

**İstanbul Kalkınma Ajansı,
T.C. Kalkınma Bakanlığı Katkılarıyla**

**YARATICI ENDÜSTRİLER
ULUSLARARASI TASARIM
SEMPOZYUMU**

(01-02 Haziran 2016)

BİLDİRİLER KİTABI

EDİTÖR

Yrd. Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman

İSTANBUL, 2016

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ

Bütün Hakları Saklıdır. © 2016, Yıldız Teknik Üniversitesi
Bu eserin bir kısmı veya tamamı, Y.T.Ü. Rektörlüğü'nün izni olmadan,
hiçbir şekilde çoğaltılamaz, kopya edilemez.

**YARATICI ENDÜSTRİLER
ULUSLARARASI TASARIM SEMPOZYUMU
(01-02 HAZİRAN 2016)**

BİLDİRİLER KİTABI

EDİTÖR

Yrd. Doç. Dr. Mehmet Emin KAHRAMAN

Kapak Tasarımı: Arş. Gör. Büşra Kamacıoğlu

ISBN: 978-975-461-531-9

Y.T.Ü. Kütüphane ve Dokümantasyon Merkezi Sayı
YTÜ.ST.SM-0901

Baskı
Yıldız Teknik Üniversitesi
Basım- Yayın Merkezi- İstanbul
Tel: (0212) 383 31 30

“Yaratıcı Endüstriler Uluslararası Tasarım Sempozyumu Bildirileri” kitabında
yayımlanan bildirilerin dili, imla ve ilmi sorumluluğu yazarlarına aittir.
Bildirilerdeki görüşler YTÜ Rektörlüğü,
YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi görüşü anlamında yorumlanamaz.

Yıldız Teknik Üniversitesi Yönetim Kurulu'nun
17.11.2016 tarih ve 2016/23 sayılı Toplantısında Alınan karara göre
Üniversitemiz Matbaasında 50(elli) adet bastırılan
“Yaratıcı Endüstriler Uluslararası Tasarım Sempozyumu ”adlı telif eserin
her türlü bilimsel ve etik sorumluluğu yayını hazırlayanlara aittir.

SEMPOZYUM KURULU

Rektör Prof. Dr. İsmail Yüksek
Sempozyum Onursal Başkanı

Dekan Prof. Dr. Turan Sağer
Sempozyum Başkanı

Yrd.Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman
Yıldız Teknik Üniversitesi (Koordinatör)

Yrd. Doç. Dr. Mehmet NUHOĞLU
Yıldız Teknik Üniversitesi (Koordinatör)

Öğr. Gör. Mehmet İlhan
Yıldız Teknik Üniversitesi

Arş. Gör. Çağatay Bilsel
Yıldız Teknik Üniversitesi

Arş. Gör. Nur Cemelelioğlu Altın
Yıldız Teknik Üniversitesi

Arş. Gör. Bahadır Uçan
Yıldız Teknik Üniversitesi

Arş. Gör. Ozan Yavuz
Yıldız Teknik Üniversitesi

Arş. Gör. Günsu Yılma
Yıldız Teknik Üniversitesi

Arş. Gör. Halil İmik
Yıldız Teknik Üniversitesi

Arş. Gör. Büşra Kamacıoğlu
Gelişim Üniversitesi

BİLİM KURULU

Prof. Dimitri Cholakov **University of Shumen, Bulgaria**

Prof. Valeri Chakalov **University of Shumen, Bulgaria**

Prof.Safet Spahiu **Tetova Devlet Üniversitesi, Makedonya**

Doç.Dr. Kenan Zekic **Uluslararası Saraybosna Üniversitesi, Bosna Hersek**

Doç.Peno Penev **St Cyril and St Methodius University of Veliko
Tirnovno, Bulgaristan**

Dr. Robert Elliott, **Tennessee State University, Department Head, Music
Theory, String Bass ,USA**

Prof. İlhan Özkeçeci **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Prof. Dr. Turan Sağır **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Prof. Rıfat Şahiner **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Doç.Dr. Lütfü Kaplanoğlu **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Doç. Dilek Türkmenoğlu **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Doç. Dr. Hakkı Alper Maral **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Doç. Dr. Evren Bilge Kutlay **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Doç. Nur Aral **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Doç. Eylem Arıca **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Doç. Dr. Nesibe Özgül Turgay **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Doç. Dr. Ayrin Ersöz **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Doç. Dr. Koray Sazlı **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Doç. Dr. Arda Eden **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Doç. Evrim Demirel **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Doç Dr. Seza Sinanlar Uslu **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Yrd. Doç. Dr. Mehmet Nuhoglu **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Yrd. Doç. Mehmet Şah Maltaş **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Yrd. Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Yrd. Doç. Aslıhan Eruzun Özer **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Yrd. Doç. Dr. Kadriye Tezcan Akmehtmet **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Yrd. Doç. Dr. Emine Önel Kurt **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Yrd. Doç. Dr. Hale Özkasım **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Yrd. Doç. Muammer F. Bozkurt **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Yrd. Doç. Dr. Zeynep Gülçin Özkişi **Yıldız Teknik Üniversitesi**

Yrd. Doç. Ebru Ayata **Yıldız Teknik Üniversitesi**

İÇİNDEKİLER

Dünyada Ve Türkiye’de Müzik Endüstrisinin Dünü, Bugünü Ve Yarını, Prof. Dr. Hasan ARAPGIRLIOĞLU	1
Çağdaş Türk Baskı Resminde İstanbul Temasının Yaratıcı Bir Endüstri Olarak Kullanım Olanakları, Doç. Dr. Erhun ŞENGÜL.....	12
Yaratıcı Endüstride Özgün Baskı Tekniklerinin Değer Olarak Kullanılması, Doç. Dr. Musa KÖKSAL.....	21
Görsel Sanatlar Endüstrisi Bağlamında Ekslibris, Doç. Özden PEKTAŞ TURGUT.....	33
Animasyon Aracılığıyla Kültürel Öğelerin Yeniden Canlandırılması, Doç. Dilek TÜRKMENÖĞLU, Arş. Gör. Bahadır UÇAN, Arş.Gör.Büşra KAMACIOĞLU	43
Minimalizmin Endüstriyel Sadeliği, Doç. Esra SAĞLIK.....	51
Okul Öncesi Sanat Eğitiminde Yapbozun Önemi, Yrd. Doç. Dr. Mehmet Emin KAHRAMAN, Merva KELEKÇİ OLGUN.....	61
Yaratıcı Endüstride Tasarım Odaklı Düşünce Eğitimi Yrd. Doç. Dr. Doğan ARSLAN....	68
Sanatta Yaratıcı Endüstriler Örneği: Yeni Medya Sanatı Ve Türkiye’deki Uygulamalarına Bakış, Yrd. Doç. Burcu AYAN ERGEN.....	78
Holografik Sanatta Bileşik Hologram, Yrd. Doç. Vildan IŞIK.....	94
Endüstrileşen Zamanda Tasarım Olarak Çalgı/ Ses Önerisi: LUTTAR, Yrd. Doç. Lütfi ÖZDEN.....	106
Bir Antik Yaşam Tasarımı: Amadolu’da Tünel Kentler Ve Uygarlıklar Arası İletişimin İzleri, Yrd.Doç.Dr. HaleTORUN.....	119
Piyano Endüstrisinin Geçirdiği SERÜVEN, Dr.Ceylan ÜNAL AKBULUT.....	131
İnteraktif Dijital Yayınların Dijital Dönüşümdeki Rolü, Arş. Gör. Amine Refika ZEDELİ.....	138
Kültürel Miras Eğitiminde Bit’in Rolü Ve Bir Pilot Proje Olarak Hikayelerle Müzekent, Özlem VARGÜN.....	147
Yaratıcı Endüstriler Ve Bilgilendirme Tasarımı: İnternet Haberciliği Örneği, Arş.Gör. Nur CEMELELİOĞLU ALTIN.....	163
Geleceğe Yön Veren Alternatif Teknolojik Yaklaşımların İnsan Ve Teknoloji İlişkisi, Arş. Gör. Çağatay BİLSEL.....	172
Alternatif Takılar Ve Malzemeler, Öğr. Gör. Pınar DAŞCI.....	188
Animasyonun Sanatının Farklı Sektörlerde Kullanımı Ve Endüstriyelleşme Süreci, Öğr. Gör. Zeynep Özge KALYONCU, Arş. Gör. Malik ASLANYÜREK.....	199
Profesyonel Makyaj Eğitiminde Teknolojinin Kullanımı, Doç. Müzeyyen Sevtap AYTUĞ.....	222

19. Yüzyılda Fotoğrafın Ülke Topraklarında Kullanımına Dair Yıldız Albümleri Üzerinden Bir İnceleme, Yrd. Doç. Dr. Mehmet NUHOĞLU, Öğr. Gör. Fulya BETEŞ.....	231
Sanatta Bağımsızlık Ve Kültürel & Sanatsal Etkinliklere Verilen Mali Teşviklerin Yaratıcılık Üzerine Etkileri, Hasan ALPAGU.....	242
Otuzlu Yıllarda Türk Çizgi Karakterleri, M. Emin KAHRAMAN, Bahadır UÇAN.....	251
Yurттаş Gazeteciliği Web Sitesi Tasarımları, Arş. Gör. Dr. Pelin Öztürk GÖÇMEN.....	266
Türkiye’de Küratörlük Tartışmaları, Yıldız ÖZTÜRK ÖTKÜNÇ.....	281
Özgün Baskıresim Endüstrisine Türkiye’den Katkılar, Sezin Türk KAYA.....	294

DÜNYADA ve TÜRKİYE'DE MÜZİK ENDÜSTRİSİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ VE YARINI

Prof. Dr. Hasan Arapgirliolu

İnönü Üniversitesi
Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
Müzik Bölümü

ÖZET

Bu çalışmada, insanoğlunun endüstri ile tanışmasından bu yana müziğin bu süreç içerisinde aldığı yol tartışılmıştır. Müzik endüstrisinde yer alan kişi ve kuruluşlar değerlendirilmiştir. Nota basımı ve dağıtımı ile başlayan müzik endüstrisi, sesin kaydedilmesi ile beraber radikal değişime uğramış, dünya çapında oldukça büyük bütçelere ulaşan onlarca yapımcı ve dağıtımçı firmaları da beraberinde getirmiştir. 90'ların sonunda dijital dünyanın hayatımıza girmesiyle müzik yapımı ve dağıtımında kökten değişiklikler olmuş, bu süreçte yaşanan değişimler günümüzde de tüm hızıyla devam etmekte, gelecekteki müzik dünyamıza da bazı ipuçları vermektedir. Çalışmada bu yönleri ile var olan araştırmalar ve bilgiler üzerinden bir sentez oluşturulmaya çalışılmıştır. İleriye yönelik araştırma gereksinimi olan alanların da vurgulanması amaçlanmıştır.

GİRİŞ

Endüstri hammaddeyi işlenmiş yada yapılmış eşya haline getirmek için uygulanan süreçlerin ve bu süreçleri uygulamak için kullanılan araçların tümü olarak tanımlanabilir. Ayrıca endüstri, belirli bir malın imalatı için ihtiyaç duyulan araçların tamamı, veya hammaddelerin insan kullanımına elverişli hale dönüştürülmesi amacıyla bulunup işlenmesi ve üretilmesi olarak nitelendirilebilir.

İnsanlık tarihinin gelişimleri incelendiğinde, devrimsel gelişimlerin bir çoğunda üretim tekniklerinin gelişimi ve değişiminin ne kadar etkili olduğunu görmekteyiz. Örneğin hayvanların evcilleştirilmesi ve toprak işleme yeteneğinin gelişmesi, insanlık tarihinin üretim tekniklerinin değişimi neticesinde yerleşik hayata geçmesinin ilk örneklerindedir. Tarih öncesi çağlar dikkate alındığında (taş devri-bakır devri-tunç devri-demir devri), üretim aletlerindeki değişimlerle anıldığı görülmektedir. Sonraki yüzyıllarda bu etki; sosyal ve siyasi gelişmelere yerini bırakmış olsa da, tarihin her döneminde üretim tekniklerindeki gelişmeler toplumların gelişimi derinden etkilemiştir. Rönesans döneminde temel bilimlerin gelişmesi, 17inci yüzyılda fransız ihtilalinin olması, 16 ve 17inci yüzyılda Orta Amerika'nın sömürülme dönemi; 18 ve 19. yüzyılda sanayi devrimin oluşması için gerekli ekonomik, bilimsel ve siyasi gelişmeleri hazırlamıştır. (Karaoğlu)

Endüstri Devrimi, bir başka deyişle aletin yerine makinenin geçmesidir. Endüstri Devrimi, tekniğin, sanayi üretiminin ve ulaşım imkanlarının gelişmesi ile 18.yy.dan itibaren çağdaş dünyada ortaya çıkan değişimleri ifade eder. Endüstri Devrimi buhar kuvvetinin sanayide uygulanması, buharla işleyen makinelerin çoğalması, az zamanda çok mal yapan, üreten fabrikaların kurulması ile sanayi ve ticaret dünyasında birtakım değişikliklerin olmasıdır. (Türkoğlu, 2009)

İngiltere’de 1738 yılında pamuk ipliklerinin daha hızlı biçimde işlenmesine imkan sağlayan ilk otomatik makinelerin kullanılmaya başlanması, çağdaş endüstrinin başlangıcı sayılmaktadır. Su gücüyle çalışan bu makineden sonra, aynı dönemde, bilhassa dokuma alanında kullanılan çeşitli makinelerin gerçekleştirilmesiyle imalat yolları çeşitlenmiş ve gittikçe endüstri devrimi gerçekleşmiştir. Endüstri devriminin medeniyet tarihindeki yeri, insanların göçebelikten yerleşik düzene geçip tarım yapmayı öğrenmeleriyle sağlanan köklü değişikliklerle eşdeğerli sayılmaktadır. Endüstri devriminin tek etkeni makinelerin gelişmesi ve yaygınlaşması değildir. XVIII. Yy, bilimden felsefeye kadar her alanda büyük ilerleme ve değişimlerin yaşandığı bir dönemdir. Aynı olarak Fransız Devrimi, bilhassa burjuva kesimine yeni imkanlar tanıyarak batı dünyasının görünümünün değişmesine ön ayak olmuştur. (Endüstri Nedir?, 2013)

Alvin Toffler; insanlık tarihini organize tarıma geçiş, sanayileşme ve servis/bilgi ekonomisine geçiş olarak üç kısma ayırmıştır. Toffler’a göre, sosyal düzenlerin ortaya çıkmasında bu akımların önemi büyüktür. Organize tarım, köylü sınıfını yaratmıştır. Sanayileşme ile, toprak işleme yerini fabrikalara bırakırken, geniş ailelerden çekirdek ailelere doğru bir geçişe sebep olmuştur. Aynı zamanda tarım toplumunda yavaş akan hayat, sanayi toplumunda aşırı senkronize ve hızlı akmaya başlamıştır. Bilgiye dayalı toplumlarda ise kişisellik ön plana çıkmaktadır. (Karoğlu)

MÜZİK ENDÜSTRİSİ NEDİR?

Müzik endüstrisi; şirketlerin ya da bireylerin kâr ve ticari kaygılarını göz önünde bulundurarak müzik adına yaptıkları tüm faaliyetlerin satışını yapmak üzere yürüttükleri süreci kapsamaktadır. Bu faaliyetler; canlı yada stüdyo kayıtları, video klipler, konser ses ve görüntü kayıtları olarak sayılabilir. Bu endüstri içerisinde yer alan çok sayıda kişi ve kuruluşlar vardır bunlar şu şekilde sıralanabilir ;

- Yeni yapıtların oluşmasında şarkı / söz yazarları, besteciler.
- İcra boyutu ile şarkıcılar, gruplar, müzisyenler,
- Kayıt altına alınmış yada basılmış müziklerin oluşum ve satış amacını edinmiş şirketler, yayın kuruluşları, üreticiler, kayıt stüdyoları, ses mühendisleri, icra ve beste hakları örgütleri,
- Online veya perakende müzik mağazaları,
- Organizasyon ve sahne performanslarına yardımcı olan rezervasyon firmaları, reklam ve tanıtım firmaları, konser yerleri, sahne-seyirci ve organizasyon görevlileri,
- Şarkıcı ve müzisyenlerin meslek yaşamlarına yardımcı olan profesyoneller; menajerler, program yapımcıları, sanat danışmanları, işletme yöneticileri, meslek

birlikleri, hukukçular,

- g) Müziklerin yayınlanmasında yer alan yayın kuruluşları; uydular, yerel-ulusal ve uluslararası radyo ve televizyon kuruluşları, internet radyoları,
- h) Müzik eleştirmenleri, müzik yazarları,
- i) Müzik okulları, konservatuarlar, liseler, üniversiteler,
- j) Özel, yarı özel yada resmi kurumlarda hizmet yürüten müzik eğitimcileri
- k) Kitap ve süreli yayımlarla yazılı ve elektronik basın,
- l) Çalgı ve müzik teknolojisi üreticileri; lutyeler, atölyeler, fabrikalar.

Modern müzik endüstrisi, **basılmış notanın** en önemli ürün ve iş olduğu 1930 lar ile 1950 ler arası ortaya çıkmıştır. Ticaret dünyasında, insanlar müzik endüstrisi kelimelerini kayıt endüstrisi olarak anmaya başlamış, 2000 li yıllarla birlikte dünya müzik pazarı üç büyük şirket ve marka tarafından kontrol altına alınmıştır. Bunlar; Fransız kuruluşu olan **Universal Music Group**, Japon kuruluşu **Sony Music Entertainment**, A.B.D. kuruluşu **Warner Music Group** tur. Diğer kuruluşlar ve markalar ise genellikle bu kuruluşlara bağımlı çalışmışlardır. Konserler ve turlar için canlı müzik pazarının en geniş payı, reklam ve tanıtım üzerinde söz sahibi **Live Nation** şirketi üzerinde olmuştur. Live Nation A.B.D. de radyo istasyonlarının en büyük sahibi **IHeart Communications**'un da eski iştirakidir. Ayrıca **Creative Artist Agency** de büyük bir yetenek yönetimi ve reklam ve organizasyon şirkettir. (Music Industry, 2012)

İnternet dünyasının hayatımıza girmesi ile beraber genellikle yasal yollarla kaydedilerek çoğaltılan müzik anlayışı yerini illegal yollarla indirme / kaydetme yada direk dinleme / izleme yöntemlerine bırakmıştır. Çeşitli kurum ve kuruluşlarca yapılan uluslararası satış rakamları ve istatistiki çalışmaların verilerine göre müzik kayıtlarında önemli ölçüde azalma yaşanmakta, buna karşın canlı müzik sektöründe ise artış gözlenmektedir. Günümüzde müzik yapımcılarında yaşanan azalmaya karşın dünya çapında en büyük söz sahibi Spotify, Google Play, Itunes, Pandora, vs. gibi online perakendeci ve yayıncı firmalar olmuştur.

TARİHSEL GELİŞİM

Müzik yayıncılığı 15. Yy ortalarından itibaren ilk olarak müzik basımı olarak mekanik tekniklerin geliştirildiği ve baskı teknolojilerinin evriminden sonra gözükmeye başlamıştır. İlk örnek 1465 yılında **Gutenberg İncili**' nden sonra basılmış ayin şarkıları olarak bilinmektedir. Bunun öncesinde müzik el yazısı ile çoğaltılmaktaydı. Bu oldukça zahmet ve emek gerektiren bir süreç idi, bu nedenle rahipler dini müzik metinlerini koruma altına alma görevini de üstlenmişlerdir. Din dışı müziklere ilişkin birkaç koleksiyon zengin soylular tarafından birleştirilmiş, kullanılmış ve korunmuştur. Bu örnekler; İtalyan **Trecento** müziğine ait **Squarcialupi** el yazması, Fransız **Ars Subtilior** (Eski Sanat) müziğine ait **Chantilly** el yazmasıdır. (Music Industry, 2012)

Modern müziğin basımının öncüsü olan **Ottaviano Petrucci** (D: Fossombrone 1466- Ö: 1539 Venedik), Venedik' in önemli bir iş ve ticaret merkezi olduğu yıllarda, 16.yy da 20 yıl bu işini sürdürmüştür. Harmonice Musices Odhecaton isimli şarkı koleksiyonunu 1501 yılında basmış, ve ilk hareketli tipte basılmış eser olarak tanımlanmaktadır. Aslında bu ayırım roman

basımcı Ulrich Han'ın 1476 da bastığı Missale Romanum' a aittir. Petrucci'nin sonradan bastığı belirgin ve göze çarpan özelliği beyaz ölçülü nota ve daha küçük fontların olmasıdır.

İlk çok sesli kitabını hareketli sistemi kullanarak basmıştır. Aynı zamanda Jasquine De Prez, Antoine Brumel gibi birçok rönesans sanatçısının eserlerini de yayınlamıştır. İtalyan basımlarından çok Hollanda basımlarına yönelmiş, Rönesans döneminde Avrupa'da oldukça popüler hale gelmiştir. Petrucci, üçlü baskı tekniğinin yaratıcısıdır (**triple- impression method**). İlk baskıda dizek çizgisini, ikinci baskıda sözleri, üçüncü baskıda notaları basmıştır. Bu metot o dönemde her ne kadar pahalı ve zaman alıcı olmasına karşın Petrucci, oldukça net sonuçlar almıştır. (Early Music Printing, 2016)

Glover, "Mozart'ın Kadınları" adlı kitabını değerlendirdiği Guardian gazetesi 2 Şubat 2005 tarihli klasik müzik köşesinde¹, Mozart'ın kendi yazdığı eserleri pazarlamaya ve ticari fırsatların araştırmasına başladığını söylemiştir. Ölümünden sonra karısı Constanze Weber ikinci kocası ve Mozart biyografisinin yazarı olan George Nissen ile beraber hatıra konserleri, Mozart eserlerinin nota basımlarının satışı ile ilgili uzun ve sürekli olarak çalışmalar yürütmüşlerdir. Hatta Wicke (2006), Baba Leopold Mozart'ın oğlu Amadeus'a ; "sana önerim çalışmalarında sadece müzikten anlayanları değil, anlamayanları da düşünmen...Bildiğin gibi müzikten gerçekten anlayan 10 kişi varsa, anlamayanların sayısı 100'dür. Bu nedenle popüler denilen ve her kulağı gıdıklayan şeyi unutmama" dediğini aktarmıştır.

19.yy'da nota basımcıları müzik endüstrisi olarak güçlenmiştir. Amerika Birleşik Devletlerinde müzik endüstrisi siyah toplumun yükselişi ile beraber belirgin hale gelmiştir. Yüzyılın ikinci yarısında bir grup müzik yayıncısı, şarkı ve söz yazarı, besteci, Tin Pan Alley adı altında birleşmiş ve güç kazanmıştır. Tin Pan Alley nin başlangıcı 1885 yılında burada müzik mağazaları ile Manhattan'da başladığı kabul edilmektedir. Sonu ise daha net olmamakla birlikte, Fonografin ve radyonun desteği, 1930'daki büyük buhran yıllarında başladığı ve rock&roll müziğinin başlangıcı ve popüler müziklerin yükselişi ile 1950'ler ile son bulduğu bilinmektedir. (Tin Pan Alley, 2016)

MÜZİK KAYDININ BAŞLAMASI

19.yy'ın başlangıcında sesin kaydedilmesi ve saklanması, nota basımının ticari çıkarlarına yıkıcı bir teknoloji olarak ortaya çıkmıştır. Nota basımı döneminde yeni şarkıların duyulması için yeni notaların alınması ve evde çalınması gerekirken, 1880'lerin sonunda ticari olarak yayımlanan müzikal performansların fonograf kayıtları, 1920'lerde yayın hayatına başlayan ve oldukça geniş kitlelere ulaşabilen radyo yayınları ile müziğin işitilmesini kökten değiştirmiştir. Opera binaları, konser salonları, kulüpler müziğin canlı olarak icra edilmesini sürdürmelerine karşın, radyonun gücü ile ülkeler çapında hatta dünya çapında bilinmeyen ve tanınmayan gruplar, şarkıcılar popüler hale gelmiştir. Lull (2000), plak şirketlerinin ortaya çıkışıyla, müzik basımcıları ile piyano yapımı imparatorluklarının çöküşü anlamına geldiğini, artık sahneye konser salonu sahipleri ve canlı müzik organizatörlerinin çıktığını ifade etmiştir.

"Kayıt Endüstrisi" müzik yayıncılığında giderek sektörün en güçlü bireyi olarak yerini

¹ <https://www.theguardian.com/music/2005/sep/02/classicalmusicandopera>

almıştır. Günümüze kadar, Columbia Records, Crystalate, Decca Records, Edison Bell, The Gramophone Company, Invicta, Pathe, Victor Talking Machine Company gibi dünya çapında bir çok plak firması doğmuş, varlığını sürdürmüş hatta fazlaca büyümüş ve zamanla sektörden çekilmiştir.

1980'lerin sonunda yine bir çok kayıt şirketi kaybolmuş ya da biçim değiştirmiştir. EMI, CBS, BMG, PolyGram, WEA ve MCA şirketleri sektörün güçlü aktörleri olmuşlardır. ony, 1987 de CBS Plak şirketini satın alarak 1991 de adını Sony Music olarak değiştirmiştir. 1998 de PolyGram ile Universal Music Group birleşerek MCA adını almışlardır. Sonrasında Sony ve BMG 2004 te birleşmiş ve 2012 de EMI nin müzik haklarının büyük bir kısmını satın almıştır. EMI Plak şirketi günümüzde Sony/ATV şirketinin altında yer almaktadır.

TÜRKİYE'DE SÜREÇ NASIL BAŞLADI

1900'lerin başlarından itibaren yaklaşık altmış sene boyunca Türkiye müzik piyasasında, ABD ve Avrupa merkezli şirketlerin hakimiyetini görürüz. Bu şirketler, 1904'de Almanya'da kurulan ve 1906'dan itibaren Türkiye'de faaliyetlerine başlayan Odeon; 1897 yılında İngiltere'de kurulan ve 1924 yılında Türkiye'de faaliyetlerine başlayan His Master's Voice yani Sahibinin Sesi; 1890'da ABD'de kurulan Columbia ve 1894 yılında Fransa'da kurulan Pathe'dir. Dönem dönem birbirleriyle de ortaklıklar kuran bu şirketler, piyasada tekel konumuna gelmişlerdir (Akgül, Coğulu). Türkiye'de plağa okunan ilk müzik türleri, kantolar, fanteziler, gazeller ve şarkılar olarak gruplandırılabilir. Daha sonra Karagöz ve Meddah, Mevlevi Ayinleri, hatta Kuran-ı Kerim tilavetine kadar değişik kayıt çeşitleri uygulanmıştır.(Çavdaroglu, 2009)

1948 yılında CBS/Columbia 33 devirli plakları geliştirmiş, 1949 yılında ise RCA Victor rakiplerine cevaben 45 devirli plakları piyasaya sürmüştür. Türkiye'de bu plakların yeni bir çağ başlatması '60'lı yılları bulacaktır. "Ülkemizde, ilk 45'liklerin basılması için 1962 yılını beklemek zorunda kaldık. Bu ilk 45'likleri, Grafson firmasının bastığı söylenir. Grafson, gazetelere verdiği büyük ilanlarla, bu durumu, 'Türkiye'de ilk defa: 45 devirli kırılmaz plaklar!' şeklinde duyurmuş ve işe, Zeki Müren'in bütün taş plak külliyyatını 45'lik plaklara aktararak başlamıştır." (Dilmener 2003: 26). Taş plaklardan 45'lik ve 33'lük plaklara geçiş dönemi olan 1962-1965 arası, bazı sanatçıların hem taş plakları hem de 45'lik plakları basılmış ve giderek 45'lik plaklar piyasanın yeni hakimi olmuştur. 1965 yılında Philips'in compact audio cassette ismiyle piyasaya tanıttığı kaset formatı, Türkiye'ye '70'li yılların ortalarında gelmiş ve yavaş yavaş 45'lik ve 33'lüklerin tahtını ele geçirmiştir: 1974 yılında kasetten kasete hızlı kayıt yapan makinalar ithal edilir ve 1976 yılında Plaksan, yerli kaset üretimine başlar. Bu da kaset tüketiminin hızla yaygınlaşmasını getirir. Dorsay (2003), ilk kasetli teybini 1974'te aldığını ve o tarihten başlayarak sürekli radyodan kayıt yaptığını söyler. (Akgül, Coğulu)

Artık "kaset çağı"na girilmiş ve piyasayı Kervan, Yavuz, Plaksan, Sabra (sonradan Raks), Kamel gibi firmalar ele geçirmeye başlamıştır. Bu dönemde özellikle arabesk kasetlerinin satışları artar. "(...) arabesk her şeyden daha fazla, Türkiye'nin 1970'li yılların ortalarından itibaren yükselişe geçen kaset sanayinin yarattığı bir üründür. 45 devirli plak ve uzunçalarlardan farklı olarak, kaset teknolojisi görece olarak ucuz ve esnekti; yani talebe hızlı yanıt vermeyi mümkün kılıyordu. (Özbek'ten (1991) aktaran Akgül, Coğulu).

Özbek (2006), Kervan Plakçılık Müdürü Burhan Kencebay ile 22 Ekim 1987 tarihli

yaptığı söyleşide; Türkiye’de 1987 yılı itibarı ile yılda 78 milyon kaset üretim kapasitesinin olduğunu gerçekleşme miktarının ise 40-50 milyon civarında olduğunu belirtmiştir. İMÇ² de o tarih itibarı ile yaklaşık 120 civarında yapımcı plak firması bulunmakta ve 600 civarında yeni yapıt üretilmektedir.

DİJİTAL DAĞITIMIN YÜKSELİŞİ³

19.yüzyılın başlangıcıyla müzik, yasadışı biçimde internetten indirilen ve online dinlenen dijital biçimiyle fiziksel kayıtlardan (Örn. Cd’ler ve kasetler) çok daha büyük bir popüleriteye kavuşmuştur. Bu durum, tüketicilere daha önce karşılaşmadıkları kadar geniş çeşitlilikte müziğe zahmetsizce erişme imkanı vermiştir. Aynı zamanda, tüketiciler hem fiziksel hem de dijital kayıtlara 1990’lara nazaran çok daha az para harcamışlardır. Forrester araştırma şirketinden elde edilen verilere göre Birleşik Devletlerde bu endüstriden elde edilen toplam gelir 1999 yılında 14.6 milyar dolar gibi yüksek bir rakamken bu rakam 2009 yılında 6.3 milyar dolara düşmüştür. IFPI⁴ 2001 ve 2011 dünya satışları raporlarına göre cd ler, plaklar, kaset ve dijital yüklemelerden elde edilen toplam gelir 2000 yılında 36.9 milyar dolardan 2010 yılında 15.9 milyar dolara düşmüştür.

New York Times ve Economist bu düşüş eğiliminin gelecekte bir süre daha devam edeceğine yönelik tahminlerini beyan etmiştir. Gelirdeki bu önemli düşüş sektör içerisinde geniş ölçekte işten çıkarmalara neden olmuş, Tower plak şirketi gibi perakende satış yapan firmaları işsiz bırakmış ve plak şirketlerini, yapımcıları, stüdyoları ve plak endüstrisini yeni iş modelleri aramaya sevk etmiştir. (Music Industry, 2012)

Dijital kayıtların yasadışı biçimde paylaşımına tepki olarak plak endüstrisi yasal çerçevede agresif bir tutumla harekete geçmiştir. 2001 yılında sektör o dönemde oldukça popüler olan müzik sitesi Napster’ın kapatılmasında başarılı olmuş ve bu site üzerinden paylaşımında bulunan binlerce kişiyi yasal prosedürlere başvurmakla tehdit etmiştir. Fakat bu durum gelirdeki düşüşü yavaşlatmakta başarısız olmuş halkla ilişkilerde ise tam bir felaketle sonuçlanmıştır. Hatta internet üzerinden yapılan yüklemelerin gelirdeki bu düşüşün nedeni olmadığı bazı akademik araştırmalarca bile savunulmuştur. ‘2008 tarihli İngiliz Müzik Telif Hakları araştırması İngiltere halkın % 80 inin yasal bir P2P paylaşım hizmeti istediğini ortaya koymuştur. Bununla birlikte katılımcıların sadece yarısı bu müzik eserlerinin yaratıcılarına ödeme yapılması gerektiğini düşünmektedir. Bu araştırmanın sonuçları daha önce Birleşik Devletlerde gerçekleştirilen Açık Müzik Modelinin temellendirildiği araştırmanın sonuçları ile tutarlılık göstermektedir. (Music Industry, 2012)

2003 yılında iTunes store’un piyasaya girişiyle daha da yaygınlaşmıştır. İnternet üzerinden müzik dağıtımının popüleritesi giderek artmış ve 2012 itibarı ile dijital müzik satışları

² İstanbul Manifaturacılar Çarşısı

³http://money.cnn.com/2010/02/02/news/companies/napster_music_industry/

⁴ International Federation of Phonographic Industry (Uluslararası Ses Endüstrisi Federasyonu)

fiziksel satışları geride bırakmıştır. 2010 dan sonra “Deezer, Pandora, Spotify ve Apple iTunes Radyo” gibi uygulamalarla abonelik sistemine dayalı bir öde-dinle hizmeti başlamıştır. Bu hizmetlerin 2014 yılında sektöre etkisi olmasına karşın gelirler daha da azalmıştır.

Müzik endüstrisindeki bu kargaşa, sanatçılar, plak şirketleri, tanıtımcılar, perakende satış mağazaları ve tüketici arasında bulunan 20. Yüzyıl içerisindeki dengeyi değiştirmiştir. 2010 itibarı ile Wal-Mart ve Best Buy gibi mega mağazalar sadece sektördeki en büyük oyuncu konumunu kaybeden ve sadece müzik satışı yapan mağazalardan daha fazla plak satışı yapmıştır. Sanatçılar gelirlerinin büyük çoğunluğunu artık canlı performanslardan ve ürün satışından elde etmektedirler. Bu durum onları turne sektörüne hakim olan ve çok sayıda performans salonunun sahibi olan Live Nation gibi müzik tanıtımcılarına daha da bağımlı hale getirmiştir. Sanatçının gelir akışından kâr elde edebilmek için plak şirketleri öncülüğünü 2007 yılında Robbie Williams ve EMI'nin yaptığı “360 anlaşması” isimli yeni bir iş ilişkisi modeline yönelmektedirler. Yararlanılan başka bir modelde ise plak şirketleri basit bir üretim ve dağıtım sözleşmesi ile sanatçıya daha yüksek bir yüzde payı önerebilmekte ama bu yüzde pazarlama ve tanıtım masraflarını kapsamamaktadır. (Music Industry, 2012)

Günümüzde birçok sanatçı artık yapım sözleşmesini işin zaruri bir parçası olarak görmemektedir. Hatta “Kickstarter, Indiegogo, Artistshare, PledgeMusic, Spot.Us” gibi şirketler dinlemek istedikleri müziği finansal olarak destekleyen hayran kitlelerinden yararlanarak bağımsız müzisyenleri desteklemektedir. Halıcı (2011), Bu akım İngiliz rock grubu Marillion’un Avrupa turnesi için başlattığı bağış kampanyasıyla 60 bin doları temin etmesiyle başladığını ifade etmiştir. Teknolojik imkanlar artık kolaylıkla ulaşılabilir kayıt donanımları ve yazılımlarıyla, herhangi bir bilgisayarda makul kalitede bir müzik kaydı yapabilmeyi, ve bu kaydı internet üzerinden dünya çapında bir dinleyici kitlesine sunabilmeyi sağlamaktadır. Bu durum kayıt stüdyoları, yapımcılar, ve ses teknisyenleri açısından sorunlara neden olmaktadır. Günümüzde kayıt amaçlı tesislerin çoğu kapanmış veya sektörden çekilmiştir. Müzik endüstrisindeki değişiklikler tüketicinin daha önce olmadığı kadar geniş bir müzik yelpazesine giderek çok az masrafla erişmesini sağlamaktadır. Bununla birlikte tüketicilerin müzikle ilişkili yazılım ve donanımlara yönelik harcamaları geçtiğimiz on yıl içerisinde büyük bir artış göstermiştir. Bunun en canlı kanıtı, Almanya Musikmesse ve Amerika NAMM müzik fuarlarında en yoğun talebin teknoloji tabanlı reyonlara olan ilgiden anlaşılabilir. Ayrıca bu durum, yeni teknoloji şirketlerini doğurmuş ve yeni bir gelir kapısı da oluşturmuştur.

Dünyanın ana görsel ve işitsel ortamı ve aynı zamanda bugünlerde akli başında her kişinin herhangi bir video, müzik ya da programı bulmak için baktığı yer olan YouTube yakın zamanda plak şirketleriyle iş birliğine giderek ‘Full Album’ projesini hayata geçirdi. Sevdiğiniz, bir yerlerde duyduğunuz ya da dinlemeyi delice istediğiniz hemen her albüm artık ‘full’ bir şekilde, bedava ve online olarak bulunabilecek ve bunların popülaritesi tıklanma sayısı ile ölçülüyor olacak. Bu nedenle YouTube üzerinden lisans verme ile plak şirketleri, sanatçılar ve doğal olarak bunların reklam verenleri bir değişiklik yaparak reklamı olumlu bir şekilde yönlendirmeye başladı.(Parker, 2013). Nielsen şirketinin Amerika’da yaptığı bir araştırmaya göre gençlerinin üçte ikisinden fazlası müzik dinlemek için YouTube’u tercih etmektedir. Aslında durum Türkiye’de de farklı değil. Ufuk Önen ve öğrencilerinin Bilkent Üniversitesi’nde Müzik

ve Medya dersinde öğrenciler üzerinde Aralık 2013'te yaptığı bir ankete göre öğrencilerinin %85'i müzik dinlemek için streaming platformunu tercih etmektedir. Streaming için tercih ettikleri siteler ve servisler : YouTube (%68), Spotify (%18) ve Fizy (%14). Bu, sadece Bilkent Üniversitesi dahilinde yapılmış bir araştırma olmasına karşın Türkiye'deki diğer üniversitelerde de yaklaşık aynı sonuçların çıkacağı aşikardır.

Önen (2013), Owsinski'nin Music 3.0 ve Music 4.0 kitaplarını değerlendirmiş ve çeşitli bulgulara ulaşmıştır:

“2013 ve sonrasında streaming, hem servisler hem de plak firmaları için az da olsa kârlı hâle gelmeye başladı. Bununla birlikte pazara Apple Music, Google Play ve Tidal gibi yeni oyuncular girmeye başladı. Streaming servislerinin global gelirlerinin toplamları 2013 yılında 2 milyar dolar, 2014 yılında ise 2.2 milyar dolar oldu. Tahminler bu miktarın 2018 yılında 46 milyar dolara çıkması yönünde. 2014 müzik endüstrisi açısından önemli değişimlerin sinyali veren bir yıldır çünkü ilk defa bu yılda dijital ve fiziksel gelirler eşit hale geldi. Dijital gelirler, download ve streaming gelirlerini; fiziksel gelirler ise plak ve CD satışlarını kapsıyor. 2014'te dijital gelirlerin %68'ini download, %32'sini ise streaming gelirleri oluşturdu. 2014 yılının fiziksel gelirlerde karşımıza ilginç bir tablo çıkıyor. Her ne kadar plak herkesin dilinde olan bir format olsa da fiziksel gelirlerin sadece %9'unu oluşturuyor. Bu kategoride ağır top %91 ile CD. Unutmamak lazım ki bunlar global sonuçlar. Ülkeler arasında büyük farklılıklar olabiliyor. Yukarıdaki sonuçlara göre 2014'te global olarak müzik endüstrisinin gelirlerinin %16'sını streaming oluşturuyor. Ülke bazında ise streaming yüzdeleri, birkaç örnek verecek olursak, İsveç %69.7, ABD %30.4, İngiltere %13.6, Türkiye %13.2 ve Japonya %3.1.2015 yılında beklenen oldu ve dijital global gelirler %10.2 arttı, fiziksel gelirler %4,5 düştü ve böylelikle tarihte ilk defa dijital gelirler fiziksel gelirleri geçmiş oldu. 2014 yılında 2.2 milyar dolar ile dijital gelirlerin %32'sini oluşturan streaming, 2015 yılında ciddi bir artış ile 2.9 milyar gelir sağladı ve dijital gelirler içindeki dilimini %43'e yükseltti.”

IFPI Başkanı Placido Domingo şarkıcılara, söz yazarlarına ve müziği üreten yapımcıların dürüstçe desteklenen, telif haklarına saygı duyulan bir dünyaya ihtiyacın olduğunu ifade etmektedir. Başkan Yardımcısı Moore, 2015 itibarıyla, dünya çapında track sayısının yaklaşık olarak 43 milyona ulaştığını, 200 ülkede 400'den fazla lisanslı müzik servisinin bulunduğunu bildirmektedir. Dijital müzik gelirleri %6.9 büyümüş ve dünya çapında yaklaşık 41 milyon kullanıcıya ulaşmıştır. Halen ülkemizde Avea, Deezer, Fizy.com, iTunes, İzlesene, MixRadio, MusicClub, Spotify, TTnetmuzik, Turkcell ve YouTube gibi platformlar hizmet vermektedir.

SONUÇ

Dünyada ve ülkemizde müzik endüstrisinin gidişatı tamamı ile dijital platformlara taşınmaktadır. Tilda genel müdürü Özdemir (2009), Türkiye'de dijital müzik pazarının önemini çok fazla artacağını, geleneksel “Unkapanı Modeli”nden vazgeçmenin eşliğinde olan müzik endüstrisinin, bu noktada internetin sunduğu olanakları kullanan yeni iş modellerine yönelmesi gerektiği, müzik yapımcıları meslek birliği MÜ-YAP'ın öncülüğünde son yıllarda internet ortamı için geliştirilen iş modelleri ve arayışlarla sektörün doğru çıkışı bulacağını ipuçlarını vermekte olduğunu belirtmiştir.

Bilginin ve iletişimin hız kazanarak yol aldığı çağımızda müzik sektörü içerisinde yapılacak tüm yatırım, bilgi akışı, emek ve sermayenin bu yönde olması kaçınılmaz görülmektedir. Bu nedenle konuyla ilgili kurum-kuruluş, çalışan, yatırımcı, sanatçı, eğitimci, vs. gibi tüm tarafların ilgi, bilgi ve becerilerini bu platformda sürdürmeleri gerektiği bilincini taşımaları gerekmektedir. Ülkelerin ve toplumların gelişmişliğinin bir göstergesi olarak kabul edilebilecek dijital platformların kullanımı, ülkemizde de gelecekte olması gerektiği yerde olacaktır.

KAYNAKÇA

Akgül Ö., Çoğulu T., Bu Günden Geçmişe Bakarken “60’lı 70’li” Yıllarda Müziğin Sektörel Arka Planı, Erişim Tarihi: 13 Ekim 2016 <http://www.tolgahancogulu.com/bugunden-gecmise-bakarken-60-70li-yillarda-muzigin-sektorel-arka-plani/>

Çavdaroğlu, S. Z., (Şubat 2009), Türkiye’nin Ses Kayıt Tarihine Bir Bakış, Musiki Dergisi, Araştırma Yazıları, Erişim Tarihi: 13 Ekim 2016 <http://www.musikidergisi.net/?p=859>

Dorsay, A., (2003), Ne Şurup Şeker Şarkılardı Onlar, Remzi Kitabevi, s.254

Early Music Printing, (2016), Erişim Tarihi 24 Eylül 2016, <http://www.hoasm.org/IVI/EarlyMusicPrinting.html>

Endüstri Nedir ?, (12 Aralık 2013), Erişim Tarihi: 1 Ekim 2016, <http://www.hakkindabilginedir2016.com/endustri-nedir-kisaca-tanimi-9861.aspx#ixzz4A5AKBc85>

Glover J., (2005), *Dear Constanze*, Erişim Tarihi: 20 Eylül 2016, <https://www.theguardian.com/music/2005/sep/02/classicalmusicandopera>

Halıcı, N., (2011), Projelerinize Kaynak Sağlayabileceğiniz 10 Web Sitesi, Erişim Tarihi: 13 Ekim 2016 <http://bianet.org/biamag/bilim/128688-projelerinize-kaynak-saglayabileceginiz-10-web-sitesi>

History of Music Publishing, (2013), Wikipedia, Free Encyclopedia içinde, Erişim Tarihi: 29 Eylül 2016, https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_music_publishing

IFPI, (2001), 2000 Recording Industry World Sales, Erişim Tarihi: 13 Ekim 2016 <http://www.ifpi.org/content/library/worldsales2000.pdf>

IFPI, (2011), 2011 Global Recording Music Sales, Erişim Tarihi: 13 Ekim 2016 <http://www.billboard.com/biz/articles/news/global/1178545/ifpi-2011-report-global-recorded-music-sales-fall-84-eminem-lady>

IFPI, (2015), Digital Music Report 2015, Erişim Tarihi: 13 Ekim 2016 <http://www.ifpi.org/downloads/Digital-Music-Report-2015.pdf>

Karaoğlu Ö., *Endüstriyel Devrimler Tarihi ve Endüstri 4.0*, Erişim Tarihi: 1 Ekim 2016,

<http://diyalogin.com/endustri-4-0-inovasyon-ve-endustri-devrimleri-tarihi.html>

Lull, J., (2000), *Popüler Müzik ve İletişim*, Çivi Yazıları, s.74

Music Industry, (2012), Wikipedia, Free Encyclopedia içinde, Erişim Tarihi: 29 Eylül 2013

https://en.wikipedia.org/wiki/Music_industry

Önen U., (2013), *Müzik Endüstrisine Bakış*, Erişim Tarihi: 13 Ekim 2016

<http://www.ufukonen.com/tr/muzik-endustrisine-bakis-4.html>

Özbek M., (2006), *Popüler Kültür ve Orhan Gencebay Arabeski*, İletişim Yayınları, s.121

Özdemir Ö., (2008), *Dijital Müzik Sektörü Yeniden Yapılanıyor*, Broadcasterinfo, Aylık Televizyon, Radyo, Sinema Teknolojileri Dergisi, Sayı 61, Mart 2008, s.112-116

Tin Pan Alley, (2016), Wikipedia, Free Encyclopedia içinde, Erişim Tarihi: 14 Eylül 2013

https://en.wikipedia.org/wiki/Tin_Pan_Alley

Parker S., (2013), *Müzik Endüstrisinin Geçmişi ve Geleceği*, İndigo Dergisi Sayı:88,

Erişim Tarihi:13 Ekim 2016

<https://indigodergisi.com/2013/01/muzik-endustrisinin-gecmisi-ve-gelecegi/>

Türkoğlu, K. U., (2009), *Türk Devrim Tarihi-Endüstri Devrimi*, Erişim Tarihi:29 Eylül 2016,

<http://www.inkilap.info/2009/07/endustri-devrimi.html>

Wicke, P., (2003), *Mozart'tan Madonna'ya Popüler Kültürün Bir Kültür Tarihi*, Yapı Kredi Yayınları, s.

ÇAĞDAŞ TÜRK BASKI RESMİNDE İSTANBUL TEMASININ YARATICI BİR ENDÜSTRİ OLARAK KULLANIM OLANAKLARI

Doç. Dr. Erhun Şengül

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi

Resim Bölümü

erusart@gmail.com

ÖZET

Günümüzde hızla gelişen kitle iletişim endüstrisi sayesinde yeni medya; kültürel üretim alanında yaratıcı bir sektör olma niteliğini gün geçtikçe arttırmaktadır. Bunun sonucu olarak gerek doğrudan gerekse de dolaylı yoldan kitleleri etkilemek ve tüketim pazarını ele geçirmek isteyen ticari kuruluşlar yeni bir yöntem olarak yaratıcı endüstrilere yönelmişlerdir. Kültür medya endüstrisi yaratıcı endüstrilerin sanatsal açılımlarını içerisinde barındıran bir yapıdır. Özellikle kapitalist üretim sisteminin işlediği serbest ekonomilerde kültür medyasının endüstriyel olmayan bir faaliyet kapsamında üretimde bir araç olarak kullanımı oldukça yaygındır. Sanatsal ürünlerin sadece nesnel meta değerlerinin ötesinde ticari pazar içerisinde kullanımı endüstriyel objelere estetik yaklaşımları da beraberinde getirmektedir. 1990'lerden sonra ülkemizde bir çok ticari firmanın endüstriyel alanda üretimlerinde orjinal sanat eserlerinin görüntülerini bir estetik öge olarak kullandığı görülmektedir. Sanatsal anlamda üretilmiş eserlerin; endüstriyel bir alanda görsel kültür olarak yeniden kullanımı büyük bir ticari pazarda tetiklemektedir. Ülkemizde endüstriyel tasarım sektörüne ait bir çok yerel firma 2010 yılında Avrupa konseyi tarafından İstanbul'un kültür başkenti olarak ilan edilmesiyle tasarım ürünlerinin bir çoğunda İstanbul temalı çeşitli görselleri kullanarak kent imgesini ürünleriyle bütünleştirmiştir. Konsept tasarımlarla tüketicilere İstanbul'un görsel kimliğini yeniden yorumlayarak sunan tasarımcılar hem kentin tanıtımına katkıda bulunmuş; hem de sanat eserlerinin yaratıcı endüstrilerde ticari anlamda kullanılması fikrini yaygınlaştırmışlardır. Tüm bu gelişmeler ışığında araştırmanın amacı; çağdaş türk baskı resim sanatı kapsamında üretilen İstanbul temalı baskı resimlerin yaratıcı bir endüstri olarak kentin gelişimine ve tanıtımına nasıl katkı sağlayacağı ayrıca çağdaş türk sanatının önemli ustalarına ait İstanbul temalı baskı resimlerin hangi tür endüstrilerde bir estetik unsur olarak kullanıldığının örneklerle incelenmesi ve bu sanatsal endüstrinin kapsamının daha da genişletilerek; baskı resim olanaklarıyla çağımız kent kültürünün nasıl yaratıcı bir endüstriye dönüştürülebileceğinin irdelenmesidir.

Anahtar Kelimeler: Endüstri, Kent, Kültür, Sanat, Tasarım

GİRİŞ

Çağımızda İletişim ve kültür arasında oldukça sıkı bir bağlantı bulunmaktadır. Bilişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte ticari pazarlama metodlarında yeni yöntem ve stratejiler oluşturduğu görülmektedir. Bu stratejilerin biride kitle iletişim kullanım sürecidir. Kitlelerin benzer kültürel içerikle bütünleştirildiği ve örnekleştirildiği bu süreç dolayısıyla kitle iletişim araçları Frankfurt Okulu'nun deyiimiyle "kültür endüstrisi" olarak çalışır.. Kitle iletişimi kültürel içeriğin ve biçimin üretiminde etkili bir endüstri olarak çalışır ve kitle kültürünü yaratır. Kitle kültürü daha çok (ideolojik, folklorik, duygusal, ahlaki, tarihsel) içerikleri, basmakalıp izlekleri birleştirir, bir kod, bir yaygınlık ve yatıştırma hesabı dolayımıyla işler (Baudrillard, 2008:125). Kitle iletişimi günümüzde erişim gücü ve niteliği bakımından değişim geçirmekte ve ticari piyasaların taleplerini karşılama bakımından güç kazanmaktadır. Bugün radyo, televizyon, gazete, dergi, sinema gibi kitle iletişim araçları geleneksel medya olarak adlandırılıyor. İnternet ve uydu teknolojisine dayalı bir çok yeni medya uygulaması hem bireysel erişim hem de kitlesel olmaları bakımından uygulamada hızla yaygınlaşmaktadır. Yaratıcı endüstriler bu noktada kitleleri etkilemeleri açısından oldukça önemli bir rol üstlenmektedirler. Ticarileşen günümüzyeni medya pazarı; ürünlerin piyasada doğru bir biçimde pazarlanması ve ticari medya olarak yaşamını sürdürmesi adına yaratıcı endüstrilere yönelmeye başlamıştır. Yaratıcı endüstriler aynı zamanda yeni iş kollarını oluşturmakta ve kitlesel istihdama yeni olanaklar sağlamaktadır. Özellikle 1990'ların sonlarına doğru İngiltere'de Blair hükümeti yönetiminin "Yaratıcı Endüstriler Görev Gücü"nü kurmasından sonra, Avrupa'da "yaratıcı endüstriler" terminolojisi İngiltere sayesinde uluslar arası literatürdeki yerini almıştır. 2005 yılının Temmuz ayında Avrupa Birliği tarafından organize edilen "Lizbon Toplum Programı"nda büyüme ve istihdam medya ve kültür endüstrilerinin nasıl katkı yapabileceğini sorgulanarak konuya "Yaratıcı Sektör" kavramı çerçevesinde bakılmıştır. Yaratıcı Sektör'ün tanımlanması için önerilen Avrupa ülkelerine özgü bakış açısı; sanat dallarını, medyayı ve kültürel mirası, tüm bunlarla bağlantılı olarak kamu veya özel kuruluşlarda gerçekleşen profesyonel aktivitelerle bir bütün olarak değerlendirmektedir. Farklı alanlar arasındaki bağlantılara işaret edilmiş, kamu kuruluşları ve özel şirketler ya da kar amacı gütmeyen kurumlar arasındaki yaratıcı kümelenmeler ve birbirini tamamlayıcı ilişkiler tanımlanmıştır. Tüm bu çalışmalar sonucunda Avrupa Birliği tarafından hazırlatılan raporda ortak bir yaklaşımı elde etmek amacıyla, "kültürel sektör" ve "yaratıcı sektörler" in tanımı üzerinde sıklıkla durulmuştur. Yaratıcı kültür endüstrisi model telif hakları ile korunan kişisel ve sanatsal çalışmaların yayımı, dağıtımı, performansını kapsamaktadır. Bu yaratıcı endüstri modelinde en önemli ortak karakteristik telif hakkıdır. Yaratıcı Endüstriler başka tanımlamada ise, "görsel sanatlar, gösteri sanatları, müzik, edebiyat gibi geleneksel kültür endüstrilerine ek olarak bilgi teknolojilerine dayalı multimedya, yazılım, bilgisayar oyunları, tasarım, mimarlık gibi sektörleri ve bu sektörlerin dağıtım aşamasında devreye giren reklamcılık hizmetlerini, ardından üretilen bu kültür ürünlerinin tüketimini ve ticaretini" kapsamaktadır şeklinde dir. (Enlil:2010).

I.YARATICI ENDÜSTRİ OLARAK BASKI RESİM

Baskı resim geleneksel pentür anlayışından farklı olarak teknik olarak çoğaltılabilme özelliğinden dolayı daha endüstriye yatkın bir sanatsal anlayış olarak nitelendirilebilir. İnsanlığın bu çoğaltma tutkusu ilk başlarda estetik kaygılardan uzak başlamıştır.

Başlarda tahta kalıplarla dini metinlerin çoğaltılmasının amacı ilgili dini yaymak adına dini resimleri mümkün olduğu kadar çok sayıda ve kaliteli bir şekilde çoğaltmak iken aynı tekniği yıllar sonra kullanan sanatçılar ilk gündekinden çok farklı amaçların estetik kaygıların peşine düştüler(Kılıç:2000).

Bu noktada baskiresimde kullanılan kalıp olgusu oldukça önemli bir yere sahiptir.Materyal olarak baskı resim kalıbı şablon,elek,metal ya da taş olabilir. Sanatçı tarafından bu malzemelerle oluşturulan kalıp tamamen orijinal bir sanatsal estetik anlayışın yorumudur.

Geleneksel sanat nesnesinin anlayışının aksine sanatçı tarafından tek kalıptan çoğaltılan her resim orijinallik özelliğininde korumaktadır. Bugün bizim bir güzel sanat ürünü olarak ele aldığımız baskiresimler, tarihsel açıdan dinsel yada siyasi propagandanın kitlesel dağıtımını ya da illüstrasyon araçlarıdır(Grabowski&Fick:2012).

1960'larda Pop sanat alanında sanatçı Andy Warholl serigrafi baskı tekniğiyle çoğalttığı kahramanlaşmış çağdaş ikonların imajlarını alaysı bir dilde sunarken bu eğlencelik yüzlerin ardında masumiyeti ya da dramı ortaya koymaktaydı (Şahiner:2008).Bu durum baskı resim tekniğiyle çağdaş idollerin herkese ulaşacak kadar basit bir şekilde rahatça çoğaltılmasının ve tüketilmesininde endüstriyel anlamda bir göstergesi sayılmaktaydı(Görsel 1).



Görsel 1-Andy Warholl Marilyn Monroe serigrafi serisi.
(<http://metasozluk.com/b/andy-warhol/68721>)

Genel anlamda baskı resim yüksek baskı, çukur baskı ve elek baskı tekniklerine ayrılır. Günümüzde sayısal tekniklerinde eklenmesiyle baskı resim sanatı alanını daha da genişletmektedir. Bu teknikle üretilen yapıtların ticari medyada bir estetik değer ve yaratıcı bir endüstri olarak kullanımının yaygınlaşmasında tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde ticari firmaların bu konuya yaklaşımı oldukça önem arz etmektedir.Çağımızda üretim firmaları

üretilen eşyaların ergonomi ve işlevselliklerinden öte küresel pazarda pay sahibi olabilmek adına tasarımlarına yükleyecekleri estetik değerleride göz önünde bulundurmaları zorundadırlar.

II.İSTANBUL İMGESİ , KENT KÜLTÜRÜ VE ENDÜSTRİ

İstanbul gerek tarihsel kültürel geçmişi açısından gerekse de bulunduğu jeopolitik konum ve barındırdığı sosyo kültürel kozmopolit yapısıyla sürekli göç alan ve turistik anlamda sürekli keşfedilen ve yenilenen dünyanın sayılı kentlerinden birisi olarak nitelendirilebilir. Ayrıca bu kent endüstriyel-liman şehri olma özelliğine de sahiptir. Yani sadece bir liman ya da bir endüstri şehri olmanın ötesinde, ürünlerin şehre ve dolayısıyla ülkeye giriş yaptığı, ancak transit geçmeyerek aynı zamanda işlendiği bir şehirdir. Kentin içeriğinde barındırdığı yüksek tarih dokusuyla büyük bir kültür turizmi uzantısı olarak ortaya çıkan yaratıcı turizm, son yıllarda dikkat çeken ve üzerinde en çok konuşulan konulardan biridir. Tarihte yer alan görkemli imparatorluklara başkent olan İstanbul için 2010 yılı oldukça önemli bir tarihtir Avrupa kültür konseyi tarafından İstanbul'un kültür başkenti seçildiği bu yıl içerisinde binlerce konser ve gösteri gerçekleştirilmiş ve 10 bine yakın etkinlik 10 milyon izleyiciyle buluşmuştur. Türkiye için ilk defa İstanbul özelinde bir değerlendirme yapılmıştır. 1970-2010 yılları arasındaki İstanbul Arkeoloji Müzelerinin 40 yıllık taşınmaz arşivi dijitalleştirilmiştir. İstanbul'da Halk Kültürünün dünden bugüne, doğumdan ölüme, insan, yaşam ve kent kültürü ile ilgili bilgiler kullanıcıların hizmetine sunulmaktadır. Değerlendirmeler sadece bunlarla bitmemekte, 1776-2010 yılları arasında İstanbul için yapılmış olan 800 harita paftası dijital olarak kullanılabilir veri haline getirilmiştir. Bu İstanbul haritaları sayesinde, İstanbul hakkında çalışma yapan mimar, şehir plancısı, sanat tarihçisi, arkeolog, tarihçi ve demograflar için eşsiz bir veri tabanı oluşturulmuştur. Bu sayede bir binanın yok oluşu veya bir semtin tarihsel değişimi ve yitip giden dokusu izlenebilecektir. Aynı zamanda tarihten günümüze su yolları haritaları kullanılabilir şekilde dijitalleştirilmiştir. 1923'den bu yana İstanbul hakkında yazılan tüm kitap ve tezlerin künyesi çıkarılmıştır. Sonuç olarak bu proje, sunduğu bilgi kaynağı kadar, kurumsal işbirliği için de ideal bir örnektir. İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti gibi olağanüstü iddialı ve büyük projenin, önemli ve değerli bir bölümüdür (Enlil:2011). İstanbul'un kültür başkenti olarak ilan edilmesiyle endüstriyel firmalar ürünlerinin bir çoğunda İstanbul temalı çeşitli tasarımlar kullanarak kent imgesini tasarımlarıyla bütünleştirmiştir. Bu tasarımlar daha çok dekoratif eşya, cam eşya ve tekstil endüstrilerinde ağırlığını daha fazla hissettirmiştir. Tarihsel süreç kapsamında İstanbul'un gravürlerle çizilmesi ve seyyahların kitaplarında yer alması bu kente gerçekleşen yolculukların artmasında hayli etkili olmuştur. Matrakçı Nasuh Osmanlı döneminde İstanbul'a ait şehir haritaları resmetmiştir. Nasuh'un çizimleri Osmanlı minyatüründe "Topografik Ressamlık" adı verilen yeni bir tasvir türünün yaratıcısı sayılır (Görsel 2). Matrakçı Nasuh'un başlattığı bu topografik resim geleneği, Osmanlı resim okulunun en önemli özelliklerinden biri olarak 18. yüzyıl'ın sonuna kadar devam etmiştir (Renda, 2008).



Görsel 2 –Matrakçı Nasuh İstanbul resmi.

(<https://tr.pinterest.com/pin/500744052291496011/>)

Yaratıcı endüstrilerin bir kolu olan kültür medya endüstrisi kapsamında çağdaş istanbul baskı resimlerinin bu kentin tanıtımında yaratıcı bir unsur olarak kullanımı oldukça önem arz etmektedir.Kentin markalaşması olarakda adlandırılabilen bu süreç kentin önemli mimari dokularını ön plana çıkartacak tasarımların estetize edilerek kullanılması şeklindedir.

Estetik çarpıcılık kentin markalaşmasında “tematik” bir rol oynamaktadır.İlk yapıldığında çok tartışılmış olsa da Prag’taki “Dans Eden Bina” özgün stiliyle bugün şehir markasına çok önemli bir katkı yapmıştır. Yine Frank Gehry’nin mimarlığını yaptığı Bilbao’daki Guggenheim müzesi estetik çarpıcılığın markalaşmada kullanılmasına örnektir. Markalaşmada başarılı olmuş varis yerlerinin ortak özelliği özgün mimari sembollere sahip olmalarıdır: Paris - Eiffel kulesi ve Sanzelize, New York Chrysler ve Empire States gökdelenleriyle Brooklyn köprüsü vb. Bu mimari eserlerin şehrin temasıyla ilişkilendirilmesi gerekmektedir(Atasoy:2008).

Ülkemizde profesyonel anlamda baskı resim tekniğinde yapıtlar üreten sanatçı sayısı oldukça sınırlıdır.Bunun başlıca sebepleri arasında bu tekniğin getirmiş olduğu mekan malzeme ve donanım ihtiyaçlarının maliyeti düşünülebilir. Ancak çoğaltma prensibiyle tek kalıptan birden fazla orjinal eser üretiminin sağlandığı bu teknik endüstriye en yakın kültür endüstrilerinden biri olarak tanımlanabilir.

Günümüz baskı resim sanatının usta isimlerinden biri olan Devrim Erbil’in; Matrakçı Nasuh’un İstanbul tasvirlerinin çağdaş yorumunu bizlere çağrıştıran İstanbul temalı çalışmaları bulunmaktadır.Sanatçının İstanbul kent teması üzerine gerçekleştirdiği bazı çalışmaları Erbilcare firması tarafından halı şeklinde dokunarak hem işlevsel hemde estetik değerleri yüksek endüstriyel tasarımlar halini almıştır.(Görsel 3).



Görsel 3-Devrim Erbil'in İstanbul Temalı çalışmasının halı olarak dokunmuş hali.
(<http://www.erbilkare.com/urunler/31/devrim-erbil-hali.html>)

Bu durum baskiresmin yaratıcı bir endüstri olarak kullanımına oldukça iyi bir örnek teşkil etmektedir. Yaratıcı endüstrilerde kültürel kodlar bu endüstri kolunun önemli yapı taşlarıdır. Kültürel kodlar, kültürel yaşam biçimleri kadar, toplumların tüketim pazarlarına uyumunu daüretir.Kitle iletişiminde bu kültürel kodların bir uzantısı sayılabilir.Kitle iletişimi kültürel içeriğin ve biçimin üretiminde etkili bir endüstri olarak çalışır ve kitle kültürünü yaratır. Kitle kültürü daha çok (ideolojik, folklorik, duygusal, ahlaki, tarihsel) içeriklerin birleşmesinin sentezidir.2000'li yıllarla birlikte ticari şirketlerin iletişim hedef kitlesi küçüldü, hücre pazarlaması olarak da adlandırılan kişiye özgü pazarlama anlayışı gelişti. Yeni medya teknolojileri ile kültürel içeriğin ve yaşam biçimlerinin tüketimle bütünleşmiş, tüketimi destekleyen bir şekilde satışı daha kolaylaşmış ve AB raporunda belirtildiği üzere “yayılm”a uygun bir kültürel sektör anlayışı ortaya çıkmıştır. Günümüzdede devam eden bu anlayış sayesinde konsept tasarımlarla tüketicilere İstanbul'un görsel kimliğini yeniden yorumlayarak sunan tasarımcılar hem kentin tanıtımına katkıda bulunmuş; hem de sanat eserlerinin yaratıcı endüstrilerde ticari anlamda kullanılması fikrini yaygınlaştırmaya çalışmaktadırlar. 2010 yılından itibaren İstanbul'un kültür başkenti ilan edilmesiyle birlikte bir çok sektörde üreticiler üretimlerini İstanbul kent konseptiyle birleştirerek pazar paylarını arttırmaya yönelik girişimlerde bulunmuşlardır. Ülkemizde cam eşya endüstrisinin önde gelen firmalarından Paşabahçe firması birçok tasarımında İstanbul kent temasını kullanmış ayrıca bu temaya ait çeşitli konsept serileri üretmiştir (Görsel 4).Paşabahçe firması tarafından İstanbul konsepti adı altında piyasaya sürülen cam objeler nesnel işlevlerinin ötesinde bir kent kimliğini yansıtan çizimlerle donatılmıştır.Buna benzer İstanbul temalı tasarımların diğer üretici firmalar tarafından kullanılmasıyla gerek iç gerekse de dış piyasada geniş kitleleri etkilemesi planlanarak tüketimin artırılması hedeflenmektedir.



Görsel 4 –Paşabahçe İstanbul Serisi.

(<http://www.annkaz.com/pasabahce-istanbul-serisi.html/attachment/1006239>)

Ülkemizde tekstil alanında üretim yapan büyük firmalarda kendi koleksiyonlarını İstanbul kent teması altında iç ve dış piyasaya sürmüşlerdir (Görsel 5).



Görsel 5 –İstanbul temalı tişört çalışmaları.

(<http://www.medyamoda.com/mavi-jeans-istanbul-tisortleri-pariste/>)

Her geçen gün endüstriyel arenada bu tür tasarımların bulunduğu örneklerin sayısı artmaktadır. Örneğin abajur üzerinde, vazolar üzerinde ve yatak örtülerinde bir çok İstanbul imgesiyle karşılaşmaktayız. Ancak bunların bir çoğu yeni medya teknolojileri ile dijital ortamlarda tasarlanmış anonim çalışmalar ve tasarımcısına ait herhangi bir bilgi yada belge yoktur. Son yirmi yılda büyük bir gelişim gösteren dünya turizminin sahip olduğu ve hükmettiği ekonomik güç ülkeler için bir cazibe ve güç odağı olmaya devam etmektedir. Dünya turizm pastasındaki ülke payımız büyütme ancak etkili, yaygın ve kendini sürekli güncelleyebilen turizm politikalarının geliştirilmesiyle mümkündür. Bu bağlamda ülke turizmine katkıda bulunulmasının sağlanması adına İstanbul'un sahip olduğu sosyo kültürel kimlik yaratıcı endüstrilerle desteklenmelidir. Yaratıcı endüstriler kavramının ortaya çıkışında uluslararası ticaret verilerine ve ekonomik büyümeye odaklanan hükümetlerin payı büyüktür (Howkins:2005). Yerel yönetimlere ve hükümete bu bağlamda büyük görevler düşmektedir. İstanbul temalı baskı resim çalıştaylarının artırılması ve teşvik edilmesi gerek kentin doğal ve kültürel simgelerinin turizm açısından yayılmasına ve çıkan eserlerin yaratıcı bir endüstri olarak kullanılması oldukça önemli bir yaklaşımdır.29 Şubat-4 Mart 2016 tarihleri arasında Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi tarafından Başbakanlık Yurt Dışı

Türkler ve Akraba Topluluklar Başkanlığı işbirliği ile düzenlenen Engravist Uluslararası İstanbul Baskiresim etkinliği bir ilki gerçekleştirmesi açısından önemli bir atılım olarak nitelendirilebilir(Görsel 6). Etkinlikte"Geçmişten Günümüze İstanbul Gravürleri" ele alınmış ve burada 30 bildiri sunulmuştur. Akademisyenler ve Sanat ve Tasarım Fakültesi öğrencileri tarafından büyük ilgi gören etkinlik, 29 Şubat - 3 Mart günleri arasında 4 gün boyunca devam eden çalıştay programına 5 ülkeden 12 yabancı toplam 70 sanatçı katılmıştır. Etkinlik kapsamında üretilen 107 eser sergilemeye değer bulunmuştur.



Görsel 6- Engrav-ist Uluslararası Baskı Resim Etkinlikleri Afişi

(<http://engravist.org/>)

III. SONUÇ

Türkiye Turizm Stratejisinde ve İstanbul 'un markalaşma aşamalarında ulaşım terminalleri oldukça stratejik noktalardır. Örneğin Havaalanları kentin markalaşmasının önemli bir aracıdır. Havaalanlarında özellikle kent temasının vurgulanması gerekmektedir. Bu mekanlar ziyaretçi yada transit turistlerin uzun saatlerini geçirmek zorunda kaldıkları yerlerdir. Hediyeelik eşya endüstrisinin yoğun olarak bulunduğu bu alanlarda satılan İstanbul temalı ürünlerde kullanılan tasarımlar anonim çalışmalardan çok güncel istanbul temasını baskı resimlerinde yorumlayan sanatçılara ait tasarımlar olmalıdır. İstanbul tematiği kapsamında baskı sanatları alanında gerçekleştirilecek etkinliklerin sonucunda ortaya çıkan ve sanatçıların orjinal imzalarını taşıyan çalışmaların salt sanatsal değerlerinin ötesinde yaratıcı bir endüstri olarak cam eşya, tekstil ,dokuma sanayisinde estetik bir öge olarak kullanımları hem nesnelere estetik bir unsur katacak hem kent tanıtımında çeşitlilik sağlayacaktır. Bu noktada endüstriyel firmaların konuya bakış açıları oldukça önemli bir unsurdur. Yapılan ve yapılacak olan İstanbul temalı baskiresim çalıştayları sonucunda ortaya çıkan eserler şirketlerin tanıtım pazarlama bölümlerinde incelenmeli uygun görülen çalışmalarendüstriyel alanda değerlendirilmelidir. Böylece hem eseri üreten sanatçının bu alanda yapıtının kullanımından dolayı elde edeceği telif kapsamında sanatçıya destek anlamında maddi bir kazanım sağlanacak hemde İstanbul kent kültürünü ve kimliğini geliştirme aşamalarında İstanbul temalı çağdaş baskiresim üreten sanatçıların eserleri yaratıcı bir endüstriye dönüşecektir.

KAYNAKÇA

Atasoy,M.K.,(2008),Tema Turizmine Stratejik Yaklaşım:Karsılastırmalı Bir Analiz,(Tez Dan. Kültür ve Turizm UzmanıSemra Arzu Usalp),T.C.Kültür ve Turizm Bakanlığı Stratejik Geliştirme Başkanlığı

Enlil, Z. & Evren, Y. (2011), Yaratıcı İstanbul: Yaratıcı Sektörler ve Kent. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları

Grabowski,F & Fick,B (2012), Baskı Resim Kapsamlı Materyaller & Teknikleri Rehberi ,(çev.Simber Atay Eskier&Arif Ziya Tunç, Karakalem Kitabevi, İzmir.

HOWKINS, J. (2005), The Mayor's commission on the creative industries. HARTLEY, J. (der.) içinde. Creative industries. Oxford: Wiley-Blackwell.

Kılıç,L.(2000), Görüntü Estetiği, İnkılap Yayınevi,İstanbul

Renda, G. (2008).Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi,Yem Yayınları, İstanbul

Şahiner,R.(2008),Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernizmin Yapı Bozumu, Yeni İnsan Yayınevi,İstanbul.

Elektronik Kaynakça

http://ec.europa.eu/culture/pdf/doc885_en.pdf (14.05.2016)

<http://www.eurocult.org/uploads/docs/114.pdf> (14.05.2016)

https://www.ido.org.tr/lib_yayin/49.pdf(17.05.2016)

<http://www.milliyet.com.tr/engravist-uluslararası-istanbul-baskiresim-istanbul-yerelhaber-1197448/>(21.05.2016)

http://www.beyoglusanatgalerisi.com/beyoglu_sanat_galerileri/detay.aspx?SectionId=1594&ContentId=54702(3.06.2016)

Görsel Kaynakçası

Görsel 1-<http://metasozluk.com/b/andy-warhol/68721> (18.05.2016)

YARATICI ENDÜSTRİDE ÖZGÜN BASKI TEKNİKLERİNİN DEĞER OLARAK KULLANILMASI/ USING GENUINE PRINTING TECHNIQUES AS VALUE IN CREATIVE INDUSTRY

Doç. Dr. Musa Köksal

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi

Resim Bölümü

musart67@gmail.com

Özet

Dünyada ekonomik Pazar anlayışının ve yeni dünya düzeninin tamamen değişmiş olması, sadece yeni pazar alanlarının oluşmasına değil, pazarlanacak ürünün diğerlerinden özel değerlere sahip olmasını zorunlu hale getirmiştir. Bu güçlü rekabet yapılanmaları içerisinde en belirleyici rolü, ürünlerin tasarım boyutu belirler. Gelişmekte olan ülkelerin dışa bağımlılıktan kurtulma çabasının, o ülkedeki potansiyel değerlerini doğru tespit etme zorunluluğu vardır. Ülkemizde yaygın bir tanımlama olarak kullanılmayan, ancak eğitim kurumlarında sık sık dile getirilen, yaratıcılık ve bunun sonucunda ortaya çıkan değerlerin, yaratıcı endüstride karşılığını her zaman bulamaması, eğitim kurumlarında, endüstri ve pazarlama mantığına yer verilmemiş olmasındandır. Özellikle sanat eğitimi veren bütün kurumlarda, yaratıcı endüstriye katkı sağlayabilecek tekniklerin özel programlarla sunulmaya ihtiyaç vardır. Örneğin; özgün baskı resim sanatına yönelik donanımlı atölyelerde, sanat eserinin çoğaltılabilmesi mantığının, daha çok sanatsevere ulaşılabilmesinin bir gereği olduğu her zaman vurgulanmaktadır. Çoğaltılabilir mantığı doğru değerlendirildiğinde ve anlaşıldığında, endüstriyel alana önemli katkı sağlayacağı kaçınılmazdır.

Günümüzde teknolojinin vardığı nokta ve bunun sağladığı kolaylıklar, insanlara yeni üretim olanakları da sağlamıştır. Ne var ki rekabetin küreselleşmesi beraberinde, aynı ürünler arasında farklı tasarımların gelişmesini sağlamıştır. Günümüzün gerçeği, tasarımın her şeyin önünde yer almasını zorunlu kılmıştır. Bu aşamada, yaratıcı zihinlerin hedef kitleleri etki altına alma yöntemlerinde en belirleyici yaklaşımın, işlevsel değerlerinin yanında, estetik ve ergonomik özelliklerinin yani ürünün alıcı tarafından kabulünün güçlendirmek olduğunu görürüz. Özgün baskı resmin çoğaltılabilmesi, farklı yüzeylere rahat uygulanabilmesi, endüstriyel değerlendirme potansiyelini de ortaya koyar. Özellikle serigrafî yönteminin yüzlerce yıllık bir geçmişi olduğu düşünüldüğünde, bugün, hala endüstriyel alanda kullanılıyor olması onu sanat alanında daha özellikli kılmaktadır. Çok uzun zamandır endüstriyel alanda önemli bir yer tutan bu teknik, nasıl malzemelerin ve uygulama tekniğindeki kolaylıklar yönünden katkılar sağlıyorsa, diğer baskı teknikleri de benzer sonuçları daha etkili verebilir. Referans kaynaklar kullanılarak, ele alınan çalışmada amaç; özgün baskı tekniklerinin, tasarım endüstrisinde nasıl bir öneme sahip olduğunun, uygulama alanlarının belirlenmesindeki önemin, teşvik yöntemleriyle, istihdama nasıl katkılar sağlayacağını, endüstriyel alanda ne gibi yeni yatırımlara ve yaratımlara öncülük ettiğinin belirlenmesidir.

Anahtar Kelimeler: istihdam, estetik, sanat, teknik

Abstract:

Change in both understanding of economic market and new world order has brought about not only new marketing fields but also products to possess special features than others. Among the roles in these strong competitive structures is marked by design aspect of products. Struggle of developing countries to make away with foreign dependency is mandated by correctly determined potential values. Creativity and its subsequent values, that is not widely used as a defining term but often articulated in educational institutions, could not always find a response in creative industry mainly because educational institutions have no industrial and marketing mentality. All institutions giving art education in particular need techniques introduced by dedicated programs, which might contribute to creative industry. For example, in equipped workshops for genuine lithographic art, it is constantly emphasized that logic behind reproducing the artwork is actually for it to reach out for more art-lover. When logic of reproducibility is correctly assessed and understood, it will inevitably contribute to industrial era significantly. Today's level of technology and benefits coming with it has delivered new manufacturing means for people. However, competition accompanied with globalization has resulted in different designs to emerge among the same products. Today's reality has forced the design to stand ahead of everything. At this stage, one can observe that the most distinctive approach to ways to influence target audiences by creative minds, is to strengthen the acceptance of aesthetic and ergonomic features, beside their functional values, namely the product by the buyer. Reproducibility of genuine lithograph and its easy applicability to different surfaces reveal potential in industrial use as well. Considering serigraphic method in particular, which dates back to hundreds of years, the fact that it is still in use today in industrial field makes it more specific in field of art. The technique that took place in industrial field for a very long time can yield similar results more powerfully, just as how materials and application techniques help. The purpose of this study is to determine the extent of importance of genuine printing techniques has in design industry, importance of setting the application fields, how it would contribute to employment, and what investments and creations it would lead in industrial field.

Key Words: employment, aesthetic, art, technique

GİRİŞ

Günümüzde, teknolojinin günlük yaşam üzerindeki etkileri neredeyse, tüketim endüstrisinin tamamının ilgi alanını kapsamaktadır. Dünya genelinde ürünün kabulünü yaygınlaştırmanın, tercih nedeni olmasını sağlamanın, dikkat çekici bir hale gelmesini sağlamanın, uzmanlık alanı olduğu, pazarlamacıların, ekonomistlerin işi olduğunu düşünürüz. Ancak, bir ürünün sadece teknik özellikleri alıcı tarafından onun benimsenmesi anlamına gelmeyebilir. Bu nedenledir ki, benzer amaçlı her ürünün farklı firmalarca, farklı tasarımlarıyla karşılaşırız. Günümüzün gerçeği, tasarımın her şeyin önünde yer almasını zorunlu kılmıştır. Yaratıcı zihinlerin hedef kitleleri etki altına alma yöntemlerinde en belirleyici yaklaşımın,

işlevsel değerlerinin yanında, estetik ve ergonomik özelliklerinin, yani ürünün alıcı tarafından kabulünün güçlendirmek olduğunu görürüz. Özellikle estetik değerlerin, her üründe özel bir yer tuttuğunu söylemek mümkündür.

Sanat ve endüstri alanlarını yan yana getirdiğimizde karşımıza daha karmaşık bir ilişki çıkmaktadır. Sanat, sanatçısı tarafından ticari bir amaçla ortaya konulmamış olsa da, bugünün tasarımcılarının, tamamına yakınının, sanat eğitimi sürecinden geçtiğini görürüz. Elbette bu kaçınılmaz bir durumdur. Bugün dünyanın en önemli otomotiv firmalarında, sinema sektöründe, tanınmış giyim firmalarında ve daha birçok iş kolunda yaratıcı tasarımcıların bulunması, yaratıcılığa sahip olan, sanat eğitimi almış olan kişilerden oluşmaktadır. Ne var ki, sanat ve tasarım eğitimi alan gençler, kendi alanlarında bir ekonomi oluşturma eylemine giriştiklerinde pazar hakimiyetleri güçlü olmamaktadır. Bunun temel nedeni teşvik ve yatırım eksikliği, ticari tecrübesizlik olarak değerlendirilebilir. Endüstriyel alanda bir ürünün kabul görmesi ve alıcıyla buluşmasını sağlamanın özel şartlarının oluşması gerekmektedir. Ürünün tasarımı, özelliklerinin kabul görmesi, güven vermesi her zaman yeterli sonuçları vermeyebilir. Buyüzdendir ki, firmaların özel pazarlama bölümlerinin üstlendiği görev çok önemlidir. Ekip çalışmasında farklı fikirlerin ve tasarımların tüketiciyle buluşma noktaları belirlenerek, kabul görme değerleri ortaya çıkarılabilir. Yaratıcı endüstrilerde en önemli amaç, arz-talep değerlerini gözönünde bulundurarak, ihtiyaç duyulacak, ilgi görecekt ürünlerin yaratılmasıdır. Erman Demir, “Yaratıcı Endüstriler” konulu makalesinde şu belirlemeyi yapmıştır:

Nihai ticari ürünün genellikle ekipler halinde üretilmesi bir diğer ayırt edici özellik olarak sayılır. Yaratıcı üretim için çoğunlukla farklı yetenekleri ve nihai çıktıdan farklı beklentileri olan kolektif karakterli yaratıcı ekipler kurmayı gerektirir. Yaratıcı ekiplerin çalışma koşulları ile ilişkili bir diğer ayırt edici özellik ise göreceli olarak kısa ve çoğunlukla kısıtlı zamanda farklı yaratıcı aktivitelerin koordine edilmesine ihtiyaç duyulmasıdır. Altıncı özellik, yapımcılar ya da diğer içerik üreticiler tarafından yapılan değerlendirme sonucunda yaratıcı üreticilerin düşey olarak farklılaşan beceri düzeylerine sınıflanmasıdır. Yaratıcı endüstrileri belirleyen son ortak özellik ise yaratıcı aktivitelerin sonucunda ulaşılan kültürel ürünlerden pek çoğunun uzun dönemde telif vb. kazanç getirisi (Demir, 2014: 92).

Bu örneği kullanmanın temel nedeni, Endüstri alanında değer oluşturmak için, kolektif karakterli yaratıcı ekiplerin, beyin fırtınası yaparak hakim değerleri bulmasıdır. Bu değerler toplumun beğeni algılamalarında nasıl yer ediniyor, başka ürünlerle karşılaştırıldığında nasıl avantajlar ya da tepkiler oluşturuyor, araştırılarak, ekonomik kazanımlar gibi oluşumlar incelenerek yaratıcı endüstriye katkı sağlanabilir. Ali Artun’a göre;

Sanat bir üretime ve finans aracına, yaratıcılık da bir endüstriye dönüştükçe, ikisi de “kültür ekonomisine” dahil oluyor. Aslında kültür ekonomikleştikçe, bütün ekonomi kültürleşiyor. İnsanların ne düşündüğünün, ne hissettiğinin ve nasıl davrandığının yapılandırılmasına yöneliyor; bir semboller ekonomisine evriliyor. Kültürel ekonomi de haliyle, neoliberal devrimlerin bir çeşit ruh sayılan piyasanın yönetiminde işliyor. Dolayısıyla, talebin

tasarlanması, yönlendirilmesi, yönetilmesinden çok ötede, yeni insanın ve yeni dünyanın kurulmasında enerjisini oluşturuyor. Piyasanın kültürel hegemonyasını kurabilmesi, hayata işleme, önemli ölçüde sanatın seferber edilmesini gerektiriyor (Artun, 2013: 46).

Dünya genelinde endüstri ürünlerinde sanatçıların eser görsellerin birçok üründe kullanıldığını görürüz. Bu durum sadece ürünün pazarlanmasındaki bir etiket değil, aynı zamanda sanatçının ve eserinin tanıtımının yaygınlaştırılmasında da önemli bir rol oynar.Örneğin Görsel 1'deki Raffaello'nun "The Sistine Madonna" isimli eserinin alt bölümünde yer alan iki çocuk melek figürü, kompozisyonun bağımsız olarak apayrı bir ürün elde etti. Bu iki melek figürü Görsel 2,3, 4 deki gibi birçok ürünün üzerinde kullanılmıştır.



Görsel 1: Raphael, "The Sistine Madonna", 1512, 265X196 cm.



Görsel 2: Kulplu Fincan



Görsel 3: İki Melek Figürlü Şemsiye



Görsel 4: İki Melek Figürlü Kağıt Havluluk

Bu örnekleri çoğaltmak mümkündür. Ancak buradan yaratıcı endüstrilerde en temel değer, sunulacak ürünle beraber ona iliştilen, ikonlaştırılmış öğelerin kullanılmasıdır. Bu örnekler baskı sanatıyla ilişkilendirildiğinde, serigrafi tekniğinin günümüzde de oldukça yaygın kullanımını görürüz. Özgün baskı resmin çoğaltılabilmesi, farklı yüzeylere rahat uygulanabilmesi, endüstriyel değerlendirme potansiyelini de ortaya koyar. Özellikle serigrafi yönteminin yüzlerce yıllık bir geçmişi olduğu düşünüldüğünde, bugün bile endüstriyel alanda kullanılıyor olması onu sanat alanında daha özellikli kılmaktadır. Günümüzde tekstil alanında

en yaygın kullanımın tişörtlerde uygulandığını görürüz. Görsel 5 ve 6'daki örnekler hem baskı tekniklerinden, ipek baskı yönteminin gelişen teknolojik makinelerle ne kadar ilerlediğini, hemde baskının değerlendirme alanlarında ne kadar geniş bir yelpazeye sahip olduğunu gösterir. Çok uzun zamandır endüstriyel alanda önemli bir yer tutan bu teknik, nasıl malzemelerin ve uygulama tekniğindeki kolaylıklar yönünden katkılar sağlıyorsa, diğer baskı teknikleri de benzer sonuçları daha etkili verebilir.



Görsel 5: İstanbul temalı Tişörtler



Görsel 6: İstanbul Temalı Tişört

Bu baskı tekniklerinin en bilineni ve devrim niteliğinde sonuçlar doğurana ise litografi/taş baskı'dır. Barnard, litografinin ortaya çıkardığı önemli sonuçları ele aldığı kitabında bu önemli teknik gelişmeden bahseder.

18. Yüzyılın sonlarında Aloys Senefelder tarafından geliştirilen bir baskı yöntemidir. Yazı basımında pek kullanılmasa da, daha sonra çeşitli renkler kullanılmasına olanak sağlayarak, poster ve basılı reklam dünyasını değiştiren 'kromolitografi' olarak geliştirildi. Renkli litografi, reklam afişleri için iyi bir araç olarak ortaya çıktı. Makine yapımı kağıt ve yaygın litografya kullanımı, dünyanın hiç bilmediği bir ölçekte görüntülerin yayılmasını körükledi. Üretim ve çoğaltım yöntemlerinin gelişimi, seçkin kültür ve kitle kültürü arasında bir ayrıma yol açtı. İşçi sınıfının elde edebildiği baskılar, kitaplar vb. geleneksel orta ve üst sınıfların kültürel nesnelere ve resim vb. uygulamalarından farklıydılar. Ancak bu süreçler, işçi sınıflarının, duvarlarını 'güzel yüzler, kırsal manzaralar ta da tarihten büyük anlar, İncil ya da klasik mitoloji' ile donatarak hayatlarını 'karıştırma'larını sağlamanın yanı sıra, üreticilerin ofset lito yoluyla metal gibi malzemeler üzerine bir tek renk bile eklenmesinin, raflarda ön plana çıkmalarına yardımcı olduğunu kısa sürede fark ettiler; ve kromolitografi, 1890'ların ortalarında fotografiye ortaya çıkana kadar gelişimini sürdürdü. Bu değişimlerle, tüketimin görsel deneyimi devrimsel bir şekilde değişti. (Barnard, 2010: 150)

Çoğaltılabilirliğin, endüstri alanında sağladığı avantajlar, ekonomik kazanımları da yükseltmeye başladı. Özellikle tekstil alanında önemli bir değer olarak kullanılmaya başlandı. Ahmet Demirel'e göre;

Yaratıcılık, yeni fikirlerin geliştirilmesi ve bu fikirlerin, özgün sanatsal ve kültürel ürünler, fonksiyonel tasarımlar, bilimsel buluşlar ve teknolojik yenilikler geliştirmek üzere kullanılması, anlamına gelmektedir. Dolayısıyla yaratıcılığa ekonomik açıdan bakıldığında, girişimciliği teşvik eden, yenilik geliştirme kapasitesini güçlendiren, verimliliği arttıran ve ekonomik büyümeyi hızlandıran bir faktör olarak, görmek mümkündür (Demirer, 2014).

Sanat alanındaki devrimsel nitelikteki ilermeler, 2. Dünya savaşının yarattığı global anlamdaki travmanın sonuçları olarak değerlendirilebilir. Özellikle 1960'larda pop akımın etkileri sanat dünyasında önemli değişimlerinde kapısını açmıştır. Çılgınca tüketmenin sağladığı ekonomik kazanım, sanatçılarında sorgulama alanına girmeye başladı. Featherstone'e göre;

1960'lı yıllarda Pop Sanat ve modernizm, birer sanat nesnesi olarak gündelik metalar üzerinde odaklanılmasını (Warhol'un Campbell çorba kutuları), tüketim kültürünün kendisiyle ironik tarzda oynanmasını, performance ve body art'da müze ve akademi karşıtı bir tutumu beraberinde getirir. Sanat piyasasının genişlemesine ve özellikle metropoliten merkezlerde ücret karşılığı çalışan sanatçıların ve sektörün yan kollarındaki mesleklerin sayısında artışa ilave olarak, sanatın büyük şirketler ve devlet tarafından bir halkla ilişkiler vasıtası olarak kullanılması, sanatçının oynadığı rolde önemli değişikliklerin gerçekleşmesiyle sonuçlandı (Featherstone, 2005: 55).

Pazar ekonomisi kendi içerisinde oldukça karmaşık yapılanmalar ve ilişkiler zincirinin bir değerlendirmesi olarak düşünülür. Ürünün pazarda kabul görmesi, sürekli üretimin olabilirliği aynı zamanda, tanıtımın da profesyonelce planlanmasıyla mümkün olmaktadır. Reklam bu anlamda en güçlü araçlardan biri olarak kabul edilir. Reklamın etkili olması, toplumdaki algıyı doğru yakalaması pazarda kendine yer açmasını sağlayan önemli bir etmendir. Sanatçı bütün aşamalarda yaratıcı bir birey olarak kültür endüstrisinin her zaman önemli bir ayağını oluşturmaktadır. Kant'ın bu düşünceye yaklaşımı daha ironiktir. Kant'a göre;

Biçimselci bir anlayış içinde, sanatı “amaçsız bir amaç” olarak tanımlamışken, Adorno ve Horkheimer, modern dünyada sanatın, Pazar kurumunun yönlendirdiği “amaçlı bir amaçsızlığa” doğru dönüştüğünü iddia ederler. Bu bağlamda, kültür endüstrisinin ürünleri metaya dönüşen sanat ürünleri değil; zaten daha en baştan pazarda satılabilmek için imal edilmiş uydurma şeylerdir. Sanat ile reklam arasındaki farklılık artık ortadan kalkmış gibidir. Kültürel ürünler gerçek bir gereksinmenin karşılanmasından çok, pazarda değişim için imal edilmektedir. (Su, 2014: 66)

Baskı sanatının özelliklerini toplumsal buluşturabiliriz yöntemi, uygulamaların günlük yaşamda endüstriyel ürünlerin tanıtımında kullanılması olabilir. Ülkemizde baskı resim sanatının yeterince anlaşılabilmesi, sanat piyasasında da bu tekniğin, kabul görmemesine neden

olmaktadır. Sadece alanla ilgilenenlerin özel çabalar göstererek yaygınlaştırmaya çalıştıkları bu teknik yapısı ön planda olan yapılanmalar, akademik eğitimde daha ağırlıklı ve önem durumu iyi anlatılarak ön plana çıkarılabilir. Bu kabul edilirliliği açıklamamın temel nedeni, her tür sonucun alınabilir olmasına olanak sağlamasına rağmen kağıt üstü, yada daha şakacı bir dille cam altı işler olarak değerlendirilmesidir. Ne ilginçtir ki ülkemizde sanata yaklaşımın yüzeysel olmasına rağmen ne olduğunu kavrayamadığı, baskı tekniğinin bir matbaacılık ya da bir fotokopide çoğaltılabilirlik olarak algılanması da işin diğer rahatsız edici yönünü oluşturmaktadır. Batılı ülkelere veya Uzakdoğu sanatına baktığımız zaman bu eleştirel ya da anlaşılmasız yaklaşımların oluşmadığını görürüz. Uzak doğu baskılarında bugün hala oldukça yaygındır. Batılı ülkelerde baskı sanatının her kesimde kabul görür durumu ve gerçekten daha çok sanatsevere daha ucuza ulaşıyor olması bu tekniğin temel değerleriyle örtüşür. Baskı sanatları, alanın uzmanlarınca bir yan dal uğraşı değildir. Ancak, sadece baskı sanatıyla uğraşıyorum yaklaşımı da özel bir durum değildir. Genel değerlendirmeye baktığımızda, desen, tuval resim, baskı teknikleri aynı potada yer alan uzmanlık işleridir. Baskı tekniklerinin ortaya koyduğu zengin olanaklar, bu yapılanmaları diğer sanat dallarından daha özellikli hale getirir. Günümüzde çeşitli nedenlerle şekil değiştirerek yaşama savaşı veren bir el sanatı türü olan yazmacılık, türünün en güzel örneklerini Tokat'ta vermiştir. Görsel 7 ve 8'de kalıplar ve kumaş üzerindeki sonuçları görülmektedir. Tokat el yazmaları, bildiğimiz geleneksel yüksek baskı tekniğinin uygulanması olarak değerlendirilir. Geçmişten gelen özelliklerinden bir şey yitirmeyen bu teknik, hem bölgenin tanıtımına katkı sağlamakta, hem de istihdam olarak bir iş kolunu sürdürmektedir. Bu uygulama tekniğinin diğer baskı alanlarında da değerlendirilebileceği düşüncesi, destekleyici firmaların oluşturulmasıyla mümkün olacaktır.



Görsel 7: Tokat el yazmaları, ağaç kalıplar



Görsel 8: Kumaş üzerine basılmış Tokat el yazmaları

Bu örneklerle birlikte, uzak doğu kökenli olduğu kabuledilen ipek baskı tekniklerinin, günümüzde geliştirilen özel baskı makineleriyle endüstriyel alanda ne kadar önemli bir yer tuttuğunu görüyoruz. Neredeyse satın aldığımız her ürünün üzerine gelen şekilsel ya da

yazılan tüm bindirmelerin ipek baskı yönteminin bir uygulaması olduğunu görürüz. Andy Warhol'un, ipek baskı tekniğini, sanat çalışmalarında kullanmaya başlaması, sanatçılar tarafından hemen kabul görmüş ve sonrasında bir çok sanatçının eserlerini oluşturmasında önemli yer tutmuştur. Görsel 9'daki Marilyn Monrea serileri ve "Campbells Kutuları" olarak bildiğimiz bu eserler bugün sanat alanında özel yerlerini bulmuştur. Endüstriyel ürünlerin üzerindeki bu oluşumlar sanatın özel bir değeri olarak yaygınlaşmaya başlamıştır. Bir ürünün kabul görmesi onun ikon değerinin büyüklüğüyle ölçülür. Marilyn Monroe'nin Andy Warhol tarafından değerlendirilmesi ününü daha da artırmıştır.



Görsel 9: Andy Warhol, How Andy Warhol Predicted Social Media in 1969,

Thompson, kitabında Andy Warhol'la ilgili olarak bazı bilgi paylaşımları yapmıştır. Bu bilgilerde Warhol'un endüstri piyasasını da çok iyi analiz ettiğini görürüz.

Warhol 1962'nin sonlarına doğru Marilyn Monroe, Elvis Presley, Elizabeth Taylor, Jackie Kennedy gibi şöhretlerin ipek baskılarını yapmaya başlamıştır. Görüntüler stüdyoda çekilmiş reklam fotoğraflarına dayanıyordu. Üretim sürecinde, büyütülmüş birden fazla fotoğraf değişik renk kombinasyonlarında tuvale aktarılıyordu. Birbirinden çok az farklı görüntülerden oluşan bir seri elde etmek için, her çerçeve fırça darbeleriyle ya da bulanıklaştırılarak biraz değiştiriliyordu. Warhol, ipek baskılarını yaptığı şöhretlerin pek çoğunu trajik durumlarda göstermişti: Monroe ölümünden sonra, Elizabeth Taylor madde bağımlılığı ile mücadele ederken, Jacky Kennedy kocası Başkan Kennedy'nin ölümünden önce ve sonra. Bu görüntüler Warhol'un adını duyurdukça, sanatçı daha zor konuları ele almaya başladı ve gerçek felaketlerin röprodüksiyonlarını üretmeye başladı (Thompson, 2011: 119).

Sanatçının, baskı tekniklerini kendi çalışmalarının temel dayanak noktası olarak görmesinde sadece çoğaltılabilir olma özelliği yoktur. Serigrafi, ağaç baskı, metal gravür tekniklerin yüzeyde oluşturduğu daha özgür araştırma ve sürpriz yapılanmalara elverişli olması, bu tekniği diğer sanat uygulamalarından daha özel bir yere koyar. Bugün tokat el yazmalarını incelediğimizde, kökeni çok eskilere giden bu ağaç kalıp baskıların verdiği sonuçlar, hem ticari bir kazanım hem de sanat-zanaat buluşmasının güzel bir örneği olarak görülür. Böylelikle baskı resimler, sadece duvarlara asılı olarak planlanan bir yapı değil, aynı zamanda da bir masa örtüsü veya bir kumaşın bütünleyicisi olarak karşımıza çıkar. Öğrenciliğimden itibaren takip

ettiğim değerli hocam Zahit Büyükişliyen'in uzun bir dönem serigrafî yapılanmalarla, boya tekniklerini tuval yüzeyinde buluşturmasını ilgiyle izlemiştir. Görsel 10'da Bu teknik yapılanmanın ortaya çıkardığı güzel sonuçlar, baskı tekniklerinin uygulama alanının sınırsızlığını da göstermektedir.



Görsel 10: M. Zahit Büyükişliyen,
“Işıltıyla Gelen Gün”,
100x 110cm.,1992, Tual üzerine yağlıboya ve serigrafî

Baskı resmin birincil görevi, çoğaltarak daha çok sanatsevere, özel sanatçı imzalı bir eser ortaya koymak değil aynı zamanda sanatçının, bilinen değişik baskı tekniklerinin her yüzeyde verdiği farklı sonuçların çıkarımlarıdır. Benzer örnekleri günümüzün birçok sanatçısında da görmek mümkündür. Baskı resim sanatı, endüstriyel alanda değerlendirildiğinde karşımıza farklı tasarım oluşumlarının çıktığını görürüz. Artık insan yoğun olduğu alanlarda, örneğin lokantalarda, ya da tüketim ürünlerinde bu sanata dair çok ilginç sonuçlarla karşılaşırız. Örneğin Görsel 11'deki bir restaurantın, çatal-bıçak koruma kabındaki, kağıt üzerindeki resim hem ilgi çekmekte hemde baskı sanatının tanıtılmasında da rol oynamaktadır. Her ne kadar bu resmi çatal bıçak koruma kabına basanlar bu düşüncedemi bunu değerlendirdiler? bilinmez ancak, bu sonraki endüstriyel ürünlerde buna yönelik özel girişimler oluşturulabilir. Tüketim toplumlarında her şey hedef kitlenin belirlenmesi ve ürünle buluşmasını sağlayan sunumdur. Neden her tür ürünün piyasada kabulü onun abartılarının, şaşırtmacaların ortaya konulmasıdır. Belki bu bir devlet politikası olamaz ama, insanların para vermeden karşılaştıkları bu görseller, akılda kalıcı deneyimler oluşturabilir. Örneğin, bir sanatçının kabul gören bir baskısının bir mağaza poşetinde yer alması ya da yukarıdaki örnek gibi, herhangi bir restaurantın masaya gelen kağıt korumaları gibi. Masada yemeğini sipariş ettikten sonra beş –on dakika beklemesi gereken müşteri bu esnada masa üzerini inceler ve başka zamanlar dikkat etmediği ayrıntıları görmeye başlar. Böylelikle çok özel bir tanıtım gerçekleşmiş olur. Sanatçının bir orijinal baskısının masadaki ürünlerle beraber sunulması her yönüyle katkı sağlayacak özellikler oluşturur. Pazarlama açısından değerlendirildiğinde bu fikirler daha çok pazarlama şirketlerinin ya da ekonomistlerin işi gibi görülmektedir. Ancak bütün işletmelerin tanıtım yönünü geliştirmek için büyük reklam yatırımlarına gerek kalmayabilir.



Görsel 11: Çatal-Bıçak korumakabı

Bu rastlantı sonucu karşılaşılan koruma kabı, elbette çok şaşırtıcı ya da bilinmeyen sürpriz bir şey olmayabilir. Ancak sanatçı için rastlantılar çok önemli yeni projelere kapı açabilir. Neden baskı sanatçıların yaptıkları çalışmalarından değerlendirilebilir olanlar, bir buluşturma noktası olmasın veya yapılan baskı sanatı etkinliklerinde ortaya çıkan çalışmalar, bir kentin tanıtımı için ürünler üzerinde değerlendirilmesin. Ne yazık ki ülkemizde hala sanatın ülke ekonomisinin kalkınmasında önemli rol oynayabileceği düşüncesi tam olarak yerleşmemiştir. Ünal Ersözlü, bir köşe yazısında bunu çok güzel örneklemiştir;

İçinizden 'Yaratıcı endüstri bir kente ya da bir ülkeye ne katabilir?' diye sorabilirsiniz. Çok küçük bir örnek: Hollanda'da düzenlenen Rembrandt Yılı, ülkeye 2.1 milyon turist çekmiş, 190 milyon euro gelir sağlanmış. Hollanda sadece önemli bir ressamıyla ilgili 'Rembrandt Yılı' düzenleyerek ciddi artı değer üretebiliyor. İzmir de, neden bir gün örneğin bir 'Homeros Yılı' düzenlemesin! Belki bu ve benzeri işler üzerine kafa yordüğümüzda; kentin ortak aklında benzeri projeler konuşulduğunda; 'yaratıcı kent' ağına girebiliriz. Ne dersiniz? (Ersözlü, 2012;03.01)

Sonuç olarak sanatçılar, yaratıcı bir birey olarak, bütün endüstri ürünlerinde tasarımlar geliştirerek, hem baskı sanatının tanıtımına hemde sanat algısının toplumla buluşmasında rol oynayabilir. Bugün sanat dünyasında bunu değerlendiren sanatçıların azlığı dikkat çekmektedir. Bireysel mücadeleler verilerek ortaya konulan tasarımları kabul ettirme girişimi, cesaretlendirici teşvikler olmadan sonuç vermemektedir. Bunun uygulamalarda olumlu sonuçlara dönüşmesi için samimi paylaşımlar ve endüstri sektörlerinin bu tür düşüncelere açık olmasını sağlamak gerekir. Ülkelerin ekonomik ve kültürel olarak kalkınmalarında, yaratıcı endüstrilerin katkısı yadsınamaz. Böylelikle bilinen basit bir bardak ya da tabak, özgün bir değere ulaşabilir. Baskı resim tekniklerinin kullanılmasıyla oluşturulan özgün tasarımlar hem yaratıcı endüstriye hem de kültür endüstrisine önemli katkılar sağlayabilir. Böylelikle yaratıcı endüstri olarak tanımladığımız, açılımlar özel istihdam alanlarının oluşmasına da katkıda bulunacaktır.

KAYNAKÇA

Artun, Ali. (2013). Çağdaş Sanat ve Kültüralizm, 1. Baskı, İstanbul, İletişim Yayınları.
Barnard, Malcolm. (2010). Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür, Çev: Güliz Korkmaz, 1. Basım, Ankara, Ütopya Yayınları.

Demirel, Ahmet, (2014). Kültür Endüstrisi ve Yaratıcı endüstri, Erişim Tarihi: 30.06.2016.
<http://blog.radikal.com>.

Demir, M. Erman. (2014), Yaratıcı Endüstriler, Erişim Tarihi: 01.07.2016,
<http://ilef.ankara.edu.tr>.

Ersözülü, Ünal. (2012). Yaratıcı Endüstri, Erişim Tarihi:01.07.2016,
<http://www.sabah.com.tr>

Featherstone, Mike. (2005). Postmodernizm ve Tüketim Kültürü, Çev: Mehmet Küçük, 2. Basım, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

Su, Süreyya. (2014), Çağdaş Sanatın Felsefi Söylemi, 1. Baskı, Ocak, İstanbul, Profil Yayıncılık.

Thompson, Don. (2011). Sanat Mezat, Çev: Renan Akman, 1. Baskı, İstanbul, İletişim Yayınları.

GÖRSEL KAYNAKÇALAR:

Görsel 1: <http://www.wundernest.com/2012/09/1a-donna-piu-amata-viene-da-piacenza/>,
Erişim Tarihi: 01.07.2016

Görsel 2: <http://www.amazon.com/Coffee-Mug-Raphael-Angel-Neonblond/>, Erişim Tarihi: 01.07.2016

Görsel 3: <http://esernyo.arukereso.hu/?start=72>, Erişim Tarihi: 01.07.2016

Görsel 4: <http://www.heavenlyangelscatalog.com/products.asp?category=Angel>, Erişim Tarihi: 01.07.2016

Görsel 5: http://www.matrakshop.com/Erkek,LA_121-2.html#labels=122-2&stockOnly=&type=catalog&searchalpha=&searchprice=&tp=13 , Erişim Tarihi: 01.07.2016

Görsel 6: <https://www.bitenekadar.com/crazy-istanbul-never-sleep-bayan-t-shirt-36679-firsat-urun>, Erişim Tarihi: 01.07.2016

Görsel 7: <http://www.birustabinusta.com.tr/tr/proje-meslekleri/2012>, Erişim Tarihi: 01.07.2016

Görsel 8: <https://gezgindergi.wordpress.com/2015/03/23/binyillarin-ve-ortak-kulturlerin-hatirasi-tokat-ve-yazmalari/>, Erişim Tarihi: 01.07.2016

Görüntü 9: <http://contagious-ideas.com/andy-warhol-predicted-social-media-1969/>, Erişim Tarihi: 01.07.2016,

Görüntü 10:

<http://www.zahitbuyukisliyen.com/pPages/pArtist.aspx?paID=614§ion=130&lang=TR&periodID=-1&pageNo=0&exhID=0>, Erişim Tarihi: 01.07.2016

Görsel 11: Çatal-Bıçak koruma kabı, orijinalden fotoğraflama

GÖRSEL SANATLAR ENDÜSTRİSİ BAĞLAMINDA EKSLİBRİS/ EKSLIBRIS IN THE CONTEXT OF VISUAL ARTS INDUSTRY

Doç. Özden Pektaş Turgut

Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
ozdenpektas@gmail.com

Ekslibris, kitap sahibini tanıtmak amacıyla kitapların iç kapağına yapıştırılan üzerinde farklı konularda resimlemelerin yer aldığı küçük boyutlu grafik çalışmalarıdır. Kitabın kartviziti ya da tapusudur. Latince bir sözcük olarak ...'nın kitabı, ...'nın kitaplığına ait anlamına gelir ve devamında kitap sahibinin veya kuruluşun adı kullanılmaktadır. Küçük boyutlu sanatsal bir çalışma olarak ekslibris, kütüphanede veya kitapların mülkiyetini belirtmek, sahiplik göstergesi amacıyla 500 yıldan fazla süredir tasarlanmaktadır. 19. yüzyıldan itibaren tarihsel, sanatsal, sosyolojik ve kütüphanecilik konularına olan ilginin artmasıyla, ekslibris bir grafik sanatı ürünü olarak değerlendirilerek koleksiyonerliği yapılmaya başlanmıştır. Tipografi ve görsel sanat öğelerinin birlikteliğinden var olan ekslibris tasarımında kitap, erotik, müzik, botanik, mitoloji gibi çok sayıda farklı tema tercih edilmekte ve günümüzde özellikle koleksiyonerler tarafından ekslibrisler estetik bütünlük, teknik yetkinlik ve resim - yazı ilişkisi açısından sınıflandırılmaktadır. Uzun bir geçmişe sahip bu sanat dalı, yapıldığı döneme ait kültürel, tarihsel özellikleri günümüze taşınması nedeniyle de ilgi çekmektedir. Türkiye’de ve Dünya’da gerçekleştirilen çok sayıdaki bienal, sempozyum, kongrelerde sanatçılar ve koleksiyoncular arasında önemli bir değiş tokuş objesi olarak değerlendirilmektedir. Ekslibris üretiminde geçmişten günümüze yüksek görüntü kalitesi elde edilebilecek ağaç baskı, gravür, serigrafı, taş baskı gibi tüm geleneksel baskı teknikleri kullanılmıştır. Günümüzde ise bu tekniklerin yanı sıra teknolojik gelişmelere paralel olarak tasarımında ve üretiminde sanatçılar tarafından bilgisayarda özellikle tercih edilmektedir. Tasarımında kullanılan resimsel öğelerin yanı sıra yazının gücü ve tipografik düzenlemelerin etkisi, bir iletişim aracı olarak da değerini arttırmaktadır. Sahip olduğu özgün sanatsal izler, kültürlerarası iletişimdeki rolü sebebiyle görsel sanatlar endüstrisi alanında önemli bir yere sahiptir.

Anahtar Kelimeler: Ekslibris, görsel sanatlar endüstrisi, kültür, görsel iletişim, grafik tasarım.

Abstract: Exlibris also known as bookplate is a small graphic label or print, which is glued to the inside cover of a book with the purpose of identifying its owner. The Latin phrase ‘Ex libris...’, means; ‘from the books of...’, and is usually followed by the name of the owner of the book, who can be an individual or an institution. As small printed graphic arts, ekslibris mark the ownership of the volumes of the library in a decorative and elegant way and produced by well-known artists for more than five hundred years. Apart from late nineteenth century people started collecting exlibris, as a field of applied graphic arts of historical, artistic, sociological and bibliophile interest so that exlibris became an original graphic art work.

Exlibris as a combination of typography and visual art, can be designed in different subjects like books, erotic, music, botany, music, mytology and especially exlibris are classified in terms of aesthetic integrity, technical competence and relationship between text-image by collectors in today. In numerous biennials, symposiums, congresses held in Turkey and the World, ekslibris is considered as an important exchange piece among artists and collectors. In time, all graphic techniques which allow a high quality multiple production of an image used by the artists to produce exlibris. As much as traditional techniques include woodcut, linocut, engraving, etching, aquatint, silkscreen or lithography, especially computer technology is being used by today's artists. This long time historical art form has an importance of having the cultural, historical features of that period to present day and being an exchange object between artists and collectors. As well as the pictorial elements used in design, also typographical arrangements and the power of letters increase the value of exlibris as a communication tool. On the other hand typographic and calligraphic themed ekslibris have a serious notability between collectors because of carrying expressive codes of artist's own and having a role in cultural transmission. Due to the unique artistic traces and the role in intercultural communication, exlibris has an important place in the field of creative visual arts industry.

Keywords: Ekslibris, visual arts industry, culture, visual communication, graphic design.

GÖRSEL SANATLAR ENDÜSTRİSİ BAĞLAMINDA EKSLIBRIS

Ekslibris, kitapların iç kapağına yapıştırılan üzerinde yapıldığı kişinin ismi ve farklı konularda resimlemelerin yer aldığı küçük boyutlu sanat yapıtlarıdır. Kitabın sahibini tanıtır, ödünç alan kişiye geri getirmesi konusunda uyarılar içerir, bu sebeple kitabın tapusu veya kartviziti olarak da adlandırılır. İngilizcede *bookplate* olarak da kullanılan ekslibris sözcüğü "...'nın kitaplığından, ...'nın kütüphanesinden" anlamına gelmekte ve kitap sahibi / kuruluşun adı ile bir arada kullanılmaktadır. Ekslibris Özden Turgut biçimindeki ifade ile ekslibrisin yapıştırıldığı kitabın Özden Turgut'un kütüphanesine ait olduğunun hatırlatması yapılmaktadır. "Ekslibris sözcüğü erken dönem örneklerinin sıkça bulunduğu Almanya'da *bibliothekzeichen* ya da kitap etiketi olarak da geçmektedir. Latince ifadesiyle Almanlar ve Fransızların kullanılan tek biçim ise *ex-libris / ex libris*'dir" (Almac,1904, s.1).

Tarihte sadece kilise ve soyluların elinde bulunan değerli el yazması kitaplar matbaanın icadıyla sınırlı sayıda bile olsa çoğaltılarak eğitilmiş burjuva sınıfının da eline geçmeye başlamıştır. Böylece biricikliğini, tek kopya olma durumunu yitiren kitapların çalınma&kaybolma riski oluşmuştur. Kitapların ve kitaplıkların korunabilmesi amacıyla da bir sahiplik göstergesi gereği ortaya çıkmıştır. Bu amaçla çeşitli semboller ve rica, tehdit içerikli uyarıcı metinlere sahip dikkat çekici çizimler kullanılmıştır. Ekslibrisin bir ihtiyaç grafiği olarak doğuşunun buna paralel olduğu söylenebilir.

Kitaplara verilen kıymeti algılamak için 19. yüzyıl San Pedro Manastırı Kütüphanesi'ne ait olan bir uyarıya bakmak yeterli olacaktır: “Bu kütüphaneden kitap çalanın elindeki kitap yılanı dönüşsün ve onu ısırısın. Felç olsun ve tüm organları parçalansın. Acıyla yalvarsın bağışlanmak için ve tamamen çözülene kadar ıstırap çeksin. Kitap kurtları içini kemirsin. Son ceza olarak da cehennem alevlerinde yanıp sonsuza kadar yok olsun” (Aktaran: Ardahanlı, 2013. s.).

İlk ekslibrislerden kabul edilen Hildebrand Brandenburg ve Wilhelm von Zell adına yapılan çalışmalarda ağaç üzerine el boyama bir arma ve el yazısı ile Buxheim Manastırına armağan edilen olan bu kitapların sahiplerinin ruhu için dua edilmesi istenen metin yer almaktadır (Görsel 1). Günümüz ekslibrisine en yakın örnek ise 1450 yıllarında “İgler (Almanca kirpi)” takma adıyla bilinen Alman papaz Johannes Knabenberg için yapılan ve çayırdaki bir çiçeği ısırarak kirpinin resimlendiği çalışmadır. Kompozisyonun üst kısmındaki şerit içerisinde “Hanns Iglar, kirpi sizi öpebilir” (Hans Iglar das dich ein Igel kuss) yazmaktadır. Verilen mesaj ödünç alan kişinin kitabı geri getirdiğinde öpücükle ödüllendirileceğini, aksi durumda kirpinin oklarına hedef olacağı uyarısıdır (Görsel 1).



Görsel 1: Alman papaz Johannes Knabenberg için yapılan ekslibris görüntüsü.

Ekslibrislerin ortaya çıkışından 16. yy sonlarına kadar daha çok gotik tarzda, hanedan armaları tema olarak işlenmiş, silah, zırh, kalkan figürleri sıkça kullanılmıştır. 17. yy. itibariyle Barok dönemin yansımaları görülmüş dini, erotik konular resmedilerek, aile amblemleri melekler, çiçekler, dallar gibi süslemeci bir üslupla çalışılmıştır. 18.yy'dan itibaren ise Rokoko stilinde alegorik düzenlemelere yer verilmiştir (Almac, 1904, s. 6-7). 19.yy sonlarında ise ekslibris tasarımlarında daha canlı, yeni bir anlayış hakim olmuştur.

...Köln'lü antikacı Heinrich Lempertz,1850'li yılında topladığı ekslibrisleri “Kitap Ticaretinin Tarihi İle İlgili Resimli Kitaplar, Sanatlar ve Meslekler” isimli bir kitapta yayınlamıştır. O yıllarda eski Alman sanatına ve unutulmak üzere olan Heraldic Exlibris (Hanedan Arması) çalışmalarına ilgili tekrar artmıştır. Artık sadece kitaplara yapıştırmak düşüncesiyle yapılmayıp, biriktirme ve değiştirme objeleri olarak da kullanılmaya başlanan ekslibrisler, kitaba özgü bir işaret olmaktan çıkıp, özgün bir grafik çalışma olarak da bağımsızlaşmıştır (Pektaş, 2014, s.19).

20. yüzyılda ekslibris sanatçıları, tarihsel eğilimleri bırakarak yeni ifade formları aramaya başlamışlardır. 1900'lerin devrimci sanat akımlarından kübizm, ekspresyonizm, soyut dönem ve sürrealizm ekslibris sanatında da belirgin izler bırakmışlardır (Erdem, 2010, s.24). Zamanla basılı kitapların sayısındaki artış ile ekslibris kullanımı sadece Almanya'da değil Avrupa ülkelerine de yayılmıştır. Dönemin önemli sanatçılarından Gustav Klimt, Edvard Munch, Paul Klee, Pablo Picasso, Oscar Kokoschka gibi bir çok isme ait ekslibrisler bulunmaktadır.

Türkiye'de ekslibrisin tanınması ise yurtdışına giden kişilerin getirdiği iç kapağında ekslibris yapılandırılmış kitaplar aracılığıyla veya batıdan alınan kitapların sahibi olan kişilerin ölümü sonrası kütüphanelere bağışlanması, sahaflara satılması yoluyla olmuştur. Üsküdar Amerikan Koleji, Robert Kolej gibi okulların kütüphanelerinde öğretmenlerin bağışladığı kitapların iç kapaklarında döneme ait ekslibrislere rastlanmaktadır. Ülkemizde özellikle yabancı uyruklu kitapsever kişilerin kendi kütüphaneleri adına ekslibris serileri tasarlatarak aktif kullandıkları bilinmektedir. Bugün ekslibrise ilgi duyan sanatçı, koleksiyoner ve sanat severlerin sayısı giderek artmakta, ekslibris okullarda ders / seminer veya üniversitelerde tez konusu olarak çalışılmaktadır.

Günümüzde Ekslibris sanatının Türkiye'deki bilinirliği konusunda Prof. Hasip Pektaş öncü isimlerin başında yer almaktadır. "Ekslibris" kitabında bu sanat dalıyla tanışma hikayesini içeren metinde, ekslibrisin yaygınlaşmasına dair çabasını şu sözlerle ifade etmektedir; "...1993 yılında Masstricht'de katıldığım bir bienal sonrasında çok merak ettiğim Sint-Niklaas müzesini görmek üzere Belçikaya gittim. Müzede ekslibrisler kutulara konmuş, üzerlerinde sanatçıların isimleri yazılıp ülkelere göre tasnif edilmişti. Çekoslovakya'nın 60'dan fazla ekslibris kutusu yer alırken, Türkiye'ye ait tek kutuda 4 kişiye (Murteza Fidan, Devabil Kara, Hasip Pektaş ve Fedail Yılmaz) ait birer kopya ekslibris çalışması görmek... bu sanatın ülkemizde de yaygınlaşması için çaba göstermem gerektiğine karar verdim, bu misyonu birileri üstlenmeliydi. Yıllar sonra 2005 ve 2007 yıllarında aynı müzenin yarışmalarına Türkiye'den %47 katılımın olması, on yıl önceki üzüntümü biraz hafifletmişti." (Pektaş, 2014, s.8) (Görsel 2).



Görsel 2: Hasip Pektaş Danimarka Frederikshavn ekslibris müzesinde çalışmalarını incelerken, müzenin tasnif edilmiş kutular içerisindeki ekslibris koleksiyonundan görüntü (2016).

Bu çabaları ışığında 1996 yılında yazdığı “Ex Libris” kitabı YKY yayınları tarafından basılmış, aynı kitabın 2003 yılında AED tarafından genişletilen ikinci baskısı yapılmıştır. Okuduğunuz bu bildiri dahil bir çok araştırma yazısı, makale ve teze kaynaklık eden Pektaş’a ait “Ekslibris” kitabı ise İED tarafından 2014 yılında piyasaya sürülmüştür. Yıllar öncesinde yurtdışında tanıştığı ekslibrisi her geçen gün çevresindeki sanatsever kişiler ile büyük bir tutkuyla paylaşarak gelişmesine katkı sağlayan Hasip Pektaş, 1997 yılında Ankara’da kurulan Ekslibris Derneğinin başkanlığını da yürütmektedir. Dernek 2008’den bu yana etkinliklerine İstanbul Ekslibris Derneği ismiyle devam etmekte ve sayısız katalog, bülten, hakemli dergi, kitaptan oluşan geniş bir yayın arşivi ile ilgililere hizmet sunmaktadır. Dernek 2000 yılından bu yana 40’a yakın ülkenin üyesi olduğu FISAE (Uluslararası Ekslibris Dernekleri Federasyonu)’de Türkiye’yi temsil etmektedir. “İstanbul Ekslibris Derneği, Türkiye’de 14 şehirde; KKTC, Danimarka, Çin, Almanya, İtalya, Belçika, Finlandiya, Beyaz Rusya, Kanada ve Rusya’da sergiler açmış, ekslibrisi tanıtmıştır. Ekslibris sanatının yaygınlaşması için çok sayıda konferans verilmiş ve özellikle okullarda çalıştaylar yapılmıştır. Dernek 2003, 2007 ve 2010 yıllarında 3 uluslararası ekslibris yarışması düzenlemiştir” (Pektaş, 2014, s.4). Dünyadaki 10 ekslibris müzesinden biri olan İstanbul Ekslibris Müzesi ise Işık Üniversitesi Maslak Yerleşkesi’nde 17.000’in üzerindeki ekslibris koleksiyonu sanatseverlerin ve araştırmacıların ilgisini beklemektedir (Görsel 3).



Görsel 3: İstanbul Ekslibris Derneği web sitesine ait ana sayfa ve İstanbul Ekslibris Müzesi mekan görüntüsü.

Ekslibrisler; ülkelerine, sanatçılarına, baskı tekniklerine, konularına göre değerlendirilip meraklıları tarafından koleksiyon amaçlı toplanabilmektedir. Sanatçılar kendilerine ait olan orjinal çalışmalarının fazla kopyalarını diğer sanatçılar ile değiş-tokuş yaparak aynı zamanda kişisel koleksiyonlarının da sahibi olabilmektedir. Profesyonel anlamdaki koleksiyonerler ise ekslibrislerde özellikle belli temalara sahip, baskı tekniği veya sanatsal dili bakımından öne çıkan isimlere ait çalışmaları tercih etmektedirler. Hanedan armaları, silahlar, müzik, kitap, mitoloji, nü, erotik, astroloji, botanik, zooloji, tipografik ve kaligrafik konulardaki ekslibrisler özellikle koleksiyonerlerce seçilen özel temalardan bazılarıdır (Görsel 4). Baskı tekniklerinde ise gravür, ağaç baskı gibi hassas işçilik gerektiren geleneksel baskı teknikleri diğerlerine oranla tercihen öne çıkmaktadır. Bazı kitapçılarda satılan ofset tekniği ile yapışkanlı kağıda basılan ve isim yerleri boş bırakılarak satın alan kişinin elle doldurabileceği “evrensel ekslibris” türleri ise koleksiyonerler tarafından değersiz olarak nitelendirilmektedir.



Görsel 4: (Sol baştan) Özden Pektaş Turgut, Sergey Hrapov, Alperen Güldü'e ait ekslibris çalışmaları.

Ekslibrislerin satın alınması veya koleksiyonlar tarafından tercih edilmesinde belirleyici unsurlar arasında eserin nadirliği, korunma durumu, teknik kalitesi, sanatçısına veya döneme özel tarihsel ilginin bulunması, estetik boyutu rol oynamaktadır. Ekslibrisin tekil veya koleksiyona dahil bir çalışma olması arasındaki fiyat farkı da çok değişken olabilmektedir. Art Nouveau dönemine ait resimsel bir ekslibrisin (1890-1930) erken dönemlere ait arma temasında sahip bir ekslibristen daha fazla talep göreceğini söylenebilir. Modern dönemde, üst düzey baskı sanatçıların elinde çıkmış olan ekslibrisler çoğunlukla sınırlı sayıda ve imzalıdır. Bu ekslibrislerin fiyatları 200-300 € arasında değişiklik gösterirken (Max Klinger gibi), imzasız, numaralandırılmamış ve daha az bilinen sanatçıların eserleri 5-10 € arasında satışı gerçekleştirilmektedir (Junod, 2004b).

İlgi duyulan konulara yönelik olarak ekslibris sanatçılarına siparişler de verebilmektedir. Günümüzde sipariş üzerine Ekslibris maliyeti sanatçısının tanınırlığına, tasarımına, çoğaltım ve baskı sayısına göre çeşitlilik gösterir. Yurtdışındaki bir sanatçı 50/100 adetlik metal gravür baskı Ekslibris siparişi için 500-1000 €, ağaç baskı veya linolyum baskı için 300-600€ arasında ücret talep edebilmektedir. Türkiye'de ise GMK (Grafikerler Meslek Kuruluşu)'nın belirlediği 3500 TL'lik bir taban fiyat olmasına karşın, sanatçı ve siparişi veren kişi karşılıklı anlaşarak kesin rakamı belirleyebilmektedir (Pektaş, 2014, s.43).

Ekslibriste kullanılan temalar ve tasarım öğeleri sınırsızdır. Manuel resimleme, fotoğraf, kolaj, dijital resimleme, 3B, pop-up gibi farklı teknikler kullanılarak çok çeşitli ekslibris tasarlanabilmektedir. Özgün birer sanat yapıtı olarak ekslibris tasarımı, sanatçısının hayal gücü ile paralellik gösterir ve çoğunlukla talep üzerine yapılır. Ekslibris yapılacak kişinin ilgi alanları, istekleri tasarımın genel çerçevesini oluşturur. Sanatçı karşılıklı görüşme yoluyla veya toplanan materyallerin değerlendirilmesi ile ekslibris yapılacak kişi hakkında yeterli bilgiye sahip olmasının ardından çalışmaya başlar. Yapılan çalışma sahibini imlemekle birlikte sanatçısının tarzını da aynı ölçüde yansıtmaktadır. Bunun yanı sıra resimleme gücü, estetik bütünlük çerçevesinde resim - yazı ilişkisi ve teknik yetkinlikte önemlidir. Ekslibris tasarımında çalışmanın boyutu ile ilgili olarak uzun kenarının 13 cm. geçmemesi özellikle yarışma

şartnamelerinde belirtilirken, koleksiyonerlerin tercih ettikleri boyut bundan daha küçük olanlardır. Çalışmanın dış hatlarının geometrik yapısı ile ilgili herhangi bir sınırlama getirilmediğinden kare, dikdörtgen, daire veya serbest formda kompozisyonlar mümkündür (Görsel 5).



Görsel 5: (Sol baştan) Melike Taşçıoğlu, Arkady Pugachevsky, Yunus Güneş'e ait ekslibris çalışmaları.

Tasarlanan ekslibris gravür, ağaç/linol baskı, litografi gibi geleneksel baskı teknikleri yanında serigrafi, ofset, dijital baskı gibi modern baskı yöntemleri kullanılarak da çoğaltılabilmektedir. Her tür kağıda basılabilen ekslibrislerin özellikle gravür gibi teknikler ile çoğaltılmasında el yapımı kağıtlar doku yaratma ve çekicilik katma amacıyla sıklıkla tercih edilir. Bunun yanı sıra ekslibrislerin kitaba da yapıştırılacağı göz önünde bulundurularak baskıda yüksek gramaja sahip kalın kağıtların kullanılmaması ve büyük boyutta tasarlanmamasına dikkat edilmelidir. Bazı sanatçılar ekslibris tasarımı ve baskısını bizzat kendileri yaparken, bazıları baskı konusunda deneyimli ustalardan destek almaktadırlar. Ekslibrisin kaç adet çoğaltılacağı, sipariş veren kişiye, sanatçıya ve bazen tekniğe bağlı olarak değişiklik gösterebilir. Basılan kopyaların kaç adet olduğundan çok, hepsinin aynı kalitede sonuç vermiş birbirinin tıpkısı basılmış nüshalar olması önceliklidir.

Ekslibrisin tasarımı ve üretimi sonunda, çoğaltılan ekslibrislerin altı kurşun kalem ile özgün baskı eserlere benzer biçimde özel bir yazım biçimi ile numaralandırılır. Sol alt köşesine sırasıyla baskının adeti&kaçıncı kopya olduğu ve tekniğinin kısaltması, sağ alt köşesine ise sanatçının adı/imzası ve yapım yılı yazılır. Çoğaltılan ekslibrislerin her birinin ayrı ayrı numaralandırılması ile her kopyanın tek ve orjinal birer eser olduğu anlatılmaktadır. Baskı tekniklerinin çeşidini ifade eden, harflerden oluşan kısaltmalar ise FISAE (Uluslararası Ekslibris Dernekleri Federasyonu) tarafından belirlenmiş ve zaman içerisinde yeni teknolojilere paralel olarak güncellenerek günümüze aktarılmıştır. Baskı tekniklerini ait bu kısaltmalara örnek olarak; çukur baskılar için "C" (C3-Asitle yedirme, C4- Kuru kazıma gibi), yüksek baskılar için "X" (X1-Ağaç baskı, X3 Linolyum baskı gibi), serigrafi için "S", dijital üretilen ve basılan çalışmalar için "CGD" verilebilir. Baskı biçimlerine ait teknik sembollerin tam listesine FISAE web sitesinden erişilebilmektedir (The Technical Symbols).

Günümüzde, ekslibris grafik tasarımının bir alanı olarak varlığını sürdürmektedir. Bu konuyla ilgili uluslararası kongreler, seminerler, yarışmalar düzenlenmektedir. Koleksiyoncunun, ekslibris tasarımcısını tanıması ve ona ulaşmasında önemli rol oynayan bu kongreler, verilen siparişler sonucu yaratılacak yeni ekslibrislerin oluşmasına zemin hazırlar... Ekslibris artık, kitabın olmadığı bir ortamda, kitap sahibi ve koleksiyoncunun iletişimini sağlayan bir araç, bir koleksiyon nesnesi olmuştur (Tekcan, 2011, s.54). Türkiye’de ve Dünya’da gerçekleştirilen çok sayıdaki bienal, sempozyum, kongre ve sanatsal etkinlik ekslibrisin önemli bir değiş tokuş objesi olarak değerlendirildiği ortamlardır. Gerçekleşen bu organizasyonlarda sanatçılar bilgi ve deneyimlerini paylaşma fırsatı bulurken, koleksiyonerler için sınırsız sayıda ekslibrise erişim şansını yakalamaktır (Görsel 6).



Görsel 6: 2006 Nyon (sol) ve 2010 İstanbul (sağ) Uluslararası FISA E Kongrelerinden görüntüler, sanatçılar ekslibris değiş-tokuş yaparken, bilgi ve deneyimlerini paylaşıyor.

Kongre adı verilebilecek ilk görkemli buluşma 7 ülkeden 60 kişiyi bir araya getiren etkinlik ile 1953 yılında Kufstein - Avusturya’da gerçekleştirildi. Bunu 1954 yılında Lugano –İsviçre, 1955’de Antwerp – Belçika, 1956’da Frankfurt – Almanya ve 1957’de Amsterdam- Hollanda etkinlikleri takip etti. Kongrelerin sayısındaki artış ve organizatörlerin yükü göz önünde bulundurulduğunda sonraki dönemlerde kongrelerin iki yılda bir yapılmasına karar verildi, 1960’da Viyana, 1962’de Pariste dünyanın çeşitli ülkelerinde gerçekleştirildi (Junod, 2004a).

Bugüne kadar Dünyanın farklı şehirlerinde her iki yılda bir düzenlenen FISA E kongrelerinden en görkemlilerinden birisi 2010 yılında İstanbul’da gerçekleşmiştir. 33. Uluslararası Exlibris Kongresi Feyziye Mektepleri Vakfı, Işık Üniversitesi ve İstanbul Ekslibris Derneği'nin organizasyonu ile 25-19 Ağustos 2010 tarihleri arasında, dünyadan çok sayıda exlibris sanatçısı, koleksiyoncu ve exlibris meraklısının katılımıyla büyük başarı ile tamamlanmıştır. Kongre bünyesinde düzenlenen 43 ülkeden 1282 yarışmacının 4130 ekslibris ile yarıştığı Ekslibris Yarışmasında ise İstanbul Ekslibris Derneği üyesi bir çok sanatçı başarı ve özel ödüllere layık görülmüştür (33. FISA E Uluslararası Ekslibris Yarışması).

Ekslibrisin iletişime dair iki temel işlevinden ilki kitabın sahibini tanıtmak, onu yüceltmek ve kitabın geri getirilmesi konusunda uyarıda bulunmakken ikinci işlevi sanatsal boyutta değer taşımak, değiş-tokuş geleneği ile kişiler ve kültürler arası iletişimin kurulmasını

sağlamaktır. Ekslibrisin önemi ve işlevi Hasip Pektaş ile yapılan röportajda şöyle ifade edilmektedir;

Ekslibrisin öncelikli işlevi, mülkiyet işareti olması, sahibini betimlemesi, onu yüceltmesidir. Asıl yapılaş amacı budur. Çoğaltıldığı için bir kısmı da değişik tokuş objesi olarak kullanılmaktadır. Değiş tokuş, sadece kongrelerle sınırlı değildir. Her karşılaşma veya her mektuplaşma karşılıklı ekslibris değişik tokuşu için bir fırsattır. Ekslibris, koleksiyoncular tarafından toplanmanın yanında müzelere de bağışlanmakta; toplumun genel izlenimine sunulmakta, tarihsel belge işlevini yerine getirmektedir. Çünkü her biri yapıldığı dönemin sanatsal ve kültürel yapısını yansıtır. Ekslibrisin kullanım alanlarından birisi de sanat objesi olarak tıpkı baskıresimler gibi sergilenip, alınıp, satılmasıdır. Elbette bu süreç sanatçının yetkinliğine, ekslibrisinin taşıdığı estetik değere bağlı olarak gerçekleşmekte ve gelişmektedir (Aktaran Tekcan, 2001, s.59)

Sonuç olarak başlangıçta bir ihtiyaç grafiği olarak doğmasına karşın ekslibris estetik kaygılarla yapılan özgün sanat yapıtlarıdır. Sahip olduğu estetik değerler ve küçük boyutu ile kişinin elleri arasında sanat nesnesi ile buluşması fırsatını, heyecanını verir. Dünya üzerindeki gerçekleştirilen etkinlikler vasıtasıyla çok sayıda sanatçının paydaşı olduğu kültürel bir alışverişin temel ögesidir. Sanat endüstrisi bağlamında ülkelerin tarihsel süreçte sahip olduğu sanatsal & kültürel duruşun günümüze en etkin yansımasıdır, paylaşımının en etkili aracıdır. Ekslibrisin özünde paylaşım vardır, paylaştıkça da çoğalacaktır.

Ekslibrislerin paylaşılması, onun tükenmesini değil, aksine etkileşimlerin, sevgi, saygı ve dayanışmanın çoğalmasını sağlayabilmektedir. Hediyeleşme geleneği kapsamında kendisine yaşatılan mutluluğu, sevgiyi, saygıyı benzer bir etkileşimle sergilemek isteyebilir. Bu etkileşimli süreç özellikle eğitim kurumlarında gerçekleştirildiğinde hem ekslibrisin Türkiye’de hızla gelişimine ve yaygın bilinirliğine ve ilgilenilmesine katkı sağlanabilir, hem yeni görsel anlatım teknikleri, yöntemleri ve estetiği açığa çıkartabilir hem de ekslibris severler ve sevecek olanlar arasındaki sevgi, samimiyet, dostluk, dayanışma, iletişim gibi güçlü bağların oluşması daha fazla mümkün olabilir (Tomak ve Güney, 2014, s.30)

Ekslibris farklı kültürlere ait sanatçı, koleksiyoner veya sanat severlerin buluşma ortamı için etkili bir iletişim aracıdır. Avrupa kültüründe 500 yılın üzerinde zamandır varlık gösteren ekslibrisin ülkemizdeki geçmişi kısa olmasına karşın büyük başarılar ile artarak devam etmektedir. Ağustos 2016’da Rusya’daki FISAE kongresinde yapılacak seçimlerde, 2020 kongresinin yeniden Türkiye’de yapılması için İstanbul Ekslibris Derneği adaylık yarışına girecektir. Bu organizasyon sanatsal, kültürel, turistik bağlamda ülkenin gelişimine, dünya çapında kültürel değerinin artışına, güzel sanatlar endüstrisi bağlamında ülkemize sağlayacağı maddi ve manevi katkıların etkin biçimde ortaya konduğu önemli bir çabadır. Bunun yanı sıra ekslibrisin sanat eseri olarak koleksiyonerliği ve müzeciliğinin özendirilmesi, konferanslar, sergiler, gösteriler gibi sanatsal etkinlikler ile toplumun bilgilendirilerek sanatla en etkili yoldan bağ kurmasının sağlanması ülkemizin dünya ölçeğinde sanatsal&kültürel zemindeki yerini de güçlendirerek, uluslararası ilişkilerinin gelişmesine katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

33. FISAE Uluslararası Ekslibris Yarışması. http://eski.aed.org.tr/yarismakatalog/yarisma_index.html. Erişim tarihi: 25.06.2016.

Almack, E. (1904). *Bookplates*. London: Methuen Publications. <https://archive.org/details/bookplates00alma> adresinden erişilmiştir.

Ardahanlı, O. (2013). *Exlibris Tasarımında Kadın İmgesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

Erdem, Ş. (2010). *Ekslibris Sanatının Gelişim Süreci, Kültürlerarası Etkileşimdeki Önemi ve Bu Sanatın Türkiye’de Yaygınlaştırılmasına Yönelik Çalışmalar*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.

Junod, B. (2004a). FISAE: its history and statutes, <http://www.fisae.org/historystatutes.html>. Erişim tarihi: 15.06.2016.

Junod, B. (2004b). Are ex-libris expensive? (Frequently Asked Questions), <http://www.fisae.org/faq.html>. Erişim tarihi: 15.06.2016.

Pektaş, H. (2014). *Ekslibris*. İstanbul: İED (İstanbul Ekslibris Derneği) Yayını.

Pektaş, H. (2014). *Türkiyede Ekslibris*. Exlibrist Uluslararası Ekslibris Dergisi, 1 (1). <http://exlibrist.net/index.php/exlibrist/article/view/8/2>

Tekcan, G.E. (2011). Bir İletişim Aracı Olarak Ekslibris ve İşlevi. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

The Technical Symbols. <http://www.fisae.org/techsymbols.html>, Erişim tarihi: 15.06.2016.

Tomak, A. ve Güney, E. (2014). Kültürel Bir Değer Olarak Hediye Geleneği ve Ekslibris. Exlibrist Uluslararası Ekslibris Dergisi, 1 (2). http://exlibrist.net/index.php/exlibrist/article/view/11/pdf_5

ANİMASYON ARACILIĞIYLA KÜLTÜREL ÖGELERİN YENİDEN CANLANDIRILMASI

Doç. Dr. Dilek TÜRKMENÖĞLU⁵

Arş. Gör. Bahadır UÇAN⁶

Arş.Gör.Büşra KAMACIOĞLU⁷

ÖZET

Günümüzde Batı sanatına dönük çağdaş sanat anlayışı ile geleneksel sanatlarımız arasında büyük bir kopukluk bulunmaktadır. Halen süren bu kopuklukta kendi kültürel öğelerimize duyduğumuz uzaklığın giderilmesi, genç kuşakların kendi kültürel öğelerimizle buluşturulması, mekânsal bir sınırlama olmayan video-animasyon teknikleriyle mümkün olmaktadır. Bu doğrultuda geleneksel sanatlarımızın dijital araçlar üzerinden tarif edilmesi ihtiyacı doğmaktadır.

Çağdaş dünya ile uyumlu bir sanat eğitimi anlayışı için, çağdaş ve geleneksel ayrımının ortadan kaldırılması ülkemiz sanatının ve kültürünün gelişiminde önemli bir faktör olacaktır. Bu amaçla farklı disiplinlerin birlikte çalışması kültürel öğelerimize yeni bir bakış kazandırabilecektir. Bu bağlamda teknolojik araçların kullanımı yoluyla gerçekleştirilen animasyon tekniği tarih, minyatür, dijital medya, desen, iletişim alanlarının bir arada çalışmasına olanak sağlamaktadır. Projede disiplinler arası birliktelik ve çağdaş sanata kültürel öğelerin kullanımı yoluyla katkı sağlaması nedeniyle dijital teknolojilerin ve animasyonun kullanılması planlanmaktadır. Projede Osmanlı'da kültürel ve sanatsal bir belge olarak kullanılan minyatür geleneğinin yeniden canlandırılması amaçlanmaktadır. Kapsam ve sınırlılık bağlamında Osmanlı Surname geleneği ve bu geleneğin minyatür örnekleri dijital mecraaya aktarılarak yeni teknik ve yöntemlerle canlandırılmış olacaktır. İki boyutlu bir anlatım şeması üzerine kurulan minyatürler, temel biçimsel özelliklerine bağlı kalınarak temelde bilgisayar destekli iki boyutlu canlandırma tekniği ile yeniden oluşturulacaktır. Üç boyutlu canlandırma tekniği ise zamansal ve mekânsal geçiş sürecinde, tarih ile günümüz arasında köprü kurmak amacıyla kullanılacaktır. Çalışmada yenilik olarak sinema ve minyatürün doğasından kaynaklı farklı anlatım özelliklerinin birlikte denenmesi hedeflenmektedir.

Böylece müzelerin ve kitaplıkların sınırları içerisinde kalmış minyatür sanatının, günümüz iletişim ortamına uygun şekilde geniş kitlelerle buluşturulması imkânı doğmaktadır. Ülkemizin kültürel mirası ve değerlerinin günümüzde çağdaş bir anlayışta yorumlanabilmesi, sonraki nesillerin belleklerine aktarılması ve minyatürler aracılığıyla Osmanlı kültürel yaşamının yeniden canlandırılması mümkün olabilecektir.

Anahtar kelimeler: Canlandırma (animasyon), minyatür, sanat, tasarım.

⁵ Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, turkmen@yildiz.edu.tr

⁶ Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, bucan@yildiz.edu.tr;

⁷ Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi İletişim Tasarım Bölümü, bkamacioglu@gelisim.edu.tr

ABSTRACT

Today, there is a huge gap between contemporary art based on Western art and our traditional arts. Therefore, video-animation techniques can be great tools to decrease the distance to our own cultural elements, to introduce our cultural elements to young generation, without any spatial limitations and restrictions. The need of our traditional arts to be defined through digital tools is obvious.

For an understanding of arts education in line with the contemporary world, to eliminate the distinction between modern and traditional arts will be an important factor for the development of our country's art and culture. For this purpose, collaboration of different disciplines will be able to bring a new perspective to our cultural elements. The animation technique is performed through the use of technological tools with variable disciplines such as history, miniature, digital media, drawing and communication. In this project, animation techniques are being selected to contribute representation of cultural elements in contemporary art and animation techniques also allows interdisciplinary working conditions. The project aims to revive the tradition of miniatures used as cultural and artistic documents in the Ottoman Empire. Surname Ottoman tradition in the context of the scope and limitations and miniature examples of this tradition will be revived with new techniques and methods of transferring digital media. Two-dimensional miniatures built on a narrative scheme, adhering to the basic stylistic features will be rebuilt with basic computer-aided two-dimensional animation techniques. Three-dimensional animation techniques will be used to build a bridge between today and past in the temporal and spatial transitions. In this study, it is aimed to combine cinema and miniature that have different characteristics.

Thus, we will have the opportunity to present miniature to wide audience and spectators which is a branch of art to be seen only in museum and libraries. Moreover, Ottoman's social and cultural life will be revived through miniatures with today's methods to young generations' memories in a modern perspective compatible with contemporary art.

Keywords: Animation, miniature, art, design.

GİRİŞ

Minyatür, çok ince işlenmiş ve küçük boyutlu resimlere ve bu tür resim sanatına verilen addır. [Orta Çağda Avrupa](#)'da elyazması kitaplarda baş harfler kırmızı bir renkle boyanarak süslenirdi. Bu iş için, çok güzel kırmızı bir renk veren ve Latince adı "[minimum](#)" olan kurşun oksit kullanılırdı. Minyatür sözcüğü buradan türemiştir. Türkiye'de eskiden resme "[nakış](#)" ya da "[tasvir](#)" denirdi. Minyatür için daha çok nakış sözcüğü kullanılırdı. Minyatür sanatçısı için de "resim yapan, ressam" anlamına gelen nakkaş ya da "musavvir" denirdi. Minyatür daha çok kâğıt, [fildişi](#) ve benzeri maddeler üzerine yapılırdı.

Minyatür, [doğu](#) ve [batı](#) dünyasında çok eskiden beri bilinen bir resim tarzıdır. Ama minyatürün bir [doğu](#) sanatı olduğunu, [batıya](#) doğudan geldiğini ileri sürenler vardır. Doğu ve batı minyatürleri resim sanatı yönünden hemen birbirinin aynı olmakla birlikte renk ve

biçimlerde, konularda ayrılıklar görülür. Minyatür, kitapları resimlemek amacıyla yapıldığından boyutları küçük tutulmuştur. Bu ortak bir özelliktir. [Doğu](#) ve Türk minyatürlerinin bazı başka özellikleri de vardır. Bu minyatürlerin çevresi çoğu kez "[tezhip](#)" denen bezemeye süslenirdi. Minyatürde sulu boyaya benzer bir boya kullanılırdı. Yalnız bu boyaların karışımında bir tür yapışkan olan arapzımkı biraz daha fazlaydı. Çizgileri çizmek ve ince ayrıntıları işlemek için yavru kedilerin tüylerinden yapılan ve "[tüy kalem](#)" denen çok ince fırçalar kullanılırdı. Boyama işi için de çeşitli fırçalar vardı. Resim yapılacak kağıdın üzerine arapzımkı katılmış üstübeç sürülürdü. Renklere saydamlık kazandırmak için de bu yüzeyin üzerine bir kat da altın tozu sürüldüğü olurdu.

Bilinen en eski minyatürler [Mısır](#)'da rastlanan ve [MÖ 2. yüzyılda](#) papirüs üzerine yapılan minyatürlerdir. Daha sonraki dönemlerde [Yunan](#), [Roma](#), [Bizans](#) ve Süryani el yazmalarının da minyatürlerle süslenildiği görülür. [Hıristiyanlık](#) yayılınca minyatür özellikle el yazması [İncil](#)'leri süslemeye başladı. [Avrupa]'da minyatürün gelişmesi 8. yüzyılın sonlarına rastlar. [12. yüzyılda](#) ise minyatürün, süslenilecek metinle doğrudan doğruya ilgili olması gözetilmeye ve yalnızca dinsel konulu minyatürler değil dindışı minyatürler de yapılmaya başlandı. Baskı makinesinin bulunmasına kadar [Avrupa](#)'da çok güzel ve görkemli minyatürler yapıldı. Bundan sonra minyatür daha çok madalyonların üzerine portre yapmak için kullanıldı. [17. yüzyıldan](#) sonra fildişi üzerine yapılan minyatürler yaygınlaştı. Daha sonra minyatür sanatına karşı ilgi azalmakla birlikte dar bir sanatçı çevresinde geleneksel bir sanat olarak sürdürüldü. [Selçuklular](#) döneminde de minyatüre önem verildi. [Selçukluların](#) [İran](#) ile ilişkileri nedeniyle minyatür sanatı [İran](#) etkisinde kaldı. [Mevlana](#)'nın resmini yapan Abdüdevle ve başka ünlü minyatür sanatçıları yetişti (Minyatür, 09.06.2016).

[Osmanlı Devleti](#) döneminde ise [18. yüzyıla](#) kadar İran ve Selçuklu etkisi sürdü. Fatih döneminde, padişahın resmini de yapmış olan Sinan bey adlı bir nakkaş, [II. Bayezid](#) döneminde de Baba Nakkaş diye tanınan bir sanatçı yetişti. 16. yüzyılda [Reis Haydar](#) diye tanınan [Nigarî](#), [Haydar Kay](#), [İsmail Can](#), [Gazi Capır](#), [Nakşî](#) ve [Şah Kulu](#) ün yaptılar. Gene aynı dönemde, [Behzad](#)'ın öğrencisi olan Horasanlı Aka Mirek de İstanbul'a çağrılarak saraya başnakkaş (başressam) yapılmıştı. [Mustafa Çelebi](#), [Selimiyeli Reşid](#), [Süleyman Çelebi](#) ve [Levnî](#) 18. yüzyılın ünlü nakkaşlarıdır. Bunlardan [Levnî](#), Türk minyatür sanatında bir dönüm noktasıdır. [Levnî](#), geleneksel anlayışın dışına çıktı ve kendine özgü bir biçim geliştirdi. 19. yüzyıl başlarında yenileşme hareketleriyle birlikte minyatürde de batı resim sanatının etkileri görüldü. Önemli minyatür sanatçılarından bazılarının isimlerini sıralayacak olursak; Abdüdevle, Baba Nakkaş, Sinan Bey, Nigarî, Ahmetcan Barlas, Haydar Kay, İsmail Can, Horasanlı Aka Mirek, Şah Kulu, Gazi Capır, Nakşî, Mustafa Çelebi, Selimiyeli Reşid, Süleyman Çelebi, [Levnî](#). Günümüzde ise Günseli Kato, Nusret Çolpan, Gülbün Mesera, Gülçin Anmaç minyatür sanatçıları arasında yer almaktadır.

1.1 Osmanlı Minyatür Sanatı

İstanbul'un fethiyle birlikte büyük bir değişime ve gelişime yönelen Osmanlıda, minyatür sanatı tamamen saraya bağımlı olarak gelişmiş ve dört yüzyıla yakın bir süre ürünler vermiştir. Bu sürecin başlangıcında, II. Mehmed'in İstanbul Sarayburnu'nda yaptırdığı yeni sarayına yerleştikten sonra kendi portre ve madalyonlarını yaptırmak amacıyla, Gentile Bellini,

Mastori Pavli, Veronalı Matteo de Pasti ve Costanzo da Ferrara'yı İstanbul'a davet ettiği bilinmektedir (Çağman, 1982). Gelibolulu Mustafa Ali 1587 tarihli "Menakıb-ı Hünerveran" adlı eserinde, bu dönemin minyatür sanatçılarından bahsederken, Nakkaş Sinan Bey'in Venedikli ressam Mastori Pavli'nin öğrencisi olduğu; Sinan Beyin öğrencisi Bursalı Şiblizade Ahmed'in de portre yapan ressamların en iyisi olduğu hakkında bilgi vermiştir. Bu dönemde Osmanlı saray nakkaşhanesinde üretilmiş üç adet II. Mehmed portresi günümüze ulaşmıştır (Tanındı, 1996). Bu portrelerden ikisi yukarıda adları geçen ve günümüzde yaşam öyküleri hakkında fazla bilgi bulunmayan sanatçılar, Nakkaş Sinan Bey ve Bursalı Şiblizade Ahmed'e atfedilmektedir (Konak, 2013, 427).

Osmanlı minyatür sanatında önemli bir yeri olan ve projede ele alınan "1720 Şenliği" Surnamesi'nin nakkaşı Levni, 18.yy'ın en bilinen nakkaşlarından biridir. Edirneli olan Levni'nin asıl adı Abdülcemil Çelebi'dir. Levni aşıklığının yanı sıra ressamlığı, minyatür ustalığı ve hattatlığı ile de dikkati çekmektedir. Atalarsözü Destanı ve Selanik-İstanbul yolculuğunu konu alan Tekerleme'si türünde ilk örnekler olması bakımından önemlidir. Edirne'den İstanbul'a göç eden Levni, 1733 yılında burada vefat etmiştir. Minyatür sanatına derinlik ve perspektif etkileri kazandırmış, ağırlıklı kullanılan suni, canlı renkler yerine doğal renkleri tercih etmiştir. Nakşettiği insanların karakter özelliklerini minyatüre aktarması, renk ve kompozisyon uyumu, halk ozanı duruşu ile anılıyor olması Levni'yi öne çıkaran özelliklerindedir (<http://www.turkedebiyati.org/levni-kimdir-eserleri-yasami/> 09.06.2016).

2.1 Projenin Dönemi ve Kapsamı

Lale Devri padişahlarından III. Ahmed'in dört şehzadesinin sünnet düğünleri nedeniyle yapılan şenliği konu alan elyazması, projenin animasyona aktarılacak minyatürlerini oluşturmaktadır (Atıl, 1999). 1720 şenliği olarak bilinen 15 gün, 15 gece süren bu etkinlik, şair Vehbi tarafından Surname'de kaleme alınmış ve Levni tarafından resmedilmiştir.

Bilimsel Araştırma Projesi desteği ile sürdürülen, proje başlığı "Animasyon Aracılığıyla Kültürel Öğelerin Yeniden Canlandırılması" ve proje kodu 2015-08-02-KAP01 olan bu çalışmada, iki boyutlu ve üç boyutlu bilgisayar destekli canlandırma teknikleri birlikte kullanılacaktır.

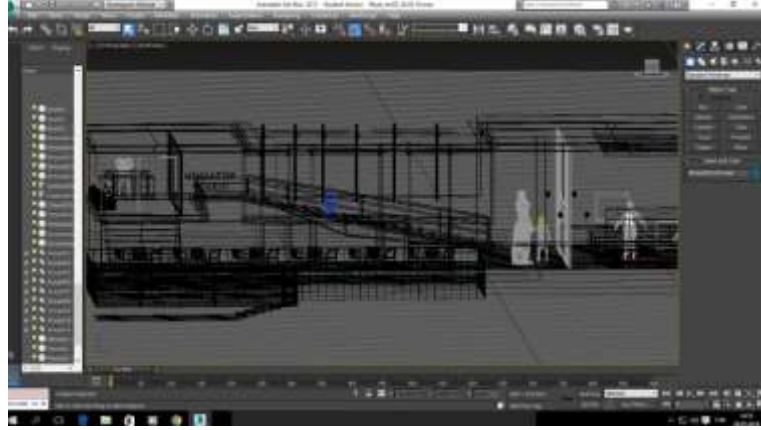
Proje ekibinde Doç. Dilek TÜRKMENÖĞLU (Yürütücü), Arş. Gör. Bahadır UÇAN (Araştırmacı), Öğr. Gör. Mehmet İLHAN (Araştırmacı) görev almakta ve Yıldız Teknik Üniversitesi, İnteraktif Medya Tasarımı yüksek lisans öğrencisi Büşra KILIÇ KAMACIOĞLU uygulamada katkı sunmaktadır.

2.2 Üç Boyutlu Ön Uygulamalar

Temelde, iki boyutlu canlandırma ile hareketlendirilmesi planlanan minyatürlerin günümüzle ilişkilendirilmesi noktasında giriş bölümü ise üç boyutlu ortamda Autodesk 3DSMAX 2015 programı ile oluşturulmaktadır.

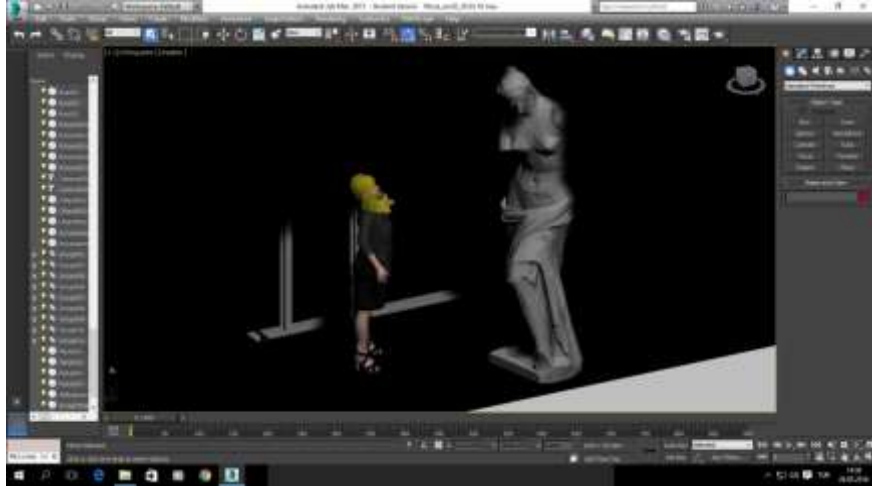
Bilgisayar destekli canlandırma, genel anlamda bilgisayarlarda grafik araçlar kullanılarak görsel etkilerin oluşturulması ve hareket kazanması işlemidir. (Doyle, A. 2001, 30)

Bilgisayar teknolojisindeki gelişmelerin canlandırma alanına da yansımış olması bilgisayarda canlandırma uygulamalarını kolaylaştırmış ve yaygınlaştırmıştır. Özellikle multimedya teknolojileri ile bütünleşik olan bilgisayar ortamında gerçek görüntüleri, grafikleri, metinleri, gerçek ses ve canlandırmaları birleştirme imkânları canlandırmanın disiplinler arası kullanımı noktasında pek çok fayda sağlamaktadır (Uçan, 2015).



Şekil 1. Üç boyutlu ön-animasyon, müzenin ortografik görünümü.

Canlandırma ile bir olayın çok iyi analiz edilerek basit sembollerle açıklık kazanması ve karmaşık bilgilerin anlaşılabilir hale getirilmesi daha kolay olmaktadır. Bilgisayar destekli canlandırmalar renk ve hareket özellikleriyle birleşerek akılda kalıcılığı artırmakta, göz ve kulağa hitap ederek etkin bir anlatım dili oluşturabilmektedir.



Şekil 2. Müze ziyaretçileri (detay)

Projede hazırlanan üç boyutlu ön-uygulamalar (Şekil 1 ve 2), animasyonun giriş bölümündedir. Üç boyutlu bir müze içerisinde kamera konumlanmakta (Şekil 3) ve müzenin genel hatları sunulduktan sonra kamera minyatür bölümüne doğru izleyiciyi yönlendirmektedir. Minyatürlerin olduğu alana geçiş yapıldığında ise, ziyaretçilerin incelediği minyatürler, birden canlanmaya başlar ve izleyici kendisini 1720 Şenliğinde bulur.



Şekil 3. Müze, render örneği.

3. SONUÇLAR

Çağdaş sanat ve tasarım ortamında, sanatın günümüz teknik ve olanaklarıyla tekrar ifadesi, önemli bir mesele olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kapsamda hem eğitim içerikleri hem de araştırma alanları, uluslararası bir düzeyde rekabet edebilmek noktasında güncellenmeli ve geliştirilmelidir. Sanat ve tasarımda çağdaş, evrensel nitelikte bir anlayışın oluşabilmesi adına güncel teknolojik araçlardan faydalanabilmek kadar, disiplinler arası çalışma ortamlarının oluşması da bir gereklilik olmaktadır. Bu ihtiyaçlar temelinde şekillenen “Animasyon Aracılığıyla Kültürel Ögelerin Yeniden Canlandırılması” projesi, kapsamlı bir uygulamaya ve araştırma çalışması olup, sonraki çalışmalara rehberlik etme potansiyeli taşımaktadır. Bu bağlamda, tekniğin olanakları ile geleneksel sanatları, yeni mecralar ile buluşturabilecek üniversite ve sektör bazında inovatif çalışmalara, proje ve araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

4. KAYNAKÇA

Atıl, Esin. “Levni ve Surname: Bir Osmanlı Şenliğinin Öyküsü”, Koçbank Yayınları, İstanbul, 1999.

Çağman Filiz, “Anadolu Türk Minyatürü”, Anadolu Uygarlıkları Görsel Anadolu Tarihi Ansiklopedisi, Görsel Yayınları İstanbul, 1982.

Doyle, A. (2001). Web Animation Technology & Learning, Sep. Vol.22 Issue 2, p.30.

“Minyatür”, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Minyatür>, 09.06.2015.

<http://www.turkedebiyati.org/levni-kimdir-eserleri-yasami/>09.06.2016.

Konak, Ruhi, “Osmanlı Minyatür Sanatında Padişah Portreciliğinin İlk Örnekleri ve Geleneğe Katkıları”, Turkish Studies, - International Periodical For The Languages, Literature And History Of Turkish Or Turkic, Vol. 8/5, 2013.

Tanıncı Zeren, “Türk Minyatür Sanatı”, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1996.

Uçan, Bahadır. “Düşünme Aracı Olarak Karikatür: Teknoloji Proje Üreticileri İçin Karikatür Tabanlı Uygulamalar” Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul, 2015.

MİNİMALİZMİN ENDÜSTRİYEL SADELİĞİ

Doç. Esra Sağlık

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü

ÖZET

Marcel Duchamp'ın çığır açan eseri Çeşme'yi sergilemesinin üzerinden neredeyse bir asırlık zaman geçti ve bu sanatın bir daha geri dönülemez adımlarından biriydi. Sanatın biricikliğinin ve hatta kendisinin sorgulanmaya başlandığı, yeteneğin dışlandığı bu dönem, yıkıcı dünya savaşının sanata yansıyan yankılarının bir göstergesini bize sunuyordu. Sanatçının elinden çıkmayan, dahası tamamen sıradan bir nesnenin sanat eseri olarak galeriye taşınması, sanatta yeni bir dönemin kapılarını açmıştır. Picasso'nun kolaj ve asamblajlarıyla aşına olduğumuz sanatta nesne kullanımı, Duchamp'la beraber salt kendi hallerinde sunulmuşlarıyla birlikte başka bir boyuta taşınmıştır. O dönemde yani Dada ile birlikte sanatçılar, savaşın korkunç ortamından kaçarak biraraya geldikleri Cabaret Voltaire'de bu yeni sanatın temelini atmaya başladılar ve sanatın alanını bir daha geri dönülemeyecek şekilde genişlettiler. Her türlü nesnenin ve ifadenin sanat eseri olarak tanımlanabildiği, yüksek sanatın dışlanarak hayatın içinde bir sanatın savunulduğu bu dönemle birlikte sanatın anlamıyla birlikte sanat nesnesinin anlamı da değişmiş ve sanatta kullanım alanı genişlemiştir.

1950 sonrası sanatı kavram odaklı bir zemin üzerinde durmaktadır diyebiliriz. Pop sanatla birlikte görünür kılınan kitle kültürünün gösterişli nesnelere sonra endüstriyel nesnelere sanatın içine sokan Minimalist sanatçılar, bizi endüstriyel yöntemlerle sanat yapma pratiği ile tanıştırmışlardır. Soyut sanatın sıkı sıkıya bağlı olduğu yüzey alanından çıkarak daha çok mekanla ilişkilenen minimalist sanat, kişisel dışavurumlardan uzak durarak sadeliği savunmuş ve seri üretilmiş endüstriyel nesnelere ile 1960'lı yıllarda etkin bir sanat akımı olmuştur. Makale, minimalizmin bu yeni nesne algısı üzerinden endüstriyel olanı ele alışları ve sanatın diline dahil etmeleriyle ilgilidir.

Anahtar Kelimeler: Minimalizm, sanat, endüstriyel nesne

GİRİŞ

Bilindiği gibi sanatın nesnesi uzun yıllar boyunca doğa olmuştu. Daha sonra Dada ile beraber genişleyen yeni sanat anlamı ve tanımı, nesnenin bundan sonraki anlamını da değiştirmiştir. Duchamp'ın Çeşme'si, Picasso'nun kolaj ve asamblajları, ardından sürrealistlerin, André Breton'un ifadesiyle,, “kullanılmaktan çok, haz etmeye yarayan ve ancak düşlerimizde bulabileceğimiz”⁸ nesnelere, klasik anlamda nesne algısının kırılmasında önemli

⁸ <http://www.e-skop.com/skopbulten/pariste-uc-sergi-i-surrealist-nesne/1690>

süreçler olmuştur. Ardından uzun süre etkin sanat akımı olan soyut dışavurumculuk, yüzey odaklı bir anlayışı benimsediği için o dönemde nesneden uzaklaşmıştır.

Amerika’da İkinci Dünya Savaşı sonrasında gelişen ekonominin etkisiyle başlayan tüketim kültürünü yansıtan Pop sanatla birlikte sanat eserlerinde kitle kültürünün gösterişli nesnelere karşılığında. Görsel 1’deki Amerikalı sanatçı Claes Oldenburg’un çalışmalarında da görüldüğü gibi Pop, tüketim kültürü ve reklamı yüceltmıştır.



Görsel 1: Claes Oldenburg, Pasta ve Hamburger, 1962

Soyut dışavurumculuğun biçime ve duyguya verdiği aşırı öneme ve pop sanatın şaşaalı biçimselliğine karşı bir tepki olarak ortaya çıkan Minimalizm, dekoratif unsurlardan uzaklaşarak sadeliği savunmuş, nesnenin sadece nesne olma özelliğine dikkat çekerek geometrik öğelerin birim tekrarlarını kullanmıştır. Endüstriyel nesnelere sanatın içine sokan Minimalist sanatçılar, bizi yeni bir yöntemle sanat yapma pratiği ile tanıştırmışlardır. Soyut sanatın sıkı sıkıya bağlı olduğu yüzey alanından çıkarak daha çok mekanla ilişkilenen minimalist sanat, başta resim ve heykel olmak üzere edebiyat, sinema, müzik ve mimarlık gibi birçok sanat dalında da kendisini hissettirmiş, eserlerin bütünüyle nesnel ve ifadesiz olması, tasarımın ön planda tutulması ve gerek renk gerekse biçimsel değerlerin en aza indirgenmesiyle oluşturulmuş kompozisyonlarla dikkat çekmiştir.

Minimalizm Endüstriyelliğinin Zemini ve Önemli Figürler

Daha geniş ve genel anlamda minimalizm Avrupa’daki köklerini, Kazimir Maleviç, Piet Mondrian gibi Bauhaus ile ilişkili ressamın, Rus konstruktivizmi ve Romen heykeltıraş Constantin Brancusi’nin çalışmalarındaki geometrik soyutlamalarda bulmuştur. Mimaride fonksiyonelliği savunan Bauhaus sanatçılarına göre işlevsellik estetikten önce gelmektedir. Bauhaus mimarisinde de gördüğümüz gibi, Barok akımın tüm ihtişamlı süslemeleri ve detayları ortadan kaldırılmış, işlevselliğin ön planda tutulduğu bir sadelik önemszenmiştir. Dolayısıyla Bauhaus’un minimalist sanatın oluşmasındaki zeminlerden biri olduğunu söyleyebiliriz. Bauhaus okulu eğitmenlerinden ve sanatçılarından biri olan Joseph Albers, Görsel 2’deki ahşap ve cam malzemeleri bir arada kullandığı sehpa tasarımında bu sadeliği bize göstermektedir.



Görsel 2: Josef Albers, Gömme Masa, 1927



Görsel 3: Kazimir Malevich, Siyah Kare, 1915



Görsel 4: Frank Stella, Mantık ve Sefaletin Evliliği, 1959

‘Nesnenin boyunduruğundan’ kurtulmuş, temsili gerçeklik zorunluluğuna sırt çevirmiş⁹ sanat anlayışını savunan Malevich, sanatın kendi kendine ve sadece kendisi için ve başka şeyler olmadan da var olabileceğine inanıyordu. Süprematizmin ve soyut anlayışın bu biçimsel sadeliği, minimalizmin, sanatçının yeteneğiyle şekillenme yükümlülüğünden kurtulan ve endüstriyelleşen nesne anlayışı ile yakınlık göstermiştir. Maleviç’in siyah karesine göz kırpan büyük boyutlu resimleriyle Amerikan soyut dışavurumcularından, ayrılan, renkleri geometrik ve yalın biçimlerde kullanarak minimalizme giden yolu açan Frank Stella ise, geleneksel resim yapma araç ve yöntemlerinden ayrılmış ve onun sanat yapma tavrı, minimalizm akımının başlıca ilkelerinin şekillenmesinde büyük rol oynamıştır. Stella'nın neredeyse acımasız deneyleri onu Amerikan modernizminin önemli bir figürü haline getirmiş ve Minimalizmin yanında Geç Resimsel Soyutlama ve Renk Alanı resmi gibi sanatsal gelişmelerin oluşmasında önemli rol oynamıştır.¹⁰

Minimalistlerce savunulan yeni sanatsal yaklaşım biçimi, endüstriyel tasarımda olduğu gibi eserin yapılmadan önce akılda tasarlanmış olması gerektiği inancını taşır. Ayrıca, sanatın duyularla ya da duygulardan çok düşüncelerle oluşturulması gerektiği fikri de yine yaratıcı endüstrinin bakış açısıyla yakınlık gösterir.

Minimalizmin önemli figürlerinden Donald Judd’ın çalışmaları malzemelerin düzenli tekrarlarından oluşan basit geometrik yapılar olarak tanımlanabilir. İlk dönem çalışmalarında tek renkli rölyefler yapan Judd, 1960’ların sonlarına doğru ‘spesifik nesne’ adını verdiği, ne resim ne de heykel olan, duvara monte edilen üç boyutlu birim tekrarlarını gerçekleştirmiştir.

⁹ Antmen, Ahu. 2. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık, İstanbul, 2008. s:82

¹⁰ <http://www.theartstory.org/artist-stella-frank.htm>

Metal, plastik, ahşap gibi endüstriyel malzemelerle çalışan Judd, diğer minimalist sanatçılarda olduğu gibi malzemenin doğasına müdahale etmeden, onu başka bir şey gibi göstermeye çalışmadan eserlerini ortaya koymuştur.



Görsel 5: Donald Judd, İsimsiz, 1969

Çoğu zaman, eserin gösterim için düşüncesiz veya uygun olmayan bir şekilde yerleştirilmesi sonucunda sanat eserinin anlamının yitirildiğine inanıyorum. Örneğin, kendi eserimin ve başkalarına ait eserlerin kurulumu yaratılması ile eş zamanlıdır ve eseri çevreleyen mekan eser için kritik önem taşır. Çoğunlukla bir parçanın yerleşimine, parçanın kendisi kadar çok düşünülmüştür.¹¹



Görsel 6: Brancusi, Sonsuzluk Sütunu, 1938



Görsel 7: Carl Andre, Eşdeğer VIII, 1966

Minimalizmin mekanla ilişkilenen bir sanat olduğunun altını çizen, heykeli mekanda uzayan bir yol olarak ele alan sanatçılardan Carl Andre, heykelin sonsuz bakış açıları sunması ve izleyicinin onu görmek için durması gereken tek bir yer olmaması gerektiğini belirtmiştir (Antmen, 2008:189). Ayrıca, “bütün yaptığım, Brancusi’nin Sonsuz Sütun’unu gök yerine yerin üstüne koymak” demiş ve kendi ideal yapıtının yol olduğunu sık sık öne sürmüştür (Duve, 2002:119). Tate Modern tarafından yüksek bir meblağ ödenerek satın alınmış ve bu nedenle pek çok tepkiye yol açmış Eşdeğer adlı çalışma (Bkz. Görsel 7), 120 adet tuğladan oluşmuş ve

¹¹ <http://www.juddfoundation.org/generalinformation>

galeri zemini boyunca basit dikdörtgen yapı içerisine istiflenmiştir. Eser, sanatçının yeteneğiyle biçimlenmemiş ve karmaşık olmayan bir yerleştirmeyi içerdiğinden bazı riskler taşımaktadır. Keza eserin yüksek meblağda satın alınmasına verilen tepkiler de bu nedenle olmuştur. Fakat bu sınırsız ikame veya değişim olasılıklarını kucakladığı görülen bir eser grubu olmasına rağmen, bu gibi heykellerin çoğaltılma ve kopyalanmaya karşı son derece güçlü bir önleme dayandırıldığını da anlamak önemlidir. Eser, tuğlaları sökme veya hatta heykelleri değişik varyasyonlarla yeniden inşa etme düşüncelerini çağrıştırabilir; fakat bir müze ya da bir koleksiyoner heykellerden herhangi birinin düzenini değiştirecek veya herhangi bir tuğlayı yenisiyle ikame edecek olursa, bu durum belki de sanatçısının gözünde eserinin sonu olacaktır. Bu durumda, minimalist sanatçıların seri üretim mantığını kucaklaması ile endüstriyel tasarımdaki bir araya gelmelerin arasında bazı farklar vardır, bu da Danto'nun Sanat Nedir? adlı eserinde bahsettiği görünmez farklardan oluşmaktadır. Tıpkı Marcel Duchamp'ın pisuarında olduğu gibi, malzemenin veya nesnenin ne için üretiliyor olduğu burada çok önemlidir.



Görsel 8: Dan Flavin, 25 Mayıs Diyagonalı, 1963 Görsel 9: Dan Flavin, Tatlin için Anıt, 1964

Endüstriyel üretim nesnesi floresanı kullandığı çalışmalarıyla tanınan, malzemenin doğası gereği ışığı da bir nesne olarak kullanan minimalist sanatçılardan Dan Flavin, çalışmalarında ışık ve ışığın yarattığı mekan oyunlarını önemsiyor görünmektedir. Richard Serra gibi bazı minimalist sanatçılardan farklı olarak eserleri yerleştiği yere ilişkin yani mekana özgü kalıcı eserler değil, seyahat eden ve her sergide yenilenen çalışmalar olarak görünmektedir. Neon kullanarak yaptığı ilk işi 1963 tarihli *25 Mayıs Diyagonalı* adlı, Constantin Brancusi'ye gönderme yapan bir çalışmadır (Bkz. Görsel 8). Eser, duvara çaprazlama olarak yerleştirilmiş basit bir floresan lambadan oluşmaktadır. Dan Flavin endüstriyel olarak üretilmiş sıradan bir lambayı sanat eserine dönüştürerek bir yandan Marcel Duchamp'ın ready-made kavramıyla ortaya konmuş yolu izlemiş ve gelenekle yolunu ayırmış, öte yandan "sınırsız sütunların" yaratıcısı Constantin Brancusi'ye bir selam göndermiştir.

Sanatçının, Rus Konstrüktivist Vladimir Tatlin'e gönderme yaptığı Anıtlar serisi de yine floresan lambalarının düzenlenmesinden oluşur. Endüstriyel malzemeyi kendi olarak ve başka bir şeye gönderme yapmadan kullanan diğer minimalist sanatçılardan farklı olarak Flavin'in bu serisindeki çalışmalar belli bir biçime karşılık gelmekte ancak yine nesnenin orijinalliyi korunmaktadır.

Minimalizmin merkez figürlerinden biri olan Amerikalı sanatçı Robert Morris, 1960'lardaki teorik yazıları ve ortaya koyduğu heykelleri aracılığıyla izleyici ile çalışmaların etkileşimi üzerinde durmuştur. Donald Judd ve Carl Andre gibi diğer minimalistlerden farklı olarak Morris, minimalist akımın sınırları içinde kalmayarak genişletilmiş bir sanat anlayışını benimsemiş ve Süreç sanatı ve Arazi sanatı gibi pek çok akımın oluşmasında önemli rol oynamıştır. Ayrıca endüstriyel malzemelerden keçe ve kumaş parçalarıyla gerçekleştirdiği çalışmalarda yerçekiminin etkisini kullanarak sanat nesnesinin yalnızca durağan değil, süreç içinde değişip dönüşebileceğinin altını çizmiştir.



Görsel 10: Robert Morris, Green Gallery Yerleştirmesi, 1964

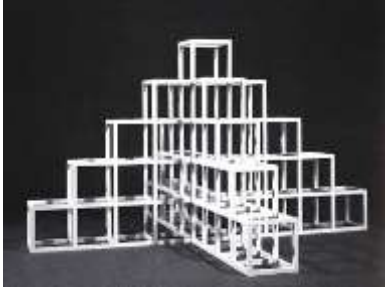


Görsel 11: Robert Morris, İsimsiz, 1965

Heykellerini mimarinin adeta bir uzantısı, uzamın yeni bir eklentisi gibi sunan sanatçılardan Morris'in 1964'te Green Gallery'de ve açıkavada gerçekleştirdiği çalışmaları önemlidir (Bkz. Görsel 10 ve 11). Eser, heykel olma statüsü neredeyse bütünüyle "heykel, odada olup da aslında odaya dahil olmayan şeydir" şeklindeki bir saptamaya indirgenebilecek olan yarı-mimari kütlelerden oluşuyordu; öteki yapıt ise aynalı kutuların açık havada sergilenmesinden oluşmaktaydı (Krauss, 2002:106). Çalışmaların mimariyle ilişkilenmesi ve tekrar eden birimlerden oluşması minimal sanatın altını çizen özelliklerdendir. Morris'in 1966 yılında yazdığı makalesi "Heykel Üzerine Notlar" Minimalist sanat deneyiminin temelini ifade eden ilk metinler arasındadır. Bu yazı, izleyici tarafından sezgi yoluyla kavranabilecek çok yüzeyle şekiller gibi basit formları kullanma çağrısında bulunmuş ve özünde sanat eseri fikrini kendi içinde ve kendisinden bağımsız olarak baş aşağı ederek, minimalist heykelleri algılandıkları bağlam ve koşullara bağlı oldukları şeklinde tarif etmiştir.¹²

Minimalist sanatın önemli figürlerinden bir diğeri de, 1967'de, kavramın sanat eserinin en önemli parçası sayıldığı kavramsal sanat konusunda etkili olan "Kavramsal Sanat Üzerine Paragraflar" isimli bir makale yayımlayan Amerikalı sanatçı Sol LeWitt'tir. Sanatçının, çalışmasıyla ilgili planlamalarını önceden yapması gerektiğini ve endüstriyel tasarımda olduğu gibi uygulamanın mekanik bir eylem olduğunu belirten LeWitt, 1960'larda geometrik düzenlemelerden oluşan ve birim tekrarlarından oluşan heykel çalışmalarına yönelmiş ve bu çalışmalarını mimari alana gönderme yapacak şekilde "strüktür" olarak tanımlamıştır. Çelik, ahşap ve alüminyum gibi endüstriyel yapı malzemeleri kullanan sanatçı, küplerin bir araya gelerek tekrarlanmasından oluşan üç boyutlu düzenlemeler gerçekleştirmiştir.

¹² <http://www.theartstory.org/artist-morris-robert.htm>



Görsel 12: Sol LeWitt, 123454321, 1971
Kaldırma, 1967



Görsel 13: Richard Serra,
Kaldırma, 1967

Minimalist anlayışa göre sanat nesnesi doğaya ya da herhangi birşeye dair olan bir şeyi yansıtmaya çalışmaz, nesne sadece kendine dairdir ve sadece kendini temsil etmelidir. Diğer minimalist sanatçılarda olduğu gibi 1950 sonrası Amerikan sanatının önemli temsilcilerinden Richard Serra'nın eserleri de yine endüstriyel malzemelerin farklı bir anlayışla kullanımını içerir. Kauçuk, paslanmaz çelik gibi malzemelerle çalışan, seçtiği boyut ve malzemenin ağırlığı ile çalışmalarında izleyiciyi tedirgin edici bir yapı içinde sergilemeyi seçen Serra, alana ve mekana özgü gerçekleştirdiği büyük boyutlu heykelleriyle de önemli bir yere sahiptir.



Görsel 14: Eva Hesse, Çoğalma III, 1969



Görsel 15: Eva Hesse, İsimsiz, 1970

Minimalist sanatçılardan malzeme seçimi ve malzemeyi kullanım biçimi bakımından ayrılan, minimalizmin geometrik katılığı ile mekan ve malzeme düşüncesini yine minimal duyarlılık içinde sorgulayan Alman sanatçı Eva Hesse, bu tavrıyla post minimalist sanatın içinde gösterilmiştir. Hesse, atölyesi olarak tahsis ettiği, kullanılmayan bir tekstil fabrikasında ip, tel, kumaş, badana boyası, lateks, fiberglas, reçine gibi endüstriyel malzemelerle heykeller yapmaya başlamış, 1960'larda hüküm süren minimalist düşüncenin sınırlarının dışına çıkarak yaratıcılığa, el işçiliğine dayanan işler üretmiştir. Endüstriyel olmasına karşın daha hassas ve geçicilik özelliği gösteren bu materyallerle olan çalışmaları Eva Hesse'in Postminimal süreçteki yerini sağlamlaştırmıştır. Minimalizmin özelliklerinden olan birim tekrarlarını kullanmasıyla ilgili kendisine sorulan bir soruya "Eğer bir şey anlamlıysa, belki de on kez söylenince daha

anlamli olacaktır. Bu sadece estetik bir seçim deęil”¹³ diye yanıt veren Hesse, malzemeye ve onun işlenişine şiirsel yaklaşımla postminimal sürecin en önemli figürlerinden biri olmuştur.

SONUÇ

Minimal sanat geleneksel heykel anlayışının (soyut dışavurumcu çalışmalarda hala görülebilen) insanbiçimci bakışına karşı çıkmakla kalmaz, çoęu soyut heykeldeki mekansız alemi de reddeder. Minimalizmle birlikte heykel artık bir kaide üzerinde duran ya da saf sanat olarak görülen bir çalışma olmaktan çıkıp nesnelerin arasına yerleşir ve ortama özgü tanımlanır (Foster, 2009:65). Burada izleyici, sanatçının nesneye yaptığı biçimsel müdahaleyi izlemeye odaklanmak yerine, malzemenin kendi doğası içinde mekanla kurduęu diyaloga tanıklık eder.

Klasik sanatın, sanatçının yeteneęini alkışlayan anlayışına karşı olan tavırdaki bu çalışmalar, Duchamp’ın, sanatın estetikten uzak olmasını savunan görüşünü takip etmektedir. Daha çok tasarım ve mimaride kullanılan malzemelerin sanatın bizzat nesnesi olduęu bu akım, dada ile beraber genişleyen nesne algısını bir başka boyuta taşımıştır. İşlevsel amaçlı bir endüstriyel malzemenin fonksiyonellikten uzak kullanımı bu dönemi sanatsal süreçte özel kılan taraflardan birisidir. Bunu da yine malzemenin doğasına çok fazla müdahale etmeden, onu başka bir şey olarak göstermeye çalışmadan ortaya koyuyor oluşları akımı özel kılan bir başka unsurdur. Son olarak, Danto’nun dedięi gibi, bütün sanat eserleri anlamları cisimleştirir. (Danto, 2013:59)

¹³ Harrison, C. Wood, P. Sanat ve Kuram, 1900-2000 Deęişen Fikirler Antolojisi, Küre Yayınları, Çev. Sabri Gürses, İstanbul, 2011, s: 950.

KAYNAKÇA

- Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Danto, A. (2013). *Sanat Nedir?* (Çev. Zeynep Baransel), İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Duve, T. d. (2002). *Ex Situ*, Sanat Dünyamız Sayı:82, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Harrison, C. Wood, P. (2011). *Sanat ve Kuram, 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi*, (Çev. Sabri Gürses), İstanbul: Küre Yayınları.
- Krauss, R. (2002). *Mekana Yayılan Heykel*, Sanat Dünyamız Sayı:82, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

İnternet Kaynakça:

- <http://www.e-skop.com/skopbulten/pariste-uc-sergi-i-surrealist-nesne/1690>, Erişim Tarihi: 14.05.2016
- <http://www.theartstory.org/artist-stella-frank.htm>, Erişim Tarihi:06.06.2016
- <http://www.juddfoundation.org/generalinformation>, Erişim Tarihi: 15.06.2016
- <http://www.theartstory.org/artist-morris-robert.htm>, Erişim Tarihi: 08.05.2016

Görsel Kaynakça:

- Görsel 1: Claes Oldenburg, Hamburger , 1962, <http://minerva.union.edu/duncanc/surrealism/Claes%20Oldenburg%20Pie%20and%20Hamburger%20and%20Soft%20Calendar.jpg>
- Görsel 2: Josef Albers, Gömme Masa, 1927, <http://www.albersfoundation.org/sources/exhibition-history/josef-albers-group/#>
- Görsel 3: Kazimir Malevich, Siyah Kare, 1915, <http://www.tate.org.uk/art/research-publications/the-sublime/philip-shaw-kasimir-malevichs-black-square-r1141459>
- Görsel 4: Frank Stella, Mantık ve Sefaletin Evliliği, 1959, <http://understandingminimalism.com/introduction-to-minimal-art/>
- Görsel 5: Donald Judd, İsimsiz, 1969, <https://farticulate.wordpress.com/2010/12/28/28-december-2010-post-donald-judd-selected-sculptures-interview/>
- Görsel 6:Brancusi, Sonsuzluk Sütunu, 1938, <https://100swallows.wordpress.com/2008/10/05/brancusis-essential-egg/>
- Görsel 7: Carl Andre, Eşdeğer VIII, 1966, <http://www.tate.org.uk/art/artworks/andre-equivalent-viii-t01534/image-280131>
- Görsel 8: Dan Flavin, 25 Mayıs Diyagonalı, 1963, <http://themodern.org/collection/diagonal-of-may-25-1963/1126>

Görsel 9: Dan Flavin, Tatlin için Anıt, 1964,

<https://www.nga.gov/exhibitions/2004/flavin/monuments/monuments.shtm>

Görsel 10: Robert Morris, Green Gallery Yerleşimesi, 1964,

<https://tr.pinterest.com/pin/385198574349288859/>

Görsel 11: Robert Morris, İsimli, 1965,

<http://cubesandmirrors.blogspot.com.tr/2011/08/evolution-of-mirrored-cube.html>

Görsel 12: Sol LeWitt, 123454321, 1971,

https://issuu.com/colas.saintmartin/docs/tome_iii_annexes

Görsel 13: Richard Serra, Kaldırma, 1967, http://blog.art21.org/2013/05/02/alchemy-richard-serras-early-work/#.V3Jh_vmLTcc

Görsel 14: Eva Hesse, Çoğalma III, 1969, <http://www.dia.org/object-info/aebe5e6-e1a7-47f5-8da7-82320e0ecb2e.aspx>

Görsel 15: Eva Hesse, İsimli, 1970, <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/07/josef-albers-eva-hesse-and-the-imperative-of-teaching>

OKUL ÖNCESİ SANAT EĞİTİMİNDE YAPBOZUN ÖNEMİ**Yrd. Doç. Dr. Mehmet Emin KAHRAMAN**

Yıldız Teknik Üniversitesi

mek@yildiz.edu.tr**Merva KELEKÇİ OLGUN**

Yıldız Teknik Üniversitesi

mervakelekci@gmail.com**ÖZET**

Okul öncesi dönemde olan bireylerin öğrenme ve düşünme konusundaki uyarınları önemli bir yere sahiptir. Bu durum bireyin, bilişsel, duyuşsal ve işitsel faaliyetlerinin gelişmesini sağlar. Küçük yaşta bireyin sanatsal etkinlikleri onun düşünme becerisini geliştirir. Yaratıcılığın gelişmesinde ise sanat eğitim programları önemli bir alanı kapsamaktadır. Bu da küçük yaşlarda başlayarak aktifleşir. Okul öncesi bireylere öğrenmeyi oyun teknik ve yöntemlerini kullanarak öğrenilmesi istenen konu hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlar. Yapboz tekniği, öğrenmeyi eğlenceli ve işbirlikçi öğrenme biçimiyle bütünleştirmektedir. Sonuç olarak kısa sürede sanat eğitimi sevdirilerek öğretilmesi hedeflendiğinden yapboz tekniği doğru bir öğretim yöntemi olarak kullanılmaktadır. Sanat eğitimi küçük yaşlarda başladığında yapboz tekniği kullanılarak öğrenmenin artmasını sağlamak daha yaratıcı düşünebilen ve farkındalık oluşturacak bireyler yetişmesini sağlayacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Eğitim, Yapboz, Çocuk**ABSTRACT**

The stimuli in learning and thinking has an important place on individuals who are in preschool period. This situation enables the development of individual's cognitive, affective and auditory activities. Artistic activities of individuals in younger age improves his thinking. In the development of creative arts education program covers a significant area. This also started at a young age. By using with teaching techniques and methods for pre-school individuals develops information about the desired topic. Jigsaw technique integrates learning with fun and collaborative learning. Consequently, as soon as the jigsaw that aims to teach the techniques of enjoying art education so it is used as a teaching method. In other words, when art education began at an early age using Jigsaw technique will ensure by growing more creatively thinking and create awareness individuals.

Keywords: Art, Education, Puzzle, Child

GİRİŞ

Okulöncesi dönemde sanat eğitimi bireyin hem psikolojik hem de bedensel olarak öğrenmedeki estetik kaygısını, düşünmesini, gördüklerini kavramasını sağlar. Sanat eğitimi, bilişsel, duyuşsal ve işitsel olarak gelişimine katkıda bulunur. Bireyin gelişimi, için sanat eğitimi gereklidir. Sanat eğitimi bireyin çok yönlü gelişiminde önemli rol oynar. Çok alanlı sanat eğitimi anlayışı estetik duygusunun oluşumuna farklı bakış açılarına sahip olmasına yardımcı olur.

Okul öncesi eğitimi, bireyin bütünsel gelişimini destekleyici etkinlikler üzerine kuruludur. Bu etkinlikler bireydeki olumlu gelişmelere yardımcı olarak yaratıcılığının ön plana çıkmasını sağlar. Bireylere küçük yaşlarda gerçek olarak sanat eğitimi verilmiyor. Sanatla bağdaşan etkinlikler, oyunlar ve belirli teknikler kullanılıyor. Bu tekniklerden biri yapboz tekniğidir. Yapboz çocukların hayatına küçük yaşlarda girerek bir oyun tekniği olarak karşımıza çıkar. Bu tekniği kullanarak sanat eğitimini okul öncesi bireylere aktif kullanarak doğru bir eğitim süreci geçirmesi sağlanabilir. Bu durum da bireyin sanat yönünden gelişmesine ve farklı alanlarda da başarı göstermesini sağlar.

OKUL ÖNCESİ DÖNEM

Okul öncesi eğitim bireyin bütün gelişimini destekleyici etkinlikler üzerine kuruludur.

Bu dönemde olan bireylerin öğrenme ve düşünme konusundaki uyarılarına önemli bir yere sahiptir. Birey bu yaşlarda anlamaya ve anlamlandırmaya başlayarak öğrenmenin teknik kısmı ile karşılaşır. Öğrendiklerini, görsel olgularla pekiştirerek zihninde kodlar. Bu durum bireyin, bilişsel, duyuşsal ve işitsel faaliyetlerinin gelişmesini sağlar. Öğrendikleri bilgileri istedikleri gibi sınıflandırarak oyunlarda ve diğer konularda kendilerine göre yorumlarlar. Bu durum bireyin yaratıcılığının gelişmesini sağlamaktadır. Okul öncesi eğitimi çocuğun bütünsel gelişimini destekleyici, etkinlikler üzerine kuruludur. Okul öncesindeki eğitimin asıl amaçlarından biri de budur. Yaratıcılığın gelişmesinde ise sanat eğitim programları önemli bir alanı kapsamaktadır (Abacı, 2000).

Okul öncesi dönemin bireye kazandırdığı temel olgular; bireyin toplum içinde kendi farkına varabilmesi, etkin öğrenme yollarını bulabilmesini, kendini ifade doğru ifade edebilmesini sağlamaktır. Öğrendiği etkinlik ve sanat eğitimleriyle farkındalık oluşturacak bireyler olarak toplumda kendilerinin farkına varabilmelerini amaçlamaktadır.

Çocukların yaratıcılık ve estetik duygularının erken yaş dönemlerinde desteklenmediği takdirde ileriki yaşlarda üretken, yaratıcı ve çevresinde olan tüm güzellikleri göremeyen ve bu olguların farkına varamayan bireyler olmalarına neden olmaktadır (Feeney, Moravcık, 1987).

SANAT EĞİTİMİ

Sanat eğitimi; gözlem yapma, özgün buluş ve kişisel yaklaşımları destekler, Pratik düşünmeyi geliştirir. Olayları, olmadan da beyinde gerçekleştirme gücünü artırır. Sanatla ilgilenmek her bireyin gelişimi ve için gereklidir. Sanat eğitimi sürecinde; algılama, bilgilenme, düşünme, tasarlama, yorumlama, ifade etme, kavramabecerileri ve estetik ilkeler doğrultusunda sanatın dili kullanılarak edinilir. Bu eğitim alanında birey resim, müzik, heykel, dans, şiir, öykü, fotoğraf, seramik, yaratıcı drama, tiyatro, film, video gibi sanat alanlarından, kendine en uygun anlatım dilini tanıma olanağına sahiptir.

Sanat ve çocuk birbirini tamamlayan ve döngüsel olarak devamlı gelişim aynı zamanda değişim gösteren durumdur. Küçük yaştaki bireyin sanatsal etkinliklerinin düşünme becerisini geliştirir. Herhangi iki çocuk birbirine benzeyen özellikler göstermez. Birey, bilişsel, duyuşsal, işitsel olarak kendine yönlendirilen öğren durumlarını farklı algılayarak kendi çevrelerindeki durumlara göre yorumlarlar. Bu durum da her birey kendine özgü farklılıklar gösterir (Artut, 2002).

Çocuklar sanat ile ilgili çalışmalarda özgün düşünüp yaratıcılıklarını ortaya koyarlar. Yaratıcı olabilmesi bireyin kendine güven duyması ve özgür düşünebilmesi gerekmektedir. Sanat eğitiminde, bilimsel veri ve olgulardan yararlanarak sanat dışındaki durumlarda da geniş olarak düşünebilmektedirler (Aral, 1999).

Sanat eğitimi ve sanat çalışmaları konudan bağımsız, tek başına bireye birçok kazanım sunan tek öğretim yöntemidir. Aynı zamanda sanat eğitimi estetik duygusunun ve yaratıcılığının gelişimini desteklemek için bireye yaptırılan birçok etkinlik mevcuttur (Abacı, 2000).

YAPBOZ TEKNİĞİ

Yapboz, parçalardan oluşan bir resim veya bir fotoğrafın birleştirilmesiyle ortaya çıkan bir oyun türüdür. Yapbozun ilk ortaya çıkışı 18. yüzyıla kadar uzanmaktadır. İlk olarak 1766 yılında Londra'da John Spilsbury tarafından yapılmıştır. Harita yapımıcısı olan Spilsbury ilk yapboz haritasını, sert bir tahta üzerine yerleştirip testere ile keşmiştir. Zamanla çeşitli görseller kullanılarak oluşturulmaya başlandı. Ve küçük yaşlarda bulunan bireylere oyun türü olarak sunuldu. Zamanla değişim ve gelişim göstererek eğitime katkı sağlayıp öğrenme teknikleri arasına girmiştir. (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Yapboz>).

Beyne gönderilen her bir uyaran düşünmeyi sağlar. Yapboz tekniği ile gönderilen farklı uyaranlar tamamlayıcı bir bilgi gönderildiği zaman konuları farklı düşünüp ve yorumlamayı sağlar.

Yapboz tekniği, öğrenmeyi eğlenceli ve işbirlikçi öğrenme biçimiyle bütünleştirmektedir. Yapboz, bütünü parçalara ayırdığı için birey daha çabuk öğrenmektedir. Parçaların tek tek birleşmesiyle sonuca ulaşılmaktadır. Okul öncesi bireylerin öğrenme ve gelişimlerinde yapboz tekniği kullanılmaktadır.

OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE SANAT EĞİTİMİ

Çocuğun yaşamında aileden sonra en önemli sosyal çevresi okul ve öğretmenidir. Bu dönem okul öncesinden başlayarak ileriki yaşlara kadar devam etmektedir. Okul öncesinde farklı bilgilerle tanışmaya başlayan birey kendindeki yaratıcılığın zamanla farkına varmasını sağlamaktadır. Bu dönemde verilen sanat etkinlikleri bireyde farklı düşünüp olayları farklı yorumlamasıyla değişiklik göstermeye başlamaktadır.

Sanat eğitimini amacı, nesnelere dış görünüşünü değil onların içinde bulunan anlamlarını ortaya çıkarmaktır. Sanatın bulunduğu yerde girişimcilik ve bağımsızlık hakimdir. Sanat eğitimiyle var olanları devam ettirmek değil yeni durumlar oluşturmak esastır. Sanat eğitimi sadece yeteneği olanlarla değil okul öncesi dönemden başlayarak bireyin yaşamı boyunca çeşitli değişim ve gelişimler gösteren eğitsel bir süreçtir (Aral, 1999).

Okul öncesi sanat eğitimin birçok hedefi vardır.En önemli olanı bireyin kendisini ve dünyayı yaratıcı bir şekilde algılama yeteneklerini arttırmaktadır.Birey bu yaşta ilgilendiği her bir sanat dalıyla bağlantı kurarak algılama yeteneklerini arttırmaktadır.Başkalarının yapmış olduğu sanat eserlerini de keşfederler. Zamanla bireyi dünyayı algılamaya ve dünyadaki ilişkiler hakkında düşünmeye sevk eder (Epstein, 2001).

Okul öncesinde bulunan bireylerin estetik ve yaratıcı duygularını erken yaşlarda desteklememesi ileriki yıllarda yaratıcı, üretken, ve etrafındakileri fark edemeyen bireyler olarak yetişmelerini engeller.(Feeney ve Moravcik, 1987).

Okul öncesi dönemde sanat eğitimi programı uygun şekilde hazırlandığında bireylerin yaratıcılıklarının gelişmesinde etkin rol oynamaktadır.Duygu ve düşüncelerini dil, müzik, drama, resim vb.sanat etkinlikleriyle kendilerini ifade ederler. Böylelikle birey iç dünyasındakileri yansıttığından rahatlama kendine olan güven ile özgün bireyler olmalarını sağlamaktadır (Ulutaş, İ., Ersoy, Ö., 2004).

SANAT EĞİTİMİNDE YAPBOZ TEKNİĞİ

Okul öncesinde bulunan bireyler duymasal araştırma içinde olduklarından nesnelere elle deneme yoluyla bularak iletişim kurarlar.Bu yaşta olan bireylerin görsel algıları yetişkinlere göre daha yüksektir.Her bireyin görsel algı düzeyi birbirinden farklılık gösterir.Çocukların görselleri biçimlendirmeleri sanatsal gelişimleri ile bağlantı kurarak öğrenmeleri daha kolaydır.Bu bağlamda okul öncesi bireyler görsel niteliği yüksek teknikler uygulanmaktadır.

Nesnelere, simgelere, insanlara ve olaylara verilen anlamlar ve önem dereceleri uyarıcının kendi değil o uyarıcının yaşantı ve amaçlarıyla olan ilişkisini sağlar (Cüceloğlu, 1998).

Bu öğreti karşısında önem teşkil eden yapboz tekniği okul öncesi sanat eğitiminde mühim bir yere sahiptir. Sanat eğitiminde yapboz tekniği ile kısa sürede parçaları yerleştirerek bireyin, bütüne ulaşmasını sağladığından önemlidir.

YAPBOZ TEKNİĞİ İLE SANAT EĞİTİMİ

Yapboz bir teknik olarak düşünülmektedir.Okul öncesi bireylere sanat eğitimi verilirken eseri tam anlayabilmeleri için parçalama yöntemiyle dokunarak ve anlayarak öğrenmesi hedeflenmektedir. Birden fazla duyu organına hitap eden bu yöntem bireydeki kısa sürede hızlı ve doğru bilgiye ulaşmasını sağlamaktadır. bu bağlamda birey kısa süre de birden fazla sanat eserini yapboz tekniği ile öğrenebilmektedir

1. Betimleme Aşaması:

Okul öncesinde bulunan bireylere ilk olarak yapbozun hangi eserlerden yapılacağı seçilmektedir.Seçilen eserlerin bireylere uygunluğu tesbit edildikten sonra yapbozu oluşturma aşamasına gelinir.

Bireylere eser hakkında kısa bilgi verildikten sonra yapbozu kendi başlarına oluşturmaları istenir.

2. Çözümleme Aşaması:

Bu aşamada birey knedisine verilen materyalleri etkin kullanarak yapboz parçalarını doğru yere yerleştirmeye başlarlar.

3. Yorumlama Aşaması:

Yorumlama aşamasında betimleme ve çözümleme aşamasında elde edilen bilgilere göre yorumlanır. Bireye aktarılan bilgiden başlayan süreç yapboz yapma aşamasına, eseri doğru ve etkin kullanarak yetersiz görülen kısımlardaki eksiklikler giderilerek, bireyin kavraması gereken kısım için yorum yapılır.

4. Yargı Aşaması:

Bu aşamada bireylerin yapboz tekniği kullanarak sanat eğitiminde vardıkları sonuçlar kendileri tarafından belirlenir. Böylece yapboz tekniğini etkin olarak kullanımı sağlanarak sanat eğitimine olan öğrenme hızı ile sonuçlanmaktadır.

Okul öncesindeki bireylere küçük yaşlarda sanat eğitimi vermek için belirli yöntem ve teknikler kullanılmaktadır. Kısa sürede daha çok öğrenilmesi istenmesi de seçilen yöntem veya tekniğe bağlıdır. Küçük yaşlardan itibaren bilinen ve kullanılan yapboz tekniği bütünü parçalara ayırıp sonrasında tekrar parçalar yardımıyla bütünü oluşturmak istenmektedir. Bu teknikte birey için eğlenceli ve işbirlikçi öğrenmeyi sağlamaktadır.

4 ve 5 yaş grubunu içeren okul öncesi bireyler seçilerek pilot okulda uygulama yapılmıştır. Yapboz tekniğiyle öğrenilmesi istenen sanat eserleri seçilmiştir.

Bu eserler;

- Pablo Picasso - Müzisyen
- Goya - Uçurtma
- Van Gogh - Yıldızlı Geceler
- Joan Miro - Sirk

Eserler bireye uygun olarak seçilmiş olup daha sonra yapboza dönüştürülerek oyun oynatılmıştır. Bu eserleri seçme amacımız çocuklara en yakın çizgiyle çalışılmış olmasıdır. Bireyin öğrenme hızı ve durumuna bağlı olarak eserler değişerek bu eserler farklılık gösterecektir.

Öncelikle bireyin önüne sanat eserlerinden bir ressamın eseri koyularak bilgi verilmiştir. Daha sonra eseri daha iyi kavraması için yapboz uygulaması yapılmıştır.

SONUÇ

Sanat eğitiminde yapboz tekniği kullanıldığı zaman bilişsel, duyuşsal alana hitap ettiğinden öğrenme hızı artmaktadır. Bireyin kendi kendine parçaları birleştirerek öğrenme yoluna gitmesi uzun süre öğrenmesini sağlayacaktır.

Yapboz tekniğinde bireyin dokunarak, görerek ve düşünerek hareket etmesi kişinin koordinasyonlarının iç içe hareket ederek uyarılarının daha aktif olduğunu bize gösterir.

Öğrenme süresini en aza indirerek öğrendiğini uzun süre hafızasında tuttuğunu göstermektedir. Yetkin bir ekip oluşturularak yapılacak olan yapboz ile sanat eğitimi uygulamaları doğru öğrenmeyi amaçlamıştır.

Sanat eğitimi küçük yaşlarda başladığında yapboz tekniği kullanılarak öğrenmenin artmasını sağlamak daha yaratıcı düşünebilen ve farkındalık oluşturacak bireyler yetişmesini sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

Abacı, O. (2000).Okul Öncesi Dönem Çocuklarında Görsel Sanat Eğitimi, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.

Artut, K. (2002). Sanat Eğitimi Kuram ve Yöntemleri. Anı Yayıncılık, s. 103-104. Ankara.

Aral, N. (1999).Sanat Eğitimi- Yaratıcılık Etkileşimi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 15: 11-17. Ankara.

Cüceloğlu, D. (1998). Yeniden İnsan İnsana, Remzi Kitapevi, 18. Basım, Ankara

Epstein,A. S. 2001. Thinking about Art. Young Children, May; 38-43.

Feeney, S.ve Moravcik, E.1987. A Thing of Beauty: Aesthetic Development in Young Children. Young Children, September; 7-15.

Ulutaş,İ.,Ersoy,Ö.(2004).Okul Öncesi Dönemde Sanat Eğitimi. Kastamonu Eğitim Dergisi ,No:1, 1-12

<http://oyaabacisanategitimi.blogspot.com.tr/2011/12/okul-oncesi-cocuk-ve-sanat-egitimi.html> (25.05.2016).

YARATICI ENDÜSTRİDE TASARIM ODAKLI DÜŞÜNCE EĞİTİMİ**DESİGN THINKİNG EDUCATION İN CREATIVE INDUSTRY****Yrd. Doç. Dr. Doğan ARSLAN**

İstanbul Medeniyet Üniversitesi

doganaslan@yahoo.com

ÖZET

Bu araştırma, tasarım odaklı düşünce sürecinin bir ülkenin yaratıcı endüstrisindeki yeri ve önemi üzerine kurgulanmıştır. Tasarım odaklı düşünme yönteminin teknoloji, yaratıcılık ve ekonomi ile ilişkili olması sebebiyle, gelecek kuşaklara kazandırılması ve anlatılması zaruridir. Bu çalışmada tasarım düşünce sisteminin eğitim ve öğretimdeki yeri ve önemine değinilmiş ve bu çerçevede araştırma yapılmıştır. Araştırmada önce yaratıcı endüstri konusunda genel tanımlama yapılmış sonrasında tasarım odaklı düşünme sürecinin içeriği ve önemine değinilmiştir. Yazıda tasarım düşünme sürecinde kullanılan genel yaklaşımlar, tespitler ve elde edilen sonuçlar eğitim ve öğretim çerçevesinde değerlendirilmiştir. Tasarım odaklı düşünce sürecinin belli başlı süreçleri başlıklar halinde belirtilerek ve açıklamalar yapılarak öğrenci ve öğretmen ile olan ilişkisine değinilmiştir.

Daha çok tasarım ve sanat okullarında öğretilen yaratıcı tasarım düşünce sürecinin, diğer farklı alanlarındaki eğitim kurumlarında da öğretilmesi ve yaygınlaştırılması, yaratıcı endüstriye ciddi katkı sağlayacaktır. Eğitimciler, öğrenciler, girişimcileri ve bu konuya ilgisi olan bütün yaratıcıların bu çalışmada faydalanacağı umulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yaratıcı Endüstrisi, Tasarım Düşüncesi, Yaratıcılık, Eğitim

ABSTRACT

This research is built on the design thinking process in creative industries that is very important an economic tool in a country. Design thinking is associated with technology, creativity and economy, therefore it is necessary to be told and transformed to future generations. The importance of design thinking system in education and teaching was conducted in this research. First, the general definition of creative industry was mention, and later on, the importance of the content and the significance of the creative industry were pointed out in this research.

The general approaches, determinations, and obtained results of design thinking, with the evaluation in the context of education and training, were evaluated in this article. The descriptions of certain processes, as headlines, were discussed in design thinking which was

pointed out through the relationship between teachers and students. Although, design thinking process was taught in design and art schools, it is believed that spreading of teaching design thinking methods in different areas of education organizations will provide a significant contribution to the creative industries. It is expected that Educators, students, entrepreneurs and creative of all who are interested in design thinking are expected to benefit in this research.

KeyWords: Creative Endustry, Design Thinking, Creativity, Education

GİRİŞ

Yaratıcı endüstri genel manada yaratıcılık, fikir, bilim ve bilginin ekonomik faaliyetler içinde üretilmesi ve ticarileştirilmesi olarak tanımlanır. (Parrish, 2016). BiritishCouncil ise yaratı endüstriyi özünde bireysel yaratıcılık ve yeteneği barındıran, fikri mülkiyete dayalı biçimde istihdam yaratan ve zenginleşme sağlayan endüstrileri, yaratıcı endüstri olarak adlandırır. (British Council, 2016). Can Bilgili 1990'dan bu yana gelişmiş ülkelerin ekonomik gücünü devam ettirebilmesi için "yaratıcı endüstriler alanına ciddi yatırımlarda buldukları, özellikle kültür sektörü olarak kitle iletişimini de içine alacak şekilde" yaratıcı endüstriye stratejik kaynaklar ve yatırımlar yaptıklarını belirtir. (Bilgili, 2008). Yaylagül Ceren Karataş'de yaratıcı endüstrinin çağımızın dinamik enstrümanı olduğunu ve bu haliyle toplumsal, sosyal ve fiziksel acıdan "sürdürebilir kalkınma ve kümelenme çerçevesinde bütünsel bir ağ" oluşturduğunu iddia eder. (Karataş, 2011). Bu çerçevede yaratıcı sektörlerin özellikle toplumsal gelişim ve barışçıl yapılanmada kapsayıcı, adil, sürdürülebilir büyüme ve geliştirmede yardımcı olabileceğini söyleyebiliriz. Bu tanım ile yaratıcı endüstri fikri daha genele yayılmakta, adaletsizliğin, eşitsizliğin, savaş ve şiddetin yoğun olduğu dünyada umut oluşturabileceği gibi ekonomik kalkınmayı da katkı sayılabilecektir. Özellikle Kuzey Amerika ve Avrupa'da yaratıcı endüstri ve buna bağlı olarak tasarım düşüncesi (problem belirleme ve çözüm odaklı eğitim ve öğretim) günümüzde sadece yüksek öğretimdeki tasarım merkezli programlarında değil, ilkökul, ortaokullarda ve lise gibi eğitimi kurumlarında da tasarım merkezli dersler ve eğitimler verilmektedir.

YARATICI ENDÜSTRİ

Yaratıcılığa ekonomik açıdan bakıldığında, girişimciliği teşvik eden, yenilik geliştirme kapasitesini güçlendiren, verimliliği arttıran ve ekonomik büyümeyi hızlandıran bir faktör olarak, görmek mümkündür. Yaratıcı endüstri üzerine 2001'de yazdığı ilk kitabıyla tanınan John Howkins bir görüşmesinde, yaratıcı endüstrisi üzerine düşünmeye başlamasının nedenini, başarılı büyük şirketlerinin sebebinin bireysel kişilerin yaratıcı ve özgün fikirleriyle diğerlerinden farklı olduğunu ve düşündüğünü, dolayısıyla bu alanda çalışma yaptığını belirtir. (Ghelfi, 2005). Howkins yaratıcılığın ve ekonominin yeni olmadığını, fakat günümüzde bu ikili ilişkinin teknoloji ile daha yaratıcı fikirler ve ilişkilerin oluştuğuna dikkat çeker. Yeni fikirlerin geliştirilmesi ve bu fikirlerin, özgün sanatsal ve kültürel ürünler, fonksiyonel tasarımlar, bilimsel buluşlar ve teknolojik yenilikler geliştirmek üzere kullanılması, anlamına gelmektedir. Yaratıcı sektörlerin belli başlı alanlarını şu şekilde ifade etmek mümkün: Reklam, TV ve

Radyo, Görsel Sanatlar (Resim Heykel) Film, Yeni Medya, Yayıncılık ve Basılı Medya, Mimarlık, Tasarım Moda, Gösteri Sanatları (Tiyatro bale), El Sanatları ve Geleneksel Kültür çalışmaları. Son on yıldır bilgi ve iletişim teknolojileri, özellikle de mobil iletişim ile yapılan ve ciddi kolaylıklar sağlayan hizmetler, mühendislik ve Ar-Ge yönetimi gibi daha “teknoloji merkezli” kültür ekonomileri de bu sürece katılmıştır.

İnternetin gelişimi ve bilgisayarların küçülerek cebe girmesi doğal olarak iletişimin bireyler arasında hızlanmasına ve güçlenmesine neden olmuştur. Her zaman ve her yerde taşınabilir elektronik aygıtlar girişimcilerin iştahını kabartmış ve bu sebeple oluşturulan tasarım odaklı dijital laboratuvar ve merkezler, sanal oyun, eğlence, bilgi ve görsel alanlarla ilgili verilerin yaygınlaşmasına ön ayak oluşturacak ortamlar oluşturmuştur. Bu merkez ve laboratuvarlarda yaratılan ve üretilen ürünlerin küresel pazara satılması ve pazarlanması yaratıcı endüstrinin önemli zeminini oluşturur. Dünyada tasarım ve teknoloji odaklı Ar-Ge merkezlerinin çoğalması, Türkiyede de etkisini göstermiş, devlet ve özel kurum ve kuruluşlarda araştırma laboratuvarları oluşturmuştur. Örneğin, Yıldız Teknik Üniversitesine bağlı *DigitalLab*, Bahçeşehir Üniversitesi içinde oluşturulan *Oyun laboratuvarı (BUG)* ve *VR First* gibi merkezler, Kadir Has Üniversitesi bünyesinde oluşturulan *FabLab*, Işık Üniversitesi çerçevesinde çalışmalar yapan *Yenilikçilik ve Girişimcilik Merkezi (Cine)* ve Koç Üniversitesinde oluşturulan *Kuluçka Merkezi* gibi kuruluşlarda tasarım ve teknoloji odaklı çalışmalar için girişimlerde bulunmuşlardır. Bu tür merkezlerde günümüzde ekonominin ruhu oluşturacak yaratıcılık, internet ve dijital merkezli proje ve fikirlerle tasarım problemleri ve çözümleri oluşturulması planlanmaktadır.

İnsanlık tarihinde buluşlar ve icatlar bireysel çabalar ve zengin kurumlar çerçevesinde oluşturulurken, günümüzde bu buluşların ekonomik değeri göz önüne alındığında, tasarım odaklı eğitimin bütün okullara yayılmıştır. Tasarım, yaratıcı endüstri içindeteknolojik ihtiyaçların devamlılığı oluşturmada güçlü görsel ve etkili bir eylemdir. Tasarım ürünlerin endüstride tutunabilmesi ve uluslararası bir değer oluşturabilmesi, ürünün sadece görsel estetiğinin güçlü olmasıyla gerçekleşecek bir durum değildir. Bir tasarımın içeriğini önemsemek amacıyla kullanılan “içerik kraldır” (Content is the King) deyiimi, yaratıcı bir görsel tasarım çalışmasında içeriğinin çok önemli olduğuna vurgu yapmaktadır. Tasarım odaklı bir ürünün yaratıcı endüstride küresel boyutta değer kazanması ve ülke ekonomisine katkı sağlaması artık daha planlı ve bilinçli yaklaşımların gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Bu sebeple tasarımcılar geleneksel olarak ürünün görünüşünü geliştirmek ve fonksiyonel bir çözüm için uğraşırken, artık günümüzde toplumsal ve sosyal olayları bir girişimci gibi değerlendirip, çözümler üretmeye başlamıştır. Mesela bu çerçevede tekerleğin icadı tasarım, ihtiyaç ve endüstri ilişkilerin primitif başlangıcı olarak ele almak mümkündür. Yine matbaanın bulunuşu, bilginin ve gücün halka indirgenmesi çerçevesinde düşünüldüğünde, bu buluşun demokrasi, özgürlük ve insan hakları gibi alanlara yansması kaçınılmazdır. Tarihte büyük askeri dehaler ve bunun sonucunda elde edilen savaşlardaki başarılar ve nihayet ekonomik getiri, tasarım fikrinin ve düşüncenin ürünüdür. Günümüzde büyük güç oluşturan tasarım odaklı düşünme yöntemleri yaratıcı endüstride etkin kullanılması, bu girişimci eğitim yöntemin okullarda bilinçli kullanılmasıyla gerçekleşecektir.

TASARIM ODAKLI DÜŞÜNCE

Tasarım odaklı düşünce (Design Thinking) Rolf Faste'in Stanford Üniversitesinde geliştirdiği biçimiyle “yaratıcı eylem metodu” olarak tanımlanır. Faste daha yaşana bilinen bir gelecek için problem ve meselelere yönelik yaratıcı çözümler üretmenin tasarım düşüncesinin geliştirilmesiyle olacağını iddia etmektedir. (Cohen, 2014). Tasarım düşüncesi aynı zamanda tasarım hareketi çerçevesinde teknolojinin etkin imkanları kullanarak, insanların ihtiyaçlarına çözümler getirerek, belli bir kitle (müşteri) üzerinde ekonomik girdi oluşturmak ve nihayet insan yaşamında değer kazandırmak olarak da düşünülmektedir. Aj Juliani tasarım düşüncesini insanların yüz yüze geldiği ve çözümünü gerçekleştirmediği her türlü sorunlara yönelik çözümler süreci olarak ifade eder. (Juliani, 2016). Juliani, tasarım odaklı düşünceyi “İhtiyaç dürtüsüyle oluşan problemlere yönelik tasarım ile yapılan çözümler” şeklinde adlandırır. Fakat bu çözümlerin “Fonksiyonel” ve “estetik” yönüyle de çözümler üretilmesi beklenir. Bir ihtiyacın çözümünde fonksiyonel çözümler tam oluşmamış ve üstelik form ve şekil itibarıyla olgunlaşmamış tasarımlar başarısızlıkla sonuçlanacaktır. Bir başka kurum veya kuruluş güzel fikri “tasarım düşünce sürecinde” geçirecek, uygulanabilir, test edilerek kabul edilebilir aşamasına getirerek daha etkili çalışma üretebilir. Mesela Apple şirketi bazen farklı şirketlerin öncülüğünü yaptığı unsurları, tasarım sürecinde ciddi süreçlerden sonra öncü buluşu yapan şirketten daha etkin yapabilmektedir. Günümüzde Apple şirketinin popüler satış ürünü İpad tablet'in ilk versiyonu 2010 yılında piyasaya sunulmuştur. Hem görsel estetik hemde içerik olarak olgunlaşmamış benzer ürün Microsoft şirketi tarafından 2000 yılında tanıtımı yapılmıştı. Aradan 10 sene sonra Apple şirketinin daha güçlü ve zengin içerik olarak piyasaya sunduğu benzer ürün olan İpad'in başarısını Microsoft şirketinin sahibi Gates şöyle açıklar; “Daha önce bizim yaptığımız tablet ince, kullanışlı ve ilgi çekici değildi. O (Steve Jobs) bizim yaptığımızdan daha iyisini yaptı. Ürünün zamanlaması, mühendisliği ve paketlenmesi doğru yapıldı.” (Bort, 2012). Gates'in burada itiraf ettiği ürünle ilgili açıklaması, küresel etkileri olacak bir tasarım ürününün tasarım düşünce sürecinin iyi ayarlanmasına ve zamanlamasına dikkat çekmektedir.

Kolombiya Üniversitesi öğretim üyesi Don Buckley inovasyon ve tasarım odaklı düşünme yöntemlerin öğrencilerin ve bireylerin “problemlerini daha hızlı çözülebileceğini” iddia eder. (Öndeş, 2015). Buckley, tasarım düşüncesinin öğrencilerde “aktif öğrenmeyi ön plana çıkardığını” belirtirken, eğitimde daha fazla inovasyon olabilmesi için tasarım odaklı düşünmenin önemli olduğunu vurgular. Buckley'in bu yaklaşımı tasarım düşüncesini içselleştirmiş genç bireylerin bulunduğu ülkelerin yaratıcı endüstrilerine katkı sağlayacağını ima etmektedir. Tasarım odaklı bireylerin yetişmesi ve bu amaçlı eğitimin oluşturulması bilgi toplumunun oluşmasında ve yaratıcı endüstrinin güçlenmesine büyük katkıları olacaktır. Epaminondas Farmakis tasarım düşüncesinin ekonomi ve endüstri ile kurduğu makalesinde yaratıcı endüstrinin “Yaratıcılık, bilgi ve enformasyon” üçlemesiyle olan ilişkisinin önemine değinir. (Farmakis, 2014). Farmakis, yaratıcı endüstrinin temelini oluşturan ve tasarım düşüncesini içinde barındıran reklamcılık, mimarlık, sanat, tasarım, moda, sinema, fotoğraf, müzik ve basın yayın gibi alanların ülkenin finansal değerini oluşturduğunu belirtir.

Swee Hong Kwek “21'ci Yüzyıl Eğitiminde Tasarım Düşüncesi” isimli makalesinde soru ve araştırma odaklı olmayan eğitim ve öğretimin günümüz ihtiyaçlarını karşılayamadığını

ve yetersiz kaldığını iddia eder. (Kwek, 2011). Kwek, özellikle problemlere çözümler üretebilecek tasarım odaklı düşünmeyi ön olana çıkararak eğitim sisteminin gerekli olduğunu belirtir. Kwek, yazısında tasarım odaklı düşünce sisteminin yaratıcı kaygılar ve çoklu çözüm önerileri getirmesi sebebiyle, bu yöntemin öğrenci ve öğretmenleri aktif eğitime yönlendirdiğini iddia eder. Kwek, aynı makalesinde çocukların eğitimlerinin başlangıçlarında problemlere getirecekleri çözüm ve davranışlarla yaratıcılık alanında kendilerine güvenin artacağını, çözümlerde empati kurabileceklerini ve zorluklar karşısında çözümleyici harekete geçebileceklerini ifade eder. Şüphesiz, tasarım odaklı düşünce yaklaşımı eğitimde öğrencileri yaratıcı düşünmeye yönlendirdiği gibi, projeler sebebiyle takım çalışması sorumluluğu da kazandıracaktır. Nigel Cross tasarım düşüncesinde oluşturacak sonuçların “araştırma temelli” olması gerektiğini ifade ederken etkili sonuçlar için “gözleme, deney, analiz ve sürdürülebilirlik” gibi ilkelerin önemine vurgu yapar. (Cross, 2011).

Yaratıcı endüstride tasarım odaklı düşünme ve çalışmalar üretmek, o ülkenin geleceğiyle ilgilidir. Nihayet tasarım düşüncesinin ortaöğretimdeki etkileri üzerine yapılan bir araştırma, tasarım düşüncesinin öğrencilere girişimcilik, yaratıcılık, eleştirel düşünce, problem çözme, iletişim ve işbirliği yapma kavramlarını kazandırdığını iddia etmektedir. (Carroll, Goldman, Britos, Koh, RoyaltyandHornstein, 2010). Araştırma, farklı kompleks problemlerin çözümünde öğrencilerin yetenekleriyle ve doğru materyallerin rasyonel kullanımlarıyla zorluklar karşısında çözümler üretebildiğini ifade eder. Bu çalışmada tasarım düşüncesi sürecinde öğrencilere yönelik kazanımlar üç ana başlık içinde değerlendirilmiştir; Birinci değerin “tasarımın bir keşif” olmasıdır. Öğrenciler sınıfta karşılarına çıkan problemler karşısında hemen ortaya çıkabilecek bir çözümün önerilmediği, tasarım problemini farklı perspektiflerden bakarak çözüm yollarını çoğaltmak bu farklı noktalar üzerinde keşifler yapılması gerektiği ifade edilir. Öğrencilerin tasarım düşünce sürecindeki bir diğer kazanımı, tasarım bağlantısıdır. Takım halinde yapılan problem çözümlerindeki ilişkiden doğan empati kurma, fikir ve alternatif çözümler üretme, öğrencinin bir konu etrafında analizlerde bulunması ve bağ kurması, kendisini ifade etme çerçevesinde öz güvenini kazandırma noktasında yardımcı olacaktır. Yapılan çalışmada üçüncü ve son kazanım ise tasarım kesişenleridir. Tasarım odaklı düşünce sürecinde öğrenci ve öğretmenlerin konu üzerinde okul ve sınıf gibi resmi bir mekanda problemler karşısında çözümler üretme kaygısı ve düşüncesi zor bir durumdur. Bu zorluklara rağmen bir hedef çerçevesinde odaklanmak ve elde edilen kesişmelerdeki çözümleri tasarım odaklı düşünme süreci olduğunun farkına varmak önemli bir kazanım olacaktır. (Carroll, Goldman, Britos, Koh, RoyaltyandHornstein, 2010).

Tasarım düşüncenin temel evrelerini burada incelemek ve ele almak, tasarım düşüncesinin yaratıcı endüstride etkin hale dönüştürülmesinde faydalı olacaktır. Tasarım odaklı düşünme ve uygulama yöntemleri farklı profesyonel alanlarda çeşitlilik göstermektedir. Örneğin mimari tasarımı, oyun tasarımı, grafik tasarımı, dijital tasarımı, ürün tasarımı ve diğer alanlarda problemlerin çözümünde belli başlı süreçlerde farklılıklar olmaktadır. Bazı eğitim kurumlarında aşağıda belirtilen süreçlerden farklı isimlendirmeler yapılmıştır. Örneğin keşif, yorumlama, anlama, örnekleme ve yayma şeklindeki tasarım odaklı düşünme ve uygulama süreci bu çalışmada belirtilen beş evreden farklıdır. (Martin, 2014). Frank Spencer’da çeşitli kaynaklara göre tasarım düşünme evrelerinin değişmesine rağmen, genelde kabul edilmiş

evreleri empati kurmak, tanımlamak, anlamak, prototip oluşturmak ve test etmek şeklinde açıklar. (Spencer, 2016).

Her ne kadar farklı başlıklarla bu evreler isimlendirilse de nihayetinde tasarım sürecinin başlangıcından bitimine kadar ki teorik ve pratik uygulamaların içerikleri birbirleriyle paralellik oluşturmaktadır. Bu araştırmada ele alınan temel beş evre, üniversitelerde yaratıcı programlarda kullanıldığı gibi ortaöğretim ve liselerdeki eğitim ve öğretim okullarında da kabul edilmiş tespitlerdir. Tasarım odaklı düşünce alanında etkin okullardan Stanford’unda kabul ettiği bu beş evre, tasarım düşünce sürecinin temel unsurlarını (ihtiyacı bulma, anlama, yaratma, düşünme ve yapma) kapsamaktadır. Dolayısıyla bu beş temel evreyi genel tasarım odaklı düşünce çerçevesinde aşağıdaki gibi analiz edilmiştir.

TASARIM DŞÜNCESİNİN EVRELERİ

1)Empati Kurmak: Çözümlemesi gereken bir tasarım problemini öncelikle iyi analiz etmek ve anlamak, çözümümü nitelikli olmasında katkı sağlayacaktır. Ele alınan problemin içeriğini anlamadan önce kimin için yapıldığına karar verilmeli. Bazen problem ve çözümler beklenmedik yerde gelebilir. Dolayısıyla kimin için ve ne amaçla tasarlandığı iyi tespit edilmelidir. Hedef kitle ile görüşmeler ve diyaloglar problemi anlamaya ve etkin çözüm üretmeye yarayacaktır. BethHolland, tasarım düşüncesinin gençlerle olan ilişkisini aldığı yazısında özellikle tasarım düşüncesinin günümüz genç kuşağı “Milenyum” olan kesimle daha etkili ve güçlü olabilmesi için “empati” ningerekliliğini belirtir. (Holland, 2016). Holland tasarım düşüncesinin tekrarlayıcı süreç (iterativeprocess) olduğunu ve tasarım problemlerinin bu çerçevede tekrarlamalar ve empati kurulmasıyla gerçekleşebileceğini belirtir. Holland, ayrıca tasarım düşüncesinin empati kurma süreciyle oluşturduğu yaklaşımlarla varsayımlar ve genellemelerden kaçınılacağını, dolayısıyla problemlere doğru soru sorarak çözümlerin daha etkin olacağını belirtir ki bu yaklaşımın yine empati ile gerçekleşeceğini iddia eder. CathleenGalas’da tasarım sürecinde hedef kitle ile güçlü empati kurabilmek için hissetmenin, izlemenin ve ilişkiye girmenin önemine vurgu yapmış. (Galas, 2013). Galas, hissetmekle kullanıcının yerine geçebileceğimizi dolayısıyla problemi iyi kavrayabileceğimizi belirtir. İzlemenin ise tasarım problemlerinde getireceğimiz ne, nasıl ve niçin sorularına cevaplar arayabileceğimizi ima eder. Galas son olarak kullanıcıyla ilişkiye girmeye kendisinin hikayesini dinleme, problemi anlama, ve iletişime girmede etkili olacağını belirtir. Hedeflenen kitle, kişi veya gurupla sağlıklı iletişim, güçlü empati ve ihtiyaçları anlamada ve çözüm önerileri üzerinde düşünmede önemli rol oynayacaktır.

2)Tanımlamak: Kullanıcıların veya hedef kitlesi olarak görülen gurubun ihtiyacını iyi tanımlamak, kitlenin problemini ve isteğini iyi anlamakla başlar.Hedef kitlenin probleminin farkına varıp, yalın ve açık şekilde tanımlamak, tasarım odaklı düşünce sürecinin ikinci evresini oluşturur. Problemi doğru tanımlamak, bir sonraki süreçlerde anahtar rol oynayacaktır.Galas, tasarım sürecinde problemin tanımlanmasındaki önemi, kullanıcının ihtiyacını en etkin şekilde gerçekleştirmesinde yardımcı olacağını belirtir. (Galas, 2013).Galas ayrıca tasarım problemini anlamının sonraki süreçte gerçekleşecek beyin jimnastiğinin de temelini oluşturacağını belirtir.JoeyAquino tasarım problemini tanımlama evresini iki önemli ayağın olduğunu belirtir;

birincisi kullanıcının ihtiyacını ve tasarım alanını iyi anlayıp geliştirmek. Diğeri ise tasarım problemleri karşısında yapılan beyin jimnastiklerini somuta dönüştürecek realist yaklaşımlar. (Aquino, 2012). Aquino, bu evrede tasarım problemini olan kitleyi yani kullanıcıyı tespit ederken, spesifik olarak bu kullanıcıların kültürel, sosyal ve toplumsal yapılarını iyi tespit etmenin, kullanıcının tasarım problemini çözme yardımcı olacağını belirtir. Tespit edilen kitlenin tasarım problemini çözüme götüreceği süreç, yine bu kitlenin ihtiyacını iyi tanımlamakta geçmektedir.

3) Tasarlamak kavramak: Tasarım odaklı düşünce sürecini çeşitli okullarda ve kurumlarda anlatan ve yaygınlaştıran Stanford Eğitim kurumunun hocalarından JimRatcliffe bu üçüncü evreyi bu sürecin önemli bir parçası olduğunu belirtir. (Ratcliffe, 2009). Ratcliffe bu evrede öğrencilerden tasarım problemi için bir çok farklı fikirlerin üretilmesinin hedeflendiğini belirtir. Ratcliffe, özellikle tasarım problemlerini iyi anlamak ve tasarlamak için saçma, gülünç, aptalca ve manasızda olsa yüzlerce fikirler üretilmesinin beklendiğini belirtir. Burada amaç konu ile ilgili farklı perspektiflerden bakabilmek ve düşünebilmek olmalıdır. Tasarım düşüncesinin bu evresinde konu ile ilgili dolaylı veya dolaysız bir çok fikirlerin düşünme seanslarına faydalı olacağı belirtilir. (Randah, 2009). Yine bu tasarlama evresinde yaratıcılığı ve farklılığı artırmak için, düşünülen çözümlerin etrafında kendisiyle ilişkisi olmayan diğer düşüncelerle ilişkilendirmenin çeşitli fikirlerin ortaya çıkmasına sebep olacaktır. Randah, bu evreyi daha iyi tanımlamak için verdiği örnekte bir objenin rengini, ölçüsünü, yapısını, dokusunu ve kokusunundahi tasarlama sürecinde önemli olduğunu belirtir. Bu evrede düşünceyi görselliğe dönüştürmek için fikirleri, kişinin yeteneği doğrultusunda, bir deftere yansıtmak veya çizmek, çözümün sürecini güçlendirecektir. Nihayet Galas'da bu evrede özellikle fikirlerin görselliğe dönüştürülmesinin önemine vurgu yaparken, yırtıcı ve saçma fikirlerin bu süreçte dahada öne çıkması gerektiğini iddia eder. (Galas, 2013).

4) Prototip: Tasarım düşünce sürecinde oluşturulan fikir veya konseptin çıktısı somut bir örneğe bu evrede dönüştürülür. Karen Collias bu evrede yapılan somut çıktının erken model çalışması olduğunu, çözüme yakın örneğin mükemmellikten uzak olabileceğini belirtir, (Collias, 2014). Collias bir çok prototip 'in başarısızlıkla sonuçlanacağını, bu evre ile esas amacın prototip çalışması ile fikrin somut hale dönüşmesinin önemli olduğunu iddia eder. Yazar prototip çalışmalarda çok detaylı ayrıntıların olmayabileceğini, görünüş olarak estetik kaygılarından uzak, çabuk ve ucuza yapılmış örnekler olabileceğini belirtir. Michele Ronsen ise prototip evresini ortaya çıkacak somut ürünün ölçüsünü ve oranını kontrol etmek adına önemli bir süreç olduğunu belirtir. (Ronsen, 2016). Ronsen prototip evresinde elde edilen örnekleme ile ortaya çıkan aksaklıkları görme, ve yanlış tasarım hesaplamalarının farkına varılacağını belirtir. Yazar ayrıca prototip örnekleme geçmeden önce konsept ve fikirlerin eskiz halinde çizilmesinin prototip oluşturmada faydalı olacağını iddia eder.

5) Test etmek: Tasarım odaklı düşünce sürecinin son evresi olan test etmek, ürünün piyasaya hazır olup olmadığını ve sağlıklı bir sonuca varılıp varılmadığını teyit edecektir. Collias elde edilen ürünün test etmenin bütün tasarım sürecinin doruk noktası olduğunu ve yapılan somut çözümün kullanıcılarla buluşma anı olarak niteler. (Collias, 2014). Collias ürünün test etme sürecinin kullanıcı merkezli olması gerektiğini ve yapılan çözümün başarılı veya başarısızlığını bu safhada görebileceğimizi ifade eder. Sam Lucas test evresinde hedef kitle

tarafından kullanılan üründe fonksiyonel problemler olması halinde tekrardan tasarımı yapanlara gönderilebileceğini söyler. (Luca, 2015). DemianBorbatasarım ürünün prototip oluşturulduğunda, bu uygulamanın hedef kitesindeki kişilerce test edilmesinin gerekli olduğunu, fikrin pratiğe dönüşümü esnasında problemlerin olabileceğini dolayısıyla projeyi yapanların tasarım konseptlerinin mükemmel olduğu fikrine kapılmaması gerektiğini belirtir.(Borba , 2016). Test evresine gelmiş bir tasarım çalışmasında çıkabilecek bir problemde yanlışlıklar düzeltilerek tekrar test edilmelidir. Bu süreç ürünün planlanan fikre uygunluk taşıdığı durumuna kadar devam etmelidir.

SONUÇ

Tasarım odaklı düşünme günümüzde sadece tasarım merkezli okullarda öğretilen ve tasarımcılar tarafından yapılan çalışmalar olmaktan çıkmış, ortaöğretim, lise, ve diğer eğitim kurumlarında öğretilen teorik ve pratik eylemlere dönüşmüştür. LuckyKimbell tasarım odaklı düşünme yönteminin son on yıl içinde tasarım merkezli eğitim kurumlarının dışında tasarıma olan ilgisinin arttığını iddia eder. (Kimbell, 2015). Kimbell, bu ilginin artmasını, tasarım odaklı düşünmenin toplumsal ve sosyal ihtiyaçlar karşısında aktif ve yaratıcı çözümler getirmesine bağlar. Sam Lukas'da tasarım odaklı düşüncenin geleceğin eğitimi metodu olduğunu belirtir. (Lukas, 2015. Özellikle Kuzey Amerika ve Avrupa ülkelerinde toplum eğitimi üzerine odaklanmış özel ve resmi kurumlar tasarım odaklı zihniyetler oluşturacak kurslar ve çeşitli workshoplarla, en küçük yaştaki çocuklardan olgun yaştaki bireylere kadar bu eğitimi vererek geleceğin tasarım odaklı insanlarını yetiştirmektedir. Mesela, Kuzey Amerika'da, tasarım odaklı düşünce yöntemi, 60'dan fazla üniversitede ve yüksek okullarda, workshoplarda, sürekli eğitim merkezlerinde, derslerde ve diplomalı programlarda eğitimi verilmektedir. (Plattner, Meinel, Leifer, 2014). Bazı ülke ve eğitim kurumların farkına vardığı ve 21'ci yüzyılın insanına uygun tasarım odaklı düşünme eğitim süreci, bütün dünyadaki ülkelerin ve eğitim kurumların ilgilenmesi gereken bir alan olmuştur.Dolayısıyla tasarım odaklı düşünmegünümüzde ciddi eğitim merkezlerinde tanıtılıp programlarla çalışmalar yapılırken, yetişen yeni nesiller sayesinde gelecekte ekonomik kalkınmada güçlü bir lokomotif olacaktır.

KAYNAKÇA

- 1- Parrish, David, <http://www.davidparrish.com/creative-industries/> (Erişim tarihi: 08/13/2016)
- 2- British Council, <http://www.britishcouncil.org.tr/programmes/arts/creative-industries> (Erişim tarihi: 08/13/2016)
- 3- Bilgili, Can (2008), “*Yaratıcı Endüstriler*”, İletişim Çalışmaları Dergisi, Yeditepe Üniversitesi İletişim Fakültesi NO: 7.
- 4- Karataş, Yaylagül Ceren, https://www.academia.edu/959544/bölgesel_kalkinma_stratejileri_ve_yaratıcı_endüstriler. (Erişim tarihi: 08/13/2016)
- 5- Donna Ghelfi, http://www.acpcultures.eu/_upload/ocr_document/WIPO_CreativeEconomyInterviewHowkins.pdf. (Erişim tarihi: 08/13/2016)
- 6- Reuven Cohen, <http://www.forbes.com/sites/reuvencohen/2014/03/31/design-thinking-a-unified-framework-for-innovation/#73cde83c56fc>. (Erişim tarihi: 08/13/2016)
- 7- AjJuliani, (<http://ajjuliani.com/the-beginners-guide-to-design-thinking-in-the-classroom/#comments>). (Erişim tarihi: 08/13/2016)
- 8- Julie Bort, <http://www.businessinsider.com/bill-gates-on-the-ipad-2012-7>. (Erişim tarihi: 08/13/2016)
- 9- ÖnderÖndeş, <http://www.hurriyet.com.tr/yenilikcilik-tasarim-odakli-dusunme-den-geciyor-30061112>. (Erişim tarihi: 08/13/2016)
- 10- Epaminondas Farmakis, http://ssir.org/articles/entry/fostering_the_creative_economy. (Erişim tarihi: 08/13/2016)
- 11- Kwek, S.H. (2011). *Innovation in the Classroom: Design Thinking for 21st Century Learning*. (Master's thesis). Retrieved from http://www.stanford.edu/group/redlab/cgi-bin/publications_resources.php
- 12- Cross, Nigel, 2011, *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Berg Publishers, Oxford/New York
- 13- Carroll, Maureen., Goldman, Shelley., Britos, Leticia., Koh, Jaime., Royalty, Adam., and Hornstein., Michael. *Destination, Imagination and the Fires Within: Design Thinking in a Middle School Classroom*, Blackwell Publishing Ltd. Oxford.
- 14- Michele Martin, <http://www.michelemmartin.com/thebambooprojectblog/2014/07/using-design-thinking-to-craft-your-career-an-introduction.html>. (Erişim tarihi: 08/13/2016).

15- Frank Spencer, <http://www.kedgefutures.com/design-thinking-must-be-future-empowered/>. (Erişim tarihi: 08/13/2016).

16- (<http://dschool.stanford.edu/redesigningtheater/the-design-thinking-process/>). (Erişim tarihi: 08/13/2016).

17- Beth Holland, http://blogs.edweek.org/edweek/edtechresearcher/2016/05/a_design_thinking_approach_to_working_with_millennials.html. (Erişim tarihi: 08/13/2016).

18-Cathleen Galas, <http://www.slideshare.net/cgalas/university-quilmes-design-process-nov-13-final>. (Erişim tarihi: 08/13/2016).

19- Joey Aquino, <https://joeyaquino.wordpress.com/2012/06/04/define-pt-2-of-my-stanford-design-thinking-crash-course/>. (Erişim tarihi: 08/13/2016).

20- Jim Ratcliffe, https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17cff/Steps_in_a_Design_Thinking_Process.html. (Erişim tarihi: 08/13/2016).

21- Randah, <https://contagiouscreativity.wordpress.com/2009/01/15/ideating-in-design-thinking/>. (Erişim tarihi: 08/13/2016).

22- Cathlen Galas, <http://www.slideshare.net/cgalas/university-quilmes-design-process-nov-13-final>. (Erişim tarihi: 08/13/2016).

23- Karen Collias, <http://knowwithoutborders.org/unpacking-design-thinking-prototype/>. (Erişim tarihi: 08/13/2016).

24- Michele Ronsen, <https://academy.autodesk.com/inspiration/hands-design-thinking-prototype-phase>. (Erişim tarihi: 08/13/2016).

25- Sam Lucas, <http://www.launchcats.org/blog/2015/12/8/design-thinking-1>. (Erişim tarihi: 08/13/2016).

26- DemianBorba, <https://medium.com/@demianborba/design-thinking-a-manual-for-innovation-e0576b34eff6#.a0tnu6paw>. (Erişim tarihi: 08/13/2016).

27- Kimbell, Lucy (2011) *Rethinking Design Thinking: Part I, Design and Culture*, Volume 4, 2012, Issue 2, 2015.

28- Leifer, Larry, Plattner, Hasso, Meinel, Christoph (Eds.), *Design Thinking Research: Building Innovation Eco-Systems*. Springer International Publishing. eBook ISBN

978-3-319-01303-9

**SANATTA YARATICI ENDÜSTRİLER ÖRNEĞİ: YENİ MEDYA SANATI ve
TÜRKİYE'DEKİ UYGULAMALARINA BAKIŞ/ AN EXAMPLE FOR CREATIVE
INDUSTRIES IN ART: NEW MEDIA ART AND A LOOK AT ITS
APPLICATIONS IN TURKEY**

Yrd. Doç. Burcu AYAN ERGEN

Yeditepe Üniversitesi

burcuayan@gmail.com

Özet:

Yaratıcı Endüstriler denildiğinde akla gelen yaratıcılığı destekleyen sektörler arası iletişim ve işbirliği konusu, Yeni Medya Sanatı ve sergilenmesi ile farklı disiplinleri buluşturması açısından oldukça bağlantılıdır. Yeni Medya Sanatı, 1960'dan sonra gelişen teknolojilerle oluşmuş ve dijital sanat, yeni medya teknolojileri, bilgisayar animasyonları, sanal sanat, İnternet sanatı, interaktif sanat, video oyunları, robotbilimi ve bilgisayar grafikleri gibi konuları kapsayarak hem sanata hem de sergilemeye bakış açısını değiştirmiştir.

“Sanatta Yaratıcı Endüstriler Örneği: Yeni Medya Sanatı ve Türkiye’deki Uygulamalarına Bakış” başlıklı bu bildirinin amacı, tipik bir yaratıcı endüstri modeli olan Yeni Medya Sanatı ile ilgili kısaca bilgi vererek, bu disiplinlerarası sanat anlayışının Türkiye’deki örneklerinden söz etmektir.

Lev Manovich'e göre "yeni medya" terim olarak 1990'ların başında yaygınlık kazanmaya başlamıştır. (Manovich, 2001) Ayrıca bu akım, her ne kadar yeni bir oluşum gibi gözükse de aslında 20.yüzyılın birçok avangard sanat akımından beslenmiştir. Bildirinin giriş kısmında Yeni Medya ile ilgili bilgi verilirken bu etkilenimlere de kısaca yer verilecektir. 20.yüzyılda izleyicinin eserinin inceleme aşamasında yapıta dahil olması yani katılımcıya dönüşmesi, Yeni Medya Sanatı'nda da karşılaşılan bir durumdur. Gerek yurtdışından, gerekse Türkiye'den verilecek sergi örneklerinde, izleyici ve eser etkileşiminden de söz edilecektir.

Yöntem olarak, sektörler ve malzemeler arası geçişlerin ve sınırların şeffaflaştığı, birçok yeni düşünce ve algıya açık olan Yeni Medya Sanatı'nın dünyadaki en belirgin örneklerinin bu sunumda verilmesinin ardından, özellikle son yirmi sene içerisinde Türkiye’de, ağırlıklı olarak da İstanbul’da gerek müzeler, gerek çağdaş sanat fuarları, gerekse alışveriş ve eğlence merkezlerinde uygulanan sergiler ve bazı yapıtlar üzerinde durulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Yeni Medya, Sanat, İnteraktif, İnternet, Dijital

Abstract:

The subject of interdisciplinary communications and collaborations that support creativity is closely related with New Media Art exhibition and its ability to bring together

different disciplines. New media Art, is brought on by technologies that started to develop after the 1960s, It consists subjects such as; digital art, new media technologies, computer animations, virtual art, Internet art, interactive art, video games, robot science an computer graphics. It changed the way we look at art and exhibitions.

The aim of this memo titled; “An Example for Creative Industries in Art: New Media Art and A look at its applications in Turkey” is to give brief but important information about New Media Art that is a typical model of the creative industry. Also talk about the examples of this interdisciplinary understanding of art in Turkey.

According to Lev Manovich "new media" as a term started to take a common place in the beginning of the 1990s. (Manovich, 2001) Even though this movement looks like a new formation, it was fed by a lot of avant-garde art movements of the 20th century. In the introduction section of this memo, there will be a short explanation about these influences. In the 20th century, the spectators of art becoming a part of the art work while they examine it, is an occurrence common in New Media Art as well. The memo will also talk about this interaction using examples given both from Turkey and Abroad.

The most significant examples of New Media Art from all over the world, that show the boundaries becoming transparent between disciplines and materials used in the artworks will be given. These examples also show how open New Media art really is to the new ways of thinking and understanding. The major emphasis will be on the examples of art works and exhibitions from the last twenty years in Turkey (mostly in Istanbul) that were shown in various contemporary art fairs, museums, shopping and entertainment centers.

Key Words: New Media, Art, Interactive, Internet, Digital

1. GİRİŞ

“Sanatta Yaratıcı Endüstriler Örneği: Yeni Medya Sanatı ve Türkiye’deki Uygulamalarına Bakış” konusu, Yeni Medya Sanatına ve Türkiye’de son yıllarda karşılaşılan örneklerine odaklanmaktadır. Yeni Medya Sanatı, 1960’lardan sonra gelişen teknolojiler ile günümüzdeki halini almıştır ve beslendiği kaynaklar Modern Sanattan Post Modern sanata geçiş aşamasında sanatın kavramsal boyutu ile oldukça ilintilidir. Bu noktada, ilki teknolojinin gelişimi ve sanatta kullanılmaya başlanması ve ikinci olarak da geçmiş sanat akımlarında kullanılan malzeme, yöntem ve uygulama çeşitliliği üzerinde kısaca durarak, iki koldan konuyu ele almakta fayda vardır.

Sanat, yüzyıllardır etki-tepki ilişkisi üzerinden varsıllaşmıştır. Sanatçılar, devamlı yeni arayışlar içerisine girmişler, gerek malzeme gerekse bunların uygulanışı açısından farklı olanı bulmaya ve genellikle bu yolla özgün olmaya çalışmışlardır. İnsanın kendi sınırlarını aşma çabası sanatta ve teknoloji de ortak bir noktadır. Bu ortak nokta Yeni Medya Sanatı’nda buluşmakta ve yeniliklere kapı açmaktadır. Malzeme ve yöntem çeşitliliği ve bu çeşitliliğin farklı şekillerde bir araya gelişi yaratıcılığı ve olasılıkları zorlamaktadır.

"Medya denince, bir mesaj ya da bilginin iletilmesi ya da aktarılmasını anlıyoruz. Medya, iletişimin teknik aracı ya da bu bilgilerin elçisi ve aktarıcısıdır. Aktarılan ya da aktarılacak olan şey sabit ve hareketli resimler, düzenli ya da düzensiz sesler, metinler, kodlamalar ve algoritmalarıdır." (Treske)

Sosyal ve siyasal olayların etkisi, kaçınılmaz bir şekilde sanatı, üretildiği yeri ve dolayısıyla sanatçıyı ve sanat eserinin sergilendiği mekanı etkilemektedir. 20.yüzyılda yaşanan Dünya Savaşlarının sanat açısından üzerinde durulabilecek birçok yanı olsa da, başlıkla ilgili olarak özellikle, ülkelerin kendilerini koruyabilmeleri açısından savaş teknolojilerinin üzerine yoğunlaşmalarının bilgisayar ve internet teknolojilerini getirmesi ve bunların sanat eseri üretmekte kullanılmaları konusunda bahsedilmesi gerekmektedir.

Bilgisayar ve internet teknolojisinin gelişimi konusunda bahsedilmesi gereken ve birbirini tetikleyen kırılma noktalardan ilki, "...bilim adamı ve mühendis Vannever Bush'un 1945 yılında 'The Atlantic Monthly' dergisinde yayımlanan "As We May Know" başlıklı makalesinde "memex" adlı kavramsal çerçeve, memory (bellek) ve index (indeks/içerik) kelimelerinin birleşiminden türetilen bir isimdi... Bu sistem sayesinde bireyler edindikleri tüm bilgileri, kitapları ve kayıtları mekanize bir şekilde depolayabileceklerdi... bu sistem "world wide web" (www.) sisteminin yaratılmasına yol açan ilk adımlardan biri olarak kabul edilir." (Sağın, 2015, s.2) Ahu Sağın'ın araştırmasında da yer aldığı üzere, memex hayata geçirilmemiş ancak sonrasında 1951 yılında kullanılmaya başlanan ENIAC'ı (Electronic Numerical Integrator and Computer- Elektronik Sayısal Entegreli Hesaplayıcı)ı ve yine 1951 yılında ilk ticari kişisel bilgisayar olan "UNIVAC" (Univrsal Automatic Computer)'ı geliştirmiştir.

"MİT'den J.C.R Licklider, 1962 yılında bilgisayarların global şebekesini önerdiği ve... MIT'den Lavrence Roberts 1965 yılında çevirmeli telefon hatları üzerinden Kaliforniya'daki bir bilgisayarla Massachusetts'deki bir bilgisayar arasında bağlantı kurdu. ... 1969 yılında ARPA (Advanced Research Projects Agency) kuruldu ve internet kavramı olarak kullanılmaya başlandı. ARPA başlangıçta 4 ayrı üniversitedeki ana bilgisayarlarla bağlantı halindeydi. Birkaç yıl içinde çok sayıda kurum (çok sayıda araştırma enstitüsü ve üniversite) aşamalı olarak ARPA'ya bağlandı. ... 1972 yılında, Ray Tomlinson tarafından elektronik posta ARPAnet'e uyumlaştırıldı. Tomlinson kullanıcı adı ve adresini birleştirmek için, birçok sembol arasından "@" sembolünü seçti. İlk internet sitesi Tim Berners-Lee tarafından yapıldı ve 6 Ağustos 1991 tarihinde yayına başladı. İnternetin erken zamanlarına dönersek, 1993 ortalarında dünyada 130 web sitesi vardı." (Kutup, 2010, s.12) Web 1.0, "dönemde kullanıcılar sadece okuyucuydu ve sadece bilgiyi alabilen konumdaydı. Web 1.0 yetersizliğinden dolayı web 2.0 doğmuştur. Web 2.0: web'de insan etkileşimi olarak nitelendirilebilir. Yani İnternet kullanıcılarının ortaklaşa ve paylaşarak yarattığı sistemi tanımlar." (Kutup, 2010, s.13)

Bu noktada web1.0 ile web 2.0 arasındaki ayırım bir nebze de olsa, kavramsal sanattan önce izleyicinin sadece gözlemleyen kişi olarak kalması ama Kavramsal Sanat sonrasında ortaya çıkan Happening, Video Sanatı ve Dijital Sanat ile katılımcıya dönüşmesi konusu ile benzeştirilebilir. 1980'li ve 1990'lı yıllarda teknolojinin gelişimi beraberinde kişisel bilgisayarların artmasını, disket ve sonrasında cd-romların piyasaya sunulmasını sağlamıştır.

Bu yenilikler de sanatçıların yaratıcı deneyler gerçekleştirmeleri için, onlara fikir ve cesaret vermiştir.

Yeni Medya Sanatına doğru, bu akımı etkileyen kırılma noktalarından bahsedecek olursak: Sanatın geçirdiği evrim içerisinde fikir sanatının kazandığı önem ve bu yeni fikirlerin farklı şekillerde uygulanabilir olması ve temsil ettikleri noktalar aslında birçok yenilikçi akımdan payını almaktadır. Buna, eklektik yapısı ve parçalayıp yeniden oluşturma düşüncesi bağlamında Dada'dan önce Kübizm örneği verilebilir. Kübizm ve Dada dışında diğer besleyici akımlar içerisinde Yapısalcılık, Pop Sanat, Kavramsal Sanat ve Video Sanatını da belirtmek gerekmektedir. Yapısalcılık sanatın estetik kısmının yanı sıra işlevsellikle ilgilenmektedir. Pop Sanatın tüketim kültürü ile ilişkisi, onu yermesi ve bir yandan da hızlı üretimi desteklemesi ve kapitalist bakışı ister istemez çağrıştırmaları gibi düşünceler; Yeni Medya Sanatının yapının üretilmesi aşamasında geçirdiği kavramsal süreçle ilişkilendirilebilir. Kavramsal sanat yapan sanatçıların, bir fikirden yola çıkmaları, disiplinlerarası düşünce anlayışını benimsemeleri ve kullanılan araçların çeşitliliği, Yeni Medya Sanatını nasıl beslediğinin bir kanıtıdır. Ayrıca Kavramsal Sanatın ortaya çıkışı, Performans Sanatlarının, Fluxus'un ve Video Sanatı'nın, dolayısıyla Yeni Medya Sanatının da önünü açmıştır.

İlk video oyunların temelleri de 1950'li yıllarda atılmış, 1970'lerde ise ABD'de Atari gibi ilk video oyunlar ile tanışılmıştır. Video Sanatının en popüler ve önemli isimlerinden biri olan Nam June Paik, 1962'de ilk eserlerinde "exposition of music" ve "electronic television" temaları üzerine yoğunlaşmıştır. Paik, televizyon ekranları kullanarak ve yerleştirmelerini teknolojik araçlarla gerçekleştirerek aslında apayrı bir kapı açmış ve Yeni Medya Sanatlarının altında ele alınan birçok konunun temel taşlarından birisini koymuş bulunmaktadır.

Dijital Sanata destek olan ve Yeni Medya Sanatının sergilenmesi konusunda öncü mekanlara bakılacak olursa, New York'ta Nisan 1965'te kurulan Howard Wise Gallery'den söz edilebilir. Bu galeri, Bell Labratuarları işbirliğinde kuruldu ve dönemin teknolojisinin sanatta kullanılması ve bu tarz sanat eserlerine destek olunması için girişimde bulundu. 1961-1978 yılları arasında yapılmış olan "Yeni Eğilimler" sergilerine günümüzde Çağdaş Sanatlar Müzesi olan, o dönemde ise Zagreb Çağdaş Sanatlar Galerisi ev sahipliği yapmıştır. Bu sergilerde ışık, sergileme ögesi olmaktan öteye geçip malzemeye dönüşmesine bu sergiler örnek gösterilebilir.

"New Media Art" isimli kitabında Mark Tribe Yeni Medya Sanatının 20.yüzyıldaki akımlardan beslenmesi ve hatta özellikle Dada ile olan bağı için "Yeni medya sanatındaki fotomontaj, kolaj, hazır-nesne, polik aktivizm ve performans gibi birçok Dadaist stratejinin yanı sıra Dadaist sanatçıların ironiyi provakatif bir şekilde kullanışlarının da gündeme geldiğini görüyoruz." demektedir.



Görsel 1: Nam June Paik , “Watch Dog II”, Video Yerleştirme

1- Kısaca Yeni Medya Sanatı Üzerine...

Yeni medya teknolojileri, bilgisayar animasyonları, sanal sanat, internet sanatı, interaktif sanat, video oyunları, robotbilimi ve bilgisayar grafikleri gibi konuları kapsamaktadır. “Christiane Paul, dijital sanat örneklerinin ilk olarak “bilgisayar sanatı” olarak adlandırıldığını, daha sonra “çoklu medya (multimedya) sanatı” isminin kullanıldığını, bugün gelinen noktada ise tüm bu çalışmaların “yeni medya sanatı” olarak bilindiğini belirtmektedir.” (Paul, 2008)

"Sanatçılar ve onların çalışmaları çok sayıda medyadan yararlanır. Bir sanatçı bugün kaçınılmaz olarak birden fazla medyada çalışır. Karıştırma ve tekrar karıştırma, kullanılan tekniklerin bir kısmıdır. Kanalların ve monitörlerin çoğaltılması, karmaşık, hibrid yerleştirmelerin ve sergilerin yapıtaşlarıdır." (Treske)

"Medya Sanatının özellikleri kodlama, transkripsiyon, kombinasyon, navigasyon, araya sokma, ortam yaratma, hesaplanabilirlik ve ağ içine almadır. Medya sanatı ayrıca işbirliği, kimlik, özgüleme ve açıklık, tele-etki ve gözetim temalarını da içerir." (Treske) Alt başlıklarından biri olan İnternet Sanatı için, “En basit haliyle: aşağıdaki şekilde gösterilebilir. Birbirlerine bağlanan her türlü ağ yapısı arasında yer alabilecek bir sanat oluşumundan bahsetmek bize çok etkileyici gelmektedir. Bu eserler, ürünler, enstelasyonlar her an her yerden izlenebilir, interaktif olarak düzenlenebilir ve değiştirilebilir; aynı zamanda saklanarak sonsuza kadar yaşatılabilir.” (Kutup, 2010) denilmektedir.

2016'da gerçekleşen 56.Venedik Bienali'nin Almanya pavyonunda yer alan yapıtlardan biri Hito Steveri'nin "Factory of the Sun"ı, gerçek politik figürleri alıp sanal karakterlere çevirmiştir. Steveri, bilgisayar oyunu mekanına benzetilebilecek bu sanal ortama izleyiciyi katmamakta, yapıtın sadece izlenmesini sağlamaktadır. Ancak eser uzundur ve sanatçı izleyiciyi her ne kadar yapıta dahil etmese de, onun mekana adım atmasından itibaren önce şok olmasını, ardından tüm kata uyguladığı fosforlu ızgara sistemine alışmasını ve sonrasında da sandalye ve yastıklara oturarak bu uzun sanal gerçeklik deneyimini gözlemlemesini istemiştir.



Görsel 2: Hito Steyerl, “Factory Of The Sun”, 56.Venedik Bienali Almanya Pavyonu

Yeni Medya Sanatını destekleyen sanat müzeleri ve galerileri: Australian Network for Art and Technology, Center for Art and Media Karlsruhe, Eyebeam Art and Technology Center, Netherlands Media Art Institute, NTT InterCommunication Center, V2 Institute for the Unstable Media, Revue virtuelle, WORM, Whitebox Art Center, Accademia di Belle Arti di Napoli, School of the Art Institute of Chicago, Rhizome at the New Museum, Harvestworks Digital Media Arts Center.

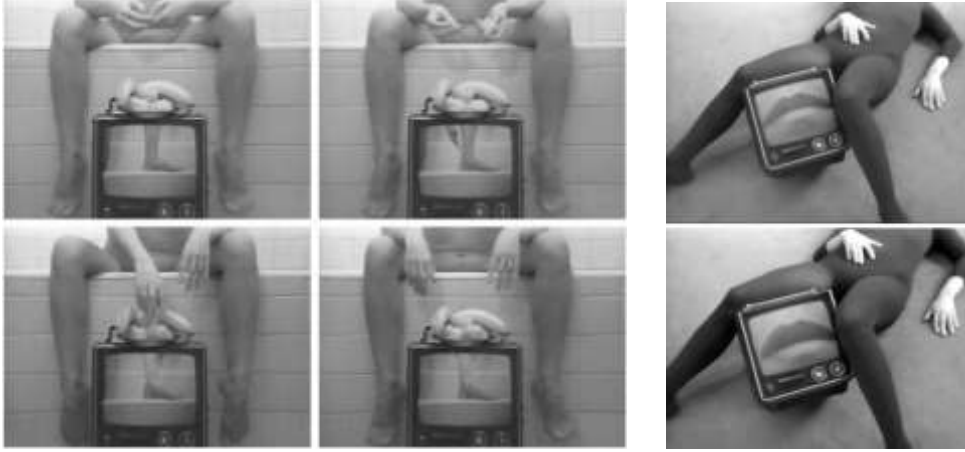


Görsel 3: Museum of Digital Art (MuDA) - Zürih

2- Yeni Medya Sanatı'nın Türkiye'deki Bazı Örnekleri

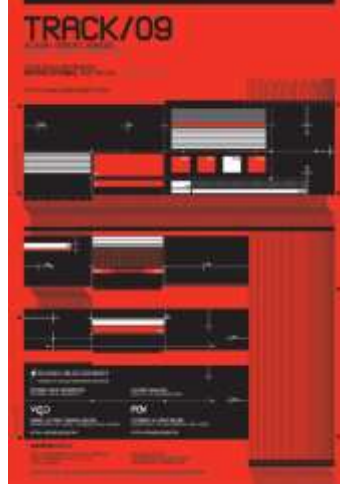
Yeni Medya Sanatı'nın Türkiye'deki bazı örnekleri, 2000'li yıllardan biraz önce ve az miktarda (birkaç) oluşumla başlamıştır. Bu örnekler Türkiye'de ve yurtdışında oldukça aktif olan bazı küratörler, bilgisayar ve internetle ilgilenen genç kuşak ve eğitim kurumlarında yeni açılmaya başlayan bölümlerle görülmeye başlanmıştır. Yeni Medya Sanatı ile ilgili oluşumları, yeni medyayı destekleyen kurumlar ve bu alanda üreten sanatçılar olarak iki kolda düşünmekte fayda vardır. Başak Şenova, Ebru Yetişkin, Ekmel Ertan ve Derya Yücel'in Türkiye'de Yeni Medya Sanatı üzerine yayınları bulunmaktadır. Bu alanın yaygınlaşmasında için Üniversitelerde, İletişim Tasarımı, Görsel İletişim Tasarımı, Fotoğraf ve Video ile Yeni Medya gibi isimler altında lisans ve yüksek lisans eğitim programlarının açılmasının da büyük rolü vardır.

"Türkiye’de yeni medya alanında çalışan ve iş üreten sanatçılar ilk ürünlerini 2000’lerde vermeye başlayan genç bir kuşak. ... Yeni medya ile uğraşan, iletişim ve bilişim teknolojilerinin sağladığı araçlarla erken dönemde karşılaşan ve sağladığı olanakları gündelik hayatının merkezine koyan bir kuşak. Dolayısı ile bu kuşak hem teknolojiyi aktif biçimde kullanıyor, hem önceki kuşakların sahip olduğu teknoloji korkusuna sahip olmadığı için onu kurcalamaktan da korkmuyor; ama en önemlisi global iletişim ortamının içerisinde yaşıyor." (Ertan, 2015)



Görsel 4-5: Nil Yalter, “Harem”, 1979, Video

Kronolojik olarak bakılacak olursa, 1970’li yıllarda, Nil Yalter ve Teoman Madra gibi birkaç sanatçı ile ilk dönem yeni medya uygulamaları ağırlıklı olarak video ile başlamıştır. BM Contemporary Center, 1995 yılında "Concrete Visions" sergisine ev sahipliği yapmış ve yabancı sanatçıların yanısıra, Teoman Madra, Fatih Aydoğdu ve Onur Eroğlu gibi Türk sanatçıların medyayı kullanan yapıtlarını izleyici ile buluşturmuştur. Bilgi Üniversitesi'nin düzenlediği, "2001 yılından bu yana düzenlenen ve şimdiye kadar Ağ (Network), Uçuş (Flying), Derinlik (Depth), Roket Bilimi (Rocket Science), Sıkıştırma (Compression), Yerleştirme (Implant), Temas (Taction), Verilerin Parçalara Ayrılması (Data Fragmentation), Hata (Error) gibi farklı kavramlar çerçevesinde öğrenci işlerini bir araya getiren ve bunları her yıl bünyesinde araştırıp geliştirdiği yeni bir kullanıcı arayüzü ile sunan Track..." (TRACK10 - İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı İle Fotoğraf ve Video Bölümleri Yıl Sonu Öğrenci Sergisi) sergisi, Yeni Medya Sanatının Türkiye’de gelişimi konusunda kırılma noktalarından biri olarak gösterilebilir.



Görsel 6: Track/09 Etkinliğinin Afışı

Bilgi Üniversitesi'nin düzenlediği Track Sergileri dışında 2000'li yıllarda gerçekleştirilen bir diğer etkinlik ise Genco Gülan'ın organize ettiği Webbienali'dir. Gülan, disiplinlerarası sanatı desteklediğini; resim, fotoğraf, yerleştirme, performans, yeni medya sanatı ve kavramsal sanat gibi birçok farklı alanla ilgilenerek ve bu alanlarda üreterek, açıkça yapıtları ile dile getirmektedir. Gülan, bu çeşitli skalayı oluştururken Kavramsal Sanata "fikir sanatı" gözü ile bakmaktadır. Yeni Medya Sanatı başlığı altında araştırma yapıldığında ilk karşılaşılan Türk sanatçıları arasında yer alır. Video sanatı, interaktif dvd, performans, kısa film ve farklı işletim sistemlerini kullanarak yaptığı üretimlerinden teknolojiyi yapıtlarını oluştururken kullandığı ve hatta kullanmakla kalmadığı, yapıtlarını teknoloji üzerine kurguladığı söylenebilmektedir. İstanbul ve Rio de Janeiro'da çekilen "Çılgılık" (2005) İnteraktif DVD, "Kıbrıs Sorununun Yapay Evrimi" (2005), Tek kanallı videosu Tele-Rugby (2003) Gülan'ın çalışmaları arasında ilk akla gelenlerdendir. Tele-Rugby'de, iki takım sualtı rugbysini oynamaktadırlar. Ancak Gülan'ın bu 10 dakikalık kısa filmde işin ilginç kısmı, rugby topu yerine, eski bir tüplü televizyonunun kullanılmasıdır. Bu televizyona el ve ayakla müdahale ederler.

Genco Gülan Marcus Graf'la röportajında şunları söylemektedir: "Tele-rugby yeni bir terim ve yeni bir oyunun üretilmesidir: "Su altında eski bir televizyon ile çift kale maç." Video açık bir medya eleştirisidir. Kurgusal yapı yarışma formatı üstüne kuruludur ve bu yüzden doğrusal değildir. Yapıt sanatçı Tim Hailey'in Semi Tough: You da Bomb! isimli etkileşimli ortamına ve Selda Asal'ın Mahkeme isimli ve her ikisi de 2002 tarihli işlerine atıfta bulunur. Tele-rugby'nin kahramanı bir televizyondur, dolayısıyla videoda nesne-özne ilişkisi kaymaktadır. Tıpkı kahramanı bir kitap olan bir romandan bahsetmek gibi... Suda masalsi bir görsellik vardır. Tele-rugby'deki üç boyutlu, yer çekimi azalmış ortam Michelangelo fresklerini hatırlatan uçuşan kompozisyonlar yaratır. Ekran ve giysiler bizi çağımıza getirir." (Gülan, 2008, s.20-21)



Görsel 7: Genco Gülan, "Tele-Rugby", 2003, Tek Kanallı Video

Contemporary – Plug In, İstanbul Çağdaş Sanatlar Fuarının bir parçası olarak 2013 senesinden beri düzenlenmektedir. Şimdiye kadar üç sefer düzenlenen bu yeni medya sanatlarına ve çeşitli teknolojilere açık kısım, asıl sergi mekanının yanında oldukça büyük bir alana yayılmakta ve sadece galerilere değil birçok grafik, tasarım ve mimarlık ofis ve projelerine de kendilerini gösterme fırsatı sunmaktadır. Plug-in'de gösterilen eserler arasında: Dijital sanat, robotik sanat, bilgisayar oyunları, ışık ve ses yerleştirmeleri, video sanatı ve kısa film gibi daha birçok yeni medya yer almaktadır.



Görsel 8: Ozan Türkkkan, "Curving Time", 2014, Dijital Yerleştirme

Yeni Medya Sanatı ile ilgili önemli etkinliklerden birisi ise Ekmel Ertan öncülüğünde 2007'den beri düzenli yapılan Amber Platform Sergileri. Her sene Kasım ayının ikinci haftası yapılan ve istikrarlı bir şekilde devam eden bu proje, şimdiye kadar "Ses ve Tutunma", "Fişe Taktınız mı?", "Verikent" ve başka başlıklar altında, sadece sergi olarak değil, seminer, panel, performans ve çalıştaylarla takip edenlere ulaşmaya çalışmıştır. Aslında bir Elektronik Mühendisi olan ve telekomünikasyon alanında çalışan Ekmel Ertan, fotoğraf ve tasarım işleri yapmış ve sonradan Görsel İletişim Tasarım gibi sanatla teknolojiyi buluşturan, yeni açılan bölümlerde eğitimci olarak çalışmaya başlamıştır. Ertan bu proje ve son gerçekleştirilen Amber Festival ile ilgili röportajda şu noktalara değinmiştir. "Tüm bunların temelinde hayatımızı köklü biçimde değiştiren yeni teknolojilere dair bir farkındalık yaratabilme ve eleştirel bir gözle bakabilmek için sanatı ve sanatçıyı devreye sokma isteği var. ... Festivalin bu yılki teması "Laboro Ergo Sum", çalışıyorum öyleyse varım! Emeği, özellikle dijital teknolojilerle değişen emek ve çalışma koşullarını ele alıyor. Dijitalleşme genel olarak emeği değersizleştirdi ve

ucuzlattı mı?...Robot ya da siborg emeğinden söz etmek mümkün mü? Giderek artan işsizlik ve yoksullaşmada, sınıflar arasında derinleşen uçurumda dijital teknolojilerin rolü ve etkisi ne? Festival bu ve bu gibi sorulara yanıt arayacak." (Ertan E. , 2015) Ayrıca Akbank Sanat'ta, "Dijital Sonrası Tarihçeler: Türkiye'de Medya Sanatı" başlıklı, Ekmel Ertan'ın katıldığı sergi ve konferansları yapılmıştır.



Görsel 9: Amber Festival Afışı

Türkiye'de Yeni Medya Sanatı diye araştırıldığında karşılaşılan isimlerden Bager Akbay'ın, kendisi gibi, İletişim tasarım, yazılım ve simülasyon programları gibi konular üzerine eğitim alan arkadaşları ile birlikte kurdukları İskele47 ise farklı bir oluşumdur. Bu farklılığı, ekibin tasarım atölyelerine gelen kişilerle tanışma, isteklerini anlama ve birlikte çalışma süreci belirlemektedir. Bu noktada İskele 47'ye gelen "müşteriler", alıcı konumundan katılımcı, paylaşımcı hatta üretimi gerçekleştiren grubun bir parçası durumuna dönüştürülmektedirler. Yine İskele 47'nin ön ayak olduğu Makers Türkiye gibi bazı etkinliklerin dijital tasarım ve sanat üretenler için farklı kapılar açtığı ve deneyimler sağladığı da söylenebilmektedir. "Makerspace'ler/Hackerspace'ler ya da [Maker Lab'ler](#) yeni nesil üretim atölyelerine verilen isim. Makerspace'ler biraz daha eğitim odaklı kabul edilmekle beraber, hackerspaceler ise daha deneyimli maker ve yazılımcıların buluştukları mekanlar gibi düşünülüyor. Bizce ise aralarında çok önemli farklar yok. Çünkü amaçları aynı; beraberce üretmek." (<http://www.makersturkiye.com/search/label/%C4%B0skele47>) Örneğin, 7 Haziran 2014 tarihinde bir etkinlik yapmışlar ve herkesin projelerini sergileyebileceği ve birileri ile paylaşımında bulunabileceği bir alan yaratmışlardır.

Sabancı Müzesi'nde düzenlenen "ZERO. Geleceğe Geri Sayım", Heinz Mack, Otto Piene, Günther Uecker'in gibi sanatçıların yapıtları dışında, Yves Klein, Piero Manzoni ve Lucio Fontana'nın da eserleri İstanbul'da izleyici ile buluşmuştur. 1957 yılında Almanya'da doğan bu akımın, heykel, asamblaj, ses ve ışık yerleştirme gibi yapıtları, zaman, boşluk, uzam, strüktür, ışık ve renk başlıkları ve/veya kısımları altında ele alınmıştır. Özgürlük, gelecek ve şeffaflık gibi düşünce ve kavramlar, 2. Dünya savaşı sonrasında gelişen teknolojilerle Zero akımının sanatçıları tarafından sanatın teknoloji ile bağ kurarak başkalaşmasına yol açmıştır.

2016'da gerçekleştirilen bir diğer ses ve ışık yerleştirmeleri ve dijital sanatın kendini gösterme fırsatı bulduğu sergi ise, Zorlu Performans Sanatları Merkezi'nin desteği ile

düzenlenen Işık Festivali'dir. Uluslararası katılımlı bu festivalde, toplam 24 ışık enstalasyonu yer almıştır. Meydan, Park, Raffles Hotel İstanbul ve Zorlu Performans Sanatları Merkezi gibi alanlarda yer alan sergi, sanat müzeleri ve galeri gibi sanat mekanlarından dışarı açılmayı ve farklı kesimlerden insanları hedef alarak, onları izleyici ve hatta yapıları gereği eserlere müdahale etmelerini sağlayarak katılımcı olmalarının önünü açmıştır.



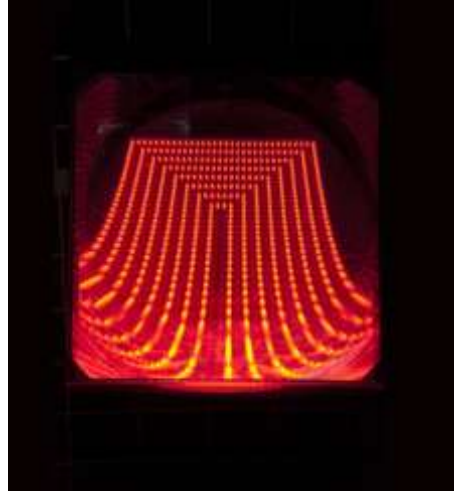
Görsel 10: Refik Anadol, “Infinity Room”, 2015, Yerleştirme

ARTER de, Siemens Sanat, Borusan ve Salt gibi diğer Yeni Medya Sanatı'na ve sanatçılara destek olan sergi alanlarından birisidir. Küratörlüğünü Duygu Demir'in yaptığı, Bahar Yürükoğlu'nun Kuzey Kutbu'na hem kış hem de yaz aylarında ziyaretleri sırasında çektiği fotoğraflardan ve hareketli görüntülerden oluşan sergi, 30.03/15.05.2016 tarihleri arasında gerçekleşmiştir. “Bahar Yürükoğlu, sanatsal pratiğinde doğal ile yapayın uç noktalarını biraraya getirerek yeni mekanlar yaratıyor ve bu uzlaştırma arzusunun çıkan işlerine yeni-manzaralar (neo-scapes) adını veriyor. ...Dairesel devinimler ve kaçınılmaz dönüşümler arasındaki çizgilerin bulanıklaştığı yerleştirme, fotoğraf ve videolarda izleyicinin algıları sınıyor, nesne ile özne arasındaki ayrımın bir kenara bırakılması isteniyor.” (DEVRİDAİM Sergi Broşürü, 2016) Pleksi, video ve montaj gibi malzeme ve tekniklerle oluşturulan yapıtlar arasında “Pleksidağ” (2016), yukarıda ifade edilen belirsizliği en net veren yerleştirmelerden birisidir. Burada renkli pleksiglasların farklı açılarla duvara, yere yerleştirilmeleri ve tavadan sarkıtılmaları sonucunda bazısı iki boyut bazısı üç boyut etkisi vermekte ve doğal ve/veya mekandaki yapay ışık kaynaklarıyla bu yanılsama oyunu desteklenmektedir. İzleyicinin bulunduğu nokta, yürüdüğü yer ve bakışı ile çeşitlilik kazanan ve farklı algılara yol açan bir çalışma ile karşılaşmış oluyor. Bu yanılsama ve yanılsama süreci izleyiciyi fikren sanatçının etkilendiği mekana yani Kuzey kutbuna götürmektedir.



Görsel 11: Bahar Yürükoğlu, “Pleksidağ”, 2016, Yerleştirme

“MACK. Sadece Işık ve Renk” adlı sergisi Zero grubunun kurucularından Heinz MACK'in kişisel sergisidir. Bu sergi, sanatçının resim, heykel ve kinetik sanat eserlerinden oluşmaktadır.



Görsel 12: Hainz Mack, Space-Corner, 1980-1992/2004 Wood, Fresnel lens, plexiglass, electrical accessories 48 × 70.5 × 42 cm

SONUÇ

Ebru Yetişkin, "Yeni Medya Sanatı Mı?" başlıklı yazısının alt başlıklarından birinde, "Dijital Yerli" ve "Dijital Göçmen" diye bir ayrıma değiniyor. Burada Dijital Yerli, 21.yüzyıl çocuk ve gençleri başka bir deyişle bilgisayar teknolojisi ile tanışan 2 yaş civarı yeni nesil, Dijital Göçmen ise önceki kuşakları temsil ediyor. Aynı konuya, Özgen Yıldırım'ın bakışı şu şekildedir: "Özellikle “gözün zaferi”ni ilan ederek, her şeyin imajlara indirildiği bir dönemin halen zamansal an'lıklarında yaşamlarımızı sürdürürken, imajların istilasına maruz kalan geçiş kuşağı ile bu durumun doğallıyla büyüyen yeni kuşakların, dijital teknoloji ile ilgili oluşları aynı şekilde algılayamayacağı ve yorumlayamayacağı baştan kabul edilmesi gereken bir durumdur." (Yıldırım,sayı 22, s.1)

"Yeni medya ve dijital sanatlar, artık, sanatın icra edildiği mecranın, kullanılan araçların, sanat nesnesinin sunumunun, korunmasının ve daha birçok faktörün, geleneksel algılarının kırıldığını ve yeniden tanımlandırma ve temellendirmelerinin yapılmasının zorunluluğunu önümüze koyuyor." (Yıldırım) Theo Armour gibi özel koleksiyoncular son yıllarda üretilen net-art projelerini satın alıp toplamaya başlamışlardır. “Unutulmamalı ki, bilgisayarlar yalnızca bulunmuş ya da taranmış resimlerle, metinlerle, ses ya da video kayıtlarıyla “kolajlamayı” kolaylaştırmakla kalmazlar. Aynı zamanda yalnızca bilgisayar aracılığıyla elde edilebilecek görüntü, hareket-animasyon ve seslerin de sanatsal amaçlı kullanılabilceğini de bize hatırlatırlar.” (Kutup, 2010, s.19) Dolayısıyla bilgisayar ve internet gibi teknolojik gelişmeler, sadece hayatı kolaylaştıran, kayıt tutulan ve sonradan bu tutulan

kayıt ve bilgilere ulaşılabilen bir sistem olarak görülmemeli, yeni bir medium/araç/malzeme olarak kabul edilmelidir.

Yeni Medya Sanat üretimlerinin izleyici ile buluşması ve daha fazla kişiye ulaşması ile ilgili olumlu yanlarının yanı sıra, teknolojinin nankörlüğü doğrultusunda gelişmesi ile birlikte hızla eskiyerek tükenmesi yüzünden korunma zorluğu da olumsuz tarafıdır. Örneğin kaset, film, dvd, ağ tarayıcısı, yazılım ve işletim sistemlerinin eskimesi... Yeni Medya Sanatı, dijital sanat, internet sanatı, interaktif sanat ve video oyunlarının yanı sıra beraberinde, ağ sanatı, yazılım sanatı, işlemsel sanat, e-posta sanatı, hacktivism, viral sanat vb. gibi başka başlık ve alt başlıkları da getirerek, sanatın insanın yaşamı boyunca karşılaşılabileceği bilgilerle tek boyutlu, dar çerçeveli olamayacağını ve sanatçının yaratıcılığının sınırı ve sonu olmadığını göstermektedir.

KAYNAKÇA

www.makersturkiye.com. adresinden alınmıştır

DEVRİDAİM Sergi Broşürü. (2016). İstanbul: ARTER.

Ertan. (2015, Mart). <http://forumist.com/?p=668> (Erişim Tarihi 30.06.2016)

Ertan, E. (2015). (İ. Yeğinsu, Röportajı Yapan) <http://www.sanatonline.net/guncel-sanat/amberfestival-uzerine-ekmel-ertan-roportaji>

Gölan, G. (2008), s.20-21. (M. Graf, Röportajı Yapan)

<http://www.makersturkiye.com/search/label/%C4%B0skele47>.

Kutup. (2010), s.12.

Kutup. (2010), s.13.

Kutup. (2010), s.19.

Manovich. (2001).

Manovich. (2001).

Paul. (2008).

Sağın. (2015), s.2.

TRACK10 - İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı İle Fotoğraf ve Video Bölümleri Yıl Sonu Öğrenci Sergisi.(Erişim Tarihi 30.06.2016)

Treske. <http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/med/tr9755876.htm> (Erişim Tarihi 30.06.2016)

Yıldırım, Ö. Yeni Medya ve Dijital Sanatlar. *Hacettepe Yayınları Sanat Yazıları Dergisi.*, sayı 22, s.1.

KAYNAKLAR

Haz: Esra A. Aysun, Sanat Yönetimi Üzerine Konuşmalar, YKY, 2014, İstanbul

Bush, V. (1945, July 1)As We May Think, Retrieved November 9, 2015

Erkayhan, Şafak; Çaşkurlu, Merve, Teknoloji ve Sanatın Etkileşimi: Yeni Medya Sanatı Türkiye'de Güncel Durum ve Öneriler, STD, Aralık 2014, s.45-62

Özel Sağlamtimur, Zuhul, DİJİTAL SANAT, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt/Vol.: 10 - Sayı/No: 3 : 213–238 (2010)

Paul, Christiane (2002). "Renderings of Digital Art", Leonardo, Vol. 35, No. 5.

Sağın, Bahar Ahu, Yeni Medya Sanatını Oluşturan Etkenler, 2015, İstanbul

Tribe, M. (2007, February 22) New Media Art-Introduction. Retrieved November 11, 2010

Yetişkin, Ebru, Istanbul Art News, Kasım 2013 sayısı Contemporary Istanbul Eki

Yıldırım, Özgen, Yeni Medya ve Dijital Sanatlar, Hacettepe Yayınları, Sanat Yazıları Dergisi, Sayı 22

Yücel, Derya, Yeni Medya Sanatı ve Yeni Müze, İstanbul Kültür Üniversitesi, 2012, İstanbul

http://ab.org.tr/ab10/kitap/_AB10_birincicilt_tekli.pdf#page=43 (Erişim Tarihi 15.06.2016)

<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/sanatvetasarim/article/view/5000136825/5000125740> (Erişim Tarihi 21.06.2016)

<http://gencogulan.com/renk.pdf> (Erişim Tarihi 16.06.2016)

<http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/med/tr9755876.htm> (Erişim Tarihi 30.06.2016)

<http://www.haberturk.com/yasam/haber/1212556-istanbulda-dijital-sanat> (Erişim Tarihi 31.05.2016)

<http://forumist.com/?p=668> (Erişim Tarihi 01.06.2016)

<http://www.bilgi.edu.tr/tr/haberler-ve-etkinlikler/haber/211/track10-istanbul-bilgi-universitesi-iletisim-fakultesi-gorsel-iletisim-tasarm-ile-fotograf-ve-video-bolumleri-yl-sonu-ogrenci-sergisi/> (Erişim Tarihi 01.06.2016)

<http://www.makesturkiye.com/search/label/%C4%B0skele47> (Erişim Tarihi 18.06.2016)

<http://ozgenyildirim.blogspot.com.tr/2012/02/yeni-medya-ve-dijital-sanatlar.html> (Erişim Tarihi 15.05.2016)

<http://www.sanatonline.net/guncel-sanat/amberfestival-uzerine-ekmel-ertan-roportaji> (Erişim Tarihi 18.06.2016)

<http://sanatkaravani.com/yeni-medya-sanati/> (Erişim Tarihi 28.05.2016)

<http://www.makesturkiye.com/2014/04/soylesi-osman-koc-iskele-47.html> (Erişim Tarihi 18.06.2016)

Görsel Listesi ve Kaynakları

Görsel 1:

<http://arttattler.com/Images/NorthAmerica/NewYork/James%20Cohan%20Gallery/Nam%20Jun%20Paik/07-Watchdog-II.jpg> (Erişim Tarihi 15.06.2016)

Görsel 2: http://www.deutscher-pavillon.org/2015/wp-content/uploads/2015/05/Hito_Steyerl_FactoryOfTheSun_Installation6.jpg (Erişim Tarihi 20.06.2016)

Görsel 3: <http://muda.co/gysinvanetti/> (Erişim Tarihi 30.06.2016)

Görsel 4: <http://www.galerist.com.tr/wp-content/uploads/2012/01/harem-black-white-600x432.jpg> (Erişim Tarihi 30.06.2016)

Görsel 5: <http://www.tramvayduragi.com/blog/wp-content/uploads/haremlip.jpg> (Erişim Tarihi 30.06.2016)

Görsel 6: <http://futuristika.org/site/wp-content/uploads/2010/04/TRACK09.jpg> (Erişim Tarihi 20.06.2016)

Görsel 7: http://farm3.static.flickr.com/2780/4404288245_e5ca09a40b_o.jpg (Erişim Tarihi 01.06.2016)

Görsel 8: <http://www.ozanturkkan.com/works/cntemporary-istanbul-2013/> (Erişim Tarihi 30.06.2016)

Görsel 9: http://forumist.com/wp-content/uploads/2016/06/amber07_billboard.jpg (Erişim Tarihi 19.06.2016)

Görsel 10: <http://www.urdesignmag.com/wordpress/wp-content/uploads/2015/09/infinity-room-by-refik-anadol-at-zorlu-performing-center-istanbul-3.jpg> (Erişim Tarihi 30.06.2016)

Görsel 11: Fotoğraf Bager Gülmez'den

Görsel 12: Fotoğraf Beliz Cengiz'den

HOLOGRAFİK SANATTA BİLEŞİK HOLOGRAM COMPOSITE HOLOGRAM IN HOLOGRAPHIC ART

Yrd. Doç. Vildan IŞIK

Düzce Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

vildansen@duzce.edu.tr

ÖZET

Holografinin sanatsal amaçla kullanımı 1960'ların sonları ile 1970'lerin başlarıdır. Bilim, teknoloji ve sanatın birleşimi olan holografik sanatın ayrı bir sanat dalı olarak kabul görmesi ise 1980'lerdir. Başladığı ilk yıllardan günümüze kadar geçen sürede bir holografik sanat jargonu oluşmuştur. Farklı bilim ve sanat dallarına ait terimlerden de beslenerek gelişen bu jargon içinde yer alan ifadelerden biri de *bileşik hologram*'dir. Sanatçılar farklı hologram çeşitlerini kullanarak çalışmalar yapmaktadır ancak bileşik hologram bir hologram çeşidi değildir. Bileşik hologram; birden fazla aynı veya farklı büyüklüklerdeki hologramların çeşitli şekillerde sıralanması, yan yana veya üst üste dizilmesi ya da bir şeye ilave edilmesi yoluyla oluşturulmuş, genellikle duvara asılabilen hologramları tanımlamak üzere kullanılan bir ifadedir. Üretilen çoğu hologramın küçük ebatlarda olmasından ötürü sanatçılar bileşik hologramı kimi zaman geniş biçimli düzenlemelerini oluşturmada kullanmıştır. Bazen bileşik hologramlar, üç boyutlu görünümünden dolayı *holoheykel* olarak da ifade edilebilmektedir.

Bu çalışmada; 1970'lerin başlarından günümüze sanatçıları tarafından oluşturulan bileşik hologram örnekleri incelenmiştir. İncelenen örnekler; *Al Razutis, Anait Arutunoff Stephens, John Kaufman, Harriet Casdin-Silver, Rudie Berkhout, Ana Maria Nicholson, Sally Weber, Wenyon ve Gamble, Setsuko Ishii, Pepe Buitrago, Martin Richardson, Ferruccio Fabbri* ve *Vildan Işık*'a ait bileşik hologram örneklerinden oluşmaktadır. Örnekler göstermektedir ki sanatçılar bileşik hologramlarında, ürettikleri hologram çeşidine de bağlı olarak kimi zaman resim, mozaik ve kolaja özgü kimi zaman da heykel ve yerleştirme sanatına özgü düzenleme ve sergileme mantığını kullanmıştır. Yine örnekler göstermektedir ki holografik sanat uygulamalarının neredeyse tamamı Türkiye dışındadır. Türkiye'de henüz üretimin yapılabileceği bir sanatsal hologram laboratuvarının bulunmaması bu alanda araştırma, uygulama ve sanatsal üretimdeki eksikliğin en önemli sebeplerinden biridir.

Anahtar Kelimeler

Hologram, holografi, holografik sanat, holografik sanat jargonu, bileşik hologram

Abstract

The use of holography for artistic purposes is dated the late 1960s early 1970s. The acceptance of holographic art, which are a combination of science, technology and art, as a

separate branch of art has been dated the 1980's. From the early years to the present time, a holographic art jargon has occurred. Developing the feeding of the terms of the different branches of science and art of one of the statements contained in this jargon is 'composite holograms'. Artists have been working using different types of holograms but the composite hologram is not a type of hologram. Composite hologram more identical or sorting of various forms of holograms of different sizes, side by side or be juxtaposed or superimposed by adding another object, is generally used to describe the hologram can be hung on a wall. Due to the most of the produced holograms were small size holograms, sometimes artists have used composite hologram in the creation of large format compositions. Sometimes a composite hologram can be expressed as 'holosculpture' because of its 3D appearance.

In this study; from the early 1970s to today, composite hologram created by artists were investigated. Al Razutis, Anaït Arutunoff Stephens, John Kaufman, Harriet Casdin-Silver, Rudie Berkhout, Ana Maria Nicholson, Sally Weber, Wenyon ve Gamble, Setsuko Ishii, Pepe Buitrago, Martin Richardson, Ferruccio Fabbri ve Vildan Işık's composite holograms were given examples in this study. The examples show that, in the composite holograms, the artists have used -depending on used types of hologram- sometimes principles of picture, mosaic or collage and sometimes principles sculpture or installation to composition and display. Examples show that Turkey is outside almost all applications of holographic art. Yet the absence of a laboratory of artistic holograms can be done in Turkey is one of the most important reasons for the lack of research, production, practice and artistic production in this area.

KeyWords

Hologram, holography, holographic art, holographic art jargon, composite hologram

GİRİŞ

Bilimsel ve teknolojik araştırma ve uygulamalarda kullanılan, mühendislik, fizik, kimya gibi pek çok alanı içinde barındıran holografi tekniği; temel olarak ışık ve ses dalgalarının girişim ve kırınım özelliklerini kullanan bir tekniktir. 1960'lı yılların sonlarında bu tekniğin sanatsal potansiyelinin keşfedilmesinin ardından resim, heykel, fotoğraf, şiir, tiyatro vb. gibi farklı sanat dallarının da ilgisini çeken holografi, kendine özgü yapısı ile sanatsal bir ifade aracı olarak sanattaki yerini almıştır. Holografik sanatın ayrı bir sanat dalı olarak kabul görmeye başladığı 1980'li yıllara kadar holografinin çoklu algılamaya müsait yapısından ötürü tanımlanmasında, tasnif edilmesinde vehangi sanatsal kategoride değerlendirilmesi gerektiği hususunda uzunca süre bir belirsizlik yaşanmıştır. Farklı disiplinler hologramı; "üç boyutlu fotoğraf", "üç boyutlu resim", "ışıkta heykel", "üç boyutlu lazer fotoğrafı", "üç boyutlu resim verebilen negatif", "ışıkta üç boyutlu resim" gibi ifadelerle tanımlamaya ve tasnif etmeye çalışmıştır. Ayrıca bu yıllarda özellikle resim-heykel-fotoğraf ve holografi arasında çekinik bir durum ortaya çıkmış yalnızca halk değil sanat eleştirmenleri de bu dört alanın estetik içerikleri ve kullanım alanları hususunda kararsız kalmıştır. 1980'lerden sonra ise holografik sanat kendine özgü oluşturmaya başladığı jargonu ile birlikte ayrı bir sanat dalı olarak kabul görmeye başlamıştır. Diğer bilim ve sanat dallarına ait terimlerden de beslenerek gelişen bu jargon içinde yer alan ifadelerden biri de bileşik hologram'dır (Işık, 2012). Bu çalışmada; *Al Razutis, Anaït Arutunoff Stephens, John Kaufman, Harriet Casdin-Silver, Rudie Berkhout, Ana Maria Nicholson, Sally Weber, Wenyon ve Gamble, Setsuko Ishii, Pepe*

Buitrago, Martin Richardson, FerruccioFabbri ve Vildan Işık'aait örneklerüzerinden bileşik hologram araştırılıp incelenmiştir.

I. Bileşik Hologram Nedir?

Bileşik hologram, bir hologram çeşidi değil parçaların toplanıp birleştirildiği sanatsal bir düzenleme ve sergilemeyi ifade etmektedir. Bu düzenleme ve sergilemede;birden fazla aynı veya farklı büyüklükteki hologramlarçeşitli şekillerde sıralanmakta, yan yana, üst üste, arka arkaya dizilmekteveya bir nesneye ilave edilmektedir.Üretilen çoğu hologramın küçük ebatlarda olmasından ötürü sanatçılar,parça-bütün ilişkisi içindeki bileşik hologramı kimi zaman geniş biçimli düzenlemelerini oluşturmak amacıyla kimi zaman da sanatsal ifadelerini güçlendirmek amacıyla kullanmıştır(Leonardo, 2001, 371).

Bileşik hologram, sıklıkla *holomontaj* ile karıştırılmaktadır. Holomontaj; kayıt ve banyo sürecinde yapılan çeşitli düzenleme ve manipülasyonlarla sonuç görüntüyü sanatsal olarak değiştirmedir. Bu amaçla birden fazla holografik plaka katmanlar halinde bir arada kullanılabilmekte, bir ya da birden fazla kalıp kullanarak çoklu pozlama yapılabilir. Bileşik hologram ise kayıt ve banyoda yapılanbir laboratuvar sürecinin veya sonucunun ifadesi değildir bu tanımlama sadece sanatçının hologramları dizme, düzenleme ve sergileme biçimini ifade etmek amacıyla kullanılmaktadır (Leonardo, 2001, 374).

Tıpkı bir rölyef gibi içe veya dışa dönük alan derinliğine sahip olan hologramlar bu üç boyutlu görünümünden dolayı *hologram heykel*, *holografik heykel* veya *holoheykel* olarak da ifade edilebilmektedir. Bu ifadeler kimi zaman hazır ya da buluntu bir nesneye ilave edilerek yapılan ve *holografik asamblaj* olarak da nitelendirilebilen çalışmaları ifade etmekte de kullanılmaktadır. Bunlara ek olarak yerleştirme mantığı çerçevesinde izleyiciye sunulan ve *holografik yerleştirme* olarak tanımlanan bileşik hologram örnekleri de vardır. Bu türden örneklerde ise bileşik hologramlar ya çalışmanın bir bölümünde yer alabilmekte ya da çalışmanın tamamı bileşik hologramdan oluşabilmektedir.

II. Bileşik HologramdaDizilim, Ekleme, Düzenleme ve Sergileme

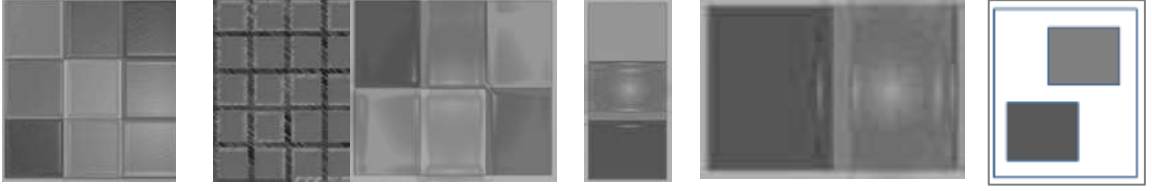
Holografi tekniği ile farklı yöntemler kullanılarak değişik hologram çeşitlerinin üretilebilmesi mümkündür. Her hologram çeşidini kullanamaları da sanatçılar;*yansıma hologram*, *geçirgen hologram*, *beyaz ışık geçirgen hologram*, *atımlı laser hologram* vb. gibi hologram çeşitlerini kullanarak bileşik hologram yapmakta ve bu çalışmalarını farklı şekillerde sergilemektedir. (Holografik sanatta kullanılan hologram çeşitleri için ayrıca bkz. Işık, 2014a,b). Çalışmanın bu kısmında; bileşik hologramların nasıl dizildikleri, birbirlerine ya da bir nesneye nasıl eklendikleri ve nasıl sergilendiklerinin yanı sıra hangi sanat disiplinlerinden faydalandıkları hususu da ilgili şema ve örneklere yer verilerek açıklanmaya çalışılmıştır.

A.

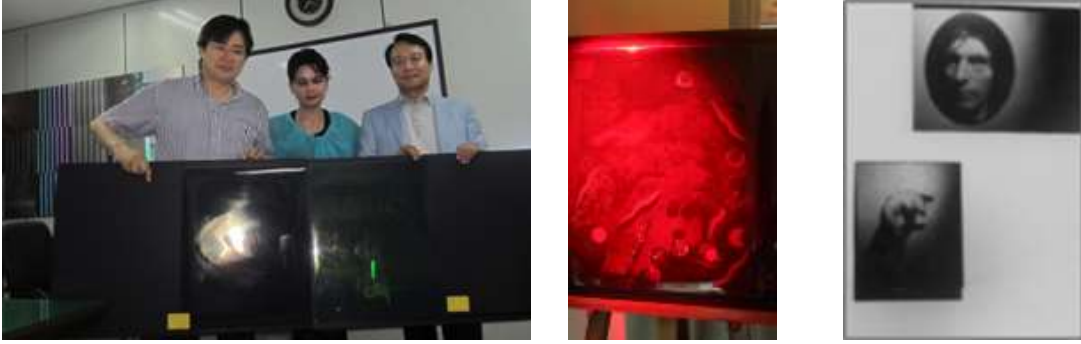
Bileşik hologram örnekleri arasında sıklıkla rastladığımız dizilim şekli; aralarında boşluk kalmayacak ya da çok az bir miktar kalacak şekilde aynı ölçülerdeki hologramların yan yana veya üst üstesiz sıralanmasıdır (**bkz. Şema 1 a,b,c,d,e,f**). Bu yolla oluşturulan çalışmalarda resim, mozaik veyakolaj sanatlarının prensiplerini görmek mümkündür. İzleyicinin hologramların sadece bir yüzünü gördüğü bu çalışmalarda genellikle hologramların arka yüzeyleri siyah akrilik bir boya ile boyamakta böylelikle daha net bir görüntü elde edilmektedir. Sanatçılar, çalışmalarını çoğu zaman bir yüzü duvara/zemine diğer yüzü izleyiciye dönük olarak sergilemektedir. Bu yolla elde edilen bileşik hologramlar bazen bir yerleştirme gibi düşünülerek kurgulanmış ve *holografik yerleştirme* olarak tanımlanmış bazen de üç boyutlu görünümünden ötürü *holografik heykel*, *hologram heykel* veya *holoheykel* olarak da ifade edilmiştir.

1970'lerin başlarında holografi ile ilgilenmeye başlayan ilk kuşak holografi sanatçılarından Alman asıllı Kanadalı sanatçı Al Razutis'in (d.1946)1976 yılına ait *NewtonianGalactic Assembly Line*(Newtoncu Galaksi Montaj Hattı) isimli aynı ebatlardaki otuzaltıDenisyük hologramı birleştirerek oluşturduğu çalışması bir bileşik hologram örneğidir. Sanatçı ilk olarak yerde izleyiciye sunduğu bu çalışmasını daha sonraları zarar görebileceğini düşünerek duvarda asılı olarak sergilemiştir. Her bir parçasında dişli görüntüleri olan ve "holografik mozaik" olarak tanımladığı bu bileşik hologramda Razutis, gerçek (ortroskobik) ve sanal (sudroskobik) holografik alan görüntüsünü birlikte kullanmıştır (Işık, 2012). Razutis'in bu çalışmasına benzer bir çalışma A.B.D'li sanatçı Anaıt Arutunoff Stephens'in (d.1922-ö.1998) aynı yıllarda yapmış olduğu *Bas Relief*(Alçak Rölyef) isimli bileşik hologramdır. Arutunoff, onaltı hologramdan oluşan bu çalışmasında tıpkı Razutis gibi ortroskobik ve sudroskobik görüntüyü bir arada kullanmıştır. Yansıma hologram, holografik streogram, atımlı lazer hologram gibi farklı hologram çeşitleriyle holografik sanat çalışmaları yapmış olan Arutunoff, 1988 yılına ait *WaterLilies - AfterMonet*(Nilüferler – Monet'den Sonra) isimli bileşik hologramında ise altı atımlı lazer hologram kullanmıştır (Razutis, 1996-a). Aynı ölçülerdeki hologramların aralarında boşluk kalmayacak şekilde yan yana sıralandığı bu türden bileşik hologram örneklerini, A.B.D'li optik mühendisi Michael Wenyon (d.1955) ve İngiliz sanatçı Susan Gamble'in (d.1957) ortak çalışmalarında da görmek mümkündür. Wenyon&Gamble olarak tanınan çiftin 1984 tarihli *Expander* (Genişletici), *Propeller*(Pervane)ve *CoalSeam* (Kömür Damarı) ve 1987 tarihli *TheFringes of theShadows of theKnives*(Bıçakların Gölgesinin Girişim Saçakları) isimli çalışmaları iki veya üç hologramın birleştirildiği örneklerindendir (Wenyon&Gamble). Diğer bir bileşik hologram örneği ise *Kültür Transferi-I* (**Resim 2 a,b**) isimli çalışması ile Türk sanatçı Vildan Işık'a (d.1973) aittir. Işık'ın 2012 tarihli bu çalışması, kültürel semboller ve kendisine ait resimleri içeren aynı ebatlardaki iki Denisyük hologramdan oluşan bir diptiktir. A.B.D'li sanatçı Ana Maria Nicholson'ın (d.1946-ö.2008), Hollanda asıllı A.B.D'li diğer bir holografi sanatçısı Rudie Berkhout'un (d.1946-ö.2008) portresi ve eline ait, iki yansıma hologramından oluşan 1988 tarihli *Rudie* isimli çalışması ise diptik bir bileşik hologram örneğidir (**Resim 3**). Holografik portreleri ile tanınan Nicholson, 1989 yılındaki "Holografik Portre Üzerine Bazı Düşünceler" başlıklı makalesinde, yansıma hologramlardaki boyut kısıtlamasından ötürü diptik ve triptik olarak hologramlarını kullandığını, bunlarda vücut parçalarını tutarlı bir bütün oluşturacak şekilde

birleştirdiğini söylemektedir. Ayrıca Nicholson bu çalışmalarda vücut parçalarının hem birer soyut heykelsi öge hem de kompozisyonun ana duygusu ile ilişkili simgesel bir değer olarak görülebileceğini de sözlerine eklemektedir (Nicholson, 1989, 372).



Şema 1a,b,c,d,e,f. Aynı ölçülerdeki hologramların yan yana veya üst üstesiralınması ile oluşturulan bileşik hologram şemalarından örnekler



Resim 1(a) Vildan Işık, *Kültür Transferi-I*, 2012, Panoya yerleştirilen 45 x 60 cm'lik iki Denisyuk hologram, Fotoğraflıklar: KwangHo Ok, Vildan Işık ve SungChul Park, Hangyo International Corp. R&D Center Holography Lab., Seul, G.Kore **(b)** Çalışmadan detay görünüm

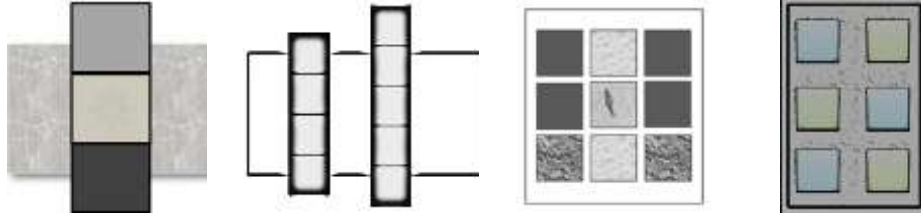
Resim 2 Ana Maria Nicholson, *Rudie*, 1988, bir diptik içinde her biri 30 x 40 cm'lik iki yansıma hologram, Fotoğraf: Timothy Schmidt (Nicholson, 1989, 371).

B.

Hologramların resim, fotoğraf veya gazete gibi karışık materyallerle birlikte kimi zaman kolaj veya asamblaj kimi zaman da yerleştirme mantığında düzenlendiği bileşik hologram örnekleri de bulunmaktadır. Bunlar sıklıkla pano, levha, fotoğraf ya da resim gibi düz bir yüzey üzerine monte edilen ve genellikle aynı büyüklüklerdeki hologramların kullanıldığı bileşik hologramlardır **(bkz. Şema 2 a,b,c,d)**. *Holografik asamblaj*, *holografik heykel* veya *holoheykel* olarak da ifade edilebilen bu bileşik hologramlar, yerleştirmede kullanılmış ise *holografik yerleştirme* olarak da ifade edilmektedir.

A.B.D'li sanatçı Harriet Casdin-Silver'in (d.1925-ö.2008), 1996 tarihli *70+1*, *To be Continued* (70+1, Devam Edecek) **(Resim 3)**, 1998 tarihli *70+1+2* ve 2004 tarihli *To Van Eyck and Bosh* (Van Eyck ve Bosh için) isimli çalışmaları da birer bileşik hologram örneğidir. Bu çalışmalarda hologramlarını birleştirerek birebir gerçek beden ölçülerini elde eden ve metal pano üzerine monte eden Casdin-Silver, çalışmalarının içeriğinin "ölüm, cinsellik, kimlik, feminizm, hümanizm, sosyo-politik, psikanaliz ve yaşlanma üzerine yeni bir vurgu" olduğunu

söylemekte ve bunları “holografik yerleştirme” olarak tanımlamaktadır (Cascin-Silver, 1996). İngiliz sanatçı Martin Richardson (d.1958) ise “fotoğraf ve hologramın birbirine zıt gerçeklik yanılsamalarını bir arada” sunduğunu söylediği 1983 tarihli *BehindGlass*(Camın Ardında) isimli çalışmasında aynı büyüklüklerdeki üç hologramını,renkli iki fotoğraf ve ezilmiş içecek kutuları ile birleştirmiştir (**Resim 4**). “Hologram görüntülerinin izleyici üzerindeki anlık etkisinin, hologramın teorisinden veya tekniğinden daha fazla kendisini ilgilendirdiğini” belirten Richardson, heykeltıraş olarak başladığı sanat yaşantısına 1979 yılında hologramla tanışınca başka bir yön vermiştir. Bu yön; hem kendi çalışmaları üzerinden holografinin tanıtımını hem de yaratıcı malzemeler ile deneysel çalışmalar yapmasını içermektedir (Richardson, 1987, 251-252). Diğer bir bileşik hologram örneği ise yaklaşık aynı ebatlardaki hologramlarını akrilikle boyanmış gazete kaplı bir panoya yerleştiren İtalyan sanatçı FerruccioFabbri'nin (d.1964) 2015 yılına ait *Travel Memories*(Seyahat Hatıraları) isimli çalışmasıdır (**Resim 5**)(Fabbri, 2016).



Şema 2a,b,c,d,e.Hologramların resim, fotoğraf veya gazete vb. gibi materyallerle birlikte kullanılarak yan yana veya üst üste sıralanması yolu ile oluşturulan bileşik hologram şemalarından örnekler



Resim 3HarrietCascin-Silver, *70 + 1, To be Continued*, 1996, Metal pano üzerine üç boyutlu yansıma hologram, Photo © JackieHayden (Cascin-Silver, <http://www.art-in-holography.org/cards/cascin.html>)

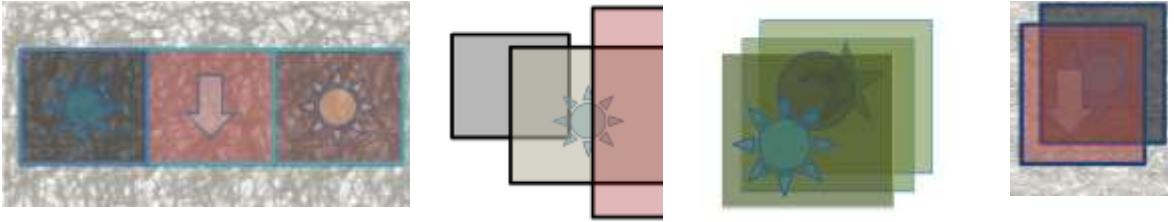
Resim 4Martin Richardson, *BehindGlass*, 1983, Hologramlar karışık malzeme ile. Bu karışık malzeme asamblajı; 10,16 x 12,7 cm'lik üç hologramı, her dış sütunun merkezinde yer alan renkli iki fotoğrafı ve iki tane düzleştirilmiş teneke kutuyu içermektedir. Hepsi Ingres kâğıt üzerine monte edilmiştir (Richardson, 1987, 252).

Resim 5FerruccioFabbri, *Travel Memories*, 2015, gazete kaplı bir pano üzerinde yaklaşık 6 x 8 cm'lik altı Denisyuk hologram (Fabbri, 2016)

C.

Hologramın her iki yüzünün görülebileceği bileşik hologram örnekleri de vardır. Holografik filmin/camın şeffaf yapısından faydalanan sanatçılar ise bileşik hologramı her iki yüzeyinin de görülebileceği şekilde bir tripot üzerine yerleştirme, tavandan asma gibi yollarla izleyiciye sunmaktadır(**bkz. Şema 3a,b,c,d**). Bunların bazılarında yan yana bazılarında ise arka arkaya bir dizilim olabilmektedir. Transparan olarak dizilmiş bileşik hologram örneklerinde birbiri içine geçmiş görüntüler ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmalar, *holografik heykel* veya *holoheykel* olarak da ifade edilebilmekte eğer bir yerleştirmede kullanılmış ise *holografik yerleştirme* olarak tanımlanabilmektedir.

RudieBerkhout'un 1978 tarihli *12mWBoogie* isimli geçirgen beyaz ışık hologramlarından oluşan triptiği, transparan olarak kullanılan üç hologramın yan yana diziliminden oluşmaktadır(**Resim 6**). Bu türden bileşik hologram örneklerini, Al Razutis'in 1974 tarihli geçirgen hologramlardan oluşan *Rainforest* (Yağmur Ormanları)'da (**Resim 7**), SallyWeber'in 2006 tarihli atımlı laser hologramlar yapmış olduğu *Terrain* (Arazi) ve *Fissure* (Çatlak)'de görmek mümkündür (Weber). Vildan Işık'ın 2012 tarihli *Kültür Transferi-II* isimli çalışma da iki geçirgen beyaz ışık hologram ile oluşturulan bir bileşik hologram örneğidir(**Resim 8**).



Şema 3a,b,c,d. Hologramların transparanlığından faydalandığı ve izleyicinin hologramların arkasını da görebildiği bileşik hologram şemalarından örnekler



Resim 6 RudieBerkhout, *12mW Boogie*, 1978, triptik, 20,32 x 25,4 cm'lik üç geçirgen beyaz ışık hologram, (2009 yılında düzenlenen sergiden görünüm)

(Progina, 2009, <https://www.youtube.com/watch?v=GeoMqFbHzi8&feature=plcp>)

Resim 7 Al Razutis, *Rainforest*, 1974, 27,94 x 35,56 cm ebatlarında üç geçirgen hologram

(Razutis, http://www.chemists.com/visual_alchemy/holo_visual.html)

Resim 8 Vildan Işık, *Kültür Transferi-II*, 2012, 23 x 28 cm, Arka arkaya yerleştirilen iki geçirgen beyaz ışık hologram

D.

Hologramların hazır ya da buluntu bir nesneye eklenmesi yoluyla da bileşik hologram oluşturulabilmektedir. Bu tür çalışmalar genellikle asamblaj ve heykel mantığı hâkimdir. *Holografik asamblaj*, *holografik heykel*, *hologram heykel* veya *holografik heykel* olarak ifade edilebilen bu bileşik hologramlar şayet bir yerleştirme gibi düşünülerek kurgulanmış ise *holografik yerleştirme* olarak da tanımlanması mümkündür.

A.B.D’li sanatçı John Kaufman (d.1946) çok renkli yansıma hologramları ve bunları buluntu nesnelere birleştirmesi ile tanınmaktadır. “Çalışmalarımın iki yönü var; biri etkili baskın bir yansıma diğeri ise renk... rengin duygusal yönü...” (Vogel, 2014) diyen sanatçının, metal yatak yaylarının önüne ve arkasına aynı ebatlardaki altı hologramını yerleştirerek oluşturduğu *To Sleep Perchance to Dream* (Rüya Görme Olasılığı İçin Uyumak) isimli çalışması bir bileşik hologram örneğidir (**Resim 9**) (Razutis, 1996-b). İtalyan sanatçı Pepe Buitrago’nun (d.1954) ahşap bir merdivene monte edilmiş hologramlardan oluşan 2001 tarihli *Mirror of a World with No Escape* (Hiçbir Kaçışı Olmayan Bir Dünyanın Aynası) isimli çalışması da bu türden bir bileşik hologram örneğidir (**Resim 10**). Buitrago, bunu hem tek başına bir çalışma olarak hem de 2004 yılındaki *Similar Differences and Different Similarities* (Benzer Farklılıklar ve Farklı Benzerlikler) isimli holografik yerleştirmesinde kullanmıştır. Ferruccio Fabbri’nin 2012 yılında sergilenen eski bilgisayar parçaları üzerine monte ettiği çeşitli ebatlardaki Denis Yuk hologramlarından oluşan iki ayrı çalışması da (**Resim 11**) söz konusu şekilde üretilmiş bileşik hologram örnekleri arasındadır.



Resim 9 John Kaufman, Kuzey Kaliforniya’daki holografik laboratuvarında kendi çalışmasını anlatırken, 1996 (Razutis, 2012-b).

Resim 10 Pepe Buitrago, *Mirror of a World with No Escape*, 2002, ahşap merdivene monte edilmiş sekiz hologram, 254 x 50,8 cm (Buitrago, <http://www.dadosnegros.com/en/pepe-buitrago/work/mirror-of-a-world-with-no-escape/>).

Resim 11 Ferruccio Fabbri’nin eski bilgisayar parçaları üzerine monte ettiği çeşitli ebatlardaki sekiz Denis Yuk hologramdan oluşan çalışması (Fabbri, 2014).

E.

Sanatçılar, bileşik hologramı bazen başlıbaşına bir yerleştirme olarak bazen de yerleştirmenin sadece bir parçası olarak kullanılabilmektedir. Holografik yerleştirmenin kapsamında da ele alabileceğimiz bu türden sanatsal çalışmalarda; birbirinden farklı şekillerde sıralanmış/dizilmiş/eklenmiş/düzenlenmiş bileşik hologram örnekleri bulunmaktadır.

Al Razutis'in 1970'li yıllarda yaptığı *VenetianBlind-I* (Jaluzi-I) (**Resim 12**), *Chain Link-Curtain* (Zincir Bağlantı-Perde) isimli çalışmaları hem holografik heykel hem de holografik yerleştirme olarak tanımlanabilecek türden çalışmalardır. Razutis'in 1984 tarihli *Window-I* (Pencere-I) isimli çalışması ise hologram parçalarının yerlere konulduğu holografik yerleştirmedir (**Resim 13**). Bu çalışmadaki hologramlar, diğer bileşik hologramlarda gördüğümüz kare veya dikdörtgen formunda değildir. Bunlar; farklı ebatlarda ve şekillerde kesilmiş, epoksi ile kaplanmış Denisyuk hologramlardır (Işık, 2012, 190). Japon sanatçı Setsuko Ishii'ninde 1990'lı yıllarda yaptığı *Tweet Akueusu* (Su Cıvıltısı) ve *Installation* (Yerleştirme) (**Resim 14**) isimli çalışmaları bileşik hologramların kullanıldığı holografik yerleştirme örneklerindedir. Benzer örnekleri Wenyon & Gamble'ın 1990'lardan günümüze yaptıkları *Bibliography* (Kaynakça), *Bibliomancy* (Kitap Falı) ve 2011 tarihli *A Universe Held up for Inspection* (Gözetim için Havaya Kaldırılan Bir Evren) isimli çalışmalarında da görmek mümkündür (Wenyon & Gamble). Pepe Buitrago'nun 1980'lerin sonlarından günümüze gerçekleştirdiği *What do You Think...?* (Ne Düşünüyorsun...?), *Throwing it Down the Drain* (Heba Olan Atma) (**Resim 15**), *Sustainable-Unsustainable* (Sürdürülebilir-Sürdürülemez) ve *Nobody / He-She* (Hiç Kimse / Erkek-Kadın) isimli çalışmaları da bileşik hologram kullanılan holografik yerleştirmelerdir (Buitrago).



Resim 12 Al Razutis, *VenetianBlind-I*, 1970 sonları, beyaz ışık geçirgen hologramlar, gümüş halide, sanatçı bu çalışmasının kaybolduğunu ve sadece fotoğrafının kaldığını söylemektedir (Razutis-a).

Resim 13 Al Razutis, *Window-I*, 1984, gümüş halide hologramlar, Razutis'in bu çalışması, küratörlüğünü Sydney Dinsmore'un yaptığı Toronto Kanada'daki Interference Galerisi'nde, 'Totem' başlıklı kişisel sergisinde sergilenmiştir (Işık, 2012, 190).

Resim 14 Setsuko Ishii, *Installation*, 1994, 'Point of View' Sergisi'nden, DCG hologram, Retretti Sanat Merkezi, Finlandiya (Kageyama, 2009, http://www.dnp.co.jp/artscape/artreport/it/k_0510.html)

Resim 15 Pepe Buitrago (a) *Throwing it Down the Drain*, 1994 (b) Çalışmadan detay görünüm

(Buitrago, <http://www.dadosnegros.com/en/pepe-buitrago/work/throwing-it-down-the-drain/>)

SONUÇ

Bileşik hologram; bir hologram çeşidi değil birden fazla hologramın üstüste, yan yana, arka arkaya olacak şekilde çeşitli şekillerde birleştirilmesi, sıralanması, düzenlenmesi, eklenmesi veya sergilenmesini ifade etmektedir. Bileşik hologramlar sanatçılar tarafından kimi zaman düz bir yüzeye monte edilerek bir yüzü zemine/duvara diğer yüzü izleyiciye dönük olarak kimi zaman da hologramın şeffaf yapısından faydalanılarak her iki yüzünün de izleyicinin görebilmesine olanak tanınacak şekilde sergilenmektedir. Resim, heykel, fotoğraf, gazete, yatak yayı, merdiven, metal içecek kutuları, bilgisayar parçaları vb. gibi hazır veya buluntu nesnelere hologramların eklenmesi yolu ile de bileşik hologram elde edilebilmektedir. Ayrıca bir yerleştirmenin tamamında ya da bir bölümünde de bileşik hologram kullanılabilir ve *holografik yerleştirme* olarak tanımlanabilmektedir. Bunun yanı sıra bileşik hologram, bazen kendi üç boyutlu görünümünden dolayı bazen de bir nesneye eklenmesinden dolayı *holografik asamblaj*, *holografik mozaik*, *holografik rölyef*, *hologram heykel*, *holografik heykel* ya da *holoheykel* olarak da ifade edilebilmektedir.

Bileşik hologram çalışmalarında genel olarak resim, mozaik, kolaj, asamblaj, heykel ve yerleştirme sanatlarının prensiplerinden faydalanılsa da sanatçıların, bu türden çalışmaları ile teknik zorluklar ve sınırlamalar içeren holografi tekniğinin sanatsal uygulamalarda kullanımının sınırlarını zorladıklarını ve holografik sanata önemli ölçüde katkı sağlayarak bu sanatın anlatım olanaklarını zenginleştirdiklerini söylemek mümkündür.

Türkiye’de henüz üretimin yapılabileceği bir sanatsal hologram laboratuvarı daha doğrusu sanatçıların faydalanabileceği herhangi bir holografi laboratuvarı bulunmamaktadır. Bu yüzden halen holografik sanat üzerine yapılacak olan her türden eğitim, araştırma, uygulama ve sanatsal üretimde eksikliğimiz bulunduğunu da burada belirtmek gerekmektedir.

KAYNAKLAR

Buitrago, P. Work. *dadosnegros.com*, <http://www.dadosnegros.com/en/pepe-buitrago/work/>

Casdin-Silver, H. (1996). *The International Symposium- Art in Holography 2*, University of Nottingham,
<http://www.art-in-holography.org/cards/casdin.html>

Fabbri, F. (2016, 7 Haziran). Fabbri'nin facebook hesabından tarafıma göndermiş olduğu mesajdaki görseller ve bilgiden alıntıdır.

Fabbri, F. (2014, 12 Haziran). Fabbri'nin e-posta olarak tarafıma gönderdiği bilgiden (laserato@gmail.com'dan danvldnsk@gmail.com'a) alıntıdır.

Işık, V. (2014-a, April). Classification of holograms and types of hologram used in holographic art. *International Conference on Communication, Media, Technology and Design - ICCMTD*, Istanbul, Turkey, 35-41.

Işık, V. (2014-b). Holografik sanatta kullanılan hologram çeşitleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(49), 366-385.

Işık, V. (2012). Sanatsal ifade aracı olarak holografî. *Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanatta Yeterlilik Tezi*, Ankara, Türkiye, 190 (Al Razutis'in tarafıma gönderdiği bilgiden alıntı).

Kageyama, Koichi. (2009). The wavefront of the light recorded, to environmental art - holography artists "Setsuko Ishii". *Artscape*, DNP Museum Information Japan, http://www.dnp.co.jp/artscape/artreport/it/k_0510.html

Leonardo. (2001, Ağustos). New media dictionary: terms-part 4: holography. *Leonardo*, Journal of the International Society for the Arts, Science and Technology, (Ed. Louise Poissant), MIT Press, 34(4), 370-380.

Nicholson, A. M. (1989). Some thoughts on holographic portraiture. *Leonardo*, 22 (3/4), Holography as an Art Medium: Special Double Issue, Published by *The MIT Press*, 369-373.

Progina. (2009, 7 Ekim). 12mW Boogie - Rudie Berkhout. *YouTube*,
<https://www.youtube.com/watch?v=GeoMqFbHzI8&feature=plcp>

Razutis, A. (a), Visual alchemymulti-
mediastudios. *alchemists.com*, http://www.alchemists.com/visual_alchemy/

Razutis, A. (b), Razutis, RebeccaDeem'den sitesine alıntı yapmıştır,*alchemists.com*,http://www.alchemists.com/visual_alchemy/anait2.html

Razutis, A. (1996-a). Holographic art byAnait - 2D video by Al Razutis. *YouTube*,<https://www.youtube.com/watch?v=DRHCLbBagRk>

11 Şubat 2012 tarihinde Al Razutis tarafından Youtube'a yüklenmiştir.

Razutis, A. (1996-b). Holographic art by John Kaufman - 2D video by Al Razutis.*YouTube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=irlBm3Msfro>

31 Oca 2012 tarihinde Al Razutis tarafından Youtube'a yüklenmiştir.

Richardson, M. (1987). Mixed media: holographywithin art.PergamonPress, *Leonardo*, 20 (3), 251-255.

Ross, J. HarrietCasdin-Silver. *JonathanRoss Hologram Collection*, <http://www.jrholocollection.com/stereo/holo/s31.html>

Vogel, J. (2014). John Kaufman Hologram Artist. *Global Images Hologram Art Collection*, <http://www.globalimages-hologramartcollection.com/#!/john-kaufman/cu26>

Weber, Sally. *sallyweber.com*,<http://www.sallyweber.com>

Wenyon&Gamble.*wengam.com*,http://wengam.com/PDFs/W-and-G_UniverseHeldUp.pdf,
http://wengam.com/movies_select/movie_bibliomany/movie_bibliomancy.html

**ENDÜSTRİLEŞEN ZAMANDA TASARIM OLARAK ÇALGI/ SES ÖNERİSİ:
LUTTAR / LUTTAR: A PROPOSAL FOR AN INSTRUMENT/ SOUND IN AN
INDUSTRIALISED TIME**

Yrd. Doç. Lütfi ÖZDEN

Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Resim Bölümü Öğretim Üyesi

lutfiozden@yahoo.com

ÖZET

İnsanın tasarladığı ilk çalgının ne olduğu tam olarak bilinmemektedir. Hangi ihtiyaçla ve nasıl bir çalgı tasarlandığı belirsiz olmakla birlikte; insanın ilk duyduğu ses olan, annesinin kalp atışının sesine öykünebileceği düşüncesiyle tasarlanan ilk çalgının, bir çeşit ritim çalgısı olabileceği tahmin edilmektedir. Çevresini ve kendisini tanıdıkça ve kurguladıkça, ilişkisel olarak tasarladıkları arasında çalgı/ ses aletleri de farklı işlev ve ihtiyaçlara bağlı olarak geliştirilen tasarımlardan olmuştur.

İnsanın duyuşsal ve düşünsel olarak belirgin bir azalma gösterdiği, sınırsız gelişimiyle endüstrileşme ve dijital teknolojinin gün geçtikçe daha da büyüdüğü zamanda; bir öneri olarak, endüstrileşmemiş, farklı bir çalgı/ ses tasarımı düşüncesi bu çalışmanın temelini oluşturmaktadır.

Zamanın hızlı akışında tahribatın çok yoğun yaşandığı tüm alanlarda olduğu gibi, müziğin de bu hız içinde endüstrileşmesi, insandan ve doğadan uzaklaşması eleştirel bir tavırla ele alınmıştır. Özellikle kent sosyal ve mekânsal yapısının yarattığı uğultu, görsel olarak ve ses olarak belirgin bir körleşmeye ve sağırlaşmaya neden olmaktadır. İçinden geçtiğimiz zamanda tasarım; tasarlanan şeyin işlevselliğine yabancılaşarak, ekolojik ve sosyal yapıda suça dönüşecek boyutta bir meta üretimi, yaşam alanlarında tahribatlara neden olan üretim şekli olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada tasarımını düşündüğüm çalgılar; gerek endüstrileşmenin yarattığı hızlı üretilen ve hızlı tüketilen olumsuz büyüme ve şeyleşen tıkanıklığa, gerekse aynılaşmaya ve işlevsiz hale gelen ürün/ tüketim anlayışına karşı duyuşsal ve düşünsel bir konumlanmayı esas alır. Çalgı tasarımı fikri; yaşanan çoklu travma karşısında bir denge yaratacak şekilde akılsal ve duyuşsal bir bilinç şemasıdır. İyileşmeye değil belki, ancak, denge yaratmaya yardımcı olabilecek bir düşünce/ pratik tasarımıdır.

Farklı bir çalgı tasarımı fikri sadece nesnel olarak değil; duyuşsal olarak da, bir noktada suça dönüşen tasarımın ihlal ettiği yaşam alanlarında, işlevsiz üretimin yararsızlığından hareketle; estetize etmeden, sürdürülebilir bir yapabilirlik ve deneyimlemeyi içermektedir. Atölyenin, alet dolabının, aletler ve düşüncenin dijital olanın dışında, dokunulabilir yapısıyla karşılaştırılması gibi bir deneyimdir, luttar çalgı tasarımı. Yapabilirlik aşamasında dolaşımdaki beden, bireyin sorumluluğu gibi, elin de bir sorumluluğu olduğu düşüncesi esastır. Elin işlevinin farkındalığı ve kararlılığını gösteren bir tavır geçerlidir. Tasarım düşüncesinde ihtiyaca bağlı ortaya çıkan çalgılar, sosyal alanda iletişim odaklı bir yaklaşımla;

etkileşimli, yeni bir ses ve iletişim ihtiyacıyla örtüşür. Yakılmak üzere kesilen ağacın, çöpe atılan ahşabın var olması, sese dönüşmesi halidir. Luttar yapısal olarak mimari ve sosyal yapıya da öykünen çevresel ve sosyal alanda bir farkındalık ve sorumluluk talebidir.

Endüstrileşmiş zamanda, zamanın uzmanı ve ustası olmak yerine, öğrenmeye açık haldeki bir çırak olmayı önermek olumlu ve sürdürülebilir bir tavrı göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Endüstrileşme, Tasarım, Luttar, Çalgı, Üretim

Abstract:

It is not known what is the first instrument designed by a human. For what reason it was produced and what kind of instrument it was is unclear, yet the first instrument is most likely a rhythm instrument as the first sound a human hears is her/his mother's heartbeat, and therefore the first instrument is likely to imitate this sound. As she recognised her surroundings and began to construct this environment, the sound instruments have attained different functions, met different needs and the design of instruments developed accordingly.

This research is based on a possibility of an un-industrialised design, to conceive a different sound/instrument, in the aftermath of the limitless industrialisation and the continuous growth of digital technology that hinders sensual and intellectual abilities of human.

As with all the other fields that is left destroyed with the rapid flow of time, music also becomes industrialised, and distanced from human and nature. This research takes this phenomenon critically. The wuthering caused by the social and spatial structure of the city results in an obvious blindness and deafness. In our time, design is estranged by the functionality of what is designed, it turns into a crime within the ecological and social structure to the extent that the commodity production reaches to such a level that it destroys our living space. In that sense, the instruments I design stands as a sensual and intellectual position against the negative growth of rapid consumption and production created by the industrialisation, reified deadlock, as well as against dedifferentiation and a defunctionalised product/consumption. The idea of instrument design, is a sensual diagram of consciousness, in the face of the multiplicity of traumas, with the motivation to find a balance.

In this regard, the proposed instrument design not only objectively, but also sensually seeks for a sustainable capacity to make and experience -without aesthetisation-, at the face of a criminal design violating life worlds with its dysfunctional uselessness. It is like a comparable experience the design of the luttar suggests, between the tangible structure of the studio, the tool cabinet, the tools and the digital. It is founded on the idea that the body and the hand during making - as with the responsibility of the individual- is responsible. An attitude is at stake, that manifest an awareness and decisiveness of the function of the hand. The instrument designs that came out on a need base, corresponds with a need for a new voice and a new communication means within the social field. This is a state of a tree cut to be burnt, a piece of wood to be chucked away rather to exist, to turn into a sound. Luttar is a demand for responsibility in the environmental and social field that also structurally imitates architectural and social structure.

In an industrialised time, instead of being a specialist and master of time, to propose becoming an apprentice open to learning manifests a positive and sustainable attitude.

Key words: industrialisation, design, luttar, instrument, production

TASARIMIN İHTİYAÇTAN DOĞDUĞU DÖNEMDE: ÇALGI

İnsan içinden geçtiği zamanda daha kaliteli bir yaşam için teknolojiye sürekli ihtiyaç duymuştur. Çıplak doğada savunma amaçlı ihtiyaçla başlayan, barınmak ve üretmek için de zorunlu hale gelen tekniği geliştirme düşüncesi, güçsüz canlıyı güçlü ve konformist kılmak adına zorunluydu. İçinden geçtiğimiz zamanda ise tasarım; tasarlanan şeyin işlevselliğine yabancılaşarak, ekolojik dengede ve sosyal yapıda suça dönüşecek boyutta, ihtiyaç fazlası - meta üretimi şeklinde yaşamda tahribatlara neden olabilecek bir üretim olarak karşımıza çıkmaktadır.

Deneyimlenen yaşamda ihtiyaç dahilinde ortaya çıkan tasarım düşüncesi, doğada hayatta kalabilmek ve daha kaliteli bir yaşam sürebilmek adına; insanın deneyimlediği ilklerle başlamıştı. İlk tasarımlar tamamen ekolojik uzantılı, sosyal yaşamı örgütleyen ve doğa ile alışverişe dayanan bir ihtiyaç sıralamasıydı. Tanımadığı çevreyi öğrenmeye ve dönüştürmeye açık bir canlı olarak insan, katıldığı hayatta sürekli üretimden yana olmuştur. İlk dönemlerde her buluşunu *yeni* olarak yaşamına sokan, düşünerek tasarlayan bu canlı; ihtiyacına bağlı olarak sürekli bir değişim ve ilerleme içine girmiştir. En temel ihtiyaçlarını, içinde olduğu çevreyi yaşayarak ve sınıyarak elde eden insan, düşüncesini *eliyle* etkileşimli olarak geliştiregelmiştir. Ürettiği alet edevat kadar, bilgilenme açısından da çevresine dokunan *ilkimiz* sürekli “yeni” bir süreç yaşamıştır.

İçinde olduğu çevreyle bağlantılı olarak ürettiği teknoloji sayesinde diğer canlılara ve doğaya göre daha avantajlı hale gelen insan, doğada bir ayrıcalık elde etmişti. Ancak insan hala doğanın en zayıf canlılarından. "Teknoloji kullanımı ile neredeyse dünyanın tamamına hakim olan insanoğlu, elde ettiği teknolojik gücün tam aksine, doğduğu an doğada oldukça güçsüz ve savunmasız bir canlı olarak yer almıştır. Yeni doğmuş bir insan yavrusunun, kendi kendine ayağa kalkıp doğrulması ve yürümeye başlaması için ortalama bir yıl süre geçmesi gerekmektedir " (Artut, 2014:32).Doğada var olabilmek adına teknik gelişmelere sınırsız bir ihtiyaç duydu.

Çevresini ve kendisini tanıdıkça ve kurguladıkça, ilişkisel olarak tasarladıkları arasında çalgı/ ses aletleri de farklı işlev ve ihtiyaçlara bağlı olarak geliştirilen tasarımlardan olmuştur. İnsanın doğanın bir parçası olduğu dönemde avlanmak için ürettiği alet kadar; günlük yaşamının, ritüellerin ya da geçireceği vaktin bir parçası olarak çalgı da; insanın rüzgarın sesine, çayırın gürültüsüne katıldığı hallerde önemli araç olmuştur.

İnsanın tasarladığı ilk çalgının ne olduğu tam olarak bilinmemekle birlikte nefes alıp vermesi kadar ihtiyaç duyduğu nedenle müzik aletlerinin ya da söylencelerinin ortaya çıktığı bir gerçek söz konusudur. Kayıt odalarının olmadığı bu dönemde tüm kayıtlar kişinin ve doğanın hafızasında kalmıştır. Mağara duvarındaki çentiklerden, buluntular arasındaki taşlardaki izlere kadar; ses çıkarmanın bir ihtiyaçtan doğduğu anlaşılmaktadır. Çalgı, bir tür seslenme ihtiyacını

karşılıyor olmalı. Gerek zorunlu olarak iletişim kurabilmek adına dolaşımına girilen (insana göre) vahşi doğa, gerekse keyiflenmek amacıyla olsun ses -lenmek vazgeçilmez olmuştur. Ve en belirgin çalgı; insanın kendi sesiydi; parmak izimiz kadar ayırt edici olan insanın kendi sesi doğada bıraktığı ilk izdi.

“Yapılan yeni bir araştırmaya göre ilk konuşmalar günümüzden önce 2.5 milyon ile 1.8 milyon yılları arasında gerçekleşti ve alet yapımı ile ilgiliydi. Journal of Communication dergisinde yayınlanan araştırmaya göre, taş alet yapımı, Afrika’daki prehistorik atalarımızın konuşma ve öğretme evrimini tetikledi. Kurulan ilk cümle muhtemelen “kötü alet” idi” (Ertuğrul, 2015)



Görsel 1: Yaklaşık 2,5 Milyon Yıl Öncesine Ait İlk AletGörsel



2: Yaklaşık 40-42 Bin Yıl Önce Hayvan Kemiklerinden Yapılmış Flüt Örnekleri, Almanya 2012

Elin gelişmesi, insanın daha rahat alet yapabilmesini dolayısıyla daha güvenilir bir konuma geçmesine yardımcıdır. Aynı zamanda beyin gelişimi de bu oranda daha da farklı tasarımlara koordine bir üretime olanak sağlamıştır. Sennet "insanların ataları, daha büyük beyin kapasitesiyle maddeleri ellerinde tutmayı, tuttukları şeyler hakkında düşünmeyi ve nihayet tuttukları şeyleri şekillendirmeyi öğrendiler; insan-maymunlar alet yaptılar, insanlar ise kültür yaptılar" der (Sennet, 2009:199).

Uyum sağlamaya çalıştığı çevrede henüz konuşmayı bile beceremeyen insan tüm kültürel geleceği adına tasarladığı aletlerle kendi konumunu belirlemiştir. Öyle ki insanın eli bu süreçte diğer canlılardan ayrı bir konuma geçmesine yardımcı ve insanı bir anlamda ayrıcalıklı bir konuma getirmiştir. Ancak sadece el sayesinde tüm doğaya hakim olamayacağı açık olan bu canlı farklı koşullar karşısında stratejiler geliştirmek zorunda kalmıştır. “Mitoloji’de Trakyalı ozan Orpheus’un Lir sesiyle hayvanları, bitkileri ve hatta taşları büyüleyip hipnotize ederek onların efendisi olduğuna inanılmıştır” (Pinar, 2016). Bazen doğaya uyum sağlamak adına bazen doğayı ikna etmek, mutlu etmek adına farklı yöntemlerle aletleri üretilmiştir. Taş aletlerin üretimiyle birlikte basit düzeyde yapılmış olan ilk çalgılar da tamamen yeni ve keşfedilen özelliktedir. Görsel1, Görsel2.

İlk dönem üretimleri insan için; buluşa dayalı özelliktedir. Çakmak taşının kesici özelliğinin keşfi, anne karnında duyulan annenin kalp atışı ritminin çalgı yapma üzerindeki keşfiyle benzer; ikisi de hayatta kalmak üzere ihtiyaçtan doğan üretimlerdir. İnsan ihtiyaca

bağlı olarak üretimini geliştirdi. "Kimi görüşe göre müzik şarkı söylemekle başlamıştır ve insan sesi çalgılardan daha eskidir. Ezgi, önceleri insan sesiyle hayat bulunduğu için, ritim çalgıları şarkı ve dansa paralel gelişmiş, melodi çalgıları ise daha sonra ortaya çıkmıştır" (Tunçer, 2005:9).

Zamanın içinde ilerleyen insan her buluşuna yeni bir halka ekleyerek teknolojisini de sesleri de geliştirmiş, değiştirmiştir. Doğadaki seslerin çalgılarda yankılanması çok çeşitli çalgı üretimlerini de beraberinde getirmiştir. Kilmer' e göre Akkad dilinde bir cırcır böceği türü, "çayırın arpi" anlamına gelen *şarşura* adıyla anılıyordu. Bir başka örnek, Lagash hanedanı hükümdarlarından Gunea dönemine (M.Ö. 2144-2124) ait bir yazıtta karşımıza çıkar. Yazıtta, Gunea'nın bir tapınağa sunduğu boğa figürü ile süslenmiş arpın sesinin boğa böğürtüsüne benzediği anlatılır (Güray, 2011: 16).

Ses duraklarının, ses kutularının, ses boylarının, ses renklerinin üretimi ihtiyaç dahilindedir. Keyiflenme ya da ritüellerle şekillenen çalgı tasarımı, yeri gelmiş doğanın, yeri gelmiş tanrıların, kitlelerin eğlencesini ve sosyal yapısını belirlemiştir. Doğal olarak birçok toplumda ses, insanları bir araya getiren unsur olmuştur. Bugün de kitlelerin bir müzik etkinliğinde beslenme/ seslenme ihtiyacı olarak salonları doldurması, dinleyici açısından maddi bir ihtiyacın dışında özel kültürel bir tercih ve zevkle müzik duyumsamasını gidermek ve keyiflenmek amacıyla karşımıza çıkmaktadır. Kaldı ki zaman içinde elde edilen kazanımlar ve değişimler yaşadığımız endüstri çağında belirgin kırılmalar göstermiştir. Müzik insanının ve dinleyicinin Ses hafızası partiyonların kayda alındığı teknolojik gelişmeyle birlikte yok olmuştur.

Matbaa ile birlikte herşey değişir: Partiyonları üretmek ve satmak artık mümkün olur. Eserle olan ilişki değişir. O zamana dek müzisyen ezberde çalardı, doğaçlama, hata yapabiliirdi, risk alırdı, gürültü ortaya çıkabilirdi. Gösteri icranın, durmadan yeni baştan başlayan şiddeti yönetme gösterisiydi. Partiyonla birlikte riskin bir bölümü yok olur. Artık hafızaya ihtiyaç kalmamıştır. İcracıdan bundan böyle daha çok özen beklenmekte, doğaçlama yapma hakkı yavaş yavaş kaybolmaya yüz tutmaktadır (Attali, 2014: 68-69)

Müziğin ya da çalma pratiğinin kayda alınması çok daha fazla kişiye ulaşabilecek bir ihtiyaç olarak tanımlanmasına karşın, belli oranda metalaşmayı ve mekanikleşmeyi de beraberinde getirmiştir. Bir takım çalma ve çalgılama özgürlükleri terk edilmiş, yanlış basılacak bir notanın hesabına dönüşmüştür. John Cage'nin 70'li yıllarda ele aldığı parçaların ortak özelliği, çevre konusundaki kaygılarıyla ilişkili olmuştur. Cage doğadan elde ettiği malzemelerle doğaçlama yoluyla çalımlamayı önerdiği parçaları aracılığıyla müzik icrasında başka bir boyut yaratır. Bu öylesine özgürleştirici deneysel bir çalım yöntemidir ki, sesin türlü şekilde elde edilmesi ve konu edilmesi esasına dayanır. "Cage doğaçlamada icracının beğeni ve belleğini kullanmasının tanıdık olmayan ve kontrolü güç çalgılar nedeniyle sorun olmaktan çıkarılabileceğini düşünür" (Fırıncıoğlu, 2011:60)

Çalgı tasarımı ve müzik de çağın endüstrileşme stratejileri arasında şekillenmiştir. Tüm yararlılığının yanında tasarımın boyutlarının kontrol edilemez/kendi içine kapalı üretim hedefi belli bir yıpranmayı beraberinde getirmiştir.

Üretimin de tüketimin de ihtiyacı karşılamak yerine bir zorunluluk gibi algılandığı seri üretimin dijital kodlarla şekillendirildiği endüstri çağında, insan sürdürülebilir politikalar üzerinden bir arayış içindedir.

GÜNLÜK YAŞAMI KUŞATAN TASARIM ŞEYLERİ

Bugün kimlikler de düzleşen kültürler gibi; nesnelere, şeylerin kullanım benzerlikleri ve ikonlaşan kullanım kodları aracılığıyla düzleşmekte. Üretim odaklı düşünme ve yorumlayabilme becerilerimiz köken olarak çok daha özgür, yaratıcı bir sürece dayansa da bugün farklılaştı. İnsan kendi kurduğu yerleşkede; dokunmadan üretmeyi keşfetti. Yabancılaştı. Sonuçta günlük yaşamda yaşanan dayatmalarla üretim politikalarının yarattığı ortam, bireylerin ve çevrenin belirgin oranda ihlal edilmesine neden oldu. Bu nedenle tüm yaşam alanlarında meydana gelen ihlallerin yarattığı travma nedeniyle, var olmak adına, çoktandır sürdürülebilir politikalar üzerine konuşur hale gelmiş durumdayız.

Endüstrileşmenin getirdiği yeni pozisyonlarla insanların yeni konumları belli oldu ve insanlar bu noktada yeni bir dolaşım alanına dahil oldu. Bu yeni pratik OttovonBusch' un tanımıyla insanlarda ortaya çıkan "hareket alanı" kaygısını işaret eder.

Hareket alanı dünyadaki olasılıklara açılan arayüzler olarak tanımlanabilir; neleri olanaklı gördüğümüz ve dünyaya nasıl müdahil olduğumuzu anlatır. Araçlarımız, tekniklerimiz ve onların harekete geçme potansiyeli... Makineleşme ve teknolojiyle toplum daha etkileşimli bir hal almadı, aksine araçlar ustalaştıkça toplumun daha pasifleştiği söylenebilir. İşbölümü ve profesyonellerinin rolünün insanları üretim sürecinin dışına itmesi, insanların etkisinin azalmasına sebep oldu. Hatta, bir zamanlar sosyal katılımın ve eşitliğin olacağı ütopyik toplumu yaratacak olan tasarım, insanları dışlayan mekanizmaların baş gardiyanı oldu (Busch, 2015: 20).

Günlük yaşamda her tür ihtiyacımıza hizmet edeceği istenciyle yücelttiğimiz *şeyler* çağında, üretimde ve bu üretimin dolaşım alanlarında insan bir arayüze dönüşmüş durumda.

Diğer tüm alanlarda olduğu gibi bu dönemin müziği de, hikayesi de kendi içinden çıkacak yeni söylemlerle şekillenmeye başladı. Ve bu çağın hikayesinde Trakyalı Ozan Orpheus'un çaldığı lir sesiyle etkilediği doğa artık yok. Saatte bin kilometre hızla giden bir uçağın yolculuk halindeyiz. Doğadan ve çevremizden bu hızla uzaklaşıyoruz ve doğa da çevremiz de bizden bu hızla uzaklaşmakta. Tüm konforuna rağmen eğer yetişmeye çalıştığımız bu dönemi sorgulayacak olursak; daha da hızlı olan gereçler istediğimiz durum ortaya çıkmakta. Tam dahu noktada günlük yaşamımızın ihtiyacına göre şekillenen endüstri üretimi nesnelere bir anlamda bizden uzaklaşarak çelişkili bir hal almaktadır. Çoğalttığımız şeylerle katıldığımız yaşama bütüncül olarak yabancılaşmış durumdayız; üstelik kendimize maletmeden, üretmeden, yaşama yabancılaşmış durumdayız. Yaşadığımız bütüncül travmaya bağlı olarak herhangi bir yerde konumlanamıyoruz.

Yaptığımız hızlı yolculukta görebilmek adına, duyabilmek adına yavaşlamak zorundayız. Durup bakmaya, üretmeye, tasarlamaya buradan başlamak yeni bir öneri değildir

kuşkusuz. Tüm dünyada yaratılan teknik kuşatılmışlıkla nefes alamayan insan ve uzantısındaki dünya üzerindeki her şey buna zorunlu ihtiyaç duymakta. Var olan buluşların ya da icatların teknik koşullarını ve ergonomilerini sıkıştırılmış yapay hafızalarla dolaşıma sokmak; insan denen canlının zamanla tamamen etkisiz geçersiz bir gerece dönüşeceği paranoyasına dönüşmekte. JudithButler, "...bizlerin en başından itibaren toplumsal varlıklar olduğumuz, kendimizin dışındaki şeylere, başkalarına, kurumlara, sürdürülen ve sürdürülebilir çevrelere bağımlı olduğumuz, dolayısıyla bu anlamda kırılğan olduğumuz gerçeği bir yükümlülük de getirir beraberinde" der (Butler,2015: 29). Gerek ekolojik alanda gerekse toplumsal alanda birbirimize karşı olan sorumluluklarımızı gözeterek devam etmemizin zorunlu olduğu bir dönemdeyiz. Kuşkusuz insan kendisi ve kendi mülkiyetindekini fetişleştirdikçe tüm bu çevresel sorumluluklardan uzaklaşarak yaşamı kültürel değerlerden öteleyecektir.

Bireyin sürdürülebilir birliktelikler adına yükümlü olduğu politikalar kadar kendisini yöneten farklı güçler tarafından yönlendirilmiş bir yaşamın parçası olması durumu da vardır. Ki Baudrillard bu konuda yönlendirilmiş bireyi tanımlar. "Kuşkusuz her birey, kendi iradesi ve kendi arzusuyla mevcuttur, ancak kararlar ve düşünceler gizliden gizliye başka yerlerden ulaşırlar ona. Ve bütün bunların içiçe geçtiği tuhaf ortam onun özgünlüğünü, onun kaderini oluşturur -ve bizler, sürekli olarak bundan kaçmaya çalışıyoruz" (Baudrillard, 2012:86). Ortak kullanım şemaları ve özellikleriyle günlük yaşamdaki tüketim şeylerinin kullanımı, kültürlerinve bireylerin benzeşmesine ve ara -karakteristik özelliklerinin düzleşmesine neden olmaktadır. Bu gelişme aynı zamanda sosyal tasarımlar ve çevrenin tasarımını, benzerlerinin tasarımıyla sorun haline getirmektedir. Endüstriyel üretimin hızı karşısında ne tür bir konumlanma alacağını (istihdam yaratacağını) kestiremeyen topluluklar, olasılıkla kendilerine sunulan olanakları sahip olabildikleri oranda tüketmeyi tercih ederek aşmaktalar.

Teknik olanaklarla elde edilyeni üretimler, hızlı tüketime bağlı olarak tutkulu bir arz'ın sonucunda ortaya çıkmaktadır. Bu süreç; işlevsel açıdan insan ve çevre odaklı olmaktan çok, üretim odaklıdır. Tasarlanan şeyler arasında zaman da şekillenerek bir çeşit maddeselleşen şeye dönüşmektedir. Tam da bu noktada insan şeylerin üretim ve kullanım aşamasında kullanılan teknik ekipmandan biri olarak arayüz bir canlıya dönüşmektedir.

Oysa bir taş başka bir taş vurarak ürettiği ilk alet, insan için yaşadığı bölgede hayatta kalabilmesi için en olmazsa olmaz alet/ silahlardan ve ses aletlerindendi; ihtiyaçtı. Daha çok öldürmek için değil; daha kaliteli ve kendinden daha güçlü olan vahşi doğada dengeyi sağlayabilmek için gerekliydi; avlanmak da müzik de.

Bir tasarım ne zaman suça dönüşür ya da gerçekten ihtiyaç için tasarlanmış bir nesne suç teşkil eder mi sorusunun cevabı; yeni zamanda tertiplenen savaş politikaları, dolaylı olarak, benzeri sayılabilecek tüketim politikaları ve bir takım sosyal politikaların kültürü ve kimlikleri düzleştiren yanı; insan ve çevresindeki tüm yaşam haklarını ihlal eder bir suçtur.

Sürdürülebilir bir yaşamın, ekolojik uzantılarıyla birlikte insana ve çevresine yabancı olmayacak ölçüde, sürdürülebilir bir tasarım ve kullanım yaratabileceği fikri düşünsel açıdan umut vericidir.

Bireysel Bir Deneyimleme Olarak Çalgı Önerisi: LUTTAR

Sesin gürültüye, gürültünün uğultuya dönüştüğü uygar yaşamda, işitme duyumuzda yoğun bir anlam kayması yaşanmakta. Kentler, içinde yaşayanın haklarını fazlaca ihlal edip kendi gürültüsünü dayatırken, bireyde zihinsel olarak hafıza boşlukları ortaya çıkmaktadır. Fizyolojik olarak da duysal olarak da noksanlaşan kişi, bedenindeki ve bedeninin çevredeki dolaşımında ortaya çıkan izlerigörememektedir. Etrafındaki sesleri duymaz hale gelen,katılımsızlık hali katmanlaşarak büyüyen birey yaşama ve şeylere karşı bir yabancılaşma yaşamaktadır. Bu hal; bütüncül bir yok oluşu göstermektedir.

Luttar öncelikli olarak kentin ve kentin yoğunlaşmış yok edici ağırlığına, gürültü algısının durağanlaşmasına karşı eleştirel bir tavırla ortaya çıktı. Tasarım aşamasında ve sonrasında elde edilecek çalgının çizimlerden malzemelerin buluntusu aşamasına kadar, yaşama değen hikayeleriyle bütünlüğü göz önünde bulunduruldu. Hayata yabancı seri üretim şeyi yerine, elin göz ve kulakla koordine bir bütünlükle buluşması,Luttar sürecinde önemli oldu. Dolayısıyla farklı bir çalgı tasarımı fikri sadece nesnel olarak değil, duysal olarak da bir noktada suça dönüştürülen tasarımın ihlal ettiği yaşam alanlarında, işlevsiz üretimin yararsızlığından hareketle; estetizme etmeden, sürdürülebilir bir yapabilirlik ve deneyimlemeyi amaçlamaktadır.

Luttar; sürdürülebilir bir yaşam adına, herbiri diğerinden farklı olmak üzere tasarladığım, sürekli çoğalacak ses/ çeşitlilik önerisidir. Luttar; tasarımının, çalgı aracılığıyla sunulduğu, yaşadığım zamandaki eleştirel konumuma bağlı sürecin adıdır. Kayıt almak,bedene ve düşünceye değen izi takip etmektir bir anlamda. Yaşamın kokusunu, acının tortusunu takip etmektir. Yaklaşık yedi yıldır sürdürmekte olduğum yeni bir ses aramaya yönelik proje; farkındalık yaratmaya ve sürdürülebilir bir ses tasarımı üretmeye yönelik sürecin adıdır. Çalgı tasarımı süreci Çalasaz, Saçısaz, Saçılıtfi, Sesleni, Luttar gibi kavram ve adlarla şekillenerek farklı enerjileri içinde topladı. Tasarımda sürdürülebilir bir yoğunlaşma adına bu adlandırmalar ve çeşitlenmelerin bir marka yaratmak adına değil; sürdürülebilirlik adına önemsendiğim bir yanı var. İşitmeye, fark etmeye yönelik çalgılama aşamaları, kendi içinden ve çevresel seslerden sürekli bir beslenme ve karşılaştırma hali içerisinde.

Gürültünün koptuğu dünyada neyi duyduğumuz muamma.

Barthes;"Duyma fizyolojik bir fenomendir; dinleme ise psikolojik bir edimdir. Akustik ve işitme fizyolojisine bakılarak işitmenin (ve onun mekanizmalarının) fiziksel koşullarını betimlemek olanaklıdır; ama dinleme ancak nesnesiyle, ya da dilerseniz, hedefiyle tanımlanabilir" der (Barthes 2014:221).

Dinlemek özelleştirilmiş bir konumlanmayı zorunlu kılar. İnsanın yaşadığı çevrede duyduğu ve dinledikleri arasında fark vardır. Bakmak ve görmek arasında kurulan fark gibi; duymak ve dinlemek arasında da belirgin bir fark ortaya çıkar. Gerçekten içinde yaşadığımız kentlerin uğultusunda; araç motorlarının ve kalabalığın sesinin beton ve cam yüzeylere çarparak yankılandığı, çoğaldığı mekanlarda, yaşadıklarımızın şursuzluğunda, zorunlu olarak duyduğumuz gürültünün dışında bir ses duymak mümkün mü? Yaşamsallığını çoğu kez zorunlulukla tanımlayabileceğimiz kentteki dolaşımımızda;körleşmiş, sağırlaşan bir yaşamdan söz edebiliriz. Bedeninin tüm sınırlarını geçen zaman içinde hayatta kalmak adına zorlayan bu

mükemmel canlı, insan; kendi tasarladığı teknolojiyle kurduğu ikinci doğa karşısında, daha kaliteli bir yaşam süreceği yerde, edilgendir.

Elin işlevinin de, kullanımı azalan düş etmedeki, düşüncedeki azalmalar gibi azalma gösterdiği ortamda Luttar yeni bir organ, dil gibi durmakta. Organ/ üretim odaklı tasarım fikrini deneyimlemek ve farkındalığı ortaya koymak adına başladığım süreçte, elin aletle ilişkisitezgah ve el aletlerinden oluşan mekanik bir teknolojiyi de içine almaktadır. Bu aşamada ortaya çıkan tasarımlar ilk olarak belli bir bağlamda yaşam ve çevre adına bir sorumlulukla şekillenmekte, bir yandan da sürecin her evresi değerli bir dokümantasyon olmaktadır. Bir çalgının tasarımı düşüncesi, eskiz çizimlerle tutulan notlardan duran ve hareketli görüntü olarak kaydedilen sürecine kadar farklı üretim aşamalarından oluşmakta. Bir çalgının bitmiş hali kadar önemli olan bu ara dokümanlar ve zaman zaman eklenen görsel dokümanlar süreç adına hafıza işlevi görmektedir. Görsel 3-4



Görsel 3: Luttar Tasarım Hazırlık Çizimlerinden



Görsel 4: Luttar Tasarım Hazırlık Çizimlerinden

Aşağıda yer alan görsellerde ise yakılmak üzere kesilen iğde ağacına, sese dönüştürmek üzere uyguladığım ilk müdahaleler ve bir çalgının bitmiş hali yer almakta. Kalıp okuyucuyla elde edilen endüstriyel üretimin tersine; şekillendirme ve düşünme aşamasında elde edilen, dokunma ve duyumsama aşamalarındaki deneyimleme, yabancılaşmama açısından önemli olmaktadır. Görsel 5-6



Görsel 5: Yapım Aşamasında İğde Kütük



Görsel 6: Yedi Sıra Telli Sesleni/ Luttar 2013

Luttar çalgı tasarımı sürecinde deneyimlenen yanıyla yaşam alanı, iletişim kurulan ya da kurulamayan yanıyla kent de işin içinde önemli bir yer tutmaktadır. Sosyal yaşam, farkındalığını yitirerek yaşamdan tecrit olmuş birey kente ve doğaya uzak bir mesafededir. Kentin içinde olduğu halde periferide bir hayat akar. Sokakların kurgusu, dar dehlizler gibi etrafı örülü beton koridorlar, örtülen gökyüzü, toprak, daralan kadrâjlar, kaybolan ufuk algısı, geniş alanda yok olan görme deneyimi... gibi etkilerle kent; nefes almakta güçlük çektiğimiz karkas yapısı içinde ısrarla yaşadığımız bir barınaktır.



Görsel 7: Ankara' da Yıkılmış Bir Binadan Geriye Kalan Alan



Görsel 8: Temel Kazısında Ortaya Çıkan Kepçe İzi



Görsel 9: Doğaya Eklemlenen Kent



Görsel 10: Kente Eklemlenen İnsan

Yukardaki görseller çalgı yapımı aşamasını doğrudan ya da dolaylı olarak etkilendiğim, süreci besleyen düşünme hallerimin dokümanlarındandır. Bu görseller yaşamsal yanıyla bir hareket –ritim olarak tınlayan görüntülerdendir. Düşünsel olarak üzerinde yoğunlaştığım hal; ses arayışında da kente eklemlenen, durduğum noktanın referanslarını taşır.

Çalgı üretiminin temel sorunsallarından olan seslenme hali bu noktada belirleyici olmaktadır. İletişim kurmak, seslenmek, yankılanmak ve söze, çalgılamaya davet etmek; biraradalık adına sürdürülebilir bir iletişim düşüncesiyle bu süreçte yer alanlar arasındadır. Doyasıyla kente değen düşüncem ve bedenim aracılığıyla aldığım kayıtlar, bir dokümantasyonun deşifre edilmesi gibi çalgılara yansımaktadır. Kentin yaşayan yanının izlerini gösteren plastik ise bazen tasarladığım bir çalgıyla bazen de çalgılamadaki sesle benzeşmektedir.

Luttar, yaşama değen tasarım haliyle sürdürülebilir bir ses adına kendi içinden ve dışından gelecek seslerle çoğalmaya açık bir projenin parçasıdır.

SONUÇ

İnsan endüstrileşme aracılığıyla tüm pratiğinin kendi yararına oturtmuş gibi görünmekte. Ancak doğa ve insan elde edilecek ürün adına, yaşam alanlarından ve yuvalarından uzaklaştırılmakta, çoğu zaman göz ardı edilmektedir. Endüstrileşme fazladan üretim politikasıyla suça dönüşebilmekte, üretime yabancılaşmış bir yaşam yaratmaktadır. Bu aşamada kitleye sunulan ihtiyaç fazlası üretim daha hızlı tüketilebilmesi adına sürekli geliştirilerek bir taraftan da kitlelerin daha hızlı yaşamasına neden olmaktadır. Bu noktada zamanın geçtiği algısına kapılan birey, zamanın içinden hızlı bir şekilde, fark etmeden geçmektedir.

Yavaşlamaya ihtiyacımız var; durup görebilmeye, işitmeye, dinlemeye ihtiyacımız var. Endüstrileşmeye ihtiyacımız var; gelecek adına, doğa ve insanla barışık bir endüstrileşmeye. Sürdürülebilir bir yaşam adına biraradalığa ve ortak üretmeye ihtiyacımız var.

Çalgı tasarımı düşüncesiyle ortaya çıkan luttar; dışardan çevreci olmak yerine, çevreyle içiçe bir gelişme gösterdi. Doğa da kent de luttar tasarım sürecinde anlam olarak belirgin bir tavırla yer aldı. Sesin katıldığı yeni boyutun dışında luttar süreç olarak her aşamasını kayda aldığım özel bir üretime dönüştü. Bir çalgının yapım aşamasının öncesinde, yapım aşamasında ya da sonradan yaptığım çizim ve notlarla kayda aldığım aşamalar tasarım düşüncemi ve yöntemimi belirleyen temel hareket noktalarım oldu. Hafıza kopukluklarının yerine, malzemenin üzerinde ortaya çıkan küçük ayrıntı izlerden sürece gönderme yapacak görsel kayıtlarına kadar bir bellek oluştu.

Luttar çalgıların tasarım nedeni olan, çeşitlilik ve standartlaşma karşıtlığı adına; ergonomi kavramını geri planda tuttuğum bir tavır geçerli oldu. Klavyenin tutmakta zorlanılan genişliğinden, tutumdaki ağırlık dengesinde ortaya çıkan sapmalara kadar; sürecin enerjisi adına ötelemediğim değerlerdendir. Standartlaşmış bir çalgıyı-çalım pratiğini bir kereliğine de olsa bozduğum bu durum; yaklaşım olarak, ötekine ulaşmayı hedefler; öteki çalım yöntemini ya da öteki pratiği keşfetmeyi ya da zorlanmayı merkeze alır. Bazı çalgılarda ise tasarım olarak tek bir tel üzerinden deneyimlenebilecek çalım ve iletişim kavramları deneyimlenmiştir. Az olanın sınındığı durum hayatın karmaşasında içinde bulunduğum sorumlulukla ilgili olarak bir tür sınanma ve deneyimlemeyi gösterir sonuçlardandır.

Uzmanlaşmanın belirgin bir tavırla reddediği tasarlama ve çalgılama aşamasında, hata yapabilme özgürlüğü, yaratıcı bir deneyimlemeyi de olanaklı kılmıştır.

Luttar çalgıları plastik olarak belli bir bütünlük –tavır içindedir ancak ortaya çıkan çalgıların her biri diğerinden farklı görünümde ve farklı bir ses olarak ortaya çıkmıştır. Ses ve tel çeşitliliğinde izlediğim yöntem kadar, ölçülerde izlediğim yöntem de luttar çalgılarında sürece bir tasarım/yapım halini öngörmektedir. Luttar çalgı tasarımı düşüncesi; atölyenin, alet dolabının, aletler ve düşüncenin dijital olanın dışında, dokunulabilir/kavranabilir gerçekliğiyle karşılaştırılması niteliğinde bir deneyim olmuştur. Yapabilirlik aşamasında dolaşımdaki beden, bireyin sorumluluğu gibi, elin de bir sorumluluğu olduğu ortaya çıkmıştır.

Sürdürülebilir bir yaşam adına tasarlamaya ihtiyacımız var; ekolojiyi de ötekini de hesaba katarak tasarlamaya ve varetmeye ihtiyacımız var. Tüketimden daha çok tasarlamaya, kısa süreliğine de olsa, gürültülü zamanlarda sessizliği dinlemeye ihtiyacımız var.

KAYNAKÇA

Artut, S. Teknoloji-İnsan Birlikteliği, Ayrıntı Yay. 2014 İstanbul

Atallı, J. Gürültüden Müziğe, Çev. Gülüş Gülcügil Türkmen, Ayrıntı Yayınları, 2014, İstanbul

Barthes, R. Görüntünün Retoriği, Sanat Ve Müzik, Ayşenaz Koç- Ömer Albayrak, YKY, 2014, İstanbul

Baudrillard, J. İmkansız Takas, Çev. Ayşagül Sönmezay, Ayrıntı Yayınları, 2012 İstanbul

Busch, O. Tasarlanacak Ne Kaldı, Editör: Hülya Ertaş, Çev. Hülya Ertaş, Tuçe Yasak, Güzin Öztok, Puna Yayın, 2015 İstanbul

Butler, J. Savaş Tertipleri, Çev. Şeyda Öztürk, YKY, 2010 İstanbul

Cage, J. Seçme Yazılar, Çev. Semih Fırıncıoğlu, Pan Yayıncılık, 2011 İstanbul

Ertuğrul, E. 2 Milyon Yıl Önce Gerçekleşen İlk Konuşma Aletler Üzerine Miydi? <http://arkeofili.com/?p=1133> (27.06.2012)

Güray, C. Bin Yılın Mirası Makamı Var Eden Döngü: Edvar Geleneği, Pan Yayıncılık, 2011 İstanbul

Öztok, Puna Yay. 2015, İstanbul

Pınar, O. Antik Çağ Yunan Müziği, 2016. <http://arkeblog.blogspot.com.tr/> (27.06.2012)

Sennet, R. Zanaatkar, Çev. Melih Pekdemir, Ayrıntı Yay. 2009 İstanbul

Tunçer, B. Eskiçağ Kilikia Çalgıları, Pan Yay. 2005 İstanbul

Görsel Kaynakça:

Görsel1: <http://arkeofili.com/> (27.06.2012)

Görsel2:<http://www.btnet.com.tr/>(27.06.2012)

BİR ANTİK YAŞAM TASARIMI: AMADOLU'DA TÜNEL KENTLER ve UYGARLIKLAR ARASI İLETİŞİMİN İZLERİ

Yrd.Doç.Dr. HaleTORUN
İstanbul Aydın Üniversitesi
hale.torun@gmail.com

ÖZET

Çalışmada, uygarlık kavramının etrafında tarihin göstergelerle yeniden okunması ve kent öncesi doğanın insan yaşamı ile birlikte devindiğini anlatmak amacı üzerinde durulmaktadır. Antik çağlardan bu yana kentlerin kuruldukları coğrafyalar ve mekanlarla bağlantısını sağlayan somut göstergeler; Tüneller, mağaralar, yeraltı mabetleri ya da cephanelikler gibi yapılardır. Uygarlığı işaretleyen iki kavram: “Yerüstü” ve “Yeraltıdır”.

Işığın ve Karanlığın sosyo- antropolojik açıdan önemi, sarmal biçimde uygarlıklara da yansır ve kenti, tarih üzerindeki biçimine dönüştürür. Tarihte kentlerin “Labirent Eğretilmesi” ile algılanabilmesi mümkündür. Antik dönemde modern kentin örneği olan Knosos sarayları bir labirent söylencesi ile anılır. Hem mekanların işlevlerini çözmek hem de sosyal yaşamın birbiri ile olan bağlantısını çözebilmek yeryüzü hafızasına çok önemli etkiler sağlayabilir. Çalışmada örnek olarak Anadolu’da Tokat “*Niksar*” bölgesinde rastlanan eski uygarlıkların göstergeleri incelenmiştir. Ayrıca; *Niksar* bölgesi dışında, benzer antik kent örneklemeleri ve mağaralara ait söylencelerin göstergeleri de kullanılmıştır.

Çalışmanın yöntemi : ClaudeLévi-Strauss’un “yapısalcılık kuramı” ayrıca S. Peirce’un üçüncü ilkesinden yararlanılmıştır. Roland Barthes’in , resimden nesnelere, pratiklere ve insanlara varıncaya dek her şeyin „metinler“ olarak incelenebileceği, kültürlerin, toplumsal pratiklerin ve bunların imajlarla ifade edilişlerinin anlaşılmasında semiyolojinin önemli bir işlevi olabileceği yönteminden yola çıkılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Uygarlık, Söylence, İletişim , Kent, Bilgi, Göstergibilim, Levi Strauss, Niksar, Roland Barthes mağara,labirent

GİRİŞ

Yerleşim, tek yönlü olarak kabul edilemez bir olgudur. Zamanın varlık alanı gösterdiği noktaya ise “**Mekan**” adı verilir. Burada anlatılmak istenen; bilinen anlamdaki *kent* kavramına farklı bir açıdan bakmaktır. Asıl problemimiz; yerleşmiş toplumun kullandığı bir mekanın, başka bir zamanda ama aynı mekanda oluşmuş- ya da oluşmakta olan- ve tarihsel dönemler içerisinde birbirine geçmiş kültürel katmanlarla olan ilişkisidir. “**Kent**” burada zamanın ikinci boyutudur. Tarih, zaman- uzamın vazgeçilmezi olan “**insan**” ile birlikte ortaya çıkar. Bu üçlü olguyu aynı düzlemde gözlemlediğimizde, çıkış noktası olarak “**Bilgi**” kavramının kendisi ile karşılaşırız. Çalışma *insan, kent, tarih* ve *bilgi* düzleminde yapılan bir örneklemeden oluşmaktadır. Tarihsel metodoloji, kavramlara somut belgelerle bakar. Ancak kültürlerin somut örnekleri tek bir anlam ve çizgide yorumlanamaz. Bilginin değişimi ile beraber tarihsel-çözümleme de değişmektedir. Tarihi okuyan, ister istemez yönetsel olarak göstergeleri de kendi durumlarına göre tanımlayacaktır. Bir kentin tarihsel göstergelerini okuyabilmek yalnızca bulgulara dayanmaz. Biçimlendirdiği tüm uygarlıklara yansır. Ve o uygarlıkların içinden geçerek okuma biçimi de değişir. Bu kavrama “tünel etkisi” adını verdik. Böylelikle kültürel değişimleri bir labirent biçiminde yansıtan bilgi kalıntılarıyla yaptığımız göstergebilimsel çalışmada Kentin öncelikle *yerleşimi* daha sonra da *Psiko- antropolojik yazgıyı* kapsadığı görülmektedir.

Uygarlığın Uykusu: Yeraltı

Hegel Lucien Febvre, Jules Michelet ve Michel Foucault gibi. Jacques Le Goff ve Pierra Nora'nın da öncülük ettiği tarihçiler ve kuramcılar grubu kendi özgün eserlerini tanımlamak, kabul ettikleri tarih metodolojisini işaret etmek üzere bir kavram öne sürdüler ve bu da dönemin terminolojisi olarak olarak “**Yeni Tarih**” adını kullandılar.

Tarihçi Le Goff, “**Yeni Tarih**” kavramının antropoloji yöntemlerini de dahil ederek, daha geniş izleyici grubuna ve yeni sorulara cevap verebilmek için doğduğunu iddia eder. Bu iddia ile "olaylar tarihi", "siyasi tarih", "mentalités ve “temsilcilerinin tarihi” ile "bütüncül tarih" konularına ilginin arttığı gözlerden kaçırılmamalıdır. Bu araştırmanın amacı da, yöntemi bu noktadan alarak bir tarih metodunu uygulamak değil, metotdan yararlanarak tarihi *göstergebilimsel ve yapısalcılık* açısından okuyabilmektir. Kapalı mekanların inşasından çok önce homo erectus dünyanın ilk yerleşim alanları olan mağaralarda hayatta kalabildi. Mağaralar, doğanın insana hazır bir sığınak olarak sunduğu olağanüstü yeryüzü şekilleridir. İnsan bu mekanı doğal olan bir nedenden seçmek zorunda kalmıştır; *Korunma ihtiyacı*. Ancak, *mağara* özellikle eski Anadolu yerleşim tarihinde yalnızca *yerleşmek* amacını çağrıştırmaz. Aynı zamanda günlük yaşamın zihinsel düşünce biçimlerine oradan da göstergelerine yansır. Yeraltı yapılarının bir işlevi de “*bağlantı*” kurmaktır.

Yeraltı yapıları:

1. Çok değerli ve kıymetli bir *değere* örneğin (maden ya da tatlı su kaynağı gibi) ulaşılır.
2. Yerüstünden *gidilemeyen ve erişilemeyene* ulaşılır.

Heterotopik Açıdan Mağaranın Tasarımı ve Kent Benzeşmesi

Mağara kavramı, gerek kent öncesi, gerek kent sonrası devam eden bir süreçte bizimle beraberdir. Bu kavram, hala insanları içine alan pek çok metaforu sembolize eden akıl tasarımlarına da ilham verir. Mağara'nın egzotikliği, ilgi çekiciliği sadece koruyuculuğu ve içe dönmüştüğünden gelmez. Bunun yanı sıra insanın zihinsel olarak mekana olan bağımlılığını açıklamakta yeterlidir. Platon'un bilinen mağara allegorisi biraz da insanın içindeki karanlıkta ellerinden ayaklarından zincirlere bağlanmış otururken ışığa yönelmesinin öyküsüdür. Platon mağarayı gerçek bilgi olarak görmez bir yanılsama ve iç dünyanın tutsaklığı olarak görür. Bilgiye dokunması ve özgürleşmesi ise ışık ve taş dokunmasıyla olur. Bir başka deyimle bilgiyle tanıştığı o an, Stanley Kubrik'in göstergesel anlatımı ile insanın şafağının oradan çıktığı andır.

Kentin içerisinde yaşarken insan atmosferine dayanan tüm yapısal mekanizmalar genel bir arşiv biçiminde kent insanının belleğini saklar. Kent aynı kalmamaktadır kuşkusuz, devinimsel bir yapıdır. Ancak, sürekli değişim geçiren bir kent için bile "yıkım kavramı"nın hafızasından bahsetmek mümkündür. Yıkılmış bir kent yok olmayı ve unutulmuş geçmişi anımsatır. Harabelerin bizlerdeki imgesi bu değil midir? Aynı mekanda farklı zamanların yaşanmasına neden olan illüzyonist dünya tam da kentin üzerine konumlandırılmaya çalışılan biçimsel yapıların kazandıkları çoklu anlam ile örtüşmektedir.

Heterotopik açıdan bakıldığında ise Anadolu'da yaşanmışlık iç içe geçmişlikler yüzünden çok fazla ilgi çekmektedir. Bir uygarlık aynı yerde başka bir uygarlığa dönüşür. Foucault'un Kriz, sapma, illüzyon ve telafi heterotopyalarını anımsarsak Heterotopyaların labirentsel yani "saklayan" bölümünü göz önüne alabiliriz. Bu yüzden Anadolu mağaraları çalışmada daha çok bu saklayan ve labirentsel yapıyla incelenmek adına örneklemelere yer verilmiştir. Mağaralar ise daha da fazla olarak "başka olanı" "öteki olanı" saklayan mekanlardır. Tüneller birer "geçiş" alanlarıdır. İnsanları buldukları yerden başka bir mekana ulaştırır, soyutlar.

Deleuze'ye yen bir gözle bakarsanız. Mağaralar "öteki"ne giden yolları sembolize ederler. Yeraltı mitolojik anlamı ile değil dünyevi anlamda Anadolu'da farklıdır. Burada sözcük önce yaşam kaynağı ve dönüşüm kaynağı olarak kabul edilen kavramlara daha sonra da askeri ve örgütsel kent paylaşımlarına dönüşür. Bu çıkarımlar doğrultusunda mağara bize yeterli dünyasal ve zihinsel alanı sembolik de olsa geniş bir biçimde vermektedir.

Çalışma sırasında oldukça kalabalık bir semboller dizini ile karşılaşıldığı için örnek olarak Kapadokya bölgesinin kuzey bölümünde yer alan Tokat'ın "Niksar" ilçesi seçilmiştir. Batıdan Kızılırmak'la ayrılan Doğuda Türkiye sınırı ile son bulan ve bu bölge güneyde Amasya ve Niksar'ı da içine alarak Karadeniz boyunca uzanmaktadır. Niksar, Yeşilirmak kenarında kurulduğundan tarih öncesinden bu yana burada Kalkolitik Çağ, Tunç çağı ve Hitit çağının yoğun yaşandığı yerlerdendir. (Akşit, 2008, s. 446)

Bu bölgede yapılan kazı çalışmaları henüz çok ileri boyutta olmadığı için keşfedilmeyi bekleyen önemli mağaralar görülmüştür. Çalışmada Luvilere ait olduğu iddia edilen ve pek çoğunun henüz içine girilemediği bu yerleşim alanlarının kronolojik bilgileri göz önüne

alınmamıştır. Burada Luvi, Hitit, Frigya, Girit, Roma halklarının mağaraları, ve yeraltını kısmen kullanım biçimleri dikkate alınmış ve Anadolu uygarlığını göstergeler eşliğinde çözümlenmiş amaçlanmıştır. Luviler güney batıdan güney Anadolu'ya doğru Kizzuvatna'ya ve Toroslar'ın kuzeyindeki Kızılırmak nehri kıyılarına kadar yayılarak M.Ö.18. Yüzyıldan itibaren Anadolu'nun temel öğelerinden birisi olmuştur. Kizuvatna bölgesinden Konya ovasına kadar geniş bir bölgeye yayılan Luvi halkı Hurri ve Hitit kültürünün önemli bir parçası olmuştur. (Trevor, Bryce. Hawkins, Hutter, 2011, s. 196)

Cave: İngilizcede doğal boşluklar, topografik yüzey altında karanlık bir veya birkaç salon, yeryüzüne çok yakın oluşmuş boşluk, vb. anlamlarıyla da açıklanır. (Aygen, 1959 s. 48) Anadolu'da Mağara ve yeraltını anlayabilmek için öncelikle Anadolu üzerindeki dizgisel araştırmalar farklı bir biçimde üst üste okunmalıdır.

Anadolu'da Zamansal Dönüşümün Göstergeleri

Etimolojik açıdan karşılaştırıldığında *mağara* sözcüğü yerine geçen "Labyrus" Roland Barthes'a göre "*Labra, Laura biçiminde okunur ve bunlar Anadolu kökenli sözcüklerdir.* Halikarnas Balıkcısı"na (Cevat Şakir) göre de "*mağara*" yani "Labyrus" "Luvi" kökenli bir sözcüktür. Barthes devam eden ders notunda "*labrus* sözcüğünün iki yanlı balta anlamına geldiğini ayrıca bu sembolün, Knossos sarayının değişmez motif, tehdit eden ya da sarayın korkutan kutsal işareti, gücün silahı ve simgesi, hayvanı öldüren demir silahı, sağlı sollu adaleti, Boğanın iki boynuzunu ya da insan figürünü hatırlatan bir gösterge olarak nitelendirir. bu iki sözcüğün nasıl birbiri ile aynı anlama geldiği üzerine yapılan bir başka araştırmada Dr. Baki Satış, Girit-Minos uygarlığına ait mimari yapılarda kare şeklinde düzenlenmiş sütunlardan bahseder: Satış'a göre "Kare şeklindeki bu payelerin üzerinde daima çifte balta simgeleri vardır. Knosos saraylarında ve villalarında yer alan *cyrpta* adlı kutsal odalar penceresiz koyu karanlık bir ortama sahiptir. Buralar ilkel anlamda ibadet edilen "mihrab"ın karşılığıdır. Bu yönleri ile içinde sarkıt ve dikitler olan mağaraların özel, kutsal bölümlerine benzetilmektedirler. Büyük bir olasılıkla da payeli *cyrptalar* ana Tanrıça'nın ikamet yeridir." (Satış, 2008,s.64) Dr. Satış'ın bu düşüncesini destekleyen başka araştırmalar da vardır. Batı Anadolu'yu kültürü ile etkileyen Minos uygarlığının İnanç biçimi bize bazı ipuçları vermektedir.

Araştırmalardan çıkan sonuç şudur ki; "Mısır'daki mekanların odak noktasını oluşturan "büyük tapınak"lara Minos saraylarında rastlanmamaktadır. Buna karşılık yapılan arkeolojik kazılarda, saraylarda bazı odaların -Bu günkü arkeolojik bulgulara göre- dinsel amaçlar için özelleştirilmiş bir yapıya ne Minos'un ünlü kenti Gurnia'da ne de başka bir kentte rastlanmıyordu. Buna karşılık saraylarda bazı odaların, konutlarda ise bazı köşelerin dinsel amaçla kullanıldığını gösteren çok sayıda buluntu ortaya çıkarıldı." (Easton, 1970,s.137) Herald dergisinin haberine göre Alman arkeolog Dr. Heinrich Kusch, "Secrets Of The Underground Door To An Ancient World" (Antik Dünyaya Açılan Yer altı Kapısının Sırları) adlı kitabında, Avrupa kıtasının hemen her köşesinde Neolitik yerleşimlerin altlarında tüneller bulunduğunu belirterek, bu tünel ağının İskoçya'dan bugünkü Türkiye topraklarına kadar uzandığını bildirdi. Günümüzden yaklaşık 12 bin yıl önce yapılan tünel ağının bazı parçalarının ilk günkü gibi sağlam olduğunu kaydeden Alman arkeolog, Almanya'nın Bavyera bölgesinde bulunan 700 metrelik bir tünelle Avusturya'nın Styria bölgesinde bulunan 350 metre uzunluktaki tünelin

bu ağın parçaları olduğunu öne sürdü. Dr. Kusch'a göre, 70 santimetre çapında olan ve solucan deliklerini andıran bu tünellerin bazı noktalarında oturma yerleri, erzak depoları ve barınma odaları bulunuyor. Alman arkeolog Anadolu topraklarına kadar uzanan ve bugünün otoyollarının işlevini gören bu tünellerin yırtıcı hayvanlardan ve kötü hava koşullarından korunmak için yapıldığının sanıldığını kaydetti.

Tüm bunlar Psikoanalitik yaklaşımla bakıldığında Minos uygarlığını yaratan büyük efsane Minotaurus'un labirentini anımsatan kolektif bilinç dışı örneklerdir. Zamandan geriye doğru gittikçe göstergelerin aralarındaki bağın kaybolmadığı ancak kültürlerarası kodlarda bir başka anlamda belirginleştiği görülür.

Söyleyiş ve Söylence Tasarımlarında Mağara ve Göstergeleri

Bütün anlamlarıyla mağara (labrus) ve yer altı, sadece yerleşim alanı olarak ele alınmaz. Köken olarak incelendikçe dillerin, kök bilgiye varmak konusunda ne kadar önemli bir anahtar olduğu anlaşılacaktır. Söylenceler ve dilbilimsel kullanımlar incelendikçe toplumun kodları da ortaya çıkmaya başlar. Bulunan ilginç bir veriye “mağara” (labrus) sözcüğü Anadolu’da çift başlı baltaya verilen antik dildeki “**labrus**” bizim bildiğimiz labrusla aynı anlamı taşır. “**labrus**” sözcüğü Luvi- Hititlerdeki çift taraflı kutsal baltanın ta kendisidir. Bu isimlendirme Selçuklu- Osmanlı döneminde “Bektaşî” tekkesinin sembolü olan yine çift başlı balta olan “**teber**”in karşılığı olan bir sözcük haline dönüşür. “Mağara” sözcüğünden anlam değişimine uğrayarak “kutsal balta” anlamını alan bu indirgemenin tek yanlı bir bakış açısı ile çözümlenmesi zordur.

ZAMAN	UZAM	SÖZCÜK	ANLAMI	UYGARLIK
İlk çağ	Anadolu Mağara	Labrys	Mağara	Luvi+Frigya
İlk çağ	Anadolu Tanrılar Panteonu	<i>Labrus</i>	Kutsal Balta	Hitit+ Luvi+ Lidya
İlk çağ	Girit Adası Odasal Yapılar	<i>Cyrpta</i>	Mihrap	Girit
İlk çağ	Girit adası Knossos Saray Duvarları	<i>Labyrintos (Knossos Labirenti)</i>	Çifte Baltalar Evi	Girit +Hellen MinosKültü
Orta Çağ	Anadolu	<i>Teber</i>	Kutsal Balta	Selçuklu Uygurlığı
Yakın Çağ	Anadolu	<i>Teber</i>	Kutsal Balta	Osmanlı Uygurlığı Bektaşî Kültü

Tablo: 1

Tablodan da anlaşılacağı gibi kültürel yaşamla tarihsel göstergeler arasında kollektif bilinç dışı kodlamalardan oluşan bir bağlantı olduğunu düşünmek gerekmektedir. Burada Platon'un görüşüne göre; "ideaların gerçek bir varoluşa sahip olduğu ve duyuşal dünyada onların kopya ya da temsillerini gördüğümüz düşüncesinden" yararlanabiliriz ve bu sözcük yer değişimlerini çözümleyebiliriz. "Mağara" adlandırmasından "balta"ya dönüşen "labrus" sözcüğü yine bir başka çağın dinsel inancının temsili "Teber" sözcüğüne dönüşür. Böylelikle sözcüklerin bu biçimsel devinimi, aslında insan zihninde temsilin ne kadar güçlü olduğunu göstermektedir. Mağaranın bu kutsal aracı temsil etmesi rastlantısal değildir hiç şüphesiz. Hitit kabartmalarında Tanrı Teşup'un elindeki balta sembolü demir çağının göstergesidir. Demir madeni, antik Anadolu tarihinin vazgeçilmezidir. Yazılı kaynaklar Hititlerin demir çağından çok önceleri demiri işlemiş ve kullanmış olduklarını hatta İ.Ö. 1600 yıllarında demir cevherini çıkartmak için bir çeşit tekel kurduklarını Hitit devlet arşivinde bulunan bir mektuptan Mısır kralının bu madeni Hitit kralından istediğini ancak bu talebin reddedildiği belirtilir. (Ceram, 1979, s.154-155)



Fotoğraf:1

Fotoğraf:2

Antik dünyada bir yerin kutsal sayılması çeşitli etkenlerden kaynaklanabiliyordu; Mağaralar, koruluklar, tepelerin dorukları kaynaklar, akarsular, deniz gibi fiziksel özellikler her zaman saygı uyandırır. (Wycherley, 1993, s.80) Burada iki taraflı bir sosyo antropolojik gerçek vardır. Levi Straus'a göre. "Doğa ile kültür aralarında biçimsel bir benzerlik bulunan iki farklılık dizgesi olarak dönüşüldüğü zaman, her alanın kendine özgü dizgesel niteliği öne çıkarılmış olur. Toplumsal birimler birbirinden seçilir, ama aynı bütünün parçaları olarak birbirlerine bağlı kalırlar" Buna göre *ilkel olan* en gerçek olandır. Ama şiddetli gerçekler çoğu kez doğrudan açıklanamaz. Göstergeler böylelikle mitoslara ve dinsel göstergelerde oluşmaya başlarlar. Çünkü göstergelerin anlamı kendi içinde değer kazanır. Yeraltı kaçışları, sığınmalar, savaş cephanelikleri neredeyse Antik Anadolu'nun dünya coğrafyasındaki tarihini sembolize ederler. Antakya'da Aziz Pavlus'un mektubundaki hitap bu göstergeye bir örnektir. Uygarlığın gerçek anlamda yer altından yer üstüne doğru dönüşüm geçirerek değişik katmanlarda biçimlendiğini bu kodlar okunarak algılamak mümkündür.

Yeraltında yaşam Anadolu Coğrafyası için olağandışı bir şey değildir. Anadolu'nun her yerinde binlerce höyük vardır. M.Ö. IV. Yüzyılda Ksenefon- Anabasis adlı eserinde Greklerin Derinkuyu (Malagobia) Kaymaklı (Enegup) bölgesinde yeraltı şehrinde gecelediklerini yazmaktadır. Bu belgeye göre Anadolu'daki yeraltı şehirlerinin M.Ö. IV. Yüzyılda var olduğunu kabul etmemiz gerekmektedir. (Yörükoğlu, 1989, s.7)

Sadece Kapadokya bölgesinde bilinen anlamda 150'nin üzerinde yeraltı şehirlerine rastlanmaktadır. Bu şehirler, kayalar oyularak yapıldığı için çok katmanlı apartmanlar gibi inşa edilmişlerdir. Savaşların ve din baskılarının katliama dönüştüğü zamanlarda Anadolu'nun yerli halkının dışında Suriye ve Filistin tarafından gelen insanlar bütün Kapadokya'nın kayalık vadileri içerisinde kendilerini emniyette hissetmişler ve buralarda yüzlerce yıl yaşamışlardır. Hitit çağından bu yana inşa edilen tüm Kapadokya bölgesi Özellikle M.Ö. 1. Yüzyıldan itibaren bir "kaçış" noktası haline gelmiştir. Ancak bu bölgeye sığınan Hristiyanların bu doğal koruma mekanlarına sürekli tüneller açarak savaşa da hazırlandıklarını söylemek mümkündür. Niksar'da keşfedilen bir kilise kalıntısı da buna örnektir. Bu kilisenin yapı olarak inşası M.Ö. 3. Yüzyılda gerçekleşir ve diğer yeraltı kiliselerine benzer örnekleri Kapadokya bölgesinde sıkça görülebilir. Bu kilisenin özelliği yine erken hristiyanlık dönemlerinin klasik bir kaçış - inanç öyküsü ile bütünleşir. Ancak göstergebilimsel açıdan da bize Anadolu'nun pek çok yerinde anlatılan dinsel motiflere kadar yansır ve hemen hemen her kutsal metinde karşımıza çıkan "yedi uyurlar" söylencesini anımsatır. Gregory Thaumaturgus adlı bir din adamının döneminde kurulduğu iddia edilen kilisenin üst tarafının kilise alanı olarak kapısının batı istikametinde bir yapı daha ortaya çıkmıştır. Yapılan arkeolojik kazılarda bu oda sayının daha da çok olduğu belirtilmektedir.



Fotoğraf: 3



Fotoğraf: 4

Yeraltı" psikolojik olarak da önemli bir terim olarak insan-bilimlerinde sıkça kullanılır. Freud'un çağdaşı Jung'un çalışmalarında görülür ki mağara, yeraltı, labirent gibi kavramlar insan zihninin ortak bilincini yansıtan önemli anlamları çağrıştırır. Jung Mağara'yı yeniden doğuş kavramını tanımlarken " *yedi uyurlar* " söylencesini çözümler. Jung'a göre; "Mağara yeniden doğuşun gerçekleştiği yer insanın kuluçkaya yatıp yenilenmek üzere kapatıldığı gizli bir oyuktur." (Jung, 2012, 68-70)



Fotoğraf: 5

“Onlar Yedi uyurlar mağaranın geniş bir yerindedir” Kuran-ı Kerim Sure:241.

Bu surede anlatılan “Ortadaki geniş yer” burada kuluçka ya da kurban mitinin bulunduğu, sunak saklanma hareketidir. Bu hareket yeraltı yapılarında, merkeze doğru indikçe ilerleyen ve birbirine geçmiş odasal yapılarda karşımıza çıkmaktadır. Yeraltındaki bu bağlantılar iletişimsel olarak muhtemel insan yaşamını da iç içe geçirmektedir.

Bir uzama aidiyet sağlamanın yolu muhakkak oraya ait kavramlar yüklemekle ilgilidir. Mimari anlamda “uzam” kavramı o yerin kendini bildirmesi, kimliği anlamını taşımaktadır. Antik kentlerdeki yerleşim alanları zamanla arkeolojik katmanlar halinde birbirinin üzerine düşerken her katın ayrı bir bağlantısı tarihsel göstergelerde yerin üzerlerinde bir yerde kalmaktadır. Alt gösterge üst göstergeyi daima çağırır. Arkeolojik bir terim kullanırsak “höyük” İnsanoğlunun binyıllar boyunca aynı yerde üst üste kurmuş olduğu yerleşmelere ilişkin yıkıntılardan oluşan yapay tepelere verilen isimdir. Bu höyükler sadece kalıntıları değil yeraltından çıkan bir tarihi süreci de bize sunar: İnsanın bütünsel gelişimini. Bu yüzden mağaralardaki duvar resimleri üst yaşamın başlangıcına öncül olarak rehberlik etmiştir. Yeraltının bir başka kullanım amacı da geçiş yapabilmek ve bir bölgeden başka bir bölgeye rahatça gidebilmektir. Bu, Anadolu toprakları gibi kavimlerin uğradığı bir yarımada da önemli bir göstergedir. Yaşamın tüm göstergelerini barındıran höyükler tıpkı kuzey kutbundaki buzullar gibi mekanik hafızalara sahiptirler. Buzullar Bin yılların hava değişimlerini katmanlarında saklayan doğal arşivlerdir. Toprak da aynı şekilde katmanları arasında doğal izleri sıkıştırarak bizlere yaşam alanları ile ilgili göstergeler saklar. Höyüklerin en üst alanı yaşanan bölüm yani bugüne ait olandır. (Sözgelimi evlerimiz, yollarımız.) Üst göstergeler alttakinden haberi bile olmadan aynı yerde oluşurlar. Aile bir şekilde gelir ve tam da eski bir yerleşim alanının üzerine herhangi bir nedenden dolayı evini kurar. Bu yeniden ve yenidenlik, dönüşen bilgi dairesinin ta kendisidir. Ancak buradan şu anlaşılmalıdır. Bir mekan başka bir mekanın yerine konduğunda birebir onu yansıtamaz.

Çünkü eski olanın tarihte yeniden birebir yaşanması imkanı yoktur. Freudsal bir yaklaşımla bakarsak; “Tarihsel ardışıklığı mekânsal olarak sergilediğimizde bunu ancak mekanları sıralayarak yapabiliriz. Aynı mekan iki içerik taşıyamaz. -ki bu da mümkün değildir. (Freud, 2011, s.31)

Anlamlar yer değiştirebilir. Eskiden kilise olarak kullanılan mekan artık çoktan kalabalık ve dağınık bir çarşıdır. Asla orada yeniden o kilise var olmayacaktır. Yeniden aynısını yapmak mümkün olmadığına göre yeraltındaki tarih saklı kalan, dönüşümsüz ama etki

eden bir tarih olarak varlığını hissettirecektir. Ancak burada Freud'un gözden kaçırdığı şey yeraltına gömülmüş ve çoktan yıkıma uğramış uygarlık mutlak bir şekilde kentin içinde dağılmış bir şekilde kültürel moleküller halinde dolaşmaktadır. Ya duvar yapımında, ya kaynakların kullanımında, ya ulaşımın çıkmazında bir şekilde "kadim" olan rehberlik etmek zorunda kalacaktır. Öyle olmasa Batlamyus'un haritaları keşifler için rönesansta ilham vermezdi. Uygarlığın karanlıklarında var olan zaman bir rahimde ilerlercesine insan aklının hafızasını barındırır. İman, saklanma, arınma, korunma, gölge kısmında bilgi, mantık, düşünme ve yıkım üst kısımda kalır. Mekanlar arası iletişim "şeyler" ile bağlanır. Yeraltının uygarlığa katkısı, kendisini göstermeden üst bilgiye dönüşmesi ve başka bir şey oluşturmalarıdır. Yeraltı ve yerüstünün bu farklı döngüleri asla karşılaşmayan iki ayrı görüntü gibi varlıklarını korur. Bu fenomen, bir başka açıdan da insanoğlunun "mandala" sı haline gelir. Dönüşümün sonunda ışıktaki ortaya çıkan uygarlık karanlıkta varolan uygarlıkla yer değiştirmiştir artık. Uygarlık kavramı Freud'un çağdaşı Jung'a göre şöyle tanımlanabilir; ; Uygarlığın *gölgesi*: Yeraltı, *personası* ise yer üstüdür.



Fotoğraf: 6

Anadolu topraklarında kurulan uygarlıkların hemen hemen hepsinden geriye kalan bir yeraltı yapısı bulunmaktadır. İ.Ö. 7. Yüzyılın önemli uygarlığı "Urartu Krallıkları" bu konuda belki de en iyi örneklerdendir. Urartular için kale, sur gibi savunma amaçlı mekanların inşası bir gelenektir. Özellikle Van gölü civarında yerleşen Urartu başkentleri, kendileriyle Asur krallığı arasında bir duvar ören doğal dağlarından faydalandılar. Yayaların, atlıların ve arabaların geçtiği yollar 4-5-6 m genişliğinde yapılmış, çay ve derelerin geçtiği vadiler izlenmiş, süreklilik kesilmesin diye yer yer kayalara dar ve alçak tüneller açılmış, gerekli yerlerde destek duvarları inşa edilmiştir. (Aktüre, 2003,s.93)

Yol boyunca inşa edilen kalelerin bağlantısı olan yeraltı tünelleri zaman zaman yer üzerindeki askeri ulaşımı çok daha kolay hale getirebilmek için kullanılmaktaydı. Bir başka örnek de yine Niksar bölgesine tünel "Bizans Arsenali" olarak geçen ve Roma dönemine ait olduğu bildirilen yeraltı geçiştir. Arsenal bir cephanelik olarak kullanıldığı ve Roma askerlerinin geçiş noktası olduğu iddia edilmektedir. Arsenal, Niksar kent merkezinde, İsmet Paşa Mahallesi'ndeki yapı kalıntısı, aynı alanda bulunan tek katlı evin altında yer almaktadır. Yeraltındaki yapı kalıntısına, evin bodrumundan girilmektedir. Ancak burası giriş kapısı olmayıp tahrip edilen koridor ağzıdır. Bu çöküntüden tonozlu koridor kısmına ulaşılmaktadır. Birbirine paralel uzanan iki galeriden oluşan yapının yan galerisine, Kuzey-güney doğrultusunda uzanan, dörtgen planlı bir yapıdır.

Yapı üç ayrı mekandan oluşmuştur. Ortadaki dörtgen planlı giriş mekânının kuzey ve güney cephelerinde birer giriş kapısı bulunur. Girişler yekpare iri taş sövelerle oluşturulmuştur. Kuzey girişi ile güney girişleri tahrip edilmiş durumdadır. Bu orta mekâna açılan doğu tarafta 11 adet tonoz ortada oda yer alır. Batı yönde ise dörtgen planlı uzun bir mekan yer alır.

Bu mekân girişi ortada olup giriş salonuna açılır ve giriş yan söve taşlar ile eşik ve tavan taşı tek blok kullanılarak inşa edilmiştir. Tonoz örtülüdür. Taban kireç harçlı horosan malzeme ile kapatılmıştır. Tavanda yaklaşık 4 metre yüksekliğinde havalandırma bacası yer alır. Odalar, 2,50 x 2,50 metre ölçüsünde olup tonoz örtülüdür. Girişler tuğla örgü kemer geçişlidir. Duvar kalınlıkları 1,20 metredir. Tavanlarda yine havalandırma bacaları görülür. Ancak daha sonraki bir aşamada kapatılmışlardır. Orta giriş mekânı üstünde de havalandırma bacaları yer alır. Uzunluk 40 metre, yükseklik 4 metredir. Tabanlar horosan kaplıdır. Tüm mekânlar erozyonla taş, kum dolguludur. Yapıda tüm mekânlara gömü yapılmıştır. Çok sayıda iskelet taban seviyesinde yer alır. Mimari doku konak tarzı, M.Ö.2–3. yy. karakteri olduğunu gösterir.

Her şeyden önce “Niksar bölgesi” o dönemde bir ileri karakol, bir geçiş noktasında olmalıdır. Yetkileri sınırlandırılmış bir askeri bölge olma ihtimal yüksektir. Çünkü Romalılar devasa imparatorluklarını sadece daha küçük yerel birimlere belirgin oranda yetki devrederek kontrol edebilmekteydiler. (Thorepe, 1995, s.51) Romalılar bu bölgelerde “kentleşme” kavramı oldukça geliştirmiş ve “kent”in yer üstünde olduğu kadar yeraltında da işlevini yapabilecek düzeye getirmişlerdir.



Fotoğraf: 7



Fotoğraf: 8

Romadan da önce orta doğu ve Mezopotamya söz konusu iken tek bir örneklem ve tek bir coğrafya” dan örnek vermemek gerekir. Arkeolog Kenyon, kentleşme sürecinden bahsederken bu sürecin Proteneolitik ve Neolitik çağa kadar indiğini belirtir. Kenyon; Ürdün vadisinde yer alan Eriha (Jericho) yerleşmesinin M. Ö. 8. Bin yılda bir kent olduğunu iddia etmiştir. (Herzog, 1997,s.20) Yerleşimin bahsedilen döneme ait katında büyük bir taş duvar ve bu duvarın iç yüzüyle bağlantılı dairesel bir taş kule ortaya çıkartılmıştır. Buranın özelliği iç duvarların içine yapılan kulenin taş işçiliğinin bu kadar erken dönemde bu kadar ustalıkla yapılmasıdır. (Çevik, 2005 ,s.11)

Jericho yerleşim alanının bir özelliği de ölü gömme biçimleri ile de dikkat çeker. Arkeolojik buluntuların iddiasına göre Jericho”da rastlanan bir ölü gömme şekli vardır. Kafatası ve bedenlerin ayrı gömüldüğü ve bazı kafataslarının sur duvarlarının altına yerleştirildiği iddia edilmektedir. Anlaşılması güç bir biçimde Niksar Roma Arsenalinde de

buna çağrışım yapan bir gömme biçimi ile karşılaşılmıştır; Arsenal tabanında bulunan kemik ve iskeletlerin içerisinde karşılaştığımız bir sur duvarının altına yerleştirilmiş kafatası oldukça dikkat çekicidir. Araştırmanın bu noktasında kafatası ve duvar ilişkisinin rastlantısal olma olasılığı göz önüne alınmıştır. Ancak yapılan gözlemlerde kafatasının bir şekilde üzerine yapılmış büyük yekpare taban duvarı ile karşılaşılmıştır. Göstergeler ışığında bir zamanlar Roma'nın bir eyaleti olan Jericho'nun taş ustalığı ve yekpare duvarlarının, Roma'nın başka bir eyaleti olan NICOSERIA (Niksar) bölgesi ile zihinde binlerce sene sonra örtüşmesi aslında büyük bir imparatorluğun arketipsel anlamını da çözümlenmektedir. Antik dönem Roma yolu üzerinde bulunan bu bölgenin Karadeniz bölgesinden, Asya'nın, Yukarı ve aşağı Mezopotamya'da geçiş noktası olan zenginliklerine ulaşıldığı önemli bir askeri merkez olduğu iddia edilmektedir. Özellikle Roma fetihlerinin ulaşım noktası Kapadokya bölgesinde harita dikkatlice incelenirse *Niksar* çıkış noktasıdır. Bölgede tam olarak tam olarak incelemeler tamamlanamadığından fazla varsayımsal davranmak doğru olmasa da bulgular ışığında görünenden çok daha fazlasının da yeraltında saklı olduğu düşünülmektedir.



Fotoğraf: 9



Fotoğraf:10

Anadolu uygarlıklarından örnek vererek yapılan çözümlenmede; Luvi, Frig, Hitit, Roma, Selçuklu, Osmanlı vb. birbirini takip eden tüm büyük hakimiyetler, içerisinde ilkel uygarlıkların geçmişini barındıran çok kültürlü çok uluslu halk topluluklarıydı.

Böylelikle toprakları üzerinde kurduğu bütün uygarlıkları ilkel arketipleriyle birlikte barındıran bir yaşam biçimi de Anadolu'ya miras kaldı. Bu çalışma her şeyden önce kolektif bilinçdışının ritüellerde nasıl ortaya çıktığını ya da Peirce'in üçlemesindeki **üçüncüllük** kavramının kapsamında **tarih ve tarihsel süreç** içerisinde toplum yaşantılarının ve inançlarının birbirine nasıl çağrışım yaptığını göstergelemiştir. Bu karşılaştırmalar toplumbilimsel, kültürel özelliklerin desteklediği edimlerle günümüz yaşantısında kullanılan yerleşim alanlarına ışık tutmaktadır.

SONUÇ

Uygarlık kendi etrafında tarihin göstergeleri ile yeniden ve yeniden dönüşebilen bir mekanizmadır. Ancak insanı var eden "Bilgi" kavramı" ve Bilginin bilgisine ulaşmak bu yeniden dönüşmenin bir sonucu olabilir. Uygarlık kalıtları kendilerinden sonra gelenlerin sessiz belleğidirler.

Bellek bilginin yeniden insana sızması ile kültürel kodlar haline dönüşür. Antik kentlerin topraklar üzerinde söyledikleri modern yaşamın alt metinleridir. Antropolojik açıdan insan dağılımının üretime bağlı olarak varlığını sürdürdüğü her toprak parçası aslında birbirine bağlı görünmeyen bir dille konuşmaktadır. Yeraltından çıkan tarih, bunun en önemli örneğidir. Başlangıçta bahsettiğimiz inşa edilen tüneller, kullanılan mağaralar, yeraltı mabetleri yada cephanelikler gibi yapılar uygarlığı işaretleyen iki kavram:“Karanlık ve Aydınlanma” simgeler demistik.

Işığın ve Karanlık kavramı burada bilginin semiyotik karşılığı olarak düşünülmüştür. Bilgi sosyo- antropolojik açıdan sarmal biçimde uygarlıklara da yansır ve kenti, tarih üzerindeki biçimine dönüştürür. Bu biçimin özellikle söylemlerimizde, ritüellerimizde günlük yaşamımızın dışında bilinç altımızda varlığını sürdüren imgelere oradan zihnimizin alt katmanlarına sürüklenen tarih nehrine dönüştüğünü düşünüyoruz. Çalışmada Anadolu’da Tokat “Niksar” bölgesinde rastlanan eski uygarlıkların göstergeleri incelendi. Ayrıca; *Niksar* bölgesi dışında, Anadolu’da seçilen benzer antik kent örneklemeleri de kullanıldı. Bunun yanı sıra çok büyük bir arkeolojik kazı alanı olan Ürdün Jericho bölgesi kalıntıları antik dönem arketipleri ve Roma uygarlığının göstergeleri doğrultusunda kullanıldı. Bunun yanı sıra Hitit ve Roma gibi Anadolu toprakları dışında da hakimiyet sürdüren pek çok uygarlığın savaş, inanç ve dil geçişlerinin nasıl bir bilgi zinciri ile taşındığını ve bütüncül bir uygarlığın parçaları olduğunu yeraltı yapılarının göstergeleri ışığında çözümlemeye çalışıldı.

Çalışmanın yöntemi: ClaudeLévi-Strauss’un “yapısalcılık kuramı” ayrıca S. Peirce’ünüçüncüllük ilkesinden yararlandı. Roland Barthes’ın “Labirent eğretilmesi” yönteminden yola çıkıldı. Minos uygarlığını yaratan bir efsanenin peşinden mağaraların ve tünellerin bilgisi araştırıldı. Araştırmada ayrıca fotoğraf sanatçısı Öğr. Gör. Orhan Tanakıncı’nın fotoğrafları ile Niksar bölgesi kent kalıntıları görselleştirildi fotoğraflar o kadar fazlaydı ki hepsini buraya alamadık. Araştırmanın yorumu yine C.S. Peirce’dan yola çıkarak göstergebilimsel yöntemlerin uyarlanarak oluşturulan seçmeci bir yöntemin uygulandığı bu incelemede ayrıca yine **üçüncüllük yani tarihsel ve kültürel kodlara göre okumak** bağlamında ayrıca diğer disiplinlerarası araştırmacılar tarafından yapılmış çalışmalar Jung’çu bir bakış açısıyla ruhbilimsel ilke ve kurallara yönelik saptamalarda bulunularakyapılmıştır.

KAYNAKÇA

1. AKŞİT. İ.(2008), **Anadolu uygarlıkları ve Türkiye'nin Antik kentleri**, TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları: İstanbul.
2. AKTÜRE,S. (2003), **Anadolu'da Demir Çağı Kentleri**, TTV Yayınları: İstanbul
3. AYGEN .T. (1959) **Sepeleloji, Mağaralar ve Yeraltı Irmakları**, DSI matbaası: Ankara.
4. CERAM, C.V. (1979), **Tanrıların Vatanı Anadolu**, Remzi Kitabevi: İstanbul
5. ÇEVİK. Ö. (2005). **Arkeolojik Kanıtlar Işığında Tarihte İlk Kentler ve Kentleşme Süreci**, Arkeoloji ve Sanat Yayınları :İstanbul
6. EASTON. S.C. (1970), **The Heritage of the Ancient World**, Holt, Rinehartand Wiston: New York.
7. FREUD: S. (2011), **Uygarlığın Huzursuzluğu**, Çev: Haluk Barışçan, Metis Yayınları: İstanbul
8. HERZOG, Z.1997 **Archeology of the City: Urban Planning in Accident Israeland It's Social Implications**. ISBN 9789654400060.
9. JUNG. C.G. (2012), **Dört Arketip**, Çev: Z. Yılmaz. Metis yayınları : İstanbul
10. Kuran-ı Kerim Sure:241.
11. MELCHERT. H.C. Trevor R. Bryce., J.D. Hawkins, M. Hutter.(2011), **Anadolu'nun Gizemli Halkı Luviler**, Çev: Barış Baysal, Ç.Çidamlı. Kalkedon Yayınları: İstanbul.
12. SATIŞ. B. (2008). **Çifte Balta Labrys**, Arkeoloji ve Sanat Yayınları: İstanbul.
13. THOREPE. M (1995). **Roma Mimarlığı**, Çev: Rıfat Akbulut. Homer Kitabevi,İstanbul
14. YÖRÜKOGLO. Ö. T.Sevil, Z.Taşçı, K.Türkmen, V. Uysal.(1989). **Kapadokya Yeraltı Şehirleri**, Ankara.

PIYANO ENDÜSTRİSİNİN GEÇİRDİĞİ SERÜVEN

Dr.Ceylan ÜNAL AKBULUT

Y.T.Ü Sanat ve Tasarım Fakültesi

Müzik ve Sahne Sanatları

ceylanunal@hotmail.com

Piyanonun Kısa Tarihçesi

Dünyada endüstrinin gelişmesi Sanayi Devrimi ile başlar. Sanayi Devrimi öncesinde kullanılan üretim atölyeleri, fabrikalar günümüzde de kullanılmaktadır. Ancak artan nüfusun ihtiyaçlarını gidermek üzere ağır sanayi fabrikaları kurulmuştur. Böylelikle, gelişen teknolojinin ihtiyaçlarını karşılayacak nitelikte üretim yapılmaya başlanmıştır. 21. yüzyıla gelindiğinde endüstri her alanda kendini göstermeye başlamış, beraberinde insanlık için büyük bir çığır açılmıştır.

Müzik endüstrisi de bu anlamda gelişme göstermiş, hem üretim hem de bestecilik alanında farklı yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Müzik icrası değince akla çalgı gelir. Çoğu çalgı ilk insandan bugüne tarih boyunca birçok değişime ve gelişime uğramıştır. Çalgılardan piyano ise 20.yüzyılın ortalarına gelene kadar fazla bir değişim geçirmemiştir. Piyanonun ilk yapılışı 18. Yüzyıldır. Öncesinde var olan tuşlu çalgılar, klavsen ve klavikord'dur.

Klavsen ve Klavikord 15. Ve 17. Yüzyıl

Piyanonun atası olarak Klavsen ve Klavikord bilinmektedir. Her ikisi de piyano gibi klavyeli çalgı olmasına rağmen, mekanizma, ses rengi ve çalış tekniği yönünden farklıdır. Klavsen telleri tuşlara basıldığında çekilir ve renkli bir tona sahiptir. Klavikord'da tellere metal bir kama ile vurulur, yumuşak ve zayıf bir sesi vardır.



1-Klavsen



2-Klavikord

Piyanonun Keşfi 18. Yüzyıl

Piyano, 1709 yılında Bartolomeo Cristofori tarafından *gravicembalocolpiano* 'eforte (yumuşak ve güçlü sesli klavsen) adı ile tasarlanmıştır. Duvar (Konsol) ve Kuyruklu olmak üzere iki çeşit üretilmiştir. Duvar piyanoları evlerde, kuyruklu piyanolar ise konserlerde kullanılmaktadır. Bir kuyruklu piyanoda binlerce parça bulunmaktadır. Enstrümana bu adın verilme nedeni parmaklardaki basınca göre tuştan çıkartılabilen yumuşak ve güçlü seslerdir.

Beyin emri verir, sinir sistemi, kas yapısı, kol, el, parmak derken, o emir bir bakmışsınız havada uçuşan seslere dönüşmüş, bu sadece piyanoda olan bir şey, elektronik olmayan piyanoda.(Say: 2001.)

Tuşları fildişinden yapılan piyanolarda parmak değdiği anda mekanizma çalışmaya başlar. Kaldıraçlar keçeli çekicinin tele çarpması ile ses üretir. Bu yüzden hem tuşlu hem vurmali çalgı olarak kabul görür.

Piyano için ilk eser yazan M.Clementi'dir. Bestecinin ilk üç sonatı piyanonun ses rengi, teknik özellikleri ve ses farklılıkları gözetilerek yazılan pedagojik eserler olarak literatürde yerini almıştır. 18. yüzyılın sonlarına doğru Avrupa'nın en önemli klavyeli enstrümanı olarak yerini alan piyano, 20. yüzyıla kadar pek bir değişikliğe uğramamıştır. Klasik dönemden başlayarak günümüze kadar pek çok bestecinin sayısız eşsiz eser yazdığı piyano, üretimi ile Almanya'dan başlayarak, Fransa, İngiltere ve diğer Avrupa ülkeleri başta olmak üzere günümüzde Uzak Doğu'da dünyada hatırı sayılır bir pazar oluşturmuştur.



3-Piyano Tuşları



4- Konsol Piyano



5-Kuyruklu Piyano

20. Yüzyıl Öncesi Farklı Arayışlar

Piyanola: 1847 yılında Alexander Bain tarafından bulunan sistemle kendi kendine çalan piyano üretildi. İçerisine kaydedilmiş müzikler bir dönen rulo ile mekanizması çalıştırılarak ses çıkartmakta idi.



6-Kahverengi Piyanola



7-SiyahPiyanola

20. Yüzyıl ve Değişen Dünya

20. Yüzyıla gelindiğinde teknolojideki hızlı değişim enstrümanlara da yansımaya başladı. Metal telleri, kabloları olan elektrikle çalışan bir enstrüman olan «Elektrikli Piyano» 1920’li yıllarda keşfedildi. Tuşlara basınca ses çıkartma özelliği ile *synthesizer*’dan ayrılmakta idi. Duke Ellington ve Ray Charles 1950’lerdeki kayıtlarında elektrikli piyano kullanmışlardır.



8-Elektrikli Piyano

John Cage ve Hazırlanmış Piyano

1950'lerde John Cage ile birlikte anılan 'Hazırlanmış Piyano' piyano telleri arasına lastik, tokmak vs. gibi çeşitli cisimler konularak tını değişimi sağlar. Günümüzde tellerin üzerine farklı cisimler konularak değişik tınılar elde edilen çalışmalar yapılmaya devam edilmektedir.



9- Hazırlanmış Piyano

Dijital Piyano: 1980'lerden itibaren yaygınlaşan, taşınabilir, synthesizer piyano olarak ta adlandırılan günümüzde birçok piyano üretici firmasının konsol ve kuyruklu piyanoların yanında satışa sunduğu birçok özelliğe sahip bir ses cihazı olarak Dijital Piyano adlandırılabilir.



10- Dijital Piyano

Ergonomik Piyano: İlk kez 1882 yılında üretilen 'Ergonomik (Kavisli) Piyano'nun üç ayrı kapağı bulunmaktaydı. Sadece tiz ve orta kısımda çalınacaksa kalın seslerin bulunduğu kapak kısmı kapatılıyordu. Günümüzde kullanılmayan bu piyanonun yerini, katlanabilir, taşınabilir, piyano çalışma pedi almıştır.



11- Kavisli Piyano



12- Ergonomik Piyano

Sessiz Piyano: Piyanonun mekanizmasında hiçbir aksama olmadan çalışan optik ya da temassal sistemli sensörlerle çalışan Silent sistem, sensörleri çalışır hale getirdiğinizde piyanonuzun mekanizmasının tellerle temasını keser ve optik / temassal sensörleri devreye sokarak onlardan aldığı sinyali dijital bir piyano sesine çevirir ve sizin kulaklık gibi kişisel ses üretebilen aygıtlardan bu sesi almanızı sağlar. Ayrıca bu dijital temelli işlemin gelişimini sağlayan sistem size MIDI gibi bir çok teknolojik yeniliği de piyanoda kullanabilme imkanı verir.



13- Sessiz Piyano

Akıllı Piyano: 2014 yılında 17. Pekin Uluslararası Bilim ve Teknoloji Endüstrisi Fuarında Çin'in Silikon Vadisi olarak adlandırılan Zhongguancun bağımsız inovasyon sergisinde bir akıllı piyano tanıtıldı. Öğretim videoları, on binden fazla müzik repertuarı ile müzik seviyesi farklı her yaşta insana yönelik bir klavyeli uygulama olarak piyasaya sürülmüştür.



14- Akıllı Piyano (TheOne)

Akıllı Telefon ve Yansıyan Tuşlar: Günümüzde akıllı telefonun yeri tartışılmaz öneme sahiptir. Bu bağlamda telefon şirketleri de rakipleri ile yarışmak adına birçok yenilik peşine düşmüşlerdir. Projeksiyonlu telefonlar ilk olarak Samsung ile gündeme gelmişti. Sonrasında, Smart

Cast piyasaya sürüldü. İçerisinde dünyanın en ufak lazer projeksiyonunu barındıran akıllı telefon. Lenovo ise ‘SurfaceMod’ a alındığında dokunmatik bir ekrana dönüşüyor, projeksiyon bu sayede masanın üzerinde klavye kullanmayı ve piyano çalmayı sağlamakta.



15- Klavye Projeksiyonu

SONUÇ

1720’lerde Cristofori tarafından üretilen ilk piyanodan günümüze yaklaşık 200 yıl boyunca büyük bir değişiklik olmamıştır. 19. yüzyılın yarısından itibaren endüstri alanındaki büyük değişimler piyano sektörünü de etkilemiştir.

Günümüz teknolojisi ışığında gelişen dünyaya ayak uyduran insanoğlu, arayışlar içine girmiş, bu doğrultuda farklı üretimlere geçmiştir. Kolaylaşan, basitleşen hayatlar beraberinde yeni açılımlara yol açmıştır. Bugün insan aklı, gücü ve iradesi ile ses çıkaran konsol ve kuyruklu piyanolar uzun yüzyıllar daha kullanılacaktır.

Sonuç olarak, piyano çalgısının keşfinden bu yana geçirdiği endüstriyel süreç, hatırı sayılır olmasa da yaratıcı endüstriler açısından araştırma olarak iyi bir noktaya gelmiştir.



16-İlk Piyano (1720)



17-SamsungGalaxy S Tab 2’lerden Oluşturulmuş Piyano (2015)

KAYNAKÇA

Coetze, Chris. (2003)2008. Yeni Başlayanlar İçin Piyano. Alfa Yayınları. İstanbul.

Gültek, Buğra. 2007. Piyano Bir çalgının Biyografisi. Epilog Yayınları. Ankara.

“Piyanola”. Müzik Ansiklopedisi Yayınları. 4. Cilt. S:1035. Ankara.

“John Cage”. Müzik Ansiklopedisi Yayınları. 1. Cilt. S:232-233. Ankara.

<http://www.log.com.tr/lenovonun-projektorlu-telefonu-her-yuzeyi-dokunmatik-ekrana-donusturuyor-video/28-Mayis-2015>. 10 Nisan 2016.

<http://turkish.china.com/home/comment/1441/20140514/76776.html>24.05.2014. 02.05.2016

<http://users.skynet.be/P-ART/PARADISE/JOURNAL/JOURNL53/journ53.htm>. 05.05.2016.

<http://www.countrywidepianos.com/our-pianos/silent-pianos?start=9>. 07.05.2016.

http://www.kurzweil.com.tr/pdf/KURZWEIL_Mark-Pro_ONEi_TR.pdf 10.05.2016.

<http://www.smartpiano.com>. 13.05.2016.

<http://tr.aliexpress.com/item/New-Creative-Wireless-Keybaord-MD88S-USB-MIDI-Roll-Up-Piano-Kit-with-88-Keys-For-Music/32654857432.html?spm=2114.49010208.4.93.VkkE5Y>. 15.05.2016.

<http://www.teknokulis.com/haberler/mobil/2015/12/17/samsung-piyano-isine-girdi-dunyanin-ilk-tablet-piyanosu> 18.05.2016.

<http://www.milliyet.com.tr/2001/01/14/pazar/yazfaz.html>. 19.05. 2016.

<http://www.diyadinnet.com/YararliBilgiler-500&Bilgi=piyano-nedir-ve-tan%C4%B1m%C4%B1> 21.05.2016.

İNTERAKTİF DİJİTAL YAYINLARIN DİJİTAL DÖNÜŞÜMDEKİ ROLÜ**Arş. Gör. Amine Refika Zedeli**

Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,

Grafik Tasarım Bölümü

arzedeli@fsm.edu.tr

ÖZET

Sanayi Devrimiyle başlayan süreçte dünya, sanayinin dijitalleşmesi ile Endüstri Devrimine geçiş yapmaya başlamıştır. İlk defa bir devrim gerçekleşmeden öngörülmüştür. Dijital teknolojileri ileri olan ülkeler endüstri devrimi için stratejilerini belirlemektedir. Türkiye, küresel rekabetin bir gereği olarak endüstri devrimini yakalamak için en kısa zamanda gerekli planlama ve çalışmaları yapmak durumundadır. Bu bağlamda endüstri devriminin en itici gücü yaratıcı endüstrilerdir. Bir yaratıcı endüstri olan dijital platform bu alanda büyük önem arz etmektedir.

Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte gelecek adına daha farklı toplum yaşamları öngörülmektedir. Bunun neticesinde yeni iş olanakları ve nitelikli işgücü tarafından yapılabilecek yeni iş alanları ortaya çıkabilecektir. Dijital devrim kas gücü yerine daha insancıl olan zihin gücünü vaat etmektedir. Dönüşümün gerekliliklerinden olan tasarımcı ve üretimi istihdamının artması ile işgücü veriminin ivme kazanması planlanmaktadır. Değişen ihtiyaçlar için toplumun da dijitalleşmesi kaçınılmazdır. Yeni neslin eğitim-öğretimi ve iş hayatında çalışabilmesini sağlayabilmek için dijital transformasyon zorunluluk arz eder. Çünkü yeni nesiller geçmişe oranla daha az işgücü gerektirecek mesleklere sahip olmak istemektedir. Bu dijital evrime nesilleri bilinçli olarak yetiştirmek için kullanıcının üretkenliğini teşvik etmek gerekmektedir.

Dijital bir toplum ancak dijital okur-yazarlığın teşviki ile gerçekleşebilir. Anaokulundan başlayarak ilköğretim ve üniversite düzeyinde devam eden zincirin bütün halkalarında dijital okur-yazarlığı arttırmaya yönelik bir eğitimin verilmesi önemli bir yol haritasıdır. Bu bağlamda dijital bir dünyaya doğan yeni nesil için interaktif öğretim yöntemi etkin bir öğretim metodu olabilmektedir. İnteraktif dijital yayınların başta eğitim kurumları olmak üzere aktif kullanımının sağlanması, bilinçli bir dijital kültür oluşumunun alt yapısını meydana getirecektir. Dijital kültür ile etkileşim kolaylaştırılarak geniş erişim imkanları doğabilecektir.

Sadece metinlerden oluşmayan aynı zamanda kullanıcının aktif olarak etkileşime girebildiği yayınlar dijital okur-yazarlığı arttıracaktır. İnteraktif yayınların dijital medya ortamında daha çok kullanılabilirliği ancak daha çok tasarlanması ile orantılıdır. Yüksek öğrenim programlarında ilgili bölümlerde interaktif yayınlara yönelik derslerin müfredat ile uyumlu bir şekilde konumlandırılması üretimi arttıracaktır. Üniversitelerde dijital dönüşümü hızlandıracak kişilerin yetiştirilmesi inovasyonu da etkileyecektir.

Endüstri devrimine girerken bir yaratıcı endüstri olan dijital interaktif medyumun katkısı önemli derecededir. Dijital okur-yazarlığın artması dijital evrimin bileşenlerinden biridir. İnteraktif yayınlar bu bileşeni destekleyen önemli bir unsurdur.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif, dijital yayınlar, endüstri devrimi, yaratıcı endüstri

ABSTRACT

The globe began to shift into the Era of Industrial with the digitalised industry upon occurrence of Industrial Revolution. For the first time, a revolution was projected prior to its occurrence. Countries, being leaders in digital Technologies, define their strategies for industrial revolution. Turkey has to perform required plans and studies as soon as possible so as to catch up with industrial revolution as an obligation of global competition. In these terms, the most driving force of the industrial revolution is the creative industry. In this sense, digital platform has great importance as a creative industry.

With the development in digital technologies, the future is projected with more different types of community life. As a result, new job opportunities and fields may occur to be performed by a more qualified labour force. Digital revolution promises the mental force rather than muscle force as a more humanistic method. With increase in employments of designers and producers, as a requirement by such transition; the labour force is planned to gain acceleration. Digitalisation is a must for the society regarding the needs changing. Digital transformation is an obligation for enabling the new generation to be educated and to work in future. Since, new generations desire jobs with less requirement of labour force when compared to older ones. For such digital evolution, new generations must be raised with awareness and the productivity of the users must be encouraged.

A digital society only can be achieved through digital literacy. It will act as an important road map to provide an education with tendency to increase digital literacy in all circles of the chain, in a linear manner starting from nursery and primary school to university. Within this scope, interactive education method for the new generation born into a digital world can be an effective method of learning. Active use of digital publication and encouragement in that sense by especially education institutions, the companies leading the sector and media, will constitute the infrastructure for creation of a conscious digital culture. By easing interaction with digital culture, global access opportunities will be able to arise.

Publications, which do not only consist of texts but also provide active interaction with the user, will increase digital literacy. The wide use of interactive publications in media is proportionate to designs in higher numbers. Production will increase by positioning lectures related to interactive publications in harmony with the syllabus in relevant departments in higher education programs. Raising students to accelerate the digital transformation in universities will also affect innovation.

While shifting into industrial revolution, the contribution by digital interactive medium, as a creative industry, is important. Digital transformation is required to be put into practice through investments on technology and human resource by media along with advertising and education companies. Increase in digital literacy is one of the integral parts of digital evolution. Interactive publications are one of the factors which support this component.

Keywords: Interactive, digital publications, industrial evolution, creative industry, digital transformation

GİRİŞ

İçinde bulunduğumuz dönemde Endüstri 4.0 olarak adlandırılan yeni bir sanayi devrimine girmiş bulunmaktayız. Bu dijital dönüşümü anlamak için ilk endüstri devriminden günümüze kadar olan devrimlerin sürecini ve ortaya nasıl çıktığını öncelikle anlamalıyız. Endüstri 4.0'ın nasıl gerçekleşeceğinin ve neler getireceğinin farkında olmamız, bu dijital dönüşümdeki rolümüzü de belirleyecektir.

1760-1830 yılları arasındaki dönemleri kapsayan Birinci Sanayi Devrimi, demir yollarının inşası ve buharlı makinenin bulunmasıyla başladı. Bu gelişmelerin sonucunda mekanik üretim ve fabrikalaşma ile makine çağı başlamış oldu. Enerji kaynağı su ve buhar gücüydü. Bu bağlamda “buhar gücü teknolojisinin basım işlerinde kullanılmaya başlaması da kültür ve iletişim alanında farklı gelişmelere yol açtı.”(Siemens resmi web sitesi, Erişim tarihi 27.06.2016). Birinci sanayi devrimi ile dünya birbiriyle bütünleşme ve küreselleşme yolunda ilk adımlardan birini atmış oldu.

19. yüzyıl sonları ile 20. Yüzyıl başlarında ivme kazanan ikinci sanayi devrimi elektriğin ve montaj hattının sağladığı destekle seri üretimi mümkün kıldı. (Schwab, 2016:16) Birinci sanayi devriminde makineleşen üretim ikinci sanayi devriminde serileşti. Elektrikle çalışan fabrikalar, hızlanan ticaret, radyo, telefon ve daktilo gibi buluşlar da haberleşme yöntemlerini geliştirerek iletişimi şekillendirdi.

1970'lerden günümüze kadar olan dönemde Üçüncü Endüstri Devrimini kapsamaktadır. İkinci Dünya Savaşı sonrasında elektronik, lazer, fiberoptik, telekomünikasyon, nükleer ve bilgisayarla birlikte bilgi ve iletişim teknolojileri gelişti. Üçüncü Sanayi Devriminde üretim otomasyonlaştı. Böylece “yeni teknolojik gelişmelerin ve üretim modelindeki değişimin etkisiyle, geleneksel çalışma biçimleri değişime uğradı ve kısmi süreli çalışma, iş paylaşımı, esnek zamanlı çalışma” (Altan, 1996) gibi toplumun sosyal yaşantısını etkileyecek yeni iş alanları ortaya çıktı.

Dördüncü Endüstri Devrimi şu anda içinde bulunduğumuz zamandan başlamaktadır. Endüstri 4.0 ile dijital bir dönüşüm çağına girmiş bulunmaktayız. Dijital dönüşüm evresinde olan bu değişim süreci, Birinci Sanayi Devrimi ile başlamıştır. Birinci Sanayi Devrim'inden bu yana üretim sürecindeki köklü dönüşüm toplumsal yapıya da yansdı. Dördüncü Sanayi Devrimi, akıllı makine sistemleri, gen dizileme, nanoteknoloji, yenilebilir enerji kaynakları gibi alanlardaki

teknolojinin gelişmesinde kendini gösterdi. Dördüncü Sanayi Devrimini önceki devrimlerden temelden farklı kılan bu teknolojilerin iç içe geçip kaynaşması ve fiziksel, dijital ve biyolojik alanlarda karşılıklı etkileşimi oldu. (Schwab, 2016:17) Sürekli gelişmekte olan bu dijital devrim, yeni teknolojilerin sürekli daha yetenekli teknolojilerin önünü açmasının bir sonucu oldu ve gelecek için farklı yaşam koşulları sunmaktadır.

DİJİTAL DEVRİM: ENDÜSTRİ 4.0

Sanayileşmiş Batı ülkelerinin endüstriyel ürünlerinin ucuz işgücüne dayalı Doğu ülkeleri endüstrilerinin şiddetli rekabetine maruz kalması, ileri sanayi ülkelerinde birçok işletmenin kapanmasına, üretimin ve istihdamın daralmasına neden oldu. (Kocabaş, 2004:38) Bu durumu çözebilmek adına Endüstri 4.0 kavramı, endüstriyel üretimdeki tüm birimlerin iletişim halinde olarak bilgiye gerçek zamanlı ulaşabilmesine ve bu sayede hızlı çözümler üretebilmesine, rekabette öne geçmesine dayalıdır.

Endüstri 4.0 kavramı, Federal Almanya Ulusal Bilim ve Araştırma Akademisi (acatech) önderliğinde 2013'te Hannover Fuarı'nda duyuruldu. Ardından üç farklı kuruluşun "Endüstri 4.0 Platformu"nu (www.platform-i40.de) kurmasıyla yeni devrim hayata geçirildi. Bu platformun amacı yeni teknolojilerin gelişimini desteklemek, devrimin vizyonu açısından standartlar belirlemek, yeni iş alanları tanımlamak ve bu konuda toplumu bilinçlendirmek olarak belirlendi.

Endüstri 4.0'ın neler getireceği, ülkemizin bu dönüşümde neler yaparsa dönüşümü yakalayacağı ve dijital devrime nasıl katkı sağlayacağını belirlemek adına öngörüler doğrultusunda gelecek için bir yol haritası çıkarılmalıdır. Bundan önceki devrimleri Türkiye yakalayamamış ve geriden takip etmiştir. Henüz gerçekleşmekte olan ve 20-30 yıl gibi bir sürede gerçekleşmesi öngörülen bu dönüşümü yakalayabilmek adına gerekli planlamalar ve ev ödevleri zamanında yerine getirilmek durumundadır.

Endüstri Devrimini içinde rol alabilmek için önce bu dijital devrimi tanımak gerekmektedir. Öyleyse Endüstri 4.0 nasıl gerçekleşecek, önce bunu kısaca tanımlamak gerekmektedir.

1. Endüstri 4.0 Nasıl Gerçekleşecek?

1.1. Siber-Fiziksel Dünyalar

İnternet üzerinden haberleşen nesne ve sistemlerin oluşturduğu iletişim ağı "Nesnelerin İnterneti" olarak adlandırılmaktadır. Gerçek dünya ve sanal alem arasındaki sınırları kaldırmaya yönelik olan Siber-Fiziksel Sistemler, dijital dönüşümün temelini oluşturan etkenlerden biridir. Tıpkı akıllı telefonlardaki internet bağlantısı ile çeşitli içeriklere ulaşmamız, çevremizdeki diğer akıllı telefonlarla farklı platformlar üzerinden iletişim kurmamız gibi, Endüstri 4.0 da Siber-Fiziksel Dünyalar arasındaki iletişimi makinelerle yansıtıyor. En belirgin örneği ise "Akıllı Fabrikalar" (Siemens resmi web sitesi, Erişim tarihi 28.06.2016).

1.2. Yatay ve Dikey Entegrasyon

Bu şekilde üretim sürecinin içerisindeyken sorunlara çözüm bulunup değişikliklere entegre olunabilecektir. Kişiye özel üretim kolaylaşacaktır.

1.3. Nesnelerin İnterneti

Nesnelerin yani cihazların internete ve birbirine bağlı olmalarıyla oluşan bu sistem günlük yaşantımızı kolaylaştırmaya yöneliktir. Akıllı ev teknolojilerinden örnek verecek olursak buzdolabının eksik malzemeleri belirleyip cep telefonuna mesaj göndermesi olabilir.

1.4. Öğrenen Robotlar

Akıllı fabrikalardaki akıllı robotlar üretim süreci içerisinde birbirleriyle iletişim kurarak, analizde bulunarak herhangi insan kaynaklı bir komuta gerek kalmadan hızlı çözüm önerileri getirerek üretimi yönetebilir hale gelecektir.

1.5. Büyük Veri Analitiği

İlerleyen yıllarda artacak olan büyük miktarda verinin güvenli sistemler üzerinde tutulup analiz edilerek anlamlı bilgilere dönüştürülmesi ile oluşabilecek hatalar öncesinde önlemler alınabilecek, fırsatlar daha öncesinde farkedilebilecek.

1.6. Bulut Bilişim

Verilerin belli bir fiziksel depoda tutulması yerine internet üzerinden istenilen yer ve zamanda bilgilere erişim sağlanabilmesidir.

1.7. Sanal Gerçeklik

Sanal gerçeklikten söz edince ilk olarak eğlence ve video oyunları akla gelse de, eğitim, mimari, askeri uygulamalar, sağlık sektörü ve satış pazarlama gibi çok farklı alanlarda yararlanılabilecek uygulamalar vardır.

2. Endüstri 4.0 Ne Getirecek?

Bilgi toplumunun veya bilişim devriminin ortaya çıkardığı bilişim kültürü, internet ve bilgi iletişim teknolojilerinin hayatımıza hızla girmesi mevcut yapımızı hızla değiştirmeye başlamıştır. Yeni ekonomi, bilişim kültürü, yeni devlet ifadeleri, internete ve elektronik teknolojisine dayalıdır. Kimi zaman sanal, kimi zaman dijital ifadelerinin kullanıldığı bu yeni bilişim kültüründe sosyo-ekonomik yaşamda köklü değişimlere uğratan etkiler yaşanmaktadır (Aktaran Karabulut, 2015:15).Bilişim çağından başlayarak dijital teknolojilerin bu hızlı gelişimiyle birlikte ileride daha da farklı yaşam biçimleri ortaya çıkacaktır. Yaşam standartları dijital bir çerçevede gelişecektir.

Dijital dönüşüm aşamasında demografik yapının gereksinimleri de değişecektir. Türkiye'nin küresel rekabet gücündeki ve katma değerli üretimdeki payında yaşanacak olası artış, ekonomik büyümeyi ve dolayısıyla istihdamı önemli ölçüde arttıracak (Numanoğlu, Eynehan, Morkoç, Aksoy, 2016:46). Daha nitelikli ve bilgili insanlara ihtiyaç duyulacaktır. Bunun neticesinde kas ve makine gücü yerine daha insancıl olan zihin gücü değerli olacaktır.

Yeni üretim teknolojilerini etkin biçimde yönetmek ve entegre olmuş dünyada gelirlerini arttırmak için şirketler şimdi sahip olduklarından dahayetkin bir işgücüne ihtiyaç duyacak. İşgücünün değişen yapısı nedeniyle,(Numanoğlu, Eynehan, Morkoç, Aksoy,2016:46) yeni iş alanları ve iş olanakları ortaya çıkacaktır. Mesela bundan 10 yıl öncesinde sosyal medya uzmanlığı gibi bir meslek yoktu. Bunun gibi gelecek için de öngörülen farklı meslek uzmanlıkları oluşacaktır. Örnek olarak endüstriyel veri uzmanlığı gibi.

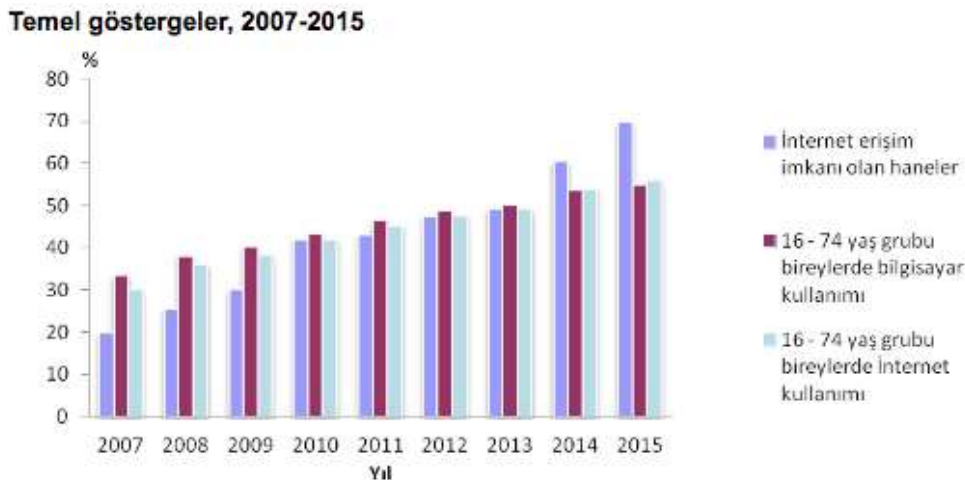
3. Dijital Devrim Sürecinde Dijital Okur-Yazarlığın Gerekliliği

1980 sonrası doğan, dijital araç ve ortamları hayatlarının merkezine alan, teknolojinin bir ihtiyaçtan çok gündelik hayatın gerekliliklerinden biri olduğunu düşünen ve bu dijital dünyada kendine özgü dilleri ile yer alan dijital yerliler, günümüzün teknolojisi ile dünyaya gelmiş ve yeni teknolojiler üzerinden halledilebilecek tüm günlük işlerini bu ortam üzerinden yürütebilen (Karabulut, 2015:16) bir nesildir. Özellikle 1990 sonrası doğumlu bu nesil dijital yerliler olarak adlandırılmaktadır. Dijital yerliler doğar doğmaz sanal ortamlarla karşılaşmaktadır. Ve daha önceki nesillerin iş gücüyle çözümledikleri işleri sanal ortamdan fazla yorulmadan bilgisayar, pad veya mobil telefonla kolayca halledebilmektedirler. Bu nesiller geçmişe oranla daha az işgücü gerektirecek mesleklere sahip olmak istemektedir. Gelecek nesillerin eğitim-öğretiminin ve çalışmasının sağlanabilmesi için bu dijital devrimi yakalamak zorunluluk arz etmektedir. Değişen ihtiyaçlar için toplumun da dijitalleşmesi kaçınılmazdır. Dijital bir toplum için dijital okuryazarlık teşvik edilmelidir.

Türkiye genelinde İnternet erişim imkanına sahip hanelerin oranı 2015 yılı Nisan ayında %69,5 oldu(TUIK Resmi Web Sitesi, Erişim tarihi 30.06.2016). İnternet erişim imkanı olan haneler 2007 yılına göre %100 artış göstermiştir(Tablo 1).Bu artış ülkemizin son yıllarda dijital hayata entegre olma oranı hakkında da bilgi vermektedir. Dijital devrimin içinde bulunabilmek ve gereksinimlerini karşılayabilmek için internet kullanımının artması önemlidir.

Dijital çağda dijital teknolojilerindeki gelişmelerin hızla ilerlemesi ile ortaya çıkan bilgi toplumunda, bireylerin dijital ortamın problemlerini çözebilmek için çeşitli bilişsel becerilere sahip olmaları gereklidir. Bu beceriler çoğunlukla “dijital okuryazarlık” olarak nitelendirilirler (Aktaran Sönmez,Gül, Erişim tarihi 30.06.2016). Dijital okur yazarlar doğru bilgiye ulaşp, doğru bilgi üretebilme ve doğru şekilde paylaşabilmelidirler.Bir eğitimci olarak dijital okur yazarlar eleştirel düşünebilen, kreatif, problem çözebilen kişiler olup bu özellikte öğrenciler yetişmesini sağlarlar.

Tablo:1 Temel Göstergeler, 2007-2015



KAYNAK: TUIK

4. İnteraktif Dijital Yayınların Dijital Dönüşümdeki Rolü

Dijital okur yazarlığın gelişmesi için anaokulundan başlayarak üniversite eğitimine kadar zincirin halkalarını tamamlayacak şekilde bir eğitim verilmesi gerekmektedir. Dijital dünyaya doğan çocukların gelişmekte olan bu teknolojileri bilinçli olarak kullanmasını sağlayarak dijital okuryazarlık seviyesi artırılabilir. Böylelikle çağın ihtiyaçlarına cevap verebilecek bireyler yetişebilir.

Her yeni nesilde kişiler bilgiye daha hızlı erişmek istemektedir, keşfederek öğrenmeyi tercih ederler, metinler yerine grafikleri ve görselleri tercih etmektedirler. Yeni nesil için bilgiye ulaşırken hız, görsellik ve interaktiflik önem arz eder. Öğrenim esnasında, istenilen bilgiye ulaşma sürecinde keyif almak istemektedirler. Keyifli bir öğrenme süreci gerçekleştirebilmek için interaktif öğrenim metotları geliştirmek gerekmektedir. Dijital interaktif yayınlar ile öğrencinin hem ilgisini çekecek hem de verimli bir öğrenme süreci yaşamasını sağlayacak bir eğitim verilebilir. Sadece metinlerden oluşmayan aynı zamanda kullanıcının etkileşime girebildiği bu tasarımlar dijital öğrenmeyi kolaylaştıracaktır. Böylelikle öğrenci pasif konumdan çıkarak ders esnasında etkin bir rol oynayabilecek, sürece bireysel katkıda bulunabilecektir. Bu dijital okur yazarlığın bilinçli bir şekilde artmasına da neden olur.

İnteraktif dijital yayınların kullanımının artması için daha çok bu tarz yayınlar tasarlanmalıdır. Bunun sektörleşmesi için istihdam sağlanması ve bu yönde eğitim verilmesi gerekir. Üniversitelerde özellikle ilgili bölümlerde ders müfredatları interaktif yayın eğitiminin yer alacağı şekilde uyumlu olarak planlanabilir. Dijital yayınların kullanımı ve tasarımı ile ilgili bilinçlendirmeye yönelik ders içerikleri oluşturulabilir. Güzel Sanatlar Fakülteleri, Sanat ve Tasarım Fakülteleri, İletişim Fakültelerindeki ilgili bölümlerde bu amaca yönelik ders içerikleri hazırlanabilir.

SONUÇ

Dijital yayıncılığın ilk gündeme geldiği dönemlerde basılı yayının biteceği gelecekte sadece dijital yayıncılığın olacağı ileri sürülmekteydi. Ama bu ikisi birbirinin rakibi değildir, birbirinden farklı platformlardır.

Günümüzde hem basılı yayınların kullanımı hem de dijital yayıncılığa geçiş mevcuttur. Kitap, dergi ve gazetelerin cep telefonu ve tabletlerde okunması için çeşitli uygulamalar bulunmaktadır. Bu uygulamalar ile çeşitli yayınlara dijital olarak erişilebilmektedir. Kolay erişilebilen dijital yayınlar ile bilgiye ulaşmak hızlanmıştır. Gelişen bu yeni teknolojilerle birlikte yeni bir endüstri devrimine girdiğimiz bu dönemde yoğun gündelik hayatın içinde hız ve pratiklik önem kazanmıştır. Dijital yayınlar bu ihtiyacı kendi alanında karşılayabilir.

Bundan sonraki dönemde dijital yayıncılığın daha da önem kazanacağı öngörülebilmektedir. Dijital devrimin parçası olan teknolojik gelişmelerle birlikte sanal alem gerçek hayatı daha farklı koşullarda etkileyecektir. Bu dijital yayıncılık için de geçerlidir. Dijital medyumdaki gelişmelerden, yayıncılık da kendini interaktif olarak geliştirmek zorunda kalarak payını alacaktır. Dijital yayınlar artık sadece e-kitap, e-dergi olmanın da ötesinde internetten görüntülediğimiz diğer uygulamaları da içine almaktadır. Şu an görsellik ön planda tutularak artırılmış gerçeklik uygulamaları kullanılmaya başlanmıştır. Belki de gelecekte yazılı öğelerin de yer alacağı artırılmış gerçeklik uygulamaları ile dijital yayıncılık yeni bir boyuta geçecektir. Sanal

alemdaki gelişmeler gerçek hayatın ilerleyişini, öğrenme biçimlerini ve yaşantılarını etkilemektedir ve gelecekte daha da çok etkileyecektir. Dijital yayınlardaki interaktif tasarımlı arayüz gelececek, bu şekilde öğrenme ve çalışma biçimlerini etkileyecek ve etkilenecektir.

Küreselleşen dünyada hızlı bir gelişim söz konusudur. Gelişimi eşzamanlı olarak yakalayabilmek için interaktif olarak erişebileceğimiz dijital platformları kullanabilmek gerekmektedir. İnteraktif dijital yayınlar da günlük hayatımızın bir parçası haline gelecektir.

Yeni bir endüstri devrimine girdiğimiz bu dönemde yaşantıların dijitalleşmesi söz konusudur ve sürekli gelişen yeni teknolojilerle bu dönüşüm hızlanacaktır. Bu dönüşüme geç kalmamak, yakalamak için teknolojileri ve gelişmeleri yakından takip etmek gerekmektedir. Önce endüstri devriminin getireceklerini anlayıp daha sonra bu doğrultuda yapılabilecekler planlanmalıdır.

Devrim beraberinde yeni sosyal yaşantılar, toplumsal gelişmeler ve iş imkanları sunacaktır. Bununla birlikte iletişim standartları ve geleceğe dair işgücü çalışma yöntemleri de değişime uğrayacaktır. Yeni nesillerin öğrenim hayatı ve çalışma hayatından beklentileri değişecektir. Bu beklentileri karşılayabilmek için değişime ayak uydurmak kaçınılmazdır.

Bu bağlamda dijital okur-yazarlığın artması dijital evrimin bileşenlerinden biridir. Bilinçli bir dijital okur yazarlık ile nesiller doğru yönlendirilebilir. Bunun için eğitim alanında yapılan uygulamalar önemlidir. İlköğretimden üniversite eğitime kadar zincirin halkalarını tamamlayacak şekilde bir dijital okur yazarlık eğitimi verilmelidir. İnteraktif dijital yayınlar ile dijital okuryazarlık seviyesi artırılabilir. Böylece eğitim alan birey aktif bir şekilde öğrenimin içinde bulunur. Yüksek Öğrenim Programlarında ilgili bölümlerdeki müfredat düzenlemesi ile interaktif yayınlara yönelik bir eğitim verilebilir. Bunun için üniversitelerin ve akademisyenlerin çağın ihtiyaçlarının farkında olması gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Altan Ö. Zühtü, (1996). Sosyal Politika, C.I, A.Ü.Ya. No.886, Eskişehir.

Karabulut, B (2015). Bilgi Toplumu Çağında Dijital Yerliler, Göçmenler ve Melezler, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Sayı 21, 2015, Sayfa 11-23, Denizli.

Ergül Sönmez, E, Üsütn Gül, Handan. Dijital Okuryazarlık ve Okul Yöneticileri, (Erişim tarihi 30.06.2016). <http://inet-tr.org.tr/inetconf19/bildiri/69.pdf>

Kocabaş, F. (2004). Endüstri İlişkilerinde Dönüşüm, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı: 10, 33-53, Eskişehir.

Numanoğlu, N, Eynehan, M,E, Morkoç-Nikelay, G, Aksoy, E. (2016). Türkiye'nin Küresel Rekabetçiliği için bir Gerekliklik Olarak Sanayi 4.0, Gelişmekte Olan Ekonomi Perspektifi, TÜSİAD, İstanbul.

Schwab, K. (2016). Dördüncü Sanayi Devrimi, Optimist Yayım, İstanbul

Siemens resmi web sitesi, (Erişim tarihi 27.06.2016).

<http://siemens.e-dergi.com/pubs/Endustri40/Endustri40/Default.html#p=6>

Siemens resmi web sitesi, (Erişim tarihi 27.06.2016).

<http://siemens.e-dergi.com/pubs/Endustri40/Endustri40/Default.html#p=10>

TUIK Resmi Web Sitesi, (Erişim tarihi 30.06.2016), Sayı: 18660
18 Ağustos 2015, <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=18660>

KÜLTÜREL MİRAS EĞİTİMİNDE BİT'İN ROLÜ VE BİR PİLOT PROJE OLARAK HİKAYELERLE MÜZEKENT

Özlem VARGÜN

Y.T.Ü Sanat ve Tasarım Fakültesi
Sanat ve Tasarım Doktora Programı
ozlemvargun@gmail.com

GİRİŞ

İnsan uygarlıklarının gelişmesinde bilginin gittikçe artan rolüne ve önemine paralel olarak günümüzde büyüyen bir bilgi toplumu oluşmaktadır. Bilgi toplumunun bu gelişme sürecinde, yaşam kalitesine ilişkin geleneksel fikirler büyük ölçüde değişime uğramaktadır. Modern insanların yaşam kalitesi büyük ölçüde bilgi, ürün ve hizmetlerin tüketimine ve kullanılabilirlik seviyesine bağlıdır. İnternete erişimi olan cep telefonları, kişisel bilgisayarlar, çok kanallı dijital televizyonlar ve otomobillerin “küresel konumlandırma sistemleri” (GPS), modern toplumun ayrılmaz parçalarıdır. Günlük yaşamı ve iş dünyasını bu olanaklar olmadan düşünmek imkansızdır.

Bilgi teknolojilerinin yaygın hale gelmesi ve kolay ulaşılabilirliği, kültürler arası etkileşimi de peşinden getirmektedir. Bundan dolayı UNESCO kültürel değerleri koruma adına 1972 yılında dünya Kültür ve Doğa Mirasının Korunması Konvansiyonu, Evrensel Kültürel Çeşitlilik Beyannamesi, kültürlerin ve kültürel mirasın özelliklerine ilişkin sorunları ele alan uluslararası belgeleri içeren sözleşmeyi birçok gelişmiş ülke ile imzalamıştır . “Bu belgelerin tümü, iki ana amaca yöneliktir;

1. Üye Devletlerin kültürlerinin bütünlüğünü ve zengin çeşitliliğini korumak ve
2. Fikirlerin söz ve görüntü aracı ile serbest bir şekilde paylaşılmasını desteklemek”

(Madirov, Absalyamova, 2015, 256). Bu küresel hedeflere sorunsuz bir şekilde ulaşılması ancak tüm kültürlerin eşitliğine dayalı uygun bir uluslararası iklimin yaratılması, kültürel haklara saygı duyulması, uluslararası diyalogun desteklenmesi ve kültürel mirasın korunması ile mümkündür.

Bilgi toplumu olarak kültürel kimliğimizi ve mirasımızı korumak kültürel miras eğitiminin bir parçasıdır. Bilgi iletişim teknolojileri(BİT) Kültürel Miras pedagojisinde, eğitiminde ve öğreniminde kullanılması bu alanlarda verimliliği artırır. Başta müzeler olmak üzere, eğitim kurumları ve toplumsal kuruluşlarda (BİT) kullanımına artık önem vermektedir. (BİT) bir yandan Kültürel Miras eserlerine daha kolay erişim ve bu eserler hakkında birden fazla bakış açısı edinme imkânı sunarken, diğer yandan yenilikçi öğrenim/öğretim metotları sayesinde Kültürel Miras eğitimi zenginleştirip iyileştirmektedir.

Müzeler, geleneksel, statik ve görsel bilgilerin yanı sıra, dinamik bilgileri (konuşma, müzik, video kaydı ve animasyon) de bir araya getiren multimedyaı kullanmaya başlamışlardır.

Bu yöntem, insanları (okuyucular, dinleyiciler, izleyiciler) daha fazla etkilemek için, farklı yazılım ve teknik olanakları kullanan çok çeşitli bilgi teknolojilerinden faydalanır. (Bu ekipmanların tümüne; projektörler, dokunmatik ekranlar, plazma ekranlar, uzaktan kumandalı web kameraları, görüntüleme araçları diyebiliriz.)Multimedya teknolojilerinin başarılı bir şekilde kullanıldığı en güzel örnekleri Kazan Kremlin müzesi ve Tataristan Cumhuriyeti Ulusal Müzesinde görmek mümkündür (Madirov, Absalyamova, 2015, 258).

“QR kod, müze sektöründe devrim niteliğinde bir atılımın gerçekleşmesini sağlamıştır. Bu müzelere gelen çok sayıda ziyaretçinin, telefonlarına önceden yüklenmiş uygulamalar vardır ve tüm içerik kendi dillerinde kablosuz internet erişim noktalarında yüklenebilmektedir. Bir ziyaretçi, belli bir sergiyle ilgilenmesi durumunda, akıllı telefonundan yararlanarak QR kodunutarayarak; podcast, fotoğraf ve ilgili metin dosyalarına ulaşabilir. (Tüm QR kodlar, bütün müzelerin açık kaynak uygulamalarına açıktır.) Bu sistem sayesinde genç müze ziyaretçilerinin sayısı önemli ölçüde artmıştır. Şeremetyev Sarayı, “Raznochinny Peterburg” ve Roerichs Müze-Enstitüsü, bu sistemin Rusya’da uygulamaya koyulması sürecindeki pilot projelerdi. Günümüzde neredeyse tüm müzelerin kendi web siteleri vardır. Sitelerin amacını, potansiyel ziyaretçiler belirler. Sitelerin yapısı, tasarımı ve navigasyon seçenekleri, kişilerin ilgilendiği tüm işlemleri gerçekleştirmelerine yardımcı olur. Yeni ziyaretçileri ve sponsorları çekmeye çalışan müzeler için bu özellikle önemlidir. Müzenin bilgi alanında gösterilme biçimi, müzeler arası rekabette önemli bir etmendir” (Madirov & Absalyamova, 2015) 257).

BİT’in Kültürel Miras Eğitiminde Kullanımı

Avrupa ülkelerinde kültürel miras eğitimi uzun bir süre geleneksel öğretim metotlarına dayalıydı. Metotların açılımı ise genellikle “Güzel Sanatlar” derslerinden sorumlu eğitimciler tarafından, reel sınıflarda, yazılı ve görüntülü (metinler ve görüntüler/nadiren video görüntüleri) materyallerle verilen öğretimden oluşmaktaydı. Kültürel Miras eserlerinin incelenmesine kimi zaman öğrencilerin eserlerle doğrudan temas içerisine girebildikleri saha ziyaretleri eşlik ediyordu. Doğal olarak yakın mesafeler dışında, özellikle şehirler arası ve ülkeler arası söz konusu olunca saha ziyaretleri çok sık yapılamamaktadır.

Avrupa’da, 1998 yılında Üye Devletlere bir öneri getirilerek; daha etkin öğretim metotlarının benimsenmesi ve Kültürel Miras Eğitime disiplinler arası bir yaklaşım getirilmesi çağrısı yapılmış, bu da alanda önemli bir atılımın gerçekleşmesine vesile olmuştur. Böylelikle Kültürel Miras Eğitimi, alan içi çalışmalar ve laboratuvar faaliyetlerinin daha geleneksel sınıf faaliyetlerine baskın çıktığı yenilikçi ve deneysel bir sektör haline gelmiştir” (Ott, Pozzi, 2011, 1365).

BİT’in Kültürel miras eğitimine artı değer katması, öncelikle bu teknikle daha fazla insana ulaşılması, sınırların/duvarların şeffaflaşması, bilgiye kolay ulaşım, bilgi alışverişi ve paylaşımı yoluyla sağlanabilecektir.

“Bilgi ve İletişim Teknolojileri şunlara olanak sağlar:

- Dijital formatta erişilebilir hale gelen tarihi eserlerin zengin ve çok yönlü değerlendirilmesi

- Yenilikçi eğitim ve öğretim metotlarının benimsenmesi
- Tarihi eserlere yakından bakma ve kişiselleştirme
- Tarihi eserlere geniş açıdan bakma ve merak uyandırma
- Disiplinler arası öğrenme
- İşbirliğine dayalı öğrenme” (Ott, Pozzi, 2011, 1366).

BİT'in Kültürel Miras Eğitimine daha fazla erişim sağlayabileceği gerçeğinin ötesine bakan yazarlar, uygun şekilde kullanılması durumunda bu teknolojinin insanların Kültürel Mirasa bakış açılarında ve yaklaşımlarında önemli değişikliklere sebep olabileceğini görmektedirler.

UNESCO son yıllarda gelişmiş ülkelerin neredeyse tamamı için ücretsiz elektronik arşivler oluşturarak Kültürel Miraslarını dijital ortama taşımaya yönelik girişimlerde bulunmuştur. “MINERVA EC+(,) ve (eContentPlus), kültürel/bilimsel bilgi ve akademik içerik alanında, kültürel materyallerin dijital ortama taşınması ve çevrimiçi erişimi, bu verilerin Avrupa Birliğinin tamamında korunması üzerinde çalışan tematik ağlardan ikisidir. Ayrıca MICHEAL projesi (e-TEN); müzeler, arşivler, kütüphaneler ve Avrupa'daki diğer kültürel kurumların eserlerinden dijital koleksiyonlar oluşturmaya yönelik bir Avrupa girişimidir (Ott, Pozzi, 2011, 1366). Bu bilgilerin yüksek çözünürlükte ve herkese açık olması eğitimci ve öğrenciler için bulunmaz bir kaynak oluşturmaktadır.

Dijital teknolojilerin yaygın hale gelmesinin sonucu, kültürel nesnelere artık bir bütün olarak ve en küçük detaylarına kadar incelenebilmektedir. Görüntüler artık sadece iki boyutlu değildir ve her şekilde/seviyede ayrıntılı inceleme ve yakınlaştırma olanakları mevcuttur. Ayrıca, kültürel miras eserleri artık daha dinamik ve etkileşimsel bir şekilde sunulmaktadır: kullanıcı boyutu, ayrıntı seviyesini ve bakış açısını doğrudan kendisi seçerek, kültürel eseri istediği şekilde inceleyebilmektedir. Tarihi eserlere yakın/reel bakışın aksine daha genel bir perspektiften bakarak, doğal veya sanal bağlamda bütünü görmek mümkün olabilmektedir.

Aşağıdaki link ve Resim 1'de Roma'daki Aziz Peter Bazilikası gösterilmektedir. Bu kubbenin önceden belirlenmiş bir temsili değil, kubbenin farklı perspektiflerine odaklanmak isteyen bir okuyucunun web ortamında gerçekleştirdiği bir aramanın sonucudur. Dijital teknoloji, bir tarihi eserin farklı yönlerini/kisimlerini gösterebilen, duruk imgelerin yanı sıra, kullanıcının nesnelere görüntülerini "özelleştirmesine" olanak sağlayabilir. Örneğin kullanıcı, Aziz Peter kubbesinin 3 boyutlu görüntüsünden başlamak suretiyle, belli başlı yazılım özelliklerini (yakınlaştırma, döndürme vs.) kullanarak kubbenin "kişisel" bir görüntüsünü elde edebilir. Tüm bu yazılım özellikleri, kültürel miras eserlerinin gözlemlenmesi ve derinlemesine araştırılması süreçlerinin kişiselleştirilmesine önemli katkılar sağlar.



Resim 1. Roma'daki Aziz Peter Bazilikası 3D modeli, kubbesi ve haçın detayı
(<https://www.youtube.com/watch?v=h0NHLjQXFFw>)

Peyzaj arkeolojisi yeni bir alandır. Bilgi iletişim teknolojilerini kullanan bu yöntemde sadece görüntülere bakmak ve bilgilere yazılı ulaşmanın ötesinde, mekanları interaktif dolaşarak deneyimlemek de mümkündür. "Roma Yeniden Doğuyor" projesi (Resim 2), dijital teknolojinin kültürel ürünlere "içeriden bakmak" (ve sonuç olarak bu eserleri incelemek) açısından sağladığı olanakların bir örneğini oluşturmaktadır.

Virginia Üniversitesi tarafından gerçekleştirilen bu proje, sanal gerçeklik tekniklerinin eğitsel bir bakış açısıyla, tutarlı bir şekilde kullanılmasına olanak sağlar. Projenin temel amacı, "bizden sonraki nesillerin Roma gibi dünyanın dört bir noktasında pek çok büyük şehrin tarihini araştırmak için kullanacakları sanal zaman makinesi için ilk temel taşları oluşturmaktır.

Proje, kullanıcı/öğrenciyi, milattan sonra 320 yılına, İmparator Konstantin dönemindeki Roma'ya götürerek şehirde bulunan 7000 binayı gözler önüne sermektedir. Alan uzmanları neredeyse şehrin tamamını; 21 kilometre uzunluğundaki duvarı, Senatoyu, Kolezyumu, Massenzio Bazilikasını, tüm duvar resimlerini dekorasyonlarla birlikte yeniden tasarlamıştır. Artık tamamen harabeye dönmüş binalar "yüksek doğruluk olasılığı" ile yenide yaratılmıştır. Ziyaretçi bu binaların etrafında ve sokaklarda dolaşabilir, binalara girme ve onlara "içeriden bakma" duygusu yaşayabilir.



Resim 2. Roma yeniden doğuyor.

(https://www.youtube.com/watch?v=e_phjB19ZEg)

Kişiselleştirilmiş, Sorgulamaya Dayalı, Disiplinlerarası Öğrenme Yaklaşımları¹⁴

BİT her bir tarihi esere tarihsel, sosyo-kültürel, ekonomik ve coğrafi bağlantılardan oluşan daha kapsamlı bir ağ dâhilinde bakma olanağı sağlayarak, kültürel miras eğitimine yeni, disiplinlerarası bir boyut katmaktadır. BİT sayesinde, bu ağlar potansiyel olarak sınırsız hale gelir ve çok sayıda konu ve öğretmenin yer aldığı disiplinlerarası yaklaşımlara zemin hazırlayarak, sanat eserinin kapsamlı bir şekilde değerlendirilmesini olanaklı kılar. Örneğin, "GreatBuildings" web sitesi, binalar ve mimarlar hakkındaki (web bağlantıları kullanılarak belgelenen görüntüler, çizimler, entegre haritalar, zaman çizelgeleri, 3 boyutlu bina modelleri, yorumlar, kaynak dizinleri) bilgileri aramayı mümkün kılarak, sadece ilgili bina hakkında değil, binanın inşa edildiği dönem ve şartlar hakkında bilgi edinilmesini sağlamaktadır. Örneğin, bir sanatçının çalışmasını ve eserlerini ele alan bir proje, sadece temel sanatsal özelliklerin incelenmesini değil, aynı zamanda sanatçının içinde yaşadığı uygarlığın, o zamanlar geçerli olan sosyo-kültürel koşulların, diğer topluluklar, kültür ve sanatçılarla ilişkilerin de araştırılmasını kapsayabilir.

Örneğin Roma'daki Kolezyum üzerine gerçekleştirilecek bir araştırma, Roma dönemine ait diğer amfityatroların incelenmesi yoluyla zenginleştirilebilir. Böylelikle bu tür binaların kendine özgü genel ve ayırt edici özelliklerinin yanı sıra farklı kültür ve popülasyonlar arasındaki mevcut bağlantıların daha iyi anlaşılması sağlanabilir.

Bu kadar çok sayıda çevrimiçi kaynak arasında bağlantı kurma imkânı, kullanıcının kültürel miras ürünleri ile ilgili daha "küresel" bir bakış açısı kazanmasını sağlar. Böylelikle kültür ürünleri tek başına değil, farklı özelliklere (sosyo-ekonomik, tarihi, coğrafi, kültürel) sahip, çeşitli faktörler neticesinde, birbirine bağlı ürünler olarak görülebilir.

Ayrıca en son deneyimler, Sanal Gerçeklik bağlamlarında işbirliğinin etkilerinin araştırılması üzerinedir. Örneğin, Milano Teknik Üniversitesinde çalışan ve çok sayıda sanal ortam geliştirmiş olan bir araştırma ekibi, günümüzde insanların bu gibi ortamlarla etkileşim içerisine girerek, ziyaretçilerin "gerçek tur" deneyimini sanal ortamda yeniden yapılandırmasını, diğer ziyaretçiler ile etkileşim içerisine girmesini sağlayacak yeni olanaklar üzerinde çalışmaktadır.

Kültürel Miras alanı bağlamında BİT ile informel öğrenim arasındaki ilişki özellikle son zamanlarda verimli bir hal almıştır. Müzeler, medya araştırma kuruluşları ve kültür merkezleri gibi informel eğitim kurumlarının gelişmiş sanal teknolojileri kullanması ve bu gelişmiş sistemlerin kamusal alanlarda, kültürel miras programlarının uygulanmasında değerlendirilmesi oldukça yaygın hale gelmiştir. Buda bu kurumların eğitim potansiyellerini araştırırken, aynı zamanda toplumsal duyarlılık ve eğlence olanaklarını nasıl sunabileceklerine ilişkin soru işaretlerine cevap bulmayı kolaylaştırmıştır. Bilgi ve İletişim Teknolojileri sayesinde, informel öğrenmenin hâlihazırda gerçekleştiği kurumların, insanları çekme ve onları daha ilginç ve daha anlamlı öğrenme deneyimlerine dâhil etme kapasitesi artık artmaktadır.

¹⁴ Bu bölüm Michela Ott, Francesca Pozzi'nin "Towards a new era for Cultural Heritage Education: Discussing the role of ICT" makalesi temel alınarak yazılmıştır.

Fakat arařtırmalar eđitimnin neredeyse tüm alanlarında, BİT kullanılmasının fark yaratmak açısından tek başına yeterli olmadığını ortaya koymaktadır. Sadece BİT'ten yararlanmanın ötesine, eđitim alanında yapılan müdahalelerin, belli bir konuda uzman ve beceri sahibi olmanın yanı sıra, teknolojik araçları etkili bir şekilde kullanabilen kişiler tarafından dikkatli bir şekilde planlanması gerekmektedir. Bu nedenle, teknoloji destekli öğrenme ile Kültürel Miras arasındaki uçurumu kapatmaya ve geniş çaplı programlarla yaygın hale getirilecek iyi uygulamaları belirlemeye yönelik pilot deneyimler tasarlamak ve geliřtirebilmek için, bu alanda daha fazla arařtırma yapılması gerekmektedir.

BİT ile Kamusal Mekanların Oluřturulması

Bir mekân, onu oluřturan parçaların toplamından daha fazlası olduđunda, orası gerçek anlamda bir mekân olur. Mekân oluřturma, bir kamusal alanı yaşam alanına dönüřtürerek muhteřem yerler yaratma eylemidir. Burada amaç, tüm kamusal alanların “mekânlar” olması gerekliliđidir. Bu, yeni bir fikir deđildir. Bu fikrin arkasında yatan anlayıř, 1960'lı yıllarda, Hane Jacobs ve William H. Whyte gibi vizyon sahibi düşünürlerin, řehirleri otomobiller için deđil, insanlar için tasarlamak konusunda öne sürdükleri çıđır açıcı fikirlerle ortaya çıkmıřtır (Abdel-Aziz, Abdel-Salam, & El-Sayad, 2015, 487). Bu fikirler, canlı mahalleler yaratıp bunları koruyarak, halkı bu alanlara davet etmenin önemli olduđu görüşüne dayanıyordu. Mekân yaratma, bir topluluđun toplanma alanlarını içeren tüm mekânları iyileřtirmek için kullanılabilir; caddeler, kaldırımlar, parklar, binalar ve diđer kamusal alanlar... Mekân oluřturmanın amacı, insanları daha fazla etkileřim içerisine girmeye teřvik etmek, toplumsal, fiziksel ve ekonomik anlamda daha canlı topluluklar yaratmaktır. Böylece teknolojik olanakların sadece bireylerin birbirinden ayrılmasını teřvik ettiđi yaklařımının aksine, kamusal alanların insanlar için cezbedici yerler olduđu imajı geri kazanılabilir. Gerçek yaşamda bir araya gelmeyi teřvik etmek ve canlı řehir merkezleri yaratmak için BİT araçlarını uygulama biçimleri için yaratıcı fikirler geliřtirilebilir.

Etkileřim için iyi mekânlar yaratmak, farklı alanlardan gelen ve farklı arka planlara sahip insanların orada olmayı istemesini sađlayan tasarımlardan oluřur. Mekânlar, bunun için dört temel özelliđe sahip olmalıdır:

1. İyi yerler, insanları sosyalleřmeye teřvik eder (insanların oraya gitmek için bir sebebi olmalıdır).
2. İyi yerler, yapılabilecek çok fazla řey sunar (insanların mekâna vardıktan sonra kalmak için sebepleri olmalıdır).
3. İyi yerler, rahat ve cezbedici olmalıdır (mekân, gelen kiřiye kendisini güvende hissettirmelidir).
4. İyi yerler, ulařılabilir olmalıdır (mekân, samimi ve herkes tarafından eriřilebilir olmalıdır) (Abdel-Aziz, Abdel-Salam, & El-Sayad, 2015, 488).

Dijital ađların günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmesiyle birlikte, mevcut řehir manzarasına yeni bir katman eklenmiř, bunun sonucunda kentsel ortam doğrudan iletiřim ve dijital teknolojilerin aracılık ettiđi çok katmanlı bir yapıya kavuřmuřtur. Kamusal alanın hem fiziksel hem de dijital bir varlık olarak yeniden tanımlanması, sorunun temelini oluřturmaktadır.

Bu bilgi çağının kesintisiz ilerlemesi, cep telefonları, kablosuz internet, Bluetooth, GPS ve bunlarla bağlantılı uygulamaların köklü biçimde değişmesi, insanların birbiriyle ve etraflarındaki fiziksel alanla etkileşime girme biçimini etkilemiştir. Bu da, söz konusu teknolojilerin, iletişimin kamusal alanda kullanımını ve rolü üzerindeki etkileri ile, şehir plancılarının akışkan bir yüksek teknoloji altyapısı ile nasıl yaşanabilir, çekici, güvenli ve sürdürülebilir, yeni bir kamusal alan türü yaratabileceği ile ilgili soruları gündeme getirmektedir.

Araştırmalar göstermektedir ki kamusal alandaki davranış biçimleri çağdaş dijital dünyayı olumlu yönde etkilemiş ve birbirini desteklemiştir. İnsanlar aslında grup halinde vakit geçirme konusunda daha eğilimli hale gelmiş, kadınların kamusal alanda bulunma yüzdesinde dikkate değer bir artış olmuştur. Genel kanının aksine, insanlar teknolojinin daha fazla kullanılmasıyla birlikte kamusal alanda toplum içerisinde daha az yalıtılmış hale gelmektedir. Ayrıca mobil cihaz kullanıcılarının, kamusal alanda bulunan kişilerin sadece %3-10'unu oluşturduğu görülmüştür. Hampton şu açıklamalarda bulunmaktadır: "anlaşıldığı kadarıyla cep telefonlarını yalnızken, birinin onlara katılmasını beklerken ya da geçiş alanlarında (hedefler arasındaki alanlarda) kullanıyorlar" (Abdel-Aziz, Abdel-Salam, & El-Sayad, 2015, 489). Hampton bunu kamusal alan için bir kayıp olarak görmemekte, aslında bu durumun kamusal alanı daha iyi kullanmak için insanların zamanlarını yapılandırmasına imkan sağlayabileceğini belirtmektedir.

Cep telefonları, insanların kamusal alanlarda birbirleri ile etkileşime geçme biçimlerini değiştirmiştir. Bu cihazlar, yeni bilgi türlerinin kamusal alanlara akışını mümkün kılmaktadır. Kişisel akıllı cep telefonlarının yaygınlaşması ile birlikte, internet mobilleşmektedir. İnsanlar, hemen hemen her yerde web üzerinde gezinti yapabilmektedir. Dünya olayları, daha önce hiç olmadığı kadar hızlı bir şekilde aktarılmakta ve belgelenmektedir. Sosyal ağ oluşturma sitelerinin akıllı cep telefonlarına uyarlanması, çeşitli görüşmeler için ağa bağlı kalma sürekliliğini geliştirmiş, böylelikle kullanıcılarının toplantılarını her zaman cep telefonları ile gerçekleştirmesine yardımcı olmuştur. İnternet, her yerde, her zaman mevcut olan bir araca dönüşmektedir. Konum tabanlı servisler, güçlendirilmiş gerçeklik ve ağa her yer/zamanda bağlı kalabilme imkânı, şehir ortamında mekân ve katılım algısına yönelik yeni yollar sunmaktadır.

Bazı şehirlerde farklı "arttırılmış gerçeklik" uygulamaları mevcuttur. Örneğin Londra Müzesi uygulaması "Street Museum", şehrin tarihi görüntülerini fiziksel konum ile koordineli bir şekilde gösteren, yakın zaman önce piyasaya sürülmüş bir iPhone uygulamasıdır. Görüntülerde günlük durumların yanı sıra, şehirde gerçekleşen önemli etkinliklere yer verilir. Şehrin tamamına uzanan bu yeni tarihsel bilgi katmanı, eski ve yeni Londra hakkında eşsiz bir bakış açısı edinmeye imkan sağlamaktadır. Dijital anlatımların fiziksel mekân ile bir araya getirildiği bu uygulamalar, tüm alanlara uyarlanan bu yeni araçların, kamusal alanların kültür, estetik, eğitim ve tasarım, eğlence ve bilgilenme açısından daha cezbedici hale getiren örneklerdir. Tüm bu yeni gelişmeler, bir mekânın tarihsel ve kültürel anlam ve öneminin anlaşılmasını sağlama, kentsel biçimin ardında yatan anlamı açıklığa kavuşturma, mekân ve tarihi ile ilgili daha iyi bir kavrayışa ulaşmayı sağlama potansiyelin sahiptir. Tüm bunlar, "mekân duygusunun" gelişmesine, kamusal alanlarının daha cezbedici hale gelmesine katkı sağlayacak, toplumsal etkileşimi ve insanların içinde yaşadıkları topluma bağlılık duygularını arttıracaktır (Abdel-Aziz, Abdel-Salam, & El-Sayad, 2015, 490).

BİT'nin yukarıda aktarılan dört ögesi belediye, kablosuz internet alt yapısı, medya cepheleri, ortak kullanıma açık ekranlar, kamusal alanlarda kullanılan akıllı cep telefonu uygulamalarının tamamının birlikte kullanılması, kamusal mekânlara farklı alanlarda yeni boyutlar getirecektir: (1) kültür ve sanat, (2) eğitim, (3) planlama ve tasarım, (4) oyunlar ve eğlence, (5) bilgi ve iletişim (Abdel-Aziz, Abdel-Salam, & El-Sayad, 2015, 491). Eğitim ve kültür alanında, dijital ekranlar ve ortak kullanıma açık interaktif ekranlar, tarih, kültür vs. hakkında bilgi birikimi ve kaynaklarının aktarılmasına imkân sağlayan BİT kullanmaları nedeniyle, kamusal alanda eğitimin geliştirilmesine yardımcı olan çok çeşitli fonksiyonlara sahip olabilir. Yerle tarih ve kültür hakkında bilgi aktarımında bulunmak üzere turistik faaliyetlerde ve turistik yerlerde kullanılabilirler. Bu uygulamalar ile, çeşitli alanların konularını ve bu alanlara ilişkin açıklamaları içeren interaktif haritalar sunulabilir. Ayrıca insanlara kablosuz internet ağlarına bağlanarak bilgiye erişme fırsatı sunularak, kamusal alanlarda eğitim gerçekleştirilebilir.

Bilgi ve iletişim, şehir ortamlarının ilgi ve çekim merkezlerine dönüştürülmesi, aynı zamanda insanları bir araya getirip, fikir alışverişini destekleyerek gelişime zemin hazırlamaları nedeniyle, şehrin ilerlemesi açısından kilit faktörlerdir. Teknoloji, sorunun yalnızca %10'unu oluşturmaktadır. Sorunun %10'u, insanları bir araya getirmek ve daha iyi bir yaşam kalitesi sunmak için teknolojinin nasıl kullanıldığında yatmaktadır. Teknoloji, insanların yaşadıkları yerlere daha iyi bağlanmasını kolaylaştırmaktadır. Geliştirilen araçlar, insanları bir araya getirip bir şeyler öğrenmelerini sağlamak, yeniliklere zemin hazırlamak ve insanların buldukları mekânlarda kendilerini güvende hissetmeleri için araç görevi görürler. Kablosuz internet erişimi sağlayan kablosuz erişim alanlarının 'hotspots' oluşturulması, halkı hem iş hem de eğlence amacıyla kamusal alanlara geri dönmeye teşvik etmiştir. Sosyal medya ayrıca hem sanal hem de gerçek yaşam alanlarında toplumsal etkileşimi teşvik edip, insanların birbirine bağlanmasını sağlamak açısından çok yüksek bir potansiyele sahiptir. BİT kullanılması, bilgiye erişim noktaları yaratıp, eğitimi destekleyerek, kamusal alanın geliştirilmesine büyük bir katkı sağlayabilir. Bu anlamda, söz konusu uygulamalar arasında en fazla öne çıkan tamamlayıcı olan, güçlendirilmiş gerçeklik, kullanıcıların katılımını sağlamak ve şehir deneyimini kişiselleştirmek noktasında önemli bir rol oynayabilir.

Mobil teknolojiler ve Uygulama Yöntemleri ve Sanal/Dijital Sergiler ve Yer İmleri¹⁵

Mobil teknolojileri iOS, Android ve Windows olarak adlandırabiliriz. iOS, mobil cihazlar için tasarlanmış, Apple tarafından geliştirilmiş ve dağıtımı sadece iPhone, iPad, iPod Touch, Apple TV gibi Apple cihazları için gerçekleştirilen bir işletim sistemidir. Arayüz kontrol öğeleri, dokunma (basit dokunuş), sağa sola çekme ve sıkıştırma (iki parmakla dokunma) gibi kullanıcı hareketlerinden oluşur. Android, Linux çekirdek tabanlı mobil cihazlar için Google tarafından geliştirilmiş, akıllı telefonlar ve tabletler gibi dokunmatik ekranlı mobil cihazlar için doğrudan kontrol olanağı sağlayan GUI fonksiyonuna sahip bir işletim sistemidir. Aynı zamanda

¹⁵ Bu bölüm, Cristian CIUREA, Alin ZAMFIROIU, Alin GROSU'un "Implementing Mobile Virtual Exhibition to Increase Cultural Heritage Visibility" adlı makalesi temel alınarak oluşturulmuştur.

televizyonlar, oyun konsolları, navigasyon sistemleri ve dijital kameralar için bir işletim sistemi olarak kullanılır.

Android işletim sisteminin temel avantajı, Java programlama dili tabanlı olması nedeniyle açık, ücretsiz bir platform olmasıdır. Bu nedenle Google tarafından işletilen Google Play Store isimli uygulama mağazasının toplam 1.2 milyon uygulamaya ev sahipliği yapmaktadır. Windows Phone, Microsoft tarafından geliştirilmiş bir mobil işletim sistemidir. İki sürümün birbiriyle uyumlu olmamasına rağmen, Windows Mobile'in ardılı olduğu düşünülmektedir.

Windows Phone için mobil uygulamalar, C# programlama dili ve geliştirme ortamı Visual Studio kullanılarak geliştirilir. JavaScript ile birlikte C++ veya HTML5 de kullanılır. Windows Phone'un yeniliklerinden biri, geçmişte "Metro" olarak bilinen, günümüzde ise "Modern" adıyla anılan kullanıcı arayüzüdür. Windows Phone 7'nin ilk sürümü, 2010 yılında piyasaya sürüldü. Daha sonra WP 7.5, WP 7.8, WP 8 modelleri geldi. En son sürüm, WP 8.1'dir. Gelişen uygulamalarda sunulan güncel mobil teknolojiler, tüm mevcut alanlar için vazgeçilmez araçlar olarak görünmektedir. Tüm bu yeni teknolojik gelişmeler günümüz sergi ve sergicilik kavramlarını da yakından etkilemiştir. Klasik sergileme anlayışına ek olarak günümüzde "Dijital" ya da "Sanal Sergi" kavramlarının doğmasının önünü açmıştır.

Sergileme, var olan nesnelere *sunma* eylemi olarak adlandırılmaktadır. Sergileme tasarımı ise günümüzde sunma eyleminin görsel iletişim tasarımıyla birleştirilmiş haline verilen addır. Sergileme tasarımcıları, görsel iletişimi ve mesajı bütünleşik bir biçimde kullanıp içeriği mekân yoluyla iletirler. Sergileme tasarımı, iletişim tasarımıyla yerleşik çevreyi birleştirerek iletişim kuran çevreler yaratmaktadır (Çalışkan, 2015, s. 111).

Sergileme tasarımı, çok katmanlı iletişim kurmak amacıyla mekân, mekândaki hareket ve bellek kavramlarını kullanarak eşzamanlı deneyimler yaratmayı amaçlamaktadır. 2000'li yıllara kadar sergileme tasarımları yalnız bedensel olarak ziyaret edilebilecek mekanlar iken, bu yıllardan sonra bambaşka bir boyut atlamıştır. Bu yeni uygulamalarla beraber ziyaretçiler mekana gitmeden bilgi ve serginin içeriğine erişebilir hale gelmişlerdir.

Sanal sergi ifadesi genel olarak, objelerin yerleştirildiği bir sanallaştırma ortamının bulunduğu 3 boyutlu rekonstrüksiyon çalışmaları için kullanılır. Dijital sergide tarihi miras ürünleri bir rekonstrüksiyon sürecine tabi tutulmaz. Sanat eseri münferit olarak değerlendirilir ve materyallerin mantıksal olarak bir araya getirilmesi farklı kriterler dahilinde gerçekleşir: konu, yazar, zaman, teknikler gibi.

Kültür kurumları, geleneksel mekân ve zaman parametreleri ile bilgi teknolojilerinin yanı sıra, sanal sergilere gittikçe daha fazla yönelmektedir. Eserler, müze ve galerilerin yanında, çevrimiçi sanal sergiler olarak adlandırılan web alanlarında da sergilenebilir.

Sanal sergi, aşağıdaki koşulları karşılayan dijital hiper ortam objelerinin bir koleksiyonudur:

- Ortak bir amaç, disiplinler arası konu, konsept, fikir, yıl dönümü, özel bir olay veya kişi dolayısıyla bir araya getirilmişlerdir.

- 2 boyutlu veya 3 boyutlu olarak sunulur, kimi zaman dağıtılmış ağlarda saklanırlar;
- Kullanıcılara yeni deneyimler sunmak amacıyla tasarlanmış bir sistem mimarisi sayesinde, modern teknolojinin olanakları ile erişilebilirler.

Sanal serginin avantajları şunlardır:

- Kurumlar tarafından korunan kültürel mirası desteklemek;
- Bilginin geliştirilmesine yardımcı olan bir öğrenme aracı görevi görmek;
- Çok sayıda belge ve makaleye, geleneksel bir serginin sunabileceğinden daha fazla erişim imkânı sağlamak;
- En değerli sanat eserlerini ve belgeleri topluma hiçbir risk olmadan sunmak.
- Kullanıcıların, erişime açık olmayan belge ve dokümanlara erişimini sağlamak.
- Eserlerin, orijinalinin doğrudan analize tabi tutulması durumunda bile görülemeyecek parça ve detaylarının görüntülenebilmesini mümkün hale getirmek;
- Mevcut etkinlikle sınırlı olmamaları nedeniyle, uzun süreli erişilebilir olarak kalmak;
- Çevrimiçi ortamda sunuluyorlarsa, aksi takdirde sergiyi ziyaret etme şansına sahip olamayacak, dünyanın dört bir noktasındaki kullanıcılar tarafından her zaman ziyaret edilmek;
- Kullanıcılar tarafından iyileştirilebilmek;
- Düşük bütçeyle düzenlenebilirler ve geleneksel sergi biçimlerinden çok daha ucuza mal olmak;
- Fiziksel sergi hakkında çevrimiçi bilgi havuzları işlevi görmek;
- Turizm, endüstri, eğitim, bilgi teknolojisi ekipmanının satış hacmi ve ülke imajı üzerinde olumlu etkileri olmak.

Fiziksel bir serginin sunduğu duyuşal ve duygusal etkinin yerini alternatif bir web tabanlı sanal deneyimin vermesi güç olsa da, şü unsurlar sayesinde artı değerler sağlamak mümkündür:

- Kişisel bilgisayarlardan veya cep telefonlarından kültürel açıdan zengin içeriklere erişim sağlama olanağı - parçaları bireysel olarak belirleme ve içeriğe göz atma özgürlüğü;
- İçeriği kaydetme, saklama ve yeniden kullanma özgürlüğü;
- Harici linkler vasıtasıyla diğler sanal sergiler veya siteler ile bağlantı kurma esnekliğı.

Mobil cihazlar vasıtasıyla benzer sergiler yapılabilir. Prensip, çevrimiçi sergi ile aynı nitelikte olmakla birlikte, mobil sergiler, kullanıcıyı sunulan eserleri daha yakın hale getirir.

Uygulama mimarisinin¹⁶ şunları sunmasına olanak sağlayacak şekilde tasarlanmıştır:

¹⁶ Buradaki makalede para koleksiyonu olan bir müzede (BİT yöntemi ile) telefonlar için bir application hazırlanmış ve uygulama mimarisinin mevcut ve olası sonuçları aktarılmıştır.

- Esneklik - sergi müdürleri, uygulamanın yapısını değiştirmek zorunda kalmadan içeriği her zaman değiştirebilmelidir; erişilen her seferde yeni içerik eklenebilmeli veya mevcut içerik değiştirilebilmelidir;
- Maksimum erişim kolaylığı
- Sanal sergilere her yerden erişilebilmelidir ve web teknolojileri bu işlevselliği sağlamaktadır; kullanıcının sergiye girmek için tek ihtiyacı olan şey internet bağlantısıdır.
- Hareketlilik - mobil cihazların her yaşta kullanıcı arasında daha popüler olması nedeniyle, sanal sergi formu alacak bir mobil uygulamanın çok iyi bir çözüm olacağı sonucuna varıldı; cep telefonları çok fazla hareketlilik sağlamaktadır. Müzelerin zaman yoksunluğu nedeniyle yeterince ziyaret edilememesi, insanların bu alanda mobil uygulamaların geliştirilmesine ihtiyaç duyduğu yönündeki görüşü desteklemektedir.

Çevresel grafik tasarımın bir dalı olan yer imleri, yerleşik çevre ile bütünleşerek ikonik bir kimlik kazanan işaretleme türüdür. Zamanla yer imleri bağlı bulunduğu mekânla özdeşleşerek, simgesel bir anıta dönüşmektedir. Gibson'a göre yer imleri buldukları yerin kişiliğini, karakterini ve varsa tarihi önemini yansıtmaktadır (Gibson, 2009, s.48). Yer imleri, çevresel grafik tasarım açısından diğer tam anıtlardan ve yerleştirme çalışmalarından bir noktada ayrılır. Yer imleri, sunduğu içerikle ve mekânla iletişim kurmaktadır ve bu nedenle de heykel veya anıttan ayrılmaktadırlar (Çalışkan, 2015, s.119).

İtalya'nın Turin kentinin Lingotto bölgesinde yer alan Fiat binasının girişine yerleştirilen *Lingotto* tipografik yer imi yerleşik çevreyle bütünleşerek alanda kimlik kazanmıştır. 1983 yılında tasarımını Gregotti Associates'dan Pierluigi Cerri'nin üstendiği projenin ana kimliği, bir grup geniş ölçekli heykelsi tırnaksız renkli harflerden meydana gelmiş ve binanın ana girişine yerleştirilmiştir. 4 metre yüksekliğindeki bu üç boyutlu anıtsal harfler farklı açılardan yerleştirilmeleriyle dinamik bir form ve mekânsal bir varlık oluşturmuştur (Poulin, 2012, s.193).



Resim 3. Lingotto, Turin, İtalya, 1983. Kaynak: www.stay.com/turin/shopping/3613/lingotto/

Benzer bir örnekte New York Manhattan dokuzuncu caddede yer alan anıtsal 9 rakamı da verilebilir. Chermeyeff & Geismar tarafından tasarlanan ve başlarda iş merkezinin kapı numarasını temsil etmek için yerleştirilen dev rakam, daha sonraları gerek form ve malzemesi, gerekse konumu bakımından sembolleşerek ikonik bir nitelik kazanmıştır (Çalışkan, 2015, s.121).



Resim 4. Numara 9, New York. Kaynak: <http://www.chroniclebooks.com>

HİKAYELERLE MÜZEKENT PROJESİ

Geçmişten günümüze bir köprü oluşturmasını umduğumuz projenin amacı, kentsel mekanda kültürel mirasımızı oluşturan değerlerin unutulmaya yüz tutmuş ve kulaktan kulağa yanlış aktarılmış bilgilerini, bilimsel ve sanatsal araştırma yöntemlerini kullanarak ortaya çıkarma, doğru bilgiyi paylaşma ve etkileşime açma, kentsel mekanı interaktif iletişim metotlarını kullanarak canlı ve yaşayan bir müze haline getirmedir. Tarihi bina, eser, çeşme veya tarihi şahsiyet vb. kentsel mekanda ortak belleğimizi oluşturan noktalar belirlendikten sonra, bu noktalara QR¹⁷ kod ile veya akıllı telefonlardaki aplikasyon uygulamalarıyla interaktif ortamda bilgiye ulaşım sağlanır. Bu bilgilendirmede hedef, o kentsel mekana veya şahsa ait kısa hikayeleri animasyona çevirerek hem bilgiyi eğlenceli ve merak uyandırıcı şekilde sunmak, hem de öğrenmeyi etkin ve kalıcı yapmaktır. Kültürel mirasımıza ait hikayeleştirilmiş animasyonları seyreden kentli, eğer isterse uygulamanın devamı olan, mekana veya şahsa ait bilgilerin geri kalanına 3D görsel, yazınsal ve işitsel olarak da ulaşarak öğrenmeye devam edebilir. Bu animasyonlar, yazılı ve sözlü bilgiler, ilk aşamada İngilizce ve Türkçe hazırlanarak yerli ve yabancı gezginlerin de kullanımına sunulur. Bilgiler paylaşarak çoğalır düşüncesi ile uygulamanın interaktif olması amaçlanır. Böylece kentli kendi bilgisini de uygulamaya yükleyebilecektir. Kentlinin, örf ve adetlerimiz, yazılı ve somut olmayan değerlerimiz hakkında bilgi paylaşımı sağlayabileceği düşünülmektedir¹⁸. Kentli kendi kültürünü yakından tanıma fırsatı bulurken, bilgisini paylaşarak yaşadığı toplumun bir parçası olduğunu hissedecektir. Çevresini daha iyi tanıma fırsatı bulan kentli kentteki yabancılaşma duygusundan kurtularak aidiyet ve sahiplenme duygusunu yaşayabilecektir.

Bir diğer amaç günümüzde kent koşturması içinde insanların kısıtlı zamanını da düşünerek bu animasyonların en fazla 2 dakika ile sınırlamak, sonrasında eğer isterlerse yazılı ve işitsel bilgiye ulaşmasını sağlamaktır. Proje ile yenilikçi bir uygulamayla kültürel miras eğitiminde interneti kullanmak şartıyla kent ile teknolojiyi (BİT) bir araya getirerek, “Kentsel ölçekte müze”

¹⁷Quick Response/ Hızlı Yanıt

¹⁸ Mesela bir banka reklamında kullanılan ve hasta olan kişinin penceresinin önüne sarı çiçek bırakması gibi... Böylece sokaktan geçen satıcılar evin önünden sessizce geçip gitmektedir. Ayrıca yakın tarihe dair ilginç yaşanmış hikayeler, tecrübeler de kültürümüzün bir parçasını oluşturur.

kavramı oluşturma hedeflenir. Kentsel müze hikayeleştirilmiş animasyonları içeren bir iOS mobil uygulama olarak hazırlanır.

Uygulaması planlanan proje ile kültürel mirasımız hakkındaki bilgiler kütüphanelerde veya kitaplarda yer alan “kuru bilgi” yığından ve tekdüzeliğinden kurtularak, kişi veya tarihi yapı hakkında bilgi edinmek isteyen insana bir duygudaşlık oluşturulabilecektir. Kentsel mekânda tarihi yapılar ve değerli kişiler açık bir müze halinde bugünün insanının iletişim ortamında yeniden ele alınabilecek ve gömülü tarih ortaya çıkartılacaktır.

İstanbul kenti ünlü, değerli ve mistik yönü kuvvetli şahsiyetlerden oluşan zengin bir geçmişe sahip olmakla birlikte, topluma örnek olmuş, manevi yönü kuvvetli bir çok büyüğümüzün mezarı veya türbesi de İstanbul’da bulunmaktadır. Bu tarihe mal olmuş kişilerin yaşamları, ilginç olayları ve olağanüstü davranışlarıyla ilgili hikayeleri seyretme imkanı bulan kentli, kent içindeki rutin yaşamında bir soluklanma, düşünme ve ders alma imkanı bulacak, böylece kentin stresi ile daha kolay başa çıkabilecektir. Hikayeler aynı zamanda ekonomik, politik, toplumsal, kültürel bilgiler içermekte. O zamana ait davranış ve düşünce yapılarını yansıtmaları da insanlar için ilgi çekici olacaktır. İsterse bu hikayeleri sosyal medyada paylaşma imkanı bulacaktır. Projede hikayelerin inandırıcılığı artırılmış gerçeklik metotları kullanılarak sağlanır. Kent mekanında her yaş grubundan insana hitap etmesi düşünülen projeler yerli ve yabancı turistler de İstanbul’u yerinde ve farklı geçmişleri ile tanıma imkanı bulacaktır.

Projenin amaçladığı sonuç; kent mekanında interaktif eğitim hizmeti vererek bilgili ve kültürlü bireylerin oluşturduğu kentler meydana getirmektir. Bilgiye kent mekanında doğrudan, kolay ve eşitlikçi ulaşım olanağı sağlanabilecektir. İnternet iletişimimizin bir parçası iken, kent mekanında eğitimin bir parçası haline gelecektir. Kent içinde tarihi bilgiye kolay ulaşım sağlanacak, internet sayesinde bilgi akışı hızlanacak, interaktif etkileşimle doğru bilgi çoğalarak katlanacaktır.

Proje için Eyüp pilot bölge seçilmiştir. Bu bölge üzerinde tarihi yapıların çoğunlukta olduğu, bir gün içinde dolaşılması mümkün olan bir güzergah tespit edilmiştir. Haritalarda belirlenen tarihi yapı ve kişiler hakkında bilgiler toplanır. Bina ve kişilerin 3 boyutlu görüntüleri hazırlanır. Uygulama noktalarında yaşanmış, hikayeler tespit edildikten sonra senaryolar hazırlanır. Görsel karakterler tespit edilir. Hikayeler için kentsel müzenin ve İstanbul’un kimliğine uyguntasarlanmış bir anlatıcı ve kurumsal kimliğin görsel iki boyutlu grafik tasarımları hazırlanır. Kent mekanında bu kurumsal kimlik tanıtıcı ve yaratıcı tasarımlarla görünür ve aşına hale getirilir. Görüntü, ses, efekt ve müzik eklenerek hazırlanan animasyonlar yine kentsel müzenin web sayfasına yüklenir. Kentsel mekanda bu belirlenen noktalara yerleştirilen QR kod¹⁹’lar sayesinde kentli bu bilgilere kolay ve ücretsiz bir şekilde ulaşabilir. Ek bir uygulama olarak ise aplikasyon yazılımları ile güzergahlar üzerinde QR kod’a ihtiyaç duymadan ulaşım sağlanabilir. Kentlinin o yöreye ait özel bir bilgisi varsa, bunu uygulama sonunda ulaşabileceği web sayfası sayesinde yükleyebilmesi sağlanır. Belli periyotlarla bilginin güncellenmesi web sitesi yönetimi tarafından sağlanır.

¹⁹ QR kod gerekirse kiosklarda konabilir. Ancak örnek uygulamalarda vandalizm tehlikesine karşı bilgi mümkün olduğunca dijital olarak aktarılacaktır.

Projenin ilerleyen aşamalarında İstanbul'un geneline yayılacağı, hatta diğer şehirlere de taşınabileceği düşünülmektedir. Kentin ve hatta ülkenin tanıtımı için eğlenceli ve yaratıcı bir metot olduğu düşünülen bu metodun hazırlanmasında teknik ve sanatsal açıdan yetkin, profesyonel bir ekip projenin hayati önemde olan kısmını oluşturur. Bir başka önemli nokta ise geri dönüşlerin tespiti ve sürdürülebilirliktir.

Uygulama/Teknik Altyapı²⁰

Uygulama, menü tipi "yan çubuk" tarafından uygulanır ve yapılandırılır. Menü, ekranın solunda açılır ve altı seçenek sunar: *home [ana sayfa], hikaye/animasyon, 3D sanal tur, tarihi bilgi, linkler, feedback*. Kullanıcı, seçeneklerden birini seçerek, ilgili sayfaya gider. Mobil uygulamalar film şeridi modeli kullanılarak geliştirildiği için, sayfalar arasında, geçiş bağlantıları kullanılarak yapılır.

Uygulama başlatıldığında, hikayeleştirilmiş animasyon mobil uygulamada otomatik olarak açılır, ama öncelikle dil seçeneği sunar. Hikaye bittikten sonra yine otomatik olarak uygulama noktasının sayfasına geçer. Bu sayfada, seçenekler liste olarak sıralanır; ana sayfa, mekan/olay/şahsa ait hikaye/animasyon, bir üç boyutlu 3D görüntü, yazılı tarihi, feedback ve konu ile ilgili linkler gösterilir. Görsel 1-2 ve 3'de uygulamanın örnek görüntüsü gösterilmektedir.



Resim 3. Mobil uygulama kullanıcı menüsü

Resim 4. Ana sayfa

Resim5. Mobil uygulamadaki gezi güzergahına ait uygulama noktalarının kategorileri

"Ana Sayfa" menüsüne geçildiğinde, burada güzergahın haritası/3D haritası görülür. Bu harita da uygulama noktaları ve yer isimleri belirir. Haritanın altında "harita da yerimi göster"

²⁰ Bu bölüm, Cristian CIUREA, Alin ZAMFIROIU, Alin GROSU'un "Implementing Mobile Virtual Exhibition to Increase Cultural Heritage Visibility" adlı makalesindeki uygulamalar baz alınarak oluşturulmuştur.

uygulaması ile “Google Earth” bağlanır. Uygulama noktalarının sayfalarına geçişler buradan yapılabilir. Ayrıca ekranın köşesindeki “uygulama noktalarını listele” seçeneğinden kategorize edilmiş ve alfabetik sıraya göre listelenmiş uygulama noktaları açılır. Uygulama noktalarına buradan da geçiş yapılabilir.

Görüntüler ve bilgiler web sunucu dosya sistemi üzerinde ortak bir klasörde saklanır. Kategori listesi, bilgileri ve geri dönüşleri mobil uygulama tarafından bir bağlantı vasıtasıyla bu kaynağa yüklenir. Haritalardan kategorilere bağlanan kullanıcı seçtiği kategoriye ait güzergahtaki en yakın noktanın yeri gösterilir. Belirtilen noktaya ulaştığında kent mekanında bulunan QR kodu okutarak sıradaki animasyonu seyredebilir. Kullanıcı seyrettiği animasyonu veya tarihi bilgiyi sosyal medyada (Facebook, Twitter), e-posta veya SMS yoluyla paylaşabilir.

SONUÇ

Projenin ilerleyen aşamalarında İstanbul’un geneline yayılacağı hatta diğer şehirlere de örnek oluşturacağı düşünülmektedir. Kentin ve hatta ülkenin tanıtımı için eğlenceli ve yaratıcı bir metot olduğu düşünülen bu metodun hazırlanmasında teknik ve sanatsal açıdan yetkin, profesyonel bir ekip ve sanat yönetmeni projenin hayati önemde olan kısmını oluşturur. Bir başka önemli nokta ise geri dönüşlerin tespiti ve sürdürülebilirliktir.

Kültürel miras eğitiminde bilgi iletişim teknolojilerinin yeri ve önemi çok büyüktür. Dijital formatla erişebilir hale gelen tarihi eserler/değerler bu sayede çok yönlü ve zengin şekilde değerlendirilebilir. BİT sadece eğitim kurumlarında ve müzelerde değil herkesin her ortamda ulaşabileceği imkanlar sunar. Uygulamalar sayesinde tarihi eser/değerlere yakından bakma, kişileştirme, onlarla sanal bir gerçeklikte deneyim sağlanabilmesine fırsat verir. Disiplinler arası işbirliğine dayalı öğrenme sunarken bilginin kalıcı ve kolay ulaşılabilir olmasını da sağlar.

KAYNAKÇA

Abdel-Aziz, A., Abdel-Salam, H., & El-Sayad, Z. (2015). The role of ICTs in creating the new social public place of the digital era . *Alexandria Engineering Journal* , 55, 487-493.

Ciurea, C., Zamfiroiu, A., & Grosu, A. (2014). Implementing Mobile Virtual Exhibition to Increase Cultural Heritage Visibility . *Informatica Economică* , 18 (24-31).

Madirov, E., & Absalyamova, S. (2015). The influence of information technologies on the availability of cultural heritage . *Procedia Social and Behavioral Science*, 188, 255-258.

Ott, M., & Pozzi, F. (2011). Towards a new era for Cultural Heritage Education: Discussing the role of ICT. *Computers in Human Behavior* , 27, 1365-1371.

YARATICI ENDÜSTRİKLER ve BİLGİLENDİRME TASARIMI: İNTERNET HABERCİLİĞİ ÖRNEĞİ / CREATIVE INDUSTRIES AND INFORMATION DESIGN: IN CASE OF ONLINE JOURNALISM

Arş.Gör. Nur Cemelelioğlu Altın

Yıldız Teknik Üniversitesi İletişim Tasarımı Bölümü

nurcaltin@gmail.com

Yaratıcı endüstriler kapsamında tanımlanan alanlar arasında teknolojik gelişmelerle giderek daha çok kullanım alanına sahip olan interaktif medya tasarımları da yer almaktadır. Çalışmanın ana temasını oluşturan ve bilgilendirme tasarımı ile interaktif uygulamaların bir arada kullanıldığı interaktif çalışmalar ise özellikle gazetecilikte giderek daha fazla karşımıza çıkmakta, karmaşık bilgi kümeleri okuyucuya ilgi çekici ve kolay anlaşılır şekilde sunulmaktadır. Dünyanın önde gelen gazete ve haber platformları veri görselleştirme ve infografik alanında ekipler oluşturarak karmaşık verilerin etkili bir görsellikle daha anlaşılır, akılda kalıcı ve dikkat çekici olmalarını amaçlamaktadır. Bu durum interaktif medya tasarımı alanında eğitim veren kurumların değişen endüstri pratiklerini göz önünde bulundurması ve günümüzün disiplinlerarası tasarım anlayışına sahip olmasını gerektirmektedir.

Eğitimciler olarak yapılması gereken endüstri ve eğitim arasında köprüler kurmak ve öğrencilerin bu alanda faaliyet gösteren firmalarla ortak yürütecekleri atölye çalışmaları ile yaratıcılıklarını ve yeteneklerini reel dünya koşullarında keşfetmelerini sağlamaktır. Bunların yanı sıra interaktif medya tasarımı eğitimi içerisinde yaşadığımız ülkenin medya platformlarına da odaklanılmalı ve bu alanda yaratıcı çalışmalar ortaya çıkaracak bireylerin yetişmesini sağlamalıdır. Çalışma kapsamında yeni medya teknolojileri çerçevesinde şekillenen ve giderek görsel açıdan daha zengin hale gelen çevrimiçi gazetecilik pratikleri yaratıcı endüstriler kapsamında değerlendirilmiştir.

Anahtar kelimeler: Bilgilendirme tasarımı, infografik, veri görselleştirme, interaktivite, yaratıcı endüstriler, veri gazeteciği, internet haberciliği.

Abstract:

Interactive media design one of the fields, which has more application area in parallel with technological developments, describes within creative industries. The main subject of this article is interactive designs that are created by using information design and interactive applications. Besides they are seen on journalism gradually, presenting complex information or news to reader understandably. World's leading newspapers and news websites purpose to present information

clearer, more intelligible and more remarkable by organizing teams about data visualization and infographics. Because of this situation design schools should consider changing industrial practices and interdisciplinary design concept.

As educators we should build bridges between industries and education, supporting students to create their potentials and creativity in the real world by organizing collaborative workshops with companies. In addition to these we should focus national media platforms in interactive media design education as well. In the scope of the study online journalism, which is being more interactive and visual-oriented increasingly, have been evaluated in the context of creative industries.

Key Words: Information design, infographic, data visualization, interactivity, creative industries, data journalism, online journalism.

Yaratıcılık ve Değişen Kullanıcı

Tasarım yaratıcı endüstriler kapsamında değerlendirilen başlıca alanlardan biridir. Yaratıcı fikrin ekonomik anlamda değer kazandığı grafik tasarım, insanların günlük hayatında önemli bir yere sahiptir ve bu nedenle diğer pek çok farklı endüstrinin de bir parçası haline gelmiştir. Son dönemde kullanıcı deneyimi temeline dayanan interaktif tasarımlar ise teknoloji ve yaratıcılığın kullanıldığı disiplinlerarası bir yapıdadır.

Yaratıcı ekonomilere dair tanımların temeli elbette ‘yaratıcılık’ kavramına dayanmaktadır. Özgün bir tasarımın ayrılmaz değeri olan yaratıcılık için pek çok tanım yapılabilir. John Howkins Yaratıcı Ekonomi (2007) adlı kitabında bu kavrama dair bir tanımlama yapmıştır: “Nesneler değil insanlar yaratıcıdır. Yaratıcılık bireyin gerçek anlamıyla ya da metaforik olarak bir şeyi görüp, ona yeni bir değer kazandırmasıdır.” Yaratıcılığı ekonomi ve fikri haklar çerçevesinde ele aldığımızda ise, sanatsal üretimin ötesinde, insanlara alışılmadık yeni deneyimler sunabilmenin anahtarı olduğunu görebiliriz. Amerikalı ünlü metin yazarı EdMcCabe yaratıcılığı bu bağlamda değerlendirmiştir: “Yaratıcılık yarışta adil olmayan bir avantaj kazanmanın geriye kalan son legal yollarından biridir.”(Howkins, 2007)

Günümüzde yeni medya teknolojilerindeki gelişmeler ve özellikle web 2.0’in ortaya çıkması ile birlikte kullanıcılar içerik üretebilen üre-tüketici haline gelmiş ve gazetecilik görsel odaklı ve etkileşimli bir alan olmaya başlamıştır. Diğer yandan internet üzerinden gerçekleşen sonsuz bilgi akışı, buradan bilgi edinmeyi zorlaştırmakta ve elde edilen verilerin okuyucuya sunulması aşamasında ayıklanıp kurgulanmasını gerektirmektedir. Tüm bunlar gazeteciliğin büyük bir değişim göstermesini sağlamakta ve özellikle internet haberciliğinde yaşanan rekabet içerisinde görsel anlatım dilinin kullanıldığı etkileşimli infografikler ve veri görselleştirmeler ön plana çıkmaktadır. Bu kavramları açıklayabilmek adına yaratıcı endüstriler, veri gazeteciliği, yayın tasarımı, etkileşimlilik ve bilgilendirme tasarımı gibi direkt bağlantılı olan kavramlara göz atmak gerekmektedir.

Yaratıcı Endüstriler

Yaratıcı endüstriler' terimi ilk kez 1997 yılında Birleşik Krallık Hükümeti Kültür, Medya ve Spor Bakanlığı (DCMS) tarafından bir politika ve endüstri önceliği olarak verilmiştir. Komite tarafından *Yaratıcı Endüstriler Tanım Belgesi* yayınlamıştır. Burada temel nitelikte bir tanım yapılmıştır: yaratıcı endüstriler, kaynağı bireysel yaratıcılık, beceri ve yeteneğe dayanan, fikri hakların üretimi ve kullanımı yoluyla iş ve kazanç kaynağı oluşturma potansiyeline sahip endüstrilerdir (DCMS, 1998:3, Aktaran Hartley ve diğerleri, 2013:59). DCMS'nin tanımı on üç farklı endüstriyi içermektedir: reklamcılık, mimari, sanat ve eski eserler, bilgisayar oyunları, yazılım, el sanatları/zanaat, tasarım, moda, film ve video, musik, performans sanatları, yayıncılık, televizyon ve radyo (www.gov.uk).

Bu kavram her ne kadar son 30 içerisinde ortaya konmuş olsa da kökenlerini endüstri devrimine dayandırmak yanlış olmayacaktır. Diğer yandan günümüzde böyle bir tanımlamaya ihtiyaç duyuluyor olmasının altında yatan nedenlerden biri de gelişen teknoloji ve endüstrileşme sonucunda toplumun her kesimine ulaşabilen sonsuz çeşitlilikteki ürünün varlığı ve elbette tüketim alışkanlıklarıdır denilebilir. Dünyada bir yandan bilinçsiz bir tüketim anlayışı var olsa da diğer yandan giderek daha çok insan kültürel değerlere, doğaya, üreticiye/çalışana ve tasarımcıya ya da sanatçıya önem veren daha sürdürülebilir bir anlayışı benimsemeye başlamaktadır. Artık seri üretimden çok bireye özgü olanın veya en azından özgün değer taşıyanın yükselişi söz konusudur.

İster sanat ister tasarım alanında olsun izleyicisi ya da kullanıcıya en iyi deneyimi sunabilmek için spesifik alanlarda uzmanlaşmış kişilerin varlığına ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak unutulmaması gereken nokta, modern çağın en başarılı örneklerinin ürün tasarımının etkileşim ve iletişim tasarımı ile birleştirildiği tasarımlar olduğudur. Örneğin Apple'ın başarısını belirleyen önemli nitelikler öncü tasarımı, sadeliği, kullanılabilirliği ve stili bir araya getirmiş olmasıdır (Hartleyve diğerleri, 2013:81).

Genç nüfusu ve farklı kültürleri barındıran yapısı ile Türkiye yaratıcı endüstriler konusunda büyük potansiyele sahiptir. Birleşmiş Milletler Kalkınma Programı (UNDP) Yaratıcı Ekonomi Raporuna göre, Türkiye, gelişmekte olan ülkeler arasında Sanat ve El Sanatları, Yayıncılık, Sahne Sanatları ve Görsel Sanatlar da arasında bulunan yaratıcı hizmetlerin ihracatında en iyi performans sergileyen ilk üç ülkeden biridir (britishcouncil.org.tr).

İnternet Haberciliği ve Haberin Görsel Sunumu

İnternet kullanım amaçları çerçevesinde incelendiğinde, ülkemizde 2015 yılının ilk üç ayında internet kullanan bireylerin %80,9'u sosyal medya üzerinde profil oluşturma, mesaj gönderme veya fotoğraf vb. içerik paylaşmak için kullanırken, %70,2 online haber, gazete ya da dergi okuma amacıyla internet kullanmaktadır (TÜİK, 2015). Türkiye'de internet kullanan bireylerin toplam nüfusa oranının %55,9 olduğu düşünüldüğünde internet haberciliğinin ne kadar büyük bir öneme sahip olduğu anlaşılmaktadır.

Yukarıda sözü edilen yeni tüketim alışkanlıklarını yaygınlaşmasındaki önemli etmen çevrimiçi platformlar ve sosyal medyadır. İnternet haberciliği, sosyal medyanın beraberinde

getirdiği kullanıcı alışkanlıklarından en çok etkilenen sektörlerin başında gelmektedir. Artık sosyal medya ağları ile etkileşim halinde, görsel, video ve fotoğraf ağırlıklı, bireye özgü habercilik anlayışı hakimdir. Bu anlayış haberin çok katmanlı ve bireyin seçimleri doğrultusunda okunmasına imkan tanıyan tasarımları beraberinde getirmiştir.

Günümüzde gazetecilik geleneksel yöntemlerin uygulandığı dönemler göz önünde bulundurulduğunda büyük ölçüde değişmiştir. Gazetecilik geçmişte bir endüstri olarak, yalnızca bir gün önce ne olduğunu çoğaltan ve dağıtan bir çalışma teknolojisine dayanmaktaydı. Baskı makinesi bir geçit kapısı niteliğindedir. Eğer insanlar ertesi sabah herhangi biri bölgedeki ya da şehirdeki insanlara ulaşmak isterse, gazeteyi açardı. Bu dönem sona ermiştir. Günümüzde haberler meydana geldiği anda, görgü tanıkları ve bloglar gibi birden çok kaynaktan akmakta ve ne olduğu uçsuz bucaksız sosyal ağlar tarafından filtrelenmekte, sıralanmakta, yorumlanmakta ve çoğunlukla da görmezden gelinmektedir (Lorenz, 2012:3).

Her tür kaynaktan gelen bu yoğun bilgi açışı içerisinde etkileşimli infografik ve veri görselleştirme kavramlarınınindirek bağlantılı olduğu alanlardan ilki son dönemlerde giderek popüler hale gelen veri gazeteciliğidir (data journalism). Kısaca veri temelli gazetecilik olarak tanımlanabilir. Veri gazeteciliği, gazetecilik faaliyetini gerçekleştirebilmek için verinin toplanması, ayıklanması, düzenlenmesi, analiz edilmesi, görselleştirilmesi ve yayınlanması sürecidir (Howard, 2014:4).

Veri gazeteciliğinin bu denli önemli olmasının nedeni değişen haber alma alışkanlıkları ile küresel olaylardan, insan gözünün görme yeteneğinin ötesindeki detaylara kadar filtrelenip düzenlenmiş bilginin giderek daha çok değer kazanıyor olmasıdır. Veri gazeteciliği sayesinde WikiLeaks belgelerinden, içtiğimiz kahvenin yetiştirilme sürecine kadar tüm bağlantıları ve aşamaları görme şansımız olabilir. Veri gazetecileri elde ettikleri verileri aktarabilmek için infografikler ve veri görselleştirmelerden faydalanmaktadırlar.

Gazetecilik ve tasarımın kesişim noktası olan yayın tasarımı (editorialdesign) grafik tasarımın alt alanlarından biridir. Yayın tasarımının geçmişi basılı metinlerin kullanılmaya başlandığı tarihlere kadar uzanır ve görsel gazetecilik olarak da nitelendirilebilir. Yayıncılıkla ilgili tasarımların, içeriğe karakter ve ifade katmak, okuyucuyu etkilemek ve kullanılan bileşenleri yapılandırmak gibi sunduğu çeşitli fonksiyonları vardır (Caldwell ve Zappaterra, 2014:10).

İnternet Haberciliğinde Etkileşimli İnfografik ve Veri Görselleştirme

İnfografik ve veri görselleştirme kavramları kompleks yapıdaki alanlardan biri olan bilgilendirme tasarımının alt başlıkları arasındadır. Oldukça eskiye dayanan tarihi ve diğer sosyal bilim dallarıyla olan ilişkisi ile bilgilendirme tasarımları, en geniş anlamıyla izleyiciler için bilginin seçilmesi, organize edilmesi ve sunulması hakkındadır. Bu tasarımlar görsel öğrenmeyi mümkün kılmak için bilgi ve tasarımı birleştirmektedir ve bu iletişim süreci karmaşık bilgilerin daha kolay anlaşılmasını ve daha hızlı iletilmesini sağlamaktadır (Smiciklas, 2012:4). Frank Thissen'e göre bilgilendirme tasarımı, bilginin açık ve etkili bir biçimde sunumudur. İletişim için çoklu ve disiplinlerarası bir yaklaşımı, grafik tasarımdan teknik olan ve olmayan yaratım becerilerinin

birleşimini, psikoloji, iletişim teorisi ve kültürel çalışmalar alanlarını içerisinde barındırmaktadır (VisockO'Grady, 2008:20).Pettersson'a göre (2002) ise iletişim odaklı bir mesajın tasarımındaki amaç, her zaman iletişimin anlaşılabilirliği/netliği olmalıdır. Bilgilendirme tasarımında gönderici ya da bilgi kaynağının görevi, alıcı ya da yorumcu istenilen mesajı alana ya da anlayana kadar tamamlanmamaktadır.

Bilgilendirme tasarımının alt başlıklarından biri olan infografikler ve veri görselleştirme çalışmaları, uzun yıllardır haberin daha etkili bir biçimde sunulması amacıyla kullanılmaktadır. Gazete ve dergiler okuyucularına ilgi çekici ve kolay anlaşılabilir hikaye anlatımları hazırlamak için görsel anlatım metotlarından faydalanmışlardır. Haberin çevrimiçi platformlar yoluyla sunumu ile birlikte ise etkileşimli tasarımlar oluşturulmaya başlanmıştır.

Etkileşimlilik (interactivity), iki veya daha fazla katılımcı veya ortam arasındaki bilgi alışverişi olarak tanımlanabilir. Ayrıca etkileşimlilik kavramını, iki veya daha fazla aktör arasında tekrarlanan dinleme, düşünme ve konuşma süreçleri olarak da nitelendirebilir (Noble, 2012: 3). Genel olarak etkileşimlilik, bizlerin verme ve aynı zamanda alma beklentilerimizin olduğu iki yönlü bir süreci ifade etmektedir. Beklenti ise muhtemelen hayatımız boyunca karşılaşıcağımız her tür etkileşimli deneyimin temel ilkesidir (Candy ve Edmonds, 2012)

Etkileşimin üç temel elemanı bulunmaktadır. Bunlardan ilk ikisi zaman ve mekandır. Diğer önemli eleman ise etkileşimin içeriğindeki bilgidir. Bilgi, tasarımda hammadde olarak kullanılabilir, çeşitli zaman mekân anlatımlarına sahip olabilir ve geniş bir yelpazede interaktivite imkanı oluşturabilir (Xiabo ve Yuelin, 2014:167).

Günümüzde yeni medya pratikleri ile birlikte kullanıcı-arayüz etkileşimi yalnızca görüntüleme eyleminin çok daha ötesine geçmiş, kullanıcılar neredeyse tüm süreçlerin için de aktif olarak yer almaya ve üreten tüketiciler olmaya başlamışlardır. Bu bağlamda okuyucuların haber alma deneyimi de etkileşimli tasarımlarla birlikte gelişmiş ve okuyucu istediği bilgiyi seçebilir ya da hikayenin içerisinde yer alan her bir ayrıntıyı karşılaştırmalı olarak görebilir hale gelmiştir. Ayrıca çeşitli sembol ve ikonlarla birlikte kullanılan illüstrasyon ve fotoğraflar okuyuculara normalde görmelerinin mümkün olmadığı ayrıntıları, neden sonuç ilişkilerini, zaman çizelgelerini ve aşama aşama hikaye anlatılarını gösterebilir.

Yaşadığımız dönem bilgi çağı olarak adlandırılmaktadır. Bilgi çağı, düşünme ve iletişim kurma becerilerimizi temelinden değiştirmiştir. Günümüzde bizler öğrenme ve paylaşma kavramları üzerinde gelişen bir kültüre sahibiz. Bunun büyük bir bölümü ise sosyal medya tarafından sağlanmaktadır. Tüketime ve işlenmeye ihtiyaç duyan bu bilgi akışının ise yeni iletişim metotlarına ihtiyacı vardır. Lankow'a (2012:12) göre infografikler, pek çok farklı formu ile bu yeni düşünce şeklinin ön saflarında yer almaktadır. Bilginin görselleştirilmesi insanın inanılmaz derecede büyük bir güce sahip olan görsel sisteminin kullanılmasını sağlayarak bizlerin daha hızlı ve verimli öğrenmemizi sağlamaktadır .

İnfografik terimi son yıllarda hayatımıza girmiştir. İnfografik kelimesinin kullanımından önce daha geniş bir kapsama sahip olan bilgilendirme tasarımı terimi kullanılmış ve ilk infografik örnekleri de bu isimle değerlendirilmiştir (WildburandBurke, 2001:6). Kökeni 1960'lara dayanan infografik kelimesi bilgi (information) ve grafik (graphic) kelimelerinin birleşiminden

oluşmaktadır. İnfografikler, bilgi ya da verilerin çizelge ve grafikleri gibi görsel unsurlarla oluşturulan sunumdur ve iyi bir infografik binlerce kelimeye bedeldir (Oxford Dictionaries, 2013)

Kişisel bilgisayar endüstrisinin öncülerinden MitchellKapor İnternette bilgi almanın itfaiye vanasından su içmeye çalışmaya benzediğini söylemiştir (cyber.law.harvard.edu). Bu bağlamda günümüz teknolojisi içerisinde dijital veriler arasında sıkışmış insanlar için iyi organize edilmiş infografiklerin önemi büyüktür. Ancak bir infografik datalar tarafından yönlendirilmiş bir imaj olmalıdır, dataların illüstrasyonu değil (Klanten ve diğerleri, 2008:225). İnfografikler gazetelerde daha çok yoğun bilgi veya verilerin kullanılmasının gerektiği zamanlarda karşımıza çıkmaktadır. Haberlerde bilginin görseller kullanılarak aktarılması her zaman daha etkili bir yöntem olmuştur.



Görüntü 1. TheTelegraph Gazetesi web sitesinde yayınlanan ve Nelson Mandela'nın hayatının çeşitli fotoğraf ve metinlerle birlikte bir zaman çizelgesi olarak verildiği interaktif infografik (www.telegraph.co.uk/news/worldnews/nelson-mandela/10145496/Nelson-Mandela-interactive-timeline.html)

Veri görselleştirme genel olarak, verinin sistematik bir yapıda temsil edilmesini ve bilgi kümesinin nitelikleri ve değişkenlerini içeren çalışma alanıdır (Friendly, 2009:2). Büyük ve yapısal veri kümelerinin içerisinden işe yarar bilginin çekip çıkarılması için ilk aşama, onların yapısını görselleştirebilmek, ilgi çekici bağlantıları, eğilimleri ve parçalar arasındaki kompleks ilişkileri tespit etmektir. Görsel veri araştırmasının ana fikri insan gözünün ilgili yapılar ve bağlantılar hakkında fikir sahibi olabileceği şekilde bilgi gösteriminin hazırlanmasıdır (Michailidis, 2008:104)



Görüntü 2. TheGuardian Gazetesi tarafindan hazirlanan ve Amerika 2015 ve 2016 yıllarında polis tarafından öldürülen sivillerin sayısını harita üzerinde veya listeleterek tüm ayrıntılarıyla ortaya koyan interaktif veri görselleştirme (www.theguardian.com/us-news/ng-interactive/2015/jun/01/the-counted-map-us-police-killings)

Gerek statik gerekse etkileşimli versiyonlarıyla gazetecilikte kullanılan infografik ve veri görselleştirmeler arasındaki benzerlikler terminolojik anlamda karmaşaya neden olabilmektedir. Bilginin görseller yoluyla sunumu çok eski tarihlere dayanıyor olsa da bu konudaki terminoloji halen gelişmektedir denilebilir. İnfografikler, verinin manuel olarak, muhtemelen Illustrator ve benzeri uygulamalarla düzenlendiği veya çizildiği örneklerdir. (Iliinsky, andSteele, 2011:6). Veri görselleştirmeler ise başlangıçta insanlar tarafından tasarlanmakta fakat daha sonra grafik, şema ya da diyagram yazılımlarıyla algoritmik olarak çizilmektedir. Bu yaklaşımın avantajı, veri görselleştirmenin daha fazla ya da yeni verinin güncellenmesi ya da düzenlenmesi konusunda görece basit olmasıdır. Veri görselleştirmeler çok büyük miktardaki veriyi gösterebilirken, genellikle infografiklere göre estetik açıdan daha az zengindirler (Iliinsky, andSteele, 2011:7). Ayrıca veri görselleştirmeler her zaman ölçülebilir olanı objektif bir şekilde yansıtırlar, infografikler ise her tür bilginin belirli bir amaç çerçevesinde ölçümlenebilir olmasına bakılmaksızın görsel bir dille anlatılmasıdır.

Gazetecilik ve sanat arasında bir yerde olan bilgi görselleştirme kendisine aynı zamanda eğlenceli bir yer bulur. Eğer bilgiyi daha soyut bir eğilimde, hesap çizelgelerinin ve virgülle ayrılmış metin dosyalarının dışında, fotoğraf ve durum güncellemelerinin sağlandığı bir şekilde düşünersek, görmek çok daha kolay olmaktadır (Yau, 2011).

Her iki görselleştirme türü de haberin okuyucusuna daha anlaşılır, estetik ve dikkat çekici şekilde sunumunu amaçlamaktadır. Sunulması planlanan hikayenin içeriğine göre yapılacak olan seçim değişebilir ancak okuyucu iyi kurgulanmış görseller aracılığıyla çok daha iyi bir haber alma deneyimine sahip olacaktır. Bilgi temelli gazetecilik, bilgi görselleştirme ve infografikler tartışmasız olarak son on yılda muhabirler, editörler ve yapımcıların kullandığı bir haber trendi olmuştur (Ward, 2012: 21).

SONUÇ

Yaratıcı fikrin gazetecilik pratikleri çerçevesinde kullanım örnekleri arasında yer alan interaktif infografik ve veri görselleştirmeler okuyucuların haber alma deneyiminin kökten değiştiği günümüzde onlara istedikleri bilgiye daha açık ve anlaşılır şekilde ulaşabilme imkanı

sağladığı için oldukça önemlidir. Gözden kaçan ya da yeterince dikkat edilmeyen detayları görünür kılan ve interaktivitenin sağladığı olanaklar sayesinde daha eğlenceli ve ilgi çekici olan bu tasarımlar gelecekte çok daha sık karşılaşılabilecek örneklerdir.

Yaratıcı endüstriler kapsamında kayda değer bir yere sahip olan interaktif veri görselleştirme ve infografiklere ülkemizdeki gazete ve sosyal medya platformlarında pek rastlanmamaktadır. Dünyada bu alanda çalışmalar yapan akademisyen ve gazetecilerin sayısı oldukça fazladır. Ülkemizde çevrimiçi gazetecilik platformlarında interaktif tasarımların artmasını sağlamak için öncelikle bu alanda uzman kişilere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda üniversitelerin ilgili bölümlerindeki eğitim programlarında etkileşimli tasarımlar ve infografik ve veri görselleştirmeler ile ilgili eğitimler verilebilmelidir.

KAYNAKÇA

- British Council.(2014).“Yaratıcı Endüstriler Odak Ülke Türkiye”.
<http://www.britishcouncil.org.tr/programmes/arts/creative-industries-focus-country>
- Caldwell, C. veZappaterra, Y. (2014). “Editorial Design: Digital and print”. Laurence King Publishing Ltd.
- Candy, L. ve Ferguson, S. (2014).“Interactive Experience in the Digital Age, Evaluating New Art Practice”. Springer International Publishing, Switzerland.
- DCSM. (1998). “Creative IndustriesMappingDocuments 1998”. DepartmentforCulture, Media & Sport. <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-1998>
- Friendly, M. (2009).“Milestones in the history of thematic cartography, statistical graphics, and data visualization”.<http://euclid.psych.yorku.ca/SCS/Gallery/milestone/milestone.pdf>
- Hartley, J. Potts, J. Cunningham, S. Flew, T., Keane M. ve Banks J. 2013.“Concepts in Creative Industries”. SAGE Publications Ltd.
- Howard, A.B. 2014. “The Art and Science of Data-Driven Journalism, The Tow Center for Digital Journalism”. Columbia University’s Graduate School of Journalism
- Klanten, R., Bourquin, B., Tissot, T. And Ehmann, S. (Ed.). (2008). “Data Flow; Visualizing Information in Graphic Design”.Gestalten, Berlin.
- Lankow, Jason. (2012). “Infographics: The Power of Visual Storytelling”. John Wiley&Sons,
- Lorenz, M. (2012). “The Data Journalism Handbook”.Jonathan Gray, LilianaBounegru, and Lucy Chambers (E.). O’Reilly Media, Inc.
- Michailidis, G. (2008). “Data Visualization Through Their Graph Representations”, Chen, C., Härdle, W., Unwin, A., “Handbook of Data Visualization”.Springer-Verlag Berlin Heidelberg.

104-118.

OxfordDictionaries Definition
of “Infographic”.<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/infographic>

Pettersson, R. (2002). “Information Design: An Introduction”. John Benjamins Publishing Company.

Smiciklas, M. (2012). “The Power Of Infographics”.Que Publishing, Indiana, Usa,

TÜİK, 2015. “Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması”. Sayı:18660.
<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=18660>

Yau, N. (2011). “VisualizeThis”, Wiley, iBooks.

Visock O’Grady, J. veVisock O’Grady, K. 2008. “The Information Design Handbook”.HOW Books

Ward, David. (2012). InfographiesAreBecoming a MajorStory in Journalism, PRWeek U.S.,

Wildbur, P. AndBurke. (2001). “Information Graphics”.Thamesand Hudson LTD. London.

Xiaobo, L. veYuelin, L. (2014). “Embodiment, Interaction And Experience: Aesthetic Trends In Interactive Media Arts”. Leonardo, Vol. 47, No. 2, pp. 166–169, 2014

GELECEĞE YÖN VEREN ALTERNATİF TEKNOLOJİK YAKLAŞIMLARIN İNSAN VE TEKNOLOJİ İLİŞKİSİ

Arş. Gör. Çağatay Bilsel

Yıldız Teknik Üniversitesi İletişim Tasarımı Bölümü

cagatay@yildiz.edu.tr

ÖZET

Teknolojik aygıtların insan hayatında yoğun bir şekilde kullanımı, “alternatif teknoloji” kavramının literatüre girmesini sağlamıştır. Bu kavram geleceğe yön veren teknolojilerin yaygınlaşmasına neden olmuştur. Günümüzde teknoloji kullanımı çeşitli teknoloji laboratuvarlarında deneysel çalışmalarla faaliyetlerini yürütülmektedir. Teknolojinin topluma sağladığı birçok katkı sayesinde insan hayatını kolaylaştıran ve geleceğe yön veren alternatif yaklaşım örnekleri arasındaki ilişkileri incelemiştir. Bu çalışma, “alternatif teknolojilerin” insan hayatına nasıl katkıda bulunduğunu amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Teknoloji, alternatif, gelecek, yaklaşım, insan, yön, ilişki.

ABSTRACT

Human life of technological devices intensive use of "alternative technology" led to the entry of the concept of literature. This concept has led to a proliferation of the future direction that technology. Today, its activities are conducted with the use of technology in a variety of experimental laboratory technologies. With many contributions to the technology community has examined the relationship between human life and the future direction that facilitates the examples that alternative approaches. This study "alternative technologies" that are aimed at how to contribute to human life.

Keywords: technology, alternative, future, approach, people orientation, relationship

GİRİŞ

Teknoloji nedir? Bir sanayi dalı ile ilgili yapım yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aygıtları kapsayan bilgi, uygulama bilimi. Teknoloji ayrıca, bir sanayi dalıyla ilgili üretim yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri kapsayan bilgidir. Teknolojinin Latince karşılığı "Technoslogos" dur, "techne" yapmak, "logos" da bilmek anlamına gelmektedir. Alet ve edevat yapılması için gerekli olan bilgi ve yeteneği ifade etmektedir.

İnsan hayatını kolaylaştıran ve küresel çevre, üretim, sağlık gibi sorunlara yenilikçi çözümler sunan, "en umut verici ve yenilikçi" teknolojiler bakıldığında Hidrojenyakit hücreli otomobiller sıfır emisyonlu hidrojen yakıt hücreli otomobiller en önemli küresel çevre sorunlardan biri olan hava kirliliğinin azaltılmasına büyük katkı sağlayacak. Yakıt hücreli araçlar, benzin deposu yerine, hidrojen deposuna sahip. Yakıt hücresinde hidrojen, atmosfer oksijeniyle birleşerek elektrik üretiyor. Yeni nesil robotlar yeni nesil robotlar yer alıyor. Bu robotların insan eli gibi esnek bir yapıya sahip olmaları, çevre şartlarını daha iyi algılamaları ve buna göre hareket etmeleri sağlanacak. Daha çok tarım alanında kullanılmaya başlanacak robotlar sayesinde, tekrarlanan işlerin 24 saat boyunca daha ucuza yapılması ve büyük ekonomik yarar sağlanması hedefleniyor. İnsan ve Robot Ortak Yaşamı Gelecekte insanlar ve robotlar daha fazla etkileşime girecek, birbirinden daha fazla yararlanacak. Şimdilik günümüz robotları veriyi toplama ve makine öğrenme tekniklerinden yararlanarak bunlardan bir anlam çıkarma, kendileri ve insanlar için işleme ve uygun analitik bilgiye dönüştürme gücüyle sınırlı. Öngörülebilir gelecekte robotların, insanlardan ilham ve kılavuzluk almadan çalışması da beklenmiyor. Robotlar ve akıllı makineler toplumu yeniden tanımlayacak. Robotlar; resepsiyonistler, hasta bakıcılar, bankadaki veznedarlar ve hatta gardiyanlar bile yerini alacak. Ve teknoloji sayesinde amatör çalışanlar, bir zamanlar profesyonellerin yaptıkları pek çok işin üstesinden gelecek. Yaşlı nüfusun artışıyla yaşlılara bakım önem kazanacak. Robotların giderek insanların yerini almasının sonucunda ise devasa iş kayıpları olacak. Akıllı makinelerin bir sonraki dalgası, yeni iş kolları yaratacak. İşgücününün bu işlere hazır ve yetkin olacağı ise hep gündemde olacak.

Geri dönüşümlü termoset plastikler teknolojiyle de cep telefonlarından uçaklara kadar birçok alanda kullanılan plastikler, geri dönüşüm özelliğiyle ön plana çıkacak. Yeni teknolojiyle geri dönüşüme sahip olan plastikler, gelecek 5 yıl içinde geri dönüşümü olmayan plastiklerin yerini alacak. Hassas genetik mühendisliği teknikleri Uzun dönemdir tartışmalı bir konu olan genetik teknolojisi, "hassas genetik mühendisliği" teknikleriyle yeni bir boyuta geçiyor. Buna göre, tarımda sürdürülebilirlik genetik teknolojiyle sağlanacak. Bitkiler, genetik kodları değiştirilerek, daha besleyici ve değişen iklim şartlarına uyumlu hale getirilecek. 3 boyutlu yazıcı teknolojisi 3 boyutlu yazıcılarla yaratıcı fikirler ve tasarımlar gerçek modellere, son ürünlere, parçalara ve prototiplere hızlı bir şekilde dönüşebilecek. 3 boyut teknolojisinin, ileride bilim adamları tarafından doku tamirinde ve yeni doku oluşturulmasında kullanılması hedefleniyor. 2015'te uzayda üretim başlayacak Made in Space adlı şirket tek bir konuya odaklanıyor: Uzayda üretim. 3D baskı teknolojisi testlerinde 30 bin saati geçkin çalışma gerçekleştiren Made in Space; bilgi birikimini, Uluslararası Uzay İstasyonu'nda kullanılacak ilk 3D yazıcıları tasarlayıp üretmek için kullanıyor. Kitleleşme kavramı, 2015'ten itibaren daha geniş kitlelere ulaşmaya

başlayacak 3D yazıcıdan kişiselleştirilmiş kulaklık üreten ABD merkezli start-up Normal, bu yolla müşterilerinin kulaklarına en mükemmel şekilde oturan kulaklıkları sunuyor. Normal CEO'su Nikki Kaufman'ın tanımıyla "vücudunuza özel olarak üretilen" bu kulaklıklar, kişiselleştirilmiş ürünlerin gelebileceği en son noktaya bir örnek. Son yıllarda pek çok şirket müşterilerine, ürünlerini önceden tanımlanmış seçenekler üzerinden kendi zevk ve tercihlerine göre kişiselleştirme imkanı sunuyor. Autodesk, bundan sonra tüketicilerin kendi ihtiyaç, tercih ve vücutlarına özel olarak tasarlanmış 'tek' ürünleri daha çok tercih ve talep edeceklerini öngörüyor.

"Yeni yapay zeka teknoloji" ile de geliştirilmiş makine gücünden yararlanılarak, insanların ihtiyaç duyabileceği birçok hizmet, akıllı robotlar aracılığıyla gerçekleştirilecek. Düşünme yetisi olan ve yorum yapabilen robotlar sayesinde tüketiciye akıllı ürünler sunulabilecek. "dağıtım üretimi" teknolojisiyle tüketiciye tek aşamada üretim hizmetini sunacak sistemle kaynakların daha etkin kullanılması ve fabrikalardaki atık miktarının azaltılması amaçlanıyor. Böylelikle çevre kirliliği de azaltılmış olacak. Gelecekte insanlar ve robotlar daha fazla etkileşime girecek, birbirinden daha fazla yararlanacak. Şimdilik günümüz robotları veriyi toplama ve makine öğrenme tekniklerinden yararlanarak bunlardan bir anlam çıkarma, kendileri ve insanlar için işleme ve uygun analitik bilgiye dönüştürme gücüyle sınırlı. Öngörülebilir gelecekte robotların, insanlardan ilham ve kılavuzluk almadan çalışması da beklenmiyor. Ne de olsa bir algoritma ne kadar tasarımcı olabilirse, bir robot da o kadar zanaatkar sayılabilir.

Oxford İngilizce Sözlüğü'ne göre "drone", uzaktan kontrol edilen, pilotsuz hava aracı veya misili anlamına geliyor. Genelde dört pervaneli modellerden (quadcopter) oluşan drone'lar, kolay kullanılabilmesi, hafif ve ucuz olması, kamera ve sensör bağlanabilmesi açısından oldukça fazla avantaj sunabiliyor. Her ne kadar henüz Türk polisinde görmesek de, birçok metropol polisi toplumsal olaylarda, olay yeri incelemede ve şehir trafiğinin kontrolünde drone'lardan yoğunca faydalanıyor. Drone'lar arama kurtarma alanında ise köpeklerden sonraki en büyük yardımcı haline geldi. Drone'lar ya da uzun ismiyle insansız hava araçları (İHA) 20'inci yüzyılın birçok teknolojisi gibi önce savunma sanayi için geliştirildi. Drone'ların ticari kullanımının yaygınlaşması söz konusu. Tarımsal ilaçlama ve yangın kontrolünün yanı sıra kargo taşımacılığı için kullanılan drone'lar reklam filmleri ve konserlerin canlı çekimleri için ticari alanda da rahat kullanım olanağı sağlıyor. Geçen yıl, Amazon kendi müşterilerine paket taşımak için drone'lardan yararlanacağını duyururken, Deutsche Post Almanya'da nehir üzerinden ilk taşımacılık deneyini ilaç taşıyarak yaptı. Hisseden ve kaçınan insansız hava uçakları Son yıllarda savunma sanayisinde oldukça önem kazanan insansız hava uçakları. Çevre koşullarını daha iyi şekilde algılayacak hale getirilecek olan İHA'lar yüksek duyu özellikleriyle, havada beklenmeyen tehlikelere karşı ani tedbirler alabilecek ve insanlar için riskli olan vazifeleri de yerine getirebilecek. Uçakları uçurmak için pilotlara ihtiyaç azalacak. Son birkaç yıldır, Afganistan ve Pakistan'da ABD kara kuvvetleri ve diğer güvenlik kuvvetlerinin insansız uçak kullanımı arttı. Gelecekte, gözetim faaliyetlerinin ve çatışmaların çoğunluğu gittikçe daha gelişen akıllı insansız hava araçları tarafından yürütülecek. Askerler şimdiden tepelerin ardındakileri görmek için elle fırlatılan binlerce insansız uçak kullanıyor ve bunların kullanımı o kadar kolaylaşıyor ki kontrol edilmeleri için iPhone uygulamaları bile var. ABD Savunma Bakanlığı, hedefleri bulup imha edebilen özerk, kendi kendini yöneten silahlı robotlara yönelik çalışmaları finanse etmeye başladılar bile. "Nöromorfik teknolojisi" ile yeni bilgisayarların insan beyni gibi çalışması ve düşünebilme yeteneğine sahip

olması sağlanacak. Teknoloji, her gün 1 milyon civarında nöron kaybetmesine rağmen işlevinde eksilme olmayan beyin gibi, çalışmayan bilgisayar parçalarının yerini dolduracak sistemlerin de önünü açacak."Dijital gen teknolojisi" ile de insan DNA'sı, USB belleklere yüklenebilecek.Bu şekilde daha etkili sağlık hizmeti verilmesi, doktorların kanser gibi hastalıklarda daha hızlı karar verebilmesi amaçlanıyor.Artırılmış gerçeklik, tasarım ile buluşuyor Günlük uygulamalarda sanal ve artırılmış gerçeklik kavramı ile daha fazla karşılaşılacak.Oculus Rift gibi yeni sanal cihazlar ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının daha fazla görünür olması için, yeni nesil uzamsal tasarımcıların da artması gerekiyor.



resim1:<http://bigumigu.com/haber/nissandan-gt-r-drone/>



resim2:<http://www.japantimes.co.jp/culture/2015/02/05/arts/ruben-pater-current-advancements-in-drone-technology-are-worrying/>



resim3:X-47B

<http://www.slashgear.com/us-navy-makes-history-with-first-drone-takeoff-from-aircraft-carrier-15282165/>



resim4:<http://www.eoshd.com/2013/04/first-4k-canon-1dc-drone-flight-and-fs700-c300-also-gets-airborne/>



resim5: Amazon's Drone

http://www.huffingtonpost.com/2013/12/02/amazon-drones_n_4373518.html



resim6:<http://medianp.tv/human-carrying-drone-has-been-introduce-by-chinese-drone/>

https://www.youtube.com/watch?v=_vGd1Oy7Cw0

Dijital Şehirler Bugünün mimar, mühendis ve şehir planlamacıları; lazer tarama sistemleri, sensörler ve bulut tabanlı yazılımlar gibi yeni teknolojilerden yararlanarak şehirlerin 3D modellerini oluşturuyor ve sanal olarak şehri her açıdan gözlemleyebiliyor. Tek tuşla analiz edip değişiklik yapma kolaylığı sunan bu teknoloji bugünün binaları, altyapı çalışmaları ve şehirlerinin tasarımı ve inşaat süreçleri için, artık eskiden kullanılan ölçekli ahşap maketlerin kullanılması yeterli olmuyor. Ne de olsa ölçekli maketler, ne kadar düzgün yapılsa yapılsın, bir şehir bağlamında inşa edilecek bir binanın nasıl bir etki yaratacağını anlama konusunda bilgi sağlamıyor. Bugünün mimar, mühendis ve şehir planlamacıları; lazer tarama sistemleri, sensörler ve bulut tabanlı yazılımlar gibi yeni teknolojilerden yararlanarak şehirlerin 3D modellerini oluşturuyor ve sanal olarak şehri her açıdan gözlemleyebiliyor. Tek tuşla analiz edip değişiklik yapma kolaylığı sunan bu teknoloji Los Angeles, Chicago, Singapur, Tokyo ve Boston gibi büyük şehirlerde kullanılmaya başladı. Bu "dijital şehirlerin" 3D modelleri, şehirdeki binaların şekli ve lokasyonu gibi bilgilerin yanı sıra, şehrin canlı bir tablosunu da çıkarıyor. Kaldırımlardan şehirde enerji kullanımına, karbon ayak izinden su dağıtımına, ulaşımdan bulaşıcı hastalıkların yayılma hareketine kadar çeşitli "şehir bilgileri" dijital ortamdan takip edilebiliyor.

Üretken Tasarım Lightning Motorcycles adlı şirket, yeni elektrikli motosiklet modeli için arka tekerleği gövdeye bağlayan oynar kolda yeni nesil bir tasarım gerçekleştirmek için Autodesk'in bir yaklaşımını kullandı. "Project Dreamcatcher" adlı bilgisayar destekli (CAD) sistem ile otomatik olarak belirli tasarım kriterlerine uygun yüzlerce hatta binlerce tasarım geliştiren şirket, bu çözümle en etkili tasarıma ulaşmayı başardı.

Mobilite yeni bir aşama kaydedecek. Sabit telefonun bir zamanlar zengin ülkelerde oynadığı kritik rolü, bugün mobil telefonlar üstleniyor. Gelişen ekonomilerde "bağlantılılık" altında "mobil bağlantılılık" haline gelecek. Mobil sayesinde tüketim, her yerde ve her zaman

gerçekleşmekle birlikte, değer yaratmak ve yakalamak üzere araçlar ve kaynaklar da daha geniş bir şekilde dağıtılacak.

Teknolojinin sınırlarını sadece dünyada değil, evrende de zorlamak. Ulusal uzay programlarındaki bilimsel gelişmeler, nasıl yaşayacağımız ve nasıl iş yapacağımız üzerinde büyük bir etkiye sahip olacak. Şimdiden ticari uzay gezileri gündemde. Uzay yolculuğunun turizme yönelmesi reddedilemeyen bir gerçek. ÇİN, Avrupa ve ABD arasında uzay rekabeti kızışacak. Ülkeler arasında uzaydaki servete sahip olmayla ilgili sorunlar da artacak. Sorunlar ışığında yeni gelişmeler doğacak ve bu gelişmelerin kamuoyu yararına kullanılıp kullanılmaması konusunda da soru işaretleri artacak. Ülkeler arasındaki uzay yarışlarıyla teknolojinin sınırları zorlanacak.

Augmented Reality teknolojisi Sanal Gerçeklik-Oyunlaştırma sanal dünya, gerçek dünyayla buluşmaya başlayacak. İnternet ilk çıktığında bilgisayarlar içindi. Mobil telefonlara internetin girmesiyle dünya değişmeye başladı. Artık her nesnenin içerisine internet giriyor. İnternetin girdiği nesnelere: Dron: cep telefonu ile kullanılan uçan bir nesne. Her sektörde kullanılması amaçlanıyor. İlk olarak savunma sanayi ve tarımda kullanılmaya başlandı. Perakende sektöründe de kullanımı yaygınlaşacak. Diğer nesnelere: Akıllı gözlükler, koku cihazları, giyilebilir teknolojiler gibi. Yakın zamanda hayatımıza girecek olan teknolojinin boyutunu anlatacak **Uçan internet platformları** Şehirlerin üzerinde 17-22 kilometre yükseklikte birkaç yıl hiç durmadan uçan platformlar aşağıdaki kullanıcılara internet bağlantısı sunacak. **Veri akışı sağlayan gözlük** Google'ın Glass projesine benzeyen bu teknoloji, kullanıcının görüş alanına bilgi yansıtılmasını sağlayacak. İnteraktif duvar kağıdı-ekranların ev kullanımından profesyonel alana her yerde kullanım bulması. **Telepresence** "Uzaktan varlık" şeklinde tercüme edilebilecek bu teknoloji ile insanlar, çeşitli araçlar sayesinde buldukları yerden uzaktaki bir mekandaymış gibi hissedip robotlar sayesinde uzaktaki çevreyle etkileşime geçebilecek. Gorilla Glass cam teknolojileri üreticisi Corning'in gelecekte cam yüzeyli dokunmatik ekran teknolojisi tamamen değişeceğini bu yüzeylerin akıllı yüzeyler haline gelecekleridir.

İngilizce ismiyle Virtual Reality yani Sanal Gerçeklik konusunda dünya devleri adeta yarış ediyor. Google kendi sanal gerçeklik cihazı Cardboard ile işin eğlence tarafında yer alırken, Facebook satın aldığı Oculus Rift firmasının sanal gözlüğünü kullanılabilir ürün haline getirmeye çalışıyor. Ayrıca Samsung, Google ve Carl Zeiss başta olmak üzere birçok firmanın akıllı telefonlarla beraber kullanılabilen sanal gözlükleri bulunuyor. Sanal Gerçeklik teknolojilerinin 2015 yılında yaygınlaşması, ürün ve içerik miktarının artması birlikte bu teknolojinin sağlık, eğlence, eğitim gibi alanlara hizmet edeceğinin örnekleri oluşuyor.

“Smartview”

Microsoft Cambridge'de geliştirilen bir başka teknoloji de, çok yakında avuç içi bilgisayarlarda kullanılmaya başlanacak olan “Smartview” adlı ürün... Araştırma merkezinin beş yıllık çalışmasının ürünlerinden biri olan bu yeni teknoloji, masaüstü bilgisayarların büyük ekranlarında görüntülenmek üzere tasarlanmış internet sitesi sayfalarının, avuç içi bilgisayarların küçük ekranlarına sığmasını sağlıyor.

Sphero'dan Çocuklara Kodlama Bilgisi Öğreten Akıllı Küre

Star Wars'un BB-8'ini geliştiren Sphero, yeni ürünü SPRK+ ile çocuklara kodlama vizyonunu öğretecek. İnternete bağlanabilen oyuncaklar geliştiren Sphero, Star Wars'un 7. filmi Force Awakens ile birlikte hayatımıza giren BB-8'in oyuncakını geliştirmiş ve evimizde "pıtır pıtır" sesleriyle gezen şirin bir oyuncakımız olmuştu. Sphero, BB-8 ile aşına olduğumuz akıllı küre teknolojisinin üzerine birkaç yeni dinamik daha ekleyerek SPRK+'ı yarattı. Şeffaf olarak tasarlanan bu akıllı küre, çocuklara kod bilgisini ve yazılım metodolojisini öğretmeyi amaçlıyor. Suya, çarpmaya ve çizilmeye dayanıklı olan SPRK+, mobil uygulama üzerinden belirli durumlara karşı vereceği tepkileri belirleyebiliyorsunuz. Böylece LEGO, karton veya aklınıza gelebilecek herhangi bir malzemeyle yaratacağınız parkurlarda hareket edebiliyor ve minik oyunlar kurgulayabiliyorsunuz.

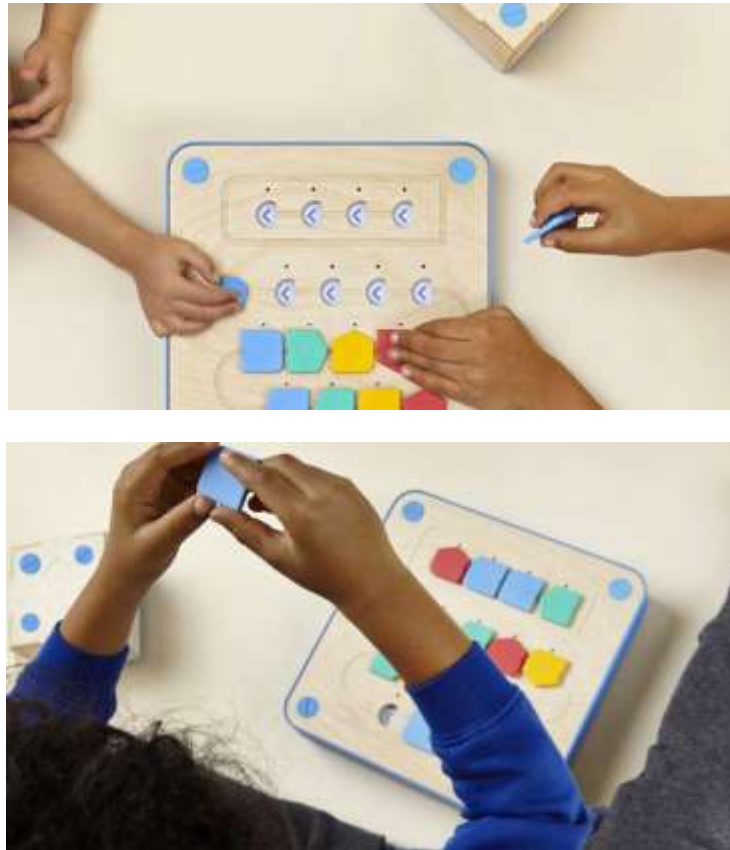


resim7:<http://bigumigu.com/haber/spherodan-cocuklara-kodlama-bilgisi-ogreten-akilli-kure/>

Çocuklara Bilgisayar Ekranı Olmadan Kod Yazmayı Öğreten Oyuncak

Primo Toys, programlama dilini çocuklara bilgisayar kullanmadan öğretmek için Cubetto tahta oyuncak setini geliştirdi. Gelecek nesiller için kod yazmayı bilmenin çalışma hayatında çok kıymetli bir beceri haline geleceği konusunda birçok kişi hemfikir. Peki, yazı yazmayı bile bilmeyen 3 ile 7 yaş arası çocuklara bilgisayar başında geçirdikleri süreyi azaltarak program yazmayı nasıl öğretebilirsiniz? Bu sorunun yanıtı, Cubetto adındaki tahta oyun setinde saklı.

Çocukların yaratıcılığını geliştirmek için tasarlanan ve programcılıkta bilinen kuralları altüst eden Cubetto; küp şeklinde tahta bir robot, programlanabilir bir pano ve 4 farklı renkten oluşan yönlendirici parçalardan oluşuyor. İşlev tuşu ise çocukların daha uzun kod kalıpları yaratabilmesini sağlıyor ve çocukların programlama yeteneğini kademeli olarak artırmak amaçlanıyor.



resim8:<http://bigumigu.com/haber/cocuklara-bilgisayar-ekrani-olmadan-kod-yazmayi-ogreten-oyuncak/>

Rehabstudio tarafından geliştirilen spor ayakkabı dilediğiniz zaman dilediğiniz renk olabiliyor. Yani bir çift ayakkabı size bir milyon renk sunabiliyor. Giyilebilir teknolojinin yeni açacağı alternatif pazar seçeneklerinden önce Shift Sneaker adıyla geliştirilen bu ayakkabı hakkında biraz detay verelim. İlk bakışta bu ayakkabının, günlük ve spor için kullandığımız “sneaker” tarzında ayakkabılardan hiçbir farkının olmadığı aşikar. Ancak detaya, yani işin giyilebilir teknoloji tarafına bakacak olursak, dokumasında kullanılan LED şeritler ve iletken kumaş sayesinde ayakkabının esnek bir ekran olarak hareket ettiğini ve renk değiştirdiğini

görüyoruz. Bununla birlikte ayakkabı kimyasal mikro tepkimeleri algılayabilen termokromik kumaş sayesinde hava ısısına göre renk de değiştirebiliyor. Tabii bunlara ek olarak, rehber uygulama üzerinden sunulan tasarım seçeneklerini de eklediğimizde; tasarım ve işlevselliğin bir araya geldiği yeni nesil bir ayakkabı anlayışı ortaya çıkıyor. Bu da aslında giyilebilir teknolojinin ne boyutlara ulaştığını da gözler önüne seriyor.

Sürücüsüz araç teknolojisi: Google, Tesla, Audi, Mercedes arabaları...

Google

Sürücüsüz otomobil piyasasının önemli oyuncularından biri olan Google, bu konuda ilk girişimde bulunan firmalardan biri olarak öne çıkıyor.

Sürücüsüz otomobil teknolojileri kapsamında Ford Company ile işbirliğine giden firma, çalışmalarını Henry Ford'un torunlarıyla birlikte yürütüyor.

Ford'un otomobil konusundaki tecrübesi, Google'ın yazılım deneyiminin birleştiği noktada, ikili ilk sürücüsüz otomobillerini test aşamasına getirmiş durumdadır.

İngiltere ve ABD merkezli olmak üzere Google-Ford işbirliğindeki sürücüsüz otomobilleri görebiliyoruz. Hatta Google'ın sürücüsüz otomobili ilk kazasını dahi yaptı!

Tesla

Elektrikli otomobiller konusunda son dönemin en verimli otomobillerini kullanıcılarına sunan Tesla, 2016 yılının ilk çeyreği itibarıyla sürücüsüz otomobil teknolojileri çalışmalarında da bulunacağını duyurdu.

Tesla Model S ve Model X çözümlerine uyarlanacağı düşünülen sürücüsüz otomobiller ile ilgili henüz detaylı bir bilgi bulunmuyor.

Elektrikli otomobiller konusundaki deneyimi ve müşteri memnuniyeti göz önüne alınırsa Tesla'nın sürücüsüz otomobil teknolojileri rekabetinde üst sıraları zorlayabileceğini söyleyebiliriz.



Google tarafından yapılan açıklamaya göre araçlar, herhangi bir sürücü müdahalesi olmadan yollarını bulacak; ancak güvenlik için, sürücüsüz araç içerisinde sürücüler bulunacak. Google'ın geliştirme ekibinde bulunan bu sürücüler herhangi bir güvenlik tehdidi olması durumunda anında müdahalede bulunacak. Aynı zamanda bu sürücüler test raporları da sunuyor olacak. Sürücüsüz araçlar, geleceğin olmazsa olmazı olarak görülüyor. Şu anki araçlara göre çok daha güvenli olacağı belirtilen bu araçların geliştirilmesine hızla devam ediliyor. Bu anlamda gerçek trafikte yapılacak testler büyük önem taşıyor. Aynı zamanda sürücüsüz otomobillerin beklediğimizden de yakın zamanda bizlerle olacağını da belirtisidir. Tabii Türkiye'de aynı şekilde gelişeceğini söylememiz zor olsa da Avrupa ve Amerika'da yakın zamanda bu otomobillerin satışının yapılacağını söyleyebiliriz.



resim8:<https://www.google.com/selfdrivingcar/where/>

Mercedes F 015 Luxury in Motion

Şirketin otomobilin tasarımında gelecekte insanların vakitlerinin daha büyük bir kısmını araçlarında geçireceği öngörüsünden yola çıkarak hareket ettiği belirtilirken, otomobilin kabininde birbirine doğru dönebilen dört koltuğun bulunması Mercedes'in F 015'in kabini için "lounge benzeri" tanımlamasını kullanmasına neden oluyor. Otomobildeki ekranlar sayesinde yolcular araç kontrolleri ve eğlence seçeneklerine erişebiliyor. Hareket ve göz kontrolü gibi unsurlar da Mercedes F 015'in yolcularla iletişim kurma seçenekleri arasında yer alıyor. Otomobilde bulunan LED alanlarının ışığı ise sürüş moduna göre değişiyor. Mercedes F 015 bir insan tarafından yönlendirildiğinde beyaz olan ışıklar, sürücüsüz sürüş modunda maviye dönüşüyor. Gelecekte otomobilin o anda kimin tarafından kullanıldığının yetkili merciler ve yasalar tarafından bilinmek isteyebileceği göz önüne alınca Mercedes F 015'in LED ışıklarıyla yaptığı bu bilgilendirme kulağa daha anlamlı geliyor.



resim9:<https://www.mercedes-benz.com/en/mercedes-benz/innovation/research-vehicle-f-015-luxury-in-motion/>

BMW Vision Next 100!

Vision Next 100, BMW'nin gelecek için sürücü odaklı araba düşüncesini tanıtıyor ve bu düşünce, istediğiniz zaman kendiniz de kullanabildiğiniz, diğer zamanlarda da yapay zekanın sürmesine izin verdiğiniz bir arabayı içermekte.

Her ne kadar otonom arabaların bir gün karşımıza çıkacağı kesin olsa da, BMW'nin konsepti sürücüyü teknoloji ile daha bütünleşik hale getirmeye odaklanıyor. Vision Next 100, sürücü merkezli "boost mode" içerisinde iken, aracın sürücü ekranı (HUD), en iyi sürüş çizgisini gösteriyor ve ne zaman döneceğinizi ve hangi hızda gitmenin en etkili olacağını söylüyor.

Ayrıca BMW, aracın bütün ön camını bir HUD ile değiştirerek sürüşleri sadece bir video oyunu gibi değil, çevrenizin de dijital bir görüntüsünü sunan bir sisteme çevirmek istiyor. Gösterilen bu dijital görüntü, özellikle sisli veya yoğun yağışlı zamanlar gibi zorlu durumlarda etrafındaki araçları, nesnelere ve insanları sürücünün daha kolay fark edebilmesini sağlıyor. Eğer araba sürmek sizin ilginizi çekmiyor ise, Vision Next 100'ün "ease mode" seçeneği aracı tamamen otonom hale geçiriyor. Ease mode içerisinde iç mekan, rahatlatıcı bir oturma pozisyonuna dönüşüyor ve HUD, eğlence için kullanılacak bir ekran haline geliyor. Bu şekilde de istediğiniz bir programı, diziyi veya filmi izleyebiliyor veya e-postalarınızı okuyabiliyor, işlerinizi tamamlayabiliyorsunuz.

Daha rahatlatıcı bir ortam yaratmak için ease mode içerisinde iç mekan tamamen değişebiliyor. Direksiyon ve merkez konsolu içe çekilerek, koltukların ve kapıların, yüz yüze bir konuşmayı daha kolaylaştırmak için yeni bir hal alması sağlanıyor.

Ancak Vision Next 100, sadece iç mekan deneyimi üzerine kurulmuş bir konsept değil. BMW, bu konseptin bol miktarda geri dönüştürülmüş malzeme ve karbon fiber kullandığını söylemekte. Hatta karbon fiber üretimi sürecinde arta kalan malzemeler bile geri dönüştürülerek konseptin yan panelleri için kullanılıyor. Dışarıdan bakıldığında ise Vision Next 100'de, BMW'nin ünlü "ızgaraları" hemen dikkat çekiyor. Üçgenler, aracın tekerlek bölgesini sarmakta ve dönüşler sırasında genişleyip daralabiliyor. BMW bu sistemi 4D yazım süreci olarak açıklamakta ve bu sistem, parçaların kullanışlı olmalarını sağlıyor.



resim10:<https://www.youtube.com/watch?v=yiYA9ph11u4>



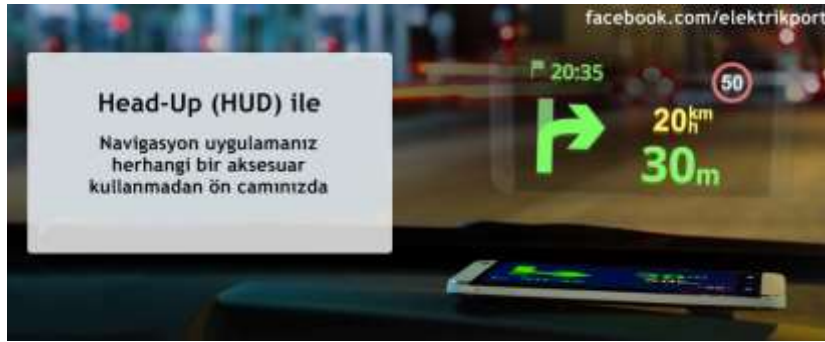
resim11:<http://www.ibtimes.co.uk/bmw-vision-next-100-concept-car-reveals-what-next-century-motoring-will-look-like-1548016>



resim12:<http://www.autoevolution.com/news/bmw-vision-next-100-futuristic-moving-wheel-arches-and-dash-in-the-flesh-105416.html>

Vision Next 100'ün seri üretim için oldukça uzakta olduğu söylenebilir. Ancak bu konseptte kullanılan bazı özellikler (örneğin HUD'ye dönüştürülmüş ön cam) BMW'nin sıradaki modellerinde kullanılabilir...

Bu yansıtma uygulamasının literatürdeki adı Head-Up, kısaca HUD.



resim13:<http://www.elektrikport.com/haber-roportaj/akilli-telefonlarinizi-hud-ile-yansitilabilir-gpse-donusturun/10266#ad-image-0>

SONUÇ

Geleceğe yön veren fikirler, yeni icatlar, tasarımlar, yeni çıkan oyunlar incelemesinde teknolojinin özellikle son yy. da gösterdiği gelişmeler neticesinde insan hayatı hem daha kolay bir hale gelmektedir. Önemli olan teknolojiyi doğru bir biçimde kullanabilmek, teknolojinin insan yaşamını kolaylaştırabilme yönünde bir araç olarak görüp faydalanabilmektir.

Günümüzde teknolojinin olumlu bir sonucu da bilgilerin,düşüncelerin,duyguların geniş insan kitlelerine daha kolay aktarılabilmesidir.Hayat standartlarını daha üst seviyelere taşımak için bilim insanları sürekli çalışmakta ve bu icatları hayata geçirmektedir.Teknoloji, bilim, tıp gibi alanlarda yapılan buluşların şimdiye kadar hayatımıza bir çok olumlu etkisi olmuştur.Buluşlar ile gelen yenilikler hayat standartlarını her zaman için üst seviyelere taşımıştır.Bütün buluşların ve gelişmelerin amacı da insan hayatını daha yüksek standartlara taşımaktır.Bu göstergelerin zaman içinde artması ortaya çıkan teknolojik ürünlerinde sayısını ve niteliğini arttıracığından teknoloji geliştirmeye önem verilmesi gerekliliği bir kez daha görülmektedir

KAYNAKÇA

<https://line.do/tr/isaac-asimovun-gelecek-ongoruleri/g9c/vertical>

<http://www.trthaber.com/foto-galeri/iste-yilin-en-onemli-10-teknolojisi/7362/sayfa-10.html>

<http://www.teknolojioku.com/foto-galeri/gelecege-yon-verecek-trend-teknolojiler-9383.html>

<http://www.kigem.com/gelecege-yon-verecek-15-yeni-trend.html>

<http://www.marketingturkiye.com.tr/haber/gelecege-yon-verecek-8-trend>

<http://blogindis.com/yeni-bir-giyilebilir-teknoloji-hamlesi-1-ayakkabi-1-milyon-renk/>

<http://yolteknolojileri.com.tr/akilli-ulasim/detay/10926/google-surucusuz-otomobil-uretecek>

<http://www.alternative-energy-news.info/technology/future-energy/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Technology_forecasting

<https://www4.uwm.edu/cuts/future.pdf>

<http://www.sciencefocus.com/feature/future/future-technology-22-ideas-about-change-our-world>

<http://itechfuture.com/>

<http://electronics.howstuffworks.com/future-tech/10-futurist-predictions-in-the-world-of-technology3.htm>

<https://www.youtube.com/watch?v=vbNHCn2gHQ4>

<https://www.youtube.com/watch?v=grO8piDfP54>

<https://www.youtube.com/watch?v=WCchr07kLPE>

<https://www.youtube.com/watch?v=eRCKYLjR7yw>

<http://www.dw.com/tr/teknolojiye-y%C3%B6n-veren-yenilikler/a-2523384>

<http://www.empowering-people-network.siemens-stiftung.org/en/shortlist/?gclid=CPq2jbjP080CFdS7GwodigoHoQ>

<http://www.pwc.com/us/en/technology-forecast/2014/3d-printing/features/future-3d-printing.html>

Robert G. Fichman, Brian L. Dos Santos, Zhiqiang (Eric) Zheng, 2014, Digital Innovation As A Fundamental And Powerful Concept In The Information Systems Curriculum, MIS Quarterly Vol. 38 No. 2, pp. 329-353/June 2014

ALTERNATİF TAKILAR VE MALZEMELER
ALTERNATIVE JEWELLERY AND MATERIALS

Öğr. Gör. Pınar DAŞCI

Afyon Kocatepe Üniversitesi-İscehisar Meslek Yüksekokulu

pdasci@aku.edu.tr

ÖZET

Günümüzün rekabetçi yaşantısında bir bölgenin veya ülkenin sürdürülebilir bir rekabet gücüne sahip olabilmesi yenilik geliştirebilme kapasitesi ile ilişkilendirilmektedir. Yenilikçilik kapasitesi ise bir toplumun sahip olduğu kaynakları ekonomik değeri olan ürünlere dönüştürebilme konusundaki yaratıcılığı ile belirlenmektedir. Bunun yanı sıra ülkemizde yılda yaklaşık 600 milyar doları aşan çevre konusundaki ekonomik harcamaların %40'ını da atık yönetimi masrafları oluşturmaktadır.

Bu çalışmada “*Birinin çöplüğü, diğ erinin zenginliğidir.*” sözünden yola çıkarak organik ve inorganik farklı atıkları kullanarak yapılan takı ve objelerle hem ekonomiye katkı sağlaması beklenen hem de çevre bilincini geliştirmek ve geri dönüşümle yeni ürünler ortaya koyan alternatif takıların ve malzemelerin tanıtılması amaçlanmıştır.

Bu amacı gerçekleştirmek için Afyon Kocatepe Üniversitesi İscehisar MYO, Kuyumculuk ve Takı Tasarımı Programı öğrencilerinden oluşan Kuyumculuk Kulübü tarafından 2011 yılında “Yerden Bedene Bedenden Kalbe” AB Gençlik Programları Eylem 1.2 projesi gerçekleştirilmiştir. Ortaya çıkartılan ürünler kuyumculuk mesleği göz önüne alınarak, estetik kaygı güdülerek, geleneksel el sanatlarından yola çıkılarak gerçekleştirilmiştir. Çalışma sonucunda da organik ve inorganik atıklar, yeniden değerlendirilerek, işlevsel ve maddi değeri yüksek takı ve dekoratif objeler haline getirilmiştir. Günümüzün takı sektörü düşünüldüğünde altın gümüş gibi değerli metallerin ve değerli-yarı değerli süstaşları ile üretilen takılara göre nispeten daha uygun maliyetleri ile bijuteri olarak adlandırılan takılara göre de daha üst segmentte yer alan alternatif takılar ve malzemeler farkını ortaya koymaktadır.

2013 yılında Avrupa Birliği Komisyonu'nun “Young People and Entrepreneurship: Europeangoodpracticeprojects” yayınına girişimcilik alanında seçilenbu proje ile gençlerde girişimcilik ve yaratıcılık duygusunun geliştirilmesi, yerele katkı sağlaması ve gençlerin toplumla bütünleşmeleri sağlanmıştır. Bu alt eylem ayrıca gençler arasında işbirliğini ve deneyim değişimini geliştirmek amacıyla farklı ülkeler arasında benzer projelerden oluşan bir ağ kurulmasını da desteklemektedir.

Anahtar Kelimeler: Geri Dönüşüm, Takı, Alternatif malzemeler, Yaratıcılık, Çevre

Abstract:

In today's competitive environment, ability of a region or a country to have sustainable competitive power is associated with its innovation development capacity. Meanwhile, innovation capacity is defined according to creativity of a society to transform its resources into economically valuable products. Thus, 40% of the annual budget spent for environment in our country which is almost exceeding 600 billion dollars is allocated to the waste management.

This study aims at introducing alternative jewelry and materials that are produced by using various organic and inorganic wastes based on the idea which is known as "one's trash is the treasure of the other" in order to make contribution to economy as well as raising environmental awareness and produce new products by recycling.

Within the framework of this objective, Jewelry Club members made up of students participating in the "Jewelry and Jewelry Design Program" organized by the AfyonKocatepe University İncehisar Vocational high School have implemented EU Youth Program Activity 1.2 project entitled, "From Ground to Body, From Body to heart" in 2011. Works produced as a part of this program are inspired from the traditional handicrafts by considering rules of jewelry profession and aesthetic concerns. As a result of studies, organic and inorganic wastes are recycled to produce jewelry and decorative objects which are both functional and have economic value. When today's jewelry sector is considered, alternative jewelry and materials which are relatively cost efficient than the jewelry produced by using valuable materials such as gold and silver and valuable or semi-valuable stones as well as jewelry usually referred as bijouterie, have a different place.

This project which was to European Union Commission's "Young People and Entrepreneurship: *European good practice projects*" publication in 2013 in the entrepreneurship category, provides development of creativity among young people, contribution to local values and integration of young people with the society. This sub-activity also supports the establishment of network of similar projects carried out by different countries in an effort to boost cooperation and exchange of experience among young people.

Key Words: Recycling, Jewelry, Alternative materials, Creativity, Environment

GİRİŞ

Günümüzden 50.000 yıl önce biyolojik evrimini tamamlayan insanoğlunun zaman içerisinde gelişen süslenme ihtiyacı ve buna yönelik arayışları halen devam etmektedir. Bireyin simgesel inanç dünyasında var olan takı kadın, erkek, çocuk herkes tarafından çeşitli anlamlarla ve çeşitli şekillerde kullanılmıştır. Takıların üretim teknikleri ve kullanılan malzemeler sürekli gelişerek, değişerek kültürlerarası farklılıklar gösterse de toplumların kültürel yapılarını anlamamıza yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda Yeniçağ, tüm dünya toplumlarına yeni ufuklar

açmıştır. Gelişen ticaret, beraberinde birçok kültürel, ekonomik ve sosyolojik değişiklikleri de meydana getirmiştir. “1950’lerden günümüze kadar geçen dönemin mücevher ve takı sanatı... belli biçimlerde yoğunlaşmamış, bireysel tasarım çalışmalarıyla şekillenmiştir.” (Türe, 2006, s.119)

1960’lı yıllarda moda ve tekstil dünyasında atılan önemli adımlar, takı tasarımı ve üretiminde de paralel bir gelişim göstermiştir. “Önceki dönemlere göre düşünce ve giyim olarak çok farklı olan kadın imajı ile bu imajı ön plana çıkartan medyanın etkileri, takı kullanımını ve dolayısıyla üretimini büyük ölçüde arttırmıştır.” (Türe, 2006, s.124) Takı üretiminin zaman içerisinde önemli bir sektöre dönüşmesiyle endüstriyel üretimlerin baş göstermesi kişileri farklı malzemelere yönlendirmiştir.

1990’lardan günümüze takı tasarımına bakacak olursak; kuyumcuların ve tasarımcıların çizgisi neredeyse eskinin tekrarı gibidir. “Modernize” süreci endüstriyel üretimin bir parçası haline gelmiştir. Sanayi Devrimiyle başlayan doğadan kopma süreci 21.yüzyıl tüketim toplumunda neredeyse gerçekleşmiş durumdadır.

Tarih öncesinden günümüze dek takı yapımında kullanılan malzeme ve teknikler ile yorumlanmaları arasındaki gelişmeler çok ağır ilerlemiştir. Tüm yaşanan bu gelişmelerin takı sanatını ve yaratıcılığı nereye götürdüğü tartışmaya açık olmakla beraber geçmişten bugüne takı tasarımında malzeme kullanımlarını inceleyecek olursak ekonomik nedenlerin, toplumsal sınıfların, sanatsal akımların veya dönemlerin malzemeyi etkileyen unsurlardan olduğu görülmektedir.

Kültürel ve sanatsal üretimle ilişkili görülen yaratıcı endüstriler gelişmiş ülkelerin ekonomik büyümesi için önemli belirleyiciler olarak görülür (Demir, 2014, s.96) ve teorik olarak yaratıcı işlerden para kazanmak için herkesin eşit şansı vardır. Ekonomik önemleri gittikçe artan yaratıcı endüstriler kültürel çeşitlilik ve toplumsal değerleri geliştirirken eş zamanlı olarak refah ve iş üretir; ticaret kapasitesini artırır (Demir, 2014, s.97). El sanatları açısından bu süreç oldukça şanslı ve etkin bir yerde bulunmaktadır. Gerçekleştirilen proje takı sektörü için bir alternatif olarak görülmekle beraber aynı zamanda teknoloji ile aşırı bütünleşen günümüz insanının geleneksele doğru dönüş yaptığı, farklı olana ve aynı zamanda doğal olana yönelme arzusundan doğmuştur.

Bu çalışmada “*Birinin çöplüğü, diğerinin zenginliğidir.*” sözünden yola çıkılarak organik ve inorganik atıklardan yapılan alternatif takıların ve malzemelerin tanıtılması amaçlanmıştır.

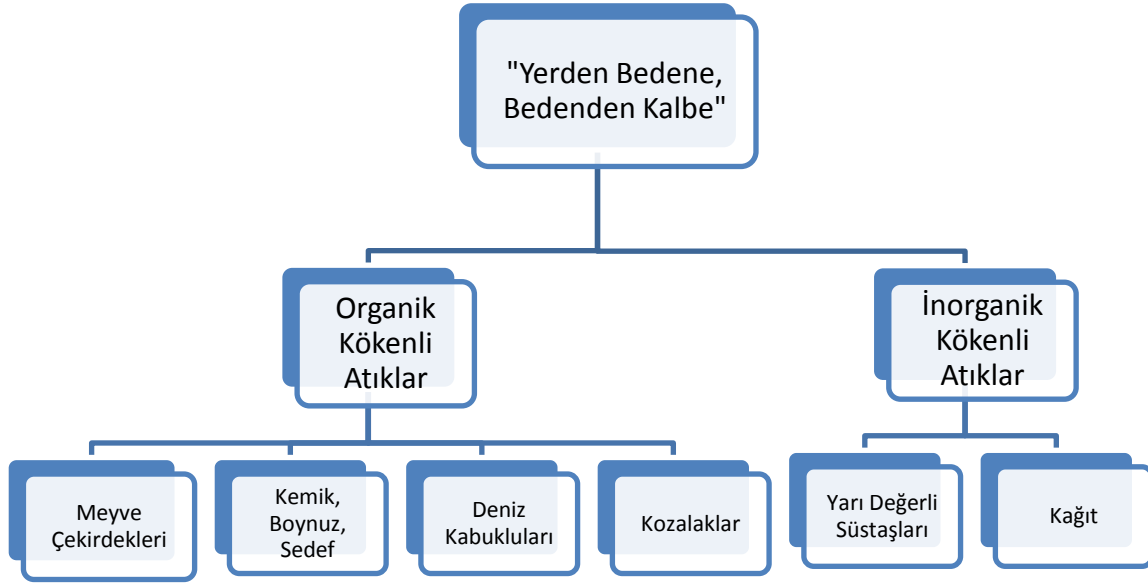
Takıda Kullanılabilecek Alternatif Malzemeler

Günümüzün rekabetçi yaşantısında bir bölgenin veya ülkenin sürdürülebilir bir rekabet gücüne sahip olabilmesi yenilik geliştirebilme kapasitesi ile ilişkilendirilmektedir. Yenilikçilik kapasitesi ise bir toplumun sahip olduğu kaynakları ekonomik değeri olan ürünlere dönüştürebilme konusundaki yaratıcılığı ile belirlenmektedir. Toplumun yaratıcılık düzeyi ile istihdam ve refah düzeyi arasında sıkı bir bağ bulunmaktadır. Bunun yanı sıra ülkemizde yılda yaklaşık 600 milyar doları aşan çevre konusundaki ekonomik harcamaların %40’ını da atık yönetimi masrafları oluşturmaktadır. Ülkemizde üretimin artışına paralel olarak artan tüketim

anlayışı, sınırlı olan hammadde kaynaklarının hızla azalmasına neden olmaktadır. Bunun sonucunda mevcut kaynakların daha ekonomik biçimde kullanılabilirliği önem kazanmıştır. Özellikle son yıllarda geri dönüşüme kamu ve bireysel bazda verilen önemle birlikte atıklarımızın geri dönüşüm sürecinde ekonomiye katkıları da yadsınamayacak düzeydedir. Geri dönüştürme metotları ise malzemedeki malzemeye değişiklik göstermektedir.

Günümüz koşullarında, ilerleyen teknoloji ve sanayileşmeye paralel olarak Meslek Yüksekokulları teknolojik gelişmelerini beklenen düzeyde geliştirememektedir. Meslek Yüksekokulları'nda öğrenim gören öğrenciler mezun olacakları/oldukları alanlarda, sanayinin ihtiyaçlarını karşılayabilen yetilere sahip olamamakla beraber yaratıcılıklarını da ilgili ders müfredatlarıyla tam olarak gerçekleştirememektedirler. Bu bağlamda geri dönüşüm sürecini, yaratıcı bir etkiyle takı ve dekoratif eşya yapımında, kullanılacak alternatif malzemelerle sağlamak için Afyon Kocatepe Üniversitesi İncehisar MYO, Kuyumculuk ve Takı Tasarımı Programı öğrencilerinden oluşan Kuyumculuk Kulübü tarafından 2011 yılında “Yerden Bedene Bedenden Kalbe” AB Gençlik Programları Eylem 1.2 projesi gerçekleştirilmiştir. Ortaya çıkartılan ürünler kuyumculuk mesleği göz önüne alınarak, estetik kaygı güdülerek, geleneksel el sanatlarından yola çıkılarak gerçekleştirilmiştir. Yapılan üç aylık çalışma sonucunda da organik ve inorganik atıklar, yeniden değerlendirilerek, işlevsel ve maddi değeri yüksek takı ve dekoratif objeler haline getirilmiştir. Şekil 1’de projede kullanılan malzemeler verilmiştir.

Bu çalışma AB Eğitim ve Gençlik Programı (Proje No: TR 12-481-2011-R3) tarafından desteklenmiştir. Proje kapsamında başlıca üç temel eğitim düzenlenmiştir. Bunlardan ilki Kültür Bakanlığı Sanatçısı, mücevher ustası Sadık Viktor ÖCAL tarafından atık yarı değerli sütaşlarının değerlendirilmesi üzerine, ikinci eğitim; Kültür Bakanlığı Sanatçısı, sedefkar Zafer KARAZEYBEK ve sedefkar Mümin ORHAN tarafından organik atıkların kullanımı üzerine olmuştur. Son eğitim çalışması ise kağıt sanatçısı Ali Rıza KART tarafından atık kağıtların değerlendirilmesi üzerine olmuştur. Eğitimler sırasında gençler hem öğretmenleriyle beraber yeni ürünleri nasıl geliştirebileceklerini öğrenmişler ve onlarla birlikte üretmişler hem eğitimler sonrasında kendi başlarına kendi tasarımları üzerinden yeni ürünler üretmeye devam etmişlerdir.



Şekil 1: Projede kullanılan organik ve inorganik atık malzemeler

- İnorganik Atıkların Değerlendirilmesi

İscehisar MYO, Süstaşı Atölyesinde bulunan yarı değerli süstaşlarının işlenmesi sırasında oluşan ve kesim işlemleri sırasında atık olarak depolanan süstaşları değerlendirilmiştir. Bu kapsamda Kültür Bakanlığı sanatçısı, mücevher ustası – SadekarViktorÖCAL’la çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmalarda takılarda kullan

ılamayacak kadar küçük boyutlu süstaşları renklerine, sertliklerine ve boyutlarına göre gruplara ayrılmıştır. Gruplanan boyutlardan daha büyük ve çatlaklı yapıya sahip olanlar kırma yoluyla küçültülerek istenen boyuta getirilmiştir. Daha sonra bu süstaşlarından yararlanılarak, panoramik ve soyut tablolar oluşturulmuştur. Taşların arasında bağlayıcı madde kullanılarak düşmeleri ve sıcaktan etkilenmeleri engellenmiştir. (Şekil 2-Şekil 3).



Şekil 2. Bal opal, obsidyen gibi yarı değerli süstaşı atıkları ile yapılmış panoramik İstanbul tablosu.



Şekil 3. Bal opal, süt opal, obsidyen gibi yarı değerli süstaşı atıkları ile yapılmış semazenler tablosu.

- Organik Atıkların Değerlendirilmesi

Evsel atıklar başta olmak üzere organik kökenli atıklar, yeni ürün haline getirilerek öğrencilerin hayal dünyası canlandırılmaya ve aldıkları kuyumculuk eğitimini bu ürünler üzerinde uygulayarak yeni deneyimler kazanmaları sağlanmıştır. Bu çalışmalar kapsamında Kültür Bakanlığı sanatçısı, Sedefkar Zafer KARAZEYBEK ve Sedefkar Mümin ORHAN'la çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmalarda meyve çekirdekleri, bitki ve ağaç kabukları, içinde canlısı olmayan ya da kırık deniz kabukluları, zedelenmiş ya da tahrip olmuş çam kozalakları, çöpe atılan kemikler, kesimhanelerden temin edilen boynuzlar, ayakkabı ve çanta imalatından geriye kalan deri parçaları, bazı süstaşları işlenirken ortaya çıkan renkli tozları gibi alternatif malzemelerle gümüş gibi metaller kullanılarak maddi değeri yüksek yeni ürünler üretilmiştir (Şekil 4 – 10).



Şekil 4. Şeftali çekirdeğinden yapılmış gümüş kakmalı kolye ucu.



Şekil 5. Sedeften yapılmış gümüş kolye ucu.

Şekil 6. Selvi kozalağından taş kakmalı küpe



Şekil 7. Boynuz ve kemikten yapılmış gümüş kolye uçları



Şekil8. Deniz kabuklularından mine kullanılarak oluşturulan gümüş kolye uçları.



Şekil 9. Abanoz ve su kabağı çekirdeklerinden gümüş küpe.

Şekil 10. Vişne çekirdeğinden yapılmış kolye ucu.

- Atık Kağıtların Değerlendirilmesi

Her geçen gün artan kağıt israfına dikkat çekmek ve atık kağıtları farklı bir boyutta değerlendirebilmek için kağıt takı tasarımcısı Ali Rıza KART ile çalışmalar yapılmıştır.(Şekil 11-13) Yapılan çalışmalarda her türlü atık kağıt ile birlikte gümüş takı aparatları, süstaşları, deri gibi malzemeler de kullanılmıştır.



Şekil 11. Atık kağıtlardan yapılmış logolu yüzük ve kolye ucu çalışması.



Şekil 12. Atık kağıtlardan yapılmış takı kutusu.

Şekil 13. Atık kağıt ve deriden yapılmış gümüş aparatlı kolye ucu ve yüzükler



Şekil 14. Atık kağıtlardan yapılmış takı kutusu ve kolyesi.



Şekil 15. Su kabağı, tarçın kabuğu ve kemik gibi alternatif malzemelerle oluşturulan takılar.

SONUÇ

Son yıllarda ulusal ve bölgesel düzeyde ekonomik büyüme ve kalkınmapolitikalarında yaratıcı ekonomi kavramı öne çıkmaya başlamış ve “yaratıcılığa ekonomik açıdan bakıldığında, girişimciliği teşvik eden, yenilik geliştirme kapasitesini güçlendiren, verimliliği arttıran ve ekonomik büyümeyi hızlandıran bir faktör olarak...(Kumral 2010, s.3) görülmeye başlanmıştır. Bu düşünüldüğünde günümüz takı sektöründe altın, gümüş gibi değerli metallerin ve değerli – yarı değerli süstaşları ile üretilen takılara göre nispeten daha uygun maliyetleri ile bijuteri olarak adlandırılan takılara göre de daha üst segmentte yer alan alternatif takıların ve malzemelerin farkını ortaya koymuştur. Projeye baktığımızda da, projede hepimizin çöpe attığı pek çok organik ve inorganik atıklar, atık konumdan çıkartılıp yeniden değerlendirilmiştir.

Ülkemizde meslek yüksekokullarına ayrılan bütçeler göz önüne alınırsa öğrencilerin deneme yanılma yöntemiyle öğrenmeleri, farklı denemelerde bulunmaları oldukça zor görünmektedir. Sınırlı malzeme ve olanaklarla ancak temel şeylerin öğretildiği müfredat sisteminde öğrencilere mezuniyetleri sonrasında farklı alternatiflerin de sunulması gerektiği düşünülerek gerçekleştirilen bu çalışma amacına ulaşmıştır.

2013 yılında Avrupa Birliği Komisyonu'nun "Young People and Entrepreneurship: Europeangoodpracticeprojects" yayınına girişimcilik alanında seçilenbu proje ile gençlerde girişimcilik ve yaratıcılık duygusunun geliştirilmesi, yerele katkı sağlaması ve gençlerin toplumla bütünleşmeleri sağlanmışve ucuz maliyetli fakat yüksek işçilikli ve gelir getiren objeler üretilerek genç istihdamına katkıda bulunacağı düşünülmüştür.

KAYNAKÇA

Demir, Erman M., “Yaratıcı Endüstriler” *İlef dergisi*, 2014, 1(2), 87-107

Kumral, Neşe “Yaratıcılık ve İzmir Üzerine” *Ege University Working Papers in Economics*, 2010, 1-18

Şaman, N. ve Duru, Nafiz “Yirminci Yüzyıldan Günümüze Takı” *ABMYO Dergisi*, 2015, 40, 95-112

Türe, Altan – 2006 – *Dünya kuyumculuk tarihi 2* - İstanbul

ANİMASYONUN SANATININ FARKLI SEKTÖRLERDE KULLANIMI VE ENDÜSTRİYELLEŞME SÜRECİ

Öğr. Gör. Zeynep Özge Kalyoncu²¹

Arş. Gör. Malik Aslanyürek²²

ÖZET

Zihnimizde tasarladıklarımızı görme olanağı sağlayan animasyon, en çok bu nedenle önemini katlayarak sürdürmektedir. Başlangıçta kısa metraj filmlerle izleyicileri hayali dünyalara sürükleyen animasyon, günümüzde milyarlarca dolarlık dev bir endüstri haline gelmiştir. Yalnızca sinema sektöründe bile görsel efekt ve grafik animasyonlarının yer almadığı bir film düşünmek olanaksızdır. Tarihi sinemadan daha eski dönemlere dayanan animasyon, yalnızca eğlence sektöründe değil birçok sektörde de yer almaya ve önemini arttırmaya devam etmektedir. Animasyonun gün geçtikçe farklı sektörlerde yer almasında birçok sebep gösterilebilir. İlk olarak animasyon zaman ve maliyet açısından çoğu durumda avantajlı konumdadır. Tekrarlanması olanaksız olan olayları tekrardan canlandırabilir. İnsan gözü veya donanımlar tarafından görülmesi mümkün olmayan nesnelerin ya da canlıların hareketleri görülebilir. Görsel ve hareketli bir unsur olarak karmaşık yapıları basitleştirilerek kolay algılanabilir olmasını sağlar. Ancak her sektörde animasyon kullanımı farklı amaçlara yönelik olarak incelenmelidir.

Animasyon tekniklerinin zaman içerisinde değişimi, birçok alandan farklı olarak eski tekniğin terk edilip yenisinin gelmesiyle gerçekleşmemektedir. Tam aksine, başlangıcından itibaren animasyon, yeni tekniklerin eklenmesiyle ve mevcut tekniklerin geliştirilmesiyle ilerlemesini sürdürmektedir. Bu nedenle animasyon teknikleri süreç ve teknolojik gelişmeler bağlamında bütüncül bir yaklaşımla incelenmelidir. Bu gereklilikler ışığında gerçekleştirilen bu araştırma, animasyonun süreç içerisindeki gelişimini ve sektörlerle göre kullanım farklılıklarını bütüncül bir bakış açısıyla ele almayı hedeflemektedir. Bu amaç doğrultusunda ilk olarak animasyonun doğumuna kadar olan süredeki teknik gelişmeler ele alınmıştır. Animasyonun doğuşuyla birlikte animasyon tekniklerinin gelişimi incelendikten sonra animasyonun endüstrileşmesi ele alınmış ve sektörlerle göre ayrılarak değerlendirilmiştir. Farklı sektörlerde yer alan ve animasyon projeleri gerçekleştirmek isteyen kişilerin animasyon kullanımının yaratacağı farklılıkları anlaması ve animasyon tekniklerini bilmesi önem taşımaktadır. Bu tespit doğrultusunda animasyon kullanımının farklı sektörlerdeki kullanım alanları, teknikleri, avantajları ve dezavantajları tespit edilerek yapılan çalışma tamamlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: animasyon, endüstriyelleşme, animasyon sektörü, stop-motion, çizgi film

²¹ Plato Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı, ozgekalyoncu@gmail.com

²² İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü, malikaslanyurek@gmail.com

Abstract

Animation, that provides the opportunity to see what we have designed in our minds, continue to increase its importance exponentially. Although animation leads viewers to imaginary world with short films at first, it has become a huge industry of billions of dollars nowadays. It is impossible to think of a movie that not included any visual effects and graphic animation in the movie industry. Starting it's history before the cinema, animation take place and continue to increase it's importance not only in the entertainment industry but also in many industries. Many reasons can be shown for taking part of animation in different industries day by day. Firstly, animation in most cases are advantageous position in terms of time and cost. It can animates the events that cannot be repeat. The movements of objects or creatures, which can not be seen by the human eye or equipment become visible. As a moving and visual element, it simplifies the complex structure and allows it to be easily detected. However, the use of animation in each industry should be examined for different purposes.

Unlike many fields, changes in animation techniques do not become possible with the abandon of old technique and starting to use the new one. On the contrary, from the beginning, animation continues to advance through the addition of new techniques and with the development of existing techniques. Therefore, animation techniques should be examined

in a holistic approach in context of the process and technological developments. This research carried out under this requirements, and it aims to take a holistic view when it explains the animation development process and animation use differences for different industries. In accordance with this purpose, firstly the technical developments in the period until the emergence of animation are discussed. With the rise of the animation, the development of animation techniques are discussed. Afterward, the industrialization of the animation discussed and it seperated and analyzed according to different industries. It is important that people who located in different industries and who want to create animation projects should understand animation usage differencies and animation techniques. In accordance with this determination, this study has been completed with the identifying of animation usage areas, techniques, advantages and disadvantages.

Keywords: animation, industrialization, animation industry, stop-motion, cartoon

1. GİRİŞ

İnsanoğlu çağlar öncesinde hareketli görüntü oluşturma isteği ve arzusuna sahip olmuştur. Bu hareketli görüntü oluşturma isteği, kendisini ilkin binlerce yıl öncesinde mağara duvarlarına çizilen hayvan resimlerinin devinimli şekilde gösterilmeye çalışılmasıyla somutlaşmıştır. İnsanlık çağlar içerisinde bu arzu ve isteklerini gerçeğe dönüştürmek amacıyla çeşitli denemeler gerçekleştirmiştir. Nihayet 19. yüzyılın sonuna gelindiğinde hareketli görüntü oluşturma üzerine yapılan çalışmalar bir başka boyuta taşınmış ve 1892 yılında Emile Reynaud'un Optik Tiyatro'yu icadıyla Animasyon Sanatı gerçek anlamda ortaya çıkmıştır.

Resimlerin ve hareketsiz nesnelerin, hareketli olarak algılanmasını sağlayacak şekilde filme aktarılmasını sağlayan Animasyon Sanatının tarihi Sinemadan eski olsa da bu iki sanatın tam

olarak var olmaya başlaması ve yükselişi aynı zamana rastlar. Başlarda çeşitli film gösterimleri ile eğlence amaçlı olarak kullanılan Animasyon ilerleyen zamanda Disney Stüdyoları'nın yaptığı animasyonlar sayesinde endüstriyelleşmiş ve gösterim alanları tüm dünyaya yayılmıştır.

1960'lardan itibaren teknolojiye bilgisayar devrimiyle bilgisayarlaşma ortaya çıkmış, bu teknolojik gelişmeler Animasyon endüstrisini de etkilemiştir. Bilgisayar kullanımının zaman içerisinde yaygınlaşması animasyonun daha çok kişi tarafından üretilebilmesini beraberinde getirmiştir. Böylece animasyon farklı sektörlerin ihtiyaçlarını da karşılamaya başlamıştır. Özellikle bilgisayar destekli 3 boyutlu animasyonun ortaya çıkması ve 3 boyutlu animasyon tasarımına olanak verecek programların gelişmesi günümüzde animasyonun kullanım alanlarını daha da arttırmıştır.

Bugün baktığımızda animasyon sinemadan pazarlama iletişimine, internet ve sosyal medyadan bilgisayar oyunları ve mobil uygulamalara, çeşitli bilim dallarından, eğlence, eğitim, tıp, mimarlık ve mühendislik alanlarında etkin olarak kullanılmaktadır.

Animasyonun birçok farklı sektörde hangi şekillerde kullanıldığını bilmeden önce onun tarih sahnesi içerisinde nasıl ortaya çıktığını, geliştiğini, tekniklerinin ne yönde evrildiğini ve endüstriyelleştiğini bilmek son derece önemlidir. Bunu başarabilmek için animasyon sanatının gelişimine dünden bugüne bütüncül bir bakış açısıyla bakmak gerekmektedir. Bu bağlamda animasyonun ne olduğunu tanımlamak, nasıl geliştiğini detaylı olarak ele almak, endüstriyelleşme yolculuğunu anlatmak, animasyon türlerini ortaya koymak ve animasyonun hangi sektörlerde ne şekilde kullanıldığını çeşitli örnekler göstererek açıklamak gerekmektedir.

1. ANİMASYON TERİMİ

“Animasyon” sözcüğü dilimize İngilizce bir kelime olan “animation” kelimesinden gelmiştir. Latince hayat vermek anlamını taşıyan “animare” sözcüğünden türeyen, animasyon kelimesi dilimizde “canlandırma” kelimesinin eş anlamlısı olarak da kullanılmaktadır. Başka bir deyişle “canlandırma” ve “animasyon” kelimeleri anlam açısından aynıdır. Kavramsal olarak animasyon hareketsiz, çizgi, şekil vb. unsurların hareket yanılsaması katılarak, hareket ediyormuş hissiyatı verilen tasarımlar olarak tanımlanmaktadır (Wells 1998: 10).

Animasyon, başka bir deyişle; tek tek resimlerin veya hareketsiz nesnelerin, hareketli olarak algılanmasını sağlayacak şekilde filme aktarılmasıdır. Bu bağlamda hareketsiz nesnelere kil, kukla veya farklı nesnelerin tek tek fotoğraflanması ve filme aktarılması ile gerçekleşebildiği gibi çizim veya farklı tekniklerle hazırlanmış görüntülerin filme aktarılması şeklinde de gerçekleşebilir. Kısaca animasyon, hareketli görüntüler tasarlama sanatıdır (Laybourne 1998: 12; Özön 2000: 133).

Patmore (2003: 6-7), animasyonu artarda takip eden hareketleri yakalama (capture) sanatı olarak tanımlamıştır. Artarda takip eden bu görüntüler film şeritleri üzerine geçirilebildiği

gibi dijital ortamda da hareket yanılması yaratmaktadır. Kâğıtlara çizilmiş şekillerden kâğıt kumaş gibi iki boyutlu ya da üç boyutlu nesnelere kadar farklı teknikler kullanılabilir.

Bazı kaynaklar (Büyük Larousse 1993: 474; Cumhuriyet Ansiklopedisi 1969: 844) ve gündelik kullanımda animasyon-canlandırma ve çizgi film kavramlarının aynı anlamda kullanımıyla karşılaşılmaktadır. Ancak çizgi film, animasyon veya canlandırma başlığı altında bir teknik olduğundan anlam bakımından eş değildir (İlgaz 1997: 26).

Animasyon devinimsiz nesne, çizim vb. gibi görsel unsurların devinimliymiş hissi verecek şekilde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yöntemiyle elde edilmektedir. Bu görsel unsurlar var olan mekânda bir hikâyeye yaratarak hayat kazanırlar. Belli bir senaryo çerçevesinde sinema dilinin kullanımı, uyumlu ses ve renk gibi unsurların eklenmesiyle beraber animasyon, bütünsel bir anlatıma kavuşarak animasyon sinemasını var eder (Hünerli 2002: 935; Larousse 1993: 474).

Yukarıda yer alan tanımlar bağlamında animasyon, hareketsiz resim, nesne vb. birçok unsurun hareket yanılması oluşturacak biçimde tasarlanması ve aktarılması olarak tanımlanabilir. Ancak teknolojik gelişmeler ile birlikte hareketsiz unsurların tamamen dijital bir ortamda gerçekleştirilip aktarılabilmesi de göz önüne alınmalıdır.

2. ANİMASYONUN TARİHSEL GELİŞİMİ

Devinimli görüntü oluşturma isteğinden, animasyonun doğuşunu sağlayan bir dizi icadın sonucunda; animasyon günümüz anlamıyla gerçekleşmiştir. Teknolojinin ve mecraların giderek değişimi ve çeşitlenmesi sonucunda ise animasyon; süreç içerisinde farklılaşarak yoluna devam etmektedir.

3.1 Animasyonun Doğuşu

Hareketli görüntü oluşturma isteği insanların sanat açısından ortaya çıkardıkları ilk yaratımlar olan mağara resimlerine dayanmaktadır. Tarih öncesinde yaşayan insanlar avlarını, deneyimlerini mağara duvarlarına resmederek amacı açısından sanat eseri olmaktan öte bir iletişim aracı olarak ele alınan resimleri yaratmış ve grafik sanatların ilk ürünlerini ortaya koymuşlardır (Tepecik, 2002: 18).

Günümüzden yaklaşık 30000 yıl kadar öncesinde yaşayan Neandertal'ler resimlerini çizdikleri avlarının çizgi ve leke unsurlarının ötesinde devinimli gösterme çabası içine girmişlerdir İspanya'da bulunan, Altamira Mağarası'nda keşfedilen domuz figürü koşma eyleminin devinimlerini aktarmak için sekiz bacaklı olarak resmedilmiştir (Solomon 1987: 9-10). Bir diğer örnek ise Fransa'da Lascaux Mağarası'nda yer alan koşma devinimini aktarmak amacıyla birbirine karışan bacak ve ayakların resmedilmesidir (Turani, 2007: 26).



Resim 1: Koşan Domuz Figürü

Kaynak: corbisimages.com/images/Corbis-25088782.jpg?size=67&uid=bbc7270c-7f7e-l6-8d4e-eaf258436c1a (24.03.2016).



Resim 2: Lascaux Mağarası Figürleri

Kaynak: learningparade.typepad.co.uk/a011570196a4c970c0133ed0711e7970b-pi .03.2016).

Hareketi yakalama isteği sonraki dönemlerde de Eski Yunan ve Roma, Mısır, Japonya ve Çin gibi birçok eski uygarlıkta da ortaya konulan eserlerde kendini göstermiştir. Eski Yunan ve Roma heykeltıraşları tanrı ve sporcu heykellerini yaratırken anlık hareketleri heykellerine aktarmıştır. Aşil ve Hektor'un savaşının ise bir kalkanın üzerine çizgi romana benzer bir şekilde işlenmesi de bir başka örnek olarak karşımıza çıkmıştır.

Antik Mısır'a bakıldığında iki güreşçinin, güreşmesi bir şerit gibi birbirini takip eden hareketlerin tapınak duvarındaki rölyeflere işlendiği görülmüştür. Eski Japon rulolarında da benzer bir biçimde anlatılan öykünün takip eden devinimleri aktarması, Ortaçağ dini metinlerin yine olayın akışını resmederek kitaplarda yer alması, Leonardo Da Vinci'nin insan hareketlerini yansıttığı taslağı da hareketi yakalama isteğinin sürecini ortaya koymaktadır. Animasyonun ilk atası ise M.Ö. 3. yüzyılda Çin'de yapılan bir aygıtta dayanmaktadır (Hünerli 2005: 6).

Animasyon, aynı sinema gibi icat edilmekten daha çok bir dizi keşif ve aygıtın gelişmesiyle ortaya çıkmıştır. Görüntülerin insan gözünün retinasında kalıcılığı ile takip eden hareketlerin akışını sağlanmasını ifade eden terim olan 'stroskopik etki' eski çağlardan beri bilinmesine karşın teoriye dökülmesi ve sonrasında kullanılması 17. yüzyıla dayanmaktadır (Ceram, 2007: 4). Bilinen bu gerçeği Isaac Newton, insan gözündeki ağ tabakada görüntülerin saniyenin 1/8 kadar, görüntü kaybolduktan sonra da kaldığını hesaplayarak 'ağ tabakası izlenimi' terimini bilimsel olarak sunmuştur (Aydingüler, 2013: 11).

Stroskopik etkinin, teorinin yanında, pratikte gözler önüne serilmesi ise 1640 yılında Cizvit Papazı Athanasius Kircher'in "Magic Lattern" (Büyülü Fener) icadıyla olmuştur. Büyülü Fener, kapalı bir kutu, ışık kaynağı, şeffaf şerit üzerine çizilmiş şerit ve merceklerden oluşturulmuş ve bu mercekleri sayesinde hareketli görüntü oluşturma ilkesine dayanmıştır. Büyülü Fener'in içine yerleştirilen cam üzerine çizilmiş şeritler duvara yansıtılmıştır. Yansıtılan bu görüntülerin birinde bir adamın kafasına yer verilerek, bir farenin adamın ağızından içeri girişi görüntüsü yer almıştır. Projeksiyon cihazlarının atası kabul edilen Büyülü Fener büyük ilgi göreyerek gezgin göstericiler tarafından Avrupa'nın büyük bir bölümüne yayılarak gösterilerde kullanılmıştır (Ceram, 2007: 4-5; Williams, 2009: 12-13).

Animasyonun doğuşuna olanak sağlayan birçok optik oyuncağın ortaya çıkmasında Peter Mark Roget'in 1824 yılında yayınladığı "Explanation of an Optical Deception in the Appearance of the Spokes of a Wheel Seen Through Vertical Apertures" adlı makalesi büyük önem taşımaktadır. Roget çalışmasında görüntülerin hareket ediyormuş gibi algılanması için; görüntülerin üst üste gelmesi ve belirli bir hızda değiştirilmesi gerekliliğini ortaya koymuştur (Bendazzi, 1994: 3).

Roget'in sunduğu görüntünün sürekliliği üzerine olan ilkeler ışığında Thaumatrope, icat edilerek; Phenakistoscope, Zoetrope, Praxinoscope, gibi benzer prensiplerde çalışan birçok icadın doğumuna olanak sağlamıştır (Abisel, 2003: 17-18; Cavalier, 2011:401; Laybourne, 1998:18-19).

1892 yılına gelindiğinde Emile Reynaud Praxinoscope ve Zoetrope icatları üzerinde çalışmalarını sürdürerek, "Optik Tiyatro" adını verdiği aygıtıyla Paris'teki Grevin Müzesi'nde elle çizilmiş ve boyanmış figürlerini perdeye yansıtır. 1889 senesine gelindiğinde ise Reynaud "Işıklı Pantomimler" adını verdiği gösteriyi sunmaya başlar. Müzik ve ona paralel ritmik görüntüler kullanılarak yapılan gösterimler animasyonun gerçek öncüsü kabul edilir (Aydıngüler, 2003: 14-15; Bendazzi, 1994: 4).



Resim 3: Emile Reynaud'un Optik Tiyatrosu

Kaynak: repro-tableaux.com/a/poyet/thetheatreoptiqueanditsin.html, (22.03.2016)

Sinemanın ortaya çıkışı için ise gerekli olan film şeridi, kamera ve yansıtıcıya ihtiyaç duyulmaktadır. 1889 yılında George Eastman ile Harry Reichenbach selüloit yanda delikli fotoğraf filmini keşfi, sonrasında Thomas Alva Edison'un bu filmleri kullanan icadı olan Kinetoscope'u ve Lumière Kardeşlerin Sinematograf'ı icadıyla birlikte günümüzdeki gerçek anlamıyla sinema ortaya çıkmıştır (Hünerli, 2000 :20; Scognamillo, 1997: 15).

28 Aralık 1895 tarihindeki Paris Grand Cafe'de ilk sinema gösterimi Lumière kardeşler tarafından yapıldıktan sonra sinema, gelişimine hızla devam etmektedir (Hünerli, 2000 :20). Sinemanın gelişimi gibi animasyon da gelişimini sürdürerek, 1900 yılında James Stuart Blacton'ın 'The Enhanced Drawing' filmiyle, 1906 yılında ise yine

Blackton'un 'Humorous Phases of Funny Faces' filmi izleyiciyle buluşmuştur. 1907 yılına gelindiğinde ise Emile Cohl, 'Fantasmagorie'nin gösterimini yapmıştır (Williams, 2009: 15-16; Whitehead, 2012: 21). Reynaud'un Optik Tiyaro'su animasyonun öncüsü kabul edilirken, ilk animasyon film konusunda farklı düşünceler vardır. Kimi tarihçiler 'Fantasmagorie'i ilk olarak kabul ederken, bazıları da 'Humorous Phases of Funny Faces' filmi ilk animasyon film olarak kabul etmektedir (Hünerli, 2000 :20).

3.1. Animasyonun Gelişimi ve Bilgisayar Animasyonu

'Fantasmagorie' veya 'Humorous Phases of Funny Faces' hangi filmi ilk animasyon filmi olarak kabul edersek edelim, 20. yüzyılın başından itibaren günümüze kadar olan süreçte animasyonun gelişimi, teknoloji ve küreselleşmenin de etkisiyle hızlanarak devam etmektedir.

1900'lü yılların başına gelindiğinde, Amerika'da animasyon kendine izleyici kitlesi ve bu izleyici kitlesine hitap etmeye çalışan birçok firmanın kuruluşuna şahit olmuştur. 'Dinky Doodle' ve Pat Sullivan'ın 'Felix the Cat' seri animasyonları bu dönemlerde büyük ilgi uyandırmışlardır. 1928 yılına gelindiğinde ise ilk ismiyle 'Mortimer' yani 'Mickey Mouse' yüksek popülerliğe ulaşarak animasyona olan ilginin gittikçe artmasını sağlamıştır (Aydingüler, 2003: 16-17).

1923 yılında kurulan "Walt Disney" animasyon stüdyosunun 1928 yılında gösterime sunduğu 'Steamboat Willie' (Kaptan Miki) filmi, 'Mickey Mouse'un (Miki Fare) ilk yer aldığı filmidir. 'Kaptan Miki' filmi insanlara sadece fantastik bir dünyanın kapılarını açmakla kalmayıp ilk sesli animasyon filmi olarak da tarihe geçmesini de sağlamıştır. Görüntü ve sesin senkronizasyonu konusunda yaşanan problemlerin giderilmesine yönelik olarak Disney çalışmalarını sürdürmüştür. 'Silly Symphonies' (Çılgın Senfoniler) dizisiyle sesle ilgili çalışmalarına devam eden Disney, 1942 yılında gösterime giren 'Fantasia' filmiyle müzik ve görüntünün beraber kullanımında uzmanlığını kanıtlayarak bir türün doğumunu sağlamıştır. Disney'in Miki Fare karakteri dışında yarattığı, Minnie, Donald Duck gibi birçok karakter sonrasında gelişimi devam ederek sürmüştür. İlk yazın uyarlaması ve uzun metraj denemesi olan 'Snow White' (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) başarılı sonuçlar elde eden Disney, 'Sleeping Beauty' (Uyuyan Güzeller), 'The Lion King' (Aslan Kral), gibi birçok filmin yapımını üstlenmiştir. Disney ve Pixar ortaklığı ile yapılan 'Toy Story' (Oyuncak Hikayesi) 'Finding Nemo' (Kayıp Balık Nemo) gibi filmlerle de bilgisayar animasyonu tekniğiyle yapılan filmlerle yoluna devam eden Disney, 2006 yılında Pixar'ı satın alarak yapımlarını devam ettirmektedir (Hünerli 2005: 19-28, pixar.com, 01.03.2016, disneyturkiye.com.tr, 01.12.2016).

Teknolojinin gelişimiyle sıkı bağ kuran animasyon, özellikle bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle farklı bir teknik de kazanmıştır. Bilgisayar grafiklerinin (Computer Graphics) başlangıcı 1950'lere denk gelmektedir. Ancak 1950-1960 yılları arasında yapılan çalışmalar günümüz anlamındaki yaratıcı, sanatsal görselleri yaratma amacından ziyade askeri, bilimsel, mühendislik amaçlara hizmet etmek için kullanılmıştır ve günümüze kıyasla oldukça sınırlıdır. 1970-1980 tarihleri arasında bilgisayar grafiklerine olan ilgi giderek artarak günümüz anlamıyla 3 boyutlu bilgisayar animasyonlarının doğumuna sahne olmuştur. Sürecin hızlanmasında ve ilginin

artmasında bilgisayar teknolojisinin ucuzlaması, bilgisayarların daha kompleks işleri yapabilecek şekilde gelişmesi, bilgisayarın daha pratik ve daha kullanışlı grafikler yaratımına olanak sağlaması büyük etken olmuştur (Kerlow, 2004: 5-7).

Animasyon filmleri, doğumundan itibaren (1906-1907) uzunca bir süre çizgi canlandırma tekniğinin (CelAnimation) baskın olarak kullanılmasıyla yapılmıştır (Diğer çizgi canlandırma tekniği olan flipbook bir deftere çizilmesi ve yansıtmaya olanak vermediği için film yapımında kullanılamamaktadır). Bir diğer teknik olan nesne canlandırma tekniği ise özellikle 1993 'The Nightmare Before Christmas' (Noel Gecesi Kabusu) adlı uzun metraj filmle birçok ülkede gösterim olanağı kazanmış, 2000 'Chicken Run' (Tavuklar Firarda), filmleriyle de izleyiciyle buluşmasını sürdürmüştür. 1995 yılında yapılan ilk 3 boyutlu animasyon film olan 'Toy Story' (Oyuncak Hikayesi) çizgi filmin giderek daha da azalarak yavaşça yok olmasında etkili olmuştur (Demiriz, 2008:43, Child, 2013).

Bilgisayar teknolojisinin kazandırdığı hız, maliyet avantajları ve Oyuncak Hikayesi filminin izleyiciler tarafından beğenilmesi 3 boyutlu animasyon tekniğinin doğrultusunu da etkilemiştir. Oyuncak Hikayesi ve birçok 3 boyutlu animasyon filmlerinin yapımını üstlenen firma olan 'Pixar'ın doğumu ve gelişimi süreci de animasyonun gelişimi de büyük önem taşımaktadır.

Pixar Animasyon Stüdyosu ilk olarak George Lucas tarafından Lucasfilm's şirketinin bilgisayar bölümünde, bilgisayar grafikleri konusunda gelişmeleri sağlamak amacıyla 1976 yılında kurulmuştur. John Lasseter'in Pixar grubuna katılmasıyla 1983 yılında ilk 3 boyutlu bilgisayar animasyonu kısa metraj film olan; The Adventures of André & Wally B (André & Wally B'nin Maceraları) adlı filmi yayınlamışlardır. 1986 yılına gelindiğinde Pixar'ın bir bölümünün Steve Jobs tarafından satın alınmasıyla yeni bir dönem başlamıştır. Aynı yılda Luxo Jr. isimli filmiyle SIGGRAPH konferansına katılması ve En İyi Kısa Animasyon Film dalında Oscar'da aday gösterilmesiyle geniş kitleler tarafından tanınma olanağı sağlamıştır. Takip eden dönemlerde kısa filmleriyle 3 boyutlu animasyon tekniğindeki gelişimini ve ödüllerdeki adaylığını ve ödüller kazanmayı sürdürmüştür. 1991 yılında Disney ve Pixar bilgisayar animasyonu tekniği kullanarak en azından bir filmde ortaklaşa çalışma sürdüreceklerini açıklayarak Toy Story (Oyuncak Hikayesi) filminin gelişiminin sinyallerini vermiştir. 1995 yılında yayına giren Oyuncak Hikayesi filmiyle ilk uzun metraj bilgisayar animasyonu filmiyle büyük bir gişe başarısı elde ederek 3 dalda Oscar kazanmıştır. Oyuncak Hikayesi filmiyle elde edilen başarı Pixar-Disney birlikteliğini perçinleyerek, A Bug's Life (1998), Toy Story 2 (1999), Monsters, Inc. (2001), Finding Nemo (2003), gibi birçok filmde de ortak çalışmalarını sürdürmelerinin ürünlerini vermiştir. 2006 yılına gelindiğinde, Disney; Pixar'ı satın alarak bu birliktelik tek bir çatı altında birleşmiştir (pixar.com, 01.03.2016; wikipedia.org/wiki/Pixar, 09.03.2016).

3. ANİMASYON TEKNİKLERİ

Animasyon yapım süreci kullanılan tekniğe göre farklılık göstermektedir. Özellikle teknolojinin gelişmesiyle yeni yöntemler de buna paralel olarak her geçen gün gelişmektedir. Hareketli görüntü oluşturma sürecinde, animasyonu oluşturacak her bir karenin elde edilmesinde kullanılan yöntemle ilişkin olarak üç temel ayırım yapılabilmektedir:

1. Çizgi Animasyon
2. Nesne Animasyonu
3. Bilgisayar Destekli Animasyon

Her ne kadar üç temel yöntemden bahsetmiş olsak da, teknolojinin gelişmesiyle animatörlere kolaylık sağlayan bilgisayar destekli animasyon yönteminin karma bir şekilde kullanıldığı da görülmektedir. Özellikle sinema endüstrisine yönelik olan yapılan filmlerde, birden fazla yöntemin kullanıldığı da görülmektedir. Örneğin; genelinde nesne animasyonu yöntemi benimsenmiş bir filmde yeşil perde kullanımıyla arka planlarda bilgisayar destekli animasyon yöntemiyle de birlikte kullanılabilir. Ayrıca animatörler özellikle kişisel işlerinde nesne, çizgi ve bilgisayar destekli animasyon yöntemlerini kendi yönelimleri doğrultusunda karma yöntemlere başvurdukları söylenebilir.

4.1. Çizgi Animasyonu

Çizgi animasyonu, çizgi canlandırma veya çizgi film, saniyede 24 kare gösterilecek şekilde filme aktırılan, hareketi oluşturan çizgilerin resim resim çizilmesiyle perdeye yansıtılmasıyla oynatılan filmlerdir (Dictionnaire Larousse 1993-1994: 554).

Geleneksel animasyon veya çizgi animasyon, kâğıtların üzerine çizilmiş resimlerin saniyede 24 kare hızla arka arkaya gösterilmesi sonucunda çizimlerin, hareket ediyormuş yanılsaması yaratması prensibi üzerine geliştirilmiş olan tekniktir (Cavalier 2011: 396).

Yukarıda yer alan tanımlar doğrultusunda çizilen çizgilerin hareket yanılsaması yaratması prensibi üzerine kurulu olan çizgi animasyon yöntemi geleneksel animasyon, çizgi film, çizgi canlandırma, cel animasyon gibi farklı birçok şekilde isimlendirilmiştir. Gündelik kullanımda çizgi film ile animasyon terimleri eş anlamlı olarak kullanılsa da animasyon bütün yöntemleri kapsayan bir terimken, çizgi film ise bir tekniği kapsamaktadır.

Tanımlar doğrultusunda hareket yanılsaması yaratılması için gerekli olan saniyede 24 kare gösterilmesi gerekliliği ile çizilen resim sayısı arasında farklılığa da değinmek gerekir. Saniyede gösterilen 24 kare, 12 resmin üst üste iki karede gösterilmesiyle elde edilmektedir. Bir resmin üst üste iki karede gösterilmesi iki stop adlandırılır. Bu doğrultuda hareketli görüntü 24 kare iki stopla

12 resimden oluşmaktadır. İki stop, zamanlamaya göre bazı durumlarda üç hatta dört stopa kadar çıkartılabilir ancak, dört stoptan fazlası hareket yanılması kesintiye uğramasına neden olacağı için kullanılmaz.

Çizgi animasyon tekniğini kullanan animatörler, hareket yanılması oluşturacak birbirini takip eden çizgiler çizmek durumundadır. Bu nedenle animatörlerin, bir önceki resimde çizdiklerine göre çizimlerine devam etmesi gerekir. Masa üzerinde açılan alana buzlu cam yerleştirilmesiyle, camın arkasından yansıtılan ışık vasıtasıyla oluşturulan ışıklı masalar, animatörlerin çizgilerini takip etmesini sağlar (Culhane 1988: 12-13). Bu masa sayesinde animatörler, çizgileri takip edebilir ve eksik gördüğü durumlarda ara kareler ekleyebilir. Ayrıca animatörler çizimlerini yalnızca kâğıt üzerine değil asetatlar üzerine de çizmektedir.

Işıklı masa kadar önemli olan bir diğer öge ise pimler diğer adıyla peg barlardır. Pimler basit anlamda delikli kâğıtlara uygun çıkıntılarının olduğu bir çubuktur. Kâğıtların aynı hizada tutulması titreşimlere engel olduğu gibi kâğıtların bir arada tutulmasını sağlar. Ülkelere ve firmalara göre çeşitli pimler mevcuttur. Pimlerin animasyon diski üzerinde altta veya üstte olması da animatörlerin tercihlerine göre değişmektedir.

Yapılan çizimlerin, temizlenip, renklendirilmesinden sonra oluşturulan katmanlar film üzerine aktararak, çizgi film oluşturulmuş olur. Günümüzde ise dijital ortama tarama veya fotoğraflama ile aktarım gerçekleştirilmektedir. Teknolojinin gelişmesiyle bilgisayar üzerinde yapılan çizimler, bir aktarma işlemine gerek duyulmaksızın gerçekleştirilerek, çizgi filmlerin yapımına imkân vermektedir.

Çizgi film, yapımı bireysel olarak gerçekleştirilebileceği gibi aslında bir ekip işidir ve usta çırak ilişkisi içerisinde gerçekleşir. Ustalar, önemli kareleri çizerken, çıraklar ara kareleri çizerek hareketin oluşumunu sağlar (Furniss, 2008: 89). Ayrıca akışkan animasyonları, karakter animasyonları gibi belirli alanlarda da uzmanlaşmak mümkün olmaktadır.

3.2. Nesne Animasyonu

Animasyon sanatçıları süreç içerisinde hareket yanılığının sağlanmasında farklı yöntemler geliştirmişlerdir. Animatörler, nesnelere hareketi oluşturan süreci art arda fotoğraflayarak devinimli olarak algılanan görüntüler oluşturmuşlardır (Hünerli, 2000: 62).

Nesne canlandırma yönteminde, hareketli görüntü algısını sağlayan art arda fotoğrafların diziliminden oluşmaktadır. Nesnelere bir miktar hareket ettirilir, fotoğraflanır ve bu işlem tekrarlanır art arda gelen bu fotoğraflar belirli bir hızla oynatıldığında nesnelere hareket ediliyormuş gibi algılanır (Furniss, 2008: 94-95.).

Nesne canlandırma başlığı altında incelenen yöntem içerisinde kullanılan nesneye göre farklı isimler alan teknikler vardır. En bilinen nesne canlandırma yöntemi olan stop-motion yöntemi üç boyutlu her hangi bir nesnenin kullanıldığı tekniktir. Ancak animasyon sanatçısının kil

(clay) kullanarak yaptığı karakterleri hareket ettirmesi kil animasyonu (clay-motion) olarak adlandırılır. Ancak burada bahsedilen kil kurumayan ve şekillendirmeye olanak sağlayan özel bir yapıya sahiptir. Plastilin adıyla ülkemizde bulabileceğimiz bu modelleme hamurları, kurumaz ve şekillendirmeye olanak sağlayan pürüzsüz ve esnek yapıya sahiptir. Aynı şekilde animasyon sanatçısının kukla kullanarak yaptığı animasyonlara kukla animasyonu (puppetanimation), ya da canlıların ve insanların kullanıldığı animasyonlara piksalizasyon (pixilation) denmesi gibi kullanılan nesneye göre farklı isimlerde anılmaktadır.

Nesne canlandırma yöntemlerinden bir diğeri ise cut-out animasyondur. Cut-out animasyon her hangi bir iki boyutlu nesnenin kullanılmasıyla elde edilen animasyon tekniğidir. Uygulama açısından farklılıklar gösterdiği için stop-motion tekniğinden ayrılrsa da bazı kaynaklarda stop-motion tekniği içerisinde yer alır. Cut-out animasyonu ayıran en büyük özellik iki boyutlu olmasından kaynaklanan uygulama farklılığında yatmaktadır. Örneğin, bir figürün başını döndürme hareketi için, başın çevrilmesindeki aşamalar teker teker hazırlanarak eklenir.

Aynı çizgi animasyon gibi nesne animasyonları da bilgisayar animasyonu ile desteklenmektedir. Günümüzde yapılan nesne canlandırma filmlerdeyeşil perde kullanımı veya görsel efektlerin bilgisayar ortamında eklenmesi gibi uygulamalar görülmektedir.

3.3. Bilgisayar Animasyonu

Bilgisayar animasyonunu iki boyutlu ve üç boyutlu olarak ayırmak mümkündür. İki boyutlu animasyon kendi içerisinde bitmap ve vektörel olmak üzere ikiye de ayrılmaktadır. Bilgisayar animasyonlarında kullanılan yazılımların gelişmesiyle beraber üç boyutlu ve iki boyutlu animasyonların ortaklaşa kullanıldığı çalışmalara rastlamak da mümkündür.

İki boyutlu animasyonlarda daire, üçgen gibi objeler x ve y koordinatlarında hareketlendirilirler (Laybourne 1998: 235). Kullanılan yazılımların bazıları, iki boyutlu animasyonlarda sınırlı bir üç boyutlu hissi yaratmayı sağlasalar da bu üç boyut kâğıt gibi iki boyutlu yüzeylerin derinlik içerisine yerleştirilmesinden başka bir şey değildir.

Üç boyutlu animasyonda yazılımların belirlediği sayısal hacimleri oluşturan nokta (vertex), çizgi (edge) ve yüzeyler (face) biçimlendirilerek şekillendirilerek, istenilen biçime getirilir (Dedeal 1999: 58). Farklı modelleme yöntemleri de bulunmaktadır. Hazırlanan sayısal üç boyutlu objeler, yazılım içerisindeki x,y ve z düzlemlerindeki konumundaki hareketi oluşturacak zamanda ve koordinata getirilerek hareket ettirililer. Tamamen yazılım üzerinden gerçekleştirilen modelleme ve hareketlendirme işlemleri yazılım tarafından sayısal veriler üzerinden tutulur ve büyük ve küçük algısı kendi içerisindeki hiyerarşiyle ortaya koyulur. Alınan çıktılar istenilen boyutlara bozulmadan ulaşabilir.

Gündelik yaşamımızda oldukça basit bir şekilde yaptığımız hareketlerin animasyonunu yapmak oldukça karmaşık olabilir. Bu nedenle hareket yakalama yöntemiyle canlıların bu karmaşık hareketleri yakalanarak modeller üzerine aktarılır. Zaman ve maliyet

avantajları açısından teknolojinin yaygınlaşması ve ucuzlamasıyla gittikçe daha da çok başvurulan bir uygulamadır. Ayrıca gerçeklik yaratma konusundaki problemlerin çözülmesinde de büyük kolaylık sağlar.

Bilgisayar animasyonlarında hareket yanılması elde edilmesine göre kare kare ve gerçek zamanlı olmak üzere iki yöntemden bahsetmek mümkündür. Kare kare animasyonlarda hareketi oluşturan aşamalar teker teker görselleştirilerek saniyede 25 kare oluşturacak şekilde aktarılır. Kare kare animasyonlar daha ayrıntılı ve gerçekçi görüntüler oluşturma ihtiyacı olan projelerde kullanılmaktadır. Gerçek zamanlı animasyonlar ise yazılımlar bilgisayar üzerindeki gerçek zamanlı gösterecek şekilde yapılan animasyonlardır (Cotton ve Oliver 1997: 46.). Bilgisayar animasyonunda kullanılan yazılımların gelişimiyle birlikte gerçek zamanlı animasyonlarda da gerçekçi ve ayrıntılı görüntülerin elde edilmesi gün geçtikçe daha da kolaylaşmaktadır.

Bilgisayar animasyonlarından istenilen kalite ve zaman doğru orantılıdır. Ancak yapılan projelerde animasyonu gerçekleştiren kişilerin sahip oldukları donanım unsurları bu aşamada önem taşır. Bu bağlamda istenilen kalite ve donanım olanaklarının optimizasyonu büyük önem taşır.

4. ANİMASYONUN KULLANIM ALANLARI

5.1. Sinema

Animasyon filmler sinemada varlığını uzun zamandır sürdürmektedir. Sinema endüstrisinde kuşkusuz en önemli stüdyolardan biri olan Disney'in rolü büyüktür. Başlangıçta günümüz anlamında uzun metraj sinema filmlerinden bahsetmek mümkün olmasa da Disney'in kısa filmleri Oscar dâhil olmak üzere başarılar kazanmıştır. Disney'in ilk uzun metrajlı kurmaca film denemesi Grimm kardeşlerin aynı adlı masalının uyarlaması olan Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmidir. Yapımına 1934 yılında başlanılan ve 1937 yılında vizyona giren bu filmiyle Disney, zamanının en çok gişe hasılatı getiren filminin yapımcısı olma unvanını elde ederek Rüzgâr Gibi Geçti filmi bile geride bırakmıştır (<https://d23.com/disney-history/>, 02.04.2016).

Disney'in Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filminden elde ettiği başarıyla uzun metraj filmlerin yapımına devam etmiş ve sinema sektöründeki en baskın stüdyo olarak üretimlerine devam etmiştir. Pinokyo (1940), Dumbo (1941), Kül Kedisi (1950), Uyuyan Güzel (1959) gibi birçok filmi yapan Disney, uzun bir süre egemenliğini sürdürmüştür. Disney'in 1992 yılında Euro Disney'i Fransa'da açmasıyla beraber farklı kültürlerdeki karakterleri de yaratmıştır. Alladdin (1992), Pocahontas (1995), Notre Dame'ın Kamburu (1996), Mulan (1998) gibi filmler Disney'in farklı pazarlara girmesinde yarattığı farklı kültürleri de içerisinde barındırdığı filmlere örnek olarak gösterilebilir (Hünerli 2005: 22-28).

Disney her ne kadar sinema sektöründe baskın bir stüdyo olsa da 1985'te Hayao Miyazaki, Isao Takahata ve yapımcı Toshio Suzuki tarafından kurulan Stüdyo Ghibli büyük başarılar elde eden bir diğer stüdyo olarak karşımıza çıkmaktadır. Ruhların Kaçışı (1992) filmi en iyi animasyon

dalında Oscar ve Altın Ayı kazanırken büyük bir gişe başarısı elde etmiştir. Komşum Totoro (1988), Prenses Mononoke (1997), Küçük Deniz Kızı Ponyo (2008) gibi birçok başarılı filme imza atan stüdyo 2013'te vizyona giren Rüzgar Yükseliyor filminin sonrasında Hayao Miyazaki'nin emekliliğini ilan etmiştir. Aynı yılda vizyona giren Prenses Kaguya Masalı filminden sonra film yapmayacaklarını duyurmuşlardır (https://tr.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli, 03.04.2016).

Teknolojinin gelişmesiyle Disney'in cel animasyon filmlerinin uzun süren ve maliyetli yapısı ve bilgisayar animasyonunun görsel zenginliği ve özellikle Pixar'ın ortaya çıkışı animasyon filmlerin seyrini değiştirmiştir. 1991 yılında Disney ve Pixar ortaklığı ile vizyona giren Oyuncak Hikâyesi filmi ilk üç boyutlu bilgisayar animasyonu film olarak sinema sektöründeki kırılmayı yaratmış ve elde ettiği başarılarla bu ortaklığı pekiştirmiştir. Bu ortaklık 2006 yılında Disney'in Pixar'ı satın almasıyla bir bütün yapıya dönüşerek, Disney'in cel animasyon filmleri, üç boyutlu bilgisayar animasyonu filmlerine yerini bırakmıştır (pixar.com, 01.03.2016).

Üç boyutlu bilgisayar animasyonu filmleriyle sinema sektöründe büyük başarılar kazanan bir diğer firmanın ise 1997 yılında kurulan DreamWorks Animation SKG Inc. Olduğu söylenebilir. Stüdyo Karınca Z (1998), Tavuklar Firarda (2000), Shrek (2001) gibi başarılı yapımlara imza atan stüdyo özellikle Shrek (2001) filmiyle Oscar'da animasyon film dalının açılmasıyla, Oscar kazanan ilk film unvanını alarak sektördeki yerini ispatlamıştır (https://tr.wikipedia.org/wiki/DreamWorks_Animation, 04.04.2016). Shrek, Shrek 2 (2004) filmleri Disney'in prenseslerini ve karakterlerini tiye alan farklı bir anlatım sunarak beğeni kazanmışlardır.

Disney Pixar ve Dreamworks stüdyolarının yapımları dışında, Buz Devri (2002) ve serileri, Neşeli Ayaklar (2006), Rango (2011) gibi birçok film de sinema sektöründe büyük başarılar elde etmişlerdir.

Sinema sektöründeki animasyon filmlerin teknikleri ebetteki yalnızca cel animasyon ve bilgisayar animasyonundan ibaret değildir. Özellikle Noel Gecesi Kabusu (1993), Ölü Gelin (2005), Marry ve Max (2009), gibi stop-motion tekniği ile yapılmış filmler desinema sektöründe başarı kazanmıştır.

Animasyonun sinemadaki bir diğer kullanımı ise görsel efekt yaratımındaki kullanımıdır. Jurassic Park, Terminator II gibi yaratım karakterlerin yer aldığı filmlerde de animasyon sıklıkla başvurulan bir yöntemdir (Hünerli 2000: 67).

Görsel efekt animasyonları yalnızca görsel zevkten öte film yapımının gittikçe önem kazanan stratejik ve finansal bileşenidir. Özellikle 1960'lerde Hollywood şirketlerinin görsel efekt departmanlarını kapatmalarından sonra, Yıldız Savaşları Bölüm IV - Yeni Bir Umut (1977) gibi yoğun görsel efekt ağırlıklı filmlerin finansal başarısı ve görsel efektin yarabildiği çeşitlilik açısından önemli bir örnek oluşturmuştur. Görsel efektin öneminin anlaşılmasıyla 1990'larda özellikle teknolojinin gelişmesinin etkisiyle de bir çok görsel efekt şirketi Hollywood sinemasına

hizmet vermektedir. Teknolojinin ve sektörün gelişmesi, görsel efekt ağırlıklı filmlerin gişe rekorları kıran Hollywood filmlerinin yapılmasını sağlamıştır (Parker&Cox, 2013, 1096).

Sinema sektöründe görsel efekt kullanımı, Méliès'in öncü görsel efekt denemelerinden, film şeritleri üzerine yapılan çizimlerden, neredeyse tümüyle mekansız ve oyuncusuz filmlere doğru hızla ilerlemektedir. Günümüzdeki filmlerin oldukça büyük bir kısmı yeşil veya mavi perdede yaptıkları çekimler üzerine masa üzerinde mekanları eklemektedir. Özellikle Örümcek Adam serisi (2002, 2004, 2007), Avatar (2009), gibi filmlerde yoğunlukla motioncapture (hareket yakalama) yöntemiyle oyunların hareketleri analiz edilerek üç boyutlu modellerin hareketlerinin oluşturduğu sahneler kullanılmıştır. Görsel efekt teknolojisi, yalnızca yaratılmak istenen hayali mekanların veya karakterlerin eklenmesini sağlamakla kalmayıp, maliyeti de oldukça düşürmektedir.

4.2. Televizyon

Animasyon kullanımı televizyon kanallarının kendi kurumsal kimlik öğelerinde sıklıkla görülebilmekteyiz. Kanalların kendi kuşakları arasındaki geçişleri, açılan bantlar, logo animasyonları tümüyle bu teknikle gerçekleştirilmektedir. Ayrıca yoğunlukla haber programlarında kullanılan sanal stüdyolar da yine televizyonlarda sıklıkla animasyonun kullanıldığı alanlardır.

Animasyonun televizyonda kullanımına yalnızca kurumsal kimlik ve içyapımlar olarak bakmak oldukça eksik bir bakış açısı olacaktır. Animasyonun gelişim sürecinde televizyon büyük bir rol üstlenmektedir. Gelişim dönemlerinde oldukça kısa süreli olan animasyon seriler televizyonla birlikte izleyicisiyle buluşmuştur. Ayrıca televizyonun animasyonla olan ilişkisinde animasyon kanallarının da etkisi azımsanmamalıdır.

South Park (1997'den günümüze), TheSimpsons (1989'den günümüze) örneklerinde olduğu gibi uzun yıllardır devam eden televizyon dizileri yalnızca çocukların değil, yetişkinlerin de ilgisini çekmektedir. Animasyonun televizyon dizilerinin en büyük avantajlarından birisi de değişmek zorunda kalmamalarıdır. Karakterler, sürekli aynı yaşta ve görünümde kalabilmektedir.

Nickelodeon (1979), Cartoon Network (1992), Disney Channel (1983) gibi birçok yoğunlukla animasyon filmlerin ve serilerin yayınlandığı kanallarda yayınlarına küresel çapta devam etmektedir. Ülkemizde de yayınına 2008 yılında başlayan TRT Çocuk kanalının %70 iç yapımlara yer vermesi de animasyon sektörünün ülkemizdeki gelişimine olumlu yönde büyük katkı sağlamıştır (<http://www.trt.net.tr/televizyon/detay.aspx?pid=17027>, 25.05.2016). Ayrıca CartoonNetwork'ün ülkemizde 2016 yılı itibariyle Türk yapımı "Kral Şakir" isimli animasyona yer vermesi de önemli bir gelişmedir.

4.3. Pazarlama İletişimi

Markaların, pazarlama iletişiminde animasyonu en yoğun kullandıkları alanın reklam sektörü olduğunu söyleyebiliriz. Logo animasyonlarında, yazı animasyonlarında ve internet bannerlarında animasyon kullanımıyla oldukça sıklıkla karşılaşmaktayız. Ancak teknolojinin gelişmesiyle hareketli görüntü yaratımı gelişimi, reklamlarda animasyon kullanımının önemini arttırmıştır (<http://www.reklam.com.tr/reklam-yazilari/reklamlarda-animasyon-kullanilmasi/6125.05.2016>). Animasyonun gelişimiyle birlikte reklamlarda daha görünür olsa da Batı ülkelerinde ve ülkemizde de animasyon reklamda kullanımı eskiye dayanmaktadır. Ülkemizde de 70'lerde gösterilen İzocam reklamı oldukça başarılıdır (<http://serdara.com/turkiye-animasyon-tarihi/25.05.2016>).

Markaların iletişimde kullandıkları ve animasyonla oldukça sıkı bağlantılı olan bir diğer unsur ise ticari karakter ve maskot kullanımudur. Maskotların yalnızca çocuklara yönelik olmadığını anlaşılmasıyla beraber, kişilikleri, konuşabilmeleri ve görsel zenginlikleri nedeniyle her yaşta hedef kitlenin ilgisini kolay bir şekilde çekebilmektedirler. Markanın zihinde yer etmesi konusunda etkili olarak, tüketiciyle marka arasında güçlü bir bağ kurulmasına zemin hazırlamaktadır. Ayrıca maliyet açısından avantajlı olmaları ve yaratım olmaları nedeniyle birçok avantaja sahiptirler (Tosun & Kalyoncu, 2014: 89-90).

Ancak reklamlarda maskot ve ticari karakterlerin kullanımında animasyon kullanımına tasarım aşamasından itibaren dikkat etmek gerekmektedir. Günümüz teknolojisinde ve ülkemizin olanakları doğrultusunda, parlaklık, yansıma, tüy gibi animasyon yapım sürecini uzatacak unsurlar göz önüne alınmalıdır. Animasyon kullanımı maliyet ve zaman açısından avantajlı olsa da bu unsurların eklenmesiyle maliyet ve zaman avantajı yok olabilmektedir.

Animasyonun pazarlama iletişiminde kullanıldığı bir diğer alan ise B2B (Business to Business) pazarlama yani kurum veya kuruluşların diğer bir kurum veya kuruluşla aralarında olan pazarlama türüdür. Uzun raporlar ve sözel anlatımlar yerine sıkıcı olmayan ve dikkat çekilmesi gereken noktaları kısa yoldan ileten animasyonların kullanımı büyük avantaj sağlamaktadır.

Gelişen üçboyutlu animasyon teknolojisi ile ürünlerin paketleri ve görünüşleri, deneyimlenebilmektedir. Yine aynı şekilde, prototipinin üretimi oldukça zor olan ve satın ürünlerin tasarımlarının içerisinde dolaşabilme olanağı da doğrudan satışa etki eden bir unsur olarak animasyonun önemini vurgulamaktadır. Ayrıca, çeşitli sponsorluklarda markanın vurgulanması, reklam oyunları, markaların düzenledikleri oyunlaştırılmış organizasyonlar gibi, farklılaşan mecralar ve yaratıcılıkla sınırlı yöntemler içerisinde de animasyon kullanımı rol oynamaktadır.

4.4. Mimarlık ve Mühendislik

Mimarlık ve mühendislik alanında animasyon kullanımı oldukça önemli bir noktaya erişmiştir. Özellikle üç boyutlu animasyonun gelişmesiyle, neredeyse her mühendislik veya mimarlık firması animatör istihdam etmektedir. Bu alanlarda kullanılan yazılımların, üç boyutlu

animasyon yazılımlarıyla ortaklaşa çalışabilmesi oldukça büyük kolaylık sağlamaktadır. Yapılan iki boyutlu tasarımlar, üç boyutlu tasarımlara dönüştürülerek animasyonlar hazırlanmaktadır.

Animasyonun mimarlık ve mühendislik alanında kullanımı yalnızca görsel bir unsur olmasından dolayı değil tasarlanan nesnelere hareketleri, dayanımları gibi unsurlar üretimden önce test edilme imkânı bulur (Aydingüler, 2013: 27). Yine aynı şekilde mimaride de sonrasında değiştirilmesi belki de mümkün olmayacak estetik, fiziksel ve fonksiyonel özellikler öncesinde görülme imkânı animasyonla yaratılmış olur.

4.5. Tıp

Animasyon kullanımı tıp alanında da önem taşımaktadır. Hekimlerin eğitimi sırasında kullanılan animasyon filmler dışında, yeni uygulanan tedavi ve teşhis yöntemlerinin de meslektaşlarıyla paylaşılmasında, uygulanan yöntem ile ilgili hastaların bilgilendirilmesinde animasyon videolar önem taşır.

Özellikle teşhis aşamasında hekimlerin hastalıkları incelemek ve insan bedenini bilmek amacıyla animasyon kullanımı önemlidir. Hastaların organlarının ve oluşan durumların bilgisayar animasyonlarıyla görselleştirmesi teşhisi kolaylaştırmaktadır. MRI (Magnetic Resonance Imaging) (Manyetik Rezonansla Görüntüleme) gibi cihazlarla hekimler, hastalıklı dokuları gözlemleyerek isabetli teşhisler yapabilirler (Aydingüler, 2013: 27-28).

Ayrıca özellikle estetik başta olmak üzere yapılacak olan operasyonların animasyon videolar yoluyla açıklanması hasta ve hekim ilişkisi açısından da önemlidir. Hastalar bu animasyonlar sayesinde kendilerine uygulanacak tedaviyi görebilme imkânı bulur. Ayrıca hekimlerin yeni kullanılan yöntemler ve tedavileri birbirlerine aktarımı açısından da animasyon sıklıkla kullanılmaktadır.

4.6. Bilimsel Çalışmalar

Fizik, kimya ve biyoloji alanlarında gözle görülmesi imkânsız, hatta özel ekipmanlar aracılığıyla zorlukla görülebilen DNA, molekül vb. gibi yapı taşları üzerine çalışılması animasyonu önemli bir unsur haline getirmiştir. Bu yapı taşlarının etkileşimleri, üzerinde bilgisayar animasyonu üzerinden daha ayrıntılı gözlemler yapılabilme olanağı sağlar. Ayrıca özellikle fizik alanında, bilgisayar animasyonu tekniği oldukça önem taşımaktadır. Tamamen izole bir gerçeklik yaratmayı sağlayan animasyon programları yapılan uygulamaların görselleştirilmesine ve çeşitli olasılıkların sanal gerçekliklerinin yaratılmasında önemli bir araçtır.

Ayrıca alanda yapılan yeni buluşların ve uygulamaların, diğer kişilerle paylaşılmasında da animasyon kullanımı önem taşımaktadır. Araştırma ve geliştirme departmanlarının çalışmalarını diğer departmanlarda yer alan kişilerle iletişimde de animasyon kullanılmaktadır.

Gezegimizin konumu ve uzayın sonsuz gizemi içerisinde çeşitli ekipmanla yapılan gözlemler astronomi konusundaki gizemlerin çözülmesinde ve paylaşılmasında animasyon kullanımı rol oynamaktadır. Özellikle NASA'nın (NationalAeronauticsand Space Administration) (Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi) önderliğinde gerçekleştirilen bu gözlemler animasyonla görselleştirilerek aynı zamanda inceleme ve paylaşılma olanağını sunmaktadır. Bilim insanlarının, uzayın derinliklerini daha net bir biçimde görselleştirilmesinde ve elde edilen verilerinanimasyonla daha etkin bir biçimde incelenme şansı doğmaktadır (Aydingüler, 2013: 29).

Ayrıca tarih, arkeoloji, antropoloji gibi bilim dallarında tekrarlanması mümkün olmayan olayların animasyon yoluyla görünür hale getirilmesine de değinmek gerekmektedir. Yapılan çalışmalarda günümüzde var olmayan canlıların elde edilen bulgular doğrultusunda modellenmesi ve hareketlendirilmesinde animasyon kullanılmaktadır.

4.7. İnternet

İnternet ortamında animasyonlarla sıklıkla karşılaşmaktayız. Özellikle markaların pazarlama iletişim çalışmaları için önemli bir mecra olan internet animasyonların kullanımıyla, tüketicilerin dikkatini çeken zengin görsellikleri, hareketli olması nedeniyle dikkat çekici ve vermek istenilen mesajların anlaşılabilirliğinin yüksek olması gibi avantajlar sağlamaktadır.

Animasyonlar, ayrıca internet sitelerinin tasarımlarında da rol oynamaktadır. Tuş animasyonları, kısa filmler, geçiş animasyonları gibi yazılım ve animasyonun ortaklaşa yer aldığı çalışmalarla da sıklıkla karşılaşılmaktadır.

4.8. Bilgisayar Oyunları ve Uygulamalar

Bilgisayar oyunları, yazılım ve animasyonun ortak çalışmaları sonucunda ortaya çıkmaktadır. Üç boyutlu bilgisayar oyunlarında mekân, nesne ve karakterlerin modellemeleri yapıldıktan sonra hareketlendirildikten sonra kodlanarak oluşturulmaktadır. İki boyutlu bilgisayar animasyonlarında da modelleme aşaması yerini çizim aşamasına bırakarak benzer bir süreç içerisinde gerçekleştirilir.

Bilgisayara oyunlarının, tanıtım videolarında ve bölümler arası geçişlerinde de animasyon önemli bir rol oynar. Tüketicilerin oynamak isteyecekleri oyunu seçmesi ve oyunun hikayesinedâhil olması, gerçeklik hissini artırması açısından animasyon, bilgisayar oyunlarında sıklıkla kullanılır.

Bilgisayar oyunlarında, rekabetin artmasıyla gün geçtikçe daha gerçekçi ve yüksek görsellik içermeleri gerekmektedir. Bu nedenle yaratılan grafiklerin kalitesi teknolojiyle de beraber gittikçe daha büyük önem arz eder. Bilgisayar oyunları ve animasyonun en benzer özellikleri tasarım sürecidir. Bir animatör, senaryo oluşturulduktan sonra, filmde yer alan bütün mekanları, karakterleri, objeleri tasarlar. Ayrıca karakterlere özel mimik kullanımı, vücut dili

kullanımı, hareket tasarımları da animatörlerin yaratım sürecinin parçasıdır. Bu nedenle bilgisayar oyunlarının tasarım sürecinde genellikle animasyon temelli tasarımcılar yer almaktadır.

Akıllı telefonların gün geçtikçe hayatımızda daha çok yer alması beraberinde uygulamaların da önemini arttırmıştır. Akıllı telefonların mevcut özelliklerinin eklenen uygulamalarla geliştirilerek kullanıcılarına farklı ihtiyaç ve isteklerinin karşılanmasındaki gereklilik gün geçtikçe artmaktadır. Yapılan uygulamaların, anlaşılır, basit ve kullanıcı dostu olmasında, kullanım keyfi açısından animasyon önem taşımaktadır. Ayrıca akıllı telefonlarda yer alan oyunların da kullanımı ve çeşitliliği gittikçe artmaktadır. Bilgisayar oyunlarının tasarlanmasına benzer bir süreç içerisinde gerçekleşen uygulamalarda da animasyon büyük rol oynar.

4.9. Eğlence

Eğlence sektörü içerisinde her geçen gün yeni uygulamalar görmek mümkündür. Özellikle yapılan konser vb. organizasyonlarda animasyon, yarattığı görsel zenginlik açısından sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Sahne tasarımlarında arka plan gösterimleri, video mapping çalışmaları gibi birçok çeşitli uygulamada animasyon sıklıkla kullanılmaktadır.

Markaların iletişiminde, tüketicilerin duygularına hitap edebilmek için gün geçtikçe farklı yöntemler uygulamaktadır. Tüketicilere verilmek istenilen mesajlar, dolaylı, eğlenceli ve ince olarak verilir. Bu yaklaşımdan hareketle hazırlanan oyunlarda, interaktif uygulamalarda ve organizasyonlarda animasyon kullanımına sıklıkla rastlanmaktadır.

Sanal gerçeklik uygulamaları, eğitim ve ürün simülasyonlarının dışında da gün geçtikçe yaygınlaşmaktadır. Birçok kişinin kullanımında olan akıllı telefonlar yardımıyla eğlence amaçlı kullanımı yaygınlaşarak bu görsellerin hazırlanmasında animasyona başvurulmaktadır.

4.10. Eğitim

Animasyon eğitim alanında da yer almaktadır. Animasyonun eğitimdeki avantajlarına bakılacak olursa:

- Dikkat çekicidir
- Uyarıcıdır
- Yaratıcılıkta sınırsızdır
- Konu genişliği yüksektir (Hünerli, 2000: 551)

Çocukların ve gençlerin eğitim sürecinde, fizik, matematik, tarih gibi sınırsız derste animasyon kullanımı konuların daha anlaşılır olmasını ve eğlendirici olmasını sağlamaktadır. Çeşitli deneyler, olaylar ve uygulamaların animasyonlarının yapılması görselleştirilmeyi sağlar (Hünerli, 2000: 552). Ayrıca teknolojinin gelişmesiyle birlikte çevrimiçi eğitim de gün geçtikçe

özellikle yükseköğretimde daha görünür hale gelmiştir. Çevrimiçi yapılan derslerin yapımında ve öğrencinin katılmasını sağlayan uygulamalarda animasyon önem taşımaktadır.

Eğitim alanında animasyonun kullanıldığı bir diğer alan ise simülasyonlardır. Pilotların, hekimlerin, astronotların eğitim sürecinde gerçeğini deneyimlemenin oldukça tehlikeli, maliyetli veya imkânı olmayan durumlarda becerilerini geliştirmesinde de animasyonların etkileşimli hale getirilerek oluşturulduğu simülasyonlar önem taşır.

5. SONUÇ

Hareketli görüntü oluşturma isteği, insanoğlunun ilk çizimlerini gerçekleştirdikleri dünden, artık kendi sanal dünyamız içerisinde dolaşmaya kadar sürekli olarak var olmuş ve gelişimini devam ettirmektedir. Animasyon gitmediğimiz, ya da yalnızca zihnimizde yer alan dünyalara gitmek, var olmayan veya hiç karşılaşmadığımız canlıları canlandırmak bir büyüün gerçekleşmesi kadar heyecan verici ve insanların hayal gücü kadar sınırlı bir kapının aralanmasıdır.

Hareketli görüntüler oluşturma isteği ve sonrasında animasyonun icadına kadar geçen süreçte hep aynı arzuya yönelik yapılan birçok icattan bahsetmek mümkündür. Büyülü Fener ile başlayan bu icatlar süreci gelişimini sürdürerek Optik Tiyatro'nun icadıyla animasyonun doğuşunu sağlamıştır. Bu anlamda çizilen karelerin, belirli bir hızda gösterilmesiyle hareket illüzyonu yaratımı gerçekleştirilmiştir.

Animasyonun gelişim sürecine bakıldığında ilk dönem; geleneksel tekniklerin çizim ile oluşturulan çizgi filmler ve nesne animasyonlarının kullanıldığı filmlerden oluşmaktadır. Bu filmler başlangıçta kısa metraj olarak üretilebilmiş sonrasında ise gittikçe gelişimini sürdürmüştür.

Animasyonun geçirdiği süreçte kilometre taşlarından bir diğeri ise teknolojinin gelişimiyle olanaklı hale gelen bilgisayar animasyonudur. Bilgisayar animasyonları gün geçtikçe ucuzlayan, gelişen ve yayılan yapısıyla artık yapılan işlerde en büyük payı elde etmiştir.

Animasyonun endüstriyelmesi, sürecinde ise en büyük rol Disney Stüdyoları'nın yaptığı animasyonlardadır. Başlangıçta kısa filmler üreten Disney, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmiyle animasyonların, yalnızca çocuklara değil, bütün yaş grubundan kişilere yönelik olarak yapılabileceğini göstermiştir. Elde ettiği mali başarısıyla da yapılan yatırımların karşılığının bulunacağını kanıtlamıştır. Takip eden dönemlerde birçok filme imza atan Disney'in yerel ve küresel pazarda da gişe başarısı elde eden filmlerin yapımına devam etmiştir.

Küresel pazarda kendine yer bulan güçlü ülkelerden birisi de Japonya'dır. Özellikle animasyon serileriyle televizyonda kendisine yer bulan stüdyolar, geniş bir ağda dağıtım yapabilme olanağı elde etmişlerdir. Uzun metraj film anlamındaysa StudioGhibli Ruhların Kaçışı filmiyle önemli bir konuma gelmiştir. Ancak Disney'in baskınlığı yine de görülmektedir.

Animasyon endüstrisinin Disney'in devam ettirdiği, yoğunlukla çizgi film tekniği üzerinden süren anlayışın değiştiği kırılma noktası ise Oyuncak Hikayesi filmiyle gerçekleşmiştir. Oyuncak Hikayesi filmi Pixar tarafından yapılan film olmasına karşın, sektörün lideri Disney işbirliği ile izleyiciyle buluşmuştur. Ancak üç boyutlu animasyonun artık görünür olmasıyla beraber Dream Works, Blue SkyStudios gibi güçlü rakipler de filmleriyle seyircisiyle buluşmaya devam etmektedir.

Gelişen teknolojiyle ve görsel zevkler neticesinde çizgi film tekniği sektörel anlamda tamamen bırakılmıştır. Bilgisayar animasyonu tekniğiyle gerçekleştirilen filmlerin, birçok avantajı bu durumun tetikleyicisi olmuştur. Değişen bu anlayış içerisinde Disney de değişen yapıyı takip ederek, 2006 yılında Pixar'ı satın almış ve sonraki dönemlerinde üç boyutlu animasyon tekniği kullanılan filmler üretmeye devam etmektedir.

Animasyonun gelişen teknolojiyle birlikte daha çok kişi tarafından üretilebilmesi, farklı sektörlerin ihtiyaçlarının farklılaşması, insanların hareketli görüntülere olan ilgisi olmak üzere başlıca sebeplerden dolayı animasyonun uygulama alanları genişlemekte ve değişmektedir.

Animasyonun kullanıldığı sektörler belli başlı olarak; sinema, pazarlama iletişimi, internet, bilgisayar oyunları ve uygulamalar, bilim dalları, eğlence, eğitim, tıp, mimarlık ve mühendislik, başlıkları altında incelenmiştir.

Yapılan çalışma sonucu göstermiştir ki farklı sektörlerde animasyonun kullanımı ve doğan ihtiyaçlar teknolojinin gelişmesiyle de birlikte oldukça farklılaşmaktadır. Bu nedenle yapılan çalışmalarda animasyon ve diğer sektörler arasındaki bağlantının, olanakların ve taleplerin karşılanması için ortak bir bağlantı kurma gerekliliğini getirmiştir.

KAYNAKÇA:

ABİSEL, N. (2003), Sessiz Sinema, 2. Baskı, Om Yayınevi, İstanbul.

AYDINGÜLER M. H. (2013), Canlandırmanın Uzaktan Eğitim Sürecine Katkısının Deneysel Yöntemle İncelenmesi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

BENDAZZI, G. (1994), Cartoons: OneHundredYears of CinemaAnimation, 2. Baskı, John Libbey&Company Ltd.,London.

BÜYÜK LAROUSSE: Sözlük ve Ansiklopedisi (1993), Milliyet, İstanbul.

CAVALIER, S. (2011) The World History of Animation, University of California Press, Los Angeles.

CERAM C. W. (2007), Sinemanın Arkeolojisi, Agora Kitaplığı, İstanbul.

CHILD, B. (2013) Disney TurnsAwayFromHand-DrawnAnimation, TheGuardian, 07.03.2013.

COTTON B., OLIVER R (1997) Siber Uzay Sözlüğü: Resimli Terimler Sözlüğü Multimedyaadan Sanal Gerçekliğe, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul

Cumhuriyet Ansiklopedisi (1969), Arkın Kitabevi, İstanbul.

DEMİRİZ G. (2008), Televizyon Reklamlarında Canlandırma Uygulamalarının Reklam Anlatısına Etkileri “Vada” Kampanyası Örneği, İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

FURNISS M. (2008), Animasyonun Kutsal Kitabı, Karakalem Kitabevi, İzmir.

HÜNERLİ S. (2000)Canlandırmanın Kullanım Alanları ve Türkiye’deki Durum, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, 2000, Sayı 10, s. 551.

HÜNERLİ, S. (2000), Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Doktora Tezi, İstanbul.

HÜNERLİ, S. (2002), Canlandırma Yöntemleri, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, Cilt 2, Sayı 12, s. 935-944.

HÜNERLİ, S. (2005), Canlandırma Sineması Üzerine, Es Yayınları, İstanbul.

ILGAZ, S. (1997), Çizgi Film Temel ilkeleri: Yapım Tekniği, Leya Yayıncılık, İstanbul.

KAHRAMAN M. E. (2012). Reklam Ajanslarındaki Sanat Yönetmeninin Özelliklerinin Belirlenmesi ve Bir Taslak Program Önerisi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara.

KERLOW, I. V. (2004). The Art of 3D: Computer Animation and Effects. John Wiley & Sons, New Jersey.

LAYBOURNE, K. (1998) The Animation Book, Three Rivers, New York.

ÖZON, N. (2000), Sinema Televizyon Video Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

PARKER, R., & COX, S. (2013). Power relations and small and medium-sized enterprise strategies for capturing value in global production networks: visual effects (vfx) service firms in the Hollywood film industry. *Regional Studies*, 47(7), 1095-1110.

PATMORE, C. (2003). The Complete Animation Course. Hauppauge, Baron's Educational Series, 16, New York.

RICHARD, W. (2009), The Animator's Survival Kit, Faber & Faber, London - New York.

SCOGNAMILLO, G. (1997), Dünya Sinema Sanayi, Timaş Yayınları, İstanbul.

SCOTT, R. W. (1993). The Comic Art Collection Catalog. Westport/Connecticut, London.

SOLOMON, C. (2016). The Art of Frozen. Chronicle Books. San Francisco.

SOLOMON, C. (1987), Animation: Notes on a Definition; The Art Of The Animated Image, The American Film Institute, California.

TEPECİK, A. (2002). Grafik Sanatlar: Tarih-Tasarım-Teknoloji, Detay Yayıncılık, İstanbul.

THOMAS, B. (1997), Disney's Art of Animation: From Mickey Mouse to Hercules. Hyperion, USA.

Tosun, N. B., & Kalyoncu, Z. Ö. (2014). Marka Farkındalığında Maskot Kullanımının Etkisi. *Journal of Life Economics* (e-ISSN: 2148-4139), 2(2), 87-114.

TURANİ, A. (2007), Dünya Sanat Tarihi, Remzi Kitabevi, İstanbul.

WELLS, P. (1998), Understanding Animation, Routledge, New York.

WHITEHEAD, M. (2012). Animasyon Filmler, Kalkedon Yayınları, İstanbul.

WILLIAMS, R. (2009) The Animator's Survival Kit, Faber & Faber, London-New York.

YEĞİN E. B. (2011). Türk Sinemasında Sanat Yönetimi ve Annie Geelmuyden Pertan, İstanbul Beykent Üniversitesi Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul.

İNTERNET KAYNAKLARI

<http://britsketch.blogspot.mx/2014/01/frozen-rosemailing.html>, 11.03.2016

<http://disney.wikia.com/wiki/Arendelle>, 12.03.2016

<http://hargabedcover.info/236852-disney-princesses-with-anna-and-elsa>, 10.03.2016

<http://www.imdb.com/name/nm0316062>, 11.03.2016

<http://www.pixar.com>, 01.03.2016

http://www.tr.wikipedia.org/wiki/Karlar_Ülkesi, 03.03.2016

<http://www.wisegeek.com/what-is-an-animation-director.htm>, 01.03.2016

<http://www.youtube.com/watch?v=z4Hy69Z5IpE>, 02.03.2016

[https://en.wikipedia.org/wiki/Frozen_\(soundtrack\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Frozen_(soundtrack)), 13.03.2016

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Pixar>, 09.03.2016

RESİM LİSTESİ

Resim 1: Koşan Domuz Figürü, [http://www.corbisimages.com/images/Corbis-42-25088782.jpg?size=67&uid=bbc 7270 c-7f7e-4146- 8d4e -eaf258436 c1a](http://www.corbisimages.com/images/Corbis-42-25088782.jpg?size=67&uid=bbc%207270%20c-7f7e-4146-8d4e-eaf258436c1a) (24.03.2016).

Resim 2: Lascaux Mağarası Figürleri, [http://learningparade.typepad.co.uk/.a/6a011570196a 4c970c0133ed0711e7970b-pi](http://learningparade.typepad.co.uk/.a/6a011570196a4c970c0133ed0711e7970b-pi) (24.03.2016).

Resim 3: Emile Reynaud'un Optik Tiyatrosu, <http://www.repro-tableaux.com/a/poyet/thetheatreoptiqueanditsin.html>, (22.03.2016).

PROFESYONEL MAKYAJ EĞİTİMİNDE TEKNOLOJİNİN KULLANIMI
THE USE OF TECHNOLOGY IN TEACHING PROFESSIONAL MAKEUP

Doç. Müzeyyen Sevtap Aytuğ

İstanbul Gelişim Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölüm Başkanı

msaytug@gelisim.edu.tr

ÖZET

Profesyonel makyaj eğitimi ülkemizde sadece Güzel Sanatlar Fakülteleri ile Sanat ve Tasarım Fakültelerinde veya konservatuvarlarda bir kaç saatlik bir ders olarak verilmektedir. Oysa ki profesyonel makyaj sadece sinema, televizyon ve sahne sanatları değil tıbbi amaçlı olarak eksik uzuvların tamamlanması için gerçek görünümlü protezler, kemoterapi veya kaza sonucu kaybedilen saç gibi kıllı bölgelerde fiziksel görünümde yapılması istenilen tüm değişiklikler ve ilaveleri kapsar. Profesyonel makyaja hizmet eden kozmetik sektörü, hava tabancası ve 3D yazıcılar gibi ürünler, istenilen görünümün yaratımında günlük yaşam veya sanat alanında başarılı uygulamalar için kullanılmaktadır. Plastik makyaj alanındaki kan, yara yapım malzemeleri, kalıp alma ürünleri gibi diğer ürünler de benzer şekilde gelişen teknoloji ile makyaj alanındadır.

Anahtar kelimeler: profesyonel makyaj, protez, 3d tasarım programları, 3d yazıcılar, profesyonel makyaj ürünleri

ABSTRACT

Professional makeup training is given only few hours as lesson at Faculties of Fine Arts, Faculties of Art and Design and Conservatories in our country . However, professional make-up includes all changes and additions of physical appearance not only film, television and performing arts but also medicinal purposes such as completing the missing limbs as real-looking prostheses and hair lost because of chemotherapy or accidental on hairy areas. Cosmetic sector ,the products like air gun and 3 D printers are used to serve to create succesfull applications in daily life or arts works. Blood, scar making products, impression taking materials are in plastic make up sector together with developing technology

Key words: professional make-up, prosthetics, 3d design programs, 3d printers, professional make-up products

GİRİŞ

Makyaj insanlık tarihinin bilinen ilk dönemlerinden itibaren, vücudu çamurla kaplamaktan başlayıp, törenlerde doğadan elde edilen boya maddeleri ile yüz ve vücutlarını boyama örnekleri ile dikkat çeker [11]. Profesyonel makyaj ise, özellikle sahne sanatları, sinema ve televizyonda uygulanan makyaj yanında günlük yaşamda gelin makyajı gibi özel günlerdeki uygulamalar, kalıcı makyaj örnekleri, dövme ve estetik ameliyatlara hayatımızda yer almaktadır. Profesyonel makyajın eğitimde yer alması henüz çok yeni bir uygulama olmakla birlikte, ilgili sektörlerin ihtiyacı doğrultusunda eğitilmiş eleman talebi eğitimde makyaj eğitimine daha fazla yer verilmesini gerekli kılacaktır. Her alanda olduğu gibi makyaj alanında da teknoloji kullanımı hem zaman hem de kalite konusunda daha verimli olabilmek için gerekli olmuştur.

1. Kullanılan Araştırma Yöntemleri ve Metodlar

Makalenin hazırlanmasında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesinde 14 yıldır vermekte olduğum makyaj dersleri ve ayrıca diğer üniversitelerde verilen makyaj dersleri müfredatları incelenmiş olup, kullanılmakta olan yeni teknolojiler konusunda da Amerika'da yayınlanan ve profesyonel makyaj alanında konusunun ilk yayını sayılan ve halen alanının en güncel bilgilerini takip eden Makeup Artist [1], Cinefex [2], CinemaTechnology [3], Cineaste [4], AmericanCinematographer [5] dergileri yol gösterici olmuştur. Bu şekilde, Nitel Araştırma Yöntemi ile birincil ve ikincil araştırma yöntemleri uygulanmıştır [10]. Ayrıca, internet ortamında, güncel bilgilerin takibi açısından makyaj alanında üretim yapan firmalar araştırılmıştır.

2. Profesyonel Makyaj ve Uygulanan Ders Programı

Türk Dil Kurumu 01.07.2016 tarihindeki makyaj tanımlaması;

1. isim Yüzü güzelleştirmek için boyama, yüz boyama, yüz bakımı

2. sinema, TV (***) İyi görüntü sağlamak, belli bir tipi yaratmak veya yalnızca bazı

düzeltilmeler yapmak için oyuncunun yüzünde ve başka organlarında yapılan boyama ve

değişimler [6].

Bu çerçevede makyaj dersinin verildiği 4 yıllık lisans programlarında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Marmara Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Bilkent Üniversitesi, Ege Üniversitesi gibi kurumlarda, makyaj eğitimi halen birkaç saatlik bir eğitim olarak yer almaktadır. Bu ders programlarında profesyonel makyajda ihtiyaç duyulan temel teorik ve uygulamalı bilgiler aktarılmakla birlikte, ders saatlerinin kısalığı kapsamlı bir makyaj eğitimi için yeterli olmamaktadır. Almanya'da ki makyaj eğitimi kanunları gereği 3 yıllık eğitim şart koşulduğu için Mephisto gibi makyaj eğitim kurumlarında 3 yıllık makyaj eğitimi ile makyaj ile ilgili bilinmesi gereken tüm alanları kapsamakla birlikte, Amerika ve diğer Avrupa ülkelerinde

farklı içeriklerle sınıflandırılmış eğitimler birkaç haftalıktan 1 yıllık süreye kadar, farklı dönemlerde planlandığı gözlemlenmektedir. Make up For ever hem bir ürün üreticisi hem de akademi olarak makyaj eğitimi vermektedir [7], [8].

2.1. Profesyonel Makyaj Dersi Kapsamında Ürün ve Alet Bilgileri

Profesyonel Makyaj dersinde üzerinde çalışılan tuval insan vücudu veya tasarlanmış olan herhangi bir karakterdir. Bu tuval tasarlanmış olan karaktere dönüştürülür. Bu karakter üzerinde meydana gelecek her tür değişiklikte aynen insan vücudunun sahip olduğu kan, ter, gözyaşı, deri deformasyonları, kıllı bölge değişikliklerinde olduğu gibi farklı ürünler kullanılarak görünüm değişikliği inandırıcı bir şekilde gerçekleştirilir[9]. Bu makalenin konusu olmadığı için makyaj türleri veya dönem makyajları uygulamaları gibi detaylara girmeden sadece makyaj dersinde kullanılmakta olan teknolojiye odaklanarak profesyonel makyajın ilk uygulandığı yıllardan günümüze kadar olan teknoloji değişiklikleri dikkate alınmıştır.

Cilt temizleme ürünleri, makyaj altı ürünleri, fondöten, pudra, sabitleyici sprey, ruj, far, allık, fırçalar, sünger Bu ürünler güzelleştirici makyaj veya standart makyaj olarak tanımlanan sadece renk değişiklikleri ve karakterin cildinin sinema, televizyon veya sahne sanatlarında kullanılan teknik koşullara (ışık, kamera vd.) uygun ortamda istenildiğini gibi görünmesini sağlar. Bu ürünler özellikle kullanılan kamera ve ışık sistemlerine göre gelişim ve değişim göstermiştir. Makyajın ilk yıllarında kalın bir malzeme olan fondöten günümüzde HD teknolojisi ile çok ince yapıda ancak daha fazla örtücü özelliğe sahip olması gereğini ortaya çıkarmıştır. Benzer şekilde eskiden sünger ve fırça ile uygulanan fondötenler günümüzde airbrush ile çok ince bir tabaka halinde püskürtülerek uygulanmaya başlanmıştır. Makyaj altı ürünlerinin ve diğer cilt bakım ve makyaj ürünlerinin kimyasal yapıları da cilde zarar vermemek yanında besleyici ve sorun giderici (sivilceleri kurutan, kırısklıkları azaltan vd.) özellikleri ile dikkat çekici hale gelmiştir. Zamanın çok değerli olduğu profesyonel sektörde ürünlerin kolay uygulanabilmeleri yanında ciltten temizlenmeleri de hızlı ve kolay uygulama gerektirdiği için temizleme ürünleri de büyük bir gelişme göstermiştir. Kullanıcıların sağlık bilgisi koşullarına daha fazla önem vermeye başlamaları sebebi ile cilde temas gerektiren fırça ve aletlerin dezenfektanları daha fazla kullanılmaya başlanmıştır.



Görsel 1



Görsel 2



Görsel 3



Görsel 4



Görsel 5

2.1.1. Kan, ter, gözyaşı gibi vücut salgıları ve diş boyası

Bu ürün gruplarının en büyük özelliği uygulandıkları formlarında zamanla bir değişim olmamasıdır. İnsan vücudundan herhangi bir vücut salgısı çıktıktan sonra geçen zamanla renk ve görünüm değiştirir ancak profesyonel ürünlerden beklenen bu değişimin olmamasıdır. Sıvı ve şeffaf görünümlü ve açık renkli bir kan kullanılıyorsa, bu uygulama zamanının üzerinden birkaç saat geçse de değişmez. Çünkü makyaj uygulamasının sürekliliği ancak bu şekilde kontrol altında tutulabilir. Kurumuş kan görüntüsü istendiğinde ise, bu amaçla geliştirilmiş kuru görünümlü kan kullanılır ve yine onun da görünüm değişikliğine uğramaması beklenir. Eskiden özellikle uygulanan kostüm üzerinde leke bırakan ürünlerle ilgili sorunlar yaşanırken gelişen teknoloji ile leke bırakmayan, temizlenince tamamen gözden kaybolan makyaj ürünleri geliştirilmeye başlanmıştır. Ter ürünlerinde çekimin tekrarlanabilirliği açısından su gibi akıp gidici değil cilt üzerinde durabilen ürünler tercih edilmektedir. Gözyaşı ürünlerinde ise, oyuncunun doğal olarak gözlerinden yaş gelmesini sağlayan mentollü ürünler kullanılmaktadır. Dişin kırık, yok veya renginin tam beyaz, nikotin, kanamış rengi olmasını sağlamak için kullanılan ürünler tükürükle çıkmayacak ürünler olması beklenir. Bu beklenti için, fırçalanınca çıkabilen siyah, beyaz, nikotin ve kırmızı renkli diş boyaları geliştirilmiştir. Özel fırçası ile dişe uygulanır ve özel olarak temizlenmediği müddetçe dişte kalır.



Görsel 6



Görsel 7



Görsel 8



Görsel9



Görsel 10

2.1.2. Kılı Bölge Ürünleri

Saç, sakal, bıyık, kaş, favori veya diğer kıllı bölge uygulamaları için geçmişte insan saçı veya koyunyünü kullanılırken artık son derece inandırıcı ve dayanıklı sentetik yapıda istenilen metre uzunluğunda saç parçaları üretilebilmektedir. Peruklarda her türlü şeklinverilebildiği bu saç parçaları özellikle insandan elde edilmesi mümkün olmayan uzunluk ve renkte saçların bulunabilmesi imkânını yaratmıştır. Tamamen elde yapılan tül üzerine kıl işlemleri yerini makinelere bırakmış, böylece hem hızlı, hem daha kaliteli ve aynı standartta üretim mümkün olabilmektedir. Ancak, sakal, kaş, bıyık gibi uygulamalar için halen insan emeği ve yeteneğine ihtiyaç duyulmaktadır. Günlük kullanımda kanser tedavisi veya kaza sonucu saçını kaybedenler için gerçek görünümlü peruk ihtiyacı da hastaların moralleri açısından da önem taşımakta ve tedaviye destek olmaktadır. Öte yanda, takma kirpikler hem kaza sonucu kayıplarda hem de sahne sanatlarında abartılı örnekleri ile sıklıkla kullanılmaktadır.



Görsel 11



Görsel 12



Görsel 13



Görsel 14



Görsel 15

2.1.3. Makyajda Kalıp Alma Tekniklerindeki İlerlemeler.

Oyuncunun yüzünden kalıp alıp, protez üretip yeni bir karakter yaratımı gerektiğinde çok uzun yıllardır aynı teknik ancak daha gelişmiş ürünlerle çalışmak mümkün olabilmektedir. Diş hekimlerinin kullandığı alginat, diş alçısı veya silikon gibi ürünler farklı markaların geliştirdikleri yeni ürünlerle daha hızlı, daha detaylı ve dayanıklı kalıp alma imkanı vermiştir. Ancak, şu an dünyada da makyaj alanında çok az kullanılan 3D yazılım programları ve yazıcılar, makyaj alanında daha yaygın olarak kullanılmaya başladıkça oyuncuya rahatsız yaratan doğrudan

oyuncunun yüzünden kalıp alma ve saatler süren pozitif hazırlama, gerçek görünümlü köpük veya lateks malzemenin kullanılma amacına göre fırınlanması ve ya saatlerce beklenmesi, üretim sürecinde yaşanan sorunlar gibi istenmeyen durumlar tamamen ortadan kalkacaktır. Ayrıca, müzelerde kullanılan gerçek görünümlü heykeller de 3D yazılım teknolojisi ile çok kolay bir şekilde üretilebilecektir. Makyajın henüz tam olarak uygulanmadığı sağlık sektöründe de kayıp uzuvlarda 3D yazıcılar gerçek görünümlü uzuv üretiminde büyük bir kolaylık, düşük maliyet ve kalite getirecektir.

2.1.4. Lensler ve protez tırnaklar

Göz rengini değiştiren veya göze tamamen farklı bir görünüm kazandıran lensler sadece günlük yaşamda değil profesyonel makyaj sektöründe de gittikçe daha yoğun olarak kullanılmaktadır. Bu konuda gelişen teknoloji ile kişiye özel olarak hazırlanan, elle boyanan ve şaşılığı dahi görünüm açısından normal hale getiren uygulamalar sağlık sektöründe de estetik görünüm açısından tercih edilmektedir. Doğuştan iki gözün renginin farklı olduğu durumlarda, körlükte gözün renginin doğal görünmesi istendiğinde veya futbol fanatiklerinin tuttıkları takım renginde lens takmaları gibi uygulamalar gözlenmektedir. Sinemada bilim kurgu karakterlerinde lens kullanımı sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

Öte yanda protez tırnaklar da, hem günlük yaşam hem de profesyonel uygulamalarda kullanılmakta ve hatta bu konuda yarışmalar dahi düzenlenmektedir.



Görsel 16



Görsel 17



Görsel 18

3. Bilgisayar Teknolojisinin makyaja katkısı

Profesyonel makyajda, özellikle fotoğraf çekimlerinde, günümüzde her fotoğrafçı da var olan Photoshop gibi programlarla küçük düzeltmeler yapmak artık olağan karşılanmaya başlanmıştır. Kırıksıklıkları veya makyaj ile kamufleedilememiş bir lekeyi yok etmek, renk tonları üzerinde oynamak, hatta yüzün veya vücudun herhangi bir bölgesini daha zayıf ve kusursuz göstermek gibi uygulamalar makyaj sanatçısı ile bilgisayar ortamında son düzeltmeleri yapan bilgisayar uzmanının beraberce sonuçlandırabilecekleri bir aşama olarak düşünülebilir. Daha ileri aşamada, 3 boyutlu tasarım programları ve yazıcıları kullanmak ve ZBrush gibi karakter tasarım programları veya dijitalefekt olarak tanımlanabilecek uygulamalar, makyajı oyuncunun üzerinde uygulayan makyaj sanatçısının yaptığı işin niteliğini etkileyebilir gibi görünmektedir. Oyuncu, yönetmen ve makyaj sanatçısının birlikte karar verdiği karakter görünümü, halen örneklerine rastlandığı gibi, sadece tasarımının makyaj sanatçısı tarafından yapılıp, uygulama sürecinin tamamen bilgisayar ortamında ve kurgu aşamasında oluşturulduğu yeni bir forma dönüşebilir. Böylece, yakın zamana kadar ve halen her sahnede makyaj uygulanmak zorunda kalınan oyuncu,

sadece vücuduna elektrotlar bağlanarak veya mimiklerinin ve jestlerinin algılanabildiği duyarlı boyalar kullanılarak bilgisayar ortamında yaratılmış karaktere hareket yüklemekten ibaret olacaktır. Tabii ki burada sorgulanacak olan, makyajla bir karakter yaratılarak, oyunculuk performansını ortaya koyan oyuncu ile aslında kim olduğunun hiçbir önemi olmayan, sadece mimik ve jestlerini doğru kullanabilen herhangi birinin bilgisayarda yaratılmış olan karaktere hareket yüklemesi yapılması arasındaki farklılığın izleyici tarafından nasıl tercih edileceği olacaktır.

SONUÇ

Teknoloji her alanda olduğu gibi makyaj alanında zaman ve maliyetten tasarruf edip ayrıca daha kaliteli eserler ortaya koymak amacı ile sıklıkla kullanılmaktadır. Bu gerek kullanılan ürünlerin kimyası üzerinde çalışarak oyuncuya zararsız ve hatta faydalı ürünler geliştirmek, gerekse gelişen kamera ve ışık sistemleri ile seyirciye daha kaliteli bir görünüm sunabilmek için makyaj ürünlerinin de o kamera ve ışık sistemlerine uygun hale getirilmesidir. Öte yanda, peruk, kirpik gibi eskiden elde yapılan pek çok ürün artık makinelerde üretilmeye başlanmıştır. Ayrıca, her alana girmiş olan bilgisayar teknolojisi makyaj alanında da çok etkin bir yer alıp, “karakter yaratmak” olarak tanımladığımız makyaj uygulamasının tamamen bilgisayar ortamında yapılmasına imkân vermektedir. 3 Boyutlu yazıcılardan elde edilecek maske kullanımları, eksik uzuvları tamamlama veya gerçek görünümlü heykeller yapma aşamasında makyaj sanatçıları yine de işlerini uygulama fırsatı bulabilecekler ancak tüm karakterlerin bilgisayar ortamında oluşturulacağı ortamlarda makyaj sanatçısı eline neredeyse hiçbir makyaj ürünü almadan sadece karakterin tasarımını yapan bir sanatçıya dönüşebilecektir. Ancak, bu koşullar altında, oyuncunun performansının ne kadar önemi olacağı tartışma konusu olacaktır.

KAYNAKÇA

- [1] Make up Artist Magazine www.makeupmag.com (Erişim Tarihi: 30.06.2016)
- [2] Cinefex, www.cinefex.com (Erişim Tarihi: 30.06.2016)
- [3] Cinema Technology, www.cinematologymagazine.com (Erişim Tarihi:30.06.2016)
- [4] Cineaste, www.cineaste.com (Erişim Tarihi:30.06.2016)
- [5] AmericanCinematographer www.theasc.com/magazine (Erişim Tarihi:30.06.2016)
- [6] www.tdk.gov.tr/index.php?option=com (Erişim Tarihi:01.07.2016)
- [7] www.maskenbildnerschule.de/en/author/mephisto/ (Erişim Tarihi: 01.07.2016)
- [8] www.academy.makeupforever.com (Erişim Tarihi: 01.07.2016)
- [9] Aytuğ, S. Profesyonel Makyaj, Mitos –Boyut Yayınları, İstanbul 2011
- [10] Dawson, C., Çeviri Editörü ARI, A., Araştırma Yöntemlerine Giriş, Eğitim Yayınevi, Konya,2015
- [11] Delamar, P., The Complite Make- up Artist, The Macmillan Press Ltd., London 1995
- Görseller
- 1 Özel Makyaj Efektleri alanında çalışan sanatçılar için ürün hizmeti sunan Warehouse Inc. Firması tanıtımı
- 2 Elektrik bağlantısı ihtiyacı duymadan kullanılan Hava Tabancası Markası Iwata Freestyle tanıtımı
- 3 Dünyadaki en büyük Profesyonel Makyaj ürün satıcılarından RCMA firması tanıtımı
- 4 Vibe Markalı Hava Tabancası seti
- 5 MAKE UP FOR EVER firmasının eğitim programı tanıtımı
- 6 Kryolan Markalı Kan ürünü
- 7 Kryolan Markalı Saçsız Baş ürünü
- 8 Kryolan Markalı Cilde uygulanan Çamur ürünü
- 9 Dişe uygulanan diş boyası Tooth Enamel
- 10 Gözleri yaşartmak için Mentol
- 11 Takma kirpikler

- 12 Perukların makinada hazırlanması
- 13 Saçların üzerine işlendiği hazır peruk alt malzemesi
- 14 Peruk işleme makinaları
- 15 Üzerine sakal ve bıyık işlenen tül
- 16 Protez Tırnak
- 17 Protez Tırnak
- 18 Lensler

19. YÜZYILDA FOTOĞRAFİN ÜLKE TOPRAKLARINDA KULLANIMINA DAİR YILDIZ ALBÜMLERİ ÜZERİNDEN BİR İNCELEME

Yrd. Doç. Dr. Mehmet NUHOĞLU

Yıldız Teknik Üniversitesi, mnuhoglu@yildz.edu.tr

Öğr. Gör. Fulya BETEŞ

İstanbul Gelişim Üniversitesi, fbetes@gelisim.edu.tr

ÖZET

19. yüzyılda fotoğrafın icadı tüm dünyada olduğu gibi Osmanlı İmparatorluğu'nda da büyük bir ilgiyle karşılanmıştır. Fotoğraf keşfedildiği dönemden itibaren Osmanlı'da benimsenmiş, gücünün ve etkisinin farkına varılmasıyla birlikte farklı şekillerde kullanım alanları imparatorluk içinde genişlemiştir.

Sultan II. Abdülhamid fotoğrafın erken dönemlerinden itibaren fotoğrafın taşıdığı gücü fark edip bu gücü diplomasi için kullanan önemli isimlerin başında gelmektedir. Bu amaçla derlenen Sultan'ın Yıldız Fotoğraf Albümleri, 19. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'nda fotoğraf endüstrisine hizmet etmesi bakımından fotoğraf tarihinde önemli bir yere sahiptir.

Büyük bir fotoğraf tutkunu olan Sultan II. Abdülhamid' in fotoğrafın temsil gücünü erken dönemlerde keşfetmiş olması sayesinde, döneminde fotoğrafı tanıtım, propaganda ve imaj yaratmada etkili bir biçimde kullandığı görülmektedir.

19. yüzyılda dünyada fotoğrafın bir sanat dalı olup olmadığı konusunda tartışmalar yaşanırken Osmanlı' da fotoğrafın güzel sanatların bir dalı olarak anıldığı, basında yurtdışında basılan yeni fotoğraf yayınları hakkında bilgiler verilir fotoğrafın parlak geleceği üzerine yazıların yer aldığı, fotoğraf yarışmalarının düzenlendiği görülmektedir. Bunun yanı sıra raporlama ve günlük olayları tespit amacıyla da fotoğraf bu dönemde önemli bir araç olarak kullanılmıştır.

Bu çalışmada, günümüz fotoğraf endüstrisi içinde kabul gören, fotoğrafın ana unsurlarının, ülke coğrafyası içerisinde varoluşu ve şekillenmesi incelenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yıldız Albümleri, Sultan II. Abdülhamid, Chicago Fuarı, Fotoğrafta Temsil.

ABSTRACT

The invention of photography has met with great interest in the Ottoman Empire as well as in the world. Photography has been adopted by The Ottoman since its discovery period, and has

expanded in different ways of usage areas of through the empire after the awareness of its power and influence.

The Sultan II. Abdulhamid, who had realized the power of photography since its early stages, was one of the important names using this power to diplomacy. The Sultan's Yıldız Photography Albums have an important place in history of photography for their services to the Ottoman Empire's photography industry in 19th century

It has been seen that the Sultan II. Abdulhamid was a photography passion and he was discovered the representation power of photography in its early stages. Thanks to this, he has been used it effectively for promotion, propaganda and image creation through his period.

While a debate about whether photography was an art form or not in the world of 19th century, it has been found that it was accepted as an art form in the Ottoman Empire. It is known that photography competitions were arranged, the public had been informed about recently published photographs and texts were written about the bright future photography in the Ottoman. Moreover, it was an important tool to create reports and identify daily events in that period.

In this study, it is intended to enlighten the existence and in shaping the main elements of the photography, that are accepted by the recent photography industry, with in the borders of our land.

Keywords: Yıldız Albums, Sultan II. Abdulhamid, Chicago Fair, Representation in Photography.

1. GİRİŞ

19. yüzyılda fotoğrafın icadı ile birlikte tüm dünyada olduğu gibi Osmanlı'da da adından söz ettirdiği görülmektedir. Takvim-i Vekayi gazetesinin 28 Ekim 1839 tarihli nüshasında yer alan fotoğrafla ilgili ilk yazı Osmanlı İmparatorluğu'nda fotoğrafın keşfinden itibaren yakinen takip edildiğini ortaya koymaktadır (Fırat, 2015).

Çevikalp'in (2010) de belirttiği gibi; Osmanlı Sarayı, fotoğrafla Sultan Abdülaziz'in, Kırım Savaşı'nı fotoğraflarla takip etmesiyle tanışmıştır. Ancak Osmanlı toprakları başta olmak üzere tüm dünyayı kapsayan bir arşiv oluşturma fikri Sultan Abdülhamid tarafından gerçekleştirilmiştir.

2. II. ABDÜLHAMİD'İN YILDIZ FOTOĞRAF ALBÜMLERİ KOLEKSİYONU

Sultan II. Abdülhamid'indiger sanat dallarına olduğu kadar fotoğrafa da hayran olduğu tarihi kaynaklarda yer almaktadır. Çevikalp' in (2010) de vurguladığı gibi Sultan, döneminde fotoğrafla ilgili tüm teknik gelişmeleri yakından izlemiş, dünyanın her neresinde olursa olsun yeni icatları Yıldız Sarayı'na getirtmiştir. İktidarında işinin ehli fotoğrafçılar tarafından Osmanlı coğrafyası neredeyse karış fotoğraflanmıştır. Dönemin meşhur fotoğraf sanatçılarıyla çalışmış, belirlediği konseptler çerçevesinde fotoğraf albümleri hazırlatmıştır Sultan; albümlere girecek fotoğrafları kendi eliyle seçerek, beğenmediği kadrıkları yeniden çekirmiştir. Birçoğu bugüne

kadar ulaşan bu fotoğrafların hepsinin ortak özelliği Osmanlı'yı kudretli gösteren sanatsal karelerden oluşmasıdır.

Sultanın hobi olarak başlattığı uğraş, zamanla pek çok fotoğrafçının geçim kapısına ve Sultan'ın taşrayla, dünyayla iletişim aygıtına dönüşmüştür. Devrin ünlü fotoğrafçılarına sipariş ettiği, kimi zaman da ünlü fotoğrafçılardan satın aldığı fotoğraflardan oluşan albümler Yıldız Saray'ında tutulduğu için 'Yıldız' veya 'II. Abdülhamid Albümleri' ismiyle tarihe geçmiştir. Arşiv, döneminde dünyanın en büyük koleksiyonlarından (Çevikalp, 2010).

Bu albümler, 1862 – 1917 zaman dilimini kapsamaktadır. IRCICA (İslam Tarih, Sanat, Kültür Araştırma Merkezi)'nin tespitine göre bu fotoğraflar 962 albümde toplanan, 38599 kareden meydana gelmiştir. Bu karelerin iki bin kadarı gravür, diğer kısmı orijinal fotoğraflardan oluşmaktadır. Fotoğrafların bin kadarı elle renklendirilmiştir (Carney, 1989).

Yıldız albümleri konularına göre şu şekilde gruplara ayrılabilir; Çeşitli Yerleşim Birimleri, Muhtelif Mimari Eserler ve Çeşitli Binalar, Sanayi ve Zirai Kuruluşlar, Eğitim ve Benzeri Kurumlar, İmar Faaliyetleri, Demiryolu ve Köprü İnşaatları, Şahıslar, Örf ve Adetler, Faaliyet Raporları, Envanter ve Demirbaş Tespitleri, Seyahatlere İlişkin Tespitler, Çeşitli Ürünlere Ait İmalat ve Satış Katalogları, Atlar, Çiftlik ve Haralardaki Hayvan Resimleri, Silah Katalogları, Gemi Fotoğrafları ve Muhtelif Fotoğraflar. Fotoğraflarağırlıklı olarak İstanbul ve Osmanlı topraklarında çekilmiştir.

Ayrıca Amerika'dan Japonya'ya kadar tüm dünyayı kapsayan fotoğraflar da koleksiyon içerisinde yer almaktadır. Fotoğrafçı veya fotoğrafhane olarak ilk tespitlere göre varılan adet 263 olup bu sayımda aynı şahsa ait olduğu bilinen farklı ünvanlı imzalar tek sayılmıştır (Yılmaz, 2008).



Şekil-1: Beyazıt Yangını
İstanbul Manzarası, 19. yy.



Şekil-2 : New York Manzarası, 19. yy.

2.1. Tanıtım Ve Propaganda Aracı Olarak Yıldız Fotoğraf Albümleri

Çevikalp(2010)'in de vurguladığı gibi; II. Abdülhamid'in fotoğrafa ve fotoğraf teknolojisine verdiği önem kişisel bir heves olmaktan öteye geçmiştir. 1840'larda kullanılmaya başlanan fotoğraf, 1880'lere gelindiğinde bir diplomasi aracına dönüşmüştür. Fotoğraf ve albümlerin, İngiltere Kraliçesi Victoria başta olmak üzere o günlerde Avrupalı kralların öncelikli

uğraşı olduğu görülmektedir. Albümler devlet liderleri için bir taraftan ülkelerini tanıtmaya, diğer taraftan da zenginliklerini ve varlıklarını yansıtmaya vasıtası olarak kullanılmıştır. Üzeri değerli taşlarla süslenen albümler, dönemin en itibarlı hediyeleri olarak kabul görmüştür.

Sultan II. Abdülhamid’te hazırlattığı albümleri bazen bizzat eliyle bazen de elçiler vasıtasıyla dönemin krallarına hediye etmiştir. Sultan, bu albümleri sadece Avrupa’daki krallara değil, Uzakdoğu’daki devlet liderlerine de göndermiştir. Bu albümlerin hazırlanmasındaki en büyük amaç Osmanlı’yı dışa karşı güçlü göstermek, devletin mevcut imajını korumaktır. Sultan, özellikle Batı’da İmparatorluk hakkında çıkan olumsuz yayınlardan rahatsız olmuş, bu tür kampanyaların önüne geçmeye çabalamıştır. Bu çabanın en önemli örneklerinden birisi Yıldız Fotoğraf Albümleri’dir. Sultan, albümlerin yanına ülkesini anlatan kitapları da eklemiştir. Albümlerin birçoğu bugün hâlâ varlığını korumaktadır. Özellikle ABD’deki Kongre Kütüphanesi (Library of Congress) bu bağlamda oldukça zengindir (Çevikalp, 2010).



Şekil- 3: Tophane Fabrikası,
19.yy.



Şekil-4: Askeri Okul, 19. yy.

Sultan 2. Abdülhamit döneminde fotoğrafın temsil ve propaganda gücünün farkında olduğunun en önemli örneklerinden birisi ülke sınırları içerisinde fotoğraf çekmenin izne tabi olmasıdır. İstanbul’da, diğer vilayetlerde de manzara resmi çekmenin izne tabi olduğu, bunun takibinin zabıtalarca yapıldığı, iki arşiv belgesi ve bir gazete haberinde yer almaktadır. Sabah gazetesinin 18.11.1894 tarihli ve 1895 sayılı nüshasında “İstanbul’daki latif mevkilerin fotoğrafı için izin talebinde bulunan Nikolaki Enderyamano (Nicolas Andriomenos)’ya” bu iznin verildiği haberi yer almaktadır. Arşiv’den (İrade-i Hususiye, Dosya 378, Dosya 30) işaretli ve 23.5.1907 tarihli bir vesikada “Rus teb’asından Mösyö Zengin için Dersaadet’te fotoğraf çekmek ve resim yapmak üzere izin verilmesi”nden bahsedilmektedir (Yılmaz, 2008).

2.1.1. Dünya Sanayi Fuarlarında Osmanlı Devleti’nin Yıldız Albümleri İle Temsil Edilmesi

Sanayi Devrimi sonrası gerçekleştirilmeye başlayan sanayi fuarlarında yeni teknolojiler ve sanayi ürünleri öne çıkmıştır. Milyonlarca kişinin ziyaret ettiği, milyonlarca metrekarelik alan kaplayan dünya fuarları uluslar arası ilişkilerin gelişmesine, teknolojik yeniliklerin hızlanmasına yol açmışlardır (İstanbul Fuar Merkezi, 2011).

1867'de henüz şehzade iken Sultan Abdülaziz ile birlikte katıldığı Uluslararası Paris Sergisi'nden çok etkilenen II. Abdülhamid, tahta çıktıktan sonra yurt dışında açılan sergilere heyetler göndererek, bu sergilerde ülkesinin tanıtımına yönelik etkinlikler düzenlemiştir. Bu bakımdan 1891'deki Uluslararası Chicago Sergisi bir başarı örneğidir (Çevikalp, 2010).

Arşivlerde dünya sanayi fuarlarına katılım ile ilgili çeşitli belgeler yer almaktadır. Yıldız Tasnifi- Sadaret-Hususi Maruzat, Dosya 263, sıra 55' de, 1893 tarihli vesikada Gülmez Biraderler'in, Chicago Sergisi' ne gönderecekleri fotoğraflar için izin talebinde bulunduğu rastlanmıştır. Chicago Sergisi ile ilgili bir diğer haber Servet-i Fünun Dergisi'nin 11 Ocak 1894 tarihli 148 numaralı nüshasının 288. sayfasında görülmektedir (İhsan, 1894). Bu habere göre; Chicago Sergisi esnasında bir Milletlerarası Fotoğraf Kongresi akdedileceği bildirilmektedir. Bir diğer sergi haberine ise 5.7.1894 tarihli ve 140 numaralı Maarif Mecmuası'nda rastlanmıştır. Bu haberde, 1898 Milano Fuarı'nda fotoğrafçılık içinde bir yer ayrılacağı bildirilmektedir (Yılmaz, 2008).

2.1.2. 1893 Chicago Dünya Sanayi Fuarı

Kolomb'un Amerika'yı keşfetmesinin 400. yılı anısına 1893'te Chicago'da dünyanın en büyük fuarı gerçekleştirilmiştir. 600 dönüme kurulan fuar alanına 200 bina kurulmuş ve fuarı 6 ayda 26 milyon kişi tarafından ziyaret edilmiştir (Başkavak, 2013).

Chicago'da düzenlenen Dünya Fuarı'na Osmanlı Devleti, Türk Köyü ile katılmıştır. Türk Köyü, Alman ve Hollanda köyleriyle aynı sokakta yer almıştır. Ayrıca Türkçe, Arapça ve İngilizce yayınlanacak bir gazete çıkartılmış, bir tiyatro kurulmuş, Osmanlı memleketlerini tanıtan geniş bir fotoğraf sergisi açılmıştır (Armağan, 2006).

Bu fuarda Türk Köyü'nün en dikkat çeken bölümü de Abdülhamid'in özel fotoğraf koleksiyonundan seçilmiş Osmanlı'yı ve şehirleri yansıtan fotoğraflarını içeren kısımdır. Çoğunluğunu İstanbul şehri, Osmanlı da Tıbbiye ve Bilim, Osmanlı ordusu ve donanması ile ilgili fotoğrafların oluşturduğu fotoğraf sergisi Chicago Fuarı'nda ilgi odağı olmuştur. Chicago Dünya Fuarı 30 Ekim 1893 de günü büyük seremoniler ile kapandığında Sultan 2. Abdülhamid' in Türk Köyü en çok alkış ve takdir alan pavyonlardan biri olarak tarihe geçmiş ve tam 45 madalya ile ödüllendirilmiştir (Özmeral, 2013).



Şekil- 5: Chicago Dünya Fuarı'nda Kurulan İstanbul Sokağı -1893.

1893 yılında, II. Abdülhamid, Yıldız Albümlerinden, hem New York Belediye Başkanı A. S. Hewitt'e hem de Amerikan Kongre Kütüphanesi'ne hediye göndermiştir. Bu albümler, 1824 fotoğraftan oluşan 51 albüm olarak yollanmıştır. Hediye edilen bu albümler, Kongre Kütüphanesinin Fotoğraf ve Baskı bölümünde, "19.yy Osmanlı Fotoğraf Koleksiyonu" olarak yer almakta ve büyük değer taşımaktadır. Bu fotoğraflar yeniden gruplandırılıp, numaralandırılarak, çeşitli işlemlerden geçirilmiş, koruma altına alınmıştır(Carney, 1989).

2.2. Rapor, Tespit ve Enformasyon Aracı Olarak Yıldız Fotoğraf Albümleri

Yılmaz'ın da(2008) belirttiği gibi, Sultan II. Abdülhamid, fotoğrafın temsil, tanıtım ve imaj yaratmada etkisinin yanısıra belge olma özelliğinin de farkına vararak, iktidarı boyunca fotoğrafın bu özelliğinden yararlanmıştı. Bu itibarla, günlük olayları fotoğrafla tespit etmek işi, Sultan II. Abdülhamid'in bilhassa önem verdiği bir konu olmuştur.

Askeri teşkilat içinde ve mühendisler eliyle yurdun her köşesinde şahıslar, binalar, genel manzara ve imar faaliyetlerinin durumlarının ve gelişmelerinin tespit ve raporu için fotoğraf kullanılmıştır. Hicaz Demiryolu inşası gibi bir faaliyeti, neredeyse 15-20 kilometrede bir fotoğraflanmış karelerden takip etmek mümkün olmaktadır(Yılmaz, 2008).



Şekil-6: Halep Yakınındaki Bağdat Demiryolu İnşaatı – Suriye, 19. yy.

Fotoğraf henüz kırk yaşlarında iken, Yıldız Albümleri'nde bu dönemde fotoğrafın İstanbul'da tam manasıyla belge, haber, bilgi kaynağı ve vasıtası, kısacası enformasyon kaynağı olarak kullanıldığı görülmektedir. Sabah gazetesinin 1894 tarihli 1855 numaralı nüshasında "Ziraat ameliyat mekteplerinin bina, tarla ve numune bahçelerinin fotoğraflarının çekilerek albüm meydana getirilmesi"nden bahsedilmektedir(Yılmaz, 2008).

2.3. Fotoğrafın Osmanlı'da Güzel Sanatların Bir Dalı Olarak Görülmesi ve Değeri

Sabah Gazetesi'nin 2292 numaralı ve 1895 tarihli nüshasında, fotoğrafçılık ile ilgilenen kişilerin dernek kurduklarına ilişkin bir haber görülmektedir. Bu haberde Selanik'te fotoğrafçılık, ressamlık ve güzel sanatlar ile ilgilenen bir dernek kurulduğu bildirilmektedir. 1895'te böyle bir derneğin kurulması ve bilhassa fotoğrafın derneğin adından anlaşıldığı üzere, güzel sanatların bir unsuru sayılması dikkat çekicidir(Yılmaz, 2008).

Bu dönemde Servet-i Fünun'un 1895 tarihli nüshasında örneği görülen şekilde başta bu dergide olmak üzere zaman zaman fotoğraftan bahseden “Fotoğraf Musahabesi (Söyleşi)” başlığı altında toplanan yazılara rastlanmaktadır. Bu dönemde fotoğraf yarışmalarında yapıldığı görülmektedir. 9 Nisan 1896 tarihli ve 265 numaralı Servet-i Fünun'da fotoğrafçılığın önemi ve buna bağlı olarak Servet-i Fünun' un tertip ettiği bir “Fotoğraf yarışması”na dair yazılar bulunmaktadır (İhsan,1896). Yine Servet-i Fünun'un 26.9.1895 tarihli ve 237 numaralı nüshasından, İngiltere’de fotoğrafı konu alan bir gazetenin yayınlanmakta olduğu, Fransa’da ise iki kişinin renkli fotoğraf konusunda bir kitap yazmış olduğu görülmektedir(Yılmaz, 2008).

5 Mart 1896 tarihli 260 numaralı Servet-i Fünun dergisinin kapağı “sizin enstanteneleriniz”başlığı altında amatör fotoğrafçılardan gelen karelere ayrılmıştır (İhsan, 1896). 26 Eylül 1895 tarihli 237 numaralı Servet-i Fünun dergisinin 36. ve 37.sayfalarında ise de “fotoğraf-ı heveskar manzaraları” adı ile amatör fotoğrafçılardan gelen fotoğraflara yer verilmiştir (İhsan, 1895). Bu iki örnekten anlaşıldığı üzere II. Abdülhamid döneminde fotoğrafla ilgilenen kişilere destek verilmiş, bu kişiler fotoğraf çekmeye teşvik edilmiştir.

Fotoğrafın önemi ve değeri Osmanlı’ da, oldukça hızlı fark edilmiş, bunun bir sonucu olarak iyi fotoğrafçılara unvanlar verilip, şehzadelerin eğitimine fotoğrafçılık alanında dahil edilmiştir. Fotoğrafçıların en iyilerine “ressam-ı şehriyari”, “fotoğrafı-ı hazret-i şehriyari”, “ser-fotoğrafi-yi hazret-i şehriyari” gibi unvanların verilmesi, Murad Efendi ile başladığını bildiğimiz şehzadelerin fotoğrafçılık dersi alması gibi noktalar Saray’ın bu meseleye verdiği önemin işaretleridir(Yılmaz, 2008).

Tüm bu örnekler incelendiğinde 19. yüzyılda Avrupa’da fotoğrafın hala bir sanat dalı olup olmadığı konusunda tartışmalar yaşanırken Osmanlı’da fotoğrafın güzel sanatların bir dalı olarak anıldığı, basında yurtdışında yayınlanan yeni fotoğraf yayınları hakkında bilgiler verildiği ve fotoğraf yarışmaları düzenlendiği görülmektedir.

Osmanlı’da 19. yüzyılda fotoğrafın önemi, değeri ve güzel sanatların bir dalı olarak görüldüğü Yıldız Albümleri’nde yer alan karelerden de anlaşılmaktadır. Örneğin, Abdullah Biraderler tarafından Hasköy Kadınlar Hastanesi Tüberküloz Reviri ve Haydarpaşa Hastanesi Reviri’nde çekilen fotoğrafların mekanı ve dönemi belgelemesinin yanı sıra doku, ritim ve perspektif gibi sanatsal birçok öğeyi içerisinde barındırdığı görülmektedir.



Şekil-7: Hasköy Kadınlar Hastanesi,
19. yy.



Şekil- 8: Haydarpaşa Hastanesi
Reviri, 19. yy.

Yıldız Albümleri içerisinde yer alan Kağıthane Harası'ndaki fotoğraflardan fotoğrafçının atları ve idmanları belgelenin yanı sıra kritik anı ve hareketi yakalama çabası içinde olduğu gözlemlenmektedir.



Şekil- 9: Kağıthane Harası'nda Taysız Kısraklar, 19. yy.



Şekil- 10: Kağıthane Harası'nda Atların Eğitimi, 19. yy.

Son olarak albüm içerisinde Osmanlı Devleti sınırları içerisinde yer alan ya da farklı ülke topraklarında bulunan bir çok kentin fotoğraflanmasında bu yerleri belgelemenin ötesinde görsel anlamda resimsel, sanatsal kompozisyonlar oluşturma çabaları içerisinde bulunduğu görülmektedir.



Şekil-11: Bruges, Belçika, 19. yy.



Şekil-12: Kağıthane Sadabad Camii, 19. yy.

Bu itibarla fotoğraf makinesi; sanat ve zanaat farklılaşmasında, zanaatın ötesinde teknik bir alet olarak sanatsal görüntüler oluşturmada kullanılmasıyla aslında tamda sanayi sonrası toplumların; endüstri, üretim, tasarım ve sanat alanında önemli bir cihazı haline gelmiştir.

3. SONUÇ

Fotoğrafın, Saray tarafından istihbarattan kayıt altına almaya; kimlik tespitinden, mimari, tarihi ve kültürel tanıtım alanlarına kadar yaygın kullanımı sonucu, Yıldız Sarayında çok değerli bir fotoğraf koleksiyonu meydana gelmiştir.

Yıldız Albümleri fotoğrafın 19. yüzyılda saray ve devlet tarafından taşıdığı önemin bir göstergesi olma özelliğinin önemli kanıtlarındandır. Bunun yanısıra fotoğrafın belgeleme ve enformasyon kaynağı olma özelliğininde bu dönemde fazlasıyla kullanıldığı Yıldız Albümleri'nden anlaşılmaktadır. Yıldız Fotoğraf Albümleri dikkatle incelendiğinde, bu dönemde fotoğrafın temsil ve tanıtım aracı olması ile imaj yaratmadaki etkisinin farkında olunduğu, bu etkinin devlet tarafından sıklıkla kullanıldığı gözlemlenmiştir.

Fotoğrafın tüm bu özelliklerinin yanı sıra güzel sanatların yeni bir dalı olarak boy gösterdiği de tarihi kaynaklarla birlikte albümler içerisinde yeralan fotoğraflardan anlaşılmaktadır.

Yıldız Fotoğraf Albümleri 19. yüzyılda Osmanlı'da toplumun yaşam biçimi, kültürü, değerleri, benimsenmeye başlayan modernizm ve yenilenme hareketlerinin anlaşılmasını sağlayan kareleri içermesi nedeniyle fotoğraf tarihi için çok büyük bir öneme sahiptir. Fotoğrafın 190 yıllık serüveni içinde geldiği son noktadan bakıldığında, bu albümlerin; fotoğrafın coğrafyamız üzerinde varolma ve gelişme serüvenine kaynaklık eden en eski belgelerden olma niteliğine sahip olduğu görülmektedir.

Yıldız albümleri ve buna paralel dönemin kaynakları incelendiğinde, bugün yaratıcı endüstrileri içerisinde yer alan fotoğrafın sahip olduğu temsil gücünün ülke toprakları içinde 19. yüzyıldan itibaren kullanıldığı bulgusuna ulaşılmaktadır. Buna bağlı olarak bugün reklam ve tanıtım sektörünün ana malzemelerinden biri olan fotoğrafın aynı amaçlarla 19. yüzyıldan itibaren kullanılıp, geliştirilerek bugüne taşındığı görülmektedir.

4. KAYNAKÇA

Armağan, M. (2006)Abdülhamit Chicago'da Ne Yaptı?. *Zaman Gazetesi*. 6 Mayıs.

Azakoğlu, N.(2006)*Tarihi Eserlerin Fotoğraflanması (Erken Fotoğrafçılık Dönemi: 1839-1899)*. Yüksek Lisans Tezi. MÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Carney, E. G.(1989)Imperial Self-portrait: The Otoman Empire as Revealed in the Sultan Abdulhamid II's Photographic Albums.*The Journal of Turkish Studies*,4,12.

Çevikalp, M. (2010)II. Abdülhamit İstanbul'u Chicago'ya Taşımış". *Aksiyon Dergisi*. 9 Ağustos.

İhsan, A. (1894)*Servet-i Fünun Dergisi*, 148, 288.

_____ (1895)*Servet-i Fünun Dergisi*, 237,36 - 37.

_____ (1896)*Servet-i Fünun Dergisi*, 260.

_____ (1896)*Servet-i Fünun Dergisi*, 265,66.

Yılmaz, H. (2008)*Sultan II. Abdülhamit Arşivi'nden Dünya.1. bs.*İstanbul: İBB Kültür A.Ş. Yayınları.

_____ (2008) *Sultan II. Abdülhamit Arşivi İstanbul Fotoğrafları.1. bs.*İstanbul: İBB Kültür A.Ş. Yayınları.

İnternet Kaynakçası

Başkavak, T. (2013) 1893 Chicago Dünya Fuarı - 52 Fotoğraf. 23 Ekim 2013.Erişim Tarihi: 15.11.2015<http://fotograf-gunlukleri.blogspot.com.tr/2013/10/1893-chicago-dunya-fuar-52-fotograf.html>

Fırat, K. (2015) Fotoğraf Penceresinden Osmanlı. 15 Kasım 2015. Erişim Tarihi: 15.11.2015<http://trdergisi.com/fotograf-penceresinden-osmanli/>

Özmeral, C.(2013)II. Abdülhamit Chicago' da İz Birakan Osmanlı Sultanı. 28 Mayıs 2013. Erişim Tarihi: 15.11.2015<http://www.istanbullite.com/tarihtenkapaklar/chicagodaiiabdulhamit.html>

Türk Fuarçılık Tarihi. (2011) İstanbul Fuar Merkezi.1 Ocak 2011. Erişim Tarihi: 15.11.2015http://kutuphane.ifm.com.tr/Kitap-turk-fuarcilik-tarihi_4.html

Şekil Kaynakçası

Şekil-1 :Nuhoğlu H. ve Çolak M. O. (2007)Geçmiş Yüzyılın Gezginleri. 7 Temmuz 2007.Erişim Tarihi: 15.11.2015<http://gezgindergi.com/gecmis-yuzyilin-gezginleri/>

Şekil-2 : Yılmaz, H. (2008)*Sultan II. Abdülhamit Arşivi'nden Dünya. 1. bs.* İstanbul: İBB Kültür A.Ş. Yayınları, 67.

Şekil-3 : Library of Congress.(2004) Abdulhamid II Collection. Erişim Tarihi: 15.11.2015<http://www.loc.gov/pictures/collection/ahii/item/2002716910/>

Şekil- 4: Library of Congress . (2004)Abdulhamid II Collection.Erişim Tarihi: 15.11.2015<http://www.loc.gov/pictures/resource/cph.3b28816/?co=ahii>

Şekil- 5: Özmeral, C. (2013) I. Abdülhamit Chicago' da İz Bırakan Osmanlı Sultanı. 28 Mayıs 2013.Erişim Tarihi: 15.11.2015. <http://www.istanbullite.com/tarihtenkapaklar/chicagodaiabdulhamit.html>

Şekil-6: Dördüncü, M. B.(2006)*II. Abdülhamit Dönemi Osmanlı Coğrafyası*.İstanbul: Yitik Hazine Yayınları, 100.

Şekil-7:Library of Congress. (2004) Abdulhamid II Collection.Erişim Tarihi: 15.11.2015<http://www.loc.gov/ictures/collection/ahii/item/2003667933/>

Şekil-8: Library of Congress. (2004) Abdulhamid II Collection.Erişim Tarihi: 15.11.2015<http://www.loc.gov/pictures/collection/ahii/item/2003675883/>

Şekil-9: Yılmaz, H. (2008)*Sultan II. Abdülhamit Arşivi İstanbul Fotoğrafları. 1. bs.* İstanbul: İBB Kültür A.Ş. Yayınları, 570.

Şekil-10: Yılmaz, H. (2008)*Sultan II. Abdülhamit Arşivi İstanbul Fotoğrafları. 1. bs.* İstanbul: İBB Kültür A.Ş. Yayınları, 571.

Şekil-11: Yılmaz, H. (2008) *Sultan II. Abdülhamit Arşivi'nden Dünya. 1. bs.* İstanbul: İBB Kültür A.Ş. Yayınları, 116.

Şekil-12: Library of Congress. (2004) Abdulhamid II Collection.Erişim Tarihi: 15.11.2015, <http://www.loc.gov/pictures/collection/ahii/item/2003662042/>

**SANATTA BAĞIMSIZLIK VE KÜLTÜREL & SANATSAL ETKİNLİKLERE
VERİLEN MALİ TEŞVİKLERİN YARATICILIK ÜZERİNE ETKİLERİ / FINANCIAL
INDEPENDENCE IN ART AND THE ROLE OF FINANCIAL ASSISTANCES ON THE
CULTURAL AND ARTISTIC ACTIVITIES**

Hasan ALPAGU²³

ÖZET

Az gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde sanatın önündeki engellerin başında mali zorluklar ve model eksikliği ön plana çıkmaktadır. Özellikle de köyden kentte göçün yoğun olduğu ülkelerde sanata verilen değer ve sanatın ve sanatçının toplum yaşamındaki yeri endüstrileşmiş toplumlara göre daha düşük bir seviyede kalmaktadır. Bu bağlamda sanatsal faaliyetlerin üretimi ve yayılması mali yetersizliklerden dolayı gerekli başarıyı gösterememekte ve buna bağlı olarak gelişme olanağı bulamamaktadır. Bundan dolayı sanat toplum yaşamında dar bir alanla sınırlı kalmaktadır. Bunun sonucu olarak sanatsal faaliyetler alanında arz/talep dengesinin kurulamaması ve sanatçının toplumda hak ettiği değeri görmemesi gibi temel sorunlar söz konusu olmaktadır. Bu çalışmamızda yukarıda söz edilen sorunları aşmanın sanatın gelişmesi üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Bu bağlamda sanatta mali bağımsızlığın önemi ve kültürel ve sanatsal etkinliklere verilen mali teşviklerin yaratıcılık üzerine etkileri makroekonomik bir perspektifle mercek altına alınmıştır. Çalışmada ayrıca, Picasso, van Gogh, de Vinci ve Munch benzeri sanatçıların neden batı toplumlarında yetiştiği ve bu başarılarının arkasında toplumun ve sanatçıların ekonomik statülerinin ne ölçüde bir rol aldığı analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat ekonomisi, mali teşvik, sponsorluk, sanatta pazarlama, sanatta dışsallık

Abstact

The art activities are suffering under financial difficulties and other obstacles in developing and under developed countries. In particular, as consequences of migration from the rural areas to cities the societies of mentioned countries show in comparison to industrialized societies less interest to art and art activities. In this context, the production and dissemination of artistic activities cannot show the required success due to lack of financing sources as well as public interest and consequently it cannot be improved. Therefore, the art community life is limited in a narrow field. Artistic activities as a result of unbalance of supply / demand face some fundamental problems such as the inability to establish the value it deserves and new ideas to attract public interest in society. This study investigates above mentioned arguments from a macroeconomic point of view. In this context, it has been analyzed how financial independence of artist effects

²³İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İşletme ve Yönetim Bilimleri Fakültesi,
hasan.alpagu@gmail.com

their creativity. The study also tries to answer the question; why Picasso, van Gogh, de Vinci, Munch and other artists mostly originated from western society.

Keywords: Arts economy, fiscal incentives, sponsorship, marketing the arts, the externality

GİRİŞ

Toplum bilimi olarak ekonomi bireylerin ve toplumun yaşamını, ihtiyaçlarını, kaynaklarını ve beklentilerini belirleyen her türlü faaliyetle ilgilenmektedir. Bu bağlamda sanatsal faaliyetler ekonomi bilimi ve özelliklede sanat ekonomisi dalı tarafında incelenmektedir. Bu çalışmada sanatın toplum yaşamındaki yeri, önemi ve mali desteğin sanatın gelişmesi üzerindeki etkileri epistemolojik bir çerçeve doğrultusunda analiz edilmiştir.

Bu çalışmada öncelikli olarak sanatın birey ve toplum yaşamındaki rolü ve önemi analiz edilmiştir. Daha sonra sanatın mali boyutu mercek altına alınmıştır. Sanatın mali boyutu iki temel başlık altında ele alınmıştır. Öncelikli sanatın maliyeti ve sanatçının bu süreçte yaşadığı zorluklar değerlendirilmiştir. Sanat aynı zamanda ekonomiye sağladığı katkıdan dolayı kendi başına ekonomik bir sektördür. Özellikle turizm ve eğlence sektöründe sanatın rolü dikkate değerdir. Bu analizler sonucunda sanat ve sanatçının toplum yaşamındaki rolü ve yeri ekonomik, sosyal ve kültürel boyutta incelenmiştir. Böylece sanat algısının toplumdan topluma neden farklılık gösterdiği analiz edilmiştir.

Sanat ile Ekonomik Gelişmişlik Arasındaki Bağımlılık

Ekonomik gelişmişlik ile sanatta verilen önem arasında doğrusal bir ilişki söz konusudur. Gerçekten de gelişmiş ülkelerin sanat aktiviteleri ve alanlarında tanınmış uluslararası sanatçıların başarısı az gelişmiş ülkelerle karşılaştırılmayacak boyutta ileri seviyede olduğu kabul edilmektedir.

Bu durumun temel nedenleri şu şekilde sıralanabilir:

- Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde dile getirildiği gibi ihtiyaçların öncelik derecelendirmesinden göç ve ekonomik durumun etkisine bağlı olarak sanatsal ve kültürel faaliyetler ikincil plana itilmektedir. Gerçekten de az gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde toplumda kaynaklar ancak barınma ve beslenme (Maslow hiyerarşisi) gibi birincil ihtiyaçlara tayin edilebilmekte ve beklentiler ancak bu yöndeki birikimlerin gelecekte ortaya çıkabilecek olası ekonomik krizleri aşma gayesiyle ihtiyat amaçlı saklanmaktadır.

- Hükümetlerin toplumun yararından çok toplum üzerinde hâkimiyet kurabilmek için daha çok barınma ve beslenme konularına yönelik teşviklere ağırlık vermesi ve sanat, eğitim, bilimsel ve kültürel faaliyetlere gerekli ve yeterli desteği ve imkânları sağlama yönünde çekimser kalmayı tercih etmesi.

Ekonomi disiplini diğer bilim dallarından ayıran en önemli özelliği her şeyi fayda-maliyet ekseninde ele alması ve buna göre kararların alınmasına yol açmasıdır. Bu temel

felsefeden yola çıkılarak sanatın birey ve toplum yaşamındaki yeri ve önemi konusuna bakıldığında çok yönlü faydalarının olduğu ve buna karşılık maliyetlerinin sanatçı açısından çoğu kez mali destek olmadan karşılanamayacak kadar yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo I: Mali Teşvik Alabilme Koşulları-Avrupa Birliği (AB) ve Üçüncü Dünya Ülkeleri Karşılaştırması

Konu	AB	3.Dünya Ülkeleri	Değerlendirme
Doğrudan Teşvik	Yaratıcılık ve gerçekleştiril ebilirlik kriterlerine bağlı	Üçüncü kişi ve kurumların referansı, mevcut konjonktürle barışıklık vb. önemli etkenler	AB üyesi bir ülkede ikamet eden herkes hem yaşadığı ülkede hem de AB kurumları nezdinde doğrudan teşvik alma imkânına sahiptir. 3. Dünya Ülkeleri vatandaşları ise bu imkânları hükümet programlarıyla sınırlıdır.
Konu seçimi	Sınır yok	Pratikte mevcut siyasi konjonktüre ve kültürel/sosyal normlara uygunluk aranır.	AB’de sıra dışı eserler kabul görürken, 3.Dünya Ülkelerinde gelenekler ve yerleşik algıyı zorlayan eserlerin kabulü risk altındadır ve mali teşvik alma imkânları sınırlıdır.
Sponsorlar ve Teşvik mercileri	AB kurumları, üye ülke kurumları, bankalar, holdingler, sanat kurumları, belediyeler, NGO’lar	Devlet, bankalar, holdingler, sanat kurumları, belediyeler	AB’de sponsor ve mali destek mercileri daha geniş bir mecrayı kapsarken, 3. Dünya ülkelerinde ekonomik, politik ve kültürel sınırlandırmalar gözle görülür bir tablo sergilemektedir. Örneğin göç, etnik sorunlar ve inançları konu alana sanat çalışmaları kamu düzeni gerekçe gösterilerek sınırlandırılabilme riski oldukça yüksektir.

Tabloda görüldüğü gibi sanatın ve sanatçının faaliyetleri kimi ülkelerde kısıtlanmış ve belli başlı sınırlayıcı kriterlere bağlanmıştır. Örneğin Singapur’da sanat sergileri, konser ve gösteriler resmi makamların yazılı izni olmadan icra edilemezler. Aynı şekilde Kuzey Kore gibi ülkelerde devlet toplum yaşamını etkileyecek her türlü faaliyeti belirli kural ve şartlar bağladığında sanat ve sanatçı faaliyetlerimevcut kurallar ve yasalarla sınırlandırılmıştır.

Bunun dışında ABD ve AB batı toplumları dışında sanatçı ve sanatsal faaliyetler değişik sebep ve boyutlarda sınırlandırmalarla karşı karşıyadır.

Tablo II: Sanatın Fayda/Maliyet Analizi

Sanatın Faydaları	Sanatın Maliyetleri	Değerlendirme
<ul style="list-style-type: none"> • Mükemmellik • Çok işlevsellik • Fiziksel ve zihinsel gelişmeye katkı • Zarafet • Görkem • Estetik • Sağlık ve huzur • Ergonomiklik • Görsel doygunluk • Düşünsel güce ve vizyona katkısı 	<ul style="list-style-type: none"> • Üretim maliyeti • Marketin Maliyeti • Pozitif dışallıktan dolayı tahsil edilmesi imkânsız maliyetleri 	<p>Sanat Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşinde ikincil bir yere sahip olmasına rağmen, insanların gelişmesi için uzun vadede aslında birincil bir etkiye ve role sahiptir. Sanat eserleri ve sanatsal faaliyetler turizm sektörünün en önemli kalemleri arasında yer almaktadır.</p>

Sanat alfabeden önce insanyaşamında vedolaysıyla eğitimde yer almıştır. İlk insanlar duvarlararesimler çizerek haberleşme ve yazışamayabaşlamışlardır.Buna örnek olarak Mısır hiyeroglifalfabesinin tamamıyla sanatsalresimlerden ve sembollerdenoluşmuş olması gösterilebilir. Ayrıca, MS 1300lü yıllara kadar birçok kral ve devlet yöneticisi okumayazmayı bilmediği gibi, bu eylemi gereksiz bir zaman kaybı olarak görüyordu. Cengiz Han okuma yazması olmayan yöneticilere örnek verilebilir. Bu durumun insan ömrünün o dönemde kısa olması ve diğer bazı sosyoekonomik ve sosyokültürel sebepleri bulunmaktadır. Buna karşılık kralların sarayları ve kullandıkları eşyalar sanat motifleri yoğun bir şekilde işlenmiştir. Kısaca insanlar tarihinde her döneminde ve her koşul altında resim, heykel, müzik ve el sanatlarına hayatlarını renklendirmek ve daha etkin sonuçlar almak için başvurmuşlardır.

Ayrıca sanat insana has bir yetenektir. Eğitimle geliştirilebileceği gibi doğuştan gelen yeteneklerden oluşur. Âşık Veysel bu yeteneği sayesinde görme engelli olmasına rağmen tarihte yer alacak boyutlarda başarılı çalışmalar meydana getirmiştir. Ludwig van Beethoven de işitme engelli olmasına rağmen doğuştan gelen sanatsal yeteneği sayesinde klasik komponistler arasında yer edinmeyi başarmıştır. Çocukların anne karnında müziği hissetmelerinden yola çıkılarak sanat insan kalbinin atmaya başlamasıyla insan yaşamında yer almaya başlar denilebilir. Sanat beş duyu organı tarafından her yaştan ve her sağlık koşulunda algılanabilme gücüne sahip bir fenomendir. Bu yüzdende engelli insanları sanat yolu ile tedavi edilme konusunda başarı elde edilmektedir.

Sanatın bütün bu üstünlüklerine göre toplumdan topluma farklı gelişmişlik düzeyleri gösteriyor olmasının altında ekonomik nedenlerin geldiği söylenebilir. Başka bir deyişle sanat doğrudan ekonomik bir olgu olmamasına rağmen, dolaylı olarak ekonomiye katkısı ve ekonomik gelişmeye ve kaynaklara bağımlılığı söz konusudur. Bu bağlamda sanat ile ekonomi arasında doğrusal bir ilişki mevcuttur sonucu ortaya çıkar.

Konuyu Türkiye açısından ele alındığında 70 milyonu aşan nüfusuna oranla toplumun sanatçıya bakış açısı gelişmekte olan ülkelerin profili eşdeğerdedir. Kültür bakanlığın 2016 yılı bütçesinin 2 milyar 297 milyon lira olduğunu göz önüne alındığında bu konunun derecesi daha kolay anlaşılmaktadır. Bakanlık verilere göre, bu bütçenin yüzde 25'ini yatırım bütçesinin, yüzde 75'ini de cari bütçenin oluşturmaktadır. Bu bütçede gençlerin kültür ve sanat girişimlerinin desteklenmesi için 2016 yılında sadece 50 milyon lira bütçe ayrılmıştır (Kültür Bakanlığı 2016 Bütçe metni). Buna karşılık 8 milyon nüfusuyla Avusturya Kültür Bakanlığı bütçesi yıllık yaklaşık olarak 370 milyon EURO civarında olmaktadır (BMFK, 2016).

Avrupa Ailesi Ruhunun Sanatın Başarısı Üzerindeki Etkisi

Başta resimde, müzikte ve görsel sanat dallarında Avrupa önemli bir yere sahiptir. Bunun en önemli sebebi bu kıtada (Avrupa Birliği Bölgesi) sanatçıların kıta genelinde özgür hareket etme, bölge ülkelerinin hemen hepsinde mali ve sosyal destek görme şanslarına sahip olmalarından kaynaklanmaktadır. Berlin, Prag, Paris, Madrid, Amsterdam, Londra, Roma, Viyana gibi Avrupa başkentleri sanatçılar için toplumla biraya gelme merkezleri rolünü oynamaktadır. Bu şehirler aynı zamanda sanatsal özgürlük, ilham kaynağı, güven ve gerekli alt yapıyı sağlamaktadır. Örneğin Norveçli ressam Edward Munch "Çılgılık" gibi eserlerini Oslo'da şekillendirmiş, ancak bu eserlerini Berlin ve Prag'da katıldığı sergilerde kamuoyunun beğenisine sunarak ün kazanmıştır. Aynı şekilde Leonardo da Vinci Roma ve Paris gibi ünlü başkentlerin sunduğu tüm imkânları kullanabilme şansına sahip olarak eserlerini zamanında ve yerinde değerlendirme imkânına sahip olmuştur.

Diğer yandan Asya ve Afrika bölgelerindeki sanatçıların bölgelerinin öteden beri içinde yaşadığı çatışma ağırlıklı atmosferin etkisinde kalmış, her sanatçı çoğunlukla kendi ülke ve alanının sınırları dışına çıkamamıştır. Örneğin İstanbullu bir sanatçının Tahran, Bağdat, Şam veya Kahire gibibaşkentlerde sanatsal faaliyet alanı olarak değerlendirmesi oldukça zordur. Bu zorlukların başında bölgesel uzaklık, ulaşım ve güvenlik sorunları, sanatsever potansiyeli, siyasi ve sosyal sorunlar ve en önemlisi de mali destek eksikliği gelmektedir.

Oysa Avrupalı bir sanatçı bölge genelinde hem mali destek, hem de altyapı desteğine sahiptir. Bu durum Avrupa Birliği kurulmadan önce de aynı şekilde etkili olmaktadır. Avrupa başkentlerinde sanatçıların eserlerini özgürce üretme ve tanıtmaya alanları yaygın ve etkin bir şekilde faaliyet göstermekte ve sanatçılar herhangi bir engelle karşılaşmadan bu alanlardan yararlanabilmektedirler. Ayrıca sanatçının konu seçme ve sanatını dilediği formda üretme sergileme özgürlüğüne sahip olması bu başarıda etkin bir rol oynamaktadır.

Yunan Kültürü, Ortaçağ, Rönesans ve Modern Sanat

Medeniyetin ilk başladığı yer olarak bilinen Mezopotamya'da sanata daha çok kral ve ruhban sınıfının toplum üzerinde hâkimiyet kurma ve güçlü görünmek için inşa ettikleri yapıların mükemmelliğini tamamlamak üzere başvurulmuştur. Bu durum aynı zamanda Mısır medeniyeti içinde geçerlidir. Bunun en iyi kanıtı ise kral ve din adamlarına adanmış mezarlar, saraylar ve dini mabetlerin günümüz ulaşmış yüksek kalite ve özellikte olmasıdır.

Öte yandan, Avrupa'da sanatın ve sanatçının başarılı olmasının tarihsel bir gelişim sürecinin devamına bağlı olduğu görülmektedir. Avrupa medeniyetinin temelini oluşturan Antik Yunan Medeniyeti bölgenin kültürel gelişmeleri üzerindeki etkisini her çağda hissettirmiştir.

Bu anlayış aynı zamanda bölgenin sosyalkrizlerden çıkış yolları bulmada etkili olmuştur. Örneğin Rönesans ve reform hareketlerin başını sanatçılar ve entelektüel kesim çekmiştir. Ayrıca Antik Yunan kültüründe Zeus gibi dini figürlerin heykelleri ve heykel / resim kültürünün toplum değerlerini temsil etmede başvurulan araçların başında gelmesi sanatçıların iş alanlarını genişletmiş ve onlara ekonomik fırsatlar yaratmıştır. Bu anlayış daha sonra kilise tarafından da devam edilmiştir. Müzik, resim ve heykel sanatçıları kiliseler bünyesinde sürekli iş bulma imkânı bulmuşlardır. Bu durumda bu alandaki sanatın gelişmesine ve yaygınlaşmasına katkıda bulunmuştur. Öte yandan sanatın farklı kültürlerin yaşamındaki yeri şu başlıklar altında özetlenebilir:

- Uzak Doğuda Çin kültürünün ve Budizm'in hâkim olduğu bölgelerdesaraylar ve mabetlerdeki heykeller gibi sanatsal çalışmalar ön plana çıkmaktadır.
- Rusya çarlık döneminden itibaren sarayları görkemini tamamlamak için sanatta önemli yer verilmiştir.
- Avrupa'da Antik Yunan Kültürü ve Roma imparatorluğundan beri yaygın olan saray gibi yapılarıdaki sanatsal eklemeler, heykel ve resimler yaygınlığını geliştirerek devam etmektedir.
- Arap kültürünün baskın olduğu İslam ülkelerinde sanat daha çok İslam'ın yayılmasına ve kurumsallaşmasına katkı sağlaması amacıyla bir araç olarak görülmüştür. Camilerdeki yapılar ve dini merasimlerdeki müziksel performanslar buna göre şekillenmiştir. Burada sanatta heykel yerine motifler ve müzikte çalgının mümkün olduğu kadar doğal ve sade olan çeşitleri tercih edilmiş ve böylece tasavvuf musikisi ve sanatı gelişmiştir.
- 1492 yılında Kristof Kolombo tarafından keşfedilen Amerika Kıtası'ndaki Aztek ve Maya Kültürlerinin dini mabetlerdeki sanatsal yapıları ve Machu Picchu benzeri yerleşim yerlerindeki sanatsal motifler yine sanatın dini ve idari hâkimiyet kurmanın bir aracı olarak ön plana çıktığı göstermektedir. Aynı şekilde Galapagos ve Güney Pasifik adalarındaki Moai heykelleri ve Galler Bölgesindeki Stone Hedge yapıları sanatsal yönleri ile dikkat çekmektedir.

Ayrıca ilk çağlardan günümüze kadar gelen mağara resimleri sanatın toplumdaki yeri ve toplumun meramını sanatsal faaliyetlerini dile getirme kabiliyet ve gereğini anlatmaktadır. Burada dikkat çeken bir hususta sanatın ve sanatçının mali gücü daha çok kamu ve örgütlü toplumu tarafından desteğe bağlı olduğudur. Yani kralların sarayları ve dini mabetler ve dolayısıyla da bu yapıların görkemini tamamlayan sanat eserleri kamu yani toplum tarafından finanse edilmiştir. Böylece pozitif dışsallığı yüksek ve kimsenin ondan mahrum edilmesi imkânsız olan sanat kamu tarafından finanse edilmiştir. Bunun dışında kalan sanat pek gelişmemiş ancak kısmen halk sanatları şeklinde varlığını sürdürmüştür.

Toplumda Sanat ve Sanatçı Profilini Şekillendiren Başlıca Etkenler

Gelişmekte ve az gelişmiş ülkelerde sanatçı toplum nezdinden sanatından çok, sahip olduğu ün, ulaşılmazlık, moda, gibi özelliklerde dolayı ön plana çıkmaktadır. Bu durumda sanatın

toplumun gelişmesi üzerindeki etkisini olumsuz etkilediği söylenebilir. Bu durum aynı zamanda dejenerasyona yol açmaktadır.

Özellikle de köyden kente yoğun göç ile birlikte yeni arayışlara giren birçok yetenekli insan alt yapı ve gerekli eğitimi almadan kısa yoldan ünlü olma yolunu denemeye girişince hayal kırıklıklarına ve kitlesel travmalarayol açabilmektedir. Gerçekten de “kısa yolda köşeyi dönme ve ünlü olma” hayalleri toplumda dejenerasyona ve entegrasyon sorunları doğurmaktadır.

En önemlisi de sanat bir toplumun sorunlarını, kültürünü, içinde bulunduğu sosyoekonomik koşulları, örf ve adetlerini yaratıcı eylem ve objelerle dile getiren bir uğraşlar bütünüdür.

Bundan yola çıkılarak her toplumdaki sanat ve sanatsal gelişmeler birbirinden oldukça farklı olabilmektedir. Toplumun sanatsal faaliyetlerini belirleyen etkenler şu başlıklar altında sıralanabilir:

- Kültürelve sosyal anlayış
- Toplumun özgürlük ve sanatsalanlayışı
- Toplumun ihtiyaçları ve olayları buna göre dile getirme yöntemleri. Örneğin Asya toplumlarında doğrudan dile getirilmesi tabu, hoş karşılanmayan aşk ve sevgi gibi duyguların dokuma el sanatları yolu ile dile getirilmesi ve üretilen halı, kilim ve giyim eşyalarının aynı zamanda zorunlu bir ihtiyaç olması.

Göç ve Kültürel Altyapının Sanat ve Sanatçı Profili üzerindeki etkileri

Göç insanların sanatsal faaliyetleri ve sanata bakış açıları üzerine uzun vadeli yapısal etkilere sahip bir sosyal olgudur. Köyden kente göçün yoğun olduğu gelişmekte olan ülkelerde sanatsal faaliyetlerdeki gelişmeler kuşaklararası çatışma ve uyumsuzluk sorunları ile karşı karşıya kalmaktadır. Bu durum bir yandan yeni sanatsal bakış açıları ve yaratıcılığa yok açarken, diğer yandan da toplumun karşılaştırmalı üstünlüğe sahip olduğu geleneksel sanat dalları göçle birlikte yeni oluşan toplumsal yapıda yeteri değeri ve ilgiyi görmeme riski taşımaktadır. Bunun en bariz örnekleri olarak şunlar verilebilir:

- Halı, Kilim ve dokuma alanındaki el sanatları şehirde ilgi ve faaliyet alanı kısıtlanmaktadır.
- Göçle gelen nüfus şehirdeki resim, heykel, modern müzik gibi alanlara gerekli ilgiyi göstermediğinde bu alandaki gelişmeler nüfustaki büyüme ile orantısız bir durum arz etmektedir.
- Varoşlarda geleneksel sanat anlayışı ile modern şehir sanat anlayışarasından kalan alternatif/varoş sanat anlayışı gelişir. Ancak bu anlayış ne gelenekler şehir kültür tarafından doğru şekilde algılanmadığı/ kabul görmediği için sürekli bir kriz içerinden bulunmaktadır. Bu ara formülün toplumun sanatsal gelişimi üzerinde nasıl bir etki yapacağı belirsizliklerle doludur.
- Göç ile ortaya çıkan varoş ve ara kültürün modern sanat kurumları ve geleneksel yapılardan mali ve stratejik destek alamaması gelişme önünde engel oluşturmaktadır.Bütün bu gelişmeler kayıp jenerasyonlar veya değer göremeyen çabalarla sonuçlanmaktadır.

Tablo III:Bazı Klasik Sanatçılar ve Konseptleri

Sanatçı	Alanı	Ülkesi	Değerlendirme
Da Vinci	Resim/Heykel/Grafik /Anatomi/Mimarlık/ Mühendislik/Felsefe	İtalya	Evrensellik, Batı kültürünü temel alan eserleri hemen hemen her kültür tarafından kabul görmüştür.
Picasso	Resim/Heykel/Grafik	İspanya	Evrensellik ve sürrealist
Munch	Resim/Grafik/Sembol	İsveç	Evrensellik ve sosyal-psikolojik konular
Hesse	Şiir/Roman/Resim	Almanya/İsviçre	Evrensellik, doğa sevgisi ve barış
Mozart	Müzik	Avusturya	Evrensellik, doğa, kozmopolitik

Tablo III’de yer alan sanatçıların ortak özellikleri başında evrensellik ve sıra dışılık geldiği görülmektedir. Bu durum Tablo I ve II ile karşılaştırıldığında toplumdaki özgürlük anlayışı mali bağımsızlığın ve kültürel altyapının sanatçı ve eserleri üzerine ne denli etkili olduğu göstermektedir. Burada dikkat çekilmesi gereken bir başka konuda sanatçıların özel yaşamları ve eserlerinin toplum tarafından saygı ile karşılandığıdır. Doğu toplularında sanatın ve sanatçının önündeki engellerin başında bu özgürlüğün oldukça kısıtlanmış olmasıdır. Yani sanatçı mali olarak kendi kendisine yetmeli, özel yaşamında toplumda genel kabul görmüş normlara uygun davranması ve özgürlüğü ancak toplumun ve yasaların ona izin verdiği ölçüde yaşaması gelmektedir. Oysa bütün bu normlar sanatta yaratıcılık ve sıra dışılık için engel teşkil etmektedirler. Gerçekten de Dav Vinci, Picasso, Munch, Hesse ve Mozart gibi evrensel sanatçıların özel yaşamları ve kendilerine has yaşam biçimleri birçok kültür açısından normlara uyuşmadığı bilinmektedir. Bu bağlamda Batı kültürünün bu alandaki özgürlükçü yapısı bu sanatçıların bu denli başarı yakalamasında etkili olduğu söylenebilir.

SONUÇ

Sanat bir toplumun gelişmesinde anahtar rol oynayan entelektüel sosyal sermayedir. Sanat ve sanatçıya verilen değer bir toplumun sürdürülebilir sosyal, kültürel ve ekonomik altyapı oluşmasının temelini güçlendirir. EU, ABD ve diğer gelişmiş ülkelerde sanat toplum yaşamının her aşamasında yer almakta ve önemli roller üstlenmiştir. Örneğin müzeler, galeriler, kamu kurumları, kurumsal işletmeler ve kamuya açık alanlar sanat ile toplumun bir araya gelebileceği yeterli alt yapı ile donatılmıştır. Sanat aynı zamanda ekonomiye katkısı ile önemli bir ekonomik sektördür. Ülkelerin GSMH’nin önemli kalemini oluşturan sanat ülkelerin gelişmişlik düzeylerine göre farklılık göstermektedir. Buna göre ekonomik gelişmişliğin göstergeleri olarak toplumun sanat algısı ve sanata verdiği değer gösterilebilir ve sanatçıya tanınan özgürlük ve gerekli alt yapının mevcudiyeti sanat ve sanatçı için hayati öneme sahip olduğu sonucu çıkarılabilir.

KAYNAKÇA

Alpagu Hasan (2016), Dün, Bugün ve Gelecekte Bilim, Ekonomi ve Sosyal Yaşam, Pamiray Yayınları, İstanbul

BermbachUdo (2013), Mythos Wagner, RowohltVerlag, Berlin

Bundes Ministerium für Kunst und KulturÖsterreich Jahres Bericht 2016

HarleySchlanger (2010),Wagner's Ring(worm) Cycle -Los Angeles' Götterdämmerung? SchillerInstitute, Washington

Kültür Bakanlığı Yıllık raporu 2015

WeberMax (2005), WirtschaftundGesellschaft: Grundriss der verstehendenSoziologie, 3. Aufl.,Zweitausendeins, Berlin

OTUZLU YILLARDA TÜRK ÇİZGİ KARAKTERLERİ**Mehmet Emin KAHRAMAN²⁴****Bahadır UÇAN²⁵****Özet:**

Çizgi roman ve karikatür, ağırlıklı olarak Batı ülkelerinde gelişme, yaygınlaşma fırsatı bulmuş, basılı ve görsel medya araçlarının gelişmesi ile birlikte daha geniş kitlelere ulaşmıştır. 20.yy'da Amerika Birleşik Devletleri'nde başlayan pop sanat hareketi, görsel unsurların yaygın kullanımının önünü açmıştır. Çizgi ise, şüphesiz görsel anlatımın vazgeçilmez ögesidir. Çizgi karakterler de bu bağlamda her çizerin üslubuyla çeşitlilik gösteren güçlü birer anlatım öğeleri olarak konumlandırılabilir. Bu çalışmada, Türkiye'de çizginin ve çizgi karakterlerin otuzlu yıllardaki durumu incelenmiş olup, araştırma yöntemi olarak literatür taraması ve betimsel tarama yöntemleri benimsenmiştir. Otuzlu yıllar, Türkiye'nin çizgi tarihinde ilklerin gerçekleştiği önemli bir döneme işaret etmektedir. Türkiye'deki çizgi kültürünün, döneminin koşullarına göre sanat-politika, sanat-toplum gibi ilişkiler üzerinden değerlendirilmesi çalışmanın alt amaçlarını oluşturmaktadır.

Anahtar kelimeler: Sanat, karikatür, çizgi roman, çizgi karakterler.

Abstract:

Comics and cartoons, mainly developments in Western countries, have found widespread opportunity, printed and reached a wider audience with the development of visual media. Pop art movement began in the United States in the 20th century paved the way for widespread use of visual elements. Cartoon characters can also be positioned as powerful elements of expressions varied with the style of each artist. In this study, comics and cartoon characters are examined in Turkey, in the thirties. Literature and descriptive methods have been adopted as research methods. Thirties, for the cartoon history of Turkey, indicate a significant period pioneering to first Turkish cartoon heroes and characters. According to the terms of period art and politics, art and society, such as the evaluation of relationships constitute the sub-objectives of this study.

Keywords: Art, cartoon, comics, cartoon characters.

²⁴ Yrd. Doç.Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, mek@yildiz.edu.tr

²⁵ Arş.Gör., Yıldız Teknik Üniversitesi, bucan@yildiz.edu.tr

GİRİŞ

Sanat, mağara duvarlarına yapılan resimler ile başlayan bir yolculuk olarak değerlendirilirse, sanatın tarihi insanoğlunun tarihi kadar eskidir. Tarih öncesi çağlarda, mağara duvarlarına yapılan resimlerin bazılarında karikatüre benzeyen deformasyonlar yapıldığı görülmektedir.



Şekil 1. Mağara resimlerine ait görseller²⁶



Şekil 2. [Pompei](#) antik kentinde bir politikacının karikatürü²⁷.

²⁶ <http://avisionofadreamer.wordpress.com>, 28.10.2015

Bununla birlikte, modern karikatürün ilk örneklerine 16.yy'da rastlanmaktadır. Rönesans döneminde, her şeyin “kusursuz” resmedilmesi, betimlenmesi üzerindeki yoğun çabalara rağmen, Carracci Kardeşler Bologna'da kurdukları atölyelerinde çizgileri abartmaya, bozmaya başlamıştır²⁸. Karikatürün ilk modern örneklerine imza atan böylelikle İtalyan ressam olmuştur. Baskı tekniklerinin oluşmasıyla birlikte ise karikatürler insanlara ulaşmış ve insanlar üzerinde etki bırakmaya başlamıştır.

Karikatür sözcüğünün kökeni ise Cari-care (saldırı) dır²⁹. Bununla birlikte karikatürün farklı tanımlamaları yapılabilmektedir. Karikatürü; ele aldığı konuları güldürme amaçlı ya da eleştirel bir yaklaşımla, çizgisel anlamda, çarpıtan bir resim türü olarak tanımlamak mümkündür. Karikatürü “hicveden çizgi” olarak da niteleyebiliriz³⁰.



Şekil 3. Annibale Carracci'nin otoportresi³¹

Avrupa ülkeleri üzerinden dünyaya yayılan karikatür sanatı, günümüzde hemen tüm ülkelerde benimsenmekte ve uygulanmaktadır. Görüntü teknolojilerindeki ilk oluşumlar ile birlikte ise karikatür ve çizgi roman geleneği, ayrıca çizgi filmler üzerinden de sürdürülmeye başlanmıştır.

²⁷ https://tr.wikipedia.org/wiki/Karikat%C3%BCr#/media/File:Graffiti_politique_de_Pompei.jpg, 28.10.2015

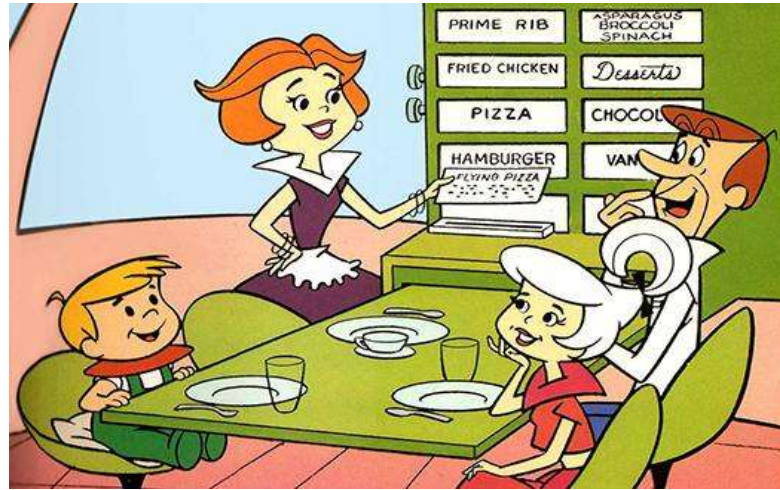
²⁸ McPhee, C., Orenstein, N., “Infinite Jest : Caricature From Leonardo to Levine”, The Metropolitan Museum of Art, New York, ABD, 2012, s. 4.

²⁹ Balcioğlu, S., Öngören, F., “Cumhuriyetin Ellinci Yılı Dizisi-4 : 50 Yılın Türk Mizah ve Karikatürü”, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, s.7.

³⁰ Yavuzdoğan, Aziz, “Nasıl Karikatür Çizebilirim?”, Siyah-Beyaz Yayıncılık ve Dağıtım, İstanbul, 2012, s.3.

³¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Annibale_Carracci#/media/File:Annibale_Carracci_-_Self-portrait.jpg, 28.10.2015

Çizgi karakterler ise çizgi roman, karikatür, çizgi film gibi çizginin anlatım araçlarının tümünde var olmuşlardır. Çizgi karakterler, ait oldukları toplumun bireylerini, sosyal ya da mesleki sınıflarını tanımlayabiliyor olmakla birlikte çizerlerin günümüz gerçeklerinin ötesinde kurguladıkları yaşamları da yansıtabilmektedir. Bu yüzden “içimizden biri” gibi görünen çizgi karakterlerin yanı sıra “Jetgiller” örneğinde ya da başka fantastik öykülerde olduğu gibi çizerin hayal dünyasına ait unsurlar da çizgi karakterler üzerinden ifade şansı bulabilmektedir.



Şekil 4. “Jetgiller³²” çizgi dizisi³³

Bu çalışmada, çizgi kahramanların temsil ettikleri anlam ve anlatımların, Türkiye örneği üzerinden ele alınması hedeflenmiştir. Türkiye’de çizginin tarihsel sürecinin başlangıcı, Cumhuriyet öncesi dönem ya da Osmanlı’nın son dönemleri olarak kabul edilmektedir. 1839 Tanzimat Fermanı sonrası, Osmanlı Devleti Batı’ya uyum yönünde ilk kapsamlı çalışmalara başlamış, Avrupa’ya elçiler göndererek, Avrupa’daki sanat ve kültür hayatına dair raporların sunulmasını talep etmiştir. 19.yy’da devrin padişahlarını dahi eleştirmekte tereddüt etmeyen Cem, Türk karikatür tarihinin ilk karikatüristlerinden biri olarak anılmaktadır.

³² Jetgiller, Hanna-Barbera yapım şirketinin ürettiği, 1962-1963 yılları arasında ABC televizyon kanalında yayımlanan 24 bölümlük bir çizgi dizidir. Aynı yapım şirketi, Taş Devri çizgi filmini de üretmiştir. Jetgiller çağdaş Amerikan aile hayatının ütopyik gelecekçi bir uyarlamasıdır.

³³ <http://www.sinematurk.com/film/29121-jetgiller/kunye>, 28.10.2015

Türkiye'nin ilk yerli çizgi kahramanları ise 1930'lu yıllarda oluşur. Cumhuriyet sonrası dönemde, demokratik bir yapının inşa süreci devam etmekteyken, çizgi hayatında “ilk”lere imza atılır. Cemal Nadir-Ramiz ikilisinin Türk çizgi hayatına getirdikleri, bu dönemi genel hatlarıyla özetler niteliktedir. 20.yy'da Türkiye'de yerli çizgi kahramanlar dergilerde, kitaplarda yer alırken yurtdışı çizgi roman uyarlamaları ve kopyalamaları da yapılır. Türkçeleştirilen çizgi karakterler, çizgi roman okuyucularının ilgisini çeker.

Türk çizgi hareketinin önemli bir başka dönüm noktasına ise “50 Kuşağı” imza atmıştır. Türk karikatüründe “50 Kuşağı” olarak adlandırılan Turhan Selçuk, Semih Balcıoğlu, Mim (Mustafa) Uykusuz, Oğuz Aral, Ferruh Doğan, vb. çizerler karikatür derneklerinin, oluşumlarının, mizah dergisi ve karikatür müzelerinin açılmasında, karikatür sanatının benimsenmesi ve yayılmasında öncülük etmişlerdir. 21.yy'da ise karikatür biçimsel değişikliklere uğramış ve sosyal medyanın bir başka gerçeği ve unsuru olarak karşımıza çıkmıştır.

Bu çalışmada, Türkiye'de çizgi karakterler tarihinin izleri, Türk çizgi hayatındaki dönemler üzerinden temellendirilmiştir. Çizgi karakterlerin geçmişine, bugününe ve geleceğine dair saptamalar ve yorumlamalarda bulunulmuştur. Türkiye'de çizgi kahramanların tarihi incelenirken, çizginin siyaset, bilim, toplum ve teknoloji gibi diğer disiplinler ile kurduğu ilişkiler göz önünde bulundurulmuştur.

1.1 Cumhuriyet Dönemi - Otuzlu Yıllar: İlk Türk Çizgi Kahramanları

Modern toplumlarda devlet, sınırları içerisinde yayılmış merkezi bir eğitim sistemine ihtiyaç duyar. Bu sisteme bağlı olarak kültürel biçimleri, kültürel kodlarını ve bir iletişim ağını onaylar; bu bütünlüğü korur ve onunla özdeşleşir. Kültürün devlete ihtiyacı olduğu gibi, devletin de alt sınıfların türdeş bir kültürle damgalanmasına ihtiyacı vardır. Kültürle devletin bu yakınlaşması, modern ekonominin gereklerinden kaynaklanır. İhtiyaç duyulan ortak kültür, okur-yazarlığa dayanan, incelmış bir üst kültürdür. Üst kültürün var edilebilmesi için milli aydınların ve milli devletin koruyuculuğuna gerek duyulur. Milli devlet, üst kültürün ayakta durabilmesi ve bütün nüfusa yayılabilmesi için ihtiyaç duyduğu kaynakları derleme ve kullanmaya muktedir olmalıdır³⁴.

Yeni Türk Cumhuriyetinde bir üst kültürün devlet tarafından teşvik edilerek geliştirilmesinde otuzlu yıllar önemlidir³⁵. Popüler kültürün önemli ifade araçlarından olan çizgi romanlar da bu bağlamda devletin resmi ideolojisinin denetiminde olmaktan kurtulamamışlardır. Otuzlu yıllarda devlet politikasını desteleyecek biçimde Türkçülük ve milliyetçilik, Batıyla uyum gözetilerek Türk çizgi romanlarının temel meselelerinden biri olmuştur. Türkçülük akımının öncülerinden Ziya Gökalp, Osmanlının İslam ve din üzerine kurguladığı ümmetçi anlayışa karşın Türk milliyetçiliğini, Kemalizm ve laisizm ile birlikte değerlendirerek şunları demiştir:

“Hiçbir medeniyet, hiçbir dine bağlanamaz. Bir Hıristiyan medeniyeti olmadığı gibi bir İslam medeniyeti de yoktur.”³⁶

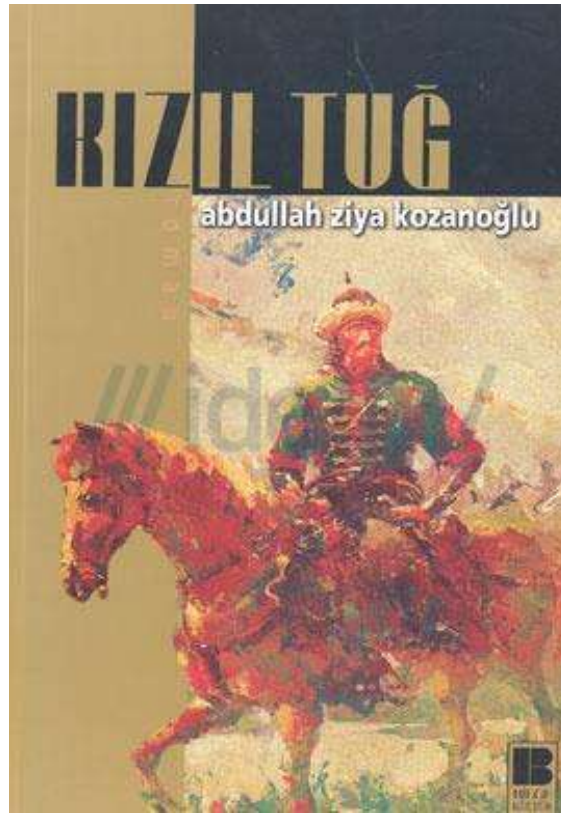
³⁴ Gellner, E., “Uluslar ve Ulusçuluk”, İnsan Yayınları, İstanbul, 1992, ss.228-229.

³⁵ Cantek, Levent. “Türkiye’de Çizgi Roman”, İstanbul, 2012, s. 45.

³⁶ Cantek, Levent, a.g.e., s.47.

İlk Türk çizgi roman örneklerini incelediğimizde, bu milliyetçi bir tavrın hâkim olduğu gerçektir. Abdullah Ziya Kozanoğlu (1906-1966) öyküleri ve senaryolarıyla ilk çizgi roman denemelerinin oluşmasında öncülerden biridir. Yirmili yıllarda yayımladığı “Kızıltuğ” ve senaryosunu yazdığı “Kaan” büyük kitlelerin beğenisini kazanmıştır. Kozanoğlu’nun hikâyelerinde asla dinsel ritüeller ve adetlere yer verilmemiştir.

Ratip Tahir Burak (1904-1977) yine otuzlu yılların bir başka önemli ismidir. Öykülerinde Osmanlı dönemini kullanmasına rağmen, dine ve İslam’a yer vermemiştir. Din adamları politika ve devlet işleriyle sürekli ilgili, değişmez Türk düşmanları olarak çizilmektedir. Burak, Osmanlıyı kullanıyor olmakla birlikte esas vurgu Orta Asya’yadır. Öykülerde yaşanan dönem ve dinden çok, Türklük vurgusu temeldir³⁷.



Şekil 5. “Kızıltuğ”, A. Ziya Kozanoğlu³⁸

1930’lu yıllarda karikatür ve çizginin önemli kazanımlarından biri de Cemal Nadir’dir. Cemal Nadir, karikatürü resmin kör bağlarından kurtararak genç kuşaklara örnek olacak olağanüstü bir çizgi ve biçem anlayışı sunmuştur. Cemal Nadir çağına özgü bir çizim anlayışının temsilcisi olmuş ve hayatın her alanına ilişkin bitmek tükenmek bilmeyen bir istekle çizerek büyük bir birikim, görkemli bir kalıt yaratmasını bilmiştir³⁹.

Cemal Nadir’in (1902-1947) otuzlu yılların başlarında Son Posta gazetesinde çıkan “Amcabey” tiplemesi, onun çizgi anlayışının en somut örneğidir. Amcabey, hem bir karikatür

³⁷ Cantek, Levent, a.g.e., s.48.

³⁸ <http://www.dr.com.tr/kitap/kiziltug/ziya-kozanoğlu/edebiyat/roman/turkiye-roman/urunno=0000000147453>. 29.10.2015.

³⁹ Çeviker, Turgut, a.g.e., s.23.

geleneğinin nihai sonucu hem de daha önce yayımlanan yabancı bantlara karşılık üretilen nitelikli bir yerli çalışma olmaktadır. Cemal Nadir, söz balonu yerine çizim karesinin dışında yer alan altyazıları kullanmaktaydı. Bunların çizgi romanla benzerliği sürekli tipler kullanmasında kaynaklıydı⁴⁰.



Şekil 6. "Amcabey", Cemal Nadir⁴¹.

Sevimli, zarif ve sevecen bir karakter olan Amcabey, toplumsal hayatın sadece gülünç yanlarını değil, en acıklı, iğrenç gibi görünen olaylarını tam yerine oturttuğu ölçülü bir nükte ile anmayı seven bir çizgi karakterdir. Genelde sakin olan, neşesini hiç bozmayan kahraman, kendisinin veya tanıdıklarının karşılaştığı hemen tüm zorluklara pratik çareler üreten pozitif bir yapıya sahipti. Kafasına taktığı melon şapkası ve hafif yassı minik gözlükleriyle, giydiği koyu renk ceket, kareli pantolonu ve kocaman göbeğiyle babacan bir görünüm sergilemekteydi (Bkz. Şekil 6).

Amcabey'in şöhreti yurt dışına kadar taşmıştır. 1932'de Walt Disney'in çizgi filmlerinden esinlenen Cemal Nadir, "Amcabey Plajda" adlı bir çizgi film denemesinde bulunmuştur. Disney gibi bir stüdyosu ve ekibi olmayan Cemal Nadir, bu zorlu uğraşı tek başına yapmaya kalkışınca işin sonunu getirememiştir. 1932 yılında Akşam gazetesi okurlarına "Amcabey'e Göre" adlı karikatür albümünü çıkartmıştır. 1933'te Amcabey adına karikatür yarışmaları düzenlemiştir. Amcabey'i daha sonra renkli kapaklı dergi formatına dönüştüren Cemal Nadir, bu dergi sayesinde başta bayan karikatürist Selma Emiroğlu⁴² olmak üzere birçok çizerin yetişmesine katkıda bulunmuştur.

İkinci Dünya Savaşı yıllarında Cumhuriyet gazetesine giren Cemal Nadir, ölene değin bu gazetede çalışmıştır. 1946 yılında yayın hayatına atılan çocuk dergisi Doğan Kardeş'in orta sayfasına yazıp çizdiği "Tarzan İstanbul'da" adlı resimli romanda, Amcabey o yıllarda Tarzan

⁴⁰ Cantek, Levent, a.g.e., s.54.

⁴¹ <http://www.lambiek.net>. 29.10.2015.

⁴² Selma Emiroğlu (1927-2011) Türkiye'nin ilk kadın karikatüristidir. İlk karikatürleri Amcabey dergisinde yayımlanan karikatürist, "Kara Kedi Çetesi" isimli çizgi dizileriyle ünlenmiştir.

filmleriyle tanınan aktör Johnny Weissmüller⁴³'i Türkiye'de misafir edip ona Türkiye'yi tanıttı. 1946 yılında Nebioğlu Yayınevi Cemal Nadir'in "Amcabey Albümü" adlı karikatür albümünü bastı. 1902 yılında Bursa'da doğan Cemal Nadir Güler, 27 Şubat 1947 tarihinde İstanbul'da tedavi gördüğü hastanede vefat etti. Dede ile Torun, Ak'la Kara, Salamon, Yeni Zengin, Dalkavuk gibi birçok tiplmesi olan Cemal Nadir, ölümünden sonra da akıllarda yer eden ünlü tiplmesi Amcabey'le anılmayı sürdürmüştür⁴⁴.



Şekil 7. Cemal Nadir Güler'in çizgi karakterleri⁴⁵

Otuzlu yıllarda öne çıkan karikatüristlerden bir diğeri de Ramiz Gökçe'dir. Ramiz Gökçe'den kısaca bahsetmek gerekirse, İstanbul'da Beşiktaş İttihat ve Terakki ilköğretim okulundan sonra, [Kabataş Lisesi](#)'nin ardından İstanbul Muallim Mektebi (Öğretmen Okulu)'nda öğrenim görmüştür. 1916 yılında karikatür çizimine başlayan Gökçe; 1919 yılında [Şişli Terakki Lisesi](#)'nde bağladığı resim öğretmenliğini uzun yıllar boyunca sürdürmüştür. İlk karikatürü 1918 yılında "Şeytan" dergisinde yayımlanmıştır.

Karikatür sanatının gelişmesi için büyük çaba göstererek, "Mizah" adlı ilk dergisini çıkarmıştır. İlerleyen yıllarda "Peri" ve "Salon" adında iki dergi daha çıkarmıştır. Karikatür sanatıyla ilgili yaptığı çalışmalar içinde konferanslar vermiş, toplu karikatür sergileri düzenlemiş, kişisel sergiler açmıştır.

Çizimlerinde değişik stiller kullanma yeteneğine sahip olan sanatçı, [Türkiye](#)'nin kuruluşunun ilk yıllarından 1950'lere kadar olan süreçte Türk karikatür sanatına yön veren ve kendisinden sonra gelen kuşaklara yol göstererek eğitici olan, özendirilen bir öneme sahiptir⁴⁶.

Özellikle, Ramiz Gökçe'nin yayımladığı "Mizah" dergisi, döneminin etkili yayınlarından biri olmaktadır. Cumhuriyetin ilk yıllarının başlıca mizah dergileri şöyle sıralanabilir: Karagöz, Akbaba, Kelebek, Zümrüdüanka, Papağan, Cem, Kalem, Karikatür, Şaka, Amcabey, Markopaşa, Mizah, Aydede⁴⁷.

⁴³ Johnny Weissmüller(1904-1984) Amerikalı ünlü yüzücü ve aktördür. 1930-1940 yılları arasında çekilen Tarzan filmlerinde başrolü oynar.

⁴⁴ <https://tr.wikipedia.org/wiki/Amcabey>. 29.10.2015

⁴⁵ <http://www.btch.org.tr/page/?p=icerik&q=cemal-nadir-guler&id=231>. 21.11.2015

⁴⁶ https://tr.wikipedia.org/wiki/Ramiz_G%C3%B6k%C3%A7e. 29.10.2015

⁴⁷ Çeviker, Turgut, a.g.e., s.22.



Şekil 8. Otuzlu yıllarda yayımlanan mizah dergilerinden örnekler



Şekil 9. Ramiz Gökçe'nin çıkardığı "Mizah" dergisi (Solda) ve "Tombul Teyze" karikatür albümü (Sağda)⁴⁸

⁴⁸ <http://seyriadem.com>, 29.10.2015.

Otuzlu yıllarda, çocuk dergileri ayrı bir öneme sahiptir. Zincirleme öyküler, sürekli karakterler, kurgusal anlatım ve balon kullanan yerli-yabancı çizgi roman örnekleri ilk kez bu dergilerde ortaya çıkmıştır.

Alex Raymond'un Flash Gordon (Baytekin) ve Jungle Jim (Bayçetin ve Avcı Baytekin) çizgi romanları bu gelişmenin örnekleridir. Özgün çizgileriyle aktarılan bu diziler bugünün aksine kahramanlara, konu içinde geçen yer, araç ve gereçlere Türkçe isimler verilerek yayımlanıyordu. İstanbul'da başlayan ilk Flash Gordon serüveni, kahramanlarını Baytekin (Flash Gordon), Bayan Yıldız (Dale) ve Doktor Çetinel (Zarkov) isimleriyle tanıttıyordu. Alex Raymond'un çizgileri kendisinden sonraki kuşağın çizerlerine de örnek olmaktadır.

Örneğin ülkemizin nitelikli çizgi roman çalışmalarından biri olan "Abdülcanbaz"daki bilim kurgu etkileri, büyük oranda, yaratıcısının renkli düşü Baytekin'den miras kalmıştır. Turhan Selçuk (1922-2010) Raymond'a olan saygısını Yıldız Savaşları (1986) adlı öyküsünde açıkça dile getirmiştir⁴⁹. Selçuk o günler için şöyle demiştir:

"O zaman Adana Lisesi'nde idik. Kardeşim İlhan (İlhan Selçuk) her pazartesi elinde Çocuk Sesi dergisiyle gelirdi. O gelir gelmez bütün arkadaşlar İlhan'ın etrafını sarar ve derginin iki orta sayfasını silme kaplayan Baytekin'in resimlerine bakardık. Ancak ders giriş zili çalınca Raymond'un dünyasından ayrılıp sınıfa girdik⁵⁰."

Türkiye'nin en eski çizgi roman çizerlerinden olan Şahap Ayhan (1926-2005) da, Alex Raymond hayranlığını gizlemiyordu:

"Bende ilkokulda okuduğum Çocuk Sesi mecmuaları, Tarzan filmleri büyük heyecan yaratıyordu. Çocuk Sesi'nde Baytekin vardı. Hayran kalmıştım. Yazılar ve konu güzel ama resimler harikulade... Etkilendik tabii. Sonra bizim gibi resim işiyle uğraşan yaşlılarımdan duydum ki onlar da çok etkilenmiş³⁰".



Şekil 10. Flash Gordon (Baytekin) sayılarına bir örnek⁵¹.

⁴⁹ Cantek, Levent. a.g.e, s.58.

⁵⁰ Güreli, T. , Çizgi Roman Ressamları, In Vivo, 1989, s.5.

⁵¹ <http://www.ebay.com/itm/Baytekin-Turkish-Flash-Gordon-Comics-Cocuk-Haftas-1959-Turkiye-Publications-/121591098169>. 29.10.2015

Türk çizgi roman tarihinin ilk önemli kilometre taşı 1928’de yayımlanan “Çocuk Sesi” dergisidir. Öğretmen Mehmet Faruk Gürtunca⁵²’nın (1904-1982) hazırladığı dergi bol resim ve alt yazı çizgi romanlardan oluşuyordu. Çizgiler karikatür ağırlıklıydı. Öykülere yerel isimler veriliyordu. İlk sayılarda tek yerli çizer Adil’di. Sonraları asıl işi yazarlık olan A. Ziya Kozanoğlu da dergide kapak ve iç resimler çizmiştir. Dönemin ünlü çizerlerinden Münif Fehim (1900-1983) dergide çalışmaya başlamış, ancak dergi Flash Gordon (Baytekin) yayımlarıyla en büyük başarıya ulaşmıştır⁵³.



Şekil 11. Çocuk Sesi dergisine ait görseller⁵⁴

Çocuk Sesi dergisinin ardından Gürtunca “Afacan (1934)” dergisini çıkartmıştır. Yapı olarak Çocuk Sesi dergisini izleyen bu dergide Walt Disney çıkışlı çalışmalar ağırlık kazandı. Bunda otuzlu yıllarda Disney ve çağdaşlarının çizgi filmlerinin sinemada gösterimde olmasının etkisi çoktur. Bu filmleri izleyen Türk sanatçıları, daha çok da Türk karikatür sanatçıları çizgi filmlere de merak duymaya başlamıştır. Öyle ki, ilk olarak kameraman İlhan Arakon⁵⁵ çocukluğunda İstanbul sinemalarında Fertek Rakıları ile ilgili bir tanıtım çizgi filminin yayımlandığını belirtmektedir ancak bu filmle ilgili İlhan Arakon’un ifadelerinden başka bir bulguya rastlanmamıştır⁵⁶.

⁵² Mehmet Faruk Gürtunca (1904-1982) öğretmen, yazar ve dergi sahibi(TBMM Albümü, tbmm.gov.tr).

⁵³ Cantek, Levent. a.g.e, ss. 59-60.

⁵⁴ <http://www.cizgidiyari.com/forum/b-c-c-d/176-cocuk-sesi-dergisi.html>. 29.10.2015

⁵⁵ İlhan Arakon (1916-2006) görüntü yönetmeni, yönetmen, senarist ve yapımcıdır. 1997 yılında Mimar Sinan Üniversitesi Arakon’a "Onursal Profesörlük" unvanı verir. Sanatçı,100'den fazla uzun film, 400'den fazla kısa film ve belgeselde görüntü ve sanat yönetmenliği yapmıştır (https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0lhan_Arakon).

⁵⁶ Hünerli, Selçuk. “Canlandırma Sineması Üzerine”, Es Yayınları, İstanbul, 2005, s.58.

Çizgi romandaki gelişmelere dönecek olursak, Afacan dergisindeki çizerler, bir süre sonra bağımsız albümler çıkartmışlar ve o yıllarda çalışmış ilk yerli çizgi roman çizeri Orhan Tolon adlı genç bir öğrenci olmuştur. Sanatçı 1934 yılında Afacan'da "Acun Yolculuğunda" ve 1935'te Çocuk Sesi dergisinde "Eciş ile Bücüş Gök Yüzü Yolculuğu" adlı çalışmalarını hatırlanmaktadır. Afacan dergisi 1939'da Çocuk Sesi dergisiyle birleşmiştir. Birleşmeden sonra çizgi roman oranı arttırılmıştır. Tarzan⁵⁷, Dev Adam (Kızıl Maske)⁵⁸, Zorro⁵⁹, Baytekin çeşitli mizahi çalışmaların yanında derginin sürükleyicileri olmuşlardır.



Şekil 12. Tarzan, 1001 Roman dergisi, 1940⁶⁰.

Türkiye yayınevini 1936 yılında çıkarttığı "Ateş" ise bir başka dönemeç oldu. Dergi bir yenilik getirdi: Büyükler için düşünülmüş bir çizgi romanı (7481 Numaralı Kaçak) çocuk dergisinde yayınladı. Ateş dergisi diğer çocuk dergilerinin aksine yabancı çizgi romanların kopyalarını yaptırıyordu. Bu ucuz yol çok geçmeden bütün yayıncılarca benimsenecektir. Mandrake⁶¹, "Şimşek Adam" adıyla ilk kez Ateş dergisinde yayımlandı. Dergi kâğıt sıkıntısı yaşanan 40'lı yılların başında kapanmıştır.

İlk zamanlar gazeteler çizgi romana çocuk dergileri kadar önem vermemişlerdir. Çizgi romanın kendilerine kazanç getirebileceğini düşünmüyorlardı zaten kâğıt sıkıntısı yaşıyordu ve gazeteler dört sayfa çıkıyordu. Çizgi romanın getirdiği satış avantajlarını en iyi şekilde "1001 Roman" dergisi kullandı. Hiçbir dergi o güne kadar çizgi romana 1001 Roman kadar yer ayırmamıştır. 1001 Roman⁶² sayesinde ülkemizde çizgi roman çok önemli bir ivmeye dünyayla hemen hemen aynı tarihlerde ulaşmıştır⁶³.

⁵⁷ Tarzan kurgusal bir karakterdir, Afrika Ormanlarında maymunlar tarafından büyütülür. Çizgi roman ve öykülere esin kaynağı olmuştur. 1999 yılında ise Walt Disney tarafından çizgi filmi çekilmiştir.

⁵⁸ Kızıl Maske (The Phantom) 17 Şubat 1936'da Lee Falk tarafından yaratılmıştır. Çizgi roman dünyasının "ilk özel kostümlü" kahramanıdır.

⁵⁹ Zorro (İspanyolca "tilki") Don Diego de la Vega'nın gizli kimliğidir. 1919'da Johnston McCulley tarafından yaratılan bir kurgu karakterdir. Hikâye, 1821-1846 yıllarında Amerika Kıtasında geçmektedir(<http://www.pifarmer.com/woldnewton/Zorro.htm>, 21.11.2015).

⁶⁰ <http://kayaozkaracalar.blogspot.com>, 29.10.2015.

⁶¹ Mandrake, 1934'te Lee Falk tarafından yaratılmış bir çizgi karakterdir. Üstün sihribazlık becerileriyle tanınır. Kızıl Maske ile birlikte, dünyanın ilk çizgi karakterlerindedir (https://en.wikipedia.org/wiki/Mandrake_the_Magician).

⁶² 1001 Roman, ilk kez 1939'da Tahsin Demiray'ın çıkardığı Türkçe yayınevi tarafından basılan, haftalık dergidir. Türkiye'nin Avrupa çizgi romanları niteliğinde ve formatında yayımlanan ilk dergisi

Ancak otuzlu yılların sonlarında, II. Dünya Savaşı ile birlikte çizgi roman ve karikatür üretimi sekteye uğrar. Pek çok çizer, yeniden üretim için savaşın bitmesini beklemek durumunda kalır.

2. SONUÇLAR

Bu çalışmada, çizgi kahramanların temsil ettikleri anlam ve anlatımların, Türkiye örneği üzerinden ele alınması hedeflenmiştir. Türkiye’de çizginin tarihsel sürecinin başlangıcı, Cumhuriyet öncesi dönem ya da Osmanlı’nın son dönemleri olarak kabul edilmektedir. 1839 Tanzimat Fermanı sonrası, Osmanlı Devleti Batı’ya uyum yönünde ilk kapsamlı çalışmalara başlamış, Avrupa’ya elçiler göndererek, Avrupa’daki sanat ve kültür hayatına dair raporların sunulmasını talep etmiştir. 19.yy’da devrin padişahlarını dahi eleştirmekte tereddüt etmeyen Cem, Türk karikatür tarihinin ilk karikatüristlerinden biri olarak anılmaktadır. Türk çizgi dünyası, Cumhuriyet öncesi dönemde gelişme göstermeye başlamış, II. Meşrutiyet öncesinin baskıcı koşullarında bile mizah, ilk meyvelerini sunmuştur. Mizah ve karikatür yayımları ve dergileri, çizerlerin yeteneklerini yansıtır olmanın ötesinde, sosyal ve siyasi iklime ışık tutmakta, Türk ve Dünya gündemine dair belge niteliğinde ipuçları sunmaktadır. Karagöz Dergisi’ndeki karikatür ve başka niceleri, çizginin toplumsal gücünün vurgulanması noktasında ayrı önem kazanmaktadır.

Türkiye’nin ilk yerli çizgi kahramanları, 1930’lu yıllarda oluşur. Cumhuriyet sonrası dönemde, demokratik bir yapının inşa süreci devam etmekteyken, çizgi hayatında “ilk”lere imza atılır. Cemal Nadir-Ramiz ikilisinin Türk çizgi hayatına getirdikleri, bu dönemi genel hatlarıyla özetler niteliktedir. 20.yy’da Türkiye’de yerli çizgi kahramanlar dergilerde, kitaplarda yer alırken yurtdışı çizgi roman uyarlamaları ve kopyalamaları da yapılır. Türkçeleştirilen çizgi karakterler, çizgi roman okuyucularının ilgisini çeker.

Türkiye çizgi hayatının seksen sonrası döneminde ise, belki karikatürist ya da çizer sayılarındaki artıştan kaynaklı, ya da çizerlerimizin yeterliliklerindeki noksanlıklardan ötürü, 1930’lardaki Cemal Nadir-Ramiz Gökçe ikilisi ya da “50 Kuşağı” karikatüristlerinin belirleyici isimleri gibi dönemi doğrudan etkileyen ya da değiştiren çizerlerden bahsetmek pek mümkün olmayacaktır. Çizgi roman açısından ise tablo çok daha vahimdir. Çizgi roman, eski okuyucularını kaybetmiş ve “nostaljik” bir sanat dalı olma eğilimine girmiştir. Artık bilgisayar teknolojisiyle birlikte görsel imgelerle kuşatılan bambaşka bir dünya vardır.

Bu dünyanın “internet” gibi bir sanal gerçekliği oluşmuştur. Karikatür ve çizgi hayatı da internet üzerinden daha çok temsil alanı bulmaya başlamış, çizgi roman belki tiyatro gibi daha klasik bir anlatıma bürünmüştür. 20.yy’ın başlarında ise çizgi roman, toplumların hayatlarına daha fazla dâhil olabilmiş, görsel anlatım ve betimlemenin araçları olarak sanatın büyüleyici örneklerini sunmuşlardır.

olarak bilinir. 1939-1946 yıllarında yayımladığı “Mandrake” çizgi dizileriyle ünlenir (http://www.mandrakewiki.org/index.php?title=1001_Roman, 05.12.2015).

⁶³ <http://frpnet.net/incelemler/cizgi-roman-nedir-inceleme/2>. 29.10.2015

3. KAYNAKÇA

- Abalı, Nefise. “Türkiye’de Animasyonun Dünü ve Bugünü”, <http://ipeknews.com/Yazar/190>. 15.12.2015.
- Atan, Uğur. “Çizgi Filmin Türkiye’deki Tarihi Gelişimi”. Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya, 1995.
- Balcıoğlu, S., Öngören, F., “Cumhuriyetin Ellinci Yılı Dizisi-4 : 50 Yılın Türk Mizah ve Karikatürü”, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Balcıoğlu, Semih. “Cumhuriyetin 75 Yılında Türk Karikatürü”, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 1998.
- Cantek, Levent. “Türkiye’de Çizgi Roman”, İstanbul, 2012.
- Çeviker, Turgut. “KARİKATÜRKİYE: Karikatürlerle Cumhuriyet Tarihi (1923-2008), Tek Parti ve Demokrat Parti Dönemi”, NTV Yayınları, İstanbul, 2010.
- Evren, B., Yıldırım, M., “ Türk Sinemasının İlk Uzun Metrajlı Filmi : EVVEL ZAMAN İÇİNDE”, Adana Büyükşehir Belediyesi Kültür Yayınları, Adana, 2014.
- Gellner, E., “Uluslar ve Ulusçuluk”, İnsan Yayınları, İstanbul, 1992.
- Güreli, T. , Çizgi Roman Ressamları, In Vivo, 1989.
- Hünerli, Selçuk. “Canlandırma Sineması Üzerine”, Es Yayınları, İstanbul, 2005.
- McPhee, C., Orenstein, N., “Infinite Jest : Caricature From Leonardo to Levine”, The Metropolitan Museum of Art, New York, ABD, 2012.
- Varol, Elif. “Çizgi Romanın Tanımı ve Tarihsel Gelişimi”, <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=154>. 15.12.2015.
- Yavuzcan, Hasan. “Atatürk Karikatürleri”, İstanbul Aydın Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2009.
- Yavuzdoğan, Aziz, “Nasıl Karikatür Çizebilirim?”, Siyah-Beyaz Yayıncılık ve Dağıtım, İstanbul, 2012.

İnternet Kaynakları:

- <http://avisionofadreamer.wordpress.com>, 28.10.2015.
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Karikat%C3%BCr#/media/File:Graffiti_politique_de_Pompei.jpg, 28.10.2015.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Annibale_Carracci#/media/File:Annibale_Carracci_-_Self-portrait.jpg, 28.10.2015.
- <http://www.sinematurk.com/film/29121-jetgiller/kunye>, 28.10.2015.

- <http://www.dr.com.tr/kitap/kiziltug/ziya-kozanoglu/edebiyat/roman/turkiye-roman/urunno=0000000147453>. 29.10.2015.
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/Amcabey>. 29.10.2015.
- <http://www.btch.org.tr/page/?p=icerik&q=cemal-nadir-guler&id=231>. 21.11.2015.
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Ramiz_G%C3%B6k%C3%A7e. 29.10.2015.
- <http://seyriadem.com>, 29.10.2015.
- <http://frpnet.net/incelemeler/cizgi-roman-nedir-inceleme/2>. 29.10.2015.
- http://www.mandrakewiki.org/index.php?title=1001_Roman, 05.12.2015.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Mandrake_the_Magician, 24.05.2016
- <http://www.pjfarmer.com/woldnewton/Zorro.htm>. 21.11.2015.
- https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0lhan_Arakon, 24.05.2016.
- <http://www.cizgidiyari.com/forum/b-c-c-d/176-cocuk-sesi-dergisi.html>. 29.10.2015
- TBMM Albümü, tbmm.gov.tr. 24.05.2016.
- <http://www.ebay.com/itm/Baytekin-Turkish-Flash-Gordon-Comics-Cocuk-Haftas-1959-Turkiye-Publications-/121591098169>. 29.10.2015.

YURTTAŞ GAZETECİLİĞİ WEB SİTESİ TASARIMLARI

Arş. Gör. Dr. Pelin Öztürk Göçmen

Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

pgocmen@gazi.edu.tr

ÖZET

Elektronik dergiler, elektronik kitaplar, elektronik gazeteler ve bloglar, yeni medyada yer bulan dijital yayın çeşitlerindedir. Dijital yayıncılığın, geleneksel yayıncılık anlayışından tamamen farklı bir platformda bulunuyor olması, tasarımların da yeniden ele alınması gerekliliğini doğurmuştur. Gelişen teknolojik altyapılar sayesinde etkileşimli birer mecra yaratmak, her geçen gün kolaylaşmaktadır. Ayrıca akıllı cep telefonlarının da interneti cebimize getirmesi sonucunda farklı içeriklere ulaşım ve hatta bu içerikleri üretmek, hiç olmadığı kadar kolay olmuştur. Bu durum, dijital mecralarda yurttaş gazeteciliği yapılan web sitelerinin artışı da beraberinde getirmiştir. Bu çalışmada yurttaş gazeteciliği yapan web sayfalarının Alexa Global Traffic Rank ve hem Compete hem de Quantcast açısından U.S. Traffic Rank oranları incelenmiş; ilk on beş web sitesi belirlenmiştir. Sırasıyla BuzzFeed, Upworthy, Viralnova, Zergnet, Littlethings, Distractify, Thoughtcatalog, Ranker, Playbuzz, Uproxx, Policymic, Knowyourmeme, Dailydot, Twistedstifter ve Twentytwoords; bu çalışma kapsamında tasarımları açısından incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: yeni medya, elektronik yayın, web sitesi tasarımı, yurttaş gazeteciliği

ABSTRACT

Electronic journals, electronic books, electronic newspapers and blogs are kinds of digital broadcasting in the new media. Digital publishing platform that is in a completely different approach from the traditional publishing, has led to the necessity to reconsider their design. Developing technological infrastructure to create an interactive medium is getting easier every day. In addition, smart mobile phones with internet connection has been made it easier than ever to reach different content in our pocket and even to produce this content. As a result, citizen journalism websites made in digital media has been risen. In this study, the web pages of citizen journalism from Alexa Global Traffic Rank; both Compete and Quantcast U.S. Traffic Rank ratios are examined; first fifteen web sites are determined. Web site designs of BuzzFeed, Upworthy, Viralnova, Zergnet, Littlethings, Distractify, Thoughtcatalog, Ranker, Playbuzz, Uproxx, Policymic, Knowyourmeme, Dailydot, Twistedstifter and Twentytwoords are examined in terms of their web designs.

Key words: new media, electronic publishing, web site design, citizen journalism

1. GİRİŞ

Jean Cloutier video kasetlerin ve kablonun sunduğu olanaklara hayran kalarak kişisel medya olarak adlandırdığı yeni bir medyanın ortaya çıkışını görmüştür. Bu yeni kavram, mesajların yayımını ve kaydını bireyselleştiren medyaların tümünü tanımlar (Balle ve Eymery, 1995: 113). Ayrıca Gönenç'in de (2006:52) aktardığı gibi Cloutier, 1970'li yıllarda, internette sörf yapma sisteminin, geleneksel olarak ayrı olan alıcı/verici sistemlerini yok ettiğini savunmuştur.

Yücebaş'a (2005:67) göre yaşamlarımızdaki gerçek kurgusunu ve gerçeğin nereden kaynaklandığına ilişkin bakış açımızı yansıtıyor olması, sanal iletişim teknolojisinin yaşam tarzlarımıza uzak olmadığına en önemli göstergelerinden birisidir.

Dreyfus'a (2002: 108) göre sanal ortamdaki hayat, evrendeki ilgi çekici her şeye seyirci kalıp, bu tür eğilimi olan diğer insanlarla iletişim kurarak can sıkıntısını defetmekten ibarettir. Postmodern benliğin, tanımlayıcı hiçbir içeriği ve sürekliliği olmayan ancak bütün olasılıklara ve devamlı yeni roller almaya açık olan benliği yarattığını savunur. Sürekli değişen sanal gündemler içerisinde kanıksanan bir durum olan geçiciliğin, açık bir benliğe katkıda bulunduğu kabul edilmelidir.

Başaran'a (1998:47) göre, geleneksel iletişim araçlarından farklı olarak sahip olduğu karşılıklı etkileşim olanağı, herkesin iletişim sürecinde hem alıcı hem de yayıcı olabilmesi, gazeteden TV'ye radyodan mektup ve telefon haberleşmesine kadar neredeyse var olan tüm iletişim araçları yerine ikame edilebilir olma özelliği, öte yandan görülür bir sansür ve kontrol mekanizmasının olmayışı, internetin normalde sesini pek az duyurabilen gruplar tarafından keşfedilmesine neden olmuştur. Bu nedenle yurttaş gazeteciliği hızla yaygınlaşmıştır.

90'lı yıllarda Amerika'da ortaya çıkan yurttaş gazeteciliği, internet kullanımının yaygınlaşması ile sanal ortama taşınmıştır. Temelde, gazeteci olmayan kişilerin, başka bir deyişle herhangi bir yurttaşın haber niteliği taşıyan içerik üreterek, genel iletişim ortamına dahil olmasına dayanır. Haber, "yeni gerçekleşmiş olayların veya önceden bilinmeyen bilgilerin aktarılması" olarak tanımlanabilir. Başka bir deyişle, yeni olma niteliğine sahip olan olaydır. Yurttaş gazeteciliğinde kişi, haberin nesnesi olmayı reddetmekte ve üretici konumunda bulunmaktadır. Dolayısıyla haberin hem kaynağı, hem de üreticisi haline gelmektedir.

İnternet erişimi ile bilgi toplamak kolaylaşmıştır. Kişinin hem kendi arşivine hem de diğer yayınların arşivlerine kolayca ulaşması mümkün olmuştur. Başka bir deyişle, çevrimiçi bilginin tümüne erişimin mümkün olması ile büyük veri içindeki gerekli bilgiye erişim de her zamankinden kolay olmuştur. Dağıtım ve yayın konusundaki maliyetin azalması, dünyanın her yerinden erişim imkanı olmasını sağlamıştır. Okuyucu ile sağlanan etkileşim ile okurun eğilimleri, tercihleri ve düşünceleri hakkında veritoplamak kolaylaşmıştır. Çeşitli veri analizi yöntemleri kullanılarak, okuyucu hakkında pek çok bilgi elde edilebilmektedir. Bu şekilde okuyucunun beklentilerine yönelik yenilikleri hayata geçirmek, elektronik ortamlarda kolaylaşmaktadır.

Hareketli görüntü, ses ve müzik gibi multimedia araçları ile haberin etkin bir şekilde sunumu yapılabilmektedir. Yeni iletişim teknolojilerinin kullanılmaya başlanması ile birlikte habere ulaşmanın yolu önemli ölçüde kısalmıştır. Çünkü "yazılacak haberin okuyucuya ulaşma

süresi saniyelerle ölçülmektedir” (Çelik, 2006:48). Haberin kaplayacağı alan konusunda bir sınırlama olmaması ve haberlerin sürekli güncellenebilir olması da internet gazetelerinin tercih edilmesinin nedenlerindedir.

Bir diğer önemli nokta ise, pek çok gazetenin aynı anda okunabilir oluşudur. Böylelikle çok yönlü bir okuma yapmak mümkün olmaktadır. Bu noktada en büyük sınırlama ise tüm gazetelerin belirli gündemlerinin oluşudur. Gündem dışında kalan ve/veya bırakılan haberlere ulaşmak, internetyayınları ile bile her zaman mümkün olamamaktadır. Yurttaş gazeteciliği kavramı, tam da böyle bir ihtiyacı merkezine alır. Belli kalıplar ve gündemler içinde sıkışmadan, birey için haber değeri taşıyanın, internet aracılığı ile paylaşılması üzerine kurulmuştur. Yurttaş gazeteciliği hakkında eleştirilmesi gereken en önemli konunun, haber olarak sunulan içerik olduğu savunulmaktadır. İçeriğin objektifliği, niteliği ve hukuki süreçlere ilişkin bazı eleştiriler de bulunmaktadır. Tüm bu eleştirilere rağmen yurttaş gazeteciliği hizmeti sunan web siteleri, her geçen gün artmakta ve ilgiyle takip edilmektedir.

Günümüzde, postmodernizmpenceresinden bakıldığında, sanatsal özgünlük ve yazarın bağımsızlığı konularındaki modernist beklenti artık hükümsüzdür. Bunun yerine postmodern kültür, Laughey'nin de belirttiği gibi (2010: 96-97), gösterişli imgeler, içerikten öte üslup, konudan öte araç, birinci şahıs anlatılardan öte anonimlik, dayanıklılıktan öte tek kullanımlık, geçmiş ve gelenektenöte bugün ile ilgilenmektedir.

Postmodernizmde olduğu gibi elektronikmecralardada görsel imgeler her yerdedir. Bu imgeler kalıcı değildir, tek kullanımlıktır. Daniel J. Boorstin'e (Aktaran: Laughey, 2010:97) göre günümüz çoklu ortam kanalları yoluyla üretim ve dağıtımını son derece kolay olan imge, dünyanın gerçekliğine ilişkin bakış açımızı tümüyle değiştiren imaj devriminin ardındaki güçtür. Tüm bu görsel imgelerin ilgi çekiciliği arttıracak şekilde tasarlanan bir web sitesinde doğru bileşenlerle buluşması sonucu, sık ziyaret edilen yeni içeriklerin oluşturulması mümkün olabilmektedir.

2.YÖNTEM

Ülker'e (2000,96) göre tasarım dili, oluşturulmuş yapay görsel bir dildir ve biçim, çizgi, renk, doku, yapı ve malzeme gibi öğeler kullanarak, doğal dille benzer tarzda bir alfabe kullanarak iletişimi sağlar.

Bu çalışmada yurttaş gazeteciliği yapan web sayfalarının Alexa Global Traffic Rank ve hem Compete hem de Quantcast açısından U.S. Traffic Rank oranları incelenmiş; ilk on beş web sitesi belirlenmiştir. Bu onbeş web sitesi sırasıyla Buzzfeed, Upworthy, Viralnova, Zergnet, Littlethings, Distractify, Thoughtcatalog, Ranker, Playbuzz, Uproxx, Policymic, Knowyourmeme, Dailymeme, Twistedstifer ve Twentytwoords; bu çalışma kapsamında tasarımları açısından incelenmiştir.

3. BULGULAR

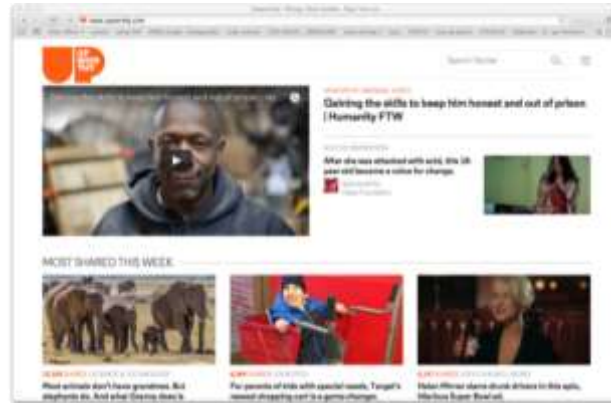
Şekil 1: BuzzFeed web sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:76 /Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **150,000,000** / Compete Rank:88/
Quantcast Rank:13/ Alexa Rank:126

Buzzfeed, haberler, yaşam, kısa testler, videolar vb içerik sunmaktadır.Şekil 1’de görülen web sayfasında, kırmızı renkli logonun yanında sağa yaslı ve sarı renkli dairelerin içine yerleştirilmiş olan altı adet buton, gerek renkleri gerekse başlıkların ifadesi açısından eğlenceli bir içerik sunduğunu göstermektedir.Bir alt satırdaki menüde ise açık gri zemin üzerine koyu gri serifsiz bir font ile altı başlık yazılmıştır.Hemen yanında web sayfası uygulamasının yüklenebileceği bir link dikkat çekmektedir.Yatay kırmızı bir bant üzerinde günün önemli haberi yer almaktadır.İki önemli habere ait bir büyük ve bir küçük görsel ise sayfanın en dikkat çekici kısmına yerleştirilmiştir.Aşağı doğru kayan bir tasarımı olan sayfada, “trend” olan haberlere ait küçük görseller alt alta sıralanmıştır.Beyaz zemin üzerinde hem yazı hem de görseller dikkat çekmektedir.Farklı boyutlardaki görsel elemanların, tipografik elemanlarla bir ahenk yarattığını söylemek pek mümkün değildir.Bu durum, sayfa tasarımının karışık algılanmasına neden olmaktadır.

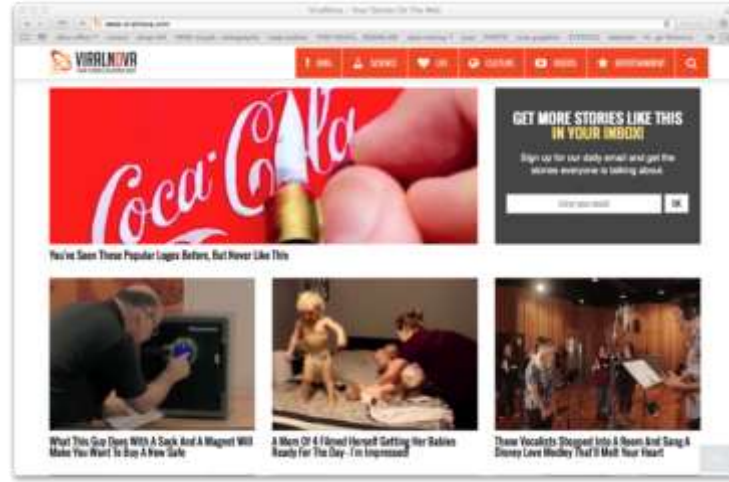
Şekil 2: UpWorthy web sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:257/ Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **45,000,000** / Compete Rank:305/
Quantcast Rank:37/ Alexa Rank:429

Upworthy, sunduğu içeriği, dramatik bir dille aktarmaktadır. Şekil 2’de görülen web sayfasında beyaz zemin üzerine, sol üst köşede kullanılan turuncu renkli logo, aynı satırda sağa yaslı olan arama butonu ve en sağda ayrıntılı menü simgesi bulunmaktadır. Hemen altında bir büyük ve bir küçük görsel kullanılmıştır. Onun da altında o hafta en çok paylaşılan haberler başlığı altında yanyana üç görsel bulunmakta, sayfa bu şekilde aşağıya doğru uzamaktadır. Tipografik elemanların açık-orta-koyu değerlerde kullanılmış olması, bir okuma hiyerarşisi yaratmakta; böylelikle göz, nereye bakacağını şaşırılmamaktadır. Bu durum dengeli ve düzenli bir sayfa tasarımını doğurmuştur.

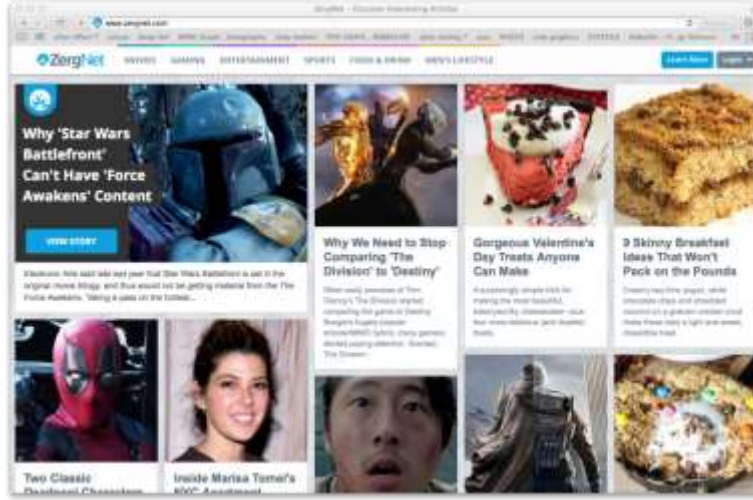
Şekil 3: ViralNova web sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:439/Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **29,000,000**/ Compete Rank:221/
Quantcast Rank:505/ Alexa Rank:591

Viralnova, hayret veren, bilimsel, yaşama veya kültüre ilişkin içerik ile videolar sunmaktadır. Şekil 3’te görülen web sayfasında sol üstte logo ve slogan bulunmaktadır. Aynı sırada sağa doğru yapılan menü yerleşiminde, logoda da bulunan turuncu renk kullanılmıştır. Bu satır, arama butonu ile sonlanmaktadır. Tasarımın ızgaraları oldukça düzenlidir. Menüün altında bir büyük (iki görsel büyüklüğünde) görsel kullanılmıştır. Kullanılan diğer tüm görseller aynı boydadır. Bu düzen, görsellerin içeriği ne olursa olsun, sayfanın ciddiyetini vurgulamaktadır.

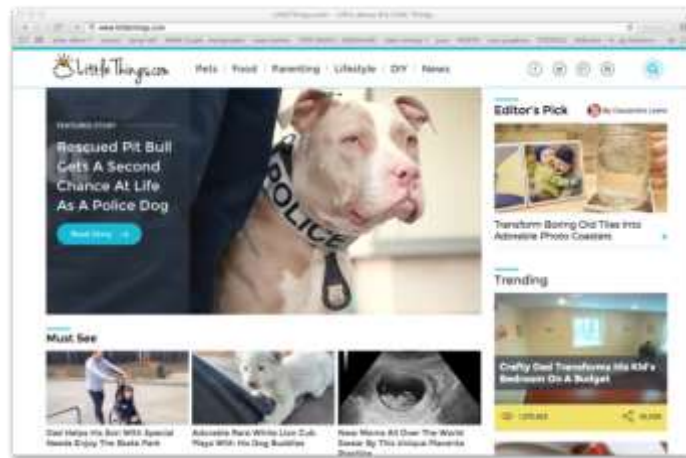
Şekil 4: Zergnet web sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:515 /Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı:**26,000,000** / Compete Rank:290/
Quantcast Rank:76/ Alexa Rank:1179

Zergnet, sinema, oyun, eğlence, spor, yiyecek, içecek ve erkeklere özel içerik sunmaktadır.Şekil 4'te görüldüğü gibi web sayfasında, sol üst köşede kullanılan logonun hemen yanında menü başlamaktadır. En üstte kullanılan ince bant, altı renkten (mavi, yeşil, mor, turuncu, pembe, sarı) oluşmakta ve sitenin haber çeşitliliğini vurgulamaktadır. Bu satırın devamında giriş yapmak ve site hakkında daha fazla bilgi alabilmek için iki buton yer almaktadır.Sayfa genelinde görsel ve hemen altında kısa bir metin bulunmaktadır.Ancak ilk görsel, diğerlerine göre oldukça büyüktür.Tasarımın zemininde açık gri kullanılmış, yine açık gri tonlarda kullanılan yazının okunabilmesi için metin, beyaz zeminli dörtgenler içine yerleştirilmiştir.Yazıların açık tonlarda kullanılması nedeniyle tüm dikkat görsellerde ve sonra da başlıklarda toplanmaktadır.

Şekil 5: LittleThings web sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:567/ Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **25,500,000**/ Compete Rank:271/
Quantcast Rank:27/ Alexa Rank: 1404

Littlethings, evcil hayvanlar, yiyecek, ebeveynlik, yaşam tarzları, kendin yap gibi içerikler barındırmaktadır.Şekil 5'te görüldüğü gibi web sayfasında beyaz zemin üzerinde açık mavi çizgilerle birbirinden ayrılan bir ızgara sistemi kullanılmıştır.Sol üstteki logo, menü ile devam etmekte, sonrasında sosyal medya ikonları ve arama butonu ile bu satırı tamamlamaktadır. Kullanılan büyük boyutlu bir görsel, üzerinde beyaz renkte başlığı ve mavi buton üzerindeki link ile hikayenin devamına gitmektedir. Bu görselin altında yan yana üç küçük görsel ve altlarında kısa açıklayıcı metinler bulunmaktadır. Sağda ise editörün seçimi ile trend olanlar alt alta görülmektedir.Sayfa bu şekilde aşağıya doğru uzamaktadır.

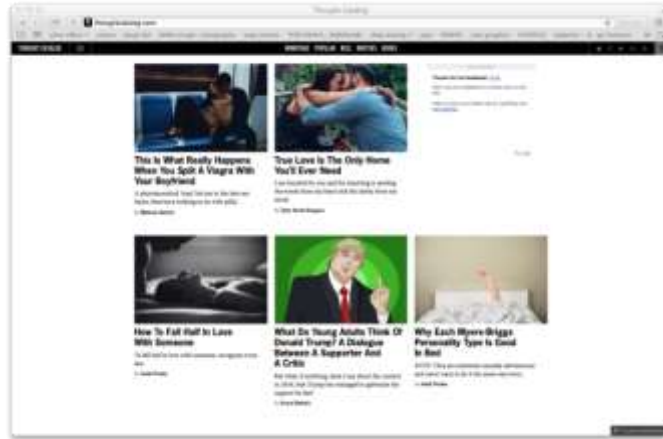
Şekil 6: Distractify web sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:664/ Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **25,000,000**/ Compete Rank:302/
Quantcast Rank:67/ Alexa Rank:1624

Distractify, trendler, hayvanlar, eğlence, cinsellik, ilişkiler, yemek ve video gibi içerikler sunmaktadır. Beyaz zemin üzerinde merkeze yerleştirilen bu web sitesi, genel tasarımı nedeniyle daha geleneksel bir duruş sergilemektedir.Şekil 6'da da görüldüğü gibi, en üstte bulunan logo, yanında menü ve sosyal medya ikonları ile yatay olarak devam etmektedir.Altında bir büyük görsel, sol alt köşesinde hangi başlığa ait olduğu ve ne zaman eklendiği bilgisi; serifli bir font ile altına yazılan metin ve yazarının adı görülmektedir.Onun da altında yanyana iki küçük görsel, aynı bilgilerle ama küçükboyutta kullanılmıştır.Sayfanın sağ tarafında ise alt alta en popüler haberler yerleştirilmiştir.Sayfanın sağ altında ise "en iyi ücretsiz gazete" için e-posta adresi istenmektedir.

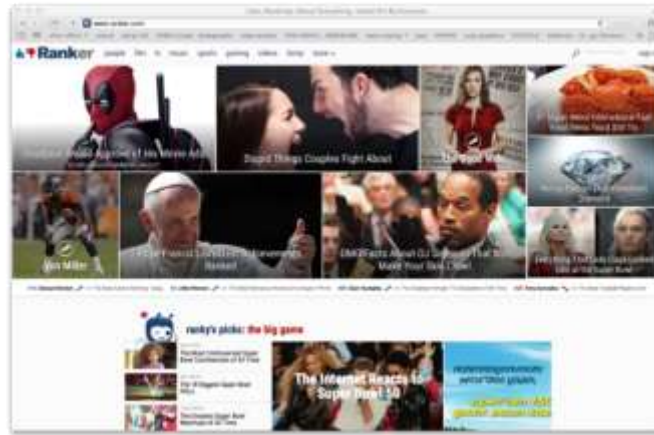
Şekil 7: ThoughtCatalog web sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:801/ Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **12,500,000** / Compete Rank:857/
Quantcast Rank:47/ Alexa Rank:1498

Thoughtcatalog, popüler, gerçek, yazarlar ve kitaplar başlıklı içerikleri sunmaktadır.Şekil 7'de görüldüğü gibi, en üstte siyah bant üzerinde solda logo, ortada menü ve sağda sosyal medya ikonları vardır.Tek bir ızgara sistemi ile yanyana üç görsel –ki en üst satırda biri reklam için ayrılmıştır- aşağıya doğru aynı sistemle gitmektedir.

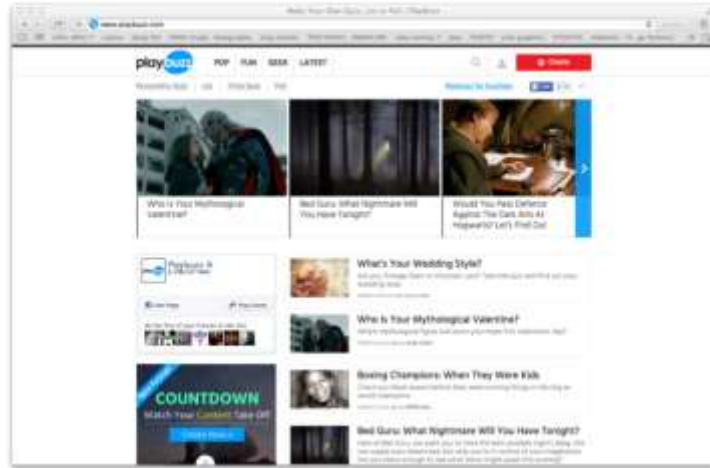
Şekil 8: Ranker web sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:813/ Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **12,000,000** / Compete Rank:
12,000,000/ Quantcast Rank:187/ Alexa Rank:1658

Ranker, insan, film, televizyon, müzik, spor, oyun, video, komik gibi başlıklarla içerik sunmaktadır.Şekil 8'de görüldüğü gibi beyaz zemin üzerine sol üstte logo ve devamında menü, arama ve giriş butonları konulmuştur.Altında sayfanın yaklaşık üçte ikisi oranında iki satır ve dört sütunda görseller kullanılmıştır.Her bir görselin üstünde beyaz renkte serifsiz bir karakter ile başlıklar yazılmıştır.Bunun altında ince yatay bir bantta yazılar akmaktadır.Altında küçük görseller ve kısa metinlerle sayfa devam etmektedir.

Şekil 9: PlayBuzzweb sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:1421/Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **11,500,000** / Compete Rank:669/ Quantcast Rank:39/ Alexa Rank:3556

Playbuzz, çeşitli konularda kısa testler barındıran ve bu testleri oluşturmayı sağlayan bir web sitesidir. Şekil 9'da görüldüğü gibi beyaz zemin üzerinde ortalanmış bir tasarıma sahip olan bu sitede, sol üstte bulunan logo, aynı satırda menü, arama ikonu, giriş ve yeni kullanıcı butonlarını içermektedir. Sayfanın üst kısmında yanyana tek satırda bulunan görseller, sağ tarafındaki mavi zemin üzerindeki ok ile yana kaymaktadır. Facebook üzerinde beğeni alması için iki ayrı yerde link bulunmaktadır. Sayfa, küçük görseller ve yanlarında başlık, kısa metin, ne zaman yayımlandığı ve kim tarafından üretildiği bilgisi ile devam etmektedir.

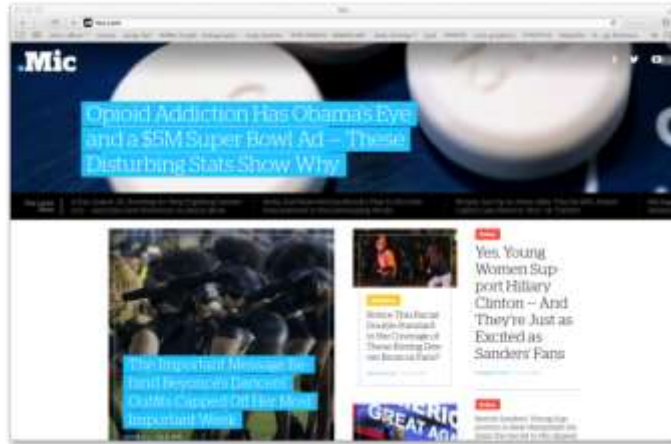
Şekil 10: Uproxxweb sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:1598/Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **11,000,000**/ Compete Rank:1881/ Quantcast Rank:234/ Alexa Rank:2679

Uproxx, eğlence, spor, müzik, yaşam gibi içerikler sunmaktadır.Şekil 10'da görüldüğü gibi en üstte bulunan kırmızı bant üzerinde büyük bir logo, yanında sırasıyla menü; arama, hakkında ve sosyal medya ikonları kullanılmıştır.Hemen altında sayfanın üçte ikisini kaplayacak büyüklükte bir görsel bulunmaktadır.Görselin üzerine beyaz büyük harflerle yazılmış olan başlığın rahat okunması için siyah, opasitesi yüksek, kalın bir bant konulmuştur.Sayfa, yanyana üç görsel ve altlarında başlıkları ile birlikte aşağıya doğru devam etmektedir.

Şekil 11: PolicyMic web sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:1653/Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **10,500,000**/ Compete Rank:1817/ Quantcast Rank:130/ Alexa Rank:3012

Polycymic, politik, sosyolojik ve ekonomik konularda içerik sunmaktadır.Sayfa baştan sona etkileşime önem vermiştir.Tüm başlıklar ve görseller, üzerine imleç ile gelindiğinde büyümektedir.Tam sayfa görsel üzerinde, sol üstte logo, sağ üstte ise sosyal medya ikonları bulunmaktadır.Hemen altında yatay siyah bir bant üzerinde, beyaz tırnaklı bir font ile yazılan başlıklar akmaktadır.Sayfa, farklı büyüklüklerdeki görseller ile aşağıya doğru kaymaktadır.

Şekil 12: KnowYourMemeweb sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:1700/Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **10,000,000**/ Compete Rank:2000/ Quantcast Rank:498/ Alexa Rank:2602

Meme, internette komiklik olsun diye kullanılan, konu ile ilintili resim, söz, kavram veya kalıp cümle olarak dilimize çevrilebilir. Knowyourmeme (KYM), tamamen komiklik olsun diye oluşturulmuş içerik sunmaktadır. Şekil 12'de görüldüğü gibi, en üstte açık mavi bant üzerinde aynı türde içerik sağlayan diğer web sitelerinin linkleri bulunmaktadır. Onun altında, koyu mavi zemin üzerinde ise logo, devamında kurallar, hakkında, sohbet, rastgele, aktivite gibi linkler; giriş alanları ve arama ikonu bulunmaktadır.Alttaki gri bant üzerinde ise farklı bir menü grubu vardır.Yanyana konulmuş küçük görseller, yazılar butonlar vs sayfada karışık bir görüntü

olmasına neden olmaktadır. Sayfanın en üstündeki ve sağdaki en büyük alanlar, reklam alanı olarak kullanılmaktadır.

Şekil 13: DailyDotweb sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:2099/Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı:6000000/ Compete Rank:1948/
Quantcast Rank:266/ Alexa Rank:4083

Dailydot internet sitesi, eğlence, haber, yaşam, spor, teknoloji, politika, iş dünyası, suç, fikirler gibi pek çok başlık altında içerik sunmaktadır. Sayfanın en üstünde, ekran genişliğinde bir görsel ve üzerinde bu görsele ait kısa bir metin kullanılmıştır. Hemen altında, The Daily Dot, The Kernel ve başlıkların altında dizildiği bir link, devamında sosyal medya ve arama ikonları, siyah bir bant üzerinde bulunmaktadır. Kernel, mistik olaylar hakkında içerik sunan ayrı bir web sitesidir. Sayfanın devamında ise, ekranın kalan kısmını kaplayacak büyüklükteki görsellerin bulunduğu bir slider yer almaktadır. Farklı başlıklar altında; altlarında başlık, haberi üreten kişi ve yayın tarihi bulunan sınırlı sayılarda görseller ile sayfa, aşağıya doğru kaymaktadır. Sitenin tümünde beyaz zemin üzerine gri tonlu ve serifsiz yazılar; sayfa başında ise siyah zemin üzerine beyaz renkte kullanılan metin; logonun eski ciddi gazete logolarında esinlenerek tasarlanmış olması gibi nedenlerle tasarımın tamamında bir ciddiyet hakimdir.

Şekil 14: TwistedSifterweb sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:3687/Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **4,000,000**/ Compete Rank:2452/
Quantcast Rank:2361/ Alexa Rank:6248

TwistedSifter, sanat, seyahat, doğa, mimari, hayvanlar, hikayeler, günün fotoğrafı, en iyiler, bunların dışındakiler başlığı altında tarih, görseller, bilim, tasarım, komik, film, televizyon, müzik, spor gibi başlıklar altında içerik sunmaktadır. Logo, sayfanın sol üstünde beyaz zemin üzerinde, menü ise hemen altında siyah bant üzerinde yatay konumlandırılmıştır. Başlık sayısının fazlalığını “the rest” linki altına pek çok başlığı toplayarak tolere etmiştir. Serbest formda tasarlanmış olan logosu, beyazın hakim olduğu boşluklar nedeniyle dinginlik veren tasarımında görseller kadar başlıkların dikkat çektiği görülmektedir. Sayfanın sonuna kadar büyük başlıklar, büyük görsellerle birlikte kullanılmış; sayfanın sağ tarafında ise reklamlara yer ayrılmıştır.

Şekil 15: TwentyTwoWordsweb sitesi giriş sayfası



eBizMBA Rank:3794/Tahmini tekil aylık ziyaretçi sayısı: **3,500,000**/ Compete Rank:2813/
Quantcast Rank:3200/ Alexa Rank:5368

Twentytwoords, menüsünde kullandığı duyguları dile getiren ikonlarla dikkat çekmektedir. Sayfanın en üst ortasında, pembe kısa bant üzerinde “dünyayı sıkılmaktan kurtarmak” mesajı yazmaktadır. Logo, sol üst köşede yer almakta; kimliğini eğlenceli, zeki, hayret verici hikayeler olarak açıklamaktadır. Eğlenceli, tuhaf, hayret verici, sevimli, entrika ve “brain food” başlıkları, üzerine imleç geldiğinde etkileşime girerek duyguyu pekiştiren bir şekilde hareket etmektedir. “brain food” linki altında, hayvanlar, ebeveynlik, sanat, yeme-içme, tv-sinema, kitap, sosyal konular, bilim-doğa, müzik, tarih gibi başlıklar bulunmaktadır. Sayfa tasarımında, sayfanın dikeyde üç alana bölüldüğü görülmektedir. Karşımıza ilk çıkan görsel, 2 alanı kaplayacak büyüklükte kullanılmış, hemen yanında “bugünün sıkıntı karşıtı listesi” başlığı altında alt alta beş küçük görsel ve yanlarında başlıkları bulunmaktadır. Sayfa, üç görselin yan yana kullanıldığı, altlarında da başlıkların bulunduğu bir şema üzerinde aşağıya doğru kaymaktadır.

4.SONUÇ

Şeffaflığı arttırmak, bilgiye erişimi desteklemek ve daha kaliteli bir habercilik anlayışını görmek isteyen kişiler tarafından yapılmaya başlanan yurttaş gazeteciliği, günümüzde pek çok farkı içeriğin sunulduğu web sitelerinde, her geçen gün daha fazla ilgi çekmektedir. Bu çalışmada incelenen on beş web sitesi göz önüne alındığında şu sonuçlara varılabilir:

Garcia’ya (1997:58) göre web sayfalarında göz, gazete ve dergideki Z hareketinin aksine ekranda ilk önce merkezde yukarıdan aşağıya, sonra da soldan sağa hareket etmektedir. Ancak incelenen web sitelerinin tümünde, basılı yayınlardaki tasarım mantığının izlendiği görülmüş, gözün sol üst köşeye bakması sağlanmaya çalışılmıştır.

Yanardağoğlu’na (2005) göre, haberde içerik üretimi olarak kullanıcı dostu ve mobil olması en temel meselelerdir. İncelenen tüm web sitelerinin tasarımlarının kullanıcı dostu olduğu söylenebilir.

Ses, görüntü, canlandırma, video gibi çok çeşitli ögenin aynı anda kullanıldığı uygulamalarda etkileşim, büyük önem taşımaktadır. Web sitelerinin bir kısmının etkileşime çok önem verdiği, ancak çoğunluğunun sadece “imleç ile linke tıklanma” etkileşiminin ötesine gitmediği görülmüştür.

Web sitesinin vitrini olarak tanımlanabilen ana sayfa, rakipleri arasında kolayca tanınmasını ve seçilmesini sağlamaktır. Ana sayfa, ürün ambalajı görevini üstlenmekte ve içindekiler hakkındaki bilgiyi, kullanıcıya iletmektedir.

Sayfa tasarımı, bilginin okunabilir, ilgi çekici ve etkili biçimde düzenlenmesidir. Elektronik yayınlar, sadece içeriğiyle değil, sayfa düzenleme biçimiyle de kendini tanıtır ve okutturur. İncelenen tüm sayfaların, benzer tasarım anlayışlarıyla ve aynı trendler doğrultusunda tasarlandığı görülmektedir. Uzun kaydırmalı sayfalardan oluşan tüm bu siteler, son dönemlerin önemli tasarım trendlerinden biri olan “infinite scrolling (sonsuz dek aşağı kayan sayfa) mantığında tasarlanmıştır. Yalçın’ın da (2015:1) belirttiği gibi, bu sitelerin tam ekran keyfi yaşatması, mobil dostu, sempatik, hızlı, görsel açıdan zengin olması gibi avantajları olmasının yanında; performans sorunları, limitli içerik, sayfa numarası ekleme, bookmark, tarayıcı uyumu, kaybolma hissi gibi dezavantajları da bulunmaktadır.

Elektronik yayınlarda tipografik seçim ve uygulanış biçimi, sayfa tasarımının en temel sorunudur. Bir yayının, diğerleri arasındaki farkını ortaya koyan en önemli araç özgün tipografisidir. İncelenen sitelerin çoğunda serifsiz, modern yazı karakterleri seçilmiştir. Elektronik yayıncılığın temelinde de, haberi okutma olduğu için, bu tasarımlarda tipografik çözümlerinin doğru yapıldığı söylenebilir.

Görsel kimlik, ayırt edilebilirlik, hatırlanma ve tercih edilme sürecini etkiler. Başarılı bir görsel kimliğe sahip yayınlar, tutarlı tasarım yapısına sahip, sürekli ve sürdürülebilir yayınlardır. Yayına ait tüm görsellerin, görsel kimlik hedeflerine uygun olarak tasarlanması önemlidir. Bu web sayfalarının tümünde, bu ilkeye uygun tasarımlar yapıldığı görülmüştür.

Bu çalışma kapsamında incelenen web sitelerinin tümünde, ismin, ekranın üst kısımda yatay olarak bulunduğu, hemen altında ya da yanında, ekranın sol tarafına doğru yönlendirme düğmelerinin sıralandığı, sayfa akışının yukarıdan aşağı doğru olduğu bulgulanmıştır.

KAYNAKÇA

Balle, F. Eymery, G. (1995). *Yeni Medyalar Cep Üniversitesi* 33(M. S. Şakiroğlu, Çev.) İstanbul: İletişim

Başaran, F.(1998, Haziran). Yeni Bir İletişim Ortamı: İnternet. *Birikim*, 110<http://www.birikimdergisi.com/birikim-yazi/4687/yeni-bir-iletisim-ortami-internet#.VrxWBGaCAY>

Çelik, T. (2006).*İnternet Gazeteciliği Bilgi İletişim Teknolojileri ve Yansımaları*. Ed. Z. Beril Akıncı Vural. Ankara: Nobel

Dreyfus, H. L. (2002). Bilgi Otobanında Nihilizm: Günümüz Çağında Anomilik Karşısında Bağlılık(E. G. Atıcı, Çev.)*Cogito*, 30

Garcia, M. (1997). *Redesigning Print for the Web*. ABD: Hayden Books

Gönenç, Ö. (2006).Bilgi Toplumu mu İletişim Toplumu mu?*İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 25, 49-57

Laughey, D. (2010). *Medya Çalışmaları- Teoriler ve Yaklaşımlar*.(A. Toprak, Çev.)İstanbul: Kalkedon Yayınları

Ülker, F. B. (2000).Tasarımda İletişim Olgusu.*Ulusal İletişim Sempozyumu no1.3-5 Mayıs 2000*. Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi

Yalçın, Hasan. (2015). Infinite Scrolling: Mucize mi Facia mı? <http://www.hasanyalcin.com/infinite-scrolling-mucize-mi-facia-mi/> Erişim:25.01.2016

Yanardağoğlu, Eylem. (2015). OHO 2015| Yurttaş Habercilik ve Veri Haberciliği Konuşuldu. Açık Veri ve Veri Gazeteciliği Derneği <http://www.verigazeteciligi.com/oho-2015-yurttas-habercilik-ve-veri-haberciligi-konusuldu/> Erişim: 10.02.2016

Görsel Kaynakça

Buzzfeed web sitesi <http://www.buzzfeed.com> erişim: 09.02.2016

Upworthy web sitesi <http://www.upworthy.com> erişim: 09.02.2016

Viralnova web sitesi <http://www.viralnova.com> erişim: 09.02.2016

Zergnet web sitesi <http://www.zergnet.com> erişim: 09.02.2016

Littlethings web sitesi <http://www.littlethings.com> erişim: 09.02.2016

Distractify web sitesi <http://distractify.com> erişim: 09.02.2016

Trthoughtcatalog web sitesi <http://thoughtcatalog.com> erişim: 09.02.2016

Ranker web sitesi <http://www.ranker.com> erişim: 09.02.2016

Playbuzz web sitesi <http://www.playbuzz.com> erişim: 09.02.2016

Uproxx web sitesi <http://uproxx.com> erişim: 09.02.2016

Policymic web sitesi <http://mic.com> erişim: 09.02.2016

Knowyourmeme web sitesi <http://knowyourmeme.com> erişim: 09.02.2016

Dailydot web sitesi <http://www.dailydot.com> erişim: 09.02.2016

Twistedsifter web sitesi <http://twistedsifter.com> erişim: 09.02.2016

Twentytwoords web sitesi <http://twentytwoords.com> erişim: 09.02.2016

TÜRKİYE'DE KÜRATÖRLÜK TARTIŞMALARI

DISCUSSIONS of CURATORSHIP in TURKEY

Yıldız ÖZTÜRK ÖTKÜNÇ
İstanbul Aydın Üniversitesi

ÖZET

Küratörün tanımı tarihsel olarak değişime uğrayarak bugüne gelmiştir. Günümüzde en temel anlamda küratör, bir sanat etkinliğini yönetmekten, sanat etkinliğinde yer alan eserlerin korunup kollanması, koleksiyon geliştirme, prosedür oluşturma, eğitim ve kamusal alanda görünürlük sağlama gibi çok çeşitli işlerden sorumlu olan kişi olarak bilinmektedir.

Küratörlük, Batı Avrupa ülkeleri ve Amerika Birleşik Devletleri'nde müzeciliğin evrimi ve gelişimi ile kurumsallaşma eğilimi göstermiştir. Öznel ve sırlarla dolu bir alandan nesnel ve sarif bir tarih anlayışı düzenine geçiş sürecinde müze müdürleri; temsil, tarihselleştirme, koleksiyon yönetimi, sergileme pratikleri gibi iş ve işlevleriyle modern küratörlüğün nüvesini oluşturmuşlardır.

Küratör kelimesinin Türkiye sanat ortamındaki dolaşımı kültürün daha önce hiç olmadığı kadar, kent ve ekonomi ilişkilerinin merkezinde konumlandırılmaya başladığı 1980'li yılların sonlarına denk düşer. Bu dönemde neoliberal ekonomi politikalarının yapısına uygun bir şekilde, "marka kent" yaratmanın araçlarından biri olarak görülen kültür-sanat etkinlikleri de uluslararasılaşmaya başlamıştır.

Türkiye'de 1980'li yılların ikinci yarısından itibaren düzenlenen uluslararası etkinlikler, özellikle İstanbul Bienali; 1990'lı yılların başında sosyoloji, sanat, siyaset gibi farklı disiplinlerden gelen kişilerin ve bağımsız küratörlerin sergileme pratiklerinde etkin rol almaları küratörlük kurumunun tanınmasında etkili olmuştur.

Bu dönemden itibaren sanat ortamında,

1. Küratör kime denir?
2. Küratör sanatçı mıdır? / Küratör yaratıcı mıdır?
3. Küratör ile sosyal bilimci arasında benzerlik ve / veya farklılık var mıdır?
4. Küratörün sanatçıya müdahalesi ve / veya yaptırımı olabilir mi?
5. Küratör, sanatçı karşısında galeri, müze ve / veya sermaye grubunun çıkarları yanında mı yer alır?

gibi soruların uzun yıllar boyunca tartışıldığı görülmektedir. Bu bildiride küratörlüğün işleyiş mekanizmaları, çeşitleri ile sanat piyasası ve iktidar ilişkilerinin Türkiye'deki küratörlük tartışmalarına yansımaları incelenecektir.

Anahtar kelimeler: Küratörlük, sergileme pratikleri, sanat piyasası, sanat kurumları.

Abstract

The definition of curator has come to these days by historically undergoing a change. Nowadays, as the fundamental meaning of curator is known as the one who is responsible for works such as managing art activities, protecting work of art, developing the collections, creating procedures and providing a view in the educational and public sphere.

The curatorship has been showed a tendency to evolution and development of museology in Western Europe and USA. The directors of the museum has formed the core of modern curator by representing, practicing on exhibition during the transition from the arcane and subjective field to explicit and objective historical intellection.

The term curator has placed in art when the culture begun in the center of city-economy relation, as never seen before, at the end of the 1980s. In this period, the cultural and art activities which were seen as one of the instruments of creating "city branding" begun to internationalize properly to neoliberal economy policies.

The international activities, having been organized since the second half of 1980s in Turkey, especially biennial in Istanbul, were effective to recognition of the curatorship with having effective role of independent curator and people coming from different disciplines such as sociology, art and politics in the beginning of 1990s.

1. Who is curator?
2. Is curator an artist?/ Is curator a creator?
3. Is there a difference or similarity between the curator and social scientist?
4. Is it possible that the curator can intervene or impose sanction to artist?
5. Does the curator take sides with the expedience of museum and investment group against the artist?

Such questions have been debated for many years. In this study, the process of the curatorship and the relationship between art market and the government that effects on the curator will be analyzed.

Keywords: Curatorship, exhibition practices, arts market, arts institution.

GİRİŞ

Küratör kavramı, Latince curare (to care)'dan türemiş olup korumak, kollamak, ilgilenmek şeklinde tarif edilir. Meslek olarak küratörlüğün kabulü müzeciliğin gelişimiyle birlikte ilerlediğinden sanat kurumlarındaki dönüşümler küratöryal pratikleri de doğrudan etkilemiştir. Batı'da 1960'lı yıllara kadar müze müdürü ve küratörün yaptığı işler benzerlik göstermekteyken,

Harald Szeemann ve Walter Hopps'un kurumlardan bağımsız bir şekilde küratörlük yapmasıyla birlikte bu denklem değişmeye başlamıştır. Bu dönüşümden önce küratör, geleneksel olarak bir kurumla, müzeyle bağlantılı bir şekilde ve temelde koleksiyon koruyucusu olarak düşünülmekteyken, bu dönüşümle beraber salt sanat kurumuyla anılan kurum ve izleyici arasındaki kişi olmaktan çıkarak bağımsız bir aktör haline gelmiştir.

Günümüzdeki anlamıyla küratörlük kavramının Türkiye sanat ortamına girişi ise 1980'li yılların ikinci yarısından itibaren düzenlenen uluslararası etkinlikler aracılığıyla olmuştur. Bu süreçten itibaren İstanbul Bienali gibi etkinliklerin yanı sıra bağımsız küratörlerin çalışmaları ile 2000'lerden itibaren özel müze ve galerilerdeki sergileme pratikleri Türkiye'de küratörlük mesleğinin tanınmasına ve tartışılmasına zemin hazırlamıştır. İki ana ekseninde yürütülen tartışma noktalarından bir tanesi küratörün tanımı ve mesleğin işlevleriyle ilgiliyken; ikinci tartışma konusu seçim, eleme ve müdahale çerçevesinde şekillenen küratör ve iktidar meselesine odaklanmıştır. Bu bildiride küratörlüğün tarihsel süreç içerisinde değişen tanımına değinilerek, Türkiye'de küratörlüğün gelişim süreci incelenecektir.

Tarihsel Bağlamda Küratörün Dönüşen Görevleri

Küratörlük mesleği, başlangıçta müzelere bağlı şekilde gelişmiştir. Küratörlüğün sanat kurumlarına bağlı olarak gelişmesinin 19. yüzyılda müzelerin kurumsallaşmaya başlaması ile doğrudan ilişkisi olduğu söylenebilir. Bu çerçevede modern müzeciliğin kuruluşunda müze yöneticileri birer bilim insanı gibi çalışmış ve çizgisel tarih anlayışıyla dünyaya ait tüm bilgileri derleyen toplayan, ayırıştırıp sınıflayan bir koleksiyon yönetimi anlayışını merkeze koymuşlardır. Edson ve Dean (1994: 18)'e göre, müzelerin birer sanat kurumu olarak kurumsallaştığı dönemde müze çalışanları arasında yer alan küratör, şu şekilde tanımlanmaktaydı: "Müzeyle ait olan veya müzeyle ödünç verilmiş bütün nesnelere, malzemelere ve numunelerin bakımı ve akademik yorumlanmasından; koleksiyona alınacak ya da elden çıkarılacak nesnelere hakkında görüş bildirilmesi, koleksiyonların özgün olduğu güvenirliliğinin sağlanmasından, koleksiyonlar üzerine araştırma yapmaya ve bu araştırmanın yayımlanmasından doğrudan sorumludur. Küratörün ayrıca idari ve / veya sergilere ait sorumlulukları olabilir ve konservasyon uygulamalarına karşı da duyarlı olmalıdır."

Bir başka tanıma göre küratör sanat işlerinin seçilmesi, sergileme pratiklerinin yönetimi, bilgilendirme etiketlerinin yazılması, malzemelerin yorumlanması, kataloglanması ve basımı ile ilgilenir (Graham, 2010: 2).

Küratörün yetki ve sorumluluklarına dair bu klasik tanımlar sanat kurumlarının işleyiş ve yönetim mekanizmalarındaki dönüşümlerin de etkileri sonucunda farklılaşmıştır. Glaser ve Zenetou (1996: 80-81)'nin ifade ettiği gibi, günümüzde küratörler, eskiden olduğu gibi sadece müze koleksiyonunu koruyan, kollayan, muhafaza eden kişiler olmaktan çıkmıştır. Bu işlerin yanı sıra küratörden, kapsamlı araştırmalar yapmaları, akademik ve popüler monografiler ve kitaplar yazmaları, sergiler için metinler yazmaları, nesnelere toplama ve bunu yaparken de kurumdaki diğer personele yakın bir şekilde çalışmaları beklenmektedir. Dolayısıyla bir müze küratöründen sergileme pratiklerine ilişkin bilgi ve becerilere ek olarak, müze koleksiyonunun bir alanında uzmanlaşma; seçme, değer biçme, koruma ve restorasyon konularında teknik bilgi sahibi olma;

güncel sanat piyasası ve gümrük mevzuatı hakkında bilgili olma; koleksiyonun dijital ortama aktarılmasını sağlama; sözlü ve yazılı iletişimde güçlü olma; personel ve finansal konularda yönetim becerisi ile bütçe yönetimi konularında yeterli olmaları beklenmektedir.

Küratörlük mesleğindeki dönüşümler birçok yazar tarafından ele alınmıştır. Kurumsal bir örnek için ise Amerikan Müzeler Derneği Küratörler Komitesi (American Association of Museums Curators Committee)'sinin yayınladığı Küratörler İçin Etik Yönetmeliği (A Code of Ethics for Curators)'ne bakılabilir. İlk kez 1983'te yazılan, 1996 ve 2006 yıllarında revize edilip güncellenen ve daha çok müze küratörleri için tasarlanan bu yönetmelikte, küratörün tanımı / görevleri, sorumluluk alanları, küratöryal pratiklerin temel prensipleri ve mesleğin etik boyutları yer almaktadır. Buna göre küratör, hem kurumsal gelişmeye katkıda bulunacak işleri (koleksiyon yönetimi, prosedür oluşturma, sergi tasarımı ve benzeri) hem de kamuyu bilgilendirecek çalışmaları (koleksiyonlar hakkında bilgilendirici yayın yapma, konferans / seminerlerde kurumsal temsil ve yapıtları yorumlama ve benzeri) yürütmekle görevlidir (American Association of Museums Curators Committee, 2009: 2-4).

Sonuç itibariyle Schubert (2004: 87)'in vurguladığı gibi günümüzde müzede küratörlük mesleği yapan kişiler çok farklı becerilere sahip olmak zorundadır. Örneğin küratör; "(...) sanatçının kendine özgü sesinin garantörlüğünü yapan, politikacının kültürel amaçlarını yerine getiren, bağışlara aracılık eden müzesini ve onun koleksiyonunu ileriye götüren, kurumsal özgünlükten ödün vermeden sponsora kapı açan ve izleyicinin eğitim gereksinimleriyle eğlence arzularını yorumlayan biridir. Diplomat, akademisyen, eğitimci, muhasebeci, politik taraftar ve eğlence yeri sorumlusu[dur]."

Küratörün sanat kurumlarından bağımsız bir şekilde çalışmaya başlaması ise, sanat kurumlarına yöneltilen köklü eleştirel yaklaşımların yaygınlaştığı '60'ların sonuna denk düşer. Kurumsal eleştiri içinde yapıtın üretim süreci, malzemesi, formu, mekân aracılığıyla iktidarın yeniden üretimi, yapıt ve alımlayıcı ilişkilerinin sorgulanması ile buna bağlı olarak değişen sergileme anlayışları yer alır. Tüm bunlar, küratörlük mesleğinin işleyişinde estetiğin ilişkiselliği, sponsorluk, bütçe ve sergileme mekânı arayışları gibi farklı parametrelerin devreye girmesine neden olmuştur.

Amerika Birleşik Devletleri (ABD) ve Batı Avrupa'da 1960'ların sonlarına doğru artarak devam eden kurumsal eleştiri, müzelerdeki sergileme pratiklerini de içine alarak küratörün sanatçı, kurum ve izleyici arasında bir arayüz oluşturup oluşturmadığı; küratör ve kurum ideolojisinin kesişme ve ayrışma noktalarının neler olduğu gibi meseleleri gündeme taşımıştır.

Sanat Kurumu Eleştirisi ve Bağımsız Küratörlüğün Oluşumu

Küratörün yaptığı işler, kamu ya da özel bir kuruma bağlı ya da bağımsız olarak çalışıp çalışmadığına göre de değişmektedir. Martin (2010: 36)'in belirttiği gibi kamu veya özel sektöre çalışan bağımsız küratörlerin temel görevleri sergi tasarlayıp organize ederek, sergilerin kataloglarını hazırlamaktır. Bu kapsamda sanatçıların farklı dünyalarından, müze ve galeri gibi farklı sergileme mekânlarına, farklı kamusal alanlar arasında gidip gelirler. Ayrıca bağımsız küratör, sanat hakkındaki yeni fikirler ve yorumlamalar konusunda ziyaretçilere yol gösterici niteliğe sahiptir.

Martin (2010: 39)'e göre, bağımsız küratörlerin günümüzde gittikçe artan bir şekilde sanat piyasası ve işletmesi hakkında becerileri olması dikkati çeken önemli bir durumdur. Bugün küratörler, sanata yakın olmalarının yanı sıra sanatçılarla güven ilişkisi kurabilme becerilerine de sahip olmalıdır. Küratörlerin sanatçıların fikirlerini teknik olarak gerçekleştirmek ve somut hale getirmek için ne şekilde yardım edeceklerini bilmesi yeterli değildir, aynı zamanda sanat dünyasındaki oyunlarda nasıl hayatta kalacaklarını da bilmelidir. Bu durumun küratörlük mesleği için yeni bir gelişme olduğunu belirten yazar, bağımsız küratörlerin sanatçıların fikirlerini kurumlara ya da sponsorlara "satmak"la yükümlü olduklarını ifade eder.

İlk bağımsız küratör olarak kabul edilen Harald Szeemann, 1969 yılında *Live in Your Head: When Attitudes Become Form* isimli sergiyi açtığında, sanatçılara müdahale etmek yerine sanatçıların projelerini özgürce gerçekleştirmeleri için onlara destek sunmuştur. Sergiye katılan sanatçılardan Sarkis'le yapılan sözlü tarih çalışmasında sanatçının da belirttiği gibi, sanatçılar ile küratör ve ekibi karar mekanizmalarını birlikte işletmişlerdir: "Herkes işini nereye koyacağına kendi karar verdi; ne Szeemann ne de diğer çalışanlar bir şey sordu... İş, nerede durması gerektiğini kendisi anlatıyordu (Gürlek, 2013: 25)." Bu sergide küratör, ileriki yıllarda 'Post-Minimalizm', 'Arte Povera', 'Arazi Sanatı' ve 'Kavramsal Sanat' olarak adlandırılacak, dönemin henüz doğmakta olan yeni eğilimlerini özgün birer 'tutum' olarak tanımlayarak bir araya getirmişti.

Bu dönemde Minimalizm, Sitüasyonizm, performans / happeningleri de içeren Kavramsal Sanat, Feminist Sanat, Dada ile birçok benzer özellik taşıyan Fluxus gibi sanatsal akımlar ve / veya oluşumlar sergileme pratiklerini de derinden etkilemiştir. Sözü edilen akımlar ve / veya oluşumların ana akım sanat anlayışlarını aşmaya yönelik ortak pratiklerine bakıldığında öne çıkan özellikleri şu şekilde ifade edilebilir:

1. Gündelik hayatın mesele ve çelişkilerinin temel alınması,
2. Gündelik malzemenin dönüştürülerek sanat yapıtına dâhil edilmesi,
3. Sanatsal sürecin ön plana çıkması ve dolayısıyla biçimsel yetkinliği önceleyen bir noktadan hareket edilmemesi,
4. Etkileşime önem verilmesi,
5. Radikal, demokratik ve katılımcı bir sanatsal alanın açılımına katkı sağlanması.

Bu ve benzeri özelliklerle dönüşen sanat ve sergileme pratikleri, katı ve sınırları önceden belirlenmiş bir çerçeve sunmak yerine, akışkan ve izleyicinin sürece dâhil edildiği bir deneyimsel alana doğru evrilme eğilimi göstermiştir. Bu eğilimler sanatçı ve küratörlerin, müze ve galeri gibi sanat kurumlarını, bu kurumların sanat tarihinde Batı kanonunu merkeze koyan çizgisel / modernist sergileme biçimlerini ve geleneksel küratöryal yaklaşımlarını eleştirmesine de neden olmuştur.

O'Doherty, kurumsal eleştiri ve sergileme pratiklerindeki dönüşümü incelediği, bu alandaki öncü yayınlardan birisi olan *Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekânın İdeolojisi* (1976) isimli kitabında mekân, izleyici ve sanat yapıtı arasındaki ilişkiyi incelemiş ve galeri mekânının ideolojik yapısını anlamaya çalışarak, gerçekte mekân ve sergi tasarımlarının tarafsız olmadığını

belirtmiştir. Modern sanatın sergilendiği bu mekânların dışarıdan her türlü etkileşime kapalı olduğunu ifade etmiş, örneğin ortamın gün ışığıyla değil, genellikle tavandan gelen yapay ışıklandırma sistemi ile aydınlatıldığına dikkat çekmiştir. Bu koşullar altında galeri ya da 'beyaz küp' bulunduğu çevre, tarih ve zamanla bağı zayıflamış, neredeyse, daha çok transit mekânlar için kullanılan yok-mekâna dönüşmüş, yani yersizleşmiştir. İçindeki sanat yapıtları ise tarih-üstü kutsal, sabit nesnelere dönüşmüştür.

"Galeri mekânı bu yönüyle, belli değerler üzerine inşa edilen, bir takım geleneklerin sürdürüldüğü başka kapalı sistemlere benzer. Biraz kilise kutsiyeti, biraz mahkeme salonu resmiyeti, biraz deney laboratuvarı gizemiyle şık bir tasarım bulunduğu, benzersiz bir estetik mekân ortaya çıkar. Bu mekândaki güç algısı o kadar yoğundur ki yapıtları mekânın dışına çıkarmak onları yeniden seküler bir statüye düşürebilir (O'Doherty, 2010: 30)."

Yukarıda özetlendiği biçimiyle sanatın üretim süreci ile iş ve izleyici ilişkiseliliğinin sorgulanması, sergileme deneyimlerini de derinden etkilemiştir. Dolayısıyla ABD ve Batı Avrupa'da kurumların hiyerarşik yapılanma modellerinin sorgulanmaya başlanmasıyla birlikte bağımsız küratörlük hareketleri yaygınlaşma eğilimi göstermiştir. Wright (2003: 212)'a göre, "'bağımsız küratör' terimi, ilk olarak 1975'te, genel ekonomi içinde, şirketleri küçültme, danışmanlar talep etmeye doğru bir yönelimin ortaya çıkışıyla aynı zamanda kullanılmıştı[r]." Bu dönemde hiyerarşik modellerin yerine sanatın tüm öznelerinin işin içinde yer aldığı ağ kurma stratejileri ve yatay ilişki biçimleri ön plana çıkmıştır.

En temel anlamda bağımsız küratör, herhangi bir kurumla doğrudan ve sürekli bir şekilde proje yürütmeyen küratörlerdir. Bağımsız küratörlük, tema / kavramsal arka plan oluşturmada, sergi mekânının, sanatçıların ve sponsorların seçiminde herhangi bir kuruma ve onun sanat politikalarına uygun davranma zorunluluğu gerektirmediğinden kişilere özgür bir hareket alanı sağlayabilir. Ancak bu durumun bazı koşullarda dezavantaja dönüşebilme ihtimali de mevcuttur. Çünkü bağımsız çalışan küratörler projelerini gerçekleştirebilmek için sponsorluk anlaşmalarını ilk elden yürüterek bütçelerine kaynak bulmak durumundadır. Bağımsız küratörler, projenin sponsorlara sunumunda ya da sanatçılarla etkileşim sürecinde kurumsal iletişim bağlarına sahip olmadıklarından, projenin gerçekleşmesi için aktif insan ilişkileri yönetimi yapmaları gerekebilir. Ayrıca, mekân seçimi konusunda özgür olmalarına rağmen, projenin uygulanmak istendiği mekânın tahsisi konusunda da olumsuzluklar yaşanabilir. Serginin izleyici sayısı, sanat ortamına getirdiği yenilik ve tartışma imkânları, kurumun ve sanatçının / sanatçıların basında yer alması küratör için sergi başarısını etkileyen niceliksel ve niteliksel unsurlardandır. Sonuçta her iki tip küratörlük pratiklerinde benzer işler yapılırsa da, aşağıda yer aldığı gibi, farklı ülkelerdeki örnekler incelendiğinde, küratörün süreç içinde oynadığı rol, karar alma mekanizmalarındaki serbestlik, finansman ve kaynak yaratma gibi etmenler avantajlı ya da dezavantajlı sonuçları ortaya çıkabilir.

Bir süre Makedonya Güncel Sanat Müzesi'nde küratörlük yapan Fotiadi'nin belirttiği gibi, bütçesi yeteri kadar iş gücü istihdamına uygun olamayan kurumlarda çalışan küratörler, küratörlük şemsiyesi altında bağımsız küratörler gibi çok çeşitli işler yapmak zorunda kalabilirler. Fotiadi (2003: 98) küratör olarak yaptığı bazı işleri şöyle sıralamıştır:

"Gelecekteki sergilerin tüm araştırmasını [yapmak], sayıları yüzü bulan eski sergilerin sanatçıların ve koşut etkinliklerin belgeliğinin bakımını üstlenme[k]. Gelecekteki sergilerin yapımı için gerekli müzeler, çeşitli kurumlar ile ilişkiler gibi her şeyi, davetiyelerin, bilgi levhalarının ısmarlanması, metinlerin yazılması, metin çevirilerinin yapılması, koleksiyonların bakımı, nakliyenin örgütlenmesi, yapıtların depolanması gibi işleri yapmam gerekiyordu. Tabii ki, rehberli turları ve eğitim programlarını da."

Türkiye'de bağımsız küratör olarak yaşanan zorlukları ise bağımsız küratör olarak yurt içi ve yurt dışında pek çok sergi düzenleyen Akay (2003: 76-78) üç maddede özetlemiştir. Birincisi, kamu kurumlarının çağdaş sanata olan uzaklığı; ikincisi, siyasi içerikli sergilerde yaşanabilecek imkânsızlıklar ve sorunlar; üçüncüsü, teknolojik altyapı ve araç-gereç eksikliğidir.

Bir kuruma bağlı olarak çalışsın ya da çalışmasın küratörler, projelerine finansal destek bulmak için kurum yöneticilerinin talepleri, kamu ilişkileri ağlarının yönetimi ve güncel siyaset arasında dengeyi korumak durumundadır. Özellikle bağımsız genç küratörlerin sanat piyasasına dâhil olma süreçlerinde yeteri kadar tanınmama ve yaş hiyerarşisi gibi nedenlerden dolayı daha fazla zorluk yaşadığı belirtilebilir. Özetle, bağımsız küratörlerin yaşadığı sorunların başında, sergi projesini gerçekleştirmek için malî kaynak / sponsor arayışı, kamu kurumlarının çağdaş sanata mesafeli yaklaşması ve yasal ve teknik prosedürlerdeki bürokratik engeller olduğu ifade edilebilir.

Türkiye'de Küratörlük Tartışmaları

Türkiye'de küratörlü sergilerin düzenlenmeye başlandığı yıllar aynı zamanda küratörlüğün bir meslek olarak, henüz kabul görme aşamasına gelmese de, tanınmaya başlandığı bir dönem olarak değerlendirilebilir. 1980'lerin sonu '90'lı yılların başlarına denk gelen bu süreçte, önceki yıllardan farklı olarak, uzman(lar)ın profesyonel bir iş olarak sergileme pratikleriyle doğrudan ilgilendiği görülmektedir. Bu yıllar birbiri ardına küratörlü sergilerin açıldığı ve meslekle ilgili sorunların, sorunların gündeme taşındığı bir döneme işaret eder. Bu kapsamda Türkiye'de ilk küratörlü sergiler Türkiye'nin ilk kuşak küratörleri arasında yer alan Beral Madra ve Vasıf Kortun tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu sergiler, 1987 yılında Madra'nın genel koordinatörlüğünü üstlendiği "Birinci İstanbul Bienali"⁶⁴, sergi serisi şeklinde tasarlanan ve ilki 1991 yılında Kortun tarafından düzenlenen "Anı / Bellek" sergisi ile 1992'de Madra'nın küratörlüğünü yaptığı "10 Sanatçı 10 İş: C" (Pelvanoğlu, [21.06.2015]; ed. Romi, 2013: 8, 12)'dir.

Sanat kurumlarının küratörlerle çalışmayı tercih etmesi, güncel sanat pratiklerindeki çoğulcu estetik anlayışların kurumlarda yer bulabilmesini de kolaylaştırmıştır. Bu durum 1980'lerde başlayan estetik ve sergileme geleneğindeki kırılmaların yanı sıra piyasaya yönelik mekanizmaların dönüştüğünün de göstergesi sayılabilir. Bu dönüşümde güncel sanat işlerine erken tarihlerde yer veren ve kimi yıllarda tema ve küratörlü düzenlenen 1977-1987 yılları arasında iki

⁶⁴ Pelvanoğlu ([21.06.2015])'na göre, "günümüzdeki anlamıyla Türkiye'deki ilk küratörlü sergi, 1991 yılında Vasıf Kortun tarafından İstanbul Büyükşehir Belediyesi Taksim Sanat Galerisi'nde düzenlenen 'Anı / Bellek', ikincisi de 1992'de Atatürk Kültür Merkezi'nde açılan ve Beral Madra'nın küratörlüğünü yaptığı '10 Sanatçı 10 İş: C'dir." Ancak Birinci İstanbul Bienali'nde genel koordinatör Madra'nın bir küratörden beklenen işleri yaptığı görülmektedir. Bu noktada bu sergiler de ilk küratörlü sergilere dahi edilebilir.

yılda bir düzenlenen "Yeni Eğilimler Sergileri"⁶⁵; "Günümüz Sanatçıları İstanbul Sergileri" (1980'den itibaren yapılmaktadır); "Öncü Türk Sanatından Bir Kesit" (1984-1988); "A, B, C, D Sergileri" (1989-1993)'nin önemi yadsınamaz. Bu sergiler, İstanbul Bienali'nin de katkılarıyla, güncel sanat pratiklerinin yaygınlaşmasının yanı sıra küratörlü sergi düzenlenmesinde de öncü role sahip çalışmalar arasındadır.

Küratörlü sergilerin artışıyla birlikte 2000'li yılların ilk yarısında hem ulusal hem de uluslararası çerçevede, küratörlük meselesinin iktidar, yaratıcılık, kurumsal işleyiş, bölgesel farklılıklar ve yeni eğilimler çerçevesinde birçok alanda yoğun bir biçimde tartışıldığı görülmektedir. Örneğin, 8. İstanbul Bienali etkinlikleri kapsamında, 2003 yılında *AB'nin Doğusunda Sanat Eleştirisi ve Küratörlük* başlığıyla uluslararası çalıştay ve açikoturum düzenlenmiş ve bu etkinlik 2004 yılında kitaplaştırılmıştır. Ayrıca, *Sanat Dünyamız* (s. 81, Güz 2001 ve s. 82, Kış 2002) ve *rh+ Sanat* (s. 16, Mart 2005) gibi dergilerde küratörlük dosyaları hazırlanmış; bu dosyalarda küratör, sanatçı, eleştirmen ve akademisyenlerden görüşler alınarak farklı alanlarda konunun tartışılmasına zemin hazırlanmıştır. İki ana ekseninde yürütülen temel tartışma noktalarından bir tanesi küratörün tanımı ve mesleğin işlevleriyle ilgilidir:

1. Küratör kime denir?
2. Küratör ile sosyal bilimci arasında benzerlik / farklılık var mıdır?

İkinci tartışma konusu seçim, eleme ve müdahale çerçevesinde şekillenen küratör ve iktidar meselesidir:

1. Küratörün sanatçıya müdahalesi / yaptırımını olabilir mi?
2. Müdahalenin sınırları ne şekilde belirlenir?
3. Küratör, sanatçı karşısında galeri, müze ve / veya sermaye grubunun çıkarları yanında mı yer alır?⁶⁶

⁶⁵ Yeni Eğilimler Sergileri, İstanbul Sanat Bayramı etkinlikleri kapsamında 1977-1987 yılları arasında her iki yılda bir düzenli olarak organize edilmiştir. 1987 yılından 1994 yılına kadar maddi olanakların yetersizliği nedeniyle düzenlenemeyen İstanbul Sanat Bayramı etkinlikleri ve Yeni Eğilimler Sergileri'nin sonuncusu 1994'te gerçekleştirilmiştir.

⁶⁶ Bu meselelerin tartışıldığı bazı örnekler için bkz: Ahu Antmen, "Küratörün 'Ne' Olduğunu Neden Tartışıyoruz?", *Sanat Dünyamız*, s. 81. (Güz 2001): 101-105; Samih Rifat, "Nedir, Neyin Nesidir Küratör?" ya da Senaryo Yazarı Yönetmenliğine Soyunmalı mı?", *Sanat Dünyamız*, s. 81. (Güz 2001): 97-100; Enis Batur, "Hariçten Bir 'Küratör' Gazeli", *Sanat Dünyamız*, s. 82. (Kış 2002): 69-71; Cem İleri Vasıf Kortun ile Söyleşi, "Vasıf Kortun: Küratörün Sergiye Getirebileceği Tek Şey Bir İklimdir", *Sanat Dünyamız*, s. 82. (Kış 2002): 73-80; Cem İleri Ali Akay ile Söyleşi, "Ali Akay: Küratörlük Bugün Bir Meslek Olarak Durmaktadır Karşımızda", *Sanat Dünyamız*, s. 82. (Kış 2002): 81-85; Beral Madra, "Küratörlüğün Sınırı Nedir?", *Radikal Gazetesi*, <http://www.radikal.com.tr/haber.php?haberno=9187> [29.03.2015]; Nilgün Yüksel, "Küratör Nerede?", *rh+ Sanat*, s. 16. (2005): 10-11; "Dosya: Küratörlük", *rh+ Sanat*, s. 16. (2005): 12-19; Ed. Beral Madra, *AB'nin Doğusu'nda Sanat Eleştirisi ve Küratörlük 8. İstanbul*

2001 yılında Enis Batur'un kaleme aldığı "Küratörün Sınırında" isimli yazı Türkiye'de küratörlük kurumunun hararetli bir şekilde tartışılmasına yol açmış; akabinde küratör, yazar ve eleştirmenlerden çeşitli gazete ve dergilerde konuya ilişkin yazılar yayımlanmıştır. Batur, Louvre Müzesi'nde Kristeva ve Derrida gibi düşünürlerin düzenlediği sergi örnekleri üzerinden "küratör kimdir?" sorusunu sorar. Bu sorudan hareketle, Türkiye'de ayrıcalıklı birkaç örneğe rastlanmasına karşın bir uzman olarak küratörün düşünür ve bilim insanları gibi özgün ve yaratıcı işler üretemeyeceğini ifade eder. Bu yüzyılın sergilerinde Louvre'un sergileme ve küratörlük yöntemlerinin yaygınlaşacağı öngörüsünde bulunarak, bu işin, "küratörlere, birbaşına onlara, bırakılmayacak kadar ciddi (Batur, 2001: 14)" bir iş olduğunu belirtir.

Türkiye'deki uygulamaları çoğu zaman yetersiz bulduğunu söyleyen yazar, sanat alanında daha önce farklı işlerle uğraşan kişilerin bir anda küratörlük yapan kişilere dönüştüğünü ve bu kişilerin sanatçılar üzerinde iktidar kurduğunu ifade etmektedir. Kendi ifadesiyle:

"Yakın bir geçmişe kadar galeri yöneticisi, eleştirmen, akademisyen, sanat tarihçisi kimliğiyle sanat ortamında varlığını duyuran kişilerin bir sabah uyandıığımızda küratör olduklarını öğrendik; sergiler düzenlediler; Bienallerde görevler üstlendiler, etraflarında sanatçı toplulukları oluştu her birinin, 'dosya'lar hazırlandı ve sunuldu, 'tema'lar seçildi ve ürünler kotarıldı (Batur, 2002: 69)."

Türkiye küratörlük tarihinin başlangıcından itibaren projeler gerçekleştiren Madra bu bakış açısını eleştirerek Batur'un, bu alandaki tarihsel belleği yok saydığını ve küratörlüğü teknik bir iş kategorisine indirgediğini belirtmiştir. Ayrıca Louvre örneğinin ilk olmadığını belirterek, 1985 yılında Lyotard'ın Centre Pompidou'daki 'Les Immatériaux' sergisini örnek verir ve Flüksus akımının bu tür disiplinlerarası çalışmaların önünü açtığını yazar (Madra, 2001).

Kortun ise, bu tartışmanın ortaya çıkmasındaki temel nedenlerin, o döneme kadar lokal kültür üzerinde hakimiyet kuranların iktidarlarının aşınması ve küratörlerin 'üçüncü alan'ın açılmasında etkin rollerinin olması olarak tarif eder. Kortun (2002: 73, 76)'a göre:

"Küratörlük, antoloji yapmak değildir. Sergi yapmanın asıl zorluğu uzlaşmalar sağlamak ve çok farklı şapkalar giymek demektir; finansör, ekonomist, psikolog, teorisyen, uzlaşmacı / uzlaştırıcı, sanatçının baş düşmanı, avukat, dost, sırdaş, üçüncü göz, kamuya karşı sorumlu yazar, hamal, vesaire vesaire."

Küratörlüğünü yaptığı sergilerin temalarını, bir sosyal bilimci olarak kendi alanından seçen Akay (2002: 82) bu tartışmalarda disiplinlerarasılığa vurgu yaparak, günümüzde iç içe geçmiş disiplinlerin uzmanlık alanlarını boşa çıkardığı görüşündedir. Bu bağlamda küratör olmak için uzmanlığın yeterli olmadığını belirterek, bunun yanında "ortamın takip edilmesi; sorunların

Bienali Çerçevesinde Uluslararası Çalıştay ve Açıkoturum, 18-20 Eylül 2003 (İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi ve Borusan Kültür ve Sanat Merkezi, 2003); Ed. M. Mahir Namur, T. Melih Görgün vd., **Her Şeyden Sonra: Küresel Etkinliklere Bakış ve Küratöryal Deneyimler**, çev. Tuna Atalay (İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları, 2007); Didem Yazıcı Başak Şenova ile Söyleşi, "Başak Şenova ile Küratörlük Pratikleri Üzerine Söyleşi İzleyicinin Algısını Tasarlamak", **Sanat Dünyamız**, s. 127. (Mart-Nisan 2012): 94-104.

yeniden düşünülmesi; plastik espasın üzerine eğililmesi ve sanatın gidişatının takibi kadar, geçmişinin de bilinmesi gerek[tiğini]" ifade eder. Batur'un Kristeva ve Derrida örneğine de açıklık getiren Akay, müzenin Grafik Sanatları Bölümü şefleri olan konservatörlerin bazı sergilerde uzmanlardan yardım istediğini ancak, konunun uzmanlarının belirli şartlarda küratörlük yaptığının açıkça belirtildiğini söyler. "Zaten katalogdaki sunuş yazısını yazan bu iki konservatör uzmanı, 'commissaire' yani sergi yapımcısını italikle yazmışlardı. Yani burada küratör tırnak içinde küratördü. Özel bir durumun söz konusu olduğu hemen belirtilmekleidi (Akay, 2002: 81)."

Rifat (2001: 97) ise küratör kavramının yeni olmadığını, kavramın yakın döneme kadar Batı'da plastik sanatlar alanında etkinlik gösteren müzeler ve galerilerin üst düzey yönetim kadrosunda bulunan uzmanları işaret ettiğini vurgulayarak, bu mesleğin tarihselliğine gönderme yapmıştır. Ona göre ilk dönemlerdeki geleneksel küratörlük yaklaşımlarında, arkeoloji müzelerinin "konservatör"üne yakın çizgilerde tanımlanmış işlev ve görevleri icra eden küratör, müzeye yeni yapıtlar almak, bunların korunmasını sağlamak ve sergilemekle yükümlüydü. Günümüzde piyasa ilişkilerinin sanata müdahale etmesi ve sergileme biçimlerindeki değişimlerin küratörün rolünü de etkilediğini belirten Rifat, küratörlerin artık "tecim kuralları" gereği daha çok izleyiciyi sergiye çekmek amacıyla "çeşitli ve çekici temalar çerçevesinde biçimlenen, büyük 'oyuncaklı' sergiler düzenlemeye" başladıklarını belirtmiştir.

Antmen tartışmayı Akay'a benzer bir noktadan ele alarak, disiplinlerarası çalışmaların sergi içeriklerini kavramsal olarak zenginleştirebileceğini vurgulayarak, farklı disiplinlerden gelen küratörlerin sanat ortamına yeni açılımlar kazandıracağını belirtir. Kendi ifadesiyle: "Bir düşünüre, sanatçıya, sanat tarihçisine veya ruhçözümciye sergi yaptırılabilir, yatırılmaktadır ve kuşkusuz çok ilginç sonuçlar alınabilmektedir (Antmen, 2001: 103)." Küratörün içinde bulunduğu zorluklardan da söz eden Antmen, bu zorluklar arasında sanatı uluslararası ölçekte izlemenin güçlüklerine işaret eder. Ayrıca Batur ve Rifat'ın bu konu üzerine yazdıkları yazılarda meseleye "salt kavram-küratör-sergi üçgeninden bak[tıklarını] sanatçılardan hemen hiç söz edilmemesi[ni] (Antmen, 2001: 105)" eleştirir.

Batur, kendisine yöneltilen eleştiriler üzerine yeniden bir yazı kaleme alarak söz alanların ortak bir tanımında dahi uzlaşamadıklarına işaret etmiştir: "'Küratör'ü film yönetmenine benzetiyor Samih Rifat; 'hayır', diyor Erdağ Aksel, 'daha çok bir şiir antolojisi düzenleyicisine benzetilebilir'; kayyum, synector, köratar kavramları uçuşuyor ortalıkta; 'düzenleyici' mi, 'tasarımcı' mı, belli değil kesinkes (Batur, 2002: 69)."

Sönmez ise Antmen'in görüşüne yakın bir noktadan hareketle, serginin söz söyleme gücünün küratörün kavramsal çerçevesiyle ilişkili olduğunu ifade ederek, "sergi yapımcılığının 'yaratıcılık' gerektiren bir 'tavır-alma süreci' olduğunu (Sönmez, 2001: 14)" belirtmiştir. Sönmez (2001: 14)'e göre küratörlük sanatçı işlerinin yan yana getirilip sergilenmesinden öte, bir sergiyi kavramsal çerçevesi ve duyarlılık çemberiyle kurma sürecidir.

Küratör tartışmalarına bir başka yorum ise, Türkiye'de kavramın ilk bienalden bu yana sorgulandığını ifade eden Özsezgin'den gelmiştir. Yazısında kelimenin etimolojisine de değinen yazara göre küratör sanat tarihçisi ve eleştirmen olabileceği gibi yakın bilim alanlarından da gelebilir:

"Küratör, İngilizce kökenli 'curator' sözcüğünden geliyor. Özellikle son yıllarda çağdaş sanata mal olmuş görünen bu terim, İngilizcedeki anlamıyla, daha çok müze kültürü içinde geçen konservatörün görevlerinden birini karşılıyor. Sergi komiserliğinin farklılaşmış biçimi olarak küratörlüğün çağdaş sergileme konseptine ilişkin öngörülerini gündeme getirmeyi amaçlayan bir sanat yönetmenliği olduğu söylenebilir. İstanbul Sanat Bienali'nin düzenlendiği ilk yıllarda da bu anlamda kullanılmıştır. Fransızca'da bu kavramı karşılayan 'curateur' ise kökensel açıdan özen göstermek, titizlikle uygulamak anlamını içeren Latince 'curare'den geliyor. Bizdeki 'kayyum' anlamını karşılar. Genellikle uluslararası bir serginin ('biennial') yapımcılığını üstlenen kişidir küratör (Özsezgin, 2001: 14)."

Ömer Uluç İstanbul Bienalleri çerçevesinde yazdığı yazıda, küratörlük uygulamalarında çoğulculuktan yana olduğunu belirtmiştir. Küratörün sinema ya da orkestra yönetmeni olmadığını söyleyen Uluç (2001: 15), küratörü belli bir gösteriyi topluma sunan kişi olarak tarif etmiştir. Küratörlüğün görsel sanatlar alanını düzene sokmak işlevinden de söz eden sanatçı, ancak bu özgür alanda dahi kadrolaşma, yasaklama ve sanatçı ile küratörün egolarının çatışması gibi olumsuz durumlar yaşandığını ifade etmiştir.

2000'lerden itibaren Türkiye'de küratörlük kurumuna dair tartışmaların bir bölümüne değinilen bu bildiriye ortaya çıkan sonuçlar şu şekilde özetlenebilir:

1. Küratörlerin sanatçı seçimlerine zaman zaman kuşkuyla yaklaşmış,
2. Küratörlük seçim, eleme ve sergileme pratiklerini içerdiğinden iktidar alanı olarak yorumlanmış,
3. Farklı disiplinlerden gelen kişilerin sergi düzenlemesi eleştirilmiş,
4. Ticari kaygılar, küratörleri "blockbuster" sergi düzenleme eğilimine yöneltmiş,
5. Küratör-sanatçı-galerici üçgeninde cemaatleşme yaşandığı vurgulanmıştır.

Bunlara ek olarak, mesleğin Türkiye'de yeni yeni tanınıyor olması, işin niteliğinin yeterince bilinmiyor oluşu, mesleği icra eden uzmanların çeşitli disiplinlerden gelmesi küratörlüğün temel tartışma zeminlerini oluşturmuştur. Türkiye sanat ortamında küratörlük kurumunun, özellikle bağımsız küratöryal pratiklerin ön planda olduğu dönemde yukarıdaki tartışmalarda da görüldüğü üzere, bazı sanatçılar, eleştirmenler ve yazarlar küratörlüğü bir iktidar alanı olarak yorumlamış ve küratörlerin özellikle sanatçı seçimlerine, eleme yöntemleri ve kriterlerine kuşkuyla yaklaşmışlardır. Mesleğin içeriği ve bu mesleği kimin ne şekilde icra edeceği meselesi de gündeme gelen konular arasında yer almıştır.

KAYNAKÇA

Akay, A. (2003). "2. Oturum Konuşması". *AB'nin Doğusu'nda Sanat Eleştirisi ve Küratörlük*. İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi ve Borusan Kültür ve Sanat Merkezi: 75-80.

American Association of Museums Curators Committee. (2009). "A Code of Ethics for Curators". <http://www.aam-us.org/docs/continuum/curcomethics.pdf?sfvrsn=0> [09.01.2016].

Antmen, A. (2001). "Küratörün 'Ne' Olduğunu Neden Tartışıyoruz?". *Sanat Dünyamız Dergisi*. S. 81: 101-105.

Batur, E. (15.07.2001). "Küratörün Sınırında". *Cumhuriyet Gazetesi*.

Batur, E. (2002). "Hariçten Bir 'Küratör' Gazeli". *Sanat Dünyamız Dergisi*. S. 82: 69-71.

Edson, G. & Dean, D. (1994). *The Handbook for Museums*. New York, Routledge.

Fotiadi, E. (2003). "2. Oturum Konuşması". *AB'nin Doğusu'nda Sanat Eleştirisi ve Küratörlük*. İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi ve Borusan Kültür ve Sanat Merkezi: 97-101.

Glaser, J. R. & Zenetou, A. A. (1996). *Museums: A Place To Work Planning Museum Careers*. New York, Routledge.

Graham, B. & Cook, S. (2010). *Rethinking Curating: Art After New Media*. London, MIT Press.

Gürlek, N. (2013). www.saltonline.org, "Sarkis ve 'When Attitudes Become Form' [Tutumlar Biçime Dönüşünce]", [03.01.2015].

İleri, C. (2002). "Ali Akay ile Söyleşi: "Ali Akay: Küratörlük Bugün Bir Meslek Olarak Durmaktadır Karşımızda". *Sanat Dünyamız Dergisi*. S. 82: 81-85.

İleri, C. (2002). "Vasıf Kortun ile Söyleşi: Vasıf Kortun: Küratörün Sergiye Getirebileceği Tek Şey Bir İklimdir". *Sanat Dünyamız Dergisi*. S. 82: 73-80.

Madra, B. (27.07.2001). "Küratörlüğün Sınırı Nedir?", *Radikal Gazetesi*. http://www.radikal.com.tr/kultur/kuratorlugun_siniri_nedir-604401 [23.06.2015].

Martin, J. H. (2010). "Indepented Curator". Rand, S. & Kouris, H. (Ed.). *Cautionary Tales: Critical Curating*. New York, Apexart: 36-45.

O'Doherty, B. (2010). *Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekânının İdeolojisi*. çev. Ahu Antmen. İstanbul, Sel Yayıncılık.

Özsezgin, K. (12.10.2001). "Uzmanlara Gereksinim Var". *Cumhuriyet Gazetesi*.

Pelvanoğlu, B. (Tarihi belirsiz). "Sürelî Sergiler - Yeni Açılımlar: A, B, C, D Sergileri", http://www.sanalmuze.org/paneller/Ssd/burcu_pelvanoglu_6.htm [21.06.2015].

Rifat, S. (2001). "'Nedir, Neyin Nesidir Küratör?' ya da Senaryo Yazarı Yönetmenliğine Soyunmalı mı?". *Sanat Dünyamız Dergisi*. S. 81: 97-100.

SALT Araştırma. (2013). "Giriş", "Elli Numara: Anı / Bellek II Hakkında", Romi, S. (Ed.). *O Zamanlar Konuşuyorduk*. İstanbul, SALT Yayınları. <http://saltonline.org/tr#!tr/603/o-zamanlar-konusuyorduk?tag=48> [22.06.2015].

Schubert, K. (2004). *Küratörün Yumurtası*. çev. Rana Smith. İstanbul, İstanbul Sanat Müzesi Vakfı.

Sönmez, N. (07.11.2001). "Çokbiçimlilik Ortak Paydada Toplanabilir mi?". *Cumhuriyet Gazetesi*.

Uluç, Ö. (13.10.2001). "Türkiye'de 'Küratörlük' Tartışması". *Cumhuriyet Gazetesi*.

Wright, S. (2003). "Çağdaş Sanatın ve Kültürün Tanıtımı Açısından AB'de Yeni İletişim Ağlarının ve Kullanımın Rolü, Amacı, Etkisi ve Sahası". *AB'nin Doğusu'nda Sanat Eleştirisi ve Küratörlük*. İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi ve Borusan Kültür ve Sanat Merkezi: 212-216.

ÖZGÜN BASKİRESİM ENDÜSTRİSİNE TÜRKİYE'DEN KATKILAR / CONTRIBUTIONS TO PRINTMAKING INDUSTRY FROM TURKEY

Sezin Türk KAYA

Özet:

Sanatçıların çalıştıkları tekniğe hakim olmaları ve kullandıkları malzemeleri tanımaları baskiresim alanında nitelikli eserler vermeleri açısından önemlidir. Baskı sanatları ve endüstriyel üretim arasındaki iletişim, sanatçıların ihtiyaçları doğrultusunda ve tekniğin gerektirdiği zorunluluklar ile belirlenmektedir.

Özgün baskiresim sanatçıları geleneksel yöntem ve tekniklerin yanında değişen teknolojiyi de, tasarım ve uygulama aşamasında kullanmaya başladılar. Sanatçıların bu tavırları yeni teknikler ve yeni ihtiyaçlarına akılcı, pratik ve sağlıklı çözümler bulmalarını beraberinde getirdi. Bu gelişim süreci sanatçıların fabrikasyon üretimleri ve kendi geliştirdikleri malzemeleri kullanmaları konusunda bilinçlendirdi ve onları Ar-Ge faaliyetlerine yöneltti.

Bu çalışma kapsamında özgün baskı sanatçılarının teknik ve malzeme ihtiyaçlarının tarihsel süreçte nasıl belirlendiği ve Türkiye'de özgün baskı alanına katkı sağlayan üretimler incelenecektir. Bu ürünlerin hangi ihtiyaçlara cevap verdiği ve sanatsal alana nasıl katkılar sağladığı belirlenecektir.

Türkiye'deki güzel sanatlar eğitimi alanında hizmet veren kurum ve kuruluşlar ile özel baskiresim atölyeleri bu kapsamda incelenecek ve tekniğin olanaklarıyla sanatçıların kazanımları değerlendirilecektir.

Anahtar kelimeler: Özgün Baskiresim, Tasarım, Malzeme

Abstract:

The fact that artists should have a good mastery of the methods they work with and, be familiar with the materials they use is particularly important in creating high-quality works in printmaking. The dialogue between printmaking and industrial production is defined in line with artists' needs and by the imperatives required by methods.

In the process of design and implementing, printmakers began using the ever-growing technology together with the traditional methods and techniques. This attitude allowed them to find rational, practical and healthy solutions to their recently-updated needs and to new techniques. This development process raised artists' awareness in using manufactured products or materials they could fabricate themselves, and led them to make some research & development activities.

In the context of this study, it will be reviewed how the technical and material needs of printmakers have been defined throughout the process of history and, the productions that made contributions to printmaking art in Turkey will be analysed. In addition, it will be determined what kind of needs these products have met, and what contributions they've made artistically.

Institutions and organizations operating in education of the fine art and private printmaking workshops and studios in Turkey will be studied in this context, and thus, the artists' personal gains from the possibilities of a particular method will be assessed.

Key Words: Printmaking, Design, Material.

GİRİŞ

Baskı sanatları, tekniğin farklılaştırdığı pek çok disiplini bünyesinde barındırır. Baskı sanatlarının gelişimi içinde bu gün bildiğimiz ve kullandığımız pek çok tekniğin temelinde kazıma ve oyma işlemleri vardır. Tarihi Sümer çivi yazılarından kabartma kaya resimlerine, metal, ağaç, taş gibi eşyalar üzerindeki örneklerden mağara resimlerine kadar çok geniş bir seçki sunulabilir. Bu örneklerin kesin tarihleri bilinmemekle birlikte günlük ve dinsel ihtiyaçlara cevap vermek için yapıldığı ve kullanıldığı düşünülmektedir. Baskının sert bir zemin üzerine oyularak yada sert zemin üzerine oluşturulan imgenin kil veya metal gibi yumuşak bir yüzeye bastırılmasıyla elde edildiği örnekler mevcuttur.



Resim 1 Deniz kabuğu üzerine kaktüs ve meyve asitleri ile yapılan kertenkele motifi. 900–1150 ce; in the Arizona StateMuseum, Tucson.

Deniz kabuğu üzerine meyve asitleri ve kaktüs suyu kullanılarak yapılan kertenkele motifi ilk baskiresim örnekleri arasında kabul edilmektedir. (Resim1). (<http://www.kstrom.net/isk/art/beads/heishi.html#buttons>, 1996)

Kağıdın Bulunuşu ve Baskiresim Endüstrisi

İlk insanlar elde ettikleri imgeleri deri parçaları, hayvan kemikleri, ipek ve taş gibi dokular üzerine basıp çoğalttılar. 105 yılında kağıdın Çin’de kullanılmasıyla baskiresim endüstrisinin gelişimi hız kazandı. Çoğaltılan imgelerin kolay taşınması ve hızlı paylaşılmasıyla bilgi aktarımında büyük bir ilerleme sağlandı. İlk olarak basılan kağıtların, günlük ihtiyaçlar ile birlikte sağlık ve din alanında olması bilgi paylaşımı ve yayılması fikrini desteklemektedir. Bu süreçte baskı sanatları endüstrisinin merkezi uzak doğudur. Çin, Japonya ve Kore geliştirdikleri teknikler ile baskiresmin sanatsal ve teknik anlamda ilerlemesine ve uzak doğudan batıya doğru yayılmasına öncülük ettiler.

Dönem olarak uzak doğuya bakıldığında sanatçıların/ ustaların baren yardımıyla baskılar aldıkları bilinmektedir. Hakim olan teknik ağaç baskıdır. Şablonlarda kullanılmaktadır.

Teknik olarak farklı yaklaşımlar ile birlikte tarihte bilinen ilk hareketli harf sistemi Kore de geliştirildi. Bu süreçte Koreliler hareketli harf sistemini seramik malzemeden üretiyorlardı. Bu kullanım hassas olması açısından kırılmalara ve bozulmalara neden oldu.

Doğudan batıya doğru gelişen baskiresim uygulaması usta çırak ilişkisine göre ilerledi. Çalışmaların desenlerini oluşturan, oyan ve basan kişiler farklıydı. İlk dönemlerde oyma ustalığı diye bir meslekten söz edilmektedir.

Günümüze bilgisi ulaşan sağlık ve din dışındaki baskiresim örnekleri arasında küçük oyun kartları vardır. Bu dönemdeki çalışmaların genellikle küçük boyutlu oldukları bilinmektedir. Sanatçılar teknik imkanların gelişmesi ile birlikte çoklu kalıplar ile baskılar almaya ve çalışmalarını detaylandırmaya başladılar.

Gutenberg'in bu gün bildiğimiz anlamdaki matbaayı Avrupa'da kullanmasıyla birlikte teknolojinin hızlandığı bilgi paylaşımında artış oldu. Sonraki dönemlerde metal oyma, asit oyma, mezotint gibi farklı teknikler kullanılmaya başlandı. Bütün bu süreçlerde baskiresim endüstrisi değişimlere ve yeniliklere kavuştu. Litografi ve serigrafi tekniklerinin kullanılması daha büyük devrimleri de beraberinde getirdi.

Kağıdın icadından sonraki dönemde ve özellikle günümüzde sanatçılar kağıda alternatif daha farklı malzemeler ile çalışmaya başladılar.

Son dönem sanatçıları çalışmalarını üretirken sınırsız bir malzeme seçeneğiyle karşı karşıya kalıyorlar. Bu süreçte, şablon baskılar, mono baskılar, çıkartmalar, muşamba ve türevleri, mühürler, süngerler, transfer kağıtları, cam ve türevleri, kolajlar, fotokopiler, dijital malzemeler gibi pek çok alternatif yöntem benimsendi. Farklı ve alternatif malzemeler, sanatçıların üretimlerinin önemli bir kısmını oluşturmaya başladı.

Bu süreçte sanatçılar ve kullandıkları malzemeler, onları tasarlayan veya ihtiyaçlarına cevap veren kişiler tarafından geliştirildi. Burada karşılık bir ilişki olmak birlikte ihtiyaçlar doğrultusunda hareket edildiği görülmektedir.

Her baskiresim yöntemi için kullanılan özel aletler ve araçlar vardır. Zaman içinde bu alet ve araçlar değişti ve geliştiler. İçlerinde bazılarının hiçbir değişikliğe uğramadığını belki de buna hiç ihtiyaç duymadığı söylenebilir. Örneğin Resim 2 de görülen linol / ahşap oyma tezgahları hala kullanılmaktadır.

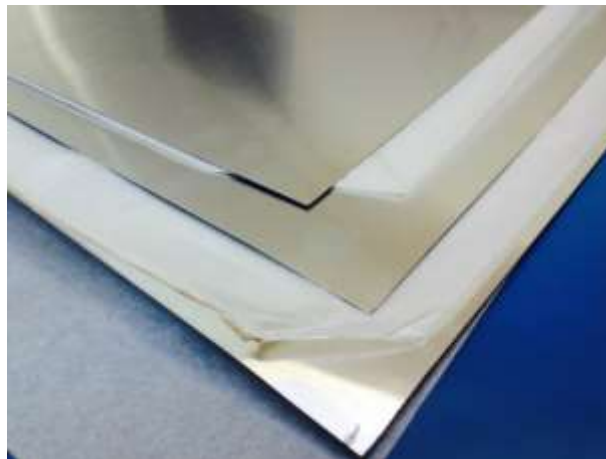


Resim 2 Linol Ahşap Oyma Tezgâhları

Taş baskı adından anlaşıldığı üzere, taş kullanılarak yapılan bir tekniktir. Değişime uğrayan bir tekniktir. Sanatçılar taş yerine ofsette kullanılan metaller üzerine çizimlerini yapıp aynı yöntem ile baskılar alabiliyorlar. Taş baskıda buna alternatif olarak ince plastik üzerine cola ve benzeri malzemeler ile “kitchenlito/ mutfakta taş baskı” adıyla yeni uygulamalarda vardır.



Resim 3 Taş baskıda kullanılan taş örneği



Resim 4 Taş baskıda kullanılan metal plaka örneği



Resim 5 Çivi Örneği



Resim 6 Tahta saplı kazıma araçları



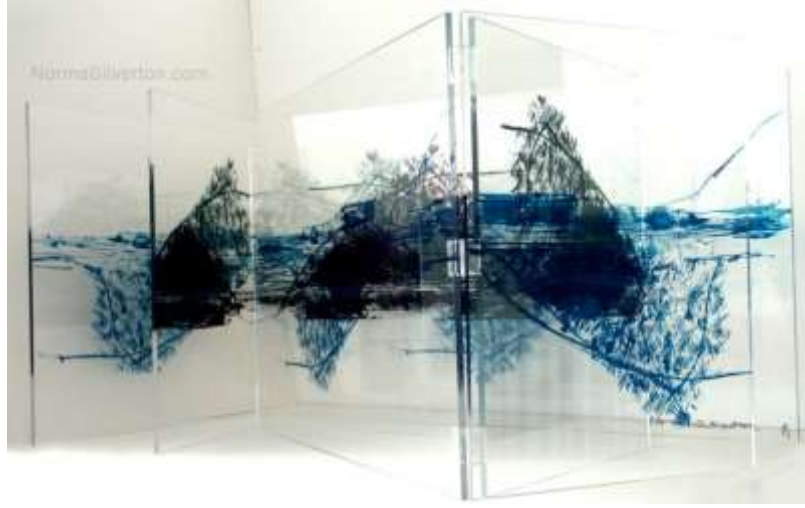
Resim 7 Geleneksel Kazıma Ve Oyma Araçları



Resim 8 motorlu elektrikli kazıma ve oyma araçları örneği



Resim 9 AkuaPin Pres, El Presi



Resim 10 Norma Silverton , Pleksi Üzerine Serigrafi Baskı, DesertViews



Resim 113D LenticularPrintmaking, Dış mekan reklam çalışması

Özgün Baskiresim Endüstrisine Türkiye'den Katkı Sağlayan Firmalar Ve Ürünleri

Çalışmanın bu kısmında, özgün baskiresim endüstrisine Türkiye'den katkı sağlayan firmalar ve ürünleri hakkında çeşitli bilgiler verilecektir. Bu bilgilere firmaların arşivlerinden ve internet sayfalarından ulaşıldı. Baskiresim malzemeleri üreten ve satış yapan firmalar çok çeşitli olmamakla birlikte baskiresim teknikleri içinde en avantajlı durumda olan şüphesiz serigrafi tekniğidir. Diğer teknikler de ise, yüksek baskı tekniklerinden linol ve ağaç baskılar Türkiye piyasasında gravür ve özellikle litografiye göre daha kolay temin edilen malzeme alt yapısına sahiptirler.

Türkiye'de sanat eğitimi veren devlet ve özel kurumların pek çoğunun alışveriş yaptığı iki yerli firma vardır. Bu firmalardan bir tanesi Kadir Halaç'ın sahibi olduğu ESBASKI firması,

diğeri ise REF-SAN İzolasyon San.ve Tic. Ltd. Şti. dir. Diğer firmalar daha çok serigrafi malzemeleri konusunda üretim yapmaktadırlar. Bu çalışma kapsamında firmaların farklı ürünlerine yer verildi. Seçilen ürünlerin teknik özellikleri ve işlevleri hakkında bilgi verildi.

Es Baskı Firmasına Ait Ürünler

Küçük Gravür Presi



Özellikler

Dış ölçüler: 90x80x125cm (üst kupalar dahil), Takribi ağırlık:150 kg, 60x100 cm. 20-24mmlik Kompakt laminant tabla(kremayerler dâhil), Kremayer dişli düzeni, 6 Kollu topuz başlı Çevirme Volanı, Çelik Platina Tabla Gövde, Profil+Köşebent+Vidalı Ayaklı Sehpa, Üst tambur; Çap,20mm Etili çelik borudan imal, Alt tambur; Çap,10mm Dolu çelik malzemeden imal, Pleksi levha, baskı keçesi, MDF tabla, Galvaniz kaplama, Fırın Boya

Litografi Presi

Bu pres taşbaskı tekniğinin baskıyı gerçekleştiren mekanik makinasıdır. Taş baskı ; taş üzerindeki boyanın kağıda aktarılması prensibine dayanır. Bu işlem için gereken basınç oldukça yüksektir.(cm2 de 20kg-80kg)Bu nedenle teknoloji ile paralel olarak preslerde eksantrik sıkma ve zamanla da Hidrolik sistemler kullanılmıştır.

Garantili en iyi hidrolik sistem üreticilerine özel imalatla yaptırılmaktadır. Sistemdeki en önemli nokta sıkıştırılan basıncın geri kaçmamasıdır. Bunun içinde sıkıştırma valfleri kullanılır. Bu valfler olmadan basıncı aynı noktada tutmak mümkün olmadığı için sağlıklı baskı yapmak imkânsızdır. Gereken basınç gücünü (Newton değerini) sağlamak için geniş çaplı çift tesirli piston kullanılır. Bu sayede de sistemde az basınçla daha güçlü baskı alanı oluşur.

Karşılaştırmalı Örnek: Alman litografi presleri 100 bar da 3cm pistonla 700kg güçle baskı yaparken,

Örnek litografi presinde ise 100 bar da 8cm pistonla 5024kg güç üretir.

Aradaki fark sisteme fazla yüklenmeden net baskılar almayı sağlar.

Çünkü Hidrolik sistemlerde yüksek basınçla çalışmak istenmeyen kazalara neden olur. Bu nedenle düşük basınçla yüksek güç elde ederek kullanıcı minimum kaza riski alır.

Sistemin bir diğer özelliği ise: Diğer örnekler dur kalk motor sistemi ile çalışır. Buda devamlı kolektör arızası çıkartır. Ayrıca ilk çalışmada devamlı yüksek voltaj çekerek elektrik sistemini ve sigortaları zorlar.

Örnek litografi presinde, Sürekli çalışan motor ve çift tesirli piston prensibiyle çalışır. Motor ilk hareketten sonra düşük barla baskı alınabildiği için motor zorlanmaz ve aynı voltajla sistem beslenir. (Halaç, 2016)



Özellikler:

Takribi Ağırlık: 400 kg, Takribi ölçüler: 190x170x90cm, Platin Tabla Gövde, Fırın Boya, Vidalı Ayak, Profil+Köşebent Sehpa,Alt tambur; Dolu çelikten imal,70x110cm Alüminyum baskı tablası, Aktarma Dişli düzeneği,120 Bar'a kadar basınç üretir, Çift tesir pistonlu Hidrolik sistem, Sürekli çalışır 220 wolt. 0.55 kw gücünde, aşağı-yukarı buton Kumandalı elektrik panolu,

Ekslibris Presi



ÖZELLİKLER

Dış ölçüler: 45x50x35cm (kol ve üst kupalar dahil), Takribi ağırlık: 50 kg, 40x70 cm.12mmlik Kompakt laminant tabla, Sehpa-sız Masaüstü Kullanım , Döküm çevirme kolu , Çelik Platina Tabla Gövde, Üst tambur; 85mm Çaplı Dolu çelikten imal, Alt tambur; 45mm çaplı Dolu çelikten imal, Pleksi levha, baskı keçesi, MDF tabla, Galvaniz kaplama, Fırın Boya

Manuel Litografi Presi



Özellikler:

Takribi Ağırlık: 350 kg, Takribi ölçüler: 190x170x90cm, Platin Tabla Gövde, Fırın Boya

Vidalı Ayak, Profil+Köşebent Sehpa,Alt tambur; Dolu çelikten imal,70x110cm plywood baskı tablası, Aktarma Dişli düzeneği,Eksantrik basınç ayarlı kol,Yükseklik ayarlı Baskı kütüğü,2 adet Baskı presbantı ve 5 adet Baskı Ratosu

Patent Bilgileri

Türk patent enstitüsü tarafından marka tescil belgesi ve faydalı ürün belgesine sahip es baskı firması belgelerini bu yayın kapsamında kullanılması konusunda yardımcı oldu. Türkiye Esnaf ve Sanatkarlar Konfederasyonu patent ve faydalı modeli şu şekilde açıklamaktadır.

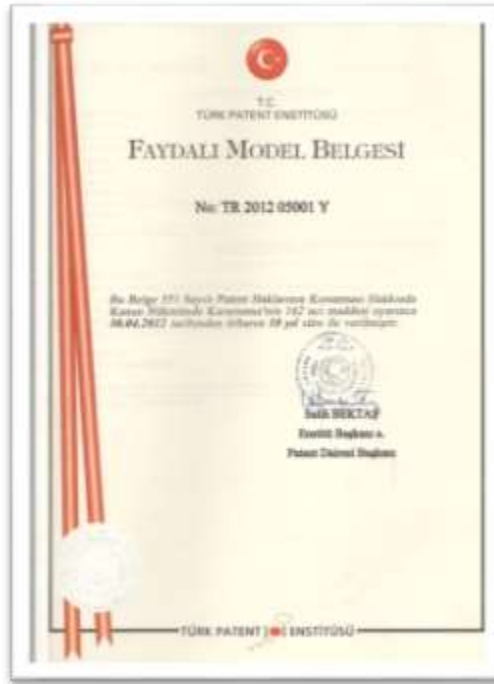
Patent: Bir buluş için buluş sahibine verilen bir patent, sınai mülkiyet haklarından biri olup, buluş sahibinin izni olmadan başkalarının buluşu üretmesini, kullanmasını veya satmasını belirli bir süre boyunca engelleme hakkı vermektedir.

Faydalı model: Türkiye'de ve dünyada yeni olan, sanayiye uygulanabilen buluşların sahiplerine koruma sağlayan bir sistemdir. Faydalı model belgesi verilmesi işlemleri, patent verilmesine oranla hem zaman hem de masraf açısından daha elverişlidir. Küçük ve orta büyüklükteki işletmelerin gerçekleştirdiği yeniliklerin, rakiplerce hemen hemen aynısının yapılarak taklit edilmesi tehlikesi mevcuttur.

Küçük ve orta büyüklükteki bu işletmelerin, kendi halinde de olsa, bu buluşlarını faydalı model belgesi vererek korumak, onların ekonomik varlıklarının idamesine hizmet edecektir. Faydalı model patente göre daha az maliyetlidir ve daha kısa sürede belgelendirilir. (Türkiye Esnaf ve Sanatkarları Konfederasyonu)



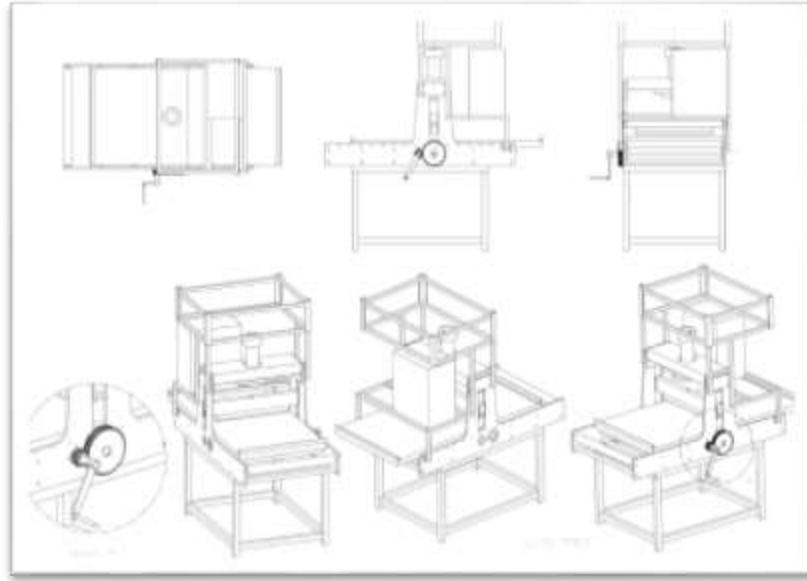
Resim 12 Es Baskı Firmasına Ait Tasarım Tescil Belgesi



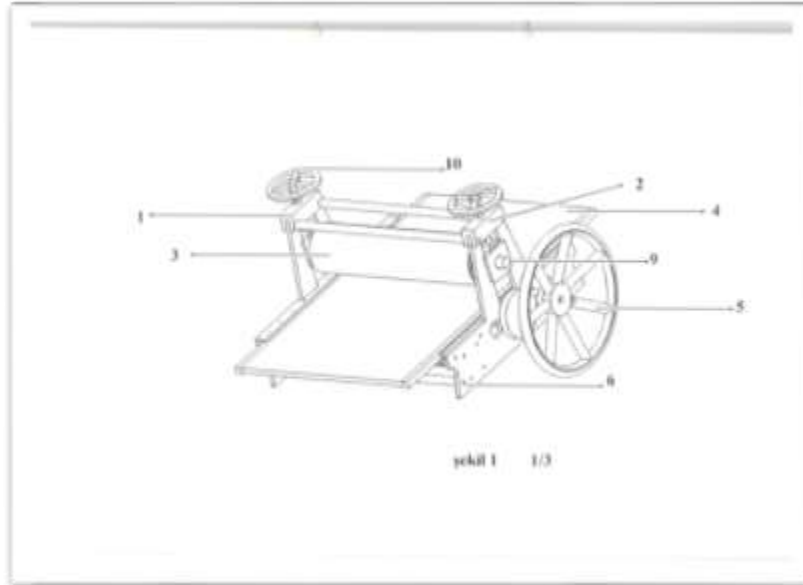
Resim 13 Es Baskı Firmasına Ait Faydalı Model Belgesi



Resim 14 Es Baskı Firmasına Ait Marka Tescil Belgesi



Resim 17 Es Baskı Firmasına Ait Endüstriyel Tasarım Sicil Belgesi



Resim 18 Es Baskı Firmasına Ait Endüstriyel Tasarım Sicil Belgesi



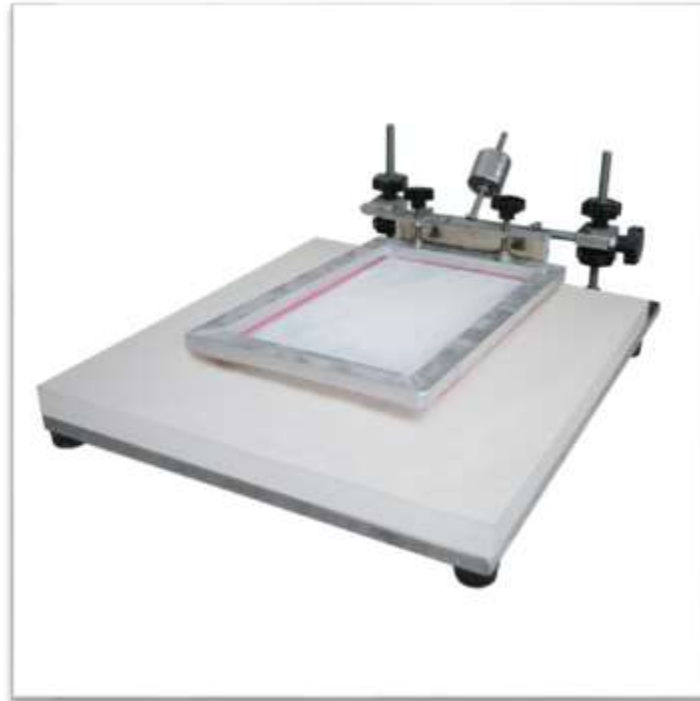
Resim 20 Metal Kesme Giyotini



Resim 21 Gravür Presi



Resim 22 Kauçuk Merdane



Resim 23 Serigrafi Tezgahı

ŞEN MAKİNA SERİGRAF**Resim 24 Serigrafi Pozlama Makinası Ve Fırın****Ürün Açıklaması**

- * İsteğe bağlı ebatlarda pozlamaimkanı
- * Dijital 10 programlı panel
- * Güçlü vakum
- * Kuru vakum motoru
- * Otomatik pozlama
- * İşlem sonucu uyarıcı alarm
- * Mobil tekerlek
- * Elektrostatik fırın boya

FIRININ ÖZELLİKLERİ

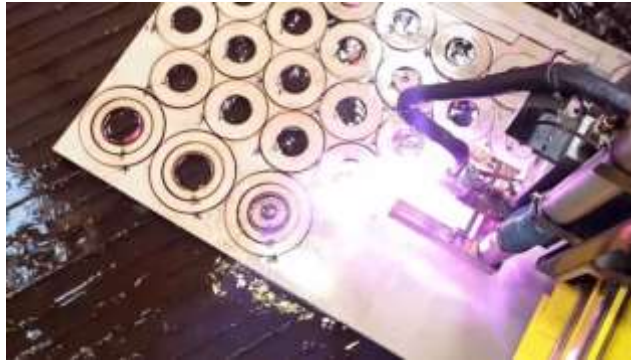
- * İki çekmeceli
- * Derece ayarı dijital termostat
- * Eşit sıcaklık dağılımı

**Resim 25 İpek Gerilmiş Serigrafi Kasnakları**



Resim 26 Emülsiyon Sürücü

CNC KESİMLER



Normal kesim yönteminde çizimci Autocad veya Solidworks gibi bir CAD programda çizimi hazırlar, CAM programında giriş çıkış, kesme yönü ve sırasını verir, çizimi flash diske yükleyip operatöre verir.(Şahin CNC)

SONUÇ VE ÖNERİLER

Türkiye’de güzel sanatlar fakültelerinde, eğitim fakültelerinin resim iş öğretmenliği bölümlerinde, sanat ve tasarım fakültelerinde ve özel atölyelerde baskiresim üretimleri ve öğretimleri yapılmaktadır. Bu alanda yetişen lisans ve lisans üstü öğrenciler ile özel atölyelerde çalışan sanatçıların kullanabilecekleri teknik ve sanatsal malzemeler önceki yıllara oranla kolay sağlanmaktadır. Bunun yanında baskiresim ile ilgili ürünlerin pek çoğu hala yurt dışından getirilmektedir

Son yıllarda Türkiye’de kullanılmaya başlanan su bazlı boyalar,Asitsiz kağıtlar,Özel baskiresim araç ve gereçleri, Sarf malzemelerin bir kısmı hala yurt dışından getirilmektedir.

Öneri olarak;

- Türkiye’de Baskiresim alanına hizmet edebilecek ARGE faaliyetlerinin arttırılması.
- Baskiresim alanında çalışan sanatçıları, öğrencileri, akademisyenleri, teknisyenleri ve sanayicileri bir araya getirebilecek etkinliklerin düzenlenmesi gerekmektedir.

KAYNAKLAR

- http://www.kstrom.net/isk/art/beads/heishi.html#buttons*. (1996). Mayıs 25, 2016 tarihinde HESHI, SHELLS: *http://www.kstrom.net/isk/art/beads/heishi.html#buttons* adresinden alındı
- Halaç, K. (2016, Mayıs 18). Litografi Presi. Eskişehir, Tepebaşı, Türkiye.
- Şahin CNC. (tarih yok). *http://www.sahincnc.com/#KafaKaldirmadanGecis*. MAYIS 15, 2016 tarihinde *http://www.sahincnc.com/#KafaKaldirmadanGecis*:
http://www.sahincnc.com/#KafaKaldirmadanGecis adresinden alındı
- Türkiye Esnaf ve Sanatkarları Konfederasyonu. (tarih yok). *Türkiye Esnaf ve Sanatkarları Konfederasyonu Sinai Mülkiyet Hakları*. Mayıs 25, 2016 tarihinde Türkiye Esnaf ve Sanatkarları Konfederasyonu: *http://www.tesk.org.tr/tr/calisma/sinai/patent.html* adresinden alındı.