkal, 2013).



Görsel 6: Neşet Günel – Anne ve Çocuk

Neşet Günel'dan eğitim alan Neşe Erdok ise eserlerinde insanoğlunun kafasının içinde olup biten hayatla alakalı çalışmalar meydana getirmenin yanında kent hayatındaki kimsesizliği de konu olarak almıştır. Sanatçının eserlerindeki renkle aynı ahenk ve düzen içerisinde. Neşe çalışmalarında vurguladığı yerlerin şeklini değiştirerek bozmuş ve böylece anlatımı güçlü bir hale getirmiştir.

... sanatta ruhun yüze yansıtılması, zor iştir. Erdok bu zoru seçen sanatçılardandır. Yapıtlarında yalın renk ve çizgilerle oluşturduğu yüzler, varoşların, orta sınıf kent insanının iç dünyalarını çeşitli boyutlarıyla sergiler. Erdok' un üzgün, düşünceli, dalgın, ürkek, tedirgin

yüz ifadeleri, anlamın aktarılmasında en önemli araçtır. Kasvetli renkleri, yüz ifadeleriyle tam olarak örtüşür. Bu durum yetiştiği atölye hocası Neşet Günal'ın resimlerindeki toprak insanların betimlemelerini anımsatır. Ancak biçim, biçim bozma, espas, renk, konu gibi resimsel öğeler birbirinden farklıdır.

... Deneyimli bir göz figüratif bir sanat yapıtından, onu yaratan bireyin maddesel ve tinsel değer yargıları hakkında çok şey öğrenebilir. Çünkü bedenin ve yüzün resmi, yaratıcısının ölçü, güzellik, ölüm ve bilinç hakkındaki düşüncelerinin sayısız ipuçlarını verir. Denilebilir ki her figür bir oto-portre'dir (İz, 2006).



Görsel 7: Neşet Erdok – Beyoğlu Çocukları

Nur Koçak ise Hiperrealist çalışmaları içinden insanoğlunu bahsettiği eserlerinde birinci çağdaki eserlerinin yer aldığı aile albümünde çalışmaları çağın sosyal kademesinde ortada yer alan Türk aileyi anlatan bir doküman mahiyeti üstlenmektedir. Resimlerinde konu olarak aldığı kıyafetleri, hisleri ve mevzileri Türk halkına mahsustur.

Bunlar, bir bakıma, fotoğrafların resimleridir. Dönemin fotoğraf stüdyolarında, karakalemle ve kendine özgü bir beceriyle rötuşlanmış fotoğraflar, nesnenin resme dönüşme sürecinde bir başka elin katılımını sanatçının tuval üzerindeki etkinliğinin bir parçası olarak üstlenir. Ama zaten, bu fotoğrafları, albümdeki halleriyle çekici hale getiren şey, stüdyolardaki gizli ellerin yaptığı müdahaleler değil midir? O eller, fotoğrafı çekirmek için kameranın karşısına geçenlerin, kendi varlıklarının saptanması öncesinde yaptıkları özenli bir hazırlığı vurgular. Kimi zaman stüdyonun yönlendirilmiş ışığı, kimi zaman da doğal ışık içinde dikkatli bir konumlanmış ile özenli giyimler, taranmış saçlar ve gerektiği kadar yapılmış makyaj rötuşunun marifetli ellerinde taçlanır. Koçak, fotoğraftaki bu resimselliğe tutkuyla bağlı görünmektedir her şeyden önce. Bu resimlerde sıradan izleyici için beceriye duyulan

hayranlık olarak ortaya çıkan ilgi, yine aynı izleyicinin kendi fotoğraf albümlerinde saklı duran hayata ilişkin duygularını ve düşüncelerini, çoğu kez o farkında olmasa da, resmin alanı içinde yeniden biçimlendirir. Fotoğraf resim olur, sıradan hayatlar resmin dilinde kendini görür (Muraz, 2009).



Görsel 8: Nur Koçak - Annem ve Ben

1938 doğumlu Mehmet Gülerüz, anlatımcı tarzı ile figür şeklinde çalışmalar meydana getirmiştir. Toplumla ilgili eleştirel yönden çalışmalarındaki model simaları hayvan figürlerini andırarak şekilleri üzerinde oynamış, insanoğlunun psikolojisi üstünde de durmuştur. “1942 doğumlu Alaettin Aksoy ise Akademi Bedri Rahmi Eyüboğlu’ndan dersler almıştır” (Erkal, 2013). Aksoy çalışmasının kompozisyonunda kullandığı modellerini genellikle görüntü içinde göstererek ve modellerinde şekilleriyle oynayarak anlatımını güçlendirmiştir. Sanatçı duyguların ve iç dünyanın ön plana çıkarıldığı akımda eserler seyirciye sihirli kâinat intibasını çağrıştırmaktadır. Bu nedenle Aksoy’un eserleri gerçeklik payı da üstlenmektedir.



Görsel 9: Alaettin Aksoy – Unutulmuşluk

Bedri Rahmi Eyüboğlu’nun atölyesinde eğitim gören Utku Varlık ise, renk ve ışığın istikrarını sağladığını fark etmekteyiz. Sanatçı eserlerini düşünce görünüşü ile birbiri içerisine geçirilmiş meydanlarla beraber değerlendirilerek hayali evren oluşturulmaya çalışılmıştır. Utku Varlık hayali meydan içinde portre ve modeller tanıtarak yaptığı esrareniz evrenin tesirini güçlendirmiştir.

“Utku Varlık, Kuzey Avrupa sanatına karşı duyduğu ilgiyle kolaj ve boya dokularının biçimsel etkilerini bütünleştirerek yarattığı düş dünyasında kimi zaman eski Akdeniz uygarlıklarından arda kalan imgeleri kimi zaman da gerçeküstü bir oluşumun figürlerini soyut olduğu kadar somut da sayılabilecek bir mekan yığınsallığı içinde ele alır. Varlık’ın sanat anlayışının biçimlenmesinde, romantik eğilimlerin güdüsüyle Tarihi Modernizme duyduğu tepkinin de etkili bir katkısı olmuştur” (Partanaz, 2007).

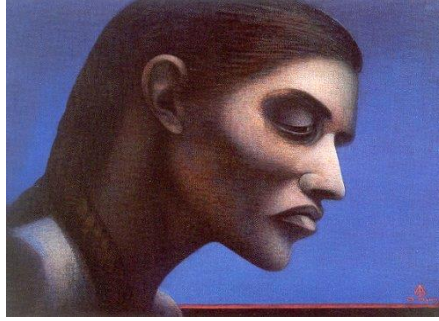


Görsel 10: Utku Varlık – Akşam

Aydın Ayhan Türk sanatı içinde insanoğlunun simasına ve modeline değer gösteren bir diğer sanatçı olmuştur. Toplum ile ilgili mevzuları figür ve modeller üstünden anlatan sanatçı meydana getirdiği portre eserleri Türk sanatı içinde başka konuma sahip olmasına neden olmuştur. Sanatçı “Anıtsal Baş” adlı sergisi ile anlatımlı gözlerle bakan kimsesiz kişilerin simaları gözlemlenmektedir. “*Aydın Ayan "Sisyphos'un Direnci" isimli kitabında Mustafa Orkun Müftüoğlu’nun, onun “Anıtsal Başları” üzerine söylediklerini şöyle*” (Erkal, 2013) bahsetmektedir;

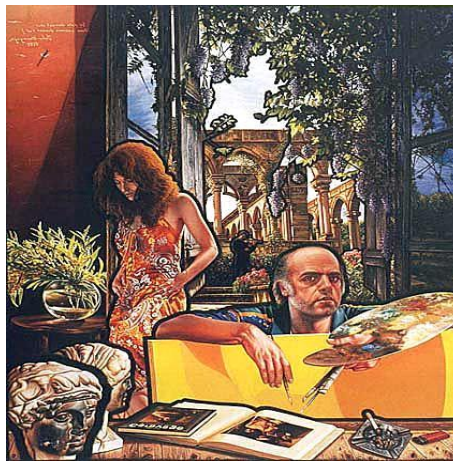
Bilinen hiçbir antik heykele birebir gönderme yapmayan Aydın Ayan’ın “Antik Başlarının” Antik Yunan plastiginden de etkilendiği inkâr edilemez. Bunların genel anıtsal bir baş heykelini işaret ettikleri düşünülebilir. Bu anıtsal baş heykelleri antik bir heykelin soğuk nesnesinin ötesinde ya da berisindedirler. Ötesinde ya da berisine olmaları, onun heykel

nesnesinin öncesi olan gerçek/canlı bir insan başı ya da heykel nesnesinden türeyen be sonrasında canlanan/anlam kazanan bir baş olması ifadesiyle el tutulabilir. Bunların gerçek bir heykel imgesinden yola çıktıkları belirgin değildir. Bu noktada “Ayan’ın Anıtsal/Antik Başları” tek (unique)’tir (Ayan, 2007).



Görsel 11: Aydın Ayan – Bukleli Saçlı Kız

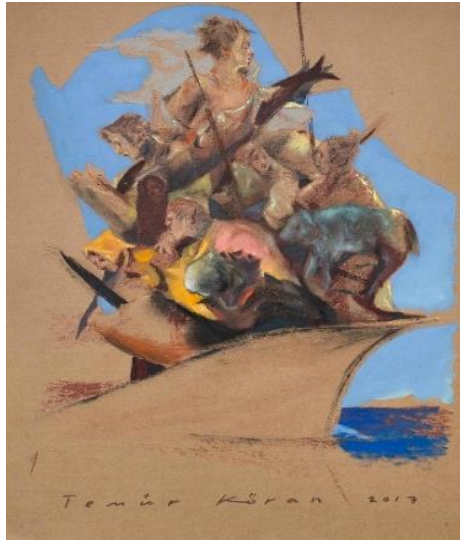
Yalçın Karayağız Güzel Sanatlar Akademisi’nde Kemal İskender, Aydın Ayhan ve Devrim Erbil’den eğitim almıştır. Sanatçı eserlerinde gerçekçi figürler daha fazla etkilidir. Çalışmalarında modellerin civarını kuşatan sert çizgilerin desteğiyle simalardaki acıklı bakışları çoğalttığı kadar figürlere simgesel manalar bindirerek imgesel lisanı varlıklı hale getirmiştir. Karayağız bazı eserlerinde kendi portresini çalışmasında yer alan modelle beraber kullanmıştır. Mehmet Ergüven, sanatçının çalışmalarıyla alakalı “*Portrede kökeni Caravaggio’ya kadar uzanan gölge/ışık ustalığı, sonuçta tekniğe dayalı bir yetkinleştirme istemini aşıp, kimlik özdeşleşmesine varmıştır neredeyse... Karayağız, kendi portresinden hareketle, resim sanatının ustalarına duyduğu saygıyı gizli bir eklektizm ile aynı yapıda bir araya getirmiştir*”(Ergüven, 1995) demiştir.



Görsel 12: Yalçın Karayağız - Je Suis Devant Moi, Nous Sommes Devant Lui

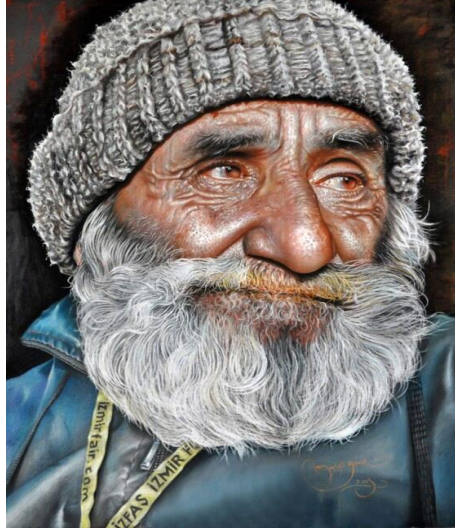
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Fakültesinde Aydın Ayan ile Devrim Erbil'in öğrencisi olan Temur Köran ise soyut bir biçimde düzenlenmiş portre ile figür görsellerini bölerek, arttırarak veya görsellerden yine faydalanarak değişik çalışmalar meydana getirmiştir. Gündelik yaşamdan fotoğraf kareleri kullanarak eserlerini yapan Temur Köran kullanmış olduğu teknikle alakalı şunları söylemiştir:

“Başkasının çektiği fotoğraflardan yeni bir metafor oluşturuyorum. Çok hüzünlü bir kadın fotoğrafı görmüştüm. Kadın ağlamadan hemen önce deklanşöre basılmış. Bu ağlama öncesi yüz ifadesini ben bulutlar çizerek anlatmıştım resmimde. Burada bir metafor var. Baktığınız görsel bir imajdan hareket ettiğiniz zaman onun ‘arkasındaki’ gerçekliği sabit tutabiliyorsunuz. Bir portreye bakıp bulut çizince onun gerçekliğine parmak basıyorsunuz. Nesne olarak kadını koymak farklı bir şey, kadın portresinin arkasındaki gerçeği koymak farklı bir şey (Partanaz, 2007).”



Görsel 13: Temur Köran – İsimsiz

Bir diğer sanatçımız Mustafa Yüce ise sanata ilk adımlarını 1978 yılında dünyaya gelmiş olduğu Kütahya ilinin Simay ilçesinde bir derenin yamacından topladığı kil ile meydana getirdiği küçük heykellerden oluşmaktadır. Sanatçı, Yaşlı Adam Hasret isimli eserinde hafif pastel boya kullanılmış tarzda eser üretmiştir. Çalışmaya odaklanıldığında belli bir kompozisyon çerçevesinde meydana gelen modelin hassas, üzgün ve dargın bakışları bütün konuya dikkat çekmektedir. Eserde yer alan kişinin hala bir beklentisinin olduğunu aktaran bakışları çalışmanın odak noktasından sağ yöne giderek gerçek bir hayat öyküsünü, sevinçlerini, üzüntülerini ve dertlerini yansıtmaktadır(Belten, 2022).



Görsel 14: Mustafa Yüce – Yaşlı Adam Hasret

Çağımız ülke genelinde pek fazla usta ressam ile toy ressam yer almaktadır. 1923 yılının başından beri gelişen çağdaş Türk sanatı 20.yy süresince önemli gelişmeler sergilemiştir. 2000 yılından itibaren resim alanında eğitim almak isteyen bireyler sayı olarak artış göstermişlerdir. Bu nedenle Güzel Sanatlar Fakültelerinde de çoğalma meydana gelmiştir. Milletler arası açılmış bienal, fuar ve sergileriyle Türk sanatını milletler arası ortamlara getirmektedir. 1980 senesiyle beraber gelişmeye başlayan gazetecilik sektörünün hızlanmasına neden olmuştur. Böylece Türk sanatı toy, dinç, canlı yapısı ile milletler arası vasıf sahibi olmuştur. Bu nedenle sanatın konusu olan ve seneler boyu süregelen portrelerse; insanların iç dünyalarını, maddi-manevi zorluklarını dile getirdiği için ressamın çalışmalarına husus olarak yansıtılmıştır. Ülkemiz geneli meydana getirilen faaliyetler içinde konumunu koruyarak Türk sanatı ile evrende mevcudiyetini belirtmeyi sürdürmektedir.

Sonuç

İnsanoğlunun surat çizgileri, vücudu ve o sırada yaşadığı duygularını yansıtan portreler, seneler boyu resim sanatında yaşamıştır. İlk portre eserleri taşlara oyulan ruh betimlemeleri, ölümlerin yüz kalıpları, büst eserleri, duvara yapılmış resimleri ve heykel çalışmaları bunlara destek olmuştur. Bununla beraber tarihe en önemli şahitliği yapan portre eserleri geldikleri çağla ilgili izlerde sunmaktadır. Portre sanatının her dönemin özüne ait fikri, hayat biçimi, medeniyeti ile din biçimi birbirinden değişiktir. Bunları yeni nesile iletmenin bir diğer yöntemi de portre çalışmalarıdır. Toplumun gereksinimlerine uygun pek fazla işlev yüklenen portre çalışmaları bazen sonsuza kadar yaşamayı, bazen asil insanların mevkilerini bazen de dini barındıran konuları bizlere aktarmaya çalışmaktadır. Sanatçılar yaşadığı çağda meydana

gelen olayları yansıtmaya çalışan portre çalışmaları ile olayları kesin bir durum haline getirmeyi sağlamışlardır. Devir olarak değişiklik gösteren sanat düşüncesi ile gelişmekte olan yöntemleriyle birlikte sanatta biçimlenmeye başlamaktadır. Portrelere sanat sahasının sonsuzluğuna dikkatli olarak baktığımızda, çağımızda kendini daima tazelediği görülür. Ressamlar yaşamlarını devam ettirdikleri bütün dönemlerde ulaştıkları verilerle dünyanın bir kesimi olarak insanoğlunu tekrardan istintak etmişlerdir. Yani insanoğlunun öğrenme isteği ressamların da portreleri vasıtasıyla insanoğlunu ve özünü yeni nesile öğretmektedir.

Makalenin amacı göstermektedir ki insanların deneyimleri ile meydana getirdikleri gelişmeler etrafında portre çalışmaları daima taze ivmeler kazanmıştır. Ressamların kendilerine has tarzı ele alındığında portre eserlerinin sanatçıyla modeli arasında özünü yeniden yansıttığı belirtilmektedir. Türk sanatında ressamlar kendi istekleri doğrultusunda gelişim göstermişlerdir. Bu nedenle makalede başlangıç olarak portre terimini açıklayıp daha sonrada 1923 sonrası Türk sanatında portre eğilimlerini ve o dönemdeki sanatçılar ile birlikte nasıl meydana geldiğini aktarmaktadır. İnsanoğluna ait olan ve insanları yansıtan portreler insanlık yaşadıkça şekilde değişiklik yaparak yaşamını sürdürecektir.

Kaynakça

1. Ayan, A. (2007). “Sisyphos’un Direnci 53. Sanat Yılı Retrospektif Sergisi”, Türkiye İş Bankası Yayınları, İstanbul.
2. Belten, D. (2022). “1960 Sonrası Resim Sanatında Hiperrealist Eğilimler”, Çankırı Karatekin Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, Çankırı.
3. Ergüven, M. (1995). “Sırdaş Görüntüler”, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Erkal, O. “Resim Sanatında Portre”, Anadolu Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir, 2013.
4. Günay, E. (2011). ‘Nuri İyem ve Neşet Günel’in Türk Resim Sanatındaki Yeri’, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Burdur.
5. Gündoğdu, S. (2018).“XIX. Yüzyıla Kadar Türk Resim Sanatında Portre”, Atatürk Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum.
6. İz, Y. (2006). “Neş’e Erdok Resminde Konu, Biçim, İçerik(Anlatım) Açısında Gerçeklik Olgusu”, Mersin Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mersin.
7. Kara, E. (2001).“20.Yüzyıl Resim Sanatı'nda Portre”, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
8. Muraz, Ö. (2009). “Nur Koçak'ın Pop Sanatı, Foto-Gerçekçilik, Feminist Sanat Ve Posta Sanatı İçerisinde İncelenmesi”, Çukurova Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, Adana.
9. Parramon, Jose M. (2002). “Baş ve Portre Çizme Sanatı”, Remzi Kitapevi, İstanbul.
10. Partanoz, P. (2002).“Resim Sanatında 19. Yüzyılın Sonundan Günümüze Portre”, Mimar Sinan Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
11. Turani, A. (1975). “Sanat Terimleri Sözlüğü”, Toplum Yayınları, Üçüncü Baskı, Ankara.
12. Üner, Ö. (2010). “Resmin Temelleri”, Say Yayınları, İstanbul.
13. Yeğin, S. (2003). “Türk Resim Sanatında Portre”, Mimar Sinan Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Görsel Kaynakça

Görsel 1: Saat 15.57 <https://www.marcel-sanat.com/hale-asaf-1905-1938--otoportre-elmas-mozaik-tablo-43x58cm> adresinden 7 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 2: Saat 16.25 <https://www.istanbulsanatevi.com/turk-ressamlar/bedri-rahmi-eyuboglu-hayati-ve-eserleri/> adresinden 9 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 3: Saat 17.11 <https://tr.pinterest.com/pin/400116748140128140/> adresinden 9 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 4: Saat 17.41 <https://wannart.com/icerik/22850-turk-soyut-resmin-uncusu-sabri-berkel> adresinden 9 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 5: Saat 18.19 https://m.facebook.com/Artinturkeyy/posts/2551483791758607/?refsrc=deprecated&_rdr adresinden 10 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 6: Saat 10.14 <https://tr.pinterest.com/sinan27000/ne%C5%9Fet-g%C3%BCnal/> adresinden 11 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 7: Saat 11.11 <https://www.pinterest.com/ruhibastug1/nese-erdok/> adresinden 11 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 8: Saat 13. 31 <https://www.soylentidergi.com/mutluluk-resimlerimiz-nur-kocak/> adresinden 11 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 9: Saat 17.49 <http://gulersanat.com/serguzest/> adresinden 11 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 10: Saat 11.18 <https://www.bozluartproject.com/sergi/utku-varlik-hic-gidilmemis-denizler-soylenmemis-sozler/> adresinden 12 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 11: Saat 17.11 <https://www.galerisoyut.com.tr/artist/aydin-ayan/> adresinden 12 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 12: Saat 17.51 <https://evetbenim.com/barok-resim-sanati-mehmet-cetinkaya-2/> adresinden 12 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 13: Saat 18.21 <https://www.unlimitedrag.com/post/temur-koran-goc> adresinden 12 Kasım 2023'te alınmıştır.

Görsel 14: Saat 18.44 <https://www.forumgercek.com/showthread.php?t=123164> adresinden 12 Kasım 2023'te alınmıştır.

EĞİTİMDE EĞİTLENCE VE ANİMASYON

Orhan DİKENER¹

Giriş

Eğitimin temel amacı, bireylerin zihinsel, duygusal ve sosyal yeteneklerini geliştirmektir. Geleneksel eğitim metotlarının yanı sıra, çağımızın getirdiği teknolojik ilerlemeler ve medya araçlarının kullanımı, eğitim metodolojilerinde dönüştürücü etkilere sahip olmuştur ve olmaktadır. Bu bağlamda, animasyon ve eğlencenin eğitimdeki rolü, özellikle dijital çağın eğitim alanındaki yansımaları açısından önem kazanmaktadır. Eğitimde animasyonun kullanımı, öğrenme süreçlerini daha etkileşimli, ilgi çekici ve anlaşılır hale getirerek, öğrencilerin bilgiyi daha derinlemesine işlemelerine ve uzun süreli belleklerinde saklamalarına yardımcı olmaktadır.

Günümüzde, eğitimciler ve araştırmacılar, öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek ve eğitim materyallerini daha erişilebilir kılmak için animasyon ve eğlence unsurlarını kullanma eğilimindedirler. Bu yöntemler, özellikle genç öğrencilerin dikkatini çekmekte ve onları daha aktif öğrenme süreçlerine dahil etmektedir. Animasyon, karmaşık konseptleri görselleştirme ve soyut fikirleri somutlaştırma kapasitesine sahip olduğundan, öğrencilerin anlamalarını kolaylaştıran bir araç olarak ön plana çıkmaktadır.

Günümüzde özellikle görsel ve işitsel öğrenme stillerini destekleyen bir araç olarak animasyon eğitim alanında oldukça hatırı sayılır bir alan açmıştır. Görsel öğeler, soyut kavramları somutlaştırarak öğrencilerin konuyu daha iyi kavramalarını sağlamakta, işitsel öğeler ise bilginin akılda kalıcılığını artırmaktadır. Bu çok boyutlu yaklaşım, öğrencilerin dikkatini sürdürmelerine ve öğrenme sürecinde daha aktif rol almalarına olanak tanır. Ayrıca, animasyonlar, özellikle karmaşık bilimsel ve matematiksel kavramların açıklanmasında etkili bir araç olarak kullanılmaktadır. Örneğin, moleküler biyoloji veya fiziksel fenomenler gibi görsel olarak temsil edilmesi zor konular, animasyonlar aracılığıyla daha anlaşılır hale getirilebilir.

Öğrencilerin öğrenme sürecine olan ilgisini ve motivasyonunu artırmada da animasyon önemli bir rol üstlenmiş görünüyor. Eğlenceli ve etkileşimli öğrenme ortamları, öğrencilerin ders materyalleriyle daha derin bir bağ kurmasına yardımcı olabilir. Öğrenciler, eğlenceli ve görsel olarak zengin içeriklerle daha etkileşimli hale gelen ders materyallerine daha fazla ilgi

¹ Dr. Öğr. Ü., Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölüm Bşk. ORCID:0000-0002-9528-8435

gösterebilirler. Bu yaklaşım, Prensky'nin tabiriyle “dijital yerliler” olarak adlandırılan yeni nesil öğrenciler için son derece etkilidir. Dijital yerliler, teknolojiyle iç içe büyüdüğü için, geleneksel öğrenme materyallerine kıyasla animasyon ve multimedya içeriklere daha hızlı adapte olabilmektedirler (Prensky, 2001).

Animasyonun eğitimdeki bir diğer önemli yönü ise özelleştirilmiş öğrenme deneyimleri sunma kapasitesidir denilebilir. Çeşitli animasyon araçları kullanılarak, öğrencilerin bireysel ilgi alanlarına ve öğrenme hızlarına göre uyarlanmış içerikler oluşturulabilir. Bu, özellikle farklı öğrenme gereksinimleri olan öğrenciler için önemlidir. Örneğin, özel eğitim gereksinimleri olan öğrenciler veya farklı kültürel arka planlardan gelen öğrenciler için, animasyonlar daha kapsayıcı ve erişilebilir öğrenme materyalleri olarak tasarlanabilir.

Çalışmada, animasyon ve eğlencenin eğitimde nasıl stratejik bir araç olarak kullanılabileceğini, öğrenme sürecindeki etkilerini ve bu yaklaşımların öğrenci başarısı ve katılımı üzerindeki potansiyel etkilerini değerlendirmek amaçlanmaktadır. Bu bağlamda, animasyon ve eğlence unsurlarının eğitimdeki kullanımı, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini nasıl dönüştürebileceği ve eğitimcilerin bu araçları nasıl etkili bir şekilde entegre edebilecekleri üzerine bir tartışma sunacaktır. Özellikle eğlence kavramı üzerinden bu tür eğitim yaklaşımlarının öğrenci başarısı ve motivasyonu üzerindeki etkilerini incelemek ve bu metodolojilerin eğitim alanına nasıl etkili bir şekilde entegre edilebileceğini tartışmaktır.

Kavramsal Çerçeve

Tarihsel perspektiften yola çıkılırsa eğitlencenin kökeni, eğitimin tarihi kadar eskiye götürülebilir. Antik çağlardan beri, öğretmenler ve filozoflar öğrenme sürecini daha çekici hale getirmek için çeşitli yöntemler kullanmışlardır. Platon'un diyaloglarına veya Aesop'un fabllarına, öğretici mesajları eğlenceli bir biçimde sunan örnekler olarak bakılabilir.

Kelime kökeni olarak İngilizce “Education-al” ile “Entertainment” kelimelerinin birleştirilmesi ile “Edutainment” ifadesi oluşturulmuştur. Türkçe’de de aynı yaklaşımla “Eğitim” veya “Eğitici” ile “Eğlence” kelimelerinin birleştirilmesiyle “Eğitlence” ifadesi ortaya çıkmıştır.

Eğitlence terimi, öğrenme sürecinde eğlencenin bilinçli olarak kullanımını tanımlamak için daha yakın zamanlarda popüler hale gelmiştir diyebiliriz. Bu durum aslında, öğrenme ve eğlence arasındaki sınırların bulanıklaştığını da söylememize imkan verir. Buradan hareketle kavramın eğitim alanıyla entegrasyonu konusunda sihirli kelime olarak “bilinçli kullanım”ı tercih edebiliriz. Aksi taktirde yukarıda bahsedildiği üzere eğlenerek eğitim verme konusu tarihsel olarak çok eski zamanlara götürülebilir.

Bu bağlamda eğitsel oyunlar ve hikayeleştirme yaklaşımı günümüzde eğitim materyallerine oyunlar, hikayeler ve yaratıcı görseller eklemek, öğrencilerin dikkatini çekmek ve öğrenme sürecini daha keyifli hale getirmek için kullanılan yaygın yöntemlerdendir. Özellikle teknoloji ve multimedya alanındaki gelişmeler, eğitimde eğitlencenin kullanımını daha da yaygınlaştırmıştır. Video oyunları, uygulamalar, animasyonlar ve interaktif öğrenme platformları gibi araçlar, eğitim sürecine eğlence öğeleri eklemekte önemli rol oynamaktadır. Pedagojik yaklaşımlar açısından baktığımızda da çeşitli öğretim metodolojilerinin, eğitlenceyi temel alan yaklaşımlar benimsediklerini söyleyebiliriz. Örneğin, oyun temelli öğrenme veya hikaye anlatımı, öğrencilerin daha aktif ve motive olmalarını sağlamaktadır önermesini doğrulamış pekçok araştırma yapılmıştır.

Konuya motivasyon ve katılım bağlamında yaklaştığımızda araştırmalar, eğlence öğelerinin öğrencilerin motivasyonunu ve derslere katılımını artırdığını göstermektedir. Bulgular öğrencilerin eğlendikleri zaman daha iyi öğrendiklerini ve bilgiyi daha uzun süre hatırladıklarını doğrulamaktadır (Schwartz, 2001, s.130, Park, 2006, s.48, Mayer & Moreno, 2002, s. 93-94) .

Bunlarla birlikte konuya daha geniş bir perspektiften baktığımızda, Howard Gardner'ın çoklu zeka teorisi gibi kuramların da, farklı öğrenme stillerini ve zekâ türlerini desteklemek için eğitlence unsurlarının kullanılmasının önemini vurguladığını söyleyebiliriz.

Eğitlence ve Öğrenme Psikolojisi

Öğrenme kavramını kısaca, bireylerin çevresinden edindiği bilgi ve deneyimler aracılığıyla davranışlarında sürekli bir değişiklik yapma sürecidir şeklinde tanımlayabiliriz (Gagne, 2019, s3). . Öğrenme psikolojisi, bu sürecin temel dinamiklerini, teorilerini ve uygulamalarını inceleyerek, öğrenmenin nasıl daha etkili ve verimli hale getirilebileceğinin anlaşılmasına katkı sağlar. Günümüzde, öğrenme sürecinin sadece akademik bilgi transferi olmadığı, aynı zamanda eğlenceli ve etkileşimli deneyimlerle de desteklenebileceği anlaşılmıştır. Bu bağlamda, "eğitlence" kavramı, öğrenme ve eğlenceyi birleştirerek öğrenme sürecini daha etkileşimli ve motive edici hale getirmenin önemli bir yoludur diyebiliriz.

Öğrenme psikolojisi ve eğitlencenin kesişim noktasını inceleme fikri, eğitlencenin, özellikle dijital çağda, öğrencilerin dikkatini çekme, motivasyonlarını artırma ve öğrenme sürecini daha anlamlı kılma gibi potansiyel faydalarını ele alarak, bu yaklaşımın eğitim alanındaki uygulamalarını ve etkilerini tartışma konusu olarak görmeyi de beraberinde getirir. Özellikle, oyun tabanlı öğrenme, interaktif medya ve multimedya öğrenme materyallerinin kullanımı

üzerinde durularak, bu araçların öğrenme sürecinde nasıl etkili bir şekilde entegre edilebileceğine dair stratejiler üzerinde durmak önemlidir.

Yapılandırmacılık ve Çoklu Zeka Teorileri Üzerine

Çeşitli öğrenme teorilerini ele almak, eğitilence kavramının eğitimde nasıl kullanıldığını ve öğrenciler üzerindeki etkisini daha iyi anlamamıza yardımcı olabilir. Burada dikkat edilecek nokta davranışçılık ve bilişsel öğretme kuramlarının değil yapılandırmacılık ve çoklu zeka gibi öğrenme kuramlarının eğitilence ile olan ilişkilerini açıklamaktır. Böylece eğlenme eyleminin kişisel tercihlerden oluşan kısmı eğitilencenin “bilinçli seçim” yaklaşımına ve özellikle günümüzde öğrenme eyleminin de daha çok kişisel bir sürece dönüşmüş olması olgusuna gönderme yapacaktır. Aksi taktirde “eğlendirme” eylemi üzerinden hareket edilirse eğitilence kavramının “bilinçli seçim” yaklaşımı karşılığı olmayan bir önermeye dönüşebilir. Bu durumda “eğlenme” eyleminin “öğrenme” eyleminin önüne geçmesi tehlikesi oluşacaktır. Bilindiği üzere yapılandırmacılık temelde, öğrenmenin aktif bir süreç olduğunu ve bireylerin mevcut bilgi ve deneyimleri üzerine yeni bilgileri inşa ettiklerini savunur (Cheng & Wang, 2011, Garcia & Pacheco, 2013). Bu teoriye göre, öğrenme, öğrencinin dünyayı keşfetmesi ve anlamlandırmasıyla gerçekleşen bir süreçtir.

Kuramın, öğrenme sürecinin merkezine bireyin aktif katılımını ve bilgiyi kendi deneyimleri üzerinden yapılandırmasını koyması, öğrencilerin pasif bilgi alıcıları olmaktan ziyade, aktif öğrenenler olarak rol almasını vurgular. Bilginin sadece aktarılmasından ziyade, öğrencilerin bilgiyi kendi yaşam ve deneyimleriyle ilişkilendirerek anlamlandırmalarına katkı sağlayan eğitilence kavramı da, öğrenme sürecini bireysel deneyimlerle zenginleştirerek, daha kalıcı ve anlamlı öğrenme deneyimleri yaratma potansiyeline sahip olmaktadır.

Özellikle aktif öğrenme bağlamında ele alındığında eğitilencenin, öğrencilerin aktif olarak katıldığı ve öğrenme sürecini kendi deneyimleri üzerinden inşa ettikleri interaktif öğrenme deneyimlerine dönüşebileceği potansiyelini değerlendirmek gerekir. Keşfetme ve deneyimleme bağlamında, oyunlar ve interaktif medya, öğrencilere kendi hızlarında ve tarzlarında keşfetme ve öğrenme imkanı sunabilir, bu da yapılandırmacılık kuramının ilkeleriyle uyumlu bir önermedir.

Bununla birlikte eğitilencenin sunduğu görsel ve işitsel öğelerin, öğrencilerin karmaşık kavramları daha iyi anlamlandırmalarına yardımcı olduğunu pekçok araştırma bulgularında görmekteyiz.

Bu konuda Howard Gardner tarafından geliştirilen Çoklu Zeka Teorisinin de, eğitilence bağlamında önemli önermeleri olduğunu vurgulamak gerekir. Teorinin, dilsel, mantıksal-matematiksel, müzikal, bedensel-kinestetik, görsel-uzamsal zeka gibi ayrımlara gitmesi

eğitlencenin müzik, video, interaktif oyunlar gibi çeşitli formatlar kullanarak bu zeka türlerine hitabetme potansiyelini ortaya çıkarmaktadır (Gardner, 2011).

Özellikle kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri bağlamında eğitlencenin, öğrencileri kendi güçlü yönlerine ve zeka türlerine göre öğrenme deneyimlerini kişiselleştirmeleri olanağını verebileceğini değerlendirmek önemlidir. Ayrıca öğrenmede çeşitlilik ve esneklik bağlamında da çoklu zeka teorisine dayalı eğitlence uygulamaları, öğrencilere çeşitli öğrenme yolları sunabilir ve her öğrencinin kendi potansiyelini maksimum düzeyde kullanmasına yardımcı olabilir.

Bunlarla birlikte eğlenceli öğrenme aktivitelerinin dikkat çekmesi ve öğrencilerin derslere daha aktif katılımını teşvik etmesi ders sürecine daha fazla dahil olmalarına da olanak tanıyabilir. Çoklu zeka teorisinde ve yapılandırmacı yaklaşımda önemli bir yeri olan içsel motivasyonun artışı bağlamında da eğlenceli öğrenme deneyimleri, öğrencilerin içsel motivasyonunu artırarak kalıcı bir öğrenme sağlayabilir. Öğrenmenin kendisinden keyif alınan bir şeye dönüşmesi ise, öğrencinin ders materyalleriyle daha fazla etkileşime girmesine ve öğrenme sürecini daha değerli bulmasına yol açabilir.

Bilindiği üzere, oyunlaştırma ve eğlenceli öğrenme etkinlikleri genellikle ödül mekanizmalarını içerir. Bu ödüller (sanal rozetler, puanlar, seviye atlamaları gibi) öğrencileri motive eder ve öğrenme hedeflerine ulaşmaları için teşvik edebilir.

Her ne kadar yukarıda eğitlencenin daha çok kişisel bir öğrenme deneyimine katkı sunabileceği ifade edilmişse de eğlenceli öğrenme ortamlarının öğrenciler arasındaki etkileşimi ve işbirliğini de teşvik edebileceği potansiyelini değerlendirmek gerekir.

Özellikle grup çalışmaları, oyunlar ve tartışma forumları gibi etkinlikler, öğrencilerin birbirleriyle daha fazla etkileşime girmelerini sağlar. Öğrenme süreçlerine daha fazla dahil olma bağlamında eğlence unsurları, öğrencilerin ders materyallerine daha fazla ilgi göstermelerini ve daha aktif öğrenme süreçlerine dahil olmalarını sağlar ve bu durum, derslerin daha anlamlı ve hatırlanması daha kolay hale gelmesine katkıda bulunabilir.

Öğrencilerin öz-regülasyon becerilerinin gelişimi bağlamında konuya yaklaşıldığında ise eğlenceli öğrenme etkinliklerinin, öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerini yönetmelerine yardımcı olabileceği değerlendirilebilir. Kendi ilgi alanlarına göre etkinlikler seçme ve öğrenme hızlarını ayarlama fırsatı, öğrencilerin öz-regülasyon becerilerini geliştirebilir.

Bunlarla birlikte eğitlencenin, eğlencenin öğrenme üzerindeki olumlu psikolojik etkilerini de yansıtmaya yarayan önemli bir araç olduğunu vurgulamak gerekir. Örneğin, eğlenceli öğrenme deneyimleri, öğrencilerin stres seviyelerini azaltabilir. Ders materyalleri ile daha pozitif bir ilişki kurmaları, öğrenme sürecini daha az stresli hale getirebilir ve öğrencilerin

ders materyalleriyle pozitif duygusal bağlar kurmalarını sağlar. Bu, uzun vadeli öğrenme ve bilgi hatırlamada faydalıdır diyebiliriz.

Ayrıca eğlenceli öğrenme ortamlarının, öğrencilerin yaratıcılıklarını ve yenilikçilik yeteneklerini geliştirmelerine olanak tanıyan bir atmosfer oluşturduğunu söylemek gerekir. Bu tür ortamlar, öğrencilerin geleneksel olmayan yollarla düşünmelerini ve problemlere yaratıcı çözümler bulmalarını teşvik edebilir.

Diğer taraftan ders katılımı üzerindeki olumlu etkisi ve öğrenci motivasyonunu sağlaması eğitilence kavramını eğitimciler için de önemli bir araç haline getirmektedir. Öğrencilerin öğrenme sürecine daha fazla dahil olmalarını sağlayan eğlenceli öğrenme yaklaşımları, eğitimde daha etkili ve kalıcı sonuçlar elde etmek için kullanılabilir. Bu yaklaşım, öğrencilerin hem akademik başarılarını hem de kişisel gelişimlerini destekler ve eğitimin daha anlamlı ve keyifli bir deneyim haline gelmesine katkıda bulunur. Bu nedenle, eğitimde eğlence unsurlarının entegrasyonu, modern eğitim stratejilerinin önemli bir parçası olarak görülmelidir.

Animasyon ve Görsel Medyanın Eğitilencedeki Rolü Üzerine

Günümüzde eğitim alanında teknolojinin artan kullanımı ile birlikte, animasyon ve görsel medya gibi araçların eğitilencedeki rolü giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Bu görsel ve etkileşimli medya araçları, özellikle karmaşık kavramların açıklanması ve öğrenme materyallerinin zenginleştirilmesi açısından kritik bir rol oynamaktadır. Animasyon, soyut kavramları somut ve anlaşılır hale getirirken, görsel medya öğrenme sürecine derinlik ve anlam katmaktadır denilebilir (Ausekle & Steinberga, 2011).

Animasyonun eğitilenceye katkısı bağlamında ise, yukarıda da değinildiği üzere, bu araçların kullanımı, öğrencilerin dikkatini çekme, motivasyonlarını artırma ve öğrenme sürecini daha etkileşimli hale getirme potansiyelini artırmaktadır. Ayrıca eğitsel oyunlar ve hikayeleştirme konusunda da animasyonun getirdiği avantajlar vardır. Özellikle dijital yerliler olarak bahsedilen öğrencilerin hali hazırda animasyonlu görsel içeriği dikkate alma ve anlamlandırma konusunda yüksek bir hazır bulunuşluluk içinde oldukları düşünüldüğünde bu tür araçların eğitilence konusuna katkısı yadsınamaz.

Kısaca tarihçesine değinmek gerekirse günümüzdeki anlamda animasyonun, 1900'lerin başında sinema sanatının bir parçası olarak ortaya çıktığını söyleyebiliriz. Bilindiği üzere ilk animasyonlar basit çizimler ve elle yapılan hareketli resimler şeklindeydi. 20. yüzyılın ortalarına doğru ise, animasyon teknolojisinin geliştiğini, renkli çizgi filmler ve daha

karmaşık hikayelerin işlenebildiği ve daha geniş kitlelere ulaşmaya başlayan bir medyadan söz edilebilir.

Özellikle 1930'lar ve 1940'lar, Walt Disney gibi stüdyoların ortaya çıkışıyla animasyonun altın çağını oluşturmuştur denilebilir (Furniss, 2016). 1950'lere gelindiğinde ise televizyonun yaygınlaşmasıyla birlikte animasyon, evlere girmeye başlamıştır. Bu dönemde, çocuklara yönelik animasyon programlarının popülerliğinin arttığı bir dönemin kapılarının aralandığı da söylenebilir.

Bu dönemlerde animasyon eğitimde çoğunlukla basit çizgi filmler ve hareketli grafikler olarak kullanılmıştır denilebilir. Bu filmler, özellikle bilimsel ve tarihsel konuları anlatmak için kullanılıyordu. Buna mukabil İkinci Dünya Savaşı sırasında, animasyon eğitimsel amaçlar için geniş çapta kullanılmıştır. Askeri eğitim ve kamu sağlığı bilgilendirmeleri için animasyonlar etkin bir araç olarak görülmüştür.

Özellikle 1980'ler ve 1990'lar, bilgisayar animasyonunun yükselişiyle eğitimde animasyonun yeni bir dönemine işaret eder. Bu dönemde, daha karmaşık ve etkileşimli animasyonlar yapılmaya başlanmıştır diyebiliriz.

Animasyonun eğitimde giderek daha fazla multimedya aracının bir parçası haline gelmesi ise 2000'lerin başından itibaren ivmelenerek artmıştır. Bu dönemde etkileşimli oyunlar, öğretici videolar ve sanal gerçeklik uygulamaları, eğitimde önemli bir yer tutmaya başlamıştır.

Modern Eğitimde Animasyon ve Eğitence

Teknolojinin gelişimiyle interaktif öğrenme araçlarının eğitimde oyunlaştırmanın bir parçası olarak kullanılmasını kolaylaştırmış ve yaygınlaştırmıştır. Öğrencilerin ders materyalleriyle etkileşimini artıran ve öğrenmeyi daha keyifli hale getiren interaktif oyunlar, yoğunlukla animasyon tekniklerini kullanmışlardır. Bu bağlamda eğitimde oyunlaştırma (gamification) konusunu detaylandırmak, bu yenilikçi yaklaşımın öğrenme sürecine nasıl entegre edildiğini ve eğitimde nasıl fark yarattığını anlamak açısından önemlidir.

Oyunlaştırma, kısaca oyun tasarımının unsurlarını ve mekaniklerini (örneğin puanlar, rozetler, lider tabloları, hikaye anlatımı, seviye atlama) oyun dışı bağlamlarda, bu durumda eğitimde, kullanma sürecidir diyebiliriz. Bu yaklaşımın temel amacı, öğrenme deneyimini daha çekici ve motive edici hale getirmektir diyebiliriz (CHENG & SU, 2011, s.670). Aşağıda maddeler halinde kısaca oyunlaştırmanın eğitimdeki amaçları ve uygulamalarını sıralayabiliriz.

Amaçlarını;

- Öğrencilerin motivasyonunu artırmak, katılımını teşvik etmek ve öğrenme sürecini daha etkileşimli ve eğlenceli hale getirmek.

- Öğrenme materyallerini oyunlaştırmak, öğrencilere öğrenme sürecinde aktif rol almaları için teşvik eder ve daha derin öğrenme deneyimlerine yol açabilir. şeklinde sıralamak mümkündür.
 - Uygulamalarını ise;
 - Puanlama Sistemleri ve Rozetler: Öğrencilerin belirli hedeflere ulaşmaları durumunda puanlar ve rozetler gibi ödüllere teşvik edilmesi. Bu, öğrencilerin ilerlemelerini takip etmelerine ve başarılarını görsel bir şekilde görmelerine olanak tanır.
 - Lider Tabloları ve Yarışma: Öğrenciler arasında sağlıklı bir rekabet ortamı oluşturarak motivasyonu artırır. Lider tabloları, öğrencilerin kendi başarılarını akranlarıyla karşılaştırmalarını sağlar.
 - Hikaye Anlatımı ve Senaryolar: Eğitim materyallerini bir hikaye veya senaryo içine yerleştirmek, öğrencilerin daha fazla ilgi göstermelerini ve konuları gerçek dünya bağlamlarında anlamalarını sağlar.
 - Seviye Atlama ve İlerleme: Öğrencilerin belirli becerileri kazandıkça veya ders materyallerinde ilerledikçe yeni seviyelere veya modüllere geçmeleri. Bu, öğrencilere sürekli bir ilerleme hissi verir. şeklinde sıralayabiliriz.
- Oyunlaştırmanın Eğitimdeki Etkilerini ise;
- Artan Öğrenci Motivasyonu ve Katılımı: Oyunlaştırılmış öğrenme aktiviteleri, öğrencilerin daha fazla katılım göstermelerini ve ders materyallerine daha fazla ilgi duymalarını sağlar.
 - Öğrenme Sürecinde Derinleşme: Oyunlaştırma, öğrencilerin karmaşık konuları daha iyi anlamalarına ve öğrenme süreçlerine daha aktif katılmalarına yardımcı olur.
 - Öz-Regülasyon ve Bağımsız Öğrenme Becerileri: Oyunlaştırılmış eğitim, öğrencilere kendi öğrenme hedeflerini belirleme ve bu hedeflere ulaşmak için gerekli adımları atma konusunda daha fazla kontrol sağlar. şeklinde özetleyebiliriz.
 - Eğitimde oyunlaştırma, öğrenme sürecini dönüştüren yenilikçi bir yaklaşımdır. Bu yöntem, öğrencilerin motivasyonunu ve katılımını artırırken, aynı zamanda öğrenme sürecini daha anlamlı ve etkileşimli hale getirir. Özellikle dijital çağda, oyunlaştırma eğitimdeki potansiyeli maksimize etme ve öğrencilerin değişen ihtiyaçlarına yanıt verme konusunda önemli bir rol oynamaktadır.

Dijital Çağda Animasyonun Rolü

İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte, animasyonlu eğitim materyalleri dünya çapında daha fazla öğrenciye ulaşabilir hale gelmiştir denilebilir. Animasyon, öğrencilerin bireysel öğrenme ihtiyaçlarına uygun olarak kişiselleştirilebilen eğitim materyallerinin geliştirilmesine olanak tanımaktadır. Animasyonun tarihçesi ve eğitimdeki kullanımının evrimi, teknolojik ilerlemeler ve pedagojik yaklaşımların nasıl iç içe geçtiğini göstermektedir. Günümüzde, animasyon eğitimi daha etkileşimli, erişilebilir ve öğrenci merkezli hale getirmekte önemli bir rol oynamaktadır. Eğitimciler ve geliştiriciler için, animasyonun potansiyelini anlamak ve bu araçları etkili bir şekilde kullanmak, modern öğrenme deneyimlerini zenginleştirmenin anahtarıdır.

Teknolojik bir bakış açısından da özellikle sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik alanlarındaki gelişmeler animasyonu daha gerçekçi ve etkileşimli hale getirerek eğitimde devrim yaratacak potansiyele erişmiştir. Bu teknolojiler, öğrencilere gerçek dünya deneyimlerine yakın sanal ortamlarda öğrenme imkanı sunmaktadır.

Bahsi geçen gelişmeler özellikle görsel ve işitsel öğrenme stillerinin desteklenmesi açısından da oldukça önemlidir. Bilindiği üzere, görsel öğrenenler, bilgiyi görsel materyaller aracılığıyla daha iyi işler ve anlarlar. Bu durum, resimler, grafikler, diyagramlar, animasyonlar ve videolar gibi görsel araçları kapsar.

Animasyonun görsel öğrenmeyi desteklemesi bağlamında görsel temsillerin, örneğin, animasyonun, karmaşık konseptleri ve süreçleri görsel olarak temsil edebilmesi ve görsel öğrenenler için soyut fikirleri somutlaştırma ve anlamayı kolaylaştırma etkisinden bahsedilebilir.

Bununla birlikte animasyon, renkler, hareket ve görsel efektler kullanarak dikkati çeker ve öğrenme materyallerini daha ilgi çekici hale getirebilir. Ayrıca görsel öğrenenler için animasyon, bilginin uzun süreli hafızada saklanması kolaylaştırabilir, çünkü görsel ipuçları daha iyi hatırlanır.

Görsel öğrenmenin yanı sıra animasyonun işitsel öğrenme stillerine de katkı sağladığı bilinmektedir. İşitsel öğrenenler, bilgiyi işitsel olarak (dinleyerek) işleme eğilimindedirler ve bu süreç, sözlü talimatları, tartışmaları ve sesli materyalleri içermektedir. Bu bağlamda animasyonlar, sesli anlatımlar, diyaloglar ve müzik kullanarak işitsel öğrenenlerin dikkatini çekebilir. Ses, bilginin anlamını derinleştirebilir ve öğrenme sürecine duygusal bir boyut katabilir. Ses efektleri ve müzik, özellikle işitsel öğrenenler için bilginin hatırlanmasını da kolaylaştırabilir.

Bunlarla birlikte animasyonlar, dil öğrenimi ve kelime dağarcığının gelişimi için de kullanılabilir. Seslendirme ve diyaloglar, özellikle yabancı dil eğitiminde işitsel öğrenme sürecini destekleyen unsurlardır.

Özetle; animasyonun eğitimdeki rolü ve önemi, özellikle görsel ve işitsel öğrenme stillerini destekleme açısından büyük değere sahiptir. Çeşitli öğrenme ihtiyaçlarını karşılayabilen ve öğrenme materyallerini zenginleştiren bir araç olarak, animasyon modern eğitim metodolojilerinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir diyebiliriz. Eğitimciler için, animasyonun potansiyelini anlamak ve bu araçları etkili bir şekilde kullanmak, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini geliştirmenin anahtarıdır (Mayer & Moreno, 2002). Aşağıda maddeler halinde konunun kısa bir özetini yapabiliriz.

Öğrenme Deneyimini Zenginleştirme: Animasyon, öğrenme materyallerini daha etkileşimli ve ilgi çekici hale getirir. Bu, öğrencilerin öğrenme sürecine daha aktif olarak katılımını teşvik eder.

Karmaşık Konuların Basitleştirilmesi: Animasyon, zor veya karmaşık konuları basitleştirebilir ve öğrencilere bu konuları daha kolay anlamaları için görsel ve işitsel destek sunar.

Erişilebilirlik ve Kapsayıcılık: Animasyon, çeşitli öğrenme ihtiyaçlarına ve stillerine uyum sağlayabilir, bu da eğitimi daha kapsayıcı ve erişilebilir hale getirir.

Motivasyon ve Katılımın Artırılması: Görsel ve işitsel unsurlar, öğrencilerin motivasyonunu artırabilir ve onları öğrenme sürecine daha fazla dahil edebilir.

Eğitlence ve Eğitim materyallerinin Tasarımı

Bahsedildiği üzere günümüzde, eğitim alanında teknolojinin entegrasyonu, öğrenme süreçlerini dönüştürmekte ve zenginleştirmektedir. Eğitlence, bu dönüşümün önemli bir parçası olarak, öğrenme ve eğlence unsurlarını bütünleştiren yaklaşımları ifade etmektedir demiştik. Bu bağlamda, animasyon tasarımının pedagojik ilkelerle uyumlu bir şekilde gerçekleştirilmesi, eğitimdeki etkinliğini artırmak için kritik bir öneme sahiptir diyebiliriz. Pedagojik olarak etkili animasyon tasarımı, öğrencilerin öğrenme stillerini ve bilişsel süreçlerini destekleyerek, bilgiyi daha anlaşılır ve akılda kalıcı hale getirebilir. Eğitlence bağlamında animasyon tasarımının pedagojik ilkelerle nasıl entegre edilebileceğini ve bu entegrasyonun öğrenme sürecine katkılarını incelemek konunun daha iyi anlaşılması açısından önemlidir.

Etkili animasyon tasarımı, pedagojik ilkelerle uyumlu olduğunda, öğrenme sürecini önemli ölçüde iyileştirebilir. Animasyonun eğitimde etkili bir şekilde kullanılması, hem teknik

becerileri hem de pedagojik anlayışı gerektirir. Pedagojik ilkelerle uyumlu etkili animasyon tasarımı için bazı anahtar ilkeleri aşağıdaki gibi maddeler halinde açıklayabiliriz.

Eğitim Amaçlarını Belirleme, Eğitsel İçerik ve Pedagojik Yaklaşımlar

Hedeflenen Öğrenme Çıktıları: Animasyonun tasarımı, belirli eğitim amaçlarına ve öğrenme çıktılarına hizmet etmelidir. Animasyonun amacı, öğrencilerin hangi bilgiyi veya beceriyi kazanmasını amaçladığını açıkça belirlemelidir.

Öğrenci İhtiyaçlarına Uygunluk: Animasyonlar, hedeflenen öğrenci kitlesinin ihtiyaçlarına ve öğrenme seviyelerine göre tasarlanmalıdır.

Konu İçeriği İle Uyum: Animasyonun içeriği, öğretilecek konuyla doğrudan ilişkili olmalı ve eğitim materyallerini desteklemelidir.

Pedagojik Yaklaşımlar: Çoklu zeka teorisi, yapılandırmacılık ve öğrenme stilleri gibi pedagojik yaklaşımlar animasyon tasarımına dahil edilmelidir. Örneğin, görsel öğrenenler için zengin görsel temsiller kullanılması gibi.

Görsel Çekicilik: Animasyonun görsel tasarımı, öğrencilerin ilgisini çekmeli ve onları ders materyalleriyle etkileşime geçmeye teşvik etmelidir.

İşitsel Uyum: Ses efektleri, müzik ve seslendirme, öğrenme deneyimini desteklemeli ve işitsel öğrenenler için içeriği zenginleştirmelidir.

Etkileşimli Öğeler: Animasyonlar, öğrencilerin aktif katılımını sağlayacak etkileşimli öğeler içermelidir. Örneğin, öğrencilerin cevap vermesini veya seçim yapmasını gerektiren interaktif bölümlerin eklenmesi.

Geribildirim Mekanizmaları: Animasyon içerisinde öğrencilere anında geribildirim sağlayan unsurlar olmalıdır. Bu, öğrencilerin anlama düzeylerini değerlendirmelerine ve gerektiğinde düzeltmeler yapmalarına olanak tanıyan bir yaklaşım olur.

Adım Adım Öğrenme: Animasyonlar, öğrenme materyallerini küçük ve yönetilebilir bölümlere ayırmalıdır. Böylece öğrenciler, bilgiyi adım adım ve kendi hızlarında öğrenebilirler.

Karmaşıklığı Azaltma: Kompleks konuları basitleştirmek ve öğrencilerin anlamalarını kolaylaştırmak için animasyonlar kullanılmalıdır.

Çeşitli Platformlarda Kullanılabilirlik: Animasyonlar, farklı cihazlar ve platformlar üzerinde sorunsuz bir şekilde çalışmalıdır.

Erişilebilirlik Standartları: Tüm öğrencilerin erişilebilirliği sağlamak için, animasyonlar erişilebilirlik standartlarına uygun olmalıdır (örneğin, işitme engelli öğrenciler için altyazılar gibi).

Özetle etkili bir animasyon tasarımı, pedagojik ilkelerle uyumlu olmalı ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmeye odaklanmalıdır. Animasyon, öğrenme sürecini görsel ve işitsel olarak destekleyerek öğrencilerin dikkatini çekmeli, motivasyonlarını artırmalı ve öğrenme sürecini daha etkileşimli ve anlaşılır hale getirmelidir. Bu ilkeler, animasyonların eğitimdeki potansiyelini maksimize etmek için kritik öneme sahiptir.

Geleceğin Eğitiminde Eğitlence ve Animasyon

Yapay zeka, sanal gerçeklik gibi yeni teknolojilerin eğitimdeki rolü her geçen gün hızlanarak artmaktadır. Geleceğin eğitiminde, eğitlence ve animasyonun yanı sıra yapay zeka (AI), sanal gerçeklik (VR) ve diğer ileri teknolojilerin daha çok kullanım alanı bulacağı da yadsınamaz bir gerçek olarak karşımızda duruyor. Bu teknolojiler, eğitim metodolojilerini dönüştürüyor ve öğrenme deneyimini daha etkileşimli, kişiselleştirilmiş ve erişilebilir hale getirme potansiyeline sahiptir.

Özellikle kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri açısından baktığımızda yapay zeka, öğrencilerin performansını ve öğrenme tercihlerini analiz ederek, her öğrenci için özelleştirilmiş öğrenme yolları ve materyalleri sunabilir. Bu, öğrencilerin kendi hızlarında ve tarzlarında öğrenmelerini sağlayabilir.

Akıllı öğretim yardımcıları, yapay zeka tabanlı öğretim asistanları, öğrencilere interaktif ve kişiselleştirilmiş geribildirim sunabilir. Bu asistanlar, öğrencilerin sorularına anında yanıt vererek ve öğrenme süreçlerinde rehberlik ederek öğretmenlerin iş yükünü azaltabilir.

Performans değerlendirme ve geribildirim konusunda da yapay zeka, öğrencilerin çalışmalarını değerlendirebilir ve öğretmenlere öğrencilerin gelişim alanları hakkında ayrıntılı bilgiler sunabilir. Bu, daha etkili geribildirim ve öğretim stratejilerinin geliştirilmesine yardımcı olabilir.

Sanal Gerçeklik (VR – Virtual Reality) öğrencilere gerçek dünyanın ötesinde sürükleyici ve etkileşimli öğrenme deneyimleri sunabilir. Öğrenciler, tarihi olayları 'yaşayabilir', karmaşık bilimsel süreçleri 'gözlemleyebilir' veya uzak coğrafyaları oradaymışçasına 'keşfedebilir'.

Sanal gerçeklik simülasyonları, pratik becerilerin geliştirilmesine, özellikle tıp, mühendislik ve diğer uygulamalı alanlarda öğrencilere risk almadan pratik beceriler kazanma imkan sunabilir. Bu durum, gerçek dünya deneyimlerine yakın eğitim fırsatları yaratabilir.

Erişilebilirlik ve küresel bağlantı açısından baktığımızda sanal gerçeklik, coğrafi sınırları aşarak dünyanın her yerinden öğrencilere erişim sağlayabilir. Farklı kültürler ve perspektifler arasında bağlantı kurulması daha da kolaylaşabilir.

Artırılmış Gerçeklik (AR) gibi etkileşimli öğrenme materyalleri, fiziksel dünyayı dijital bilgilerle zenginleştirerek öğrenme materyallerini daha etkileşimli hale getirebilir. Öğrenciler, kitaplar, posterler ve diğer eğitim materyalleri üzerinde interaktif deneyimler yaşayabilir.

Artırılmış gerçeklik (AR – Augmented Reality), karma öğrenme deneyimleri oluşturarak geleneksel öğrenme yöntemleriyle dijital teknolojileri birleştirebilir. Bu tür gelişmeler öğrencilerin ders materyallerini daha iyi anlamalarını ve somutlaştırmalarını sağlayabilir.

Bununla birlikte teknolojik gelişmelerin, eğitimde erişilebilirliği ve kapsayıcılığı artıracığı fikri de öne sürülebilir. Eğitence ve animasyon, özel eğitim ihtiyaçları olan öğrencilere de uygun öğrenme fırsatları sunabilir ve herkes için eğitimi daha erişilebilir hale getirebilir.

Bütün bu gelişmelerin ışığında öğretmenlerin rolünün dönüşümü de öne sürülebilir. Gelecekte, öğretmenlerin rolü, bilgi aktarıcısından daha çok rehber ve mentor olarak dönüşebilir ve teknoloji, öğrencilerin bağımsız öğrenmesini desteklerken, öğretmenler öğrenme sürecinde rehberlik ve destek sağlayabilir.

Özetle, geleceğin eğitiminde, yapay zeka, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler, eğitimde eğlence ve animasyonla birleşerek, öğrencilere daha zengin ve kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri sunacaktır. Bu teknolojiler, öğrenme süreçlerini daha etkileşimli, erişilebilir ve etkili hale getirecek ve öğrencilerin eğitime olan ilgisini ve katılımını artıracaktır. Eğitimde eğitence ve animasyonun geleceği, teknolojinin ve eğitim yaklaşımlarının sürekli gelişimiyle parlak ve umut vericidir. Eğitimciler ve politika yapımcılar için, bu teknolojilerin potansiyelini anlamak ve eğitim sistemlerini bu yeni araçlarla entegre etmek, öğrencilerin gelecekteki başarıları için kritik öneme sahiptir.

Sonuç ve Değerlendirme

Yirmi birinci yüzyılın eğitim pratikleri, teknolojinin hızla ilerlemesi ve öğrenme metotlarının evrimleşmesiyle dönüşmekte ve genişlemektedir. Bu dönüşüm, özellikle animasyon ve eğlence unsurlarının eğitimde stratejik olarak kullanılmasıyla kendini göstermektedir. Eğitimde 'eğitence' kavramının ortaya çıkışı, öğrenme ve eğlenceyi bütünleştiren yenilikçi bir yaklaşım olarak, öğrenci motivasyonu ve katılımını artırmakta ve öğrenme süreçlerini daha etkileşimli ve anlamlı hale getirmektedir.

Animasyon, soyut kavramları somutlaştırma ve karmaşık bilgileri basitleştirme yeteneği ile öğrenme materyallerini zenginleştirmektedir. Görsel ve işitsel öğrenme stillerini destekleyen bu araç, bilginin daha iyi işlenmesini ve uzun süreli bellekte saklanmasını sağlamaktadır. Ayrıca, özellikle dijital yerlilerin teknolojiyle iç içe büyümesi, animasyon ve multimedya içeriklerin daha etkili kullanımını zorunlu kılmaktadır.

Pedagojik yaklaşımlar açısından, yapılandırmacılık ve çoklu zeka teorileri gibi öğrenme kuramları, eğitlencenin öğrenme süreçlerindeki rolünü desteklemektedir. Bu kuramlar, öğrencilerin aktif katılımını teşvik eder ve öğrenme sürecini kişiselleştirerek, her bireyin benzersiz ihtiyaçlarına ve öğrenme stillerine uygun hale getirir.

Teknolojik gelişmeler, özellikle yapay zeka, sanal ve artırılmış gerçeklik gibi alanlarda, eğitimde animasyon ve eğlencenin kullanımını daha da ileriye taşıyacaktır. Bu yenilikler, öğrencilere kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri sunarak, öğrenme süreçlerini daha etkileşimli ve erişilebilir hale getirecektir.

Sonuç olarak, eğitimde animasyon ve eğlence unsurlarının entegrasyonu, modern öğretim stratejilerinin önemli bir parçası olarak kabul edilmelidir. Bu yaklaşım, eğitimi sadece bilgi aktarımından çok daha ötesine taşıyarak, öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif olarak katılmalarını, motivasyonlarını artırmalarını ve bilgiyi daha derinlemesine işlemelerini sağlamaktadır. Gelecekteki eğitim uygulamalarında, eğitlence ve animasyon, öğrencilerin eğitim deneyimlerini zenginleştiren ve onları yaşam boyu öğrenmeye teşvik eden kritik unsurlar olarak görülmelidir.

Kaynakça

1. Ausekle, Dagmara & Steinberga, Lolita (2011), Animation And Education: Using Animation İn Literature Lessons, Pedagogıka, 104, Issn 1392-0340., S. (109-114)
2. Cheng, Ching-Hsue & Su, Chung-Ho (2011), A Game-Based Learning System For Improving Student's Learning Effectiveness İn System Analysis Course, Procedia – Social And Behavioral Sciences, 31, (2012 /669-675)
3. Cheng, Yufang & Wang, Shwu-Huey (2011), Applying A 3d Virtual Learning Environment To Facilitate Student's Application Ability – The Case Of Marketing, Computer İn Human Behavior 27, S.576-584
4. Furniss, Maureen (2016), A New History Of Animation, Thames & Hudson, Isbn 978-0-500-29209-9
5. Gagne, Robert M. (2019), The Conditions Of Learning, Digitized İn 2019, Orig. 1970
6. Garcia, I. & Pacheco, C. (2013), A Constructivist Computational Platform To Support Mathematics Education İn Elementary School, Computers & Education, 66 (2013), S.25-39, Elsevier.
7. Gardner, Howard (2011), Frames Of Mind, The Theory Of Multiple Intelligences, Basic Books, New York.
8. Mayer, Richard E. & Moreno, Roxana (2002), Animation As An Aid To Multimedia Learning, Educational Psychology Review, Vol.14, No.1, March 2002.
9. Park, Juwon (2006), Animation Effects On Student Learning: The Impact Of Animated Graphics On Student Recall, University Of Florida, Umı Microform 3183508 By Proquest.
10. Prensky, Marc (2001), Digital Natives, Digital Immigrants, Ncb University Press, Vol. 9 No. 5 October
11. Schwartz, Nancy C. (2005), The Impact Of Animation And Sound Effects On Attention And Memory For Multimedia Messages, Indiana University, Umı Microform 3183508 By Proquest.

Adobe Illustrator ile Grafik Tasarım

SEMA YILDIRIM¹

Özet

Günümüzde grafik tasarım üretiminde bilgisayar teknolojileri, çok yaygın ve etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Grafik tasarım, üretim yöntemleri bağlamında yazılım ve teknoloji ile doğru, üretim bağlamında ise sanatın ilke ve elemanları, sanat tarihi ve iletişim alanı ile doğrudan ilişkilidir. Grafik tasarımda bilgi teknolojilerinin kullanımı, diğer sanatsal üretim disiplinlerinin aksine, baskı teknolojileri ve fotoğraf ile olan yakın ilişkisi sebebiyle, iç içe geçmiş durumdadır. Bu nedenle, grafik tasarımcıların veya sanatçıların grafik tasarım alanında daha verimli ve aktif olabilmeleri için, bilgi teknolojilerindeki gelişimleri izlemeleri ve kendilerini yenilemeleri gerekmektedir. Bu bağlamda, grafik tasarımcı veya sanatçıların bilgisayar yazılım ve donanım teknolojilerini doğru bir şekilde anlamalı ve iyi bir üretim için gerekli olan kazanımları sağlamalıdır. (Arıkan 2009).

Grafik tasarım alanında birçok yazılım piyasada yerini almıştır. Bu yazılımların başında Adobe Illustrator gelmektedir. Illustrator, 1987 yılında, Adobe firmasının geliştirdiği vektörel tabanlı bir çizim programıdır (Türkaya 2015). Dünya ülkelerinin yaklaşık %80'i Illustrator programını kullanmaktadır. Illustrator programının dünya çapında bu kadar popüler olmasının sebebi, web arayüzü tasarımı, illüstrasyon tasarımı, masaüstü yayıncılık ve kurumsal kimlik gibi birçok grafik tasarım alanında aktif olarak kullanılmasıdır. Illustrator programının grafik tasarım alanındaki güçlü performansından dolayı ülkemizde de birçok grafik tasarımcı ve sanatçı tarafından tercih edilmektedir. Etkin kullanımı ve güçlü yapısı sayesinde iş alanında da Illustrator kullanıcılarının sayısı gün geçtikçe artmaktadır (Gümüštepe 2021). Ayrıca, mevcut sanat eserini gerçek zamanlı izleyerek, Illustrator kullanıcıların resmi vektör yollarına veya gerçek zamanlı renk nesnesine dönüştürmelerine olanak tanır. Bu çalışma, Illustrator programını kavramak ve grafik tasarım alanındaki etsini anlayabilmek için hazırlanmıştır.

¹ Dr., Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü Selçuklu / Konya ORCID: 0000-0003-0807-8550

Giriş

Adobe firması tarafından geliştirilen Illustrator programı, geliştirilen diğer grafik programlar içinde en önemlilerinden birisidir. Illustrator programının arayüzü ve kullanımı, Photoshop programı ile benzerlik göstermektedir. Öte yandan aralarındaki en önemli fark, Illustrator programının vektörel, Photoshop programının ise pixel tabanlı olmasıdır (Kavasoğlu 2019). Sayısal kamera veya tarayıcı kullanarak bilgisayarda daha iyi ve kaliteli görüntülerin giriş veya çıkışı kolaylıkla sağlanabilmektedir. Kaydedilen görüntüler, Photoshop programı vasıtasıyla açılabilir ve bu görüntülerin ayrıntı yoğunluğu parlaklık ve kontrast değerleri ayarlanarak düzenlenebilir. Daha sonra elde edilen dosyalar psd formatına dönüştürülebilir ve Illustrator programına aktarılabilir. Ayrıca farklı gerçek zamanlı izleme seçenekleri seçilerek görüntü genişletebilir, farklı etki nesneleri elde etmek için kolayca düzenlenebilir.

Illustrator, vektörel nesnelerin oluşturulması, düzenlenmesi, renklendirilmesi ve manipüle edilmesi için bir dizi araç ve özellik sunmaktadır. Illustrator aynı zamanda bir dizi dosya formatını destekler. Bu özellik tasarımlarınızı diğer Adobe Creative Cloud uygulamalarıyla paylaşmanızı ve uyumlu bir şekilde çalışmanızı kolaylaştırmaktadır.

Illustrator programının daha etkin kullanılabilmesi için literatürde birçok çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalardan birinde Yamada ve arkadaşları (2017), Adobe Illustrator ile siyah-beyaz çizimlere odaklanmışlardır. Sadece siyah-beyaz renkler kullanılarak yapılan çizimlere Japonca'da, "Sumi-e" veya "Suiboku-ga" adı verilmektedir. Siyah-beyaz çizimler oluşturmak için bir kullanıcı genellikle Illustrator programının sunduğu önceden tanımlanmış fırçalardan uygun birini seçmektedir. Ancak bu seçim, özellikle yeni başlayan kullanıcılar için oldukça zordur. Bu nedenle, bu çalışma ile bir kullanıcının uygun fırçayı seçip kullanabilmelerini için yeni bir eklenti araç önerilmiştir. Bu eklenti aracı, kullanıcının fırça hakkındaki kendi hayal gücünü veya izlenimini ifade eden onomatopeik bir ifade girişi almaktadır. Çalışmadaki uygun eklentinin belirlenebilmesi için oluşturulan eklenti mimarisi, CNN (Convolutional Neural Network - Evrimsel Sinir Ağı), fırça örnekleri veritabanı, fırça görüntü interpolasyonu, bulanık tabanlı görüntü genişletme ve daraltma gibi metotları içermektedir. CNN, herhangi bir onomatopeia değerini giriş olarak kabul etmektedir. Böylelikle fırça görüntü interpolasyonu, veritabanındaki fırça örneklerinden yeni bir fırça oluşturmaktadır. Son olarak gerçekleştirilen bulanık tabanlı görüntü genişletme ve daraltma işlemi ise, yeni fırçayı daha az pürüzlü bir doğal görünümlü fırça formuna dönüştürmektedir (Yamada vd. 2017).

Diğer bir çalışmada ise Ya-Mei ve Jun-Jie (2010), sayısal kamera veya tarayıcı kullanarak, bilgisayarda daha kaliteli görüntülerin giriş veya çıkışını kolay hale getirmişlerdir. Bunun için

öncelikle kaydedilen görüntüler Photoshop'ta açılarak görüntülerin ayrıntı yoğunluğu ve parlaklığı ayarlanmış, ardından kontrast değeri artırılarak düzenlenmiştir. Elde edilen görüntüler psd formatına dönüştürüldükten sonra Illustrator programına aktarılmıştır. Farklı gerçek zamanlı izleme seçenekleri seçilerek görüntü genişletilmiş ve farklı etki nesneleri elde etmek için düzenlenmiştir (Zhang ve Cen 2010).

Dijital dünyanın giderek artan talebi nedeniyle çevrimiçi materyallerin ve görsel iletişim ürünlerinin öğrenme ortamlarını etkilediği ve bu nedenle görsellerin artık bir eklenti olarak değil, anlamları iletmek için esas bir faktör olup olmadığı araştırılmaktadır (Ervine, 2016). Bu ürünlerin estetik ve tasarımsal yönlerinin çekici hale getirilmesi ile birlikte öğrencilerin dikkati arttırılabilir, daha iyi bir öğrenme sağlamak için gereken bilişsel süreçleri kolaylaştıran olumlu duyguları tetikleyebilir. Yapılan çalışmalar, tasarım prensiplerine dayalı olarak geliştirilen öğretim materyalinin, daha iyi anlama, bilgi transferi, motivasyon sağlama ve görev zorluğu algısını azaltma konusunda etkili olduğunu göstermiştir (Plass vd., 2014). Grafik tasarımcının sanatsal becerileri ve duyarlılığı çekici görsel iletişim ürünleri geliştirmek için gereklidir. Öte yandan, görsel okuryazarlık alanındaki araştırmalar ile tasarımcı olmayan kimselerin, tasarım prensiplerini, öğretim materyallerini geliştirmek için etkili bir şekilde kullanmaları gerektiğini ortaya çıkaran yeni deneysel çalışmalar yapılmıştır. Bu amaç doğrultusunda gerçekleştirilen bir makalede, daha çekici ve okunabilir öğretim materyalleri tasarlamak için birkaç görsel tasarım kılavuzu önerilmiştir. Kılavuz olarak, hizalama, kontrast, tekrar ve yakınlık gibi tasarım prensipleri takip edilmiştir. Ayrıca, gerçekleştirilen bu çalışma ile fontların birleştirilmesi, renklerin seçimi ve kaynak bulma konularında ipuçları sunulmuştur (Kuba 2021).

Gerçekleştirilen diğer bir çalışmada Road ve arkadaşları (2023), Çin'in içinde bulunduğu kentsel ve kırsal inşaatı, ulusal güvenliği, acil durumları ve afet yardımını yüksek kaliteli ve güncel haritalama için daha yüksek ve hızlı gereksinimler üzerine bir araştırma yapmışlardır. Bu amaç doğrultusunda Coğrafi Bilgi Sistemi (Geographic Information System - GIS) platformuna dayalı hızlı haritalandırma teknolojisi ve haritalama yazılımı üzerinde çalışmışlardır. Illustrator ortamında otomatik haritalama yöntemi incelemişler, uzamsal temel coğrafi veritabanı destekli hızlı haritalama sistemi tasarlayıp, geliştirilmişlerdir. Illustrator tabanlı veritabanı destekli hızlı haritalama teknolojisi, il düzeyindeki şehirlerde harita derleme pratiğinde kullanılmış, çoğu manuel tekrarlayan işlemi değiştirerek harita derleme verimliliğini büyük ölçüde artırmıştır. Böylelikle acil durum haritalama hizmetlerinin kapasitesini artırılmıştır (Road vd. 2023).

Adobe Illustrator'a Genel Bakış

Bilindiği üzere, Adobe Illustrator, vektör tabanlı grafik tasarımlarında kullanılan, güçlü ve profesyonel bir grafik tasarım programıdır. Illustrator, Adobe Creative Cloud ürün ailesinin bir parçası olup, kullanıcılara özgün logolar, afişler, web grafikleri, ikonlar ve diğer grafik tasarım projeleri oluşturma imkanı sunmaktadır. Bu özellikleri sayesinde kullanıcılarına benzersiz ve etkileyici görsel içerikler oluşturabilmesine katkı sağlamaktadır. Araçlarının kolay kullanımı ve geniş özellik yelpazesi ile her seviyedeki kullanıcıların profesyonel görünümlü tasarımlar oluşturmaya olanak tanır. Vektörel tabanlı grafikler, matematiksel formüller ve noktalar kullanılarak tanımlanan bir grafik türüdür. Adobe Illustrator programının vektörel tabanlı bir yapıya sahip olması, tasarımın ölçeklendirilebilmesini, yüksek çözünürlükte basılabilmesini veya ekranlarda kolaylıkla görüntülenebilmesini sağlamaktadır. Vektörel tabanlı grafikler ile piksel tabanlı (raster) grafikler arasındaki temel fark, temsil ettikleri resimlerin yapılandırılma ve depolanma biçimleridir. Vektörel ve piksel tabanlı grafikler arasındaki farkı daha iyi anlayabilmek için aşağıda genel bilgiler verilmiştir:

1. Vektörel Tabanlı Grafikler: Vektörel tabanlı grafikler, matematiksel formülleri ve noktaları kullanmaktadır. Şekiller, noktaların birbirine çizgilerle veya eğrilerle bağlanmasıyla oluşmaktadır. Bu sayede nesneler ölçeklendirilebilir, nesnelerin boyutlarında herhangi bir kayıp olmaksızın, her ölçekte büyütülebilir veya küçültülebilir. Vektörel grafikler genellikle yüksek çözünürlükteki çıktılar için uygundur.

2. Piksel Tabanlı Grafikler (Raster Grafikler): Piksel tabanlı grafikler, küçük renkli noktalardan (pikseller) oluşan bir görüntüdür. Her piksel belirli bir renk ve konum bilgisini içerir. Piksel grafikler, orijinal boyutlarından büyük ölçeklendiklerinde kalite kaybına uğrayabilir. Bu nedenle belirli bir çözünürlükte tutulmalıdırlar. Bir resmin kalitesi, çözünürlüğüne bağlı olup, belirli bir boyutta, belirli bir piksel sayısını gerektirir. Piksel tabanlı grafikler genellikle fotoğraflar ve renk geçişleri içeren tasarımlarda sıklıkla kullanılmaktadır. Genel olarak, vektörel tabanlı grafikler genellikle daha esnek ve düzenlenebilir olmaları nedeniyle, tasarım ve tipografi gibi alanlarda daha fazla tercih edilmektedir. Öte yandan piksel tabanlı grafikler, daha çok fotoğraf ve karmaşık renk geçişleri içeren tasarımlarda kullanılmaktadır. Vektörel tabanlı grafikleri barındırdığı için Illustrator, birçok farklı sektörde ve meslek alanında profesyoneller tarafından tercih edilmektedir. Illustrator kullanan bazı ana kullanıcı grupları aşağıda bir liste halinde verilmiştir:

1. Grafik Tasarımcılar: Reklam ajansları, grafik tasarım stüdyoları ve serbest çalışan grafik tasarımcılar, Illustrator programını logolar, afişler, broşürler, kartvizitler ve diğer tasarımlarını oluşturmak için sıklıkla kullanılmaktadırlar.

2. **İllüstratörler ve Çizgi Roman Sanatçıları:** Çizgi roman sanatçıları, illüstratörler ve dijital sanatçılar ise, dijital çizimler, illüstrasyonlar ve diğer sanat projelerini geliştirmek için kullanmaktadırlar.
3. **Moda Tasarımcıları:** Moda endüstrisindeki tasarımcılar, giysi desenleri, moda illüstrasyonları ve koleksiyon tasarımları için Illustrator programını kullanmaktadırlar.
4. **Endüstriyel Tasarımcılar:** Ürün tasarımcıları ve endüstriyel tasarımcılar, prototipler, konsept çizimleri ve ürün tasarımları oluşturmak için Illustrator programını kullanırlar.
5. **Web Tasarımcıları:** Web tasarımcıları Illustrator programını, web sitelerinin görsel unsurlarını oluşturmak, simgeler, düğmeler ve diğer grafik öğeleri tasarlamak için kullanmaktadırlar.
6. **Ambalaj Tasarımcıları:** Ürün ambalajlarının tasarımı ve düzeni için Illustrator programı, ambalaj tasarımcıları tarafından sıkça tercih edilmektedir.
7. **Eğitimciler ve Öğrenciler:** Grafik tasarım öğrencileri ve eğitmenleri, Illustrator programını grafik tasarım dersleri veya projeleri için kullanmaktadırlar.
8. **Pazarlama Profesyonelleri:** Pazarlama ve reklam profesyonelleri, çeşitli pazarlama malzemeleri ve kampanya görselleri oluşturmak için Illustrator programından yararlanmaktadırlar.
9. **Mimarlar:** Mimarlar da mimari çizimler, şemalar ve diğer teknik çizimler için Illustrator programını sıklıkla kullanmaktadırlar.
10. **Tasarım Ajansları ve Reklamcılık Şirketleri:** Profesyonel tasarım ajansları, reklamcılık şirketleri ve medya şirketleri, müşteri projeleri için genellikle Illustrator kullanmaktadırlar.

Aşağıda Illustrator programının en temel özellikleri verilmiştir:

1. **Vektör Tabanlı Tasarım:** Adobe Illustrator, vektör tabanlı bir program olduğundan, tasarımların ölçeklendirilebilir ve yüksek çözünürlüklü olmasına imkan sağlar. Bu özelliği sayesinde logolar, afişler ve diğer grafiklerin farklı boyutlarda kullanılmasını kolaylaştırır.
2. **Çeşitli Araçlar ve Efektler:** Illustrator, çok çeşitli kalem, fırça, renk düzenleme ve efekt araçları içermektedir. Bu araçlar, kullanıcılara hayal güçlerini sınırlamadan özgün tasarımlar oluşturma özgürlüğü tanır.
3. **Entegrasyon ve Paylaşım:** Yukarıda da bahsedildiği gibi Illustrator, diğer Adobe Creative Cloud uygulamalarıyla sorunsuz bir şekilde entegre olur. Bu sayede oluşturulan tasarımlar, Adobe Photoshop, Adobe InDesign ve diğer Adobe uygulamalarıyla kolayca paylaşılabilir ve düzenlenebilir.

4. **Tipografi ve Metin Düzenleme:** Zengin tipografi seçenekleri ve metin düzenleme araçları, kullanıcılara metin tabanlı tasarımlarda yaratıcılıklarını ifade etme yeteneği sunar.

5. **Akıllı Özellikler ve Canlı Önizleme:** Akıllı özellikler ve canlı önizleme ile tasarımlar anında izlenebilir. Değişiklikler gerçek zamanlı olarak takip edilebilir ve düzenlenebilir.

Illustrator programı oldukça geniş bir yelpazede kullanım alanı bulmuştur. Illustrator ile yapılabilecek temel işlemler aşağıda özetlenmiştir:

1. **Logo Tasarımı:** Illustrator, vektör tabanlı çalışma özelliği sayesinde logoların tasarımı için oldukça ideal bir araçtır. Logo tasarımında kullanılan simgeler, metinler ve şekiller rahatlıkla oluşturabilir ve düzenlenebilir.

2. **İllüstrasyonlar ve Çizimler:** Özellikle sanat ve illüstrasyon alanında, Illustrator ile çeşitli çizimler, karikatürler, karakter tasarımları ve diğer el çizimleri oluşturabilir. Özellikle Pen Tool gibi araçlarla vektör çizimleri oluşturulabilir.

3. **Afiş ve Flyer Tasarımı:** Afişler, broşürler, el ilanları gibi materyalleri oluşturabilir ve basım için uygun bir hale getirilebilir.

4. **Tipografi ve Yazı Stilleri:** Illustrator, metin düzenleme ve tipografi tasarımında etkili bir araçtır. Metin kutuları oluşturabilir, metinleri düzenleyebilir ve yazı tipleri özelleştirebilir.

5. **Vektör Desenler ve Doku Tasarımı:** Illustrator programı ile desenler oluşturabilir ve oluşturulan bu desenler nesnelere uygulanabilir. Ayrıca özel dokular ve desenler tasarlanarak nesnelerin zenginleştirilmesi sağlanabilir.

6. **Kartvizit ve Kurumsal Kimlik Tasarımı:** Illustrator, kartvizit, zarf, mektup başlığı gibi kurumsal kimlik tasarımını oluşturmak için yaygın olarak kullanılmaktadır.

7. **Ambalaj Tasarımı:** Ambalaj tasarımında, ürünlerin etkili bir şekilde pazarlamak için çekici ve özgün tasarımlar haline getirilmesine katkı sağlar.

Yukarıda bahsedilen tüm bu tasarımları gerçekleştirirken kullanıcılarına, renklerle ilgili geniş bir yelpaze sunmaktadır. Aşağıda Illustrator programında renklerle yapılabilecek bazı temel işlevlerden bahsedilmiştir:

1. **Renk Paleti ve Renk Seçimi:** Adobe Illustrator, çeşitli renk paletleri ve renk modlarıyla birlikte gelir. RGB, CMYK, Pantone gibi renk modlarını kullanarak renk paletinden istediğiniz rengi seçebilirsiniz.

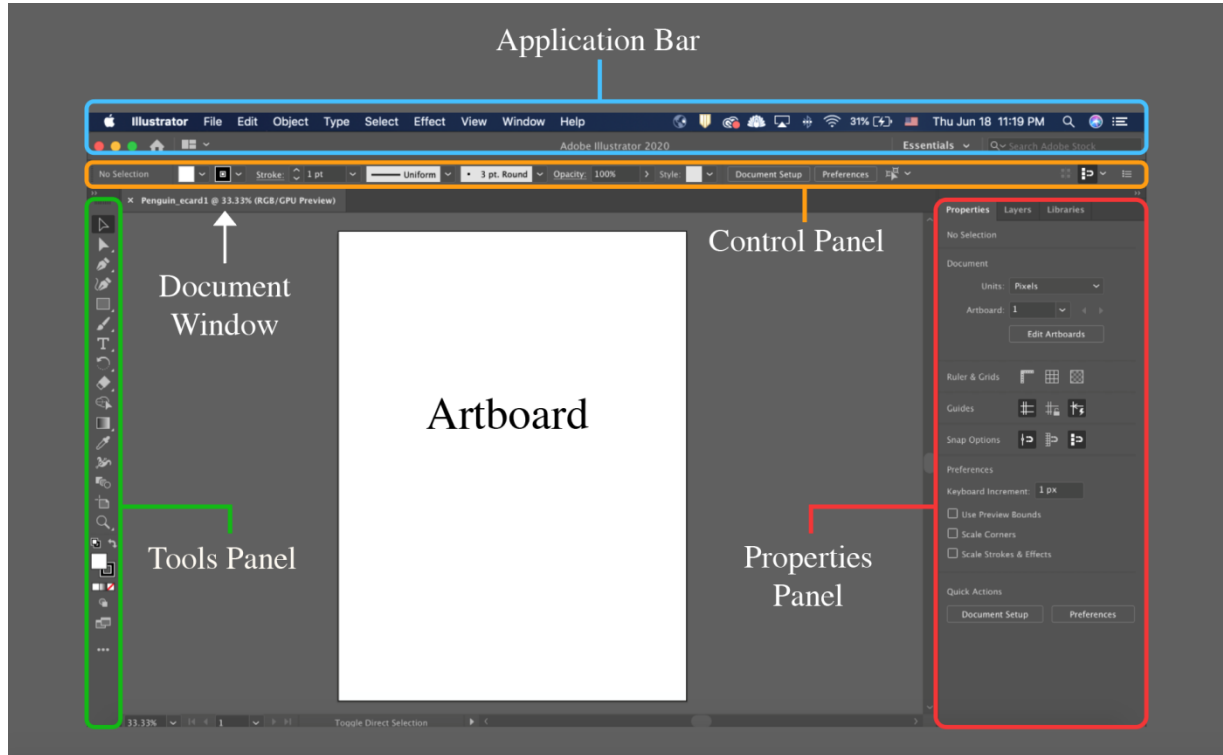
2. **Renk Düzenleme ve Uyarlamalar:** Renk tonunu, doygunluğunu ve parlaklığını değiştirebilir, renkler arasında geçişler oluşturabilirsiniz.

3. **Renkli Nesne ve Şekiller:** Illustrator'da oluşturduğunuz nesne ve şekilleri renklendirebilirsiniz. Renk paletinden veya renk karıştırma araçlarından yararlanarak nesnelerinize renk verebilirsiniz.

4. **Gradient ve Renk Geçişleri:** Illustrator, gradient renk geçişleri ile nesnenizin bir bölgesinden diğerine renk geçişleri oluşturarak derinlik ve boyut eklemenize olanak tanır.
5. **Renkli Efektler ve Filtreler:** Renkli efektler ve filtreler kullanarak tasarımlarınıza özel efektler ekleyebilirsiniz. Örneğin, gölgeleme, parlaklık, iç gölge, yansıma gibi efektler renk kullanımını zenginleştirebilir.
6. **Renk Temaları ve Kütüphaneler:** Adobe Illustrator, renk temalarınızı kaydedebileceğiniz ve kütüphaneler oluşturabileceğiniz bir araç seti sunar. Bu özellik, renk paletlerinizi organize etmenize ve tasarımlarınız arasında tutarlılık sağlamanıza yardımcı olabilir.
7. **Renkli Metin ve Tipografi:** Metinlere renk uygulayabilir ve tipografi üzerinde çeşitli renk efektleri kullanabilirsiniz. Renk tonlaması, gölgeleme veya doku efektleriyle metinlerinizi özelleştirebilirsiniz.

Adobe Illustrator Programı

Adobe Illustrator programı, Photoshop programına benzer bir görüntü ve arayüze sahiptir. Tasarımlarınızı gerçekleştirirken kullanacağınız pencereleri ayarlamanıza olanak sağlar. Böylelikle, her farklı çalışma için en uygun program arayüzünü ayarlamanız mümkündür. Programın genel görünüşü Şekil 1’de verilmiştir. Bu arayüzde, çalışmanızı gerçekleştirmek için kullanabileceğiniz menüler ve paneller bulunmaktadır.



Şekil 1. Adobe Illustrator programının genel görünüşü.

Şekil 1’de görüldüğü gibi Illustrator programında genel olarak şu bölümler yer almaktadır:

Application Bar (Uygulama Çubuğu): Uygulama Çubuğu, Çalışma Alanı Değiştirici menüsünü ve Adobe Bridge ve Adobe Stock kısayolunu içerir. Uygulama Çubuğu ayrıca Dosya, Düzenle, Görünüm vb. menüleri de içerir. Çalışma Alanı Değiştirici menüsü birden fazla pencereyi düzenlemek için kullanılabilir. Projenize bağlı olarak ihtiyaçlarınıza uygun çeşitli pencere düzeni seçenekleri mevcuttur. Mevcut birçok pencere düzeni seçeneğinden birini seçmek için açılır menüyü kullanın. Bu eğitimin geri kalanında Essentials çalışma alanını kullanacağız.

Control Panel (Kontrol Paneli): Kontrol Paneli o anda seçili olan araca ilişkin seçenekleri görüntüler. Kontrol Paneli seçenekleri genellikle diğer panellerde ve menülerde bulunan seçeneklerin küçük bir alt kümesidir. Seçtiğiniz araç için Kontrol Panelinde görüntülenenlerin dışında ek seçenekler olabileceğini unutmayın.

Tools Panel (Araç Paneli): Araçlar Paneli, resim oluşturmak ve değiştirmek için kullanılan araçları içerir (araç kutusu gibi). Bir araç seçmek için üzerine tıklamanız yeterlidir. Sağ alt köşede üçgen bulunan araçların altında gizli ek araçlar bulunur. Gizli araçları görüntülemek için bir araç simgesini tıklayıp basılı tutun; gizli araçları gösteren bir açılır menü görünecektir. Ayrıca mouse imleci ile araçların üzerinde beklenildiğinde aracın ismi görünecektir (Kavasoğlu 2019).

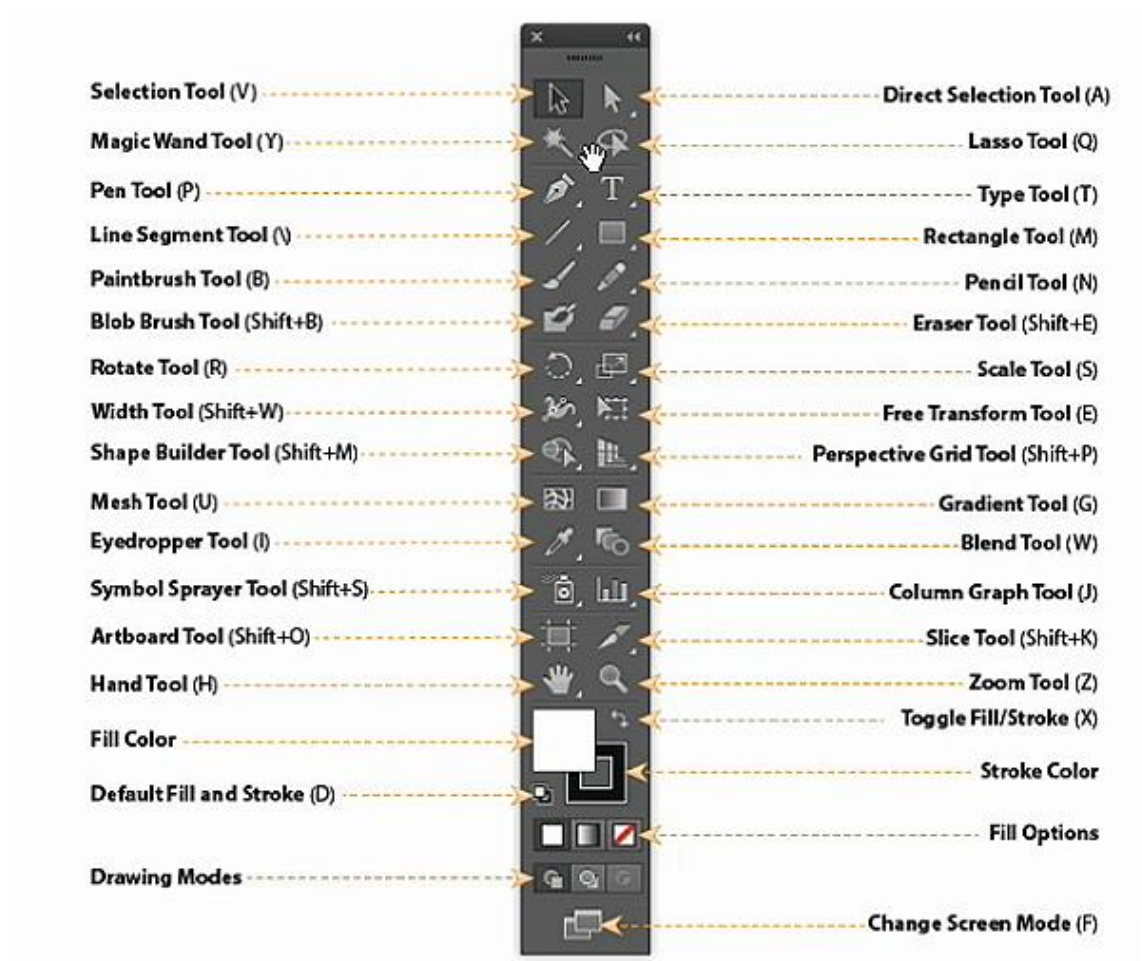
Properties Panel (Özellikler Paneli): Özellikler Paneli, resminizi daha ayrıntılı şekilde izlemek ve değiştirmek için seçenekler sunar ve bu ayarlardan bazıları Denetim Masası’nda da bulunabilir. Ayrıca iki panel daha vardır: Katmanlar Paneli ve Kitaplıklar Paneli. Atölye çalışmasının ilerleyen bölümlerinde Katmanlar Panelini daha ayrıntılı olarak ele alacağız; ancak Kitaplıklar Panelini kullanmayacaksınız.

Document Window (Dosya Penceresi): Belge Penceresi, üzerinde çalışmakta olduğunuz dosyayı görüntüler. Birden fazla açık dosyanız varsa her dosya, yukarıda gösterildiği gibi Belge Penceresinde bir sekme olarak görünür. Çalışma Alanının yazdırılabilir alanını görüntüleyen Belge Penceresi içindeki beyaz dikdörtgene Çalışma Yüzeyi adı verilir (Anonim 2022).

Farklı sıkıştırma yöntemleri kullanan ya da renk derinliğine göre çeşitli formlara giren grafik biçimleri geliştirilmiştir. Grafik formatları genel olarak iki ana kategoride toplanır. Bunlar; Vektörel grafikler ve Bitmap (Raster) grafiklerdir (Türkaya 2015).

Adobe Illustrator programı, vektörel grafik tasarımların gerçekleştirilmesi için oldukça büyük bir araç listesi ve özelliklerini sunmaktadır. Bu araçlar sayesinde tasarımlarda istenilen etkiler

yaratılabilir. Adobe Illustrator işlerinizi hızlı bir şekilde gerçekleştirebilmeniz için birçok kısayol sunar. Çoğu klavye kısayolu, fareyi komut menüsündeki simgelerin üzerine getirdiğinizde görünür hale gelir. Illustrator programındaki bu kısayollar işletim sistemine (Windows veya macOS) ve kullanılan Adobe Illustrator sürümüne bağlı olarak farklılık gösterebilir. Öte yandan bu araçlar Illustrator programında istenilen kısayollar atanarak özelleştirilebilir. Bunun için "Düzenle > Klavye Kısayolları" seçeneği kullanılmalıdır (Anonim 2023; Wilson, Schwartz, ve Lourekas 2016). Şekil 2’de Adobe Illustrator programında yer alan Tools Panel (Araçlar Paneli) gösterilmiştir.



Şekil 2. Tools Panel (Araçlar Paneli)

Adobe Illustrator programında sıkça kullanılan temel araçlar ise şunlardır:

1. **Seçim Aracı (Selection Tool):** Nesneleri seçmek ve taşımak için kullanılır. Bu araçla seçilen nesneler üzerinde çeşitli düzenlemeler yapılabilir.
2. **Doğrudan Seçim Aracı (Direct Selection Tool):** Bu araçla bir nesnenin belirli noktaları veya segmentleri seçebilir ve düzenlenebilir.

3. **Kalem Aracı (Pen Tool):** Vektörel nesnelerin çiziminde kullanılır. Çeşitli şekiller ve yol segmentleri oluşturulabilir.
4. **Metin Aracı (Type Tool):** Metin eklemek ve düzenlemek için kullanılır. Farklı yazı stilleri, boyutları ve renkleri uygulanabilir.
5. **Karakter Panosu (Character Panel):** Metin özelliklerini (font, boyut, renk vb.) düzenlemek için kullanılır.
6. **Çizgi Aracı (Line Tool):** Doğru çizgiler oluşturmak için kullanılır. Çeşitli çizgi stilleri ve kalınlıkları ayarlanabilir.
7. **Dikdörtgen Aracı (Rectangle Tool):** Dikdörtgen ve kare şekilleri oluşturmak için kullanılır.
8. **Daire Aracı (Ellipse Tool):** Daire ve elips şekilleri oluşturmak için kullanılır.
9. **Pensel Aracı (Brush Tool):** Serbest çizim yapmak ve fırça vuruşlarını uygulamak için kullanılır.
10. **Renk Panosu (Color Panel):** Nesnelerin dolum renklerini ve çizgi renklerini ayarlamak için kullanılır.
11. **Katmanlar Paneli (Layers Panel):** Tasarımdaki nesnelerin katmanlara ayrılması ve düzenlenmesini sağlar.
12. **Yönlendirme Aracı (Gradient Tool):** Gradyan (renk geçişleri) efektlerini uygulamak ve düzenlemek için kullanılır.

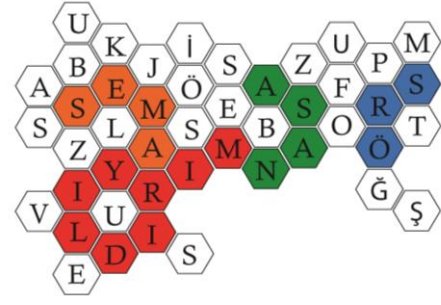
Yukarıda bahsedilen bu araçlar, Illustrator programının geniş işlevselliğini destekleyen araçlardan sadece birkaçıdır. Program, kullanıcıların yaratıcılıklarını ortaya koymalarını sağlayacak başka araç ve özelliğe de sahiptir. Bu araçlar, kullanıcıların profesyonel kalitede vektörel grafik tasarımlar oluşturmaya olanak tanır.

Adobe Illustrator ile Ders Kapsamında Yapılan Çeşitli Uygulamalar

Illustrator programı, grafik tasarımcıların sıklıkla kullandığı programlardan biridir. Bu nedenle grafik eğitimi verilen bölümlerde ders müfredatında yer almaktadır. Bu bölümde ders kapsamında anlatılan Illustrator uygulamalarından bir kısmına yer verilecektir. Ders kapsamında gerçekleştirilen uygulamalar, Illustrator programının öğrenciler tarafından kavranabilmesi için anlatılan örneklerden oluşmaktadır.

Align and Distribute

Bu çalışmada öğrencilerden bir nesneyi çizmeleri ve bunları düzenlemeleri sağlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, Align and Distribute ile Group özellikleri kavratılmaya çalışılmıştır. Ders kapsamında öğrencilerden bir altıgen çizmeleri, daha sonra içlerine bir harf yazmaları istenmiştir. Daha sonra bu iki nesne Align and Distribute özelliği ile hizalanmış ve gruplandırılarak örnekteki gibi düzenlenmesi sağlanmıştır.



Şekil 3. Ders uygulaması

Daha sonra bu nesne grubu çoğaltılarak örnekteki gibi şekil elde edilmiştir. Ders kapsamında yapılan bu çalışmada anlamlı olan en az dört kelimenin renklendirilmesi istenmiştir. Bu çalışmada, öğrencilerin hizalama, gruplandırma ve şekillere müdahale edebilmesi hedeflenmiştir.

Image Trace

"Image Trace" (Görüntü İzleme) özelliği, Illustrator programında bir raster (piksel tabanlı) görüntüyü, vektör formata dönüştürmek için kullanılan bir araçtır. Bu özellik sayesinde, çizim, fotoğraf veya başka bir raster görüntüyü vektör grafiklere dönüştürmek ve daha sonra bu vektörleri düzenlemek mümkündür.

Image Trace, logoları vektörel formata dönüştürmek, el çizimi illüstrasyonları vektörleştirmek veya fotoğrafları vektörel desenlere çevirmek gibi birçok kullanım alanına sahiptir. Ancak, her görüntü ve tasarım farklı olduğu için, Image Trace ayarları denenerek en iyi sonuç elde edilmelidir. Örnekte görüldüğü gibi, High Color olarak trace yapılan resimdeki bir alan renklendirilmiştir. Böylelikle öğrencilerin bir resim üzerinde istedikleri alanları seçip, resimde istedikleri alana müdahale edip, değiştirebilecekleri gösterilmiştir.



(a)

(b)

Şekil 4. Ders uygulaması (a) Öncesi (jpeg), (b) Sonrası (Image Trace)

Birim Tekrarı

Illustrator programında oluşturulan bir nesne düzlemsel olarak ya da açısall olarak döndürülebilmektedir. Bu çalışmada çizilen bir nesnenin açısall olarak döndürülmesi anlatılmıştır. Bunun için öğrencilerden diledikleri bir meyveyi çizmeleri istenmiştir. Meyvenin birden farklı görüntüsü oluşturulduktan sonra, çoğaltılmaları istenmiştir. Ayrıca bu çalışmada, daire ve kare çizim araçlarının yanı sıra Pen Tool ile şekil çizebilmeleri anlatılmıştır.



Şekil 5. Ders uygulaması (Rotate and Repeat)

Clipping Mask

Bu çalışmada çizilen bir şeklin içine bir resmin nasıl yerleştirildiği anlatılmıştır. Bu kapsamda öğrencilerden Direct Selection Tool ile çizdikleri bir şekli istedikleri gibi değiştirebilmeleri beklenmektedir. Illustrator'da "Direct Selection Tool" (Doğrudan Seçim Aracı), vektör nesneleri üzerinde belirli noktaları veya yolları seçmek ve düzenlemek için kullanılan bir araçtır.



(a)



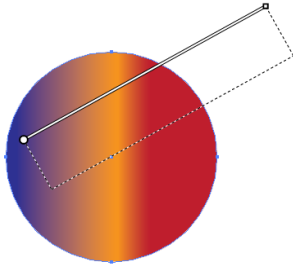
(b)

Şekil 6. Ders uygulaması (a) jpeg resim, (b) Create Clipping Mask sonrası görüntü

Direct Selection Tool, Illustrator'da vektör nesneleri üzerinde hassas düzenlemeler yapmak için oldukça güçlü bir araçtır. Bu araç sayesinde nesnelerin daha özelleştirilmiş ve detaylı bir şekilde düzenlenmesi mümkündür.

Gradient Tool

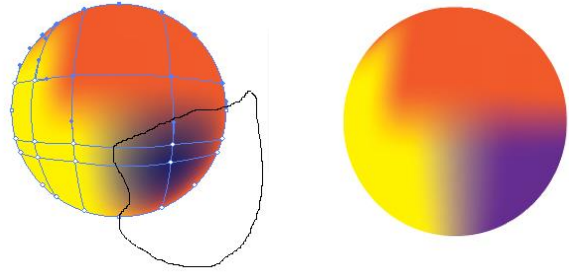
Illustrator programında gradient kullanımı, nesnelere renk geçişleri eklemek için kullanılan güçlü araçlardan biridir. Illustrator programında gradient oldukça basittir. Tek bir nesneye uygulanabildiği gibi, bir grup nesneye de kolaylıkla uygulanabilir. Böylelikle oluşturulan nesneler farklı görüntü ve renk geçişleri ile özelleştirilebilir.



Şekil 7. Ders uygulaması

Mesh Tool

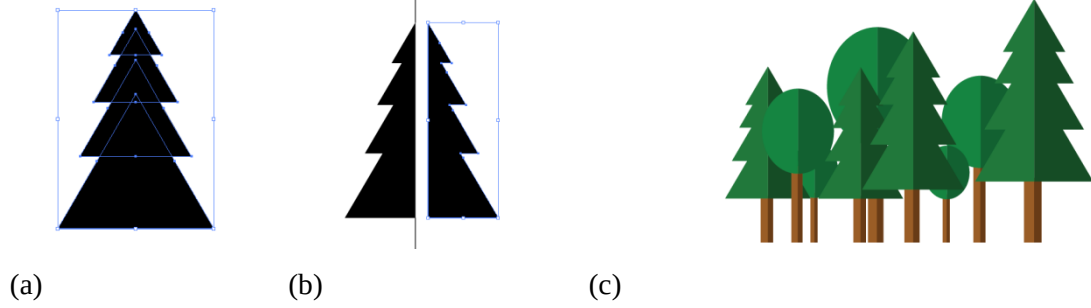
Bir nesneyi renklendirmek için kullanılan diğer bir araç ise, Mesh Tool'dur. Bu araç belirlenen noktaya istenilen rengin verilmesini sağlamaktadır. Bu araç Gradient Tool'dan farklı olarak renkler arasında düz bir geçiş değil, farklı noktalarda farklı renklerin kullanımına olanak sağlar. Şekil 8'de Mesh Tool ile yapılan bir renklendirme gösterilmiştir. Şekil 8 (a)'da Lasso Tool ile birden fazla alanın aynı anda seçilerek renklendirilmesi gösterilmiştir.



Şekil 8. Ders uygulaması (a) Lasso tool ile çoklu seçim, (b) Mesh Fill sonrası

Shape Builder

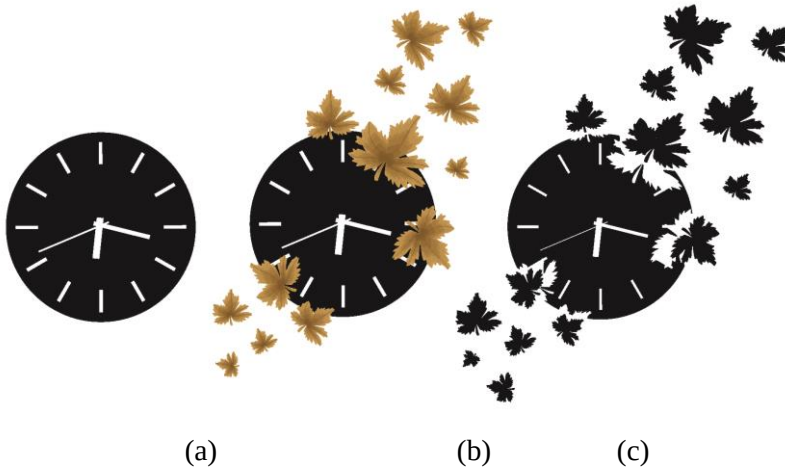
Adobe Illustrator'da Shape Builder aracı, farklı şekillerin birleştirmesine, bölünmesine ve düzenlemesine olanak tanıyan güçlü bir araçtır. Shape Builder aracı ile basit bir şekil oluşturulabilir ve düzenlenebilir. Bu araç, karmaşık tasarımlar oluşturmak için oldukça kullanışlı bir araçtır. Bu aracın öğrenciler tarafından pekiştirilebilmesi için çeşitli örnekler yapılmıştır. Bu örnekler biri Şekil 9'da verilmiştir. Bu çalışmada öncelikle öğrencilerden bir üçgen çizmeleri istenmiştir. Daha sonra bu üçgenler çoğaltılarak Şekil 9 (a)'daki gibi yerleştirilmiştir. Çizilen dikey bir çizgi yardımıyla Şekil 9 (b)'deki gibi nesne ikiye bölünmüştür. Elde edilen nesneler farklı renk tonları kullanılarak, Şekil 9 (c)'deki çalışma elde edilmiştir. Bu çalışma ile öğrencilerin hem Shape Builder Tool nasıl kullanacakları, hem de semi-flat çalışmaların nasıl yapacakları anlatılmıştır.



Şekil 9. Ders uygulaması (a) Üçgenlerin dizilimi, (b) Shape Builder Tool ile ayırma işlemi, (c) Semi-flat nesneler

PathFinder

Illustrator programında Pathfinder (yol bulucu) paneli, vektörel nesneleri birleştirmek, bölmek, kesiştirmek ve farklı şekillerde birleştirmek gibi birçok işlemleri gerçekleştirmek için kullanılan bir araçtır. Bu araç Window menüsü altında yer almaktadır. Illustrator kullanıcılarının sıklıkla başvurduğu araçlardan biridir. Bu aracın kavratılabilmesi için ders kapsamında birçok uygulamalar yapılmıştır. Bu uygulamalardan biri Şekil 10'da verilmiştir. Bu uygulamada öğrencilerden hem çizdikleri şekilleri çoğaltmaları, hem de belirli açıdan döndürmeleri beklenmiştir. Bu işlemlerden sonra Pathfinder ile bir nesneden, başka nesneleri kullanarak nasıl işlemler yapılabileceği anlatılmıştır.



Şekil 10. (a) Rotate Tool ile saat yapımı, (b) Illustrator programında bulunan simgelerin eklenmesi, (c) Pathfinder ile simgelerin çıkarılması

Type Tool

Illustrator programının geniş metin düzenleme özellikleri sayesinde tasarıma uygun metinlerin hazırlanması mümkündür. Illustrator, metin yazma konusunda birçok alternatif sunmaktadır. Grafik tasarımın en önemli konularından biri tipografidir. Tipografi, grafik tasarımın

vazgeçilmez elemanlarından biridir. Bu nedenle, grafik tasarımlarda istenilen etkinin oluşturulabilmesi için metinlere sık sık başvurulmaktadır. Bu noktada Area Type Tool ve Type on a Path Tool tasarıma yönelik güçlü seçenekler sunmaktadır. Type Tool ile öğrencilere yapabilecekleri çeşitli tasarım örnekleri verildikten sonra, uygulama yapmaları sağlanmıştır. Derste öğrencilerden Şekil 11-12'deki gibi hem Area Type Tool, hem de Type on a Path Tool ile uygulamalar yapması istenmiştir.

Area Type Tool

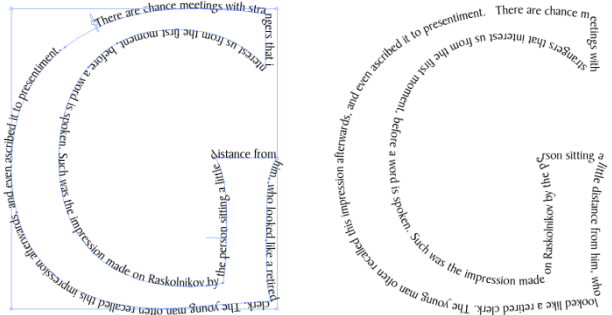
Bu araç, istediğiniz bir şeklin ya da bir karakterin içine metin yazmanızı sağlar.

They took me
and they set
me alone on
the pinnacle of
Orthanc, in the
place where
Saruman was
accustomed to
watch the stars.
There is no
descent save by a
narrow stair of
many thousand steps,
and the valley
below seems far away. I
looked on it
and saw that, whereas it had
once been
green and fair, it
was now filled
with pits and
forges. Wolves
and ores were
housed in
Isengard, for
Saruman was
mustering a
great force on
his own
account, in
rivalry of Sauron
and not in his
service yet. Over all his works a dark smoke
hung and wrapped itself about the sides
of Orthanc. I stood alone on an island
in the clouds; and I had no
chance of escape, and

Şekil 11. Ders uygulaması (Bir harf içine metin yazımı)

Type on a Path Tool

Bu araç ile istediğiniz metnin belirli bir çizgi/yol üzerinde yazılabilmesini sağlar.



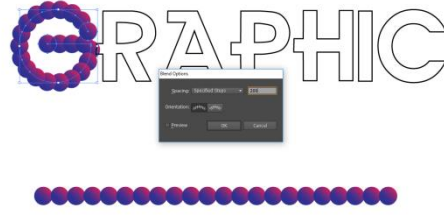
Şekil 12. Ders uygulaması (Bir harf içine metin yazımı)

Blend Tool

Illustrator programında "Blend" özelliği, iki farklı nesne arasında geçiş veya birleşim efektlerinin oluşturulmasına olanak tanıyan güçlü bir araçtır. İki nesne arasında belirli bir sayıda ara noktanın oluşturulmasını sağlar ve bu noktaların birbirine geçişini yumuşak bir şekilde gerçekleştirir. Blend özelliği, grafik tasarımda yumuşak geçişler, renk geçişleri veya desenler oluşturmak için oldukça kullanışlıdır. Ders kapsamında yapılan çalışmalarda öğrencilerden çizilen bir şeklin Blend Tool ile nasıl çoğaltılacağı ve aynı zamanda bu şekillerin farklı bir tasarımda nasıl kullanılacağı anlatılmıştır.



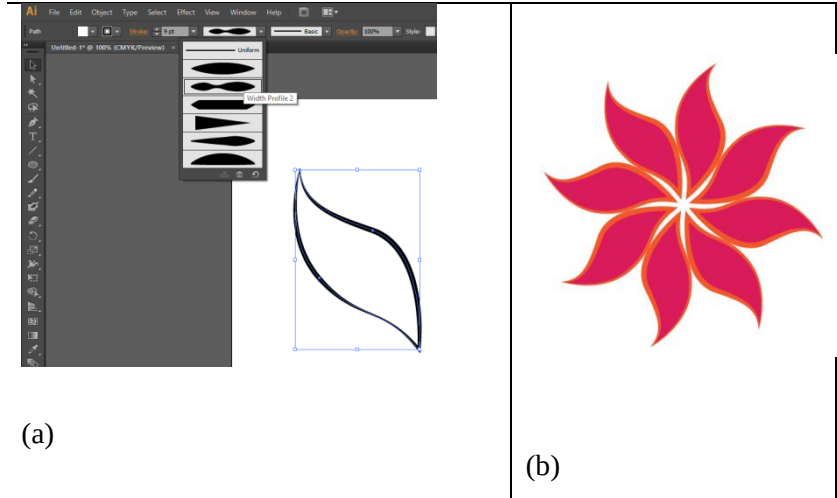
Şekil 13. Bir şeklin Blend Tool ile çoğaltılması



Şekil 14. Nesne sayısını arttırma ve bir yazı üzerine yerleştirme

Pen Tool ve Rotate Tool 1

Pen Tool, doğrusal veya eğimli çizimler yapmak için kullanılan en önemli çizim araçlarından biridir. Photoshop kullanıcıları bu aracı ayrıca dekupe için kullanmaktadırlar. Bu çalışmada Pen Tool ile şekillerin nasıl çizildiği anlatılmıştır. Ayrıca çizgi efektlerinin neler olduğuna da yer verilmiştir.

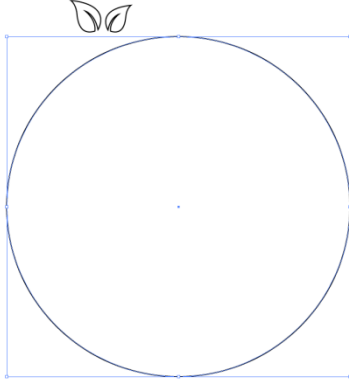


Şekil 15. Pen Tool ile bir şekil çizimi ve çizgi desenleri (a) Çizgi desenleri, (b) Açısal döndürme

Öğrencilerden çizdikleri şekilleri belirli bir açı değeri ile döndürmeleri beklenmiştir.

Pen Tool ve Rotate Tool 2

Pen Tool ve Rotate Tool ile yapılan bir diğer örnekte ise, bir dairenin merkezi esas alınarak nesneler, bir çemberin etrafına yerleştirilmiştir. Bunun için öncelikle Pen Tool ile bir şekil çizilmiş, daha sonra bir dairenin etrafı boyunca nasıl yerleştirileceği anlatılmıştır.



(a)



(b)

Şekil 16. Pen Tool ile bir şekil çizimi ve daire formunda çoğaltılması (a) Nesnenin daire formu ile seçilmesi, (b) Nesnenin çoğaltılması

Sonuç

Adobe Illustrator, bilgisayarlı grafik tasarım alanında kendisine büyük bir kullanım alanı sağlayan vektörel tabanlı bir programdır. Bu program sayesinde grafik tasarım alanında büyük bir kullanım alanına sahiptir. Web sayfa tasarımından, dijital baskıya, logodan, mobil uygulamalara kadar birçok alanda kullanılmaktadır. Bu programı en etkili ve güçlü yapan yönü, vektörel tabanlı olmasının yanı sıra, Photoshop ile uyumlu olmasıdır. Bu bölümde Illustrator programının sadece birkaç yönünden bahsedilmiştir. Ayrıca burada örnek ve uygulamalar da belirli ölçüde sunulmuştur. Grafik tasarımcıların Illustrator programını etkili ve daha üst seviyede kullanabilmeleri için, programı sıklıkla kullanmaları ve bu alanda yapılan çalışmaları yakından takip etmeleri gerekmektedir. Çünkü teknolojinin gelişimi ve artan arz-talep sonucunda sürekli yenilenen bir ara yüze sahiptir.

Kaynakça

1. Anonim. (2022). “Illustrator 1 Creating and Designing Graphics”. *UW–Madison Information Technology*. Tarihinde 01 Ocak 2024 (<https://sts.doit.wisc.edu/manuals/illustrator1/>).
2. Anonim. (2023). “Illustrator’da klavye kısayollarını özelleştirme”. Tarihinde 01 Ocak 2024 (<https://helpx.adobe.com/tr/illustrator/using/customizing-keyboard-shortcuts.html>).
3. Arıkan, Abdulgani.(2009). *İmgeden Baskıya Grafik Tasarım*.
4. Gümüştepe, Yavuz. (2021). *Adobe Illustrator CS6 & CC Eğitim Kitabı*.
5. Kavasoglu, B. Ruhsar. (2019). *Adobe Illustrator - El Kitabı*. İksad Publications.
- Kuba, R. 2021. “Presentation matters: Basics of graphic design in educational technology”. *Digital Magazine* (July 2021).
6. Road, Lianhuachi West, Haidian District, Luoyu Road, Lianhuachi West Road, Zhongshan East Road, Luoyu Road, Sanlihe Road, Xicheng District, Adobe Illustrator, Mapping Rule, ve Map Compilation. (2023). “A study of rapid mapping technology based on adobe illustrator”. XLVIII(September):2–7.
7. Türkaya, Abdülkerim. (2015). “Adobe Illustrator”. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi , Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü*.
8. Wilson, Dena, Rob Schwartz, ve Peter Lourekas. (2016). *Learn Abode Illustrator CC for Graphic Design and Illustration*.
9. Yamada, Yuri, Gou Kayama, Tsuyoshi Nakamura, Kazuya Endo, Masayoshi Kanoh, ve Koji Yamada. (2017). “Black-and-white drawing support for adobe illustrator using onomatopoeia”. *IEEE International Conference on Fuzzy Systems* 0–5.
10. Zhang, Ya Mei ve Jun Jie Cen. (2010). “Research on method of transformation from bitmap to vector graphics based on adobe illustrator CS4”. *ICACTE 2010 - 2010 3rd International Conference on Advanced Computer Theory and Engineering, Proceedings* 3:75–77.

GERİ DÖNÜŞTÜRÜLEBİLİR MALZEMELERLE OBJE TASARIMI

MÜZEYYEN AKSÖZ ŞEN¹

Özet

Geri dönüştürülebilir malzemeler geçmişten günümüze hayatımızın bir parçası olmuştur. Geçmiş dönemlerde insanoğlu avlanmak için taş ve kemik parçalarının bir araya getirilmesiyle tasarladığı aletler, hayvan kemikleri çeşitli doğadaki malzemelerle oluşturdukları takılar aslında geri dönüşüm sürecinin ilk kıvılcımlarıdır diyebiliriz. Bu kavramın hayatımızdaki yeri insanlığın artışı, tüketim kaynaklarının fazlalaşması gibi etkenlerle evrilerek daha da kapsamlı hale gelmiş ve günümüz ekolojik sorunların bir kolu olan atık problemine doğacı çözüm olarak karşımıza çıkmıştır. Geri dönüşüm kavramı insanlığı ilgilendiren birçok sorunu kendine konu edindiği sanatta da yerini bulmuştur. Kübizm gibi sanat akımlarında ilk yerini alan bu kavram artık günümüz dünyasında insanların bilinçli tüketime yönlendirilmesi ve ekolojik dengenin bozulmaması adına üretilen tasarlanan her teknolojik alette, kullandığımız ve tüketim yaptığımız her alanda atık probleminin çözümüne yönelik oluşumlarla karşımıza çıkmaktadır. Sanat eğitimi gelecek nesillerde duyarlılığın artırılması adına önemli bir yere sahiptir. Gençlerin sanat eğitimi ile geri dönüştürülebilir atık nesnelerden fonksiyonel tasarımlar oluşturması tüketim noktasında daha bilinçli bireyler yetiştirilmesi adına önem taşımaktadır. Çalışmada geri dönüştürülebilir atık malzemeler sanat eğitimi ile kullanılabilir, tasarımsal objelere dönüştürülmüştür. Çalışma sonunda gençlerde sürdürülebilirlik ve geri dönüşüm konusuna farkındalık kazandırmak amaçlanmaktadır bu amaç doğrultusunda çalışmaya katılan öğrencilerin edindikleri bilgiler ışığında tasarladıkları objeler incelenmiş ve elde edilen kazanımlar yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Geri dönüşüm, sürdürülebilir, üç boyut, fonksiyonel tasarım, obje,

¹ Öğr. Görevlisi., Çankırı Karatekin Üniversitesi Meslek Yüksekokulu Tasarım Bölümü; aksozsenmuzeyyen@gmail.com;
ORCID: 0000-0003-4735-0158

OBJECT DESIGN WITH RECYCLABLE MATERIALS

Abstract

Recyclable materials have been a part of our lives from past to present. In the past, the tools designed by bringing together stone and bone fragments to hunt, animal bones, the jewelry created by materials in various nature are actually the first sparks of the recycling process. The place of this concept in our lives has become more comprehensive by evolving with factors such as the increase in humanity and the increase in consumption resources and it has emerged as a natural solution to the waste problem, which is a branch of today's ecological problems. The concept of recycling has also found many problems that concern humanity in the art of itself. This concept, which takes its first place in art movements such as Cubism, is now seen in every technological instrument designed to be produced in order to direct people to conscious consumption and to deteriorate the ecological balance, and the formations for the solution of waste problems in every field we use and consume. Art education has an important place to increase sensitivity in future generations. The creation of functional designs from art education and recyclable waste objects is important in order to raise more conscious individuals at the point of consumption. In the study, recyclable waste materials can be used with art education and converted into design objects. At the end of the study, it is aimed to raise awareness of sustainability and recycling in young people. For this purpose, the objects designed by the students participating in the study were examined and the gains designed were interpreted.

Keywords: Recycling, sustainable, three dimensions, functional design, object,

Giriş

Geri dönüşüm insan, madde arasındaki sonsuz tüketim döngüsünün bir neticesi olarak insanlık tarihinde yer almıştır. Antik Roma imparatorluğu dönemi bronzun eritilerek sanat eseri yapılması geri dönüşümün insanlar tarafından önemsendiğini göstermektedir. 20. Yüzyılla gelindiğinde de sanat akımları önemli bir konunun öncülüğünü yapmıştır. Sanatın bu önemli akımlarından biri de Kübizmdir. Bu akımı benimseyen sanatçılar nesneleri farklı perspektiflerden ele almışlar. *“Sanatı yüzyıl boyunca etkileyecek bu devrim, günlük hayatın bir parçası olan ve her an kullandığımız nesnelerin gerek felsefi gerekse mizahi ve hicivsel yanı ile sanat ürünlerine yeni bir anlayış kazandırmıştır”* (Sevim ve Boz, 2011). Geri dönüşüm malzemeleriyle, geometrik keskin hatlı formları soyut ifade ile birleştiren sanatçılar kübizmle çevre sorunlarını yeni bir bakış açısı getirmişler. Sanatçılardaki bu uyanış 21.yy. sanatın birçok alanına sirayet etmiştir. *“Sanatsal yaklaşımlar bütünü, belli bir mecraya bağlı olmaksızın, resim, heykel, enstalasyon, fotoğraf gibi farklı ifade biçimleriyle yeni bir kavramsal sanat anlayışı yaratmış, tek bir sanat dalının-örneğin resmin- diğerlerine egemenliğine son vererek, disiplinler arası ve çoğulcu bir anlayış getirmiştir”* (Antmen, 2009).

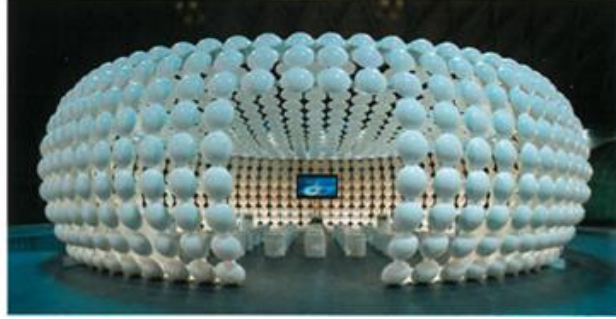
Disiplinler arası yaklaşım malzemenin kullanıldığı her alanda birbirinden etkilenmiştir. Sanatsal disiplin mekân ve malzemeyi tasarımsal olarak şekillendirmiştir. Endüstriyel sektörde ki bir malzeme başka bir alanda karşımıza sanat eserinde kullanılan bir araç olarak karşımıza çıkar. Mimaride yapılarda kullanılan malzemeler hem iç mekânda hem de mimarinin yapısında tekrar kullanıma olan sağlayan sürdürülebilirlik düşüncesini oluşturmuştur. Günümüzün önemli konularından olan çevre sorunları ve sürdürülebilirlik kavramları mimariden sanata çevre dostu üretimin ve tasarımların oluşturulmasına olanak sağlamıştır.

1 İç Mekânda Geri Dönüşüm

1.1 Sürdürülebilirlik, Fonksiyonellik ve Estetik

Geri dönüşüm odaklı bir film ve sergi için yola çıkarken, gezici pavilionun temelini oluşturacak malzeme olarak geri dönüştürülmüş plastikten yararlanılmıştır. Plastiğin yanı sıra diğer geri dönüştürülebilir malzemelerin özelliklerini keşfetmeyi amaçlayan bu fuar, tasarımında beyaz plastik diskler kullanılarak şekillendirilmiştir. (Gagg, 2019). Şekil 1 de ki görselden de anlaşıldığı üzere alan esnekliği sayesinde mekânın yeniden kullanımına olanak tanımış ve iç mekâna yeni bir bakış açısı kazandırmıştır (“Dezeen,” 2023). İç mekânda kullanılabilir ve farklı alanlar içerisine taşınarak tasarlanabilir malzemelerle oluşturulan

mekan içi tasarımlar mekana boyut katmakla kalmayıp mimari ve sanata yeni bir anlam katmıştır.



Şekil1: Plasticaente Pavilion Tasarımı, Riccardo Giovanetti – 2008m

Bir malzeme sürdürülebilir özelliğe sahipse çevreye en az zararı olan malzemedir (Farrelly, 2017). Sürdürülebilirlik kavramı malzemenin uzun süre kullanımını kolaylaştırarak, tasarım sürecine yeniden katkı sağlar. Mimaride “Çağdaş yazılımlar ve hesaplama gücü, sıklıkla “beşikten beşiğe” ilkesini kullanan mühendis ve tasarımcıların yenilikçi ve bir hayli verimli yapılar inşa etmelerine olanak tanımaktadır. Bu yapılar sadece en düşük miktarda malzeme kullanımını sağlamakla kalmaz aynı zamanda iç mekânın açık ve esnek kullanımına izin vererek büyük mesafeleri çevreler Dünya çapındaki tasarımcılar, metallerin bu şekilde etkin kullanımını, verimli yaşam döngülerinin sonuna gelmiş metallerin geri dönüşümünü sağlama fırsatıyla bir araya getirip değerlendirmektedir” (Gagg, 2019). Mimaride ki beşikten beşiğe kavramı malzeme tüketimini azaltarak, atıl olan malzemenin tekrardan kullanımıyla çevre bilincine katkı saylamakta, aynı zamanda yenilikçi tasarımların üretimine de farklı bir boyut katmaktadır. İç mekân kullanımında malzemelerle yaşam alanına ergonomik ve fonksiyonel tasarımlar üretime de olanak sağlamış olur.

Sürdürülebilirlik, geri dönüşüm, beşikten beşiğe kavramı malzemeyi ve üretimi inovasyon kavramında birleştirerek birçok disiplini bünyesinde barındıran tasarım ürünler, tasarım yapılar, tasarım mekanlar, farklı formlar, tüketime ve üretime yeni bir bakış açısı getirmiştir. Mimaride zamansız mimar olarak tanımlayabileceğimiz mimarların eserlerinde heykeltıraş gibi yapıyı ince bir tasarım işçiliğiyle işlerken, diğer yandan malzemenin ustalıkla çevre dostu bilincinde yeniden kullanımını görmektedir. Zamansız mimarlardan örnek verecek olursak : “Frank Gehry ve Zaha Hadid gibi mimarlar malzeme bilgilerini yenilikçi formlar yaratmak için kullanıyor. Gehry ’nin yapıları genellikle altındaki çelik konstrüksiyonu bir zırh gibi sarar ve titanyum levhalar, çok daha etkili strüktürlerin ortaya çıkmasına neden olur” (Farrelly,

2017, s.647). Yenilikçi formda sanatçı mimar anlayışıyla mimari tasarımlar üreten bu mimarlar kendi alanlarında yeni yaklaşımlarda sürdürülebilirliği cesaretlendirmişlerdir. Michael Reynolds'un öncülük ettiği ve sürdürülebilirlik noktasında geri dönüşümlü malzemelerden tasarladığı toprak gemi denilen yapılar inşa edilirken tekne kutuları ve araba lastiğinden yararlanılmıştır (Wilkinson, 2015).

Bu çalışmada da öğrencilerin seçmiş olduğu malzemeler günlük hayatta hatta farklı alanlarda atık olarak görülen malzemelerden seçilmiştir. Sürdürülebilirlik ilkesinden yolla çıkarak geri dönüşüme katkısı olan tasarımsal fonksiyonel objeler tasarlanmıştır. Objeler, tasarlanan parçalar sanatsal disiplin anlayışıyla üretilmiştir. Çalışma sanat ve tüketimin her alanını ortak bir disiplinde buluşturmuştur.

2 Atık Malzemeler Kullanılarak Obje Tasarımı

2.1. Atık Malzeme Seçimi ve Mimari Stillere Uygun Obje Tasarımı

Frank Loyt Wright, Mekân kavramını kişinin günlük yaşamına uygun iç mekânı kapsayan bileşenlerinin bir bütünü olarak tanımlar (Vitruvius, 2017). Mekânın kişilerin gereksinime göre tasarlanması kullanımın yanında farklı tarzlarında oluşmasını sağlamıştır. Geri dönüştürülebilir malzemeler de tasarlanan objelerin mekânla olan uyumu da bu sürecin şekillenmesinde etken olan önemli faktörlerden olmuştur. Mekân için tasarlanacak objeler de mekânın tarzına paralel olarak tasarlanır.

İç mekân tasarımlarında kullanılan objeler, aksesuarlar zamanla eskiyebilir ve değişimi gerekebilir. Çevreye olan zararlı etkinin azaltılması için dönüştürülebilir malzemelerden faydalanılabilir (Mesher, 2021).

Mekânda kullanılan sonlandırma malzemeleri, renk, dokular ve bu unsurlar arasındaki ilişkiler sayesinde mekâna değer katmaktadır. Mekân ve insan arasında duysal bir bağ vardır (Hegger, Drexler ve Zeumer, 2016). Mekânı kullanıcı gereksinimlere göre tasarlarırken mekânı kullanacak bireylerin beklentileri ve konforu önem taşır. Mekânı oluşturan her bir malzeme ve kullanılan malzemenin dokusu tasarım sürecinde mekânın tarzına şekil alır. Bir yüzeyin morfolojik yapısından kaynaklanan tüm ayrıntılarının bir arada değerlendirilmesiyle yüzeyin anlam kazandığı boyut dokudur (Ching, 2008). İç mekânlarda kullanılan malzemelerin ve dokuların uyumu, mekânın stilini belirleyen önemli bir unsurdur. Malzeme ve doku seçimi yapı parçaları mekânın kimliğini oluşturur. Mermer, kumaş, betona gibi malzemeler özellik, kullanım olarak farklı alt yapısı olsa da günümüz tasarım anlayışıyla bu malzemeler farklı alanlarda tasarlanarak sıra dışı deneyimler sağlar (Brooker ve Stone, 2014).

İç mekân tasarımında, her biri kendine özgü atmosfer yaratan rustik, endüstriyel ve bohem stiller, malzeme ve dokuların seçimiyle karakterize edilir. Rustik stilde Doğallık ana temadır doğal taş, tuğla ve ahşap gibi malzemeler mekâna sıcaklık hissiyatı verir. Malzemeler kendi doğallığıyla kullanılır. Duvarlarda tuğla veya taş, keten kumaşlar, eski ahşap parkeler, mekân tasarımında tercih edilir. Dağ evi görünümlü tasarımlar rustik tarzın örneğidir. Endüstriyel Tarzda iç mekânlar kullanılmayan eski fabrika görünümünde mekânlardır. Bu mekânlarda metallerin ön planda olması, mekânın yapı elemanlarının, boyasız beton duvarların, tesisat gibi elemanların olduğu şekliyle mekânda yer alması gibi özellikler bu tarzı yansıtır. Genellikle kafe, restoran, mimarlık ofislerinde tercih edilir. Renkler olabildiğince koyu tonlardadır. Sıcak renkte kullanımı azdır. Bohem Tarzda rahatlığı ve doğallık ön plandadır. Renkli ve daha özgür ruha sahip insanların yaşam alanlarıdır. Rahatlık ön plandadır. Eşyalar, etnik malzemeler farklı parçaların bir araya gelmesi bu tarzın özgürlüğünün simgesidir (Allrender, 2023).

Yöntem

Bu kapsamda öğrencilerle iç mekân üslupları ve bu tarzların renk, doku, üslup, estetikseks gereksinimleri birkaç ders boyunca mimari stiller dersinde incelenmiştir ve tartışılmıştır. Belirlenen üsluplar: Rustik, Endüstriyel, Bohem, Modern, gibi iç mekân stilleri tasarım prensibi ve elemanları gözetilerek, renk, doku, egemenlik gibi kavramlar bu stillerin özelliklerine uygun yansıtabilecek objeler üretilmiştir. Renk seçerken rustik tarzda bir obje tasarlanıyorsa renkler daha kahve tonları ve malzemenin ahşapla uyumuna dikkat edilmiştir.

Tasarım Endüstriyel tarzdaysa kullanılan malzemenin metal ağırlıklı ve renk skalasında daha soft renkler, metal yoğunluğu içermiştir. Tasarımlar da fonksiyonellik gözetilmiştir bu da dönüştürülebilir malzemelerle tasarlanan objelerin gerçekten kullanılabilir ve işlevsel olmasını sağlamıştır. Bu çalışmanın neticesinde çalışmaya katılan öğrenciler tasarladıkları objelerle ilgili her çalışmayı açıklayan görsellerle, tanıtıcı sayfalar hazırlamışlardır. Bu kapsamda hazırlanan infografik tanıtım görselleri geri dönüşüm konusuna toplumsal farkındalık oluşturmak ve insanların bu tarz çalışmalar yaparken yararlanmalarını sağlamaları için önem taşımaktadır.

Çalışma grubu Çankırı Karatekin Üniversitesi Meslek Yüksekokulu Tasarım Bölümü 2. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Öğrencilerle sürdürülebilirlik, geri dönüşüm malzeme kavramları, tasarım prensipleri ve elemanları konuları tartışılmış ve bu konuda bilgi aktarımı yapılmıştır. Çevre bilinci oluşması için çevredeki kullanılmayan atık malzemeler inceleyerek potansiyel tasarım malzemelerini belirlenmiştir, kullanılmayan metal parçaları, plastik atıklar,

karton kutular, tekstil, cam atıkları ve çeşitli malzemeler araştırılmış ve 3 ay boyunca bu tarz atık malzemeler toplanmıştır. Tasarımda kullanılabilir objeler sanatsal bakış açısı ile mimari stil ve tarzlar gözetilerek iç mekân da kullanılabilir obje tasarımları yapmak planlanmıştır. Atılmış metal parçaları gibi çeşitli atıklar, tasarım süreci açısından sonsuz olanaklar sunmuştur. Her türlü dönüştürülebilir malzeme süreçte kullanıma açık olmuştur. Mimari stillere uygun mekânın tarzına göre objeler tasarlanmıştır ve tasarlanan objelerin sonuçları incelenmiştir.

Bulgular

Çalışmaya katılan öğrencilerin geri dönüştürülebilir malzemelerle günlük hatta pratik kullanıma olanak sağlayan objeler üretmişlerdir. Tasarımı oluştururken iç mekân stillerine ve tasarım da renk, doku bilgisini yansıtacak şekilde çalışmışlardır. Tasarladıkları objeler ve mekân tasarımları çalışma sonucunda değerlendirilmiştir. Tasarım sürecinin anlaşılabilirliğini artıran infografik görseller incelenmek üzere bu çalışmada yer almıştır. Şekil 2’de bisiklet tekeri boyanıp, atık bir ayna ile birleştirilerek endüstriyel tarz da iç mekânda kullanılabilir ayna tasarlanmıştır.

Şekil 3’de kırık bir koni, atık kavanoz kapakları ve su şişesi kapağının bileştirilmiş ve metal görünümü vermek için boyanmıştır. Endüstriye tarzda iç mekânda kullanılabilir fener tasarlanmıştır.



Şekil 2: Ayna tasarımı



Şekil 3: Fener tasarımı

Çalışmalarda disiplinler arası bir yaklaşımda tasarım prensipleri ve mimari stiller temel konuları arasında bilgi aktarımı sağlanmış ve bilgiler ışında nesneler üretilmeye çalışılmıştır. Şekil’ 4 de çöp şişler bir banda dizilip kavanozun etrafına silikonla yapıştırılıp hasır bir iple kavanoza sabitlenip kurutulmuş haşhaş topları boyanmıştır. Rustik tarzda iç mekânda kullanılabilir dekoratif bir obje haline getirilir. Şekil’ 5 de atık araba lastiği ve kırık sehpa parçaları birleştirilip üzerine hasır ipler sarılmıştır. Rustik tarzda iç mekânda kullanılabilir bir orta sehpa tasarlanmıştır. Şekil’ 6 da kullanılmayan büyük plastik boya kabı kesilerek boyanmış ve çiçeklerle dekore edilmiştir. Endüstriyel tarzda iç mekân kullanılabilir bir kapı süsü tasarlanmıştır. Şekil’ 7 de kırık bir kasnak siyah renge boyanıp ortasına ahşap eklenerek hasır iplerle tasarım tamamlanmış. Rustik tarzda iç mekânda kullanılabilir duvar rafı tasarlanmıştır.



Şekil 4: Vazo tasarımı



Şekil 5: Sehpa tasarımı



Şekil 6: Kapı Süsü Tasarımı



Şekil 7: Duvar rafı tasarımı

Şekil' 8 de atık kavanoz ve kapağı ve malzemeler birleştirilerek rustik tarzda aydınlatma tasarlanmıştır. Şekil' 9 da atıp plastik kaşık parçaları ve çöp şişler kullanılarak rustik tarzda dekoratif iç mekân objesi tasarlanmıştır. Şekil'10 da kullanılmayan karton ayna doğal malzeme taşla bütünleştirilerek rustik tarzda ayna tasarımı oluşturulmuştur. Şekil 11'de atık karton parçaları ile rustik tarzda kutu tasarımı yapılmıştır.



Şekil 8: Kavanoz tasarımı



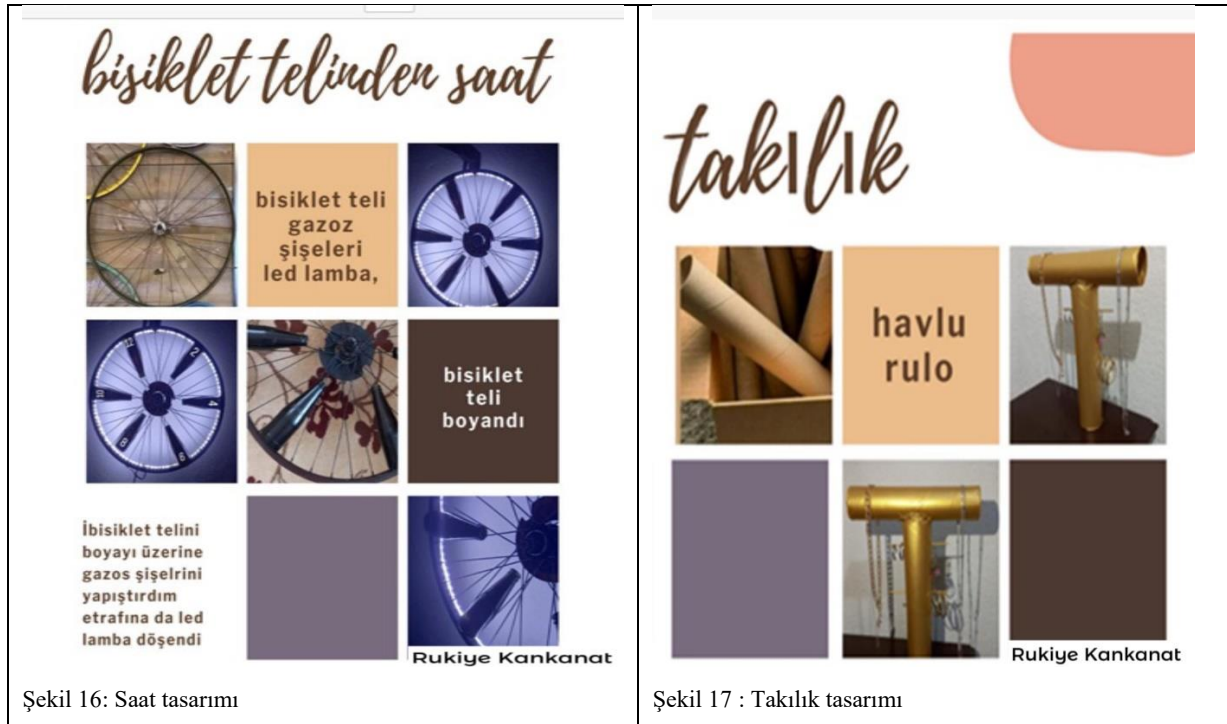
Şekil 9: Objeler tasarımı



Şekil 12’ de kullanılmayan çay tabağı, saksı, metal parçalar, atık soda şişesi metal görünümünde boyanarak birleştirilmiştir. Endüstriyel tarzda iç mekânda kullanılabilir masa aksesuarı tasarlanmıştır. Şekil 13’de kullanılmayan plastik kaşık, ayna parçaları boyanarak birleştirilmiştir. Modern tarzda iç mekân kullanılabilir ayna tasarlanmıştır. Şekil 14’ de kullanılmayan kumaş parçaları, kartonlar, eski bir kask üzerine tasarlanarak bohem tarzda iç mekân kullanılabilir oturma pufu tasarlanmıştır Şekil 15’de kullanılmayan eski bir tava boyanarak, karton parçaları, kurutulmuş limon dilimlerle doğadan toplanmış kozalaklarla dekore edilmiştir. Rustik tarzda iç mekân kullanılabilir dekoratif bir duvar süsü tasarlanmıştır.



Şekil 16' da atık bisiklet jantı, soda şişeleri birleştirilmiştir. Endüstriyel tarzda iç mekân kullanılabilir duvar saati tasarlanmıştır. Şekil 17'de atık rulo karton parçaları birleştirilmiştir. Endüstriyel tarzda iç mekânda kullanılabilir obje tasarlanmıştır. Şekil 18'de atık plastik parçaları tel yardımıyla mumluk tasarlanmıştır. Şekil 19'da atık su boruları yardımıyla pratik oturulabilir tabure endüstriyel tarzda tasarlanmıştır.



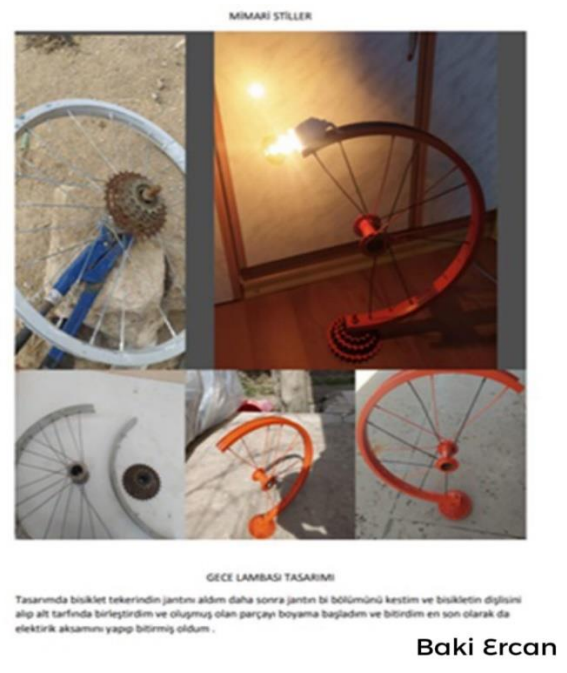


Şekil 18: Şamdan tasarımı



Şekil 19: Tabure tasarımı

Şekil 20' atık kumaş parçaları, plastik kap ve kozalaklar birleştirilmiştir. Bohem tarzda saksı tasarlanmıştır. Şekil 21'de atık bisiklet jantı parçası boyanmış, kablo ve ampul kullanılmıştır. Endüstriyel tarzda dekoratif bir aydınlatma tasarlanmıştır. Şekil 22'de atık kâğıt karton rulo parçaları farklı kesilip boyanarak ahşap çubuklarla birleştirmiştir. Endüstriyel tarzda saksı tasarımı yapılmıştır. Şekil 23'de atık plastik tepsi ve askılık parçaları ile endüstriyel tarzda sehpa tasarlanmıştır.



Şekil 21: Avize tasarımı



Şekil 22: Saksı tasarımı



Şekil 23: Sehpa tasarımı

Şekil 24’de atık gazete kâğıt parçalarında oluşturulan katlamalarla rustik tarzda ekmek sepeti tasarımı yapılmıştır. Şekil 25’de doğadan toplanan kozalaklar boyanmış ve rustik tarzda kapı süsü tasarlanmıştır. Şekil 26’da atık rulo karton ve soda kapakları yardımıyla endüstriyel tarzda saksılık tasarımı yapılmıştır. Şekil 27’de atık karton ve büyük su bidonu, kumaş parçalarıyla birleştirilerek bohem tarzda oyuncak sepeti tasarlanmıştır.



Şekil 24: Sepet tasarımı



Şekil 25: Kapı süsü tasarımı



Şekil 26: Saksı tasarımı



Şekil 27: Sepet tasarımı

Şekil 28’de eski gazete parçalarından bohem tarzda orta sehpa tasarlanmıştır. Şekil 29’da atık askılık ve eski mandallar kullanılarak rustik tarzda dekoratif fotoğraflık tasarlanmıştır. Şekil 30 da atık askılık ve eski lamba parçaları kullanılarak rustik tarzda dekoratif aydınlatma tasarlanmıştır. Şekil 31’de su boruları farklı boylarda kesilerek boyanmıştır. Endüstriyel tarzda dekoratif obje tasarlanmıştır.



Şekil 28: Sehpa tasarımı



Şekil 29: Fotoğrafık tasarımı



Şekil 30: Masa tasarımı



Şekil 31: Obje tasarımı

Şekil 32’de atık bardak atlığı, soda şişesi boyanıp birleştirilerek endüstriyel tarzda mumluk tasarlanmıştır. Şekil 33’de atık bisiklet tekeri içine yerleştirilen ahşap parçalarlar birleştirilerek endüstriyel tarzda kitaplık tasarlanmıştır. Şekil 34’de atık konserve kutusu boyanarak üzeri metal parçalarla süslendi ve endüstriyel tarzda baharatlık oluşturulmuştur. Şekil 35’de atık plastik şişe ve toplanan midye kabukları aydınlatma aparatlarıyla birleştirilerek rustik tarzda abajur tasarlanmıştır.



Şekil 32: Mumluk tasarımı



Şekil 33: Kitaplık tasarımı



Şekil 34: Kavanoz tasarımı



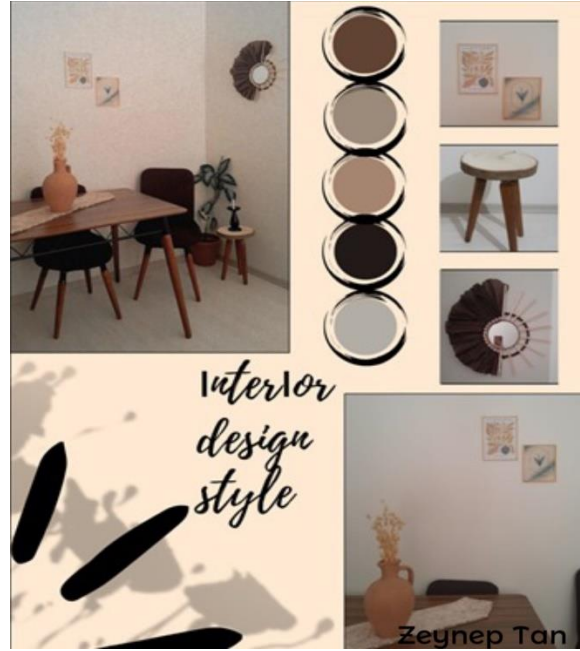
Şekil 35: Abajur tasarımı

Şekil 36'da bohem tarzın gereksinimlerine uygun renk doku ve objeler seçilmiştir. İç mekân tasarlanırken geri dönüştürülebilir malzemelerden elde edilen objeler de mekânda yer almıştır. Şekil 37'de rustik tarzın gereksinimlerine uygun renk doku ve objeler seçilmiştir. İç mekân tasarlanırken geri dönüştürülebilir malzemelerden tasarlanan ayna, sehpa mekânda yer almıştır. Şekil 38'de bohem tarzın gereksinimlerine uygun renk, doku ve objeler seçilmiştir. İç mekân tasarlanırken geri dönüştürülebilir malzemelerden tasarlanan dekoratif objeler ve aynalar mekânda yer almıştır. Şekil 39'da rustik tarzın gereksinimlerine uygun renk, doku ve

objeler seçilmiştir. İç mekân tasarlanırken geri dönüştürülebilir malzemelerden tasarlanan dekoratif objeler mekânda yer almıştır.



Şekil 36: Bohem iç mekân tasarımı



Şekil 37: Rustik iç mekân tasarımı



Şekil 38: Bohem iç mekân tasarımı



Şekil 39: Rustik iç mekân tasarımı

Sonuç

Sürdürülebilirlik ve çevre bilinci atık malzemelerin bilinçli bir şekilde kullanımını teşvik eder. Atık malzemelerin değerlendirilmesi hem çevreye dost hem de estetik açıdan kullanılabilir objeler tasarlanmasını sağlar. Geri dönüştürülebilir objelerin tasarlayan bireyler yaratıcılığı

geliştirirken aynı zamanda yaşam olaylarını kolaylaştıracak tasarımlar üretmiştir. Atık malzeme çalışmaları, bireyin fiziksel ve bilişsel gelişimi katkı sağlar. Geri dönüştürülebilir malzemelerle renk, biçim, form ve doku gibi elemanların bilgisini üretim aşamasında kullanması estetikse düşünme becerisini geliştirir.

Geri dönüştürülebilir malzemelerde bireyin üretim aşamasına birebir yer alması el göz koordinasyonlarının gelişmesine katkı sağlar. Günümüzde, geri dönüşüm ve sürdürülebilirlik endüstri alanının da kısıtlı kalmadan günlük yaşamın her alanına yayılmıştır. İnsanlık ve beraberinde tüketiminin artması plastik, elektronik atıklar, tekstil ve organik atıkların geri dönüşümü, problemine çözüm olarak sürdürülebilir ve tüketim döngüsünü iyileştirmeye yönelik arayışlara neden olmuştur. Teknolojiden sanata atık yönetimini daha sağlıklı ve bilinçli yapabilmek adına çevresel duyarlılığı artırmaya yönelik çareler üretilmiştir. Bu çalışmada geri dönüştürülebilir malzemelerle yapılan tasarımlar hem teknolojiyi hem her türden dönüştürülebilir malzemeyi bir araya getirerek ortak payda sanatta buluşturmuştur. Öğrenciler edindikleri tasarlama bilgisi ışığında çevresel bir problem olan geri dönüşüme basit çözümlerde günlük hayatı kolaylaştıracak ürünler tasarlamışlardır. Tasarladıkları objelerin kolay anlaşılabilmesi için yapım aşamalarının yer aldığı infografik tanıtım sayfalarıyla paylaşılması toplumdaki diğer insanlarda çevre sorunlarına çözüm noktasında ilham verici bir kaynak oluşturmaktadır. Atık malzemeler kullanılarak tasarlanan objeler, estetik açıdan da kuvvetli tasarımların oluşmasına olanak sağlamaktadır.

Gelecek nesil için yaşanılabilir bir dünya bırakmak ve dönüşümü her bireyin kendi içinde başlatması gerekmektedir ve bu bağlamda yeni nesilsin farkındalıkla yetişmesi önem taşımaktadır. Geleceğimiz için sıfır atık sadece düşüncede değil yaşam şekli haline getirilmelidir. Bunun içinde doğal kaynaklar daha dikkatli kullanılmalı, insan eliyle üretilen her malzemedede sürdürülebilirlik gözetilmelidir. Ayrıca sanatla bağdaştırılan atık malzemelerin yeniden kullanılması yaygınlaştırılmalıdır.

Kaynakça

- Antmen, A. (2009). *20. Yüzyıl Batı sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık
- Brooker, G. ve Stone, S. (2014). *İç mimarlıkta Yapı Bileşenleri ve Nesneler*. (Çev. N. Şık). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ching, F. D. K. (2008). *İç Mekân Tasarımı*. (Çev. B. Elçioğlu). İstanbul: Yem Yayınları.
- Farrelly, L. (2017). *Mimarlık Temelleri Dizisi: 02 Yapım + Malzeme*. (Çev. D.N. Özer). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Gagg, R. (2019). *İç Mimarlıkta Doku + Malzeme*. (Çev. C. Uçar). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Hegger, M., Drexler, H., ve Zeumer, M. (2016). *Adım Adım Yapı Malzemeleri*, İstanbul, Yem Yayınları
- Meshar, L. (2013). *İç Mekân Tasarımında Mağaza Tasarımı*. (Çev. F. Akdeniz). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Sevim, C., ve Boz, G. (2011). Hazır-Nesnelerin ve Teknolojinin Sanatta Kullanımı ve Seramik Sanatına Yansıması. *Anadolu University Journal of Art & Design/Sanat & Tasarım*, 1(1), 111-135.
- Vitruvius, (2017). *Mimarlık Üzerine*. (Çev. Ç. Dürüşken). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Wilkinson, P. (2015). *Gerçekten bilmeniz gereken 50 mimarlık fikri*. (Çev. V. Atmaca). İstanbul: Domingo, Bkz Yayıncılık.

İnternet Kaynakları

- Allrender. (2023, Ekim).<https://www.allrender.net/post/ic-mekan-konsept-turleri-tarzlari-nelerdir>
- Şekil1.(2023, Ekim).<https://www.dezeen.com/2008/11/28/plasticamente-pavilion-by-riccardo-giovanetti/>

GEOMETRİK ŞEKİLLERLE KÂĞITTAN SANATSAL FORMLAR TASARLAMAMÜZEYYEN AKSÖZ ŞEN¹**Özet**

Bir ifade biçimi olarak sanat, insanlığın var oluşundan beri farklı şekillerde ve formlarda karşımıza çıkmaktadır. Kimi zaman bir mağara duvarında kimi zamanda forma dönüşerek yüzyıllar boyunca kendini geliştirerek ilerlemiştir. Farklı malzemeler ve oran kavramı birçok alanda kullanılmıştır. Bu alanlardan biride sanat olmuştur. Kâğıt, sanatın vazgeçilmez bir malzemesi olarak, geometrik şekiller ise orantının somutlaşmış bedeni olarak sanat eserlerinde bir araya gelerek akıllıca kullanılmıştır. Geometri matematiksel ifadenin yanı sıra sanatsal formların oluşumunda da kullanılmıştır. Bu çalışmada sanat ifade aracı olarak üç boyutlu çalışmaların sanat eğitiminde ki önemi üzerinde durulmuştur. Çalışmanın amacı matematik ve tasarımın kesişim noktasında bulunan geometrik üç boyutlu formları kâğıt kullanarak üreterek öğrencilerin yaratıcılığını ve tasarımsal düşünme becerileri üzerinde ki etkisini ve kazanımlarını incelemektir. Çalışma ekibi 2 grup halinde 15 er kişilik Tasarım Bölümü öğrencilerinden oluşmaktadır. Yapıtılan çalışma üç aşamadan oluşmaktadır. Tüm öğrenciler çalışmanın her aşamasına katılmışlardır ve süreç sonunda üç boyutlu tasarımlar üretmişlerdir. Çalışma sonucunda elde edilen bulgular bireyler açısından yorumlanmıştır.

Anahtar kelimeler: *Sanat, üç boyut, kâğıt, geometri, tasarım, form*

¹ Öğr. Görevlisi., Çankırı Karatekin Üniversitesi Meslek Yüksekokulu Tasarım Bölümü; aksozsenmuzeyyen@gmail.com;

ORCID: 0000-0003-4735-0158

DESIGNING ARTİSTİC FORMS OF PAPER WITH GEOMETRİC SHAPES

Abstract

As a form of expression, art has been encountered in different ways and forms since the existence of humanity. Sometimes it has been transformed into a cave wall, sometimes by developing itself for centuries. The concept of different materials and ratio has been used in many areas. One of these areas has been art. Paper was used as an indispensable material of art and geometric shapes were used wisely in the works of art as the concrete body of the proportion. Geometry has been used in the formation of artistic forms as well as mathematical expression. In this study, the importance of three -dimensional studies in art education as an art expression tool is emphasized. The aim of the study is to examine the creativity and the impact and gains of the students' creativity and design thinking skills by producing geometric 3D forms at the intersection point of mathematics and design. The study team consists of the design department students of 15 people in 2 groups. The work done consists of three stages. All students participated in every stage of the study and produced three -dimensional designs at the end of the process. The findings obtained as a result of the study were interpreted for individuals.

Keywords: Art, three dimensions, paper, geometry, design, form

Giriş

İlk çağlara ait geometrik düzenlemeler mimaride mekân kurgusunda, sanatta farklı yaklaşımlara ilham kaynağı olmuştur. “İlkel insan sezgileri ile dik açığa, eksene, kareye, daireye yani geometriye ilgi duymuştur” (Yücel, 1968). Mısır piramitlerindeki plan düzenlemelerinden, Selçuklu mimarisinde kullanılan Türk üçgenine geometrik düzenlemeler hem mimari yapı üzerinde hem de estetiksel algının şekillenmesinde önemli bir yere sahiptir. Geometrik şekillerin oran orantı düzenlemeleriyle bir araya getirildiğinde ortaya çıkan şekiller, kurgulanan sanatsal düzenlemelere çok zengin kaynaklar sunmuştur. *Palladio’ya göre güzel bir biçim parçaların birbirleri ile ve bütünle kurdukları ilişkinin düzeni ile yaratılır. Her paça bütünü oluşturmak için vazgeçilmez olmalıdır* (Wittkower, 1949). Geometrik formlardaki her bir üçgen, kare parçası belli bir oran ve örüntüde bir araya geldiğinde bütünü oluşturmaktadır. Oluşan bütün, tasarımı oluşturur ve estetik açıdan kıymetlidir. Matematiksel kavramların insanlığın keşfediş ve üretim süreçlerinde mimariden sanata farklı alanlarda büyüleyici sonuçlar ortaya çıkarması geleceğe de ilham verici kaynak olduğunun göstergesidir.

Geometrik formlar sadece matematik biliminde değil sanat eğitiminde de önem teşkil eder. Geometri ve sanat bireylerde estetiksel algının yansıma düşünme, üretme, pratik düşünme yetilerine de yardımcı olur. Sanatta geometrik formlarla sanat eserleri üretilirken birçok malzeme bu oluşuma kaynak teşkil etmiştir. Kâğıtta bu malzemelerden biridir. Kâğıt malzemenin yapısı katlama kesme ve istenilen ölçülerde üç boyutlu formlar oluşturmaya kolaylık sağlar. Kâğıdın bir materyal olarak kullanılması bireylerin üç boyutlu formlarla sanatsal eserlerini özgürce ifade edebilmelerine olanak sağlar. Aynı zamanda öğrencilerin el göz koordinasyonunun gelişimine ve kas becerilerinin gelişmesine katkı sağlar. Kâğıt geometri ve sanatın bileşeninden ortaya çıkan faydalar yeni alanların gelişmesine olanak tanır. Bu çalışmada geometrik formların matematiksel bir kavramın ötesinde sanatla ilişkisi ve disiplinler arası yaklaşımla sanat eğitimine katkısı incelenmiştir. Kâğıt kullanılarak oluşturulan üç boyutlu geometrik formların, bireylerdeki tasarımsal düşüncenin gelişmesine etkisi incelenmiştir.

1.Geometrik Formlarda Tasarım

1.1 Oran Orantı

“1947’de İsviçreli modernsin, büyük mimar Le Corbusier antropometri ile matematiksel oranların bir araya getiren, altın oran Bir çizgiyi 8: 13 oranında bölündüğünde uzun kısmın kısa kısma olan oran, uzun kısmın çizginin tamamına olan oranına eşit olur. Antik dünyada bu orantının göze hoş gelen oranlar doğurduğu düşünülürdü. Bu orantı, Fibonacci dizisindeki sayılarla elde edilen orantıya çok yakındır. Altın Oran’la elde edilen şekiller yüzlerce yıldır kullanılıyor; Mısır piramitleri, Yunan tapınakları ve Rönesans’ta bu oranın etkileri görülebilir. Günümüzde de pek çok sanat eserinin, tasamın ve mimarinin temelinde Altın Oran yatar” (House ve Coles).

Birçok düşünür, mimar, sanatçıya geçmişten günümüze zengin bir kaynak olan oran, orantı, ölçek gibi kavramlar kendi alanında önder olan bilim insanları tarafından kullanılmıştır. Matematiksel hesaplamalara dayanan Fibonacci dizisi, Altın Oran gibi ölçü sistemleri, Vitruvius ve Leonardo da Vinci’nin insan oranları sistematigi ve sonrasında Le Corbusier’in modüler sistemi geliştirerek belli orantısal kuramlara dönüştürmesini örnek olarak verebiliriz. Bu süreç bize kavramların sanatta, mimaride ve birçok disiplinde kendini yenileyerek nasıl ilerlediğini göstermektedir (Corbusier, 2019).

2.Kompozisyon ve Düzen: Geometrik formları bir araya getirirken, kompozisyon ve düzen unsurlarına dikkat etmek önemlidir. Formların yerleşimi, belli bir ritimde olan, izleyiciyi vurgu noktasına yönlendirmek ya da mekândaki hareket dengesini bir düzende kurgulamak için önemlidir. Ritim nesnelerin mekâna küçük veya büyük formda fark etmeksizin mekânı oluşturan bileşenlerle beraber mekân kurgusuna, kullanım amacına doğru yönde hizmet edecek şekilde tasarlanmalıdır. Tasarım sürecinde denge, hareket ve odak noktalarını doğru bir şekilde kullanmak, tasarıma derinlik katar (Mesher, 2013). Geometrik formlara mimaride farklı bir anlayışı getiren Art Deco akımı cesur geometrik şekiller, simetri, doğrusal formlar kullanmıştır. Chrysler Binası akımın önemli özelliğidir. (Bridge, 2019).

2.1 Denge: Tasarlama aşamasında denge sadece tek bir tasarım elemanı üzerinden değerlendirilemez. İç mekân tasarım bileşenleri de tasarım sürecinde renk, doku, orantı özellikleri birbiriyle dengede tasarlanmalıdır. Üç farklı denge tipi vardır: Simetrik, radyal ve asimetrik. *“Simetrik denge (symmetrical balance). Bir aksa göre ve öğelerin yansıtılarak düzenlenmesini önererek kullanılır. Radyal dengede (radial balance) kompozisyon bir merkez veya referans nokta esas alınarak düzenlenir. Asimetrik denge (asymmetrical balance). Farklı*

boyut, biçim ve renkte ögeler vb. görsel denge yakalanacak şekilde özellikleri dikkate alınarak düzenlenmesidir. Yani, asimetrik denge kurulurken güçlü görsel ögelerin daha az güçlü ögelerle dengelenmesine uğraşılır, örneğin nötr renklerdeki büyük alanlar renkli küçük alanlar ya da ögelerle dengelenebilir. Bölgeler arasındaki "negatif mekânların" dikkatli dağılımı kompozisyona yardım eder” (Dodsworth ve Anderson, 2015). Simetrik, radyal, asimetrik denge ile parçaların birbiriyle oranı kurulur. Tasarım üzerinde kurulan örüntüyle vurgu da sağlanabilir. Diller Scofidio + Renfro Turizm: Bavul Çalışmaları Sergisi Tek bir bileşenden yola çıkarak tekrarlama esas alınarak tekdüze görünüm sayesinde nesne dikkat çekici olurken sıra dışılık sıradanı vurgulamıştır (Brooker ve Stone, 2014).

Kompozisyonu kurgularken boyut algısını oluşturmak için üç boyutlu formların mekânda vurgu unsuru olarak tasarlanmasında renk, doku, oran orantı açısından tasarım, yüzeyde oran orantıyı dikkate alarak küçüklük büyüklük derinlik algısı yüzeyde doğru bir şekilde kurgulamak gerekmektedir. Bu çalışmada yapılan farklı üç boyutlu kompozisyonlarda denge, renk, oran tasarlanmaya çalışılmıştır.

2.2 Renk Işık Gölge Kullanımı: Görme eyleminin gerçekleşmesi ve renklerin algılanmasında görme eyleminin yanında diğer bir etken ortamda ki yeterli ışık miktarıdır. Algılama eşiği kadar yeterli ışık miktarı sağlıklı bir görme olayının gerçekleşmesi için gereklidir.

Mary C. Miiier’in “Renk, duvarlar uzatabilir, tavanların yükseltebilir, köşeleri yok edebilir. Yapının sınırlarının çok ötesine ulaşan renk, geometrisi yalnızca yüzeylerden değil, bir rengin bitip diğerinin başladığı yerdeki çizgilerden oluşan, renk tayfiyla tanımlanan yeni bir mekân yaratabilir” tanımlaması tasarımı oluşturan elemanların birbiri üzerinde ki etkisini gösterir (Spankie, 2012).

Nick Grimshaw “Eden Projesi” geometrik altıgen formlarla tasarladığı mimari yapı ışığı hem tasarımsal olarak hem de mekânı ergonomik kullanımına katkı sağlamıştır. Geometrik form, ışık, gölge kullanımı hem tasarım boyutunda hem de mekânın kurgusuna işlevsel olarak hizmet etmiştir (Brooker ve Stone).

Tasarımın oluşumunda denge; renk ve ışık dağılımında da sağlanmalıdır. Renk ve ışık mekânın şekillenmesinde her alanına temel oluşturmuştur. Renklerin tonları seçilirken tasarımda ki ışık değeri de dikkate alınır. Işık derecesi göz önünde tutularak renk tonlarının ayarlanması sağlanır. Renklerin ve kontrastın belirgin bir şekilde kullanılmasıyla vurgu oluşturulur. Renklerin kompozisyon içerisinde doğru kullanımı tasarımın amacına ulaşmasını sağlar. Bu çalışmada geometriksek formlar tasarlanarak oluşturulan tasarım sürecinde 4 farklı

renk seçilerek koyuluk açıklık değerleri, yüzeyde ki egemenlik anlayışı dikkate alınarak tasarım şekillenmiştir.

Yöntem

Üç boyutlu formların oluşturulmasında kullanılacak malzeme ve teknik, tasarımın somutlaştırılmasında ve ifadesinde etken faktördür. Bu çalışmada kullanılan teknik dikdörtgen, daire, üçgen gibi geometrik şekiller, kâğıt sanatıyla beraber kullanılarak tasarımın temeli oluşturulmuştur. Tasarım sürecinde Çankırı Karatekin Üniversitesi Meslek Yüksekokulu Tasarım Bölümü 1. Sınıf öğrencilerinden gönüllü olan 15'er kişilik 2 grup halinde 30 öğrenci yer almıştır.

Malzeme olarak kullanılan kâğıdın katlamaya müsait yapısı vardır. Tasarımı oluştururken kâğıdın katlama aşamalarını kullanarak tasarıma derinlik ve boyut ekleme kolaylığı sağlamıştır. Çalışmada farklı renklerdeki kâğıtları bir araya getirerek ve katmanlar arasında farklı oranda boyutlandırmalar yapılarak derinlik algısı oluşturulmaya çalışılmıştır ve görsel olarak estetik bir görüntü elde edilmiştir. Geometrik formlar oluşturmak için kâğıdı kesme ve katlama teknikleri kullanılmıştır. Kesme işlemleriyle geometrik şekiller oluşturulmuştur. Katlama teknikleriyle derinlik ve hacim etkisi kompozisyonu kurarken sağlanmaya çalışılmıştır. Kâğıt sanatı, teknik becerilerin ötesinde bir ifade olarak seçilmiştir. İçsel yansımaların, duyguların, geometrik form ve kâğıtla buluşması çalışmaya sanatsal yönden ayrıca bir anlam katmıştır.

Bulgular

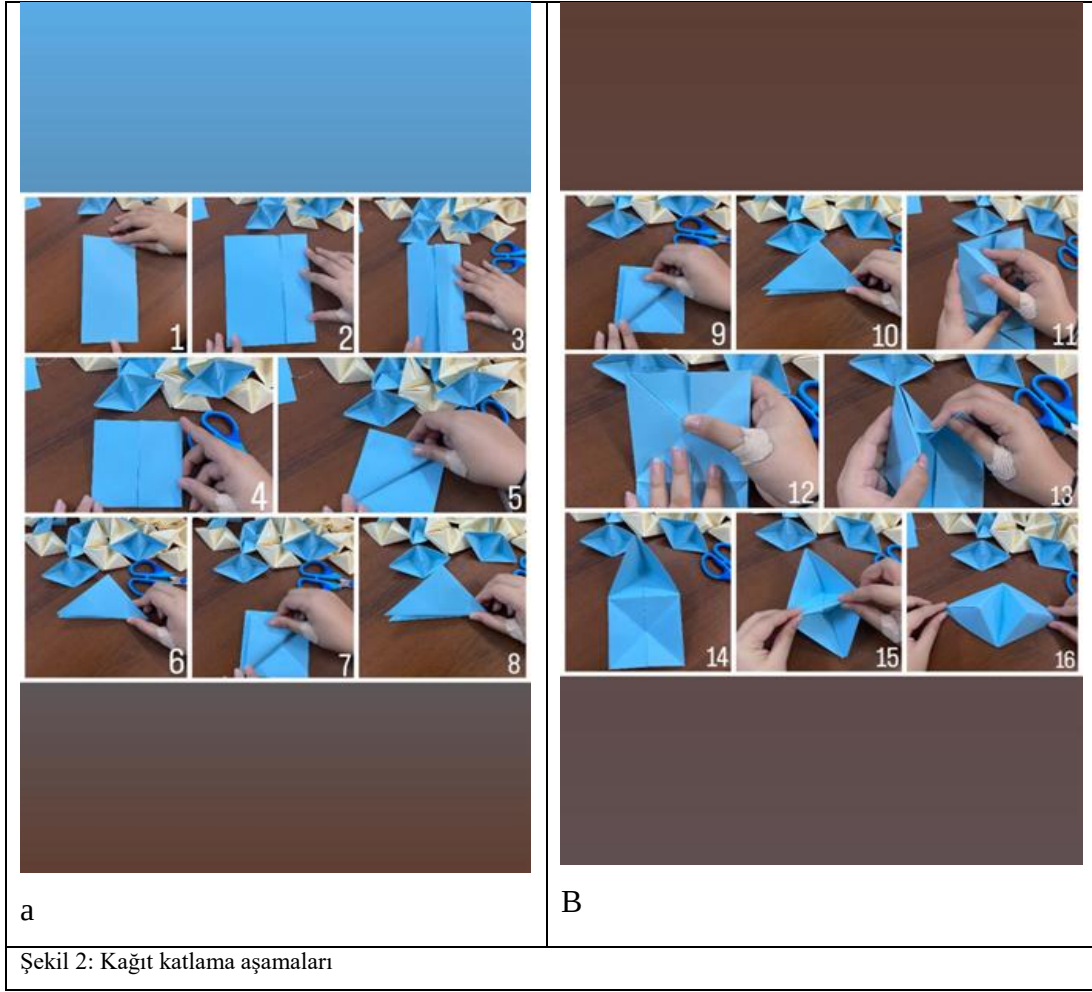
Şekil1'de çalışmalarda 40x40, 30x30, 20x20 ve 10x10cm ebattın da kâğıt ölçüsü belirlenmiştir. Malzeme kesiminde gönye, T cetveli, makas ve maket bıçağı kullanılmıştır.



Şekil 1: Malzeme kesiminde kullanılan araçlar

Şekil 2 “a ve b”: Kâğıt katlama aşamaları sırasıyla belirtilmiştir: Aşama 1’de 20x20cm kâğıt ortadan ikiye katlanır. Aşama 2 ve 3’ de her iki yön için; katlanan kâğıdı tekrardan açıp bir köşesinden tekrar katlanır. Aşama 4’ de kâğıt dış tarafa doğru ortadan ikiye katlanır. Aşama 5’de kâğıt ortadan ikiye ayırarak iki köşeler denk gelecek şekilde katlanır. Aşama 6’da aynı işlemi tekrardan diğer tarafa da uyguluyoruz. Aşama 7 ve 8, 9 ve 10’da aynı işlemi ters yöne tekrardan uyguluyoruz. Aşama 11’de kağıdımızı dikdörtgen hale getirip sol üst köşedeki üçgen şeklinde gelmiş kısmı içe doğru katlanır. Aşama 12’ de aynı işlemi karşı tarafa tekrardan uygulanır. Aşama 13’de ve 14’ de kâğıdı sağ köşeden tutarak çapraz yönde sol alt kısma doğru bükülür. İşlem kâğıdın her iki kısmına da uygulanır.

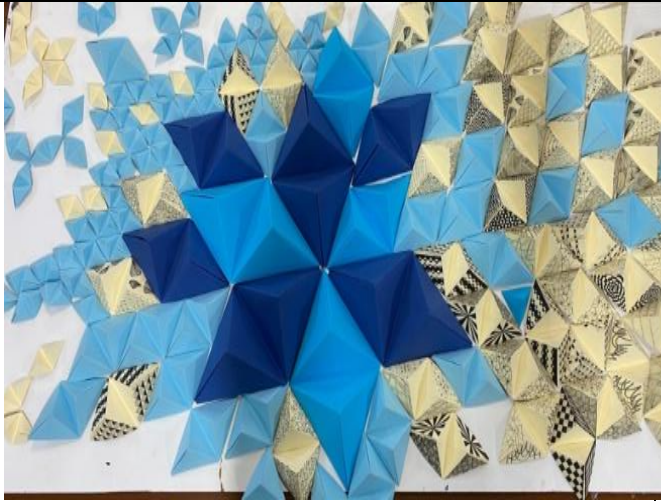
Aşama 15’de İki tarafı da üçgen hale gelmiş kağıdımızı dışa doğru katlanır. Aşama 16’ da dışa doğru katladığımız kâğıdı ters çevirdiğimizde üç boyutlu şekil elde edilir.



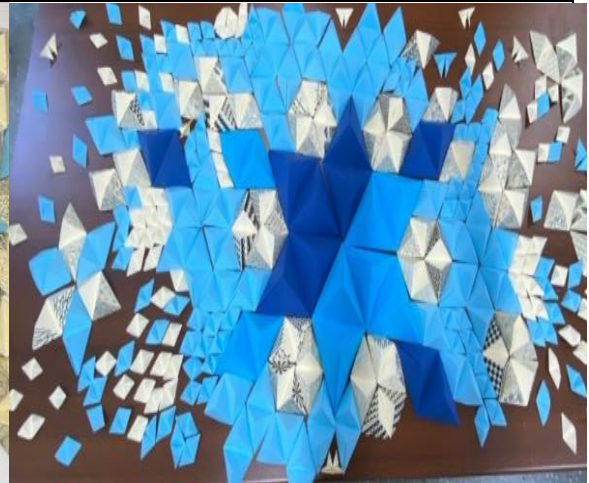
Şekil 3: Tasarım alanlarının oluşturulması.

Şekil 3'te katlama yapılacak yüzeyler tespit edilip üzerinde şekil zemin ilişkisi gözetilerek tasarım alanları oluşturulur ve doluluk boşluk, oran orantı gibi prensipler gözetilerek teknik kalemle kâğıt üzerinde tasarım şekillenir.

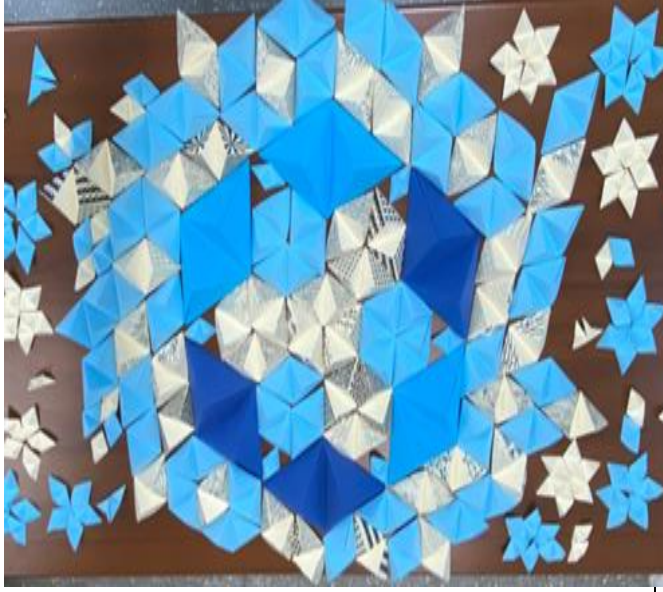
“Şekil 4”- “Şekil 13” de belirli alanlar üzerinde tasarım prensip ve elemanları gözetilerek farklı tasarımlar oluşturulmuştur. Tasarımın oluşmasında yüzeyin büyüklüğüne göre formların yoğunluğu şekillenir, katlanan kâğıtlarda elde edilen üç boyutlu şekiller bir araya getirilme aşamasında perspektifi bir algı oluşturmak için farklı büyüklüklerde katlanmış şekillerden yararlanılır. Oran, orantı, doluluk boşluk, renk, vurgu, şekil zemin ilişkisi tasarım sürecinin şekillenmesinde yol gösterici olmuştur.



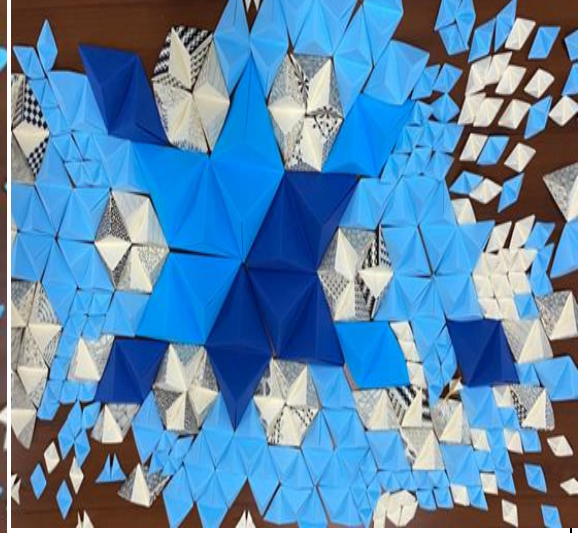
Şekil: 4



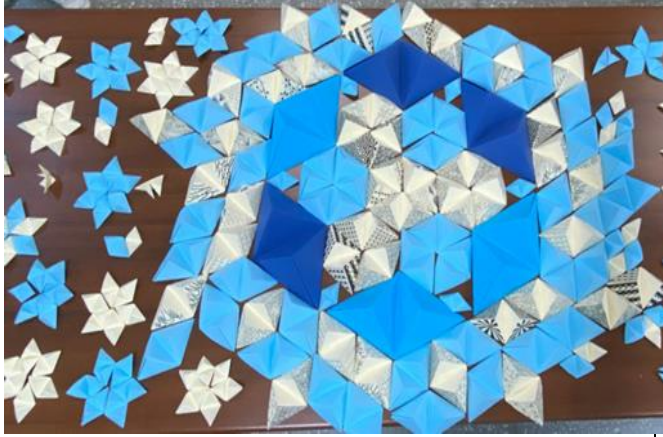
Şekil:5



Şekil:6



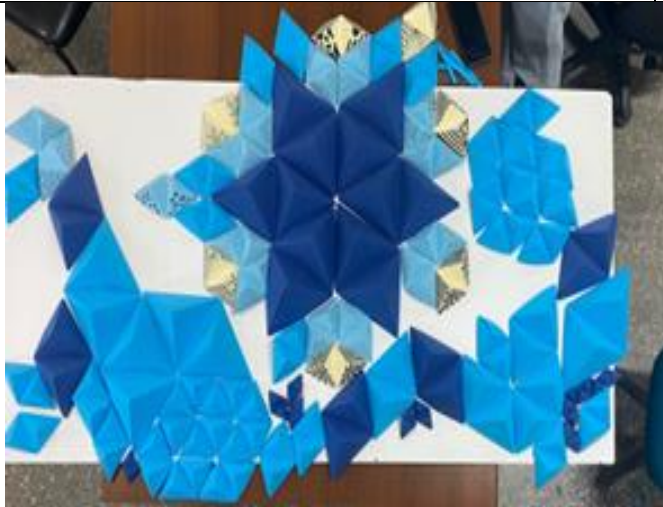
Şekil:7



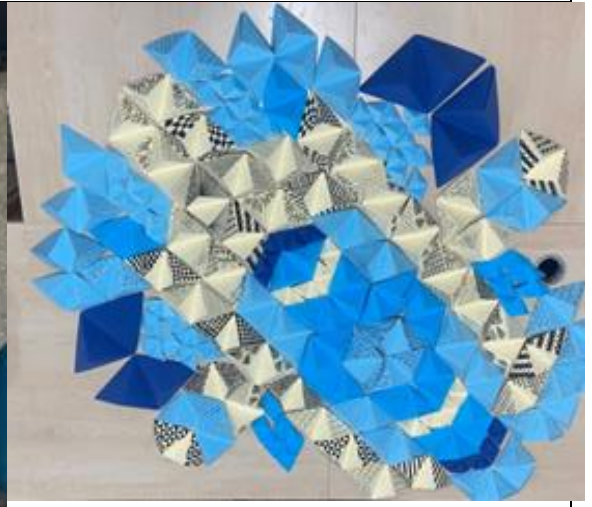
Şekil:8



Şekil:9



Şekil:10



Şekil: 11



Şekil:12



Şekil:13

“Şekil 14”- Şekil 19”da tüm öğrenciler çalışmalarını sürecinde aktif olarak yer aldığı görülmektedir.Tasarım sürecinde 2 farklı öğrenci grubuyla çalışılmıştır.Çalışmaya katılan öğrenciler kendi içerisinde ölçülendirme , katlama ve çizim aşaması olarak üç ayrı süreçte dönüşümlü olarak yer almışlardır. Her öğrenci tüm aşamalara sırasıyla katılmıştır. İki grupta tasarım aşamasının sonucunda tasarım prensibi ve elemanlarına dikkat ederek farklı tasarımlar oluşturmuşlardır.Ortaya çıkan çalışmalar yorumlanmıştır.



Şekil:14



Şekil:15



Şekil:16



Şekil:17



Şekil:18



Şekil:19

Sonuç

Üç boyutlu geometrik formların çağdaş sanat anlayışında yorumlanması, tasarım öğrencilerinde estetik bir algı oluşmasına katkıda bulunur. Öğrencilerde ifade etme yetisinin özgürlüğü, soyut formlarla tasarımlar oluşturmalarıyla daha da ileri taşınır. Farklı disiplinlerin sanatta kesişmesiyle tasarım prensip ve elemanlarının doğru bir şekilde kullanılması geometrik simgelere çok yönlü ve etkileyici bir anlam katar. Tasarımcıya, bu geometrik formları kullanarak duygularını ifade etme ve tasarlama özgürlüğü tanınmış olur. Ayrıca yapılan bu çalışmalarla geometrik formlar sanatsal formlara dönüştürülmüştür. Renk bilgisi, oran orantı bilgisi ile kâğıttan boyutlu tasarımlar oluşturulmuştur. Mekânda ki derinlik algısı üzerindeki etken faktörler tasarım sürecinde somut bir şekilde deneyimlenmiş ve üç boyutlu geometrik formlarla soyutlayarak düşünme becerisi geliştirilmiştir.

Bireylere geometrik formların oluşturulması aracılığıyla, tasarımda kompozisyon, perspektif, ışık ve gölge gibi temel tasarım bilgileri deneyimleme fırsatı tanınmıştır.

Tasarımda malzeme ve teknik kullanım şekli bireylerin hayal gücünün gelişiminde ve özgür tasarımlar oluşturmalarına olanak sağlar.

Sanatın ve tasarımın farklı disiplin alanlarıyla bir arada kullanılması bireylerde kendini ifade ediliş biçimini geliştirilebilir.

Bireylerin psikomotor beceri gelişimi üzerinde; üç boyutlu formlarla tasarım oluşturmalarının önemli bir katkısı vardır.

Bireylere üç boyutlu geometrik formlarla içsel duyguların kavramsal olarak basitleştirerek ifade edebilme yetisi kazandırılabilir. Farklı alanlarında ki ortak kavramların disiplinlinler arası yaklaşımla öğrencilerin eğitim sürecine dahil edilmesi birçok alanda beceri ve yetisi gelişmiş, öğrendikleri bilgileri farklı alanlarda kullanabilen, yorumlayabilen ve pratik düşünme becerisine sahip bireylerin yetişmesinde önem taşımaktadır.

Kaynakça

1. Bridge, N. (2018). Mimarlık 101.(Çev. F. Sezer). İstanbul: Say Yayınları.
2. Brooker, G., ve Stone, S. (2012). *İç Mimarlıkta Bağlam+Çevre*. (Çev. C. Uçar). İstanbul: Literatür Yayınları.
3. Brooker, G. ve Stone, S. (2014). *İç mimarlıkta Yapı Bileşenleri ve Nesneler*. (Çev. N. Şık). İstanbul: Literatür Yayınları.
4. Corbusier, L. (2019). Kendi Penceresinde Bir Adam, (Çev. B. Uzma). İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.
5. Dodsworth, S.ve Anderson, S. (2015). *İç Mekân Tasarımının Temelleri*. (Çev. N. Şık,). İstanbul: Literatür Yayıncılık.
6. House, N. ve Coles, J. (2012). *İç Mimarlığın Temelleri*. (Çev. Z. Vaizoglu). İstanbul: Literatür Yayıncılık.
7. Mesher, L. (2013). *İç Mekân Tasarımında Mağaza Tasarımı*. (Çev. F. Akdeniz). İstanbul: Literatür Yayınları.
8. Yücel, E. (1968). *Manisa, Muradiye Cami ve Külliyesi*, İstanbul. Baha Matbaa
- Wittkower, Rudolf. (1949). Architectural Principles in the Age of Humanism. London: War-Burg Institute.

Zihinleri ve duyguları harekete geçiren bu eser, sanatın ve tasarımın çeşitli yönlerini ele alan bölümlerden oluşmaktadır. Okuyucuya bu alanlarda yeni perspektifler sunma çabası içinde sanatın ve tasarımın insan hayatındaki rolünü ve bu disiplinlerin günlük yaşamımıza nasıl dokunduğunu yazarlar ustalıkla bir araya getiriyorlar. Sanat ve tasarım dünyasına ilgi duyan herkes için vazgeçilmez bir kaynak niteliği taşıyan bu kitap, editörün kapsamlı bilgisi ve tutkusu sayesinde, sadece bilgilendirici değil, aynı zamanda ilham verici bir yolculuk sunuyor. Sanat ve tasarımın hayatımızdaki yerini yeniden değerlendirmek isteyen herkes için bu eser, yeni bakış açıları açarak, bu iki zengin alanın derinliklerine dalmak için mükemmel bir başlangıç noktası olabilir.

