



İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ DERGİSİ
İSTANBUL AYDIN UNIVERSITY
JOURNAL OF FINE ARTS FACULTY

Yıl 9 Sayı 17 - Haziran 2023
Year 9 Number 17 - June 2023

Sahibi/Proprietor

Doç. Dr. Mustafa Aydın

Yazı İşleri Müdürü/Editor-in-Chief

Zeynep Akyar

Editör/Editor

Prof. M. Reşat Başar

Yayın Kurulu/Editorial Board

Prof. Dr. M. Melih Korukçu
Dr. Öğr. Üyesi Sinem Budun Gülas
Dr. Öğr. Üyesi Sündüz Haşar
Öğr. Gör. M.Batuhan Çankır
Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk

Yayın Koordinatörü

Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk

ISSN : 2149-3960**Dil/Language**

Türkçe - İngilizce
Turkish - English

İdari Koordinatör/Administrative Coordinator

Dr. Öğr. Üyesi Burak Sönmezer

Kapak Tasarım/Cover Design

Prof. Fuat Akdenizli

Grafik Tasarım/Graphic Design

Başak Gündüz

Türkçe Redaksiyonu/Turkish Redaction

Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk

İngilizce Redaksiyonu/English Redaction

Henry Uwem Tyron

Yayın Periyodu/Publication Period

Published twice a year - Yılda iki kez
yayınlanır
June - December / Haziran - Aralık

Yazışma Adresi/Correspondence Address

Florya Yerleşkesi Beşyol Mah.
İnönü Cad. No: 38 Sefaköy
34295 Küçükçekmece/İstanbul, Türkiye
Tel: 444 1 428 - **Faks:** 0 212 425 57 97
web: www.aydin.edu.tr
E-mail aydinsanat@aydin.edu.tr

Baskı/Printed by

Şan Ofset Matbaacılık
Adres: Hamidiye Mah. Anadolu Cad. No:50
Kağıthane - İstanbul
Tel: 0(212) 289 24 24
Faks: 0(212) 289 07 87

KÜNYE - IDENTITY**İçerik ve Kapsam:** Plastik Sanatlar, Uygulamalı Sanatlar, Görüntü Sanatları, Sahne Sanatları, Müzik**Content and Scope:** Plastic Arts, Applied Arts, Visual Arts, Performing Arts, Music**Amaç:** Sanat alanında yapılan araştırma, inceleme ve proje çalışmalarının sonuçlarını paylaşmak; sanat alanında akademik çalışma yapan öğretim elemanı, araştırmacı ve sanatçılara yayın olanağı sunmak; sanat ve tasarıma ait, sosyolojik, felsefi, teknik ve eğitim sorunlarının tartışılmasına zemin oluşturmak.**Purpose:** To share results of research, analysis and project work/design study in the arts; to provide the opportunity to publish for academic teaching staff who work in the arts field, researchers and artists; to provide a basis for the discussion of issues relating to art and design, and sociological, philosophical and technical problems of arts education.**Hedef Kitle:** Sanat alanında çalışan akademisyenler, sanat eğitimcileri, uygulamacılar, ilgili sanat kamuoyu, sanat ve tasarım öğrencileri**Target audience:** Academics working in the field of art, educators in art, practitioners, related public opinion in arts, art and design students

Aydın Sanat Dergisi özgün bilimsel araştırmalar ile uygulama çalışmalarına yer veren ve bu niteliği ile hem araştırmacılara hem de uygulamadaki akademisyenlere seslenmeyi amaçlayan hakemli bir dergidir.

Aydın Sanat, Journal of Fine Arts Faculty is a double-blind peer-reviewed journal which provides a platform for publication of original scientific research and applied practice studies. Positioned as a vehicle for academics and practitioners to share field research, the journal aims to appeal to both researchers and academicians.

BİLİM KURULU - SCIENTIFIC BOARD

Prof. Elvan Özkavruk Adanır,	İzmir Ekonomi Üniversitesi	Prof. Dr. Metin Yüksek,	Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Hasan Akbulut,	İstanbul Üniversitesi	Prof. Nuriye Nihal Kafalı,	Mimar Sinan Üniversitesi
Prof. Şeniz Aksoy,	Gazi Üniversitesi	Prof. Arif Can Güngör,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Gürbüz Aktaş,	Ege Üniversitesi	Prof. Dr. Berna Kurt Kemaloğlu,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. A. Pinar Aras,	Atatürk Üniversitesi	Prof. Melihat Tüzün,	Namık Kemal Üniversitesi
Prof. Betül Atlı,	Işık Üniversitesi	Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman,	Yıldız Teknik Üniversitesi
Prof. Aydın Ayan,	Mimar Sinan Üniversitesi	Doç. Dr. Setenay Sezer,	Doğuş Üniversitesi
Prof. Günay Aykaç Atalayer,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Dr. Birgül Alıcı,	Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Prof. M. Reşat Başar,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Dr. İsmail Emre Kavut,	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Mehmet Birkiye,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Medine İrak,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Kamil Bostan,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Elanur Pilici,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Şerife Cengiz,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Prof. Fuat Akdenizli,	Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Nihal Cömert,	İstanbul Teknik Üniversitesi	Prof. Lütfü Kaplanoğlu,	Yıldız Teknik Üniversitesi
Prof. Sefa Çeliksap,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Prof. M. Melih Korukçu,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Hayri Esmer,	Anadolu Üniversitesi	Doç. Dr. Hakan Okay,	Balıkesir Üniversitesi
Prof. Veysel Günay,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Vildan Tok Dereci,	Marmara Üniversitesi
Prof. Atilla İlkyaz,	Gazi Üniversitesi	Doç. Dr. Asuman Aypek Arslan,	Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Dr. Özer Kanburoğlu,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Dr. Yavuz Adugit,	Kocaeli Üniversitesi
Prof. İsmail Kaya,	Maltepe Üniversitesi	Doç. Dr. Seda Yavuz,	İstanbul Üniversitesi
Prof. Nesrin Önlü,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Ruhcan Akil,	İstanbul Gedik Üniversitesi
Prof. Dr. Hatice Öz Pektaş,	İstinye Üniversitesi	Doç. Dr. H. Esra Çizmeci,	Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Prof. Yakup Öztuna,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Neşe Grançer,	Kocaeli Üniversitesi
Prof. Hasip Pektaş,	İstinye Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Ali Sait Liman,	Uludağ Üniversitesi
Prof. Dr. Hasan Saygın,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Pınar Tuğçe Yelki,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Rifat Şahiner,	Yıldız Teknik Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Nursan Korucu,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Tansel Türkdoğan,	Gazi Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Abdülkadir Pars,	Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Aslıhan Ünlü,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Naci Madanoğlu,	Okan Üniversitesi
Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Güven Çatak,	Bahçeşehir Üniversitesi
Prof. Pelin Yıldız,	Hacettepe Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Vedat Özyazgan,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Mehmet Yılmaz,	Gazi Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Fırat Arapoğlu,	Altınbaş Üniversitesi
Prof. Dr. Selahattin Yıldız,	Maltepe Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Selin Süar Oral,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Bayram Yüksel,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Gözde Sunal Kızıl,	İstanbul Ticaret Üniversitesi
Prof. Dr. Canan Atalay Aktuğ,	Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Güneş Oktay,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Okan Ormanlı,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Fıçıoğlu,	Mimar Sinan Üniversitesi
Prof. Dr. Fevziye Eyigör Pelikoğlu,	Atatürk Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Cahit Üstün,	İstinye Üniversitesi
Prof. Dr. Nedret Yaşar,	Yalova Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Selin Kiraz Demir,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Yusuf Keş,	Süleyman Demirel Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Nafia Özdemir Hanyaloğlu,	Akdeniz Üniversitesi
Prof. Recep Karadağ,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Ghonche Gkojoghi,	Niğantaşı Üniversitesi
Prof. Dr. Yunus Berkli,	Atatürk Üniversitesi		

Prof. Dr. Erol KILIÇ

Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi

Doç. Dr. İsmail Tetikçi

Bursa Uludağ Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Seyit M. Buçukoğlu

Maltepe Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ali Efe İralı

İstanbul Aydın Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Yasemin Sevim Salman

Dokuz Eylül Üniversitesi

AYDIN SANAT

Yıl 9 Sayı 17 - Haziran 2023 - Year 9 Number 17 - June 2023

İÇİNDEKİLER - TABLE OF CONTENTS

	Araştırma Makalesi
Henrik İbsen'in Yaban Ördeği Adlı Oyununa Simon Stone'un Gözünden Bir Bakış: Baba ve Kız (2015) <i>A View at Henrik Ibsen's The Wild Duck from Simon Stone's Eyes: The Daughter (2015)</i> Tuğrul KARANFİL.....	1
	Araştırma Makalesi
Resim Sanatında Desenin İfade Olanakları ve Özgün Kullanımı <i>Expression Possibilities and Original Use of Drawing in Painting Art</i> Yusuf ŞENGÜR.....	25
	Derleme
18. Ve 19. Yüzyıl Batı Resim Sanatında Büyü İmgesi <i>An Image of Magic In The 18th And 19th Century Western Painting</i> Çetin TEKİN, Anıl Ertok ATMACA	37
	Araştırma Makalesi
Deneyim Tasarımı Bağlamında Sayısal Yaratıcılığın Bugünün Tasarım Ortamına Getirdikleri <i>The Recent History of Digital Creativity Through the Lens of User Experience Design and What It Says to Today's Design Environment</i> Ziyacan BAYAR.....	53
	Araştırma Makalesi
Weaving Design Suggestions with the One-Bath Dyeing Method in the Context of Natural Dyeing With Allium Cepa L. and Natural Fiber Relations <i>Doğal Boyama ve Doğal Lif İlişkileri Kapsamında Tek Banyoda Soğan Kabuğu ile Boyama Yöntemiyle Dokuma Tasarımı Önerileri</i> Sedef ACAR , Elif KURTULDU DÖNMEZ, Ecem TOSUN, Özge ÖZKAN.....	69
	Sanat ve Edebiyat Makalesi
İran'ın Çağdaş Grafik Tasarım Analizi <i>Contemporary Graphic Design Analysis of Iran</i> Fatemeh CHELANDARI.....	91
	Araştırma Makalesi
Dijital Yayınlar Grafiği Dersi Kapsamında Öğrencilerin Bölüm Projelerine Dahil Edilmesi: Uluslararası Poster Sergisi <i>Posterist</i> <i>Within The Scope of The Digital Publications Graphics Course, The Students Inclusion in Department Projects: International Poster Exhibition Posterist</i> Amine REFİKA.....	105
	Araştırma Makalesi
Ambalaj Tasarımında Kullanılan Rengin Satın Alma Kararına Etkisi <i>The Effect of Color Used in Packaging Design on the Purchasing Decision</i> Betül TANRIKULU.....	117
	Aydın Sanat'a Katkılar / Contributions to Aydın Sanat
Hayalet Robotlar Zamanı Emre ZEYTİNOĞLU.....	137

AYDIN SANAT

Yıl 9 Sayı 17 - Haziran 2023 - Year 9 Number 17 - June 2023

Genel DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015

Aydın Sanat Cilt 9 Sayı 17.10.17932/IAU.SANAT.2015.015/2023.917

DOI NUMARALARI - DOI NUMBERS

Henrik İbsen'in Yaban Ördeği Adlı Oyununa Simon Stone'un Gözünden Bir Bakış: Baba ve Kız (2015)

A View at Henrik Ibsen's The Wild Duck from Simon Stone's Eyes: The Daughter (2015)

Tuğrul KARANFİL

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v09i17001

Resim Sanatında Desenin İfade Olanakları ve Özgün Kullanımı

Expression Possibilities and Original Use of Drawing in Painting Art

Yusuf ŞENGÜR

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v09i17002

18. Ve 19. Yüzyıl Batı Resim Sanatında Büyü İmgesi

An Image of Magic In The 18th And 19th Century Western Painting

Çetin TEKİN, Anıl Ertok ATMACA

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v09i17003

Deneyim Tasarımı Bağlamında Sayısal Yaratıcılığın Bugünün Tasarım Ortamına Getirdikleri

The Recent History of Digital Creativity Through the Lens of User Experience Design and What It Says to Today's Design Environment

Ziyacan BAYAR

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v09i17004

Weaving Design Suggestions with the One-Bath Dyeing Method in the Context of Natural Dyeing With Allium Cepa L. and Natural Fiber Relations

Doğal Boyama ve Doğal Lif İlişkileri Kapsamında Tek Banyoda Soğan Kabuğu ile Boyama Yöntemiyle Dokuma Tasarımı Önerileri

Sedef ACAR, Elif KURTULDU DÖNMEZ, Ecem TOSUN, Özge ÖZKAN

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v09i17005

İran'ın Çağdaş Grafik Tasarım Analizi

Contemporary Graphic Design Analysis of Iran

Fatemeh CHELANDARI

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v09i17006

Dijital Yayınlar Grafiği Dersi Kapsamında Öğrencilerin Bölüm Projelerine Dahil Edilmesi: Uluslararası Poster Sergisi Posterist

Within The Scope of The Digital Publications Graphics Course, The Students Inclusion in Department Projects: International Poster Exhibition Posterist

Amine REFİKA

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v09i17007

Ambalaj Tasarımında Kullanılan Rengin Satın Alma Kararına Etkisi

The Effect of Color Used in Packaging Design on the Purchasing Decision

Betül TANRIKULU

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v09i17008

Editörden;

Aydın Sanat, on yedinci sayısında sekiz makale ile okuyucuyla buluşuyor. Bu sayının ilk makalesi, **“Henrik İbsen’in Yaban Ördeği Adlı Oyununa Simon Stone’un Gözünden Bir Bakış: Baba ve Kız (2015)”** başlıklı, Henrik İbsen’in Yaban Ördeği adlı oyununun, Simon Stone tarafından sinemaya Baba ve Kız (The Daughter-2015) adıyla uyarlanması bağlamında ortaya çıkan yapıtın sinematik yönlerini incelemeyi hedefleyen **Tuğrul Karanfil’e** ait bir makale. İkinci makale ise, **Yusuf Şengür’e** ait **“Resim Sanatında Desenin İfade Olanakları ve Özgün Kullanımı”** isimli makale. Bu makalede desenin sağladığı olanaklar ve oluşturduğu görsel ifadenin çeşitliliği onun özgün bir sanat formuna dönüşebildiği sonucunu çıkarmaktadır. **“18. Ve 19. Yüzyıl Batı Resim Sanatında Büyü İmgesi”** başlıklı üçüncü makalede 18. ve 19. yüzyıllar arasında birçok farklı bölgede yaşamış olan sanatçının yapmış oldukları sanat eserlerinde, geçmişten günümüze uzanan eserlerde esinlendiklerini ama kendi zamanları içerisinde bu esinlenmelerde değişimlerini büyü imgesindeki yerini **Çetin Tekin ve Anıl Ertok Atmaca** ele almıştır. Dördüncü makale **“Deneyim Tasarımı Bağlamında Sayısal Yaratıcılığın Bugünün Tasarım Ortamına Getirdikleri”** başlıklı **Ziyacan Bayar’a** ait makale ise gelişmeler bağlamında yakın tarihin teknolojik ilerlemelerini bugünün deneyim tasarımı yaklaşımı bağlamında irdelemek ve bu güncel tartışmaların geçmişe dönük izini sürmesi amaçlanmıştır. Beşinci makale olarak **“Doğal Boyama ve Doğal Lif İlişkileri Kapsamında Tek Banyoda Soğan Kabuğu ile Boyama Yöntemiyle Dokuma Tasarımı Önerileri”** başlıklı makalenin ortaya koyduğu yenilik, boya alma kapasiteleri farklı olan farklı lif hammaddelerinin dokuma tekniğiyle bir kumaş yüzeyi oluşturması ve tek boya banyosunda boyanarak tek adımda farklı renk veya tonlara ulaşılan kumaş tasarımları sağlanmasını konu alarak **Sedef Acar, Elif Kurtuldu Dönmez, Ecem Tosun ve Özge Özkan’a** ait bir makale yerini almıştır. Altıncı makale ise **“İran’ın Çağdaş Grafik Tasarım Analizi”** başlıklı, İran’daki grafik tasarımının, batıdan farklı olarak gelişme gösterdiği sürecini anlatan **Fatemeh Chelandari’** ye ait makaledir. **“Dijital Yayınlar Grafiği Dersi Kapsamında Öğrencilerin Bölüm Projelerine Dahil Edilmesi: Uluslararası Poster Sergisi Posterist”** başlıklı yedinci makalede üniversitelerdeki grafik tasarım bölümü üzerinden projelere öğrencilerin dahil edilmesinin bölüm derslerine nasıl katkı sağladığını ve projenin çıktılarını nasıl yansıdığını bu bağlamda akademik projeler gerçekleştirmenin öğrenciler için de bir faydaya dönüştüğünün önemini ortaya koymasını **Amine Refika** ele almıştır. Aydın Sanat’ın bu sayısındaki son makale ise **“Ambalaj Tasarımında Kullanılan Rengin Satın Alma Kararına Etkisi”** başlıklı nicel araştırma yöntemlerinden anket ile veri toplama yöntemi kullanılarak 18-28 yaş arası tüketicilere ambalaj tasarımı ve renk üzerine sorular yöneltilerek ambalaj tasarımının tercih edilme etkilerini inceleyen **Betül Tanrıku’** a ait bir makale. Dergimizde serbest bir alan olarak yer alan **“Aydın Sanat’a Katkılar”** bölümünde ise **Emre Zeytinoğlu’nun** II. Uluslararası Öğrenci Bienali kapsamında yaptığı söyleşiden kendisi tarafından derlenen **“Hayalet Robotlar Zamanı”** başlıklı, yazısını okuyucularımızla buluşturuyoruz. Aydın Sanat’ın önceki sayılarında olduğu gibi bu sayısında yayın kurulumuzdaki arkadaşlarımıza, nitelikli yazılarıyla Aydın Sanat’a katkıda bulunan tüm yazarlarımıza, hakemlik görevlerini özveriyle yürüten tüm hakemlerimize teşekkür ederim.

Prof. M. Reşat Başar

Editör

Henrik İbsen'in Yaban Ördeği Adlı Oyununa Simon Stone'un Gözünden Bir Bakış: *Baba ve Kız* (2015) ¹

Tuğrul KARANFİL²

ÖZ

Sinema, kolektif bir sanat dalı olarak farklı sanatsal disiplinler ile tarihi boyunca ilişki içinde olmuştur. Resim, heykel, dans, tiyatro, edebiyat ve müzik gibi farklı sanatsal ifade yolları sinema yapıtları üzerinde etkili olurken, kimi sanat dalları bu yapıtlarda belirgin şekilde öne çıkmıştır. Edebî metinler, özellikle senaryoların oluşum aşamasında verimli bir rezerv görevi görmüş, özellikle tiyatro edebiyatının klasik yapıtları güçlü olay örgüsü ve diyalog yapısı nedeniyle sinemaya sıklıkla uyarlanmıştır. Sinemanın ve tiyatronun teknik olarak farklı ifade yollarına sahip olması, uyarlanan metinde diyalog yapısına müdahale edilmese bile semantik olarak farklı sonuçların üretilmesine sebep olabilmektedir. Bu makale, Henrik İbsen'in Yaban Ördeği adlı oyununun, Simon Stone tarafından sinemaya *Baba ve Kız* (The Daughter-2015) adıyla uyarlanması bağlamında ortaya çıkan yapıtın sinematik yönlerini incelemeyi hedeflemektedir. Araştırmanın sınırları içinde Henrik İbsen'in üslubunun, oyunun dramatik yapısının ve kurgusal kimliklerinin filmdeki yansımaları irdelenmiş; tiyatro metni ile senaryo arasındaki belirgin olan benzerliklerin-farklılıkların sebepleri, tiyatronun ve sinemanın iki farklı sanatsal ifade aracı olarak öne çıkan teknik parametreleri ile ilişkilendirilmeye çalışılmış; iki yapıtın arasındaki estetik standartların eserin önermesini hangi yönde etkilediği üzerinde durulmuştur.

Anahtar Kelimeler: *Henrik İbsen, Simon Stone, Yaban Ördeği, Sinema, Tiyatro.*

¹Geliş Tarihi: 23 Şubat 2023- Kabul Tarihi: 28 Nisan 2023

²Dr. Öğr. Üyesi, Trabzon Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı Sahne Sanatları Bölümü, tugrulkaranfil@trabzon.edu.tr,

Orcid No: 0000-0002-3206-3773

A View at Henrik Ibsen's *The Wild Duck* from Simon Stone's Eyes: *The Daughter* (2015)

ABSTRACT

Cinema, as a collective art, has always interacted with other forms of art. While many forms of art, including painting, sculpture, dance, theater, literature, and music, had an impact on cinematic works, some of them stood out more than the others. Literary texts have been useful resources, particularly in the creation of scenarios, and because of the classic works of theatrical literature's compelling storyline and dialogue structure, they have frequently been adapted for the big screen. Even if the dialogue structure of the adapted text is left intact, the fact that film and theater have distinctly different technical means of expression, might result in semantically distinct outcomes. The aim of the research is to examine the cinematic elements of the piece that was produced in connection with Simon Stone's adaptation of Henrik Ibsen's *The Wild Duck* for the big screen under the working title *The Daughter* (2015). Within the parameters of the research, Henrik Ibsen's stylistic reflections, the play's dramatic structure, and fictional characters in the movie, were examined. The reasons for the obvious similarities-differences between the text of the theater and the screenplay have been tried to be associated with the technical parameters of theater and cinema, which stand out as two different means of artistic expression. It is emphasized in which way the aesthetic standards between the two works affect the proposition of the work.

Keywords: *Henrik Ibsen, Simon Stone, The Wild Duck, Cinema, Theater.*

1. Giriş

Tiyatro edebiyatına dair uyarlamalar sinemada sıklıkla seyircinin karşısına çıkmaktadır. Sinemanın tiyatro metinlerini bir seçenek olarak görmesinin sebepleri arasında gerek oyun metinlerinin teknik olarak belli bir niteliğin üzerinde olması gerek oyunlarda işlenen konuların güncelliğini koruması sayılabilir. Norveçli yazar Henrik İbsen'in 1884 yılında yazmış olduğu bir oyunun Simon Stone tarafından 2015'te çekilen Avustralya yapımı bir filme kaynak oluşturmasının sebebini, İbsen'in "genel yaşam sorunları"na oyunlarında yer vermesinde aramak doğru bir yaklaşım olabilir (Nutku, 1963: 104). Öte yandan İbsen'in idealizm, evlilik kurumu, kalıtımın sosyal tanınırlık için bir kod oluşturması, kadının ve erkeğin toplumsal rolleri ile çatışması, görev ve sorumluluk kavramlarının tahlili üzerinde şekillenen oyunlarının bu denli genel bir çerçeveye sahip olması; oyunlarındaki dramatik kimliklerin kendilerine has özelliklerini öne çıkarmalarına engel teşkil etmemiştir. İbsen'in bir yazar olarak karakterleri için tasarladığı bu perspektifin gelişiminde, Danimarkalı eleştirmen Georg Brandes'in katkısının olduğu söylenebilir. Zira Brandes'in İbsen'in bir oyunu üzerine yazdıkları, bu bağlamda dayanak oluşturmaktadır: "Karakterlerinin kendilerini çok genel olarak ifade etmelerine izin veriyorsun. Belli bir durum içinde o karakterlerin kişi olarak ne olduklarını bilmek önemliken, bu karakterler binlerce duruma uygulanabilecek kadar genel oluyor." (a.g.e., s. 108). Yaşamın katı gerçeğine, -seyircinin algı dünyasına hitap edebilme becerisi ile- kolaylıkla uyum sağlayabilen sinema sanatı için, İbsen'in derinlik kazanmış karakterlerinin doğru bir seçim olduğu iddiasının, günümüz seyircisi

tarafından kabul edilme ihtimali yüksektir. Tüketimi ve bunu internet hızı ile deneyimlemeyi alışkanlık hâline getirmiş seyirci için bir tiyatro oyununun ya da sinema filminin etkili olabilmemesinin herhangi bir nedeni, sanat yapıtının takdir edilebilmesi için yeterli bir parametre olabilir. Zira ekran, klasik tiyatrodaki ramp gibi, seyircinin korunaklı alanı (izlediğim ne de olsa bir kurgu diyebilme özgürlüğü) ile eser arasındaki sınırı temsil eder. Vaka ile şahit olan arasındaki mesafenin kontrolü, bu korunaklı alanı seyirci için olanaklı kılar. Eserin molekülleri arasında kaybolmak ya da önermeyi çok felsefi bir zeminde kavramsal bir boyuta taşımak; eser ve uzmanlaşmamış seyirci arasındaki sınırın deforme olması demektir. Aşırı yakınlık (kontROLSÜZ empati) ya da görüş mesafesindeki aşırı uzaklık (kurguyu algılayamayacak derecede körlük); seyirciye, çok kimlikli şizofreniyi ya da statik bir kimliğin içine hapsolan sıradanlığı teklif eder. İdeal sınır, empati yoluyla makul bir sürede ve makul bir huzursuzluk oranıyla katharsis'e ulaştırandır. Seyirci, bir yandan kontROLSÜZ bir duygudaşlık ile bu sınırın aşılmasına yönelik kaygıyı taşıırken, diğer taraftan Lacan'ın tabiriyle "kafes içinde binicilik alıştırmaları" yapmayı arzular (aktaran Bonitzer, 2018: 42).

İbsen'in karakterlerinin toplumsal ideal ile olan çatışmalarına şahit olmak, seyircinin korunaklı alanının (seyirci ve eser arasındaki ideal mesafenin) işgal edilmesi anlamına gelir. Seyircinin içine düşmeye gönüllü olduğu bir paradoksu Nietzscheci bir tavırla üretebilmek; gören kişi olarak seyircinin rızasını tesis ederken, gösteren kişi olarak yazarın başarısının somut bir ifadesidir.

Bonitzer sesin iktidarının, öteki'den çalınmış bir iktidar olduğunu belirtir (a.g.e., s. 30). Bu bağlamda 19. yüzyılın dramatik tiyatrosuna ait repliklerin işitsel iktidarı, Simon Stone'un Baba ve Kız (2015) adlı film-inde görsel imgeye iade edilebilmektedir. Buradaki temel sorun, İbsen'in sözcükler ile çizdiği resim (simgecilik) ile Stone'un tasarladığı sinematografik imge arasındaki uzamsal uyumdur.

Araştırmanın genel hatlarını tiyatro ve sinema arasındaki farklara-benzerliklere yönelik olarak yapılan muhakeme oluştururken, analitik inceleme yöntemiyle eserlerdeki kavramsal derinlik aydınlatılmaya çalışılmıştır.

2. Yaban Ördeği ile Baba ve Kız (2015) Arasındaki Sanatsal Uyum-Çatışma

Yaban Ördeği'nin ilk sahnesi tüccar Werle'nin evindeki iki uşağın (Pettersen ve Jensen) diyalogu ile başlar. Bu diyalog vasıtasıyla seyirci; Werle ile Bayan Sörby (evi yöneten kâhya kadın) arasında bir ilişki olduğuna dair söylentiler yayıldığını, Werle'nin bir oğlu olduğunu, ancak oğlunun uzun zamandır dağdaki maden ocaklarının orada yaşadığını ve kente hiç inmediğini öğrenir. Bu sırada Werle'nin eski iş ortağı olan yaşlı Ekdal hırpani kıyafeti ile sahnede görünür, büroya gitmeye çalışmaktadır. Uşakların kendi aralarındaki diyalogları aracılığı ile Ekdal'ın hakkındaki ilk izlenim oluşur: Ekdal'ın büronun elemanlarından biri olmadığı, bazen yazı işlerini üstlendiği, eskiden ekonomik durumunun yerinde olduğu, bir dönem subaylık yaptığı, sonradan kereste ticaretine başladığı, Werle ile dağdaki maden işletmesinde çalıştığı ve Werle'ye oynadığı bir oyunun ardından bir dönem hapiste yattığı anlaşılır.

Pettersen ve Jensen toplumun iz düşümü gibidir, herkes tarafından inanılan gerçeği dile getirirler. Dramatik kimliklere ait bir görüş, gerçeği her zaman bütünüyle yansıtmayabilir. Bir repliği değerlendirmenin yöntemi, tüm karakterleri -içlerinde bulundukları koşulları göz önünde bulundurarak- çapraz bir okumaya tabi tutmaktır.

Pettersen ve Jensen konuşmaya devam ederken yemek odasının kapısı açılır ve konuklarla beraber Bayan Sörby, Werle, yaşlı Ekdal'ın oğlu Hjalmar Ekdal ve Werle'nin oğlu Gregers odadan çıkarlar. Konukların sohbetinden keyiflerinin yerinde olduğu anlaşılır. Lakin Werle huzursuzdur:

“WERLE: (Alçak sesle ve keyifsiz) Sanırım hiç kimse farkına varmadı, Gregers.

GREGERS: (Ona bakarak) Neyin?

WERLE: Sen de dikkat etmedin mi?

GREGERS: Neye dikkat etmeliydim?

WERLE: Masada on üç kişiydik.

GREGERS: Öyle mi? On üç kişi miydik?

WERLE: (Hjalmar Ekdal'a bakarak) Genellikle hep on iki kişi olurduk. (Diğerlerine) Lütfen buyrun beyler.

(Werle ve yanındakiler, Hjalmar ile Gregers hariç, arka sağdan çıkarlar.)

HJALMAR: (Konuşulanları duymuştur) Beni davet etmemeliydin Gregers.” (İbsen, 2019: 8)

İleriki sahnelerde karakterler ile ilgili detaylar açıklandıkça Werle'nin Hjalmar'ın yemekteki varlığından rahatsız olduğuna

dair bir fikre varmak daha da kolaylaşacaktır. Werle'nin sakladığı gerçeğin trajik bir son ile nihayete ermesinde önemli bir rol üstlenen Hjalmar'ın on üçüncü kişi olarak Werle'ye şans getirmediği açıktır. Öte yandan gerçeğin, sonucu ne olursa olsun ortaya çıkmasının gereğine inanan bir idealist olarak Gregers'in babasını ihbar etmesi, on üçüncü havari ile yer değişmesini mümkün kılan alternatif bir okumaya olanak vermektedir. Hangi yorumun makul olacağına dair verilecek karar, Gregers'in seçimlerini irdelemeyi gerektirir: Arkadaşı Hjalmar'ın mutluluğu için bir illüzyonun içinde yaşamasına razı olmak ya da mutsuzluğuna rağmen gerçeğin peşinde koşmak. Gregers'in seçimi açıktır ve bu yüzden onun idealizme olan inancı, bu oyun bağlamında tartışılmaya açık kavramlardan biri hâline gelir.

Gregers, babası tarafından adına bir toplantı tertip edilince uzun zamandır görmediği arkadaşı Hjalmar'ı yemeğe davet etmiştir. Hjalmar ve Gregers okul arkadaşlarıdır, yaklaşık on altı, on yedi yıldır birbirlerini görmemişlerdir. Yıllar sonra gerçekleşen bu görüşmede, iki arkadaşın kendileri hakkında paylaştıkları bilgiler, oyunun trajik sonunu hazırlayan süreci başlatır.

Gregers, annesinin ölümünden önce evlerinde çalışan Gina Hansen ile Hjalmar'ın evlendiğini öğrenir. Hjalmar hem bu evliliğe hem de fotoğrafçı olmasına Werle'nin ön ayak olduğunu, kendisine maddi yardımda bulunduğunu belirtir. Geçen uzun yıllar boyunca iki arkadaşın arasında yazılı iletişimin kurulmasına Werle'nin sıcak bakmadığı, bu sahnedeki diyaloglardan anlaşılmaktadır. Gregers'in, -Hjalmar'ın verdiği bilgilere dayanarak- babasının

vicdanlı biri olduğuna dair vardığı kanaat, kısa bir süre sonra değişecektir.

Werle ve Bayan Sörby konuklarla beraber Tokay şarabı üzerine sohbet ederken muhasebeci Graberg ile yaşlı Ekdal'ın büro kapısı kilitli olduğu için salondan geçmek zorunda kalmaları, soğuk bir havanın esmesine sebep olur. Werle'nin yaşlı Ekdal'ı görmekten dolayı rahatsız olduğu açıktır. Diğer taraftan Hjalmar da babasını tanımamalıktan gelir. Werle ile yaşlı Ekdal'ın arasında yıllar önce meydana gelen ve henüz oyunun bu aşamasında açıkça dile getirilmeyen sorun, Hjalmar'ın topluma karşı mahcup bir tavır takınmasına sebep olmaktadır. Bu sorun yaşlı Ekdal'ın hapse girmesine sebep olmuş, suçun yıllar önce Werle'nin itibarını sarsma ihtimali Hjalmar'ın babasından utanması sonucunu daha çok doğurmuştur.

Bayan Sörby ile konuklar, arka odaya çekildikten sonra Werle ve Gregers yalnız kalır. Werle, oğluna karşı çekingen bir tavır içerisinde. Gregers, Ekdal ailesinin yoksulluk içerisinde oluşundan dolayı babasını eleştirir; zira yaşlı Ekdal, Werle'nin eski dostudur ve yardımını ondan esirgememelidir. Fakat Werle, bu dostluğun kendi itibarını zedelediğini, eskiden satın aldıkları arazide yasa dışı ağaç kesimi yapıldığını ve arazinin haritası Ekdal tarafından hazırlandığı için işlenen suçtan da onun sorumlu olduğunu belirtir. Gregers, yasanın ihlal edildiği hususundan Ekdal'ın habersiz olma ihtimalini öne sürer ama Werle için -kanıt yetersizliğinden dahi olsa- kendisinin aklanması ve sadece Ekdal'ın hüküm giymesi vicdanının rahat olması için yeterli bir sebeptir. Werle, bürosunun yazı işlerini yaptığı için yaşlı Ekdal'a maaş bağlamasını ve Hjalmar'ın bir

fotoğraf stüdyosu açıp Gina Hansen ile evlenebilmesine ön ayak olmasını karşılıksız yapılan iyilikler olarak sunsa da Gregers, tüm bu yardımların ardındaki sebebi açıkça anlatır. Gregers, Werle'nin Gina Hansen ile olan ilişkisini annesinden öğrendiğini, annesinin Werle'nin hayatındaki kadınlar nedeniyle üzüntüden hastalandığını ve Hjalmar'ın bu ilişkiden habersiz olduğunu dile getirir. Aralarındaki diyalog sürdükçe Werle'nin oğlunu kente çağırma sebebi anlaşılır: Werle, oğlunun dağdaki işletmede maaş karşılığı çalışmaktan vazgeçmesini, kente taşınmasını, şirkete ortak olmasını ister. Gregers'a göre Werle'nin bu teklifi yapmasındaki tek amacı Bayan Sörby ile yapacağı evlilik için oğlundan onay almak, onu kente taşınmaya ikna ederek çevreye karşı mutlu bir aile tablosu çizmek, bu yolla hakkında çıkan dedikoduları sona erdirmektir. Gregers, babasını başkalarının acıları üzerine yaşam tesis eden biri olarak görür, evden ayrılacağını babasına bildirir. Bu sahnede, babası ile olan diyalogunun ardından Gregers'ın bir karar aldığı görülmektedir. Bu karar, oyunu bir adım daha öteye taşır:

“WERLE: Görüyorum ki gerçekten aramızdaki uçurum çok büyük.

GREGERS: (Kendine hâkim olmaya çalışarak, eğilir) Bunun ben de farkındayım. Bu yüzden şapkamı alıp gidiyorum buradan.

WERLE: Gidiyor musun? Evi terk mi ediyorsun yani?

GREGERS: Evet. Şimdi nihayet, yaşamak için artık tek bir görevimin olduğunu görüyorum.

WERLE: Nasıl bir görevmiş o?

GREGERS: İşittiğinde muhakkak güleceksin.

WERLE: Yalnız yaşayan bir adam öyle kolay gülmez.

GREGERS: (Arka tarafı işaret ederek) Bir bak baba, senin yakın arkadaşların Bayan Sörby ile körebe oynuyorlar. İyi geceler, hoşça kal.

(Arka taraftan sağdan çıkar. Misafirlerin konuşma ve gülüşmeleri işitilir ve odadan geldikleri görülür)

WERLE: (Gregers'ın arkasından alay ederek mırıldanır) Aptal! Bir de ben akılsız değilim diyor!” (a.g.e., s. 25).

Baba ve oğul arasındaki çatışmanın boyutlarını idrak edebilmek adına bu sahne önemli bir rol üstlenir. Zira iki erkeğin arasındaki uçurumun zeminini, hayata dair güttükleri amaçların farklılıkları teşkil eder. Bu bağlamda Werle'yi bir hedonist olarak tanımlamak uygun olabilir; onun ideali, bireysel hazlarına ulaşmak için çaba sarf ederken topluma karşı da mümkün olan en olumlu intibayı tesis edebilmektir. Formun görünen yüzü sorunsuz olduğu takdirde, formun içeriğinde meydana gelen deformasyon amaca giden yolda bir engel teşkil etmez. Daha fazla bireysel haz için bir illüzyon yaratmak ve toplumu bu yapay gerçekliğe inandırmak etik bir sorun değildir, çünkü yaşamın merkezinde bireyin kendisi vardır. Bu anlayışa göre tikelin tümel için değil, tümelin tikel için var olduğu sonucu çıkarılabilir.

Karakterlerin gözlerinin iyi görmemesinin ya da körlük kavramının, oyunda fiziksel bir engel olarak sunulmasının yanı sıra bir metafor olarak da öne çıkan

göstergelerden bir tanesi olduğu söylenebilir. Werle'nin gözlerinin zamanla daha az görmeye başlaması ya da çevresindeki arkadaşlarının körebe oynaması; hakikati görmekten kaçınmalarının, kendi kurguladıkları illüzyondan gittikçe daha fazla pay aldıklarının bir ifadesidir.

Oysa Gregers'a göre ormanın varlığı ağaca hizmet etmez; ağaç, orman için vardır ve ormana karşı sorumludur. Âdil bir toplumu tesis edebilmek için hakikate sıkı sıkıya bağlı olmak gerekir; onun ideali, sonucu her ne olursa olsun gerçeğin ortaya çıkarılmasıdır. Bu ideal uğruna babasının itibarının sarsılmasını, kendisine sunulan imkânları yok saymayı ve arkadaşı Hjalmar'ın mutlu yuvasının trajik bir sonla dağılmasını göze alır. Gregers'in, Hjalmar'ın trajik bir son ile yüzleşmesi ihtimali pahasına gerçeği dile getirme eğilimini, bir ideal uğruna yapılan katıksız bir kötülük olarak yorumlamak -en azından Kant için- mümkün olmayabilir. Gregers'ı, Hjalmar'a olan sevgisi ile ahlaki yasaya uygunluk (gerçeğin ortaya çıkması) arasında yapılacak bir seçime zorlamak bir açıdan güçtür; zira Gregers'in gerçeği ortaya çıkarma çabasının diğer bir boyutunu değerlendirirken Kant'ın şu ifadesi akla gelir: "... ancak ve ancak özgürlük idesi altında eylemde bulunabilen her varlık, tam bundan dolayı, pratik açıdan gerçekten özgürdür ..." (Kant, 2020: 66). Bir eylemin ahlaki olup olmaması hususunda yapılacak olan değerlendirme, ancak ve ancak eylemi hayata geçiren iradenin özgür olup olmamasına bağlı ise Gregers'in Hjalmar'a seçim yapabilme özgürlüğünü (ortaya çıkan hakikate rağmen Gina ile yaşamaya devam etmek ya da ondan ayrılmak) armağan ettiğini söylemek mümkün olur. Dolayısıyla Gregers'ın sadece genel bir yasaya (hakikati ortaya çıkartmak) uymak

adına Hjalmar'ı araç olarak kullandığını iddia etmek yeterli olmaz; Gregers'ın eylemini, Hjalmar'ın bireysel çıkarları (özgür bir iradeye sahip olmak) ile genel ahlaki yasa arasında kurduğu köprü nedeniyle ahlaki saymak daha makul bir yorum olabilir. Diğer bir deyişle, ağacın çıkarları ile ormanın çıkarları aynı noktada uzlaşmış ne ağaç ormanın uğruna ne de orman ağaç için feda edilmiştir. Lakin idealizm ve ahlaki eylem kavramlarına Nietzsche'nin perspektifinden bakıldığında, aynı sonuca ulaşmanın mümkün olmayacağına ileriki bölümlerde değinilecektir.

Oyunun ikinci perdesi Hjalmar'ın fotoğraf atölyesinde geçer; burası oldukça geniş bir çatı katıdır. Sahne başladığında Gina dikiş dikmekte, Hedvig ise kitap okumaktadır. Sahnenin ilerleyen safhalarında Hedvig'in resim yaptığı dikkati çeker. Özellikle görme yetisine hitap eden eylemlerle muhatap olan Hedvig'in görme kabiliyetini kaybetme ihtimali, akla tragedya kahramanlarını getirir. Tragedya kahramanı, tüm mücadelesine rağmen kadere boyun eğmek zorunda kalır, trajik hatası nedeniyle helak olur. Nasıl ki Oidipus'un trajik hatası seçim yapabilme iradesinin bir sonucu değilse, Hedvig de trajik sonunu hazırlayan hakikate yönelik seçim yapabilme kabiliyetinden yoksundur.

Sahne boyunca Hedvig ve Gina'nın alışveriş masraflarını hesaplamalarına, boş olan odalarını kiraya verme çabalarına, Werle'nin evinde düzenlenen toplantıdan dönen Hjalmar'ın yemekte yaşananlara dair izlenimlerine, yaşlı Ekdal'ın da içerisine dâhil olduğu sıcak aile bağlarına ve ekonomik durumlarına dair fikir edinmek mümkündür. Hjalmar yemekten eve döndükten bir süre sonra Gregers bir

sürpriz yapar ve Hjalmar'ın evine gelir; anlattığına göre babası Werle ile tartışmış, bir otele yerleşmiştir. Bu ziyaret vasıtasıyla Hedvig ile de tanışan Gregers, çocuğun on dört yaşında olduğuna ve kalıtım sebebiyle görme yetisini kaybedeceğine dair önemli bilgiler edinir. Bir zamanlar Højdal işletmelerinin bulunduğu sahadaki ormanlık arazide çalışmış, doğa ile iç içe yaşamış yaşlı Ekdal'ın şimdi şehirde, dört duvarın arasında yaşayabilmesine hayret eden Gregers, yaşlı Ekdal tarafından çatı arasında yapılan, kümes hayvanlarının barındığı küçük bir yaşam alanına şahit olur. Oyun boyunca bilinçli ya da bilinç dışı bir şekilde temsili birtakım öğelerin, trajik boşlukları doldurdukları ya da doldurma gayreti içerisinde oldukları göze çarpar. Yaşlı Ekdal'ın taşrada yaşama özlemini gidermek için hayvanlara çatı arasına kurduğu küçük yaşam alanı; Hedvig'in görme hususundaki yetersizliğine nazire yaparcasına resim yapması ve kitap okuması; Gina'nın görme sorunu yaşayan Werle ile yaşadığı trajik ilişki sebebiyle açılan yarayı bir fotoğrafçı (görme kabiliyeti gelişmiş biri) ile sarması; Werle tarafından fizyolojik ve sosyal açıdan zarar gören yaban ördeğinin/Hedvig'in, Ekdal'ların evinde yeni bir yaşama kucak açması bahsi geçen temsili öğelere örnek gösterilebilir.

Yaşlı Ekdal, ördeklerin yaralandıktan sonra suyun dibine dalma refleksinin olduğunu, elindeki yaban ördeğinin de vurulduktan sonra suyun dibine daldığını, Werle'nin av köpeği tarafından dipten çıkarıldığını söyler. Gregers ise halihazırda sahip olduğu sosyal kimliğin yerine, ördekleri suyun dibinden çıkaran (onlara yeniden nefes alma şansını sunan) çevik bir köpek olmayı tercih edeceğini belirtir. Gregers için Werle gibi olmak yerine çevik bir kö-

pek olmayı tercih etmek, bu diyalogun içerisinde sıradan bir istek değildir; zira suya batmış bir ördeği dipten çıkararak ona yeniden yaşama şansı veren köpek ile Ekdal ailesini yalan üzerine kurulu bir düzenin içerisinde çekip çıkarmak isteyen kurtarıcı arasında bir bağ vardır. Ekdal, yaralı ördeğe sahip olmalarını başka birine borçlu olduğunu söylediğinde, Gregers bu kişinin babası olabileceğini ifade eder, Hjalmar ise bu tahminin karşısında hayrete düşer. Gregers'in sahne boyunca sarf ettiği imalı sözler Hedvig'in dikkatini çeker ve Gregers'in aslında Ekdal ailesine başka bir şey anlatma çabası içinde olduğunu sezer. Sahnenin sonunda Gregers, kiralık odalarını tutma konusunda -Gina bu tekliften rahatsız olsa da- Ekdal ailesini ikna eder ve ertesi sabah taşınacağını söyler. Gina, daireyi Gregers'a kiraya vermelerinden dolayı Werle'nin rahatsızlık duyacağını, yaşlı Ekdal'ın Graberg'den elde ettiği küçük geliri bu sebeple kaybedebileceğini ifade etse de Hjalmar'ın bu konuda endişesi yoktur: "Hayata karşı görevi olan adamın da bağımsız olmaya ihtiyacı vardır zaten" (İbsen, 2019: 49). Hjalmar için ekonomik olarak bağımsız olmak ve yaşlı babasını para kazanmak zorunluluğundan kurtarmak, Werle ile olan ilişkisinin akıbetinden daha önemlidir. Hjalmar'ın bağımsızlık ve görev kavramları arasında kurduğu bağlantı; Gina'ya dair öğreneceği hakikatle sarsılacak olan idealist bakışı yavaş yavaş inşa eder, oyunun sonunda yıkılacak olan Babil Kulesi'nin yüksekliğini artırır.

Üçüncü perdede, oyunun başından beri kullanılan semboller ile oyun kişileri ve olaylar arasında doğrudan bağlantılar kurulmaya başlanır. Kahvaltının öncesinde Hjalmar'ın atölyedeki çalışmasına, Gina'nın kahvaltıya yönelik hazırlıklarına, Hedvig ve

yaşlı Ekdal'ın gündelik meşguliyetlerine şahit olunur. Gregers'in sahneye dâhil olmasıyla beraber olay dizgesi baht dönüşü (Peripetie)'ne doğru ilerlerken Hjalmar ile arasındaki diyalog, önemli bir asal kriz olarak kabul edilebilir. Hjalmar ve yaşlı Ekdal'ın tavan arasında tavşan avlarken kullandıkları tabancanın sesi, Gregers ve Hjalmar'ın arasında geçecek olan diyalogu başlatan bir tetikleyici unsur olarak kabul edilebilir. Hjalmar ve yaşlı Ekdal'ın avlanırken kullandıkları tabanca, Ekdal ailesi için hayati bir öneme sahiptir. Zira yaşlı Ekdal suçlu bulunduğu bu tabanca ile intihar etmeyi düşünmüş ama gerçekleştirememiş; babası cezaevine düştüğünde, zamanın durmasını bekleyen Hjalmar için yaşamın olağan akışına şahit olmanın yarattığı sarsıcı etki, onu da intihar girişimine sürüklemiştir. Lakin Hjalmar'ın da gerçekleştiremediği girişimi bir miras gibi devralan Hedvig, oyunun sonunda gerçekleştirmeyi başaracaktır.

Hjalmar, diyalog boyunca bir süredir üzerinde çalıştığı fakat ayrıntılarını paylaşmaktan imtina ettiği buluşundan bahseder. Buluşunun fotoğrafçılık üzerine olduğu tahmin edilebilir fakat niteliğine dair ayrıntılı bilginin verilmemesi, daha önce sözü edilen Babil Kulesi'nin yüksekliğini daha da arttırmaktadır. Zira Hjalmar, bu buluş ile Ekdal ailesinin itibarını yeniden kazanacağını, babasının üniformasını çekinmeden yeniden giyebileceğini, bu buluşu hayata geçirmenin bir insanlık görevi olduğunu ifade eder. Buluşun ne olduğuna dair bilgi verilmemesi, Hjalmar'ın rasyonel bir planı olup olmadığına dair okuyucunun fikir yürütmesine bilinçli olarak engel olurken Hjalmar'ı, inanç/umut kavramlarının salt bir imgesi hâline getirir.

“GREGERS: Sevgili Hjalmar dostum, bana göre sen, bir bakıma şu yaban ördeğine benziyorsun.

HJALMAR: Yaban ördeğine mi? Bu ne demek şimdi?

GREGERS: Sen de dibe batmışsın ve dipteki yosunların arasına saplanıp kalmışsın.

HJALMAR: Herhalde sen şimdi, saçmayla vurulan yaban ördeği gibi, o felaket sonucu babamı az kalsın öldürecek olan o darbeyi kast ediyorsun... ve beni de yaralayan o olayı tabii.

GREGERS: Hayır sana, sen doğrudan vurulmuşsun, diyemem. Ancak sen zehirli bir bataklığa saplanmışsın, Hjalmar. Senin vücuduna sinsi bir hastalık girmiş; sen kendi isteğinle dibe inmişsin, artık karanlıklar içinde ölmeye hazırsın.

HJALMAR: Ben mi? Karanlıklar içinde ölmek mi? Bak Gregers, sen gerçekten bu tür konuşmayı bırakmalısın.

GREGERS: Sen sadece sakın ol, seni tekrar bacaklarının üzerine basar duruma getireceğim. Bak, benim de dünden beri bir insanlık görevim var.” (a.g.e., s. 65-66)

Gregers'in, -sırrını henüz paylaşmamış olmasına rağmen- fırsatını her bulduğunda Hjalmar'ın mutlu yuvasını ima yoluyla eleştirmesi dikkat çekicidir. Yukarıdaki repliklerde ve diyalogun devamında görüldüğü üzere tartışmanın eksenini anlamayan, ailesi ile mutlu olduğunu sürekli tekrarlayan Hjalmar'ın çabasına karşı Gregers'in iç motivasyonu hem izleyici/okuyucu için sarsıcı hem de bir oyunculuk ödevi olarak ölçü hususunda zorlayıcıdır.

Hazırlanan kahvaltı sofrasına Molvig ve Relling de dâhil olduktan sonra Gina,

Hjalmar ve Hedvig arasında geçen sohbet mutlu aile imgesini pekiştirir. Lakin Gregers'in hiç beklenmedik bir anda Hjalmar'ın evini bataklık ve kokuşmuş ifadeleri ile tanımlaması gerilimi artırır, Gregers ve Relling'in arasında bir tartışmanın vuku bulmasına neden olur. Tartışma sürerken kapı çalar; gelen, Gregers ile konuşmak isteyen Werle'dir. Evin ahalisi konuşabilmeleri için Gregers ve Werle'yi yalnız bırakır. İkilinin arasında geçen sohbette Gregers'in hakikati ortaya çıkartmaya yönelik çabasının nedeni daha da belirgin bir hâl alır; zira Gregers'in repliklerinden anlaşıldığı üzere Werle, yaşlı Ekdal'a kumpas kurarken Gregers bundan haberdardır ve korkusundan dolayı babasını engelleyememiştir. Bu çaresizliğin yıllar içerisinde getirdiği büyük pişmanlık, şu an Gregers'in hakikati Hjalmar'a söyleme hususundaki arzusu için bir itici güç olmuştur. Sahnenin sonunda Gregers, Werle'nin şirket ortaklığı ve mal paylaşımı konusundaki tekliflerini reddeder. Werle, Gregers'in değişmeyen tavrına karşı onu idealist bir savaşçı olarak görmekten ziyade annesinde görülen vicdan hastalığının semptomlarını kalıtsal olarak taşıyan biri olarak tanımlamaktır.

Werle gittikten sonra Gregers, kendisiyle konuşmak için Hjalmar'a beraber dışarı çıkmayı önerir. Relling ve Gina, Hjalmar'ın Gregers ile gitmesini istemez. İlginç olan taraf, sahnenin sonunda Relling ve Gina'nın Gregers hususunda Werle ile ortak bir kanaate sahip olmalarıdır: Relling, Gregers'in namusluluk hastalığına kapılmış biri olduğunu ve kendisinden hoşlanmadığını dile getirirken, Gina ise Gregers'i "iğrenç bir yaratık" olarak tanımlar. Masanın kenarında durup annesine dikkatle bakan Hedvig sahnenin

son repliğini dile getirir: "Bütün bunlar bana öyle garip geliyor ki..." (a.g.e., s. 75). Hedvig'in yabancılaşması, oyunun ilerleyen sahnelerinde gitgide artacak; oyun, Hedvig için kalıcı bir soyutlanma ile sonlanacaktır.

Dördüncü perdenin başında, Hjalmar'ın öğle yemeğine geciktiğine ve Gregers ile yürüyüşten hâlâ dönmediğine şahit olunur. Bir süre sonra Hjalmar eve gelir, fakat tavırları bir sorun olduğuna dair ipuçları vermektedir: Bir daha tavan arasına ayak basmayacağını, yaban ördeğinin başını koparmak istediğini, bundan sonra tüm çalışmalarını tek başına yapacağını, evinde başka birine ait bir yaratığı artık görmek istemediğini belirtir, muhtemelen Gina ile yalnız kalabilmek için yürüyüşe çıkması hususunda Hedvig'e telkinde bulunur.

Hjalmar, kazandıkları parayı Gina'nın uzun süre idare edebiliyor oluşunu dikkat çekici bulduğunu belirtir, Gregers'tan duyduğu muhtemel olan hakikatleri Gina'ya hızla aktarmak yerine, onun ağzını aramayı tercih eder. Sonuç itibarıyla Hjalmar, yaşlı Ekdal'ın ihtiyaçlarını kendi kazancıyla karşıladığını sanırken, Werle'den gelen maddi yardımın, yaşlı Ekdal'a yazı işleri karşılığında ödenen cüzi bir ücretten ibaret olmadığını anlar. Werle ve Gina arasındaki geçmişte yaşanan ilişkiye değinmeden önce Gina'nın beden diline -sesinin ve ellerinin titremesine- odaklanan Hjalmar'ın yürüttüğü soruşturma, bir muammayı ortaya çıkarma çabasının tezahürü olmaktan ziyade aldatılmışlıktan doğan öfkenin dışa vurumudur, sonrasında cereyan edecek olan intikam alma sürecinin ilk basamağını oluşturur. Gina, Werle ile olan eski ilişkisini Hjalmar'a itiraf eder ve yaklaşık on beş yıllık beraberlikleri boyunca mutlu giden

evliliklerini baltalamaktan korktuğu için bu hakikati açıklayamadığını söyler. İkisinin arasındaki tartışma, bir günah çıkarma sahnesinden ziyade bir ölçüde karşılıklı iktidar mücadelesine dönüşür; zira Gina, kendisine yöneltilen sorulara kaçamak yanıtlar vererek konuyu kapatmaya çalışır:

“HJALMAR: Demek hiçbir zaman geçmişine dönüp bakıp da onu bir gözden geçirme ihtiyacı duymadın.

GINA: Hayır, inan ki, Tanrı biliyor ya, bu eski olayı çoktan unutup gitmiştim.” (a.g.e., s. 81).
(...)

“GINA: Peki, söyle bana bakayım Hjalmar, sen benim gibi bir kadını almamış olsaydın, senin halin nasıl olurdu dersin?

HJALMAR: Senin gibi bir kadın ha?

GINA: Evet, ben her zaman sana oranla daha hesaplı, daha becerikli ve deneyimli biriyim. Bu da doğal, çünkü senden birkaç yaş daha büyüğüm.” (a.g.e., s. 82)

Gregers neşeyle eve girer ve sohbete dâhil olur. Gregers’in hakikatin ortaya çıkmasından sonraki beklentisi/umudu; Hjalmar’ın Gina’yı affedeceği, evliliğin yalandan arınmış, daha sağlam temeller üzerinde yükseleceğidir.

Aşağıdaki diyaloglar, oyun boyunca yazarın koruduğu anlatım biçimine hizmet eden ve öne çıkan kısımlardır:

“GREGERS: Sen gittikçe sizin o yaban ördeğine daha çok benzemeye başladın Hjalmar.

(Relling koridor kapısından girer)

RELLING: Ne, yine mi yaban ördeği?

HJALMAR: Ah, tabii... Yaşlı Werle’nin yaralı kanatlı av kurbanı.” (a.g.e., s. 84).
(...)

“RELLING: Evet, Hedvig bana göre bu tartışmaların dışında tutulmalı. İkiniz de yetişkin insansınız, evlilik ilişkinizi Tanrı aşkına, istediğiniz şekilde yürütün, berbat edin, bozun. Ancak ikiniz de Hedvig’e karşı çok dikkatli davranın. Sizi uyarıyorum, aksi halde günün birinde onun felaketine neden olursunuz.” (a.g.e., s. 85)
(...)

“BN. SÖRBY: Ah Gina, ben yine de, benim davranışlarımı en akıllıca buluyorum. Werle de kendine ilişkin hiçbir şeyi gizlemedi benden. Bakın işte bu bizi birbirimize iyice bağladı. Şimdi oturup benimle bir çocuk gibi açık açık, samimi konuşabiliyor. Daha önceleri buna asla imkân bulamamış. Bu sağlıklı, hayat dolu adam, bütün gençliğinde ve en güzel yıllarında günahlar ve nasihatlerden başka bir şey işitmemiş. Anladığıma göre bunlar da daha çok ölümle, öteki dünya ile ilgili konuşmalarımız.

GINA: Evet, söylediğin gibiydi gerçekten.

GREGERS: Bayanlar bu konuda konuşmalarını sürdürmek niyetindelerse, ben izin isteyeyim.

BN. SÖRBY: Peki, rahatsız olmayın, kalabilirsiniz. Bu konuda bir kelime dahi etmeyeceğim. Yalnız bilmenizi isterim ki, bu işte asla gizlilik ve hile yolunu seçmedim. Belki dışarıdan, dev büyüklükte bir mutluluk yakaladığım görünebilir; oysa bu aslında görece bir durum. Ben aldığım dan daha çok şey vermiş bulunuyorum. Onu asla ve hiçbir koşulda terk etmeyeceğim. Şimdilerde ya da sonraları yardıma muhtaç hale geldiğinde, ona başkalarından çok

daha iyi hizmet edecek ve yararlı olmaya çalışacağım. Buna söz veriyorum.

HJALMAR: Ne gibi yardıma ihtiyacı olacak?

GEREGERS: (Bayan Sörby'ye) Tamam şimdi o konuda konuşmayınız.

BN. SÖRBY: Werle de konuşulmamasını istiyor; ancak artık bunu gizlemenin yararı olmayacak. O kör olmak üzere.

HJALMAR: (Kuşkulanır) Kör mü olacak? İlginç... O da mı kör olacak?" (a.g.e., s. 88-89).

Yaban ördeği metaforunun içerdiği anlam yükü, oyun boyunca sürekli yer değiştirir: Bazen Werle tarafından yara almış bir Hjalmar, bazen de Werle tarafından dolaylı yoldan hediye edilen bir Hedvig olarak biçim değiştirir ama oyunun temel motifi olma görevini her perdede sürdürür.

Oyunda sık sık kullanılan bir diğer ifade biçimi olarak, karakterlerin imada bulundukları konunun bağlamının farkında olmaksızın ürettikleri önsemeler öne çıkar. Evliliğin içerisindeki çatışmaların Hedvig'e yansıtılmaması, aksi hâlde bir felaket ile karşılaşılabilceğini yukarıdaki replikler ile belirten Relling, kuşkusuz bu uyarıyı Hedvig'in intiharını öngörerek yapmamaktadır.

Bayan Sörby, Werle ile evlenmek için ertesi gün Höjdal işletmelerine doğru yola çıkacağından ötürü -sadece Gina ile karşılaşacağını umarak- veda etmek üzere Hjalmar'ın evine gelmiştir. Bayan Sörby'nin bu sahnedeki varlığı, yukarıdaki diyalogda da görüleceği üzere hem kendi ilişkisindeki açık sözlülüğünü vurgulayarak farkında olmaksızın Gina'nın yalanının altını çizer

hem de Werle'nin kör olma ihtimalinden bahsederek Hjalmar'a Werle ve Hedvig arasında bağlantı kurabilme imkânını sağlar. Gregers'in, bayan Sörby'nin sözünü keserek Werle'nin hastalığından bahsedilmesine karşı çıkması, Hjalmar ile çıktığı yürüyüş sırasında Hedvig'e ait hakikati açıklamadığının en açık kanıtıdır, fakat bir hakikat savunucusu/idealist olarak öne çıkan Gregers'in bu hakikati sonsuza kadar saklamayacağı da öngörülebilir, öte yandan bu sırrı ne zaman açıklamayı planladığına dair oyunda bir ipucu yer almamaktadır. Werle ve Hedvig'in kör olmaya dair paylaştıkları ortak kader, Hjalmar için şimdilik sadece bir tesadüften ibaret olmalı ki bu sırada tek maksadı, Graberg'e gidip patronuna ne kadar borçlu olduğunu öğrenmek ve ona borcunu ödemektir. Lakin Hedvig'in getirdiği mektup, Hjalmar'ın ekseninde anagnorisis'i sağlayacak bir tetikleyici unsur olma niteliğini taşır. Neşe içinde eve gelen Hedvig kapıda Bayan Sörby ile karşılaşmış ve ondan bir mektup almıştır; Werle'nin el yazısı ile yazılan mektupta büyükbabanın yazı işleri ile uğraşmasına artık gerek kalmadığı, ihtiyaç duyduğu sürece muhasebeden aylık yüz kron alabileceği, bu bağışın daha sonra Hedvig'e kalacağı yazılıdır.

Gregers, bu mektubun Hjalmar'a kurulan bir tuzak olduğunu söyler. Zira Werle sabah eve geldiğinde Gregers'a, Hjalmar'ın sandığı gibi bir adam olmadığını söylemiştir. Gregers'a göre Werle, hediye edilen bu bağış vasıtasıyla Hjalmar'ın ahlaki ideallerinden para karşılığında vazgeçebileceğini kanıtlamayı umut etmiştir. Gregers haklı çıkar ve Hjalmar mektubu yırtar, fakat Gregers'in öngöremediği şey tüm hakikatin ortaya çıkmasından sonra Hjalmar'ın evi terk edeceğidir. Önce Werle ve

Hedvig'in arasındaki kalıtsal ortaklık, ardından Werle'nin yapmak istediği yüklü bağış ve son olarak Gina ile yaptığı evliliğe Werle'nin önyak olması Hjalmar'ın Gina'ya şu soruyu yöneltmesine neden olur:

"HJALMAR: Sen şu tek soruma cevap ver: Hedvig benden mi... ya da...? Söyle hadi!"

GINA: (Sert bir dikkatli tavırla ona bakar) Bilmiyorum." (a.g.e., s. 96)

Hjalmar çıktıktan sonra Gregers ve Hedvig arasındaki diyalog öne çıkar: Hedvig, babasının Hjalmar olmama ihtimalini dahi göze almıştır, aralarındaki sevginin her güçlüğü aşacağına inanır. Yaban ördeği Hedvig'e hediye olarak verilmiş ve Hedvig onu çok sevmiştir; o hâlde bir hediye olarak verilen Hedvig'in, Hjalmar tarafından sevilmemesi için hiçbir neden yoktur. Yaban ördeği metaforu üzerinden böyle bir bakış açısı sunan Hedvig, Gregers'in sorusuna vakit kaybetmeden olumlu bir yanıt verir:

"GREGERS: (Ona biraz yaklaşarak) Sen şimdi kendi isteğinle, babanın hatırı için, yaban ördeğini feda edebilir misin?"

HEDVIG: (Ayağa fırlar) Yaban ördeğini mi!

GREGERS: Peki, bu kez de sen, babanın hatırı için çok sevdiğin yaban ördeğinden vazgeçsen iyi olmaz mı?

HEDVIG: Bunun geri gelmesine yardımcı olur mu, dersiniz?

GREGERS: Bir dene, Hedvig.

HEDVIG: (Yavaşça ve parıldayan gözlerle) Evet. Bunu denemek istiyorum.

GREGERS: Bu kararından vazgeçmeyeceğine iyice emin misin?

HEDVIG: Büyükbabamdan rica ederim, benim için gider yaban ördeğini vurur." (a.g.e., s. 99)

Gregers'in, yaban ördeğinin feda edilmesine dair aralarındaki anlaşmadan annesine bahsetmemesi hususunda Hedvig'e telkinde bulunması, metnin içerisinde gerçekçi bir öge olmaktan ziyade sembolik bir değer taşır; zira pek çok yönden Hedvig ile aynı konumda olan yaban ördeğinin kurban edilmesi, Hedvig'in kendini vurmasında somut bir ifade kazanacaktır.

Sahnenin sonunda Hjalmar'ın Relling'e uğradığı ve Molvig'i de alarak çıktığı öğrenilir, fakat nereye gittikleri belli değildir. Gregers, Hjalmar'ın bir daha eve dönmeme ihtimaline karşı kaygısını dile getiren Hedvig'e, sabah erkenden kalkıp onu arayacağını ve eve gelmeye ikna edeceğini söyler.

Beşinci perdenin başında henüz Hjalmar eve gelmemiştir, büyükbabanın yaşanan münakaşadan haberi yoktur. Gina ve Hedvig, Hjalmar'ın Relling'in evinde kaldığını öğrenir. Bu sahnede Gregers ve Relling'in arasında geçen diyalog dikkat çekicidir; iki karakteri metnin içinde sembolik bir yere konumlandıran bu diyalog boyunca Gregers tarafından temsil edilen "ideal amaçlar" ile Relling tarafından savunulan "hayat yalanları"nın çatışması görülür. Relling bir hekim olarak insanların kendi gerçekleri ile yüzleşmemelerini, yaşamlarını idame ettirebilmeleri hususunda bir motivasyon olarak görmektedir. Relling, Gregers'in yerinde olsaydı, muhtemelen Hjalmar'ın mutluluğunun sürekliliği için hakikati hiçbir zaman paylaşmayabilirdi. Kuşkusuz Relling'in, kayıtsız şartsız bir yalanı savunmaktan ziyade mutluluğu elde edebilmek

uğruna araç olan yalanı-dürüstlüğü bir parametre olarak gördüğü söylenebilir.

Hjalmar eşyalarını toparlamak üzere eve gelir, Hedvig'e karşı son derece tepkisel davranır, fakat bu reaksiyonun sebebi Hedvig'in kendi çocuğu olmaması değildir; ilerleyen sahalarda anlaşıldığı üzere Hedvig'in Werle'nin yanında konforlu bir hayatı bırakıp fedakarlıkta bulunmasını istemek Hjalmar için vicdani bir yükür. Hedvig tarafından Hjalmar ve Werle arasında yapılabilecek olası bir kıyasa karşı en baştan yarışmadan çekilmek, Hedvig'i yok saymak, Hedvig ile olan ilişkisini imha etmek Hjalmar'a göre en doğru tercihtir.

"HJALMAR: (...) Şu korkunç şüpheden kurtulamıyorum. Belki de Hedvig beni asla gerçek olarak kalpten hiç sevmedi." (a.g.e., s. 116)

Hjalmar'ın bu sorunun cevabını gerçekten merak ettiği ya da merak etmek için kendini ikna etmeye çabaladığı iki ihtimal olarak öne çıkmaktadır. Zira Hedvig'in sevgisini sorgulamak; onunla arasındaki ilişkiyi yeniden değerlendirmek ve gerektiği anda ilişkiyi kesmek için atılabilecek ilk adımdır. Cevabından yıllarca emin olunan bir soruya verilmek istenen yeni yanıt için o soruyu yeniden sormak, Hjalmar için elzem olmuştur. Acı veren bir ilişkiyi yok saymak için ilişkiye-şüphe edilmese bile-şüpheyile yaklaşmak kaçınılmaz bir yaklaşım olarak öne çıkar. Burada Hjalmar'ın kendini ikna etmek için Gregers'in idealizminden ziyade Relling'in pragmatik yaklaşımını benimsediği görülür.

Gregers'in öne sürdüğü kanıt ise Hjalmar'ın ekseninde bir baht dönüşü olarak kabul edilebilir. Gregers, Hedvig'in -çok sevdiği-

yaban ördeğini Hjalmar'a olan sevgisinin bir göstergesi olarak vurma kararı aldığını Hjalmar'a söyler. Bu kararın pratik karşılığı olan silah sesi, Hjalmar'daki keskin değişimin işaret fişegi niteliğindedir, zira böylesi keskin bir dönüşümün sembolik bir anlama evrildiğini söylemek doğru olabilir:

"HJALMAR: Ah, hemen gelse de onunla iyice, güzelce konuşabilsem. Artık her şey yoluna girdi, Gregers. Şimdi bizim yepyeni bir hayata başlayabileceğimize inanıyorum." (a.g.e., s. 119)

Kader tanrıçaları tarafından kaçınılmaz bir hediye olarak Ekdal ailesinin eline geçen yaban ördeği, yeniden dönüşüme uğrayarak Tanrının/Hjalmar'ın rızasını kazanabilmek için feda/kurban edilen, vazgeçilen bir adağa dönüşür. Oysa sahnenin sonunda görüldüğü üzere Hedvig, artık sevgisini aile eşrafına kanıtlamaktan ziyade kendisine kanıtlamayı tercih etmiş ve daha büyük bir adak olarak kendini kurban etmiştir. Hjalmar'ın aksi tavırlarına tanık olduktan sonra Hedvig için geçen her an, insani bir refleks olarak Hjalmar'a yönelik sevgisini sorgulama ihtimalini içinde barındırır. Bu ihtimale karşı Hedvig de Hjalmar gibi davranır ve bir sorgulama sürecine dâhil olmaksızın bu acı veren ilişkiyi, taraflardan birini ortadan kaldırarak imha etmeyi seçer.

"EKDAL: (Yavaşça) Orman intikamını alıyor!" (a.g.e.)

Ekdal'ın bu repliği, akla Macbeth'e karşı yürüyen Birnam Ormanı'nı getirir. Lakin bu defa orman hem varlıklı Werle'nin kibrine karşı başkaldırmakta hem de mağdur olmanın dayanılmaz hafifliğini yaşayan, haklı olmanın kibrini taşıyan Hjalmar'a karşı yürümektedir. Bu vicda-

ni hesaplaşmada farklı naturalara sahip görünen ama aynı kibrin bedelini ödemek zorunda kalan iki babanın cezası ise evlatlarını kaybederek Babil Kulesi'nin tepesinden düşmek olacaktır. Hedvig'in ölümü bir aziz olarak Gregers'in ve bir Me-fisto olarak Relling'in metindeki metaforik konumunu daha da belirgin bir hâle getirir. Gregers'a göre Hedvig boşuna ölmemiştir; bu acı, Hjalmar'ın içindeki ruh yüceliğini ortaya çıkartmıştır. Bu çerçevede acının terbiye eden ve mükâfata tabi olan yanı, İncil'de, Petrus'un Birinci Mektubu'nda geçen: "Doğruluk uğruna acı çekseniz bile, ne mutlu size!" ifadesini hatırlatır. Oysa Relling için Hedvig'in ölümü, hedonist bir babanın acı ya da gurur gibi çeşitli duygu durumlarının deneyimlenmesine olanak sağlayan bir araçtır yalnızca. Ayaklarımızın altındaki zeminin sandığımızdan çok daha kaygan olduğunu gösteren, bir eylemin ahlaki içeriğine yönelik konumumuzu bir kez daha, belki defalarca sorgulamamız gerektiğine dair bizi çıkarımda bulunmaya iten ise Hjalmar'ın kendine has bir kişilik olmaktan çok, Relling'e göre tüm insanlığın bir genellemesi olmasıdır. Gregers ise on üçüncü sandalyeye hiç umulmadık kişilerin dahi oturma ihtimalini vurgulayarak kaderin bize sunduğu, kabul edilmesi kaçınılmaz olan varoluşsal paradoksun altını çizer:

"RELLING: Ah ah, hayat yine de güzel olabiliirdi. Biz zavallı insanların, evlerimizin içine kadar giren şu harika yobaz kafalılar, böyle ideal çağrılarıyla, rahatlarımızı bozmasalardı.

GREGERS: (Önüne yere bakar) Demek ki, böylece hayattaki rolümün belirlenmiş olmasına sevinmem gerekiyor.

RELLING: İzninizle, hayattaki rolünüzün ne

olduğunu sorabilir miyim?

GREGERS: (Gitmeye hazırlanmaktadır) Masada on üçüncü olmak.

RELLING: Aaa, buna ancak şeytan inanır!" (İbsen, 2019: 122-123)

3. Film Okuması: Baba ve Kız (The Daughter-2015)

3.1. Filmin Künyesi

Yönetmen-Senaryo: Simon Stone. **Uyarlanan Oyun:** Yaban ördeği (Henrik İbsen). **Yapımcı:** Lorella Adamson, Jan Chapman, Nicole O'Donohue, Alex White. **Oyuncular:** Geoffrey Rush, Nicholas Hope, Ewen Lelie, Paul Schneider, Miranda Otto, Anna Torv, Odessa Young, Sam Neill. **Görüntü Yönetmeni:** Andrew Commis. **Kurgu:** Veronika Jenet. **Müzik:** Mark Bradshaw **Süre:** 95 dakika. **Dil:** İngilizce (URL-2, 2023).

3.2. Filmin Analizi

Filmin ilk planı, çok geniş açıyla kadrage yansıyan, sisli bir havanın ve gri tonların egemen olduğu bir görüntünün içerisine yerleştirilmiş dağlardır. Ormanlarla çevrili dağların ardında, gri bulutların arasından sızan ışık, görüntüyü bir nebze aydınlatır. İlk plan henüz kadrajdayken kaynağını görmediğimiz (non-diegetic) tüfek sesi, işitsel bir imge olarak görüntüye dâhil olur. İkinci kez tetiğe basan dramatik persona, kimliğine dair hâlâ bir ipucu vermezken ormanın derinliklerine dair yeni görüntülerle seyirciye hem olayın meydana geldiği mekânla ilgili daha fazla görsel veri sunulur hem de merak unsuru arttırılır. Silah sesi ile doğrudan bağlantısı kurulabilen ilk imge, hâlâ yaşayan ama yerde hareketsiz bir şekilde yatan ördektir. Dış ses olarak görüntüye dâhil olan adım sesleri, avcı ile seyircinin arasındaki tanışıklığın birazdan

meydana geleceğine dair bir ipucudur. Avcının kimliğinin en açık ifadesi, tüfeğe mermi koyan bir elin görüntüye yansıdığı ara plandan sonra alt aç ve göğüs planla cepheden sunulan, kadrajın merkezine yerleştirilen Henry (Werle)'nin profilidir. Oyuncunun yüzündeki keskin, -diğer planlarla desteklendiği üzere- merhametsiz ifadeyi karşısına alan seyircinin alt açığa konumlandırılması, filmin en başında Henry'ye cephe almak için geçerli sebebi oluşturur. Henry, sebebi belirtilmeden, en azından kendi eliyle ördeği öldürmekten vazgeçer, acısına son verilmesi için Peterson'a emanet eder. Kafesin içindeki ördek elden ele taşınırken beden ve sesleri ile kadraja dâhil olan kimliklerin yüzleri görülmez. Elde taşınan kafes ile aynı hizaya konumlandırılan aktüel kamera, yaklaşık iki yüz metre ötedeki bir eve doğru yaklaşır. Bu çeşit bir kamera kullanımı, ördeğin hikâyesinin içerisindeki önemini öne çıkarırken bir yandan da ördek ile seyircinin arasındaki ilişkiyi kuvvetlendirir, filmin ileriki safhalarında şahit olacağımız mekân (ev) ile seyircinin ilk karşılaşmasını hayata geçirir.

Bir sonraki sekans, bir fabrikada kerestelerin makineler vasıtasıyla işleminden geçirilmesine dairdir. Soğuk tondaki renklerin ve yaylı bir çalgıyla makinelerin işleyişine dâhil olan kederli müziğin sebep olduğu ritmi düşük atmosfer, sonraki planlarda Henry'nin kereste fabrikasını kapatma kararına karşı işçilerin rabarba olarak öne çıkan itirazlarıyla değişime uğrar. Bu sekansta fabrikanın yüz yıldır Henry'nin ailesine ait olduğu, fabrikayı zorunlu sebeplerden dolayı kapatmak istediği anlaşılır.

Christian (Gregers)'in seyirci ile ilk karşılaşması, arabayla seyahat ettiği esna-

da baş plan ile kadraja yansıdığı sırada meydana gelir. Christian arabanın camından düşünceli bir şekilde dışarıyı seyreder; diyalog kurduğu kişi ile göz teması olmadığı gibi sadece sesiyle varlık gösteren öteki karakter, karşı-açı ile gösterilmez. Diyalog Christian'a dair bilgi vericidir (aşağı yukarı on beş yıldır kasabaya uğramamıştır, evlenmiştir, çocuğu yoktur), öte yandan sıçramalı kurgunun (jump cut) kullanılması ve diyaloga rağmen görüntüde sadece tek bir dramatik kimliğin bulunması, sahnenin Christian'a dair hızlıca bilgi vermek amacını güttüğünü göstermektedir.

Planlardan birinde birevin öncephesi tamamen kadrajı kaplamıştır. Seyirci, merkezde yer alan Christian'ın amors'undan evi seyreder. Karşı açığa geçildiğinde, Christian alt açıdan eve bakmaktadır. Karakterin evi alt açıdan seyretmesi ve seyretme süresi; ev ile Christian arasında sıradan bir ilişkinin olmadığı, ev adlı nesnenin karakter için bir barınma yeri olmaktan öte bir anlama sahip olduğunu ifade etmektedir.

Filmin üslubunun bu âna kadar öne çıkan yönü; gerek diyalogların neden-sonuç ilişkisi bağlamında parçalı bir yapıya sahip olması gerek görüntülerde sıçramalı kurgu vasıtasıyla devamlılığa dair verilebilecek detayın, gündelik hayatın ritminin göz ardı edilerek yönetmenin açıklayıcı olma kaygısını en azından filmin bu safhasında taşımamasıdır. İbsen'in oyunun belli bir yerine kadar önseme olarak kullandığı sembolik yapı, filmde kamera ölçekleri ve montaj tercihi çerçevesinde somut bir ifade kazanmaktadır. Bir planda ses kaynağı belli olan repliğin, devamlılık kaygısını taşımadan bir başka planda ses kaynağını yitirerek devam etmesi, oyundaki sembolik anlatının bir başka karşılığı olarak kabul ed-

ilebilir. Kadrajın dışına taşan ses kullanımı, karakteri, yaşamın katı gerçeğinin dışına taşırken bir tür kafa sesi olarak kabul edilebilecek repliğin, karakterin evrenindeki önemini ön plana çıkararak filme şiirsel bir anlatı niteliği de katmaktadır. Bir planın çerçevesinden dışarı taşan ses, biçim olarak planları birbirine bağlarken, bağlantı aracı olarak seçilen ifade aracı (ses, renk, dekor, aksesuar, efekt vs.) ile de içeriğe katkı sunulur. Christian babası ile konuştuğu sırada, -başka bir mekânda, başka bir zamanda fotoğraf albümüne bakılan- bir planın araya girmesi, repliklerini iştirmeye devam ettiğimiz sahnenin önemini sekteye uğratar. Gündelik yaşamın akışında bir yarılma meydana gelir, gerçeklik deforme olur. Seyirci bir yandan repliklikleri takip ederken bir yandan da araya giren kaçak planın yönlendirmesiyle diyalog kuran çiftin arasındaki ilişkinin niteliğine şahit olur. Bu diyalogun aracılığıyla Henry'nin otuz bir yaşındaki hizmetçisi ile evleneceği bilgisini öğrenen seyirci, fotoğraf albümünün incelendiği ara planla (Christian, anne-babası ile çektiği çocukluk fotoğraflarına bakar) karakter ile geçmiş arasındaki ilişkiyi keşfeder.

Christian ve Henry'nin arasında kurulan bu ilk diyalog, iki karakterin arasındaki uyumun pek de olanaklı olmadığına dair ilk işarettir. Babasının evlendiği kişinin -Christian'ın ifadesiyle- kızı yaşında olmasından dolayı Christian'ın yaşadığı şaşkınlık ve annesinin arabasının hâlâ durup durmadığını sorduğunda -Henry'nin onayına rağmen- verdiği küçük es ve sarkastik gülümseme, ikili arasındaki uyumsuzluğun işaretinin somut bir ifadesi, bu uyumsuzluğun referansının geçmişte saklı olduğunun göstergesidir. Christian henüz diyalogu sonlandırıp yürüyüşe

çıkmadan önce, tam da yürüyüşe çıktığı, evden uzaklaştığı ânı yansıtan plan araya girer. Gerçekçi anlatıyı sekteye uğratan, geleceğe dönüş/ileri sarma/geleceğe sıçrama olarak ifade edilebilecek flashforward ile çok katmanlı bir anlam inşa edilir: Diyalogun devam ettiği geçmiş zaman ile Christian'ın evden uzaklaştığı gelecek zaman iç içe geçerek şimdiki zamanı tesis eder. Böylece Christian sadece fiziksel olarak babasının evinden uzaklaşmakla kalmaz, aynı zamanda içerisine dâhil olmaktan pek de hoşnutluk duymadığı diyalogdan içsel olarak uzaklaşma imkânını da bulur. Christian'ın küçük bir sessizlik ânının ardından alaycı bir gülüşle diyalogu sonlandırması, vaktinden önce evden uzaklaşmaya yönelik arzusunu anlaşılır kılan bir anlatımdır. Montajın, devamlılığı göz ardı etme eğilimi, oyundaki dramatik tercihin sinematik bir yansıması olarak kabul edilebilir.

Bir sonraki sekansta Oliver (Hjalmar), Charlotte (Gina) ve Hedvig mutlu bir aile imajı sunarak senaryoya dâhil olur. Lise öğrencisi olan Hedvig, geliştirdiği araştırma ödevi nedeniyle okulda ödüle layık görülmüştür. Ödül töreninde toplu hâlde bulunan aile üyeleri arasındaki bedensel temas, gülümseyen yüzler ve dinamik beden kullanımı mutlu aile portresini destekleyici niteliktedir. Ödül töreninin ardından Hedvig, erkek arkadaşı ile buluşup boş bir fabrikaya gider. Eş zamanlı olarak Oliver ve Charlotte yaptıkları market alışverişi sırasında Christian ile karşılaşırlar.

Oliver, eski arkadaşı Christian'ı eşi ile tanıştır ve akşam yemeğine davet eder. Bu sırada Hedwig ile erkek arkadaşının boş bir fabrikada, bir aracın içerisinde cinsel olarak yakınlaşmasına şahitlik ederiz.

Oyun metninde Hedwig'in erkek arkadaşı bulunmamaktadır. Senaryo ve oyun metni arasındaki bu fark, yıkıcı hakikatin -açığa çıktıktan sonra- Hedwig'in üzerindeki etkisinin ölçüsünü belirleyecektir. Bu fark bir sahne, replik, mizansen ya da herhangi bir ima yoluyla görünür olmasa da hayatta ailesinden başka kimsesi kalmamış genç kız imajının, seyircinin zihnindeki yansımaları inşa edecektir. Filmin ilerleyen sahnelerinde erkek arkadaşının zorunlu (babasının işi ile ilgili) sebeplerden dolayı taşınarak kasabadan uzaklaşması, Hedwig'in yalnızlığını vurgulayacaktır.

Christian'ın katılımıyla tüm aile akşam yemeği için bir araya gelir. Hedwig, Christian'a büyükbabasının (Walter) ormanını gösterir. Hedwig'in ifadesiyle tüm yaralı, çaresiz hayvanlar bu küçük ormanda bakıma alınmıştır. Hedwig, -bahçenin bir köşesinde yalnız başına bulunduğu planda- hayvanlara kader ortaklığı yapar gibidir. Hedwig'in -yerdeki ördeği aldığı sırada kadraya yansıyan- dizindeki yara, yaralanmış hayvan metaforuyla kurulan benzerliği vurgulamaktadır. Sıçramalı kurgu vasıtasıyla Christian ve Oliver arasında geçen ve Hedwig'in Oliver'in yaşamındaki önemine vurgu yapan sahne, o an yaşanan gerçekliliğin inşasından ziyade daha önce yaşanan bir vakanın anlatısını oluşturmayı hedefler, hikâye ile seyircinin arasına mesafe koyar, öyküyü anlatılmaya değer kılan pathos'u bu yolla daha da vurgular. Sahne boyunca Hedwig'in Christian'a sempati beslediği görülür; bu kanaat, onu doğum günü partisine davet etme isteği ile daha da belirginleşir.

Ertesi gün Christian, online olarak eşi Grace ile görüşür. Aralarındaki diyalog bir süre önce ayrıldıklarını, bu ayrılığın temel

sebebinin Christian'ın kötü alışkanlıkları (özellikle alkol bağımlılığı) olduğunu belli eder. Alkol bağımlılığı, oyundan farklı olarak, Christian'ın saklı gerçeği Oliver ile paylaşmasında bir tetikleyici unsur olmuştur. Senaryodaki bu fark, oyun metnindeki idealist Gregers ile zaafının kurbanı olan Christian arasındaki karakterizasyon farkının en önemlilerinden birisidir.

Christian, Oliver ve ailesi ile vakit geçirdiği bir akşam, Charlotte'ın bir süre için babasının yanında çalıştığını öğrenir. Bu bilgiye dayanarak babası ile Charlotte'ın arasında yakın bir ilişkinin olduğunu tahmin eder. Bu konuda babası ile yüzleşir; lakin babası, annesi ile evli olmaya devam etse bile aralarındaki karı-koca ilişkisinin sona erdiğini belirterek oğlundan kendisine hak vermesini bekler.

Havalimanı sahnesinde, Christian elinde çiçeklerle Grace'in dönüşünü beklemektedir. Lakin Grace dönmez ve Christian'ın hayal kırıklığı ekrana yansır. Senaryoda, oyundan farklı olarak ana olay omurgasının dışında, karakterlere ait yan öyküler bulunmaktadır. Bu tavır, aksiyonların çeşitliliğini arttırmış ve ana olay omurgası dışında karakterlere ikinci bir özel hayat tesis etmiştir. Her karakterin ana öyküden bağımsız olan kendi özel hayatları, non-linear kurgu ile paralel olacak şekilde daha çağdaş bir dramatik anlatı imkânını oluşturmuştur. Lakin bu çeşitliliğin, -oyunda bir ana hedefin doğrultusunda efor sarf eden- karakterlerin odak noktalarını kaydırarak, senaryodaki baht dönüşünün keskinliğini yumuşattığı söylenebilir.

Anna, Henry'nin kendisinden bir şeyler sakladığını düşünerek hissettiği huzursuzluğu dile getirir; iki gün sonra ev-

leneceklerdir, lakin Christian ve Henry'nin arasında geçen münakaşanın sebebini bilmemekte, Christian'ın tavırlarındaki olumsuz havayı anlayamamaktadır. Henry'nin açıklama yapmaktan çekinmesi, Anna için artık çözülmesi gereken bir sorundur. Anna ile Henry'nin yüzleştiği sahnede, oyuncular kadrajın içinde olmalarına rağmen diyalog dış ses olarak duyulur. Bu yolla seyirci, karakterlerin -özellikle bakışlarına- jest ve mimiklerine odaklanma imkânını bulur. Realist anlatıyı sekteye uğratan bu ifade biçimi, kurgu ile paralel olarak seyirci ve olay arasındaki mesafenin açılmasını destekleyen bir diğer etmendir. Sahne sırasında Henry'nin alt açıdan göğüs planda arkası dönük bir şekilde kadrajın sağına konumlandırılmış pozisyonu ve bakış yönünün yine kadrajın sağ tarafına yerleştirilmesi, kadrajın sol tarafında büyük bir boşluğun inşa edilmesini, bu yolla iki karakterin arasındaki metaforik boşluğun, uzaklığın vurgulanmasını sağlamıştır.

Hedwig'in, büyük babasının tüfeğini alarak boş fabrikada sevgilisi Adam ile sadece eğlenmek için atış talimi yapması, eve döndükten sonra ebeveynlerinin kısa bir süre önce cinsel ilişkiye girdiklerini görünür kılacak şekilde babası sandığı Oliver'ı yarı çıplak görmesi, sevgilisi Adam'ın -babasının kuzeyde iş bulmasından ötürü- kasabadan taşınıyor olması oyundaki karakter yapısından büyük oranda uzaklaşılmasına neden olur. Zira senaryoda hayata karşı acemi bir Hedwig görmek -oyundaki çizgiye nazaran- pek de mümkün görünmemektedir. Hedwig'in, ortaya çıkan hakikatin karşısındaki yıkımı; hayata karşı tecrübesiz olmaktan ziyade sevgilisinin kasabadan taşınması, cinsel ilişki sırasında başarısız olmaları vs. gibi biyografiye derinlik katan irili ufaklı ama Hedwig'i doruk noktaya iten

yan ve bağımsız olaylar ile desteklenmiştir.

Charlotte, Henry ile buluşur; Christian'ın gerçeği bildiğinden ve ailesinin dağılmasından korktuğunu ifade eder. Henry ise bu konuyu Christian ile konuşacağını belirtir. Oliver, Christian ile bir iş görüşmesi için kasabaya iner. Christian görüşme boyunca bir barda içki içerek Oliver'ı bekler. Bu esnada Walter, Hedwig'in sorusu üzerine hapse girmesinin nedenini anlatır. İş görüşmesinin sonrasında Oliver ve Christian barda sohbet ederler. Oliver'ın babasından bahsettiği anlarda Walter ve Hedwig'in arasında geçen sahneye geri dönülür, lakin barda devam eden diyalog dış ses olarak Walter'ın görüntüsünün üzerine biner. Paralel kurgu ve planların kadrajın dışına taşarak geçişken bir hâl alması, diyalogun ana fikrini desteklemektedir.

Christian, Oliver'a (konu seyirci tarafından tahmin edilebilir) kendisiyle bir hususta konuşmak istediğini söylediği sırada iki genç kadın flört etmek maksadıyla yaklaşır ve diyalogu kesintiye uğratar. Oliver, evli olması gerekçesi ile genç kadınların arkadaşlık teklifini reddeder. Genç kızlardan biri Christian'a bekar olup olmadığını sorar. Christian'ın cevabı (mide bulantısı sebebiyle) bir süre askıya alınır, lakin kısa bir süre sonra Christian ve Oliver'ı barın dışında, bir ara sokakta görürüz; Oliver idrarını yapmakta, Christian ise kusmaktadır. Christian'ın, dolaylı yoldan da olsa, genç kızın teklifini reddettiği açıktır, lakin Christian'ın bu teklife yönelik bir süreliğine askıya alınan cevabı bir muğlak, sis, boşluk yaratır; tıpkı Christian ve Grace'in arasındaki ilişkinin akıbeti gibi.

Grace, Henry'nin nikah günü Christian'ı

arar ve kendisinden ayrılmak istediğini, Richard adlı biri ile beraber olduğunu söyler. Bu habere çok üzülen Christian içkinin dozunu arttırır, uyuşturucu madde kullanır. Kendini aldatılmış hissedenden Christian için aldatılmış başka bir erkek ile empati kurmak kolaylaşır. Kuşkusuz Christian, Grace tarafından aldatılmamış olsaydı, yine de hakikatin ortaya çıkmasında aracı görevini üstlenecek ve bu konuda Christian'ın taşıdığı sorumluluk, gerçekçi anlatıyı tesis eden yapıyı zedelemeyecekti. Lakin alkol ve uyuşturucu bağımlılığında olduğu gibi aldatılma sorunsalı da Christian'ı idealizmin tahtından indirip onu zaaf sahibi insanoğlunun arasına yerleştirir. Bu doğrultuda İbsen'in metne eklemiş olduğu sembolik motifler, senaryoda üç boyutlu bir yapı içerisinde eriyerek misyonlarını sinematografiye emanet ederler.

Christian, düğün sırasında, gerçeği Oliver'a anlatıp anlatmadığını Charlotte'a sorar. Charlotte, her ne kadar mutluluğunun bozulmaması için bu gerçeği sakladığını dile getirirse de Christian ikna olmaz; Oliver ile yalnız kaldığı sırada kendisinden gizlenen bir hakikatin var olduğunu, bu sırrı Charlotte'tan öğrenebileceğini Oliver'a söyler. Bir sonraki planda Oliver'ın evden hızla çıkışı, düğünün yapıldığı çadıra doğru yürüyüşü kadraya yandır. Amors plan ile kamera Oliver'ı takip eder, yürüme süresi boyunca merak unsuru inşa edilir. Oliver düğün çadırına girince Henry'ye bir yumruk atar. Bir sonraki planda Charlotte ve Oliver'ın yüzleşmesine şahit olunur. Christian, Charlotte ile karşılaştığında Hedwig'in babasının Henry olduğunu bilmediğini, üzgün olduğunu söyler. Charlotte ise bu gerçeği Hedwig ile paylaşmaması konusunda Christian'ı uyarır.

Oğlu Oliver'ı kaldığı motelde ziyaret eden Walter, sohbet sırasında sevgilisinin (Oliver'ın annesi) kendisini bir ressam için terk ettiğini dile getirir. Oyunda körlük koşulu, Christian'ın anagnorisis'i olarak bir tetikleyici unsurken, filmde bu unsur Charlotte'ın Henry'nin yanında çalıştığı gerçeğini Christian'ın tesadüfen öğrenmesi hadisesi ile yer değiştirir. Bu nedenle oyunda kalıtsal bir hastalık olarak öne çıkan körlük ve bu hastalığın metaforu olarak gerçeği görme kabiliyetinden yoksun oluş, kadınlar tarafından aldatılmanın kalıtsal bir hastalığa dönüşümünün somut bir ifadesi gibidir. Walter'ın karısının bir ressama aşık olması ve Walter'ı terk etmesi, Charlotte'ın Henry'ye aşık olmasına rağmen hamile kalınca Oliver ile evlenmesi ve bu gerçeği saklaması, Christian'ın Grace tarafından Richard için terk edilmesi, Charlotte'ın aşkının Henry'den Oliver'a yönelmesi (şartlar gerektirmese belki böyle bir transfer meydana gelmeyecekti), hatta Adam ile Hedwig'in sevişme sahnesi sırasında daha önce cinsel ilişkiye girip girmediğini soran Adam'ın Hedwig'ten yanıt alamaması kadınlar tarafından saklanan -ortaya çıktığı takdirde erkeği tahrip eden- hakikatlerin var olduğunu gösterir. Örneklerin üst üste gelmesi, sırları kronik bir hâle getirir. Oyun metninde öne çıkan Gina'nın mağduriyeti, filmde kadının değil kadınların sakladıkları sırlar nedeniyle mağdur erkek kimliği karşısında deforme olmuştur. Bu tavır, kadın kimliğine yönelik idealist bir anlatının tesis edilmesini engeller, kadını ve erkeği zaafı hususunda ayırt edilemeyecek en geniş çatı altında, insan kimliğinin sınırları içerisinde eritir. Böyle bir bakış açısı, oyun metni ile kıyaslandığında karakterlerden herhangi birinin haklılık zemininde öne çıkmasını engeller, senaryonun metinden

uzaklaşarak yeni bir esere dönüşmesine olanak sağlar.

Walter; aldatılmanın, güvenmenin, ihanete uğramanın, yeniden güvenmeyi başarmanın insanoğlunun bir kalıtımı olduğunu Oliver’a -Charlotte’ı affetmesini salık verdiği sahnede- şu sözlerle ifade eder:

“WALTER: Ben de kendimi işime verdim. Henry ile bir işe başladım. Sonra bir gün annen geri döndü. Ondan sıkılmış ve başka birisiyle gitmiş. Bütün bunları unutacağımı ve yeniden başlamanız gerektiğini söyledim. Biz de öyle yaptık. Birkaç yıl sonra sen doğdun. Annen ölmeden önce sadece birkaç yıl onunla birlikte olmuştum ama... Çok iyi birkaç yıldır.

OLIVER: Onu affedemem.

WALTER: Neden?

OLIVER: Ona tekrar güvenemem.

WALTER: Elbette güvenebilirsin. Uzun zaman önceydi. Artık farklı insanlarsınız. Herkesin böyle bir hikayesi var, Oliver. Bu dağlar kadar eski bir şey.” (URL-1, 2022)

Walter’ın son repliğinde geçen eski sözcüğü, yaşanan hadisenin geçmişte kaldığını belirttiği gibi, ifadenin insanlık tarihi boyunca karşılaşılan kronik bir vaka olduğuna dair bir imayı da içerdiğini söylemek mümkündür.

Charlotte, çalıştığı okuldaki öğretmen bir arkadaşının yerine tarih dersine girecektir, lakin ders Hedwig’in dâhil olduğu sınıfa aittir. Hedwig, babasının evden uzaklaşma sebebinin annesi ile ilgili olduğunu tahmin ederek, sınıf arkadaşlarının gülüşmelerine

aldırmadan, babası ile ilgili sorularını ısrarla annesine yöneltir ve cevap alamayınca sınıfı terk eder. Hedwig’in her an kavga etmeye hazır hâli, fevri davranışları ve kullandığı argo dil oyununda çizilmiş olan karakter ile arasındaki farkı derinleştirir.

Henry, Walter’ın evine gelerek Hedwig için bir banka hesabı açmak istediğini, ailenin maddi sıkıntı çekmesini arzu etmediğini belirtir, lakin Walter bu teklifi kabul etmez.

Hedwig, motelin önünde babasının dönüşünü beklerken Christian ile karşılaşır, bir süre sohbet ettikten sonra Christian ile cinsel olarak yakınlaşmak ister. Christian’ın tepkisi üzerine ağlamaya başlar ve niyetinden utanır. Çaresiz, üzgün Hedwig’in talebi üzerine Christian, olan bitenin iç yüzünü anlatır. Sonraki planlarda Hedwig’in, aldığı haberin altında biraz daha ezildiğinin göstergesi olarak planların ritminin düşürülmesi, sahnenin tüm sesinin kısılması ve çerçeve dışında bırakılan soft bir müzik (görünmeyen ses kaynağı) ile kadrajın doldurulması tercih edilmiştir. Hedwig, tesadüfen babasının bir markete girdiğini görür, kendisiyle konuşmak için teşebbüste bulunur, hakikatin hislerini değiştirmedeğini, babasına ihtiyaç duyduğunu söyler ama Oliver kendisini görmek istemediğini söyleyerek uzaklaşır.

Bir sonraki sahnede Hedwig’in yaban ördeğini uçurma çabasını görürüz. Ördeğe artık kendisine bakamayacağını söyleyerek onunla vedalaşır. Ördeğin hemen uçamaması Hedwig’in kederini daha da arttırır, lakin ördek sonunda uçmayı başarır ve uzaklaşır. Hedwig’in vedalaşması, intihar etmeye karar verdiğinin işareti olarak kabul edilebilir. Uçmak eylemi, ördeğin özgürleşmesinin bir ifadesidir.

Hedwig, altında ezildiği ailevi problemlerden uzaklaşmaya yönelik hedefini ve film boyunca çevresindeki karakterlere oranla çok daha saldırgan tepkiler vererek sınırlarını zorlayan bir kimliği yaban ördeğinin yerini alarak inşa etmektedir. Yaşının da etkisiyle mikro ve makro düzeyde özgürlüğe ihtiyaç duyan Hedwig, öncelikle yaban ördeğini uçurarak amacını gerçekleştirir. Lakin ördek ile Hedwig'in arasında hâlâ fiziksel bir sınır vardır.

Bir sonraki sahnenin ilk planı, Walter'ın gündelik işleri ile meşgul olduğunun kadraja yansıdığı anlardır. Walter duyduğu bir ses üzerine evinden çıkar, müstemilata doğru yürür, tüfeğinin yerinden alındığını fark eder. Bu sahnenin, tüfeğin patlama sesinin duyulacağı âna kadar bilinç akışı şeklinde ilerlediği söylenebilir. Walter'ın ekrana yansıdığı anlar ile Hedwig'in görüldüğü planlarda az da olsa bir ritim farkı olduğu dikkati çeker. Bu farklılık iki karakterin parçası olduğu zaman diliminde bir yarılmaya neden olur, zaman ikiye bölünür, Walter için daha hızlı akarken Hedwig için yavaş akmaktadır. Tüfeği Hedwig'in izinsiz alma ihtimalini (daha önce de bunu yapmıştır) düşünen Walter telaş içindedir, oysa ölüme doğru yürüyen Hedwig için zamanın yavaşlaması; duyulan korkudan ötürü ölümü ve yüzleşilmesi kaçınılmaz olan kederi erteleme bir ifadesi olabilir: Ölüm kaçınılmazsa en azından ertelenebilir.

Hedwig'in tüfeği aldığı andan itibaren farklı bir yola girildiği sahneye eşlik eden Latince ilahi (Da Pacem Domine) ile desteklenir. Sıçramalı kurgu ile hurda bir aracın içinde görülen Hedwig'in psikolojik durumu ile fiziksel olarak hırpalanmış aracın arasında bir benzerlik kurulur. Hedwig'i arayan

Walter'ın koştuğuna tanık olduğumuz sırada planların ritmi düşürülmüştür. Bu yolla Walter, Hedwig ile aynı atmosferin parçası olmuş, kaçınılmaz sona doğru yaklaşan Walter'ın adımları -Walter tarafından olmasa da- yönetmenin tercihi ile yavaşlatılmış, bu tercih ölümü ertelemek isteyen dramatik persona'nın bilinç altının göstergesi, ilahinin de desteğiyle lirik anlatının somut bir ifadesi hâline gelmiştir. Walter'ın koşarken duyduğu tüfek sesi, ölümün uğursuz habercisi olarak Hedwig'i fiziksel sınırlarından kurtarmış, artık uçabilen yaban ördeği ile Hedwig'in arasındaki farkı ortadan kaldırmıştır.

Oliver, Walter ve Charlotte hastane sahnesinde Hedwig'ten gelecek iyi haberi beklerken görülür. Lakin doktor durumunun kritik olduğunu, kurtulma ihtimaline karşı kesin bir şey söylenemeyeceğini belirtir. Oyunda Hedwig'in ölümü kesindir. Filmde ise ölümün -en azından replik yoluyla- kesin bir şekilde dile getirilmediği görülür. İntihar haberi üzerine Oliver telaşla hastaneye gelmiş, Charlotte'ı görünce ona sarılmış, intihar eyleminden kendisini sorumlu tutmuş, pişman olmuştur. Oliver'ın hastanedeki beden dilini, duygusal olarak kaotik dakikalar olmasının da etkisiyle bilinçli bir tercih olarak yorumlamaktan kaçınmak mümkündür, lakin pişmanlık edimi bir tetikleyici unsur olarak kabul edilebilir, Oliver'ın öfkesinin ilerleyen zamanlarda sona erebileceği, duygusal bir değişime uğrayabileceği söylenebilir.

Oliver'ın, hastanenin koridorunda Charlotte'a ağlayarak sarıldığı planın ardından, ekrana sisli dağların ve ormanın derinliklerinin hareketsiz fotoğrafları yansır. Son bulan ilahinin yerini bir önseme olarak Hedwig'in nefesi alır. Ormana dair sunulan

görüntülerin ardından Hedwig, önce de-
tay plan (göz) ve ardından omuz plan ile
ekrana yansır; gözleri kapalıdır, ağzında ise
solunum cihazına bağlı bir aparat vardır.
Sahnenin bağlamından kopuk olan or-
man görüntülerini, içeriğe hizmet eden
bir metafor olarak düşünmekte fayda var.
Bu metafor seyirciye iki ihtimali sunabilir:
İlki nefesin ormandan, doğadan, yaşamın
ilkel, katıksız hâlimden pay almaya çalışan
bir bedenın yaşamaya devam etme arzu-
su; diğeri ise yer kürede kapladığı yüz ölçü-
müyle özne olabilmenin bedelini ödemiş
bedenin, sınırlarından kurtularak doğanın
bir parçası olmasıdır.

4. Sonuç

Tiyatro ve sinema, tüm sanat dallarının
birbirleri ile ilişkisinde görüldüğü gibi iş
birliği içerisine girebilen, farklı anlatım
araçlarına sahip disiplinlerdir. Oyunun
yazıldığı dönem ile bağlantılı olarak söz
merkezli bir anlatıya sahip tiyatro oyunu
ile imge merkezli bir yapıya sahip olan
sinema filmi arasındaki fark, yalnızca este-
tik bir tercih olmanın ötesinde, semantik
olarak da sanatsal niteliği belirleyici bir po-
tansiyele sahiptir. Zira replik ya da hareket-
li fotoğraflar vasıtasıyla üretilen imgeler,
soyut/somut nesnelerin arasındaki ilişkiyi
yeniden kurgulayarak yeni bir dil inşa eder.

Sinemanın çok çeşitli görüş açısı ve alan
derinliği imkânı ile özellikle dramatik ti-
yatronun mekânsal sınırlılığı aşabilmek için
kullandığı söz merkezli yapı arasındaki fark,
İbsen'in Yaban Ördeği adlı oyunu ve Simon
Stone'un Baba ve Kız (2015) adlı filmi çer-
çevesinde de öne çıkar. Oyunda merak
unsurunun sürekli canlı tutulmasına yöne-
lik bir çabanın, sürpriz bir son ile hakikati
çarpıcı bir şekilde seyirciye sunmak gibi
bir gayretin dramatik bir maharet olarak

benimsenmediği görülür. Metindeki ayırt
edici özellik, öne sürülen soyut ya da somut
nesnelerin, oyun boyunca etkileşimlerini
arttırarak metafora dönüşmesidir. Seyir-
cinin keşfi, oyunun sonundaki sürprize dair
ulaşacağı farkındalık değil, varacağı noktayı
büyük ölçüde öngörmesine rağmen yol
boyunca şahit olduğu imgelerin arasındaki
estetik ilişkidir. İbsen'in biçeme yöne-
lik bu tercihi Simon Stone tarafından da
benimsenmiş ve imgelerin arasındaki
ilişkisellik sinemanın anlatım olanaklarıyla
çeşitlendirilmiştir. Bu çeşitlilik, oyunda-
ki modernist tavrın filmde postmodern
bir anlatıya dönüşmesini desteklemiştir.
Filmdeki anlatım biçiminin yanı sıra kara-
kterlerin sosyolojik konumlarında, olay
omurgasında ve karakterlerin -öngörebil-
menin olanaksız olduğu- reaksiyonlarında
da farkların bulunduğu, film ve oyun
arasında bir karşılaştırma yapıldığında
dikkati çeker. Bu farklılık, İbsen'in oyunu
için seçtiği önermenin filmde deforme
olmasına neden olmaz; lakin filmin, oyu-
nun birebir bir aktarımı, uyarlaması ol-
maktan ziyade Simon Stone'un kendine
has üslubunu öne çıkaran özgün bir yapıya
dönüşmesini sağlar.

Gregers, Kant'ın ahlak metafiziğine
göre (maksimlerin evrensel olana
uyarlanması) görevini yerine getirmiş
olabilir; fakat Hjalmar'ın mutsuz olma ih-
timalini bildiği hâlde bu görevi sarsılmaz
bir iradeyle yapmış olması, idealizme olan
bakışımızdan kuşku duymamızın önünü
açar. Bu noktada bir idealizm savaşı olan
Gregers'in umudu, rafine bir ütopya, bir
ideolojiye dönüşür. İbsen dramatik alanda
yapmadığı sürprizi, felsefi zeminde yapar:
idealizm övülecek mi, yoksa sövülecek bir
şey mi? İbsen'in ve Nietzsche'nin bu so-
ruya yönelik ortak bir cevabının olduğu

söylenabilir; zira Nietzsche'nin Kant için kurduğu cümleyi, İbsen'in Gregers'a uyarlama ihtimali pek de düşük değildir: "... görev anlayışının düşsel hayalperestidir; dogmatizm şımartılmışlığının zeminine sahip bir şehvet düşkünü." (Nietzsche, 2020: 87).

İbsen'in kullandığı bu çeşit bir tersinleme, okuyucu ya da seyirci için Gregers'in güvenilen dağlara kar yağdıran bir kimliğe dönüşmesine sebep olurken, Stone'un Gregers'ı (Christian), zaaflarıyla sıradanlaşan bir pesimiste dönüşür. O artık kusursuz bir idealist, günahkârların arasındaki kutsal kişi, bir doğruluk savaşçısı değildir; sevgilisi tarafından terk edilmiş, acı çeken, alkol ve uyuşturucu madde bağımlılığı olan birisidir. Bu şartlarda yapılan iyilik, artık sadece görev icabı olmanın ötesinde öfkenin, intikamın, alkolün sebebiyle kontrolü kaybetmenin ve daha sıralanabilecek pek çok sebebin kılık değiştirmiş hâli olabilir. Filmdeki herkes artık kusur sahibidir. Gregers'taki kusursuzluğun saklı kusuru, Christian'da film boyunca görünür hâle gelmiştir. Hem İbsen hem de Stone, yargılayabilme imkânının konforunu, farklı yöntemlerle seyircinin elinden alır.

Kaynakça

Bonitzer, Pascal. (2018), Bakış ve Ses, (çev. İzzet Yasar), İstanbul: Metis Yayıncılık, ISBN: 978-975-342-628-2

İbsen, Henrik. (2019), Yaban Ördeği, (çev. T. Yılmaz Öğüt), İstanbul: Mitos Boyut, Birinci Basım, ISBN: 9786055127886

Kant, Immanuel. (2020), Ahlâk Metafiziğinin Temellendirilmesi, (çev. İoanna Kuçuradi), Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu, ISBN: 978-975-7748-11-3

Nietzsche, Friedrich. (2020), Güç İstenci, (çev. Nilüfer Epçeli), İstanbul: Say Yayınları, ISBN: 978-975-468-904-4

Nutku, Özdemir. (1963), Modern Tiyatro Akımları, Ankara: Dost Yayınları.

İnternet Kaynakları

URL-1. <https://mornests.monster/movies/play/the-daughter-2015?mid=17&sid=&sec=3cc2135dd42802f65570c75ba3867a4ca78b2fa9&t=1670256680> (05.12.2022)

URL-2. https://www.imdb.com/title/tt3922816/fullcredits/?ref_=tt_cl_sm (21.02.2023)

Resim Sanatında Desenin İfade Olanakları ve Özgün Kullanımı ¹

Yusuf Şengür²

ÖZ

Desen, resim sanatının temel görselleştirme yöntemlerinin başında gelir. Tasarımın oluşturulduğu ve çözümlerin üretildiği bir süreçte uygulanır ve bazen tüm süreci kapsar. Ancak desen bu kullanımlarının çok daha ötesinde anlatım olanaklarına sahiptir. Bu makalenin amacı desen biçimselliğiyle ortaya konan ifade olanaklarını ele almaktır. Yapılan literatür taraması ile konuyla ilgili tanımlamalar açıklanmış ve desen çizmenin geçmişten bugüne geçirdiği gelişim araştırılmıştır. Çalışma desen çizmenin olanaklarını onun yapısalılığı bağlamında ele alır ayrıca desenin oluşturduğu görsel anlatımın bir sanat üretimi olmasına dikkat çeker. Yöntem, resim sanatından seçilen eserlerin görselleri ile incelenmesidir. Gerçekleştirilen araştırma ile desenin sağladığı olanaklar ve oluşturduğu görsel ifadenin çeşitliliği onun özgün bir sanat formuna dönüşebildiği sonucunu çıkarmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Desen, Resim, İfad*

Expression Possibilities and Original Use of Drawing in Painting Art

ABSTRACT

Drawing is one of the basic visualization tools of painting art. It is applied in a process where the design is created and solutions are produced and sometimes it spans the whole process. However, the drawing has expression possibilities far beyond these uses. it undertakes. . The aim of this article is to discuss the possibilities of expression revealed by drawing formality. With the literature review, the definitions related to the subject were explained and the development of pattern drawing from the past to the present has been investigated. The study deals with the possibilities of drawing in the context of its structure and draws attention to the fact that the visual expression created by the drawing is an art production. The method is to examine the works selected from the art of painting with their visuals. With the research done, the possibilities provided by the drawing and the diversity of the visual expression it creates lead to the conclusion that it can turn into an original art form.

Keywords: *Drawing, Painting, Expression*

¹Geliş Tarihi: 21 Kasım 2022- Kabul Tarihi: 31 Mart 2023

²Dr. Öğretim Üyesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, yusuf.sengur@msgsu.edu.tr
Orcid No: 0000-0003-2004-6551

Giriş

Resim Sanatı geçmişten bugüne, doğanın izlenmesi ile iç içe geçmiş oluşumu ile varlığını oluşturabilmiş bir ifade aracı olduğu kadar, sanatçının elde ettiği göstergelere yaptığı eklemlemeler ve hatta bütünüyle yeniden ürettiği biçimler ile şekillenir. Söz konusu oluşumda etkin rol oynayan unsurların bir yanında nesnenin sanatçının zihninde oluşturduğu görüntüsü, diğer tarafta ise sanatçının bunu işleyiş biçimi yer alır. Ele aldığı konu doğrudan doğanın ondaki imgelerinden oluşabileceği gibi hiçbir çağrışım yapmayan biçimlerden de oluşabilir. Hangi yaklaşımla oluşturulmuş olursa olsun resim, diğer tüm anlatım araçlarında olduğu gibi üretenin zihninde oluşan ifadenin yüzeye yansarak yeni bir nesnellik kazanması ile oluşur.

20. yy'ın Varoluşçu felsefe alanında önemli isimlerinden biri olan Maurice Merleau-Ponty (2005: 37,38) son yazını olan Göz ve Tin'de ressam ve resimler hakkında şu ifadeleri kullanır. "Ressam, resim yaparken, görüşün büyüsel bir kuramını uygulamaktadır... Resim, Lascaux'dan bugüne dek, görünürlüğün bilmececi ile ilgilidir... Işık, aydınlatma, gölgeler, yansımalar, renk, araştırmanın bütün bu nesneleri gerçek varlıklar değildir: Onların yalnızca görsel bir varoluşu bulunur. Hatta onlar alışlagelmiş görüşün eşiğindedirler ancak, alışlagelmiş şekilde görülmemektedirler". Ponty, resmin olduğu yüzeyde kazandığı yeni boyuta vurgu yapar. Böylelikle resimde oluşturulan ifade, başka hiçbir duyumsamaya gerek olmaksızın görünür olur.

John Berger (2014: 10) ise resmi oluşturan imgelerin yeniden üretilmiş görüntüler ve

her imgede bir görme biçimi olduğunu söyler. Ressamın görme biçimi ise bir yüzeye yaptığı imgelerle yeniden canlandırılır. O'na göre imgeyi algılayışımız ya da değerlendirişimiz aynı zamanda görme biçimimize de bağlıdır.

Kültür tarihinin ilk dönemlerinde, Paleolitik dönemde yapılan mağara resimleri, avcı, toplayıcı bir toplumun bireylerinin sebebi fark etmeksizin oluşturdukları ifadenin biçimlerini gösterir. Doğada gördükleri çeşitli hayvanların imgelerini, mağaraların iç yüzeylerinde resimleyerek yeniden oluşturmaları, yazıdan ve belki de dilden çok önce insanın ifadesinin nesnelleşmesi olarak görülebilir. Günümüze ondan çok daha yakın zamanda ise Mısır sanatında görülen duvar resimlemeleri toplumda gelişen inanışların bir gerekliliği olarak üretilir. Benzer şekilde Antik Yunan toplumunda da resimleme eylemi başka hiçbir duyuya gerek olmadan ifadenin oluşturulması ve aktarılması için yeterli olmuştur. Orta Çağ'ın kiliselerinde dua edenlere gösterilen resimler okumayı bilmeyenlere inandıkları dinin en çarpıcı görüntülerini sunabilmiştir. Benzer çarpıcı ifade 20. yy'ın soyut ekspresyonist sanatçısı Mark Rothko'nun hazırladığı bir dizi resmin asıldığı ve Rothko Şapeli olarak bilinen mekâna girenlerin yaşadıkları için de söylenebilir. Örnekler daha çoğaltılabilir. Nitekim resim sanatının etki alanını kaybetmeden bugüne dek sürdürmeye devam ettiği görmezden gelinemez. Ancak esas üzerinde durulmak istenen, kendi ifadesini bütünüyle görme duyusu ile kazanan resmin, oluşturulmasında birçok farklı aşama olmasına karşın bunlardan ilki, çizmeye başlanması ile ilgilidir.

Resimleme, düz bir yüzeyde çizgi, leke, biçim ve renk gibi araçlardan yararlan-

narak ifadenin görselleştirilmesi olarak tanımlanabilir. Sanatçı bunların bir ya da birkaçını kullanabildiği gibi daha birçok araç ve yöntem de ekleyebilir. Ancak çizgi yüzeyde iz bırakması açısından resimlemede ilk referans noktası olarak düşünülebilir. Bir araya gelen renkli ya da tek renk çizgiler çeşitli biçimlere, lekeler, tonlara dönüşerek resmin yapısallığını oluşturur. Görselleştirilen bu tasarıma 'desen' denir. Sanatçının ifadesini oluşturmada ilk ve en dolaysız anlatım biçimidir.

Desen ve İfade

İletişim kurmanın ilk yollarından biri olan resimleme, ilkel insanların doğanın güçleri karşısında anlatmak istedikleri ifadeyi, yüzeye tatbik ederek oluşturduğu ilk resimlerde görülen çizgi ve biçimlerdir. Fransa'da Lascaux ve İspanya'da Altamira mağaralarında görülen hayvan betimle-

meleri desen ilkeselliği ile oluşmuştur (Resim 1). Çizgi ve lekelerin bir araya gelmesiyle ortaya çıkan biçimler ile ilkel insanların avladıkları hayvanların görüntülerini kalıcı hale getirerek kendilerinin avcılık becerileri arttırdığı düşüncesinde oldukları varsayılmaktadır. Bir başka görüş ise çeşitli seremoni ve büyü gibi ilkel düşüncelerin eşliğinde yapıldığı yönündedir. Ancak her ne şekilde yapılmış olursa olsun, ilk resim örneklerinden kabul edilen bu hayvan çizimleri resimleme eyleminin en başından beri çizgi ve onun olanakları ile gerçekleştiğini gösterir. Elde edilen çizgi ve lekeler seçilen konuların biçimlerini oluşturmaktadır. Buradan dolaysız anlatım biçiminin ya da ifadenin en açık oluşturulma şeklinin desen çizerek gerçekleştiği sonucuna varılabilir.

Fransızca 'dessin' sözcüğünden gelen desen kelimesi, konu edilen nesnenin çizgi,



Resim 1. 'Yaralı Boğa, İnsan ve Kuş', M.Ö. 17.000-15.000

ton ya da lekeler ile biçimini oluşturmayı tanımlar. Çok çeşitli araçlarla yapılmış ve düz bir yüzey üzerinde düzenlenmiş işaretlerdir (Dunn, 1994). Desen, sanatçının ele aldığı nesne ister doğadan gözlenerek oluşturulan bir imge, ister anlatmak istediği ifadenin biçimleştirilmesi olsun, görsel aktarımın doğrudan gerçekleşmesine olanak verir. Böylelikle sanatçı görünür hale getirdiği imge/ler ile konusuna bir biçim vermiş olur. Ortaya konan biçim bu aşamada plastik olarak desen yapısallığında gerçekleştirilmiştir. Çizgi ve onun oluşturduğu diğer yapısal çözümler ile oluşturulan resim desen olarak tanımlanır.

Sanat tarihi boyunca üretilmiş ve bugüne ulaşan desenlerin incelenmesinde birçok yol izlenmektedir. İlk ve en yaygın olanı desen çizimlerinin yapılaşma amaçları doğrultusunda ele alınan teknik incelemelerdir. Söz konusu inceleme ile desenin

oluşturulmasında izlenen yol ile varılacak sonuç açıklık kazanabilir. Bir başka deyişle desenin oluşturulma sebebi araştırılır. Bunun birçok sebebi olmakla birlikte temelde iki durumla karşılaşılır. Birincisi desenin yapısallığına koşut bir şekilde, sanatçının gerçekleştireceği asıl resim için bir ön ya da alt çalışma, araştırma, etüt etme vb. amaçlar ile oluşturulmasıdır. Çoğunlukla doğadan doğrudan gözlemlenerek, yüzeyde oluşturulan biçimlerden oluşur. Bu görselleştirme ile sonuçta yapılacak resmin ön tasarımları oluşturulduğu gibi, sanatçıya izleyeceği bir yol da gösterir. Çünkü çizgi ve onun olanakları ile oluşturulan desen, resmin bir başka ve önemli sorunu olan 'renk' çözümlerini üretmeyi çoğu kez gerektirmez. Böylelikle sanatçı en başta ortaya koyacağı ifadeyi desen yapısallığında oluşturabilir.

Örneğin Rönesans döneminde resim sanatının doğayla olan ilişkisini yoğun



Resim 2. Raffaello Sanzio, 1511-1512

şekilde araştıran sanatçılar için desen önemli işlevlere sahiptir. Sanatçı ele aldığı konuyu resimleyebilmek için öncesinde onu oluşturacak nesne ya da figürlerin çizimlerini yaparak desenin olanaklarını genişletir. Ayrıca perspektifin resim yüzeyinde oluşturulması için geliştirilen yeni teknikler, yüzeyde üç boyut yanılsaması oluşturma becerilerini artırmıştır. Böylelikle çizgi, form ve boyutlandırma olanakları, ayrıca ışık ve gölge etkileri ile desen sanatçıya konusunu daha tanımlanır hale getirme becerisi kazandırmıştır.

Bu aşamada çıkış noktası bakımından ister doğanın hızlı bir çizimi ya da detaylı bir etüdü olsun ortaya konan desen çizimi, sonrasında gerçekleştirecek esas yapının ön çalışmaları olmuş olsa da bir başka olguyla karşılaşılır. Bu da ortaya konan desenlerin sanatçının ifadesini doğrudan taşıyan ‘resimler’ olabileceğidir. Öyle ki oluşturulan bu desenler daha yapıldıkları dönemde bile ilgi görmüş ve meraklılarınca toplanarak bugüne kadar ulaşabilmiştir. Söz konusu durum sanat tarihi boyunca sanatçıların desenlerinin özgün sanat formu olarak görülmesini sağlamıştır. Sanatçı için oluşturulma amacı ve süreci bir ön çalışma ya da araştırma olsa da sanatsal ifadenin doğrudan gerçekleştiği estetik değere sahiptir.

Geçen yüzyılın İngiliz eleştirmenlerinden ve modern sanatın savunucularından olan Herbert Read İtalyan ustaların desenlerini “sadece duyularımızı okşamakla kalmaz. Desen sanatından bahsetmek doğru olur, bununla çizmenin kendi başına bir sanat olduğunu ve sadece resme bir başlangıç olmadığını...” (Read, 2014: 60) ifade eden sözlerle açıklar.



Resim 3. Michelangelo Buonarroti, 1532-1533

Özgün Sanat Formu Olarak Desen

Desenin ortaya koyduğu anlatım olanaklarının fazlalığı düşünüldüğünde, onun ön çalışma olarak ele alınması ile sınırlanamayacağı bir gerçektir. Sanat tarihinin hemen her aşamasında, özellikle de 20. yy’da gerçekleşen modern sanat ile resim sanatı kendine sayısız anlatım olanağı bulmuştur. Sonrasında ise postmodernist argümanlarla tartışmaya açılan kavramlar ve yaklaşımlar ile bireysel tutumların daha da öne çıktığı bir aşamaya gelinmiştir. Tüm bu süreçte ise sanatçının desen çizerek

ifadesini arama ve birçoğunun da bunu kendi özgün sanat formuna dönüştürme yaklaşımında olduğu görülmektedir. Böylelikle desen sanatı, doğanın etüt edilmesi, onu dönüştürerek yeni biçimler üretmesi ile ya da bütünüyle sanatçının zihninde üretilen imgelerin görselleşmesiyle resimlemenin bir aşaması olduğu gibi başlı başına bir sanat yapıtı olarak da sunulabilmektedir. Özünde taşıdığı, dolaysız anlatıma olanak tanıyan yapısı ile birçok sanatçının anlatım biçimine dönüşür. Böylelikle desen çizmenin kazandığı çok yönlü anlatım, sağladığı hareket alanının da yeniden tanımlanmasını gerektirir. Aşağıda incelenen örnekler özellikle 20. yüzyılda desenin sağladığı geniş anlatım olanaklarının çok yönlülüğü ile sanat ifadelerinin temel nesnesi haline getiren sanatçılardan birkaçını göstermektedir.

Desen çizmenin sanatsal bir değere sahip olduğu Rönesans'tan modernizme ve sonrasında sanatçıların temsiliyet bağlamında desene yaklaşmakla birlikte bu konuyu farklı yönleriyle ele alanlar da olmuştur. Sosyoloji ve felsefe alanındaki çalışmalarının yanı sıra çağdaş sanat konularında yazılar yazan Ali Akay (2005: 47) Joseph Beuys hakkında yazdığı bir yazı da şu ifadeleri kullanır. *"Kaba çizgiler, toprağa çizilenler, ticari tartışmalara açık rakamların yazılması ve üzerlerinin çizilmesiyle müdahalenin dilini oluşturan işaretler de artistik desenler kadar önemlidir ve antropolojinin parçalarıdır. Bu çizgiler de desenlerdir;"* Ona göre batı sanatı bu türden anlatımı, rönesansla birlikte gelişen tasvir etme becerileri ile terk etmiştir. Ancak ilkel insanların yaptıkları mağara resimleri dahi bahsedilen ilk gruba girer ve bunlar aslında bilimsel temelli çalışmalardır. Ancak 20. yy'da modern sanat ile ortaya konan köklü değişim ile sanatçılar, rönesans öncesinde var olan primitif yaklaşımı yeniden kullanmaya başlarlar. Ancak anlaşılmaktadır ki bu yeni kullanım ancak bir tür sentezleme olarak düşünülebilir.

20. yy'ın önemli sanatçılarından Joseph Beuys kavramsal alanda oluşturduğu performansları kadar çizmeyi hiç bırakmadığı desenleriyle de bilinir. Beuys *"Bilimsel desen ile sanatsal desen ayrımına karşı çıkarak, insanlık bilincinin metafiziğini değiştirmeyi amaçlamaktadır. Toplumsal sanatla değiştirme ve dönüştürme çabası buradan kaynaklanıyor gibi gözükmektedir"* (Akay, 2005: 47). Onun yaklaşımına göre her insan bir yönüyle sanatçı ve her çizilen de sanatsal olandan bir parça taşıyabilir. Çünkü çizmek, en eski çağlardan bugüne en temel anlatı aracı olan yapısıyla, ifadeyi doğrudan anlatandır (49). O halde çizerek oluşturulan desen de sadece bir tasvir olmakla sınırlandırılmayacak kadar geniş olanaklara sahiptir. *"Beuys'un sanatındaki desenler her türlü izi ve çizgiyi birleştirmektedir. Bu desenler sanatçının elinin hareketlerini bize sunmaktadır. Bu anlamda birer hareket desenleridir"*(48).



Resim 4. Joseph Beuys, 'Ritüel', 1957

Örneğin Resim 4' de görülen kompozisyon- da karşılıklı oturmuş iki figür seçilebilme- ktedir. Birinin kolunu havaya kaldırması ile hareket kazanan çizim 'ritüel' adını taşımaktadır. Figürlerin beyaz etraflarının ise kendi içinde çeşitlenen tonlar ile oluşturulmuş olması bir kapalı mekân et- kisi oluşturmaktadır. Muhtemelen karanlık bir yerdir. Tüm konu altta düz bir çizgi ile belirlenen zemin oluşumuyla mekân et- kisini vurgulamaktadır. Ancak buna karşın çizimin etrafını saran beyaz alanlar vardır. Bunların ise orta kısımda oluşturulan at- mosferik etkiyle bütünleşmeyen yapısı dikkat çekmektedir. Bu kısa analizde, yukarıda bahsedilen tasvir etmeye yönelik oluşturulan betimleyici öğeler kullanıldığı anlaşılmaktadır. Ayrıca yine Beuys'un bunu oluştururken elinin hareketi ile oluşan çizgi ve lekelerin dinamiğini koruduğu da

görülmektedir. Bu bakımdan primitif bir etki taşımaktadır.

Buna karşın Resim 5' de görülen desen ise temsil ettiği biçimin oluşturulması bakımından çok daha kararlı bir süreci gösterir. Bir tür canlıya ait iskelet ya da kurumuş halini gösteren çizim gözlem yapılarak edinilen verileri ile konuyu tasvir etmeye çalışır. Bunu yaparken bir zemin algısı oluşmakta ve biçimin uzamsallığı hissedilebilmektedir. Sanatçının eklediği her bir çizgi ritüel adlı diğer çalışmadan farklı olarak, ele alınan nesnesinin vücut ve uzuvlarını betimlemek adına bilinçli bir yaklaşımla çizilmiştir. Hiçbir fazlalık ya da eksik çizgi bulunmamaktadır. Ayrıca çiz- imin kompozisyonu da kapladığı alan ve boş dolu ilişkisi bakımından planlanmış bir süreci gösterir.

Joseph Beuys'a ait bu iki çizim amaç ve sonuçlanma biçimleri bakımından farklılıklar taşımasıyla birlikte desenin anlatım bakımından çeşitli yapısal olanaklarını göstermektedir. Ayrıca her iki

çalışma Beuys'un daha bir çok desen çizimi gibi sanatçının sanatsal ifadesinin ürününe dönüşür. Bu desenler birer eskiz ya da ön çalışma olsun ya da olmasın bu halleriyle sanatsal ifadeyi oluşturur.



Resim 5. Joseph Beuys, 'Koyun İskeleti', 1985

Beuys'un desenleri hakkında yaptığı araştırmalar ile bilinen sanat tarihçi Bettina Paust (2005: 9) onun çizimleri hakkında şu ifadeleri kullanır. "Çizmek, Joseph Beuys için bütün yaşamı boyunca kendini sanatsal olarak ifade edip açıldığı araç olmuştur. Karmaşık düşüncelerini ve insanı merkez alan bir dünya görüşüne ilişkin hayallerini çizim aracılığıyla tasvir edip dile getirmiş,". Ayrıca sanatçının çizimleri hakkında yaptığı şu değerlendirme de dikkat çekicidir. "Tasvirin, çizim yapılan zeminin -yırtık, kenarları zımbayla delinmiş ya da daha

önce kullanılmış olduğunu belli eden izlerle farklı işlevsel bağlantılara sahip çoğu kez değersiz kâğıtlar- sanatsal çevresinde çözülüp dağılması, Joseph Beuys'un pek çok çiziminin ayırt edici özelliğidir" (Paust, 2005: 13).

Anlaşıyor ki Beuys hayatının hemen her aşamasında çizimi sürekli tekrarladığı bir alışkanlık gibi oluşturmaya devam etmiştir. Böylelikle hem sanatsal bakış açısını geliştirmekle birlikte herbiri kendi sanat değerini taşıyan desenler oluşturmuştur.



Resim 6. Julie Mehretu, 'Algoritmalar, Görünümler ve Çeviriler', 2013

1970 Etiyopya doğumlu Amerikalı sanatçı Julie Mehretu, büyük oranda çizginin sağladığı etkiler ile resimlerini oluşturmaktadır. Kompozisyonlarında birçok farklı ton değerinde kullanılan çizgi, yer yer tek başına görülebilirken, bazense bir araya gelerek yoğun katmanlı bir biçimsellik oluşturur. Bu alanlar iç içe geçmiş formları ile kompozisyonun koyu alanlarını oluşturmakla birlikte sanatçının desenlerinin karakteristik etkisini kazanmaktadır. Resim 6 daki desen, Mehretu'nun çizgi, ton ve bunların oluşturduğu açık-koyu etkileri kullanım biçimini gösterir. Söz konusu etki desenin oluşum sürecinin bir sonucudur. Sanatçı çalışmasını gerçekleştirirken geçen

sürede çizgiyi yoğunlaştırdığı yüzeylerde koyu alanlar elde ederek desenin etkisini artırmaktadır. Bu durum Metheu'nun ele aldığı konularla doğrudan ilişkilidir. *"Mehretu'nun çıkış noktaları mimari ve şehir, özellikle de 21. yüzyılın hızlandırılmış, sıkıştırılmış ve yoğun nüfuslu kentsel ortamlarıdır"* (whitecube). Ele aldığı şehir yaşamı ve onun getirdiği yoğunlaşma durumu bir yönüyle resimlerde heterojen dağılımlı biçimsel yaklaşımı oluşturur. Kalabalık şehirlerde görülen düzensiz yaşam ve katmanlaşma sanatçının ele aldığı konulardır. Sanatçı bu düzensizlikten desenin yapısal çözümleri aracılığıyla kendi çarpıcı sonuçlarına ulaşır.



Resim 7. Chloe Piene, 'Uyuyan', 2005

Julia Mehretu'nun ortaya koyduğu yoğun etkinin aksine, aynı yaşlardaki bir başka Amerikalı sanatçı Chloe Piene ise çok daha azla yetindiği kompozisyonlar oluşturmaktadır. Bütünüyle çizginin etkisi ile oluşturduğu desenleri, nesnesi insan bedeni olan çalışmalardır. Piene'in desenleri çoğu kez çizginin tek düze kullanılmasıyla bir tür ipliksi yapı gibi görünür. Birbiri içine giren tek tonlu çizgiler sanatçının ele aldığı insan bedenlerinin farklı pozisyonlarıdır. Yüzeyin orta bölümüne yerleştirilen figürler bir yerden başlayarak kesintisiz olarak uzamakta olan ipliksi çizgilerin birleşimidir. Söz konusu bir aradalık, desenlerde motif- sel etkiler oluşmasına sebep olur. Bunda sanatçının çizgiyi kullanma biçimi de etkili olmaktadır. Piene'nin çalışmalarını sıradan insan bedeni çizimleri olmaktan çıkarıp özgünleştiren bu üslupsal tutumdur denilebilir. Ayrıca gerek Mehretu'da gerekse

Piene'de ortak olan söz konusu üsluplaşma durumudur. Her ikisi de kendilerine özgü çizgi ve biçimsellikleri ile farklı karakteristik etkiler sunar. Böylelikle ele aldıkları konu bakımından farklı olmalarının yanında deseni oluşturma biçimsellikleri bakımından da benzemezler. Buna karşın her ikisi de beyaz yüzey üzerine çoğu kez siyah malzemeyle yaptıkları desenler ile eser üretirler.



Resim 8. Jenny Saville, 'Mirror', 2012

Jenny Saville (1970, İngiltere) ise konu bakımından varoluşsal problemlere, bugünün toplumlarında sıklıkla karşılaşılan irileşmiş ve deforme olmuş insan bedenlerinde yanıt arar. *"Freud'un 'beden egosu' kavramını yansıtan Saville, insan varoluşumuzun 'çoklu gerçeklikleri' olarak gördüğü şeyin bir yuvası olarak insan vücudunu yeniden yaratmanın yollarını arıyor"* (Akt. Marks, L.A. 2022). Böylelikle çoklu gerçeklikler olarak tanımladığı hemen her şey bir yönüyle resmedilen bedenlerde birikir, büyür ve resim yüzeyine sığmayan bir yapıya dönüşür. Saville' in ise bu problemleri görselleştirirken tuval, boya gibi temel resim malzemelerinin yanında sıklıkla desen yapısalılığına başvurduğu görülür. Resim 8' de iç içe geçmiş insan figürlerinin birbirleri ile olan ilişkileri gözlemlenir. Desenin yapısal pratikleri söz konusu ilişkilerin kurulmasında uygulanır. Resmin bazı yerlerinde bütün oluşturan in-

san bedeni formu kimi yerlerde kaybolur. Ancak bedenin bütünlüğünün kaybolduğu yerde yeni bir insan uzvu görülmeye başlar. Böylelikle üst üste oluşturulmuş formlar aracılığıyla sanatçının anlatmak istediği konular resimsel çözümlere dönüşür. Saville' in uyguladığı çizgi, leke ve açık koyu alanların ilişkileri ise onun çözümlerinin temelini oluşturmaktadır. Böylelikle sanatçı konularını doğrudan desen yapısallığı ile ifade etmesi ile özgün üretimlerini gerçekleştirir.

Sonuç

Uygulama bakımından desen sanatı, çok renkli resimlerden farklı olarak, ele aldığı konuyu kendi yapısal çözümleri ile oluşturması ile diğer resimleme pratiklerinden ayrılır. Çünkü desen çizildiği yüzeyin rengi ve tonu ile çizim için kullanılan malzemelerin özelliklerini bütünüyle yansıtmaktadır. Bu açıdan deseni çizen sanatçıya uygulamada seçenekler sunmaktadır. Böylelikle ortaya konan desen çalışması sanatçının onu uygularken gerçekleştirdiği aşamaları da gösterebilir. Söz konusu seçimler ve aşamalar desenin özgün bir eser olması bakımından belirleyici elemanlardan biridir.

Desen onu oluşturan kişinin ifadesini dolaysız anlatmasıyla, görmeye dayalı anlatımların temelini oluşturan özelliğini yüzyıllardır korumaktadır. Ayrıca bu temel yaklaşımın onun tekil bir anlatım biçimi olma özelliği kazanmasına engel olmadığı da açıktır. Çizgi, ton, leke gibi görselleştirmenin en temel elemanları desen yapısallığı ile ifadenin doğrudan oluştuğu resim pratiklerine dönüşerek, sanat nesnesi özelliği kazanabilmektedir. Resimleme ile ifadenin oluşturulduğu ilk

çağlardan bugüne ister görselleştirmenin doğrudan yolu ister tasvir etmenin karmaşık yapısını desen etüdü ile çözümleme ya da bütünüyle çizime dayalı bir sanatsal üretime dönüşsün desen çizgi, ton ve leke gibi temel araçlarının kullanımı ile oluşmaktadır. Bu özelliği onun ifadenin oluşması için başlıca araç olmasının yanında, sanatsal üretimin önemli bir aşaması ya da sonucu olmasını sağlamaya devam edeceği açıktır.

Kaynakça

Akay, A. (2005). Beuys'un desenlerinin güncelliği ve sembol öncelliği. M. Haydaroglu

(Ed.), Aslolan çizgidir içinde (39-52). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Berger, J. (2014). Görme biçimleri. (Y. Salman Çev.). (21. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları.

Dunn, C. (1994). Art and design. (4. Baskı). UK: Longman Group UK.

Marks, L.A. (2022). Precarity, hybridity and vacillating identity: The work of Michel de M'Uzan and Jenny Saville on being human in a body. International Journal of Applied Psychoanalytic Studies, (Cilt: 19, Sayı: 1). ISSN: 1556-9187. <https://doi.org/10.1002/aps.1727> (31.03.2023).

Paust, B. (2005).). Aslolan çizgidir Joseph Beuys'un eserlerinde çizginin önemi. M. Haydaroglu (Ed.), Aslolan çizgidir içinde (9-22). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Ponty, M.M. (2019). Göz ve tin. (A. Soysal Çev.). (4. Baskı). İstanbul: Metis Yayınları.

Read, H. (2014). Sanatın anlamı. (N. Asgari Çev.). (1. Baskı). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

White Cube, (2022, Temmuz). Julie Mehretu. https://whitecube.com/artists/artist/julie_mehretu/ (18.11.2022).

Görsel Kaynakça

Resim 1. 'Yaralı Boğa, İnsan ve Kuş', M.Ö. 17.000-15.000, https://www.repubblica.it/venerdi20220722news/la-scaux_grotta_dipinti_dordogna_francia_viaggio_libro_adelphi_il_tempo_sacro_delle_caverne_guida_gwenn_rigal_intervista-357897083 (08.01.2023).

Resim 2. Raffaello Sanzio, 1511-1512, <https://www.royalacademy.org.uk> (18.11.2022).

Resim 3. Michelangelo Buonarroti, 1532-1533, <https://www.michelangelo.net> (18.11.2022).

Resim 4. Joseph Beuys, 'Ritüel', 1957, <https://www.sanat.ykykultur.com.tr> (18.11.2022).

Resim 5. Joseph Beuys, 'Koyun İskeleti', 1985, <https://www.karlosgallery.com> (18.11.2022).

Resim 6. Julie Mehretu, 'Algoritmalar, Görünümler ve Çeviriler', 2013, <https://www.frieze.com> (18.11.2022).

Resim 7. Chloe Piene, 'Uyuyan', 2005, <https://www.chloepiene.com> (18.11.2022).

Resim 8. Jenny Saville, 'Mirror', 2012, <https://www.widewalls.chartsistsjenny-saville> (18.11.2022).

18. Ve 19. Yüzyıl Batı Resim Sanatında Büyü İmgesi¹

Çetin TEKİN² , Anıl Ertok Atmaca³

ÖZ

Gizemli bir yolculuk olarak başlayan “Büyü” imgesi, toplumların yaşamış olduğu dünyayı anlama ve onu kendi amaçları doğrultusunda kontrol etme duygusu ile başlayan bu yolculukta, büyü artık ilk topluluklar için bir mistik inanç sistemi olarak etkin bir rol kazanmıştır. Dünyanın birçok farklı bölgesinde, ilkel toplumlarda başlayan büyü olgusu sonucunda, ortaya birçok farklı sanatsal pratikler çıkmıştır. Başta dışavurum olarak ortaya çıkarılan nesneler zamanla bir pratik halini almıştır. Bu sanatsal üretimler, mağara resimler ile başlayarak, hayvan derilerine, ağaç kabuklarına, kayalara, papirüslere, tuvallere, mermer ve birçok farklı malzeme ile birçok farklı eseler olarak ortaya çıkmıştır.

“Büyü” olgusunun toplum üzerindeki etkisi sonucunda farklı dönemlerde, dini ve siyasi güç arasında bir anlaşma ya da bir savaş söz konusu olmuştur. Toplum içinde sanatçının edindiği rol kimliği ile toplumun yaşadığı inanç, büyü, din ve bunlar arasındaki savaş içerisinde yaşanan olguları gözlemlenmiştir. Sanatçılar ortaya çıkan bu olguları hisleri neticesinde, kendi oluşturmuş oldukları imgeleri kullanarak farklı çalışmalar ortaya çıkarmışlardır. 18. ve 19. yüzyıllar arasında birçok farklı bölgede yaşamış olan sanatçının yapmış oldukları sanat eserlerinde, geçmişten günümüze uzanan eserlerde esinlendiklerini ama kendi zamanları içerisinde bu esinlenmelerde değişimlerini ve yeniliklerini ortaya çıkarmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Büyü, Cadı, Batı Sanatı, Büyücü*

¹Geliş Tarihi: 10 Şubat 2023- Kabul Tarihi: 16 Mayıs 2023

²Görsel Sanatlar Öğretmeni, Bahçeşehir Koleji Karabük Kampüsü, abcetint@gmail.com Orcid No: 0000 0001 6011 2117

³Prof. Dr., Karabük Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, anilatmaca@karabuk.edu.tr Orcid No: 0000 0002 2653 839X

An Image of Magic In The 18th And 19th Century Western Painting

ABSTRACT

The image of "Magic", which started as a mysterious journey, started with the sense of understanding the world in which societies lived, and controlling it for their own purposes. Now, magic has finally gained an active role as a mystical belief system for the first communities.

As a result of the phenomenon of magic that started in primitive societies in many different parts of the world, many different artistic practices have emerged. Objects that were initially revealed as expression, have become a practice over time. These artistic productions have emerged as many different works, starting with cave paintings, on animal skins, tree bark, rocks, papyrus, canvas, marble, and many different materials.

As a result of the effect of the phenomenon of "magic" on society, there has been an agreement or a war between religious and political power in different periods. The role identity of the artist in the society and the belief, magic, religion, and the phenomena experienced in the war between them were observed. Artists have created different works by using the images they have created as a result of their feelings about these phenomena. The artist, who lived in many different regions between the 18th and 19th centuries, was inspired by the works of art they made, works from the past to the present, but within their own time, changes and innovations emerged in these inspirations.

Keywords: *Magic, Witch, Western Art, Wizard.*

Giriş

İmge; Bir nesnenin doğrudan doğruya yeniden tanıtmaya yarayacak bir biçimde göz önüne seren şey, duyu organları ile algılanmış olan bir şeyin somut ya da düşünsel kopyası. (TDK., 2006) *“İmgenin, hayal, düş, izlenim ve görüntü gibi eş anlamlı terimlerde kullanıldığı görülmektedir.”* (Ala-kuş ve Özsoy, 2017)

İmgelem; *“İmgelem, edinilmiş imgeleri birleştirip kaynaştırma ve bu birleşiklerden yeni imgeler tasarlama yetisidir... ve bir imgeyi yeniden canlandırmaktan yaratıcılığa kadar yükselir.”* (Hançerlioğlu, 2008, s.184)

İmgeleme, *“Kişinin zihinsel olarak herhangi olguyu canlandırmasıdır. Bu durum imajinasyon olarak tanımlanabilir. İmgelemenin bireysel dönüşümlerde kullanılan telkinlerle kombine edilmesiyle, dönüşümün yoğunluğunu ve hızını artıran zihinsel bir araç olduğu çalışmalarla belirlenmiştir.”* (Özen, 2020)

Yaratıcı İmgelem; *“Gerçekleşmesini istediğiniz bir şeyin açık ve net görüntüsünü yaratmak için düş gücünüzü kullanırsınız. Sonra, nesnel bir gerçek olana dek bir başka değişle, düşlediğiniz şeyi elde edene dek bu fikir ya da resme düzenli bir biçimde odaklanmayı ve pozitif enerji vermeyi sürdürürsünüz.”* (Gawain, 1999)

Geçmişten günümüze Dünyanın her kıtasında büyücülükle ilgili birbirine benzer birçok efsaneler ve eserler ortaya çıkmıştır. 18. yy ve 19. yy da büyü imgesini kullanan en iyi eserlerin batıda görülmesinin en büyük nedeni; “Cadı Avı” ile bilenen ve dönemin papalık emri ile bir çok ülkede

büyücülük yaptıkları iddiasıyla açılan engizisyon mahkemeleri tarafından sihirle, simya ve şifacılıkla ilgilenen, başta kadınlar olmak üzere yargılanıp, acımasızca cezalandırılmıştır.

Büyüsel çalışmalarda gözlemlenen figüratif imgeler olarak büyücü, cadı, şaman, şifacı, otacı, falcı vb. kişiler büyük ölçüde Hristiyanlık dinin yaygınlaşmadığı dönemde yaşayan pagan kültürlerin var olan gelenek ve mitlerinin ortaya koyduğu efsane, yazıt ve mitolojilerden etkilenmiştir. Bu mitolojiler Antik Yunandan buyana farklı coğrafya ve kültürlerde ortaya çıkan tüm mitolojik hikâyelerde büyü yer almaktadır. Büyü, farklı zamanlarda ortaya çıkan ve dünyanın birçok yerinde hâlâ etkisini sürdüren, Yahudilik, Hristiyanlık ve İslamiyet’te etkisini göstererek kendini yaşatmayı başarmış ve her dönemde sanatın her alanında kendini var etmiştir.

İmge, insanın yaşadığı çevre ve kendi doğasında tek olma, var olma ve kişiye özgü yaratımlarıyla oluşan bir kavramdır. İmge, herhangi bir varlığın veya bir nesnenin, konunun ve temanın yeniden tanımlanmasıyla düşsel veya somut olarak tasarlama, yansıtırma veya canlandırma eğilimidir. Araştırma konusu olarak; 18. ve 19. yy Batı Dünyasında Sanatçıların ortaya çıkardığı eserlerde yapılan “Büyü” imgesi taşıyan eserlerin analizini yaparken, dönemin sorunlarını, inançlarını, geçmişin izlerini, sanat felsefesine ve sosyolojisine kattığı anlamı ve hâlâ günümüze kadar önemini sürdürmesini sağlayan yönlerini ele alarak bu konu için eksik kalan kısımları giderilmeye çalışılacaktır. Eser Analizi yapılarak, eserlerin teknik ve kompozisyon olarak değerlendirilmesi yapılacaktır. Batı Resim Sanatında İşlenen “Büyü” imgeli eserlerin incelenerek; dönemin sosyal, kültürel,

inanç, ekonomik ve tarihi etkilerini belirleyerek, dönemin sanatçılarının yapmış oldukları “Büyü” imgeli eserleri üzerine olan yansımalarını analiz edilmesi amaçlanmıştır. Bu makale yazarın yüksek lisans tezinden üretilmiştir. Araştırma Yöntemi olarak; Literatür taraması, çoklu veri toplama tekniği, içerik analizi ile toplanan bilgileri sentezleyerek, konuya dair yeni bir bakış açısı ortaya koyarak yorumlanması için bu yöntem kullanılacaktır. Verilerin toplanması ve analizi için konu ile direkt ve dolaylı kapsayan kaynakların taranması, taranan kaynakların okunması ve değerlendirmesi için doküman analizi tekniğine başvurulacaktır.

Büyü ve Büyücü

Büyü sözcüğünü, İngilizcede magic, Almancada ve Fransızcada magie, Yunançada ide magos karşılamaktadır. (Örnek, 1971, s.159) Antik çağda Mecusi rahiplerinin kullandıkları sanata magic denirdi. Bu rahiplerin rütbe, sorumluluk ve edindikleri bilgiyi gösteren, tanımlayan Mecusi (magician) olarak adlandırılırlar. Çalışmalarında, tıbbî ilaç formülleri, doğayı kontrol etme, hastaları tedavi etme, adalet dağıtma, krallara danışmanlık ve insanlara Tanrıya giden yolu gösteren birer bilge olarak tanınırlardı. (Ennemoser, 1854, s.2)

Büyücülerin sahip oldukları doğa güçlerine sahip olma ve kullanma dürtüleri binlerce yıllık yapılan pratiğin sonucunda oluşmuştur. Neolitik çağda bu pratikler, olağanüstü bir gelişme göstermiş, Büyü geleneğinin çok önemli aktarıcıları olmuşlardır. Söz konusu Büyü gücü sadece galaksinin bütünlüğünü ve düzenini benimseyen kişiler tarafından kullanılabileceğini söylenmektedir. (Yılmaz, 2018)

Geleneksel cadı imajı Batı dünyasında on dördüncü yüzyılda yaşanan ve başlangıcını Kilisenin başlattığı “cadı avlarından” kalmaz. On dördüncü yüzyıl öncesine kadar büyü ile ilgilenen kadınlar (cadılar); şifacılık, koruma tılsımları, ilaçlar ve kötü ruhlara karşı korunma büyülerini ile küçük topluluklarda önemli bir yere sahiptiler. Mitolojik hikâyeler içerisinde yer alan; su perileri, melesina, pandora, şahmeran, heera, nemfler, Thorun annesi olan frigg ve kirke gibi birçok kişiliğin büyü ile ilişkisi sayesinde sonsuz bir yaşam, gençlik, güç gibi birçok eşsiz özelliklere sahip oldukları inancına varılır. (Cömert,2008, s.25)

Büyünün ilk yazılı ve sözlü kanıtları ise Sümerler tarafından yazılmıştır. MÖ 2600 yıllarından itibaren yapmış oldukları büyülerini yazılı hale getirmişlerdir. O dönemde okuma ve yazma sınırlı olduğu için bulunan eserlerin tapınak içerisinde kaldığını ve büyülerin Ak (iyi), Kara (kötü) büyüler olduğu anlaşılmaktadır.

Büyü Türleri:

Ak Büyü: İyi niyetle bir insanın ya da herhangi canlının kendi iyiliği için yapılan büyü pratikleridir.

Kara Büyü: Nefsani amaçlarla, kötü niyetle, manevi veya maddi bir çıkar sağlamak üzere yapılan büyü pratikleridir.

Süt Büyüsü: Genellikle büyükbaş ve küçükbaş hayvanların yavruları ve bebeklerin süttten kesilmemesi için yapılan uygulamadır.

Doğa Büyüsü: Doğa olaylarını, mevsim ve hava koşullarını kontrol etmek için yapılan uygulamalardır.

Ölüm, Sakatlık ve Hastalık Büyüsü: Öldürme, ölümden geri getirme, hastalık iyileştirme, hastalık yaymak için yapılan uygulamalardır.

Cinsellik, Bağlama ve Aşk Büyüleri: Kendi için veya başkalarını âşık ettirmek, cinsel şehveti artırmak için yapılan uygulamalardır.

Gece Uçuşları: Şeytanın yardımı ile meleklerin özelliği olan uçma eylemini süpürge ve halı gibi bir araç yardımı ile gerçekleştirmek için yapılan uygulamalardır.

Şekil Değiştirme: Büyüyü yapan kişiyi veya başka birini farklı büyü pratikleri sayesinde bir hayvana veya başka bir insana dönüştürmek için yapılan uygulamalardır. (Demir, 2011, s.77. Victor H. Matthews, 2006, s.479)

Ortaçağ Sonrası Batı Uygarlığı ve Büyü Olgusuna Bakış

Orta çağ döneminde tarımın teokratik anlayışla yönettildiği, feodalizmin meydana çıkışı, merkezi iktidarın olmayışı ve toplumun din ve dini siyaset etrafında oluşmasıyla Kilisenin kurumlaşıp güçlenmesine zemin hazırlamıştır. Batıda Hristiyanlığın çoğu zaman zorlama ile yayılması, din değiştirmek istemeyenler üzerinde uygulanan baskı, şiddetli bir şekilde uygulanmıştır. (Gül, 2010) Hristiyanlığın yaygınlaşması ve güçlenmesi sonucunda ortaya çıkan Papalığın sonucunda daha da güçlenen Kiliselerin temel amacının sınırlarının genişlemesiydi. Ortaçağ sonunda ortaya modern büyücü ve cadı kavramları çıkmıştır. Batı dünyasında, topluluğun büyü ile ilgili geleneksel kaynaklarının izlemesi ve toplum içinde yaygın olan tüm diğer düşsel

varlıkların halk tarafından kavratılmasındaki zorluklar, anlaşılır bir şekilde tanımının yapılması imkânsızlaşmaktadır. Kilisenin öğretilerine ters düşen bu kavramlar sonucunda, Batı dünyasında büyücülük ile ön plana çıkan olguları toplumsal, siyasal ve ekonomik şartların zorlamasıyla baş etmek için ve halk arasında bir kaos yaratmak istemeleri sonucunda Katolik kilisesinin ortaya attığı “günah keçisi” başta kadınlar olmak üzere cadı ve büyücü haline gelmiştir. (Akın, 2015)

Batı dünyasında bulunan manastırlarda On üçüncü yüzyılın sonuna kadar simyacılık/büyücülük rahat bir şekilde işlendikten sonrasında kilisenin tepkisini çekmiştir. Simyayı erken dönem felsefi olarak ruhani disiplin ve doğayı ilkel yollarla araştıran ve tanımlayan bir terim olarak ele alınabilir. Simya içerisinde; sanat, mistisizm, astroloji, tıp, kimya, metalürji, semiotik ve spiritüalizmi kendi bünyesinde barındırmaktadır. Simyanın temeli en az 2500 yıl öncesine dayandığı bilinmektedir. İlk olarak simya ile ilgilenen medeniyetler olarak Mezopotamya, İran, Hindistan, Antik Mısır ve Çin’dir. 18. Yy sonrasında Avrupa’nındı Simyaya ilgi duyduğu ve bu öğreti ile ilgilendiği görülmektedir. Simya ile ilgilenme sonucunda, Simyacıların birçok farklı madden ve element bulmuşlardır. Günümüz kimyacıları geçmişin simyacılarıdır. Batı dünyasındaki simyacılık öğretisi, Hermes TRISMEGİSTUS’a uzanan ve Hermetizm felsefesine bağlı olmuştur. Simyayı bilimden asıl ayıran nokta olarak, modern bilimin temellerini atan bir disiplin olmasıdır. Ortaçağ dünyasında tek öğreti yeri olarak ve Hristiyanlık dünyasında en büyük rehber niteliğinde olan kiliseleri dışında da Hermesin Büyü ile ilgilenenlerin sayısının artmasıyla kilise ile karşı karşıya gelmiştir.

On dördüncü yüzyılda XXII Papa Jean'ın yayınladığı bir karar ile Simya ve Büyü ile uğraşanların mahkûm edilmesi ve cezalandırılmaları sağlandı. Bunun büyük sebebi ise Vatikan, şehirlerde ise kilisenin yani İncilin otoritesi ve gücünün yok edilmesi tehlikesi olarak görülmesidir. (Yades, 1964)

Hermes ve Hermesçi Felsefe

Eski metinlere belirtilenlere göre Hermes Antik Mısır'da yaşamış bilge ve simyacıdır. Kendisi bir rehber ve kimilerine göre de bir peygamber olarak görülmüştür. Antik Yunanda yazılan metinlerde Hermes simyanın, majinin, astronominin, bilgeliğin ve tıbbın kurucusu olarak belirtilir. Mısır'da ise, kral, büyük rahip ve din kurucusu olmasına inanıldığı için kendisine üç defa büyük anlamına gelen "Trimagistus" denir. Hermes, Yunanda Hermes, Hristiyanlarda Enoch, Antik Mısır'da Thoth, Zerdüşlükte Huseng, Yahudilerde Hanoç ve İslamiyette İdris olarak yer almaktadır. (wiki/Hermes_Trismegistus)

Gizli bilimler kapsamına giren büyü ve simya benzeri ilim dalları köken olarak Adem'in soyundan gelen ve Şit'in torunu olan Hermes'e (İdris'e) dayanıldığına inanılır. İslam ve Mısır medeniyetlerinde adı geçmiştir. Hermesçi felsefeye göre, insanın bedeninde bulunan mikro kozmosu bir bütün olarak evrenin makro kozmosuyla "antipati" ve "sempati" şeklinde büyü ile birbiriyle bağlıdır. Üç hikmet ile bilinen Hermein felsefesi, evrenin üç ana bölümünü oluşturur. Bunlar; toprak, gökyüzü ve havayı simgeleyen, cismani alemler, psikik

ve ruhi alemlerdir. (Kılıç, 2017)

15. Yüzyıl ve 19. Yüzyıl Arasında Büyü İle İlgili Yayınlanan Yazılar

Hem kendi dönemlerinde hem de kendinden sonraki dönemlerde birçok farklı sanatçıya ilham vermiş olan bu yazılı çalışmalar, büyü ve cadı temalı eserler için önemli birer kaynak haline gelmiştir. 14. Yüzyıldan sonra bu eserlerden esinlenmiş çalışmalara örnek olarak;

Heinrich Krame (1430-1505), Cadı Çekici-1448; 15. Yy da büyücülük literatürünün kısa bir tanımı yapılmıştır.

Ulrich Molitor'un (1442-1507), Cadılar ve Falcı Kadınlar Üzerine-1489; Cadıcılık, cadı ve büyücülük üzerine üç kişinin diyaloglarından oluşmuş maktadır.

Johann Weyer (1515-1588), Demonların İlizyonları, Büyüler ve Zehirler Üzerine-1563; Büyünün var olmadığına ve inanan akıl hastası olarak tedavi edilmesi gerektiğini yazmıştır.

Reginald Scot (1538-1599), Cadılığın Keşfi-1584, Cadı Avına karşı İngiltere'de yazılan ilk kitaptır.

Jean Bodin (1530-1596), Büyücülerin Kötü Ruhları üzerine-1580; Cadı Avını savunmuş ve büyücülük tarihinden ile şeytan çıkarma ayinlerinde bahsetmiştir

Peter Binsfeld (1540-1598), Şeytana Tapıcıların ve Cadıların İtirafı Üzerine Tez-1589; Cadıların ve büyücülerin itiraflarını yazmıştır. (Tekin. Ç.,2022)

14. yy ve Sonrası Batı Dünyasında Büyü ve İnanç Kavramlarının Sanat Eserlerinde Kullanımı

14. yy itibari ile aydınlar, akademisyenler ve Engizisyon savcılar tarafından yazılmış olan büyü, büyücülük gibi konularında yazılan eserlerin çoğunluğu büyü konusu üzerine aslında çok önem verdiklerinin kanıtıdır. Yazılmış olan eserler ve içerisindeki gravürlerin papalığın desteği ile birçok farklı coğrafyaya yayılmasını sağlamıştır. Böylelikle büyü yaptığına inanılan kişiler rahatlıkla sorgulanıp işkenceye tabi tutulup sonunda öldürülmüşlerdir. (Demir, 2011, s.8)

Büyü ile din arasındaki farklılıklar; büyü edimleri bilindiği gibi Tanrılar üstüne zorlayıcı bir etki yapabilmek çabasıdır. Din ibadet edimi Tanrıları yumuşatarak, onları memnun etmek amacını gütmektedir. Büyünün cemaati yoktur. Din her şeyden önce cemaat ister. Din herkese açıktır, büyü ise kapalıdır. Dinde boyun eğme ve bağlanma var iken büyüde self-determinasyon ve kontrol vardır. (Goldenweiser, 1937, s.217)

Sanat insanın bir huzur arayışında olanların ilgi duyduğu, kendini felsefik olarak tanımladığı, insanın psikolojisine ve ruhuna hitap etmektedir. Bazen de sanat, insanı yaşadığı gerçek hayatın stresinden uzaklaştırarak kendisini yeni hayali dünyalara taşıyan, stresten, sıkıntıdan uzaklaştıran, ruhsal olarak başka bir boyuta taşıyarak kişiye rahatlatma olanağı sağlar. Eğer sanat kaçışsa, ruhi kargaşalıklardan sinir bozukluklarının sürüklediği zulüm, işkencelerden, çözülmüş bir cemiyetteki yaygın sosyal huzursuzluklardan, kişideki şahsiyet çekişmelerinden ve dünyanın anarşisinden kaçıştır. (Edman, 1998, s.134) Sanatın

çözmüş olduğu mitoloji, var olan çelişkileri çözümleyebilmenin ön koşulu haline gelmekle birlikte sanata konu olarak içerik kazandıran bir alandır. Birçok kişinin sanat izleyicisi olarak sanattan anladığı boş vakit geçirme etkinliği, duygusal tatmin veya uyarılma, kendi ruh ve benliklerini gerçek dünyadaki sıkıntılardan kaçış olarak gördükleri bir liman ve bu limanda sanat izleticilerinin benliklerini ve ruhlarını istirahatinin sağlaması olarak görülür. (Schelling, s.37,42,43)

18. ve 19. Yy Batı Dünyasındaki Sanat Eserinde Kullanılan Kurgu ve Kavramlar

Sanatın insanın yaşamış olduğu çevreye karşı var olma amacını kalıcı olarak netleştirmek ve netleştirilen bütün olgular olarak da tanımlayabiliriz. Günümüze iz bırakan sanat eserlerinin, insanlık tarihi süreçlerini, insan belleğiyle bütünleştirerek ortaya koymaktadır. Birçok farklı zemine uygulanan farklı malzemelerle yapılan bu eserler kendi dönemlerinin tarihi, kültürel ve inanç izlerini taşımakla birlikte farklı zamanlarda kendilerinden önce gelenleri taklit ederek, imgelere, simgelere, sembollere ve farklı üsluplara dönüşerek günümüze kadar ulaşmayı başarmıştır.

18. ve 19. Yüzyıllarda Büyü İmgesini Kullanan Sanatçıların Eser Analizleri

18. yüzyıl da Büyü imesini kullanarak çalışmalar yapmış ve hem kendi döneminde hemde kendinden sonra gelen dönemdeki sanatçılara ilham olmuş sanatçılar bulunmaktadır. Kimileri büyü karşıtı iken kimileri ise büyü taraftarı idiler. Bu dönemlerde yaşayan sanatçıların başlangıçta kilisenin etkisinde kaldıkları görülsede birçok sanatçı efsane, oyun, kitaplar ve halk arasında ya-

yılan hikayelerden esinlenmiştir. 18-19. Yy da büyü imgesini kullanan bazı sanatçılar şu şekilde örneklenebilir:

Giovanni Battista Tiepolo (1696-1770);
Derbi Joseph Wright (1734 -1797);
George Romney (1734-1802);
John Hamilton Mortimer (1740-1779);
Johann Heinrich Füssli (1741-1825);
Francisco Goya (1746-1828);
Daniel Gardner (1750-1805);
Henry Pierce Bone (1779-1855);
George Catlin (1796-1872);
Antoine Wiertz (Edward Burne Jones (1833-1898);
John William Waterhouse (1849-1917);
Akseli Gallen (1862-1931);
Albert Welti (1862-1912);
Theodore Chassériau (1819-1856).



Resim 1. George Romney, Lady Hamilton as Circe

“George Romney tarafından yapılan, Lady Hamilton as Circe (Leydi Hamilton Circe olarak) adlı eseri, 1782 tarihinde, 240 cm x 142 cm ebadında Tuval Üzerine Yağlıboya ile yapılmıştır. Circe (Kirke) Yunan mitolojisi-nde büyü tanrıçası olarak geçer. Bazı kaynaklarda; bir orman perisi ya da tanrıçası, büyücü ve cadı olarak betimlenir. Kendisi bir şifacı ve iyileştirici iksirler yapmaktadır. İnsanları hayvanlara çevirme gibi özelliğe sahiptir. Rhabdos isimli asası ile büyü yapmaktadır. Merkezde duran dik figürü kompozisyonun tamamını kaplamıştır. Fırtınalı bir gün doğumunda, bir mağaranın içerisinde dönüştürdüğü insanlar ile görülmektedir büyücü. Sağdaki kurt ve soldaki deniz ile açık kompozisyon ile oluşturduğu çalışmada günün ilk ışığı mağaranın girişinde büyücüye ve kurtların yüzüne vurmaktadır. Çalışmanın sol tarafında kumsal, deniz ve fırtınalı gökyüzünün arasında sıkışmış bir gemi görülmektedir. Mağaranın giriş kısmında ağaç dalları ve çalılıklar bulunmaktadır. Mağara girişindeki ışık ve gölge hileleri ile kaya dokusunu vermiş olan sanatçı, mağaranın içerisine gidildikçe karanlık bir ortam oluşturmuştur. Mağaranın karanlık olan kısmında büyücü Circe’nin hırçın kurtlara dönüştürdüğü iki insan figürü görülmektedir. İnce işlenmiş tüyleri ve korkutucu yüz ifadelerini tam olarak vermeyi başarmıştır. Çalışmanın merkezinde olan Circe sol adımını öne atmış şekilde izleyicilere bakarak büyüsunü tamamlamaktadır. Sağ elinde tuttuğu asasını yere doğru çevirmişken, sol eli ile açık olan parmakları ile yukarı doğru tutmuştur. İfadeyiz yüzü ile yapmış olduğu büyüünün haklılığını yansıtmaktadır.”

“Francisco Goya tarafından yapılan, Witches' Sabbath (Cadıların Şabâtı) adlı eseri, 1798 tarihinde, 43 cm x 30 cm ebadında Tuval Üzerine Yağlıboya ile yapılmıştır. Cadıların Şabâtı, büyücülerin ve cadıların bir araya gelerek, toplu olarak yaptıkları büyü ayinlerine denmektedir. Cadıların Şabâtı teması, farklı zamanlarda birçok sanatçı tarafından tuvale aktarılmıştır. Goya'nın Cadılar Şabâtı eserini diğer ressamların çalışmalarından ayıran nokta, kompozisyon olarak durağanlığı ve sakinliğidir. Eserde cadı meclisi kurarak ve ağaçsız bir bölgede toplanmış olan cadıların ortasında bir keçi figürü bulunmaktadır. Keçi figürü bu eserde şeytani temsil etmektedir. Sanatçı cadıların dizilişi ile kapalı bir kompozisyon oluşturarak, keçi figürünü merkeze alarak tüm dikkati ona çekmektedir. Büyük boynuzlarının etrafında asma yaprakları sarılı olan keçi, siyah tonlarda yapılmıştır. Gözleri sarı ve turuncu rengi tonlarında yapılan keçinin burun ve ağız kısmı beyaz tonlardadır. Büyüklüğü ve arka ayaklarının üstüne oturması ile yapılan ayini yönettiği ve kendisinden istenilenleri değerlendirdiği görülmektedir. Bazı kitaplarda belirtilen şekilde şeytana, yani keçi figürüne cadılar çocuk ve bebek sunmaktadırlar. Eserin sağ tarafında ikisi siyah, biri beyaz elbise- li üç kadın görülmektedir. Beyaz kıyafetli kadın, sağlıklı ve iri bir çocuk sunarken, siyahlı kadınlar, zayıf ölmeye yakın bir çocuk sunmaktadır. Kendine sunulan bu iki seçimden sol eli ile beyaz kıyafetli kadının sunumunu kabul etmektedir. Sanatçı bu çalışmayı yaptığı dönemde, kendisinin çocuklarının da içinde olduğu birçok çocuk ölümü gerçekleşmiş ve bunun sorumlusu olarak şeytani sorumlu tutulmuşlardır. Bu eserde bunun yansıması görülmektedir. “



Resim 2. Francisco Goya, *Witches' Sabbath*



Resim 3. Daniel Gardner, *The Three Witches from Macbeth*

"Daniel Gardner tarafından yapılan, The Three Witches from Macbeth (Macbeth'ten Üç Cadı) adlı eseri, 1775 tarihinde, 94 cm x 79 cm ebadında, kâğıt üzerine guaj ve tebeşir ile yapılmıştır. Bu eserde tasvir edilen üç cadı olarak; Georgiana Düşesi, Heykeltıraş Anne Seymour Damer ve Elizabeth Vikontes Melbourne bilinmektedir. Bu cadılar, iktidarı elde etmesi için Macbeth'i ikna ve teşvik etmekteydiler. Bu cadıların oyun içerisinde kehanetleri vardı. İskoçya Kralı olacağı, Banquo'nun çocuklarının Kral olacağı, Macduff'a dikkat etmesi gerektiği, kendisinin sadece Great Birnam Wood'dan yüksek Dunsinane'ye gelene kadar" yenilemeyeceğiydi. "Macbeth" deki cadılar önemlidir. Macbeth'in üç cadısı farklı sanatçılar tarafından farklı kompozisyonlar aracılığı ile aktarılmıştır. Bu eserde diğer çalışmaların aksine cadılar birer düşes olarak; güzel, şık giyimli, güler yüzlü ve zarif bir şekilde aktarılmıştır. Açık bir kompozisyon olarak yapılan çalışmanın merkezinde büyü yapılan bir kazan



Resim 4. Antoine Wiertz, Young Sorceress

görülmektedir. Sağ tarafta baş cadı olarak görülen siyah kostümlü cadı bulunmaktadır. Sol tarafta da kazana büyü için gerekli olan malzemeleri atan iki cadı görülmektedir. Sanatçı karanlık bir ortam yaratmak istemiştir ve ön figürlerde yapmış olduğu ışık oyunu ile arkadaki karanlık fonu geride bırakmıştır. Ormanda, alacakaranlıkta yapıldığı görülen büyü için sol alt tarafta bir siyah keçi, ağzında ateş püskürten küçük bir ejderha yavrusu ve turuncu bir kedinin refakat ettiği görülmektedir. "

"Antoine Wiertz tarafından yapılan, Young Sorceress (Genç Büyücü) adlı eseri, 1857 yılında, 220 cm x 135 cm ebadında Tuval üzerine yağlıboya ile yapılmıştır. Sanatçı çalışmada önde kullandığı iki ana figür ile kapalı bir kompozisyon oluştururken soldaki nesne ve arka mekânda bulunan figürler ile açık kompozisyon oluşturmuştur. Sanatçının resimde deneyimli cadının genç bir cadıya büyüü ve süpürge ile uçmayı öğrettiği görülmektedir. Resim kendi içerisinde çirkin ve güzelin, karanlık ve aydınlığın, iyi ve kötünün anlatımını içermektedir. Resmin en dikkat çekici figürü tablonun ortasında, çalışmada bulunan en canlı, parlak ve göz alıcı renklerle yapılan genç büyücüdür. Kızıl saçlı olan bu figür kurbanlık bir adak gibi gözü kapatılmıştır. Kapatılan göz bağından sağ yeşil gözü, endişe ve korku barındırmaktadır. Masum bakışı, gerçekleşen eylemde aslında gönüllü olmadığını hissettirmektedir. Üstündeki elbise çıkarılmış ve ellerine tutuşturulmuştur. Elbisenin beyaz olması bu büyücünün saf, temiz, iyi ve büyücülükte önemli bir faktör olan bakir olduğunu gösterir. Elbisedeki ayrıntılı kıvrımlar ve kolundaki kupür-Fransız danteli dikkatlice işlenmiştir. Süpürgenin üzerindeki duruşu genç kadının vücut yapısını bize göstermekte-

mektedir. Dengesini kaybetmemek için sağ ayak parmağının üzerinde durmaktadır. Balıketi vücudu dönemin klasik kadın figürlerinde kullanılan formdur. Sol eli ile tuttuğu süpürgeyi kaçmasın diye sımsıkı tuttuğu görülmektedir. Üzerinde durduğu süpürge'nin renk tonlamaları, kıvrımları ve süpürge'nin alt tarafındaki kısmın hareketliliğinden anlaşıldığı gibi, süpürge uçmaya hazır bir şekilde sadece kendine verilmesi gereken emri sabırsızca beklemektedir.”

“Anthony Frederick Augustus tarafından yapılan, Morgan le Fay (Peri Morgan) adlı eseri, 1864 tarihinde, 61,8 cm x 43,7 cm ebadında ahşap üzerine yağlı boya ile yapılmıştır. Morgan le Fay; Arthur efsanesinde, Arthur’un üvey ablası olan güçlü bir büyücü olarak tasvir edilmiştir. Efsanede Morgan’ın hem iyi hem kötü yönleri yansıtılmıştır. Çalışmada sanatçı figürü merkeze almış olup kalabalık ve göz yoran bir mekân ile tamamlamıştır. Çalışmada kral Arthur’u öldürmek için yapılan büyülü bir kıyafet üzerinde yapılan ayini anlatmaktadır. Morgan’ın burada asılı olan bir kıyafete elindeki aslan figürlü bir şamdan ile büyülü sözlerini söylemektedir. Arka sol fonda asılı olan örtüde veya boyanmış olan duvarda mısır tanrıların ellerinde gücü temsil eden birer altın üçgen taşıdıkları görülmektedir. Aşağıya doğru ayinlerde kullanılan bakır tütsülükten çıkan ateş görülmektedir. Sağ tarafta da büyü yapılan elbisenin dokunduğu, dokuma tezgâhı görülmektedir. Sağ üst tarafta açık olan pencereden gün doğumu görülmektedir.”

“John PETTİE tarafından yapılan, An Arrest for Witchcraft in the Olden Time (Eski Zamanlarda Büyücülükten Tutuklama) adlı eseri, 1866 tarihinde, 61 cm*94 cm ebadında Tuval Üzerine Yağlıboya ile yapılmıştır.



Resim 5. Anthony Frederick Augustus, Morgan le Fay

Büyücü, Cadı Mahkemeleri; büyücülük ve cadıcılık yaptığı iddia edilenlere karşı16. Yüzyıl ile 18.yüzyılın yarısına kadar Erken Modern İskoçya’da cadı mahkemeleri kurulmuş ve yasal bir düzenleme yapılmıştır. Büyücülük ile yapılan zararlar ve kötülükler için Orta çağın sonlarında cadı mahkemeleri yapıldı. 1563 tarihinde yapılan Bü



Resim 6. John Pettie, An Arrest for Witchcraft in the Olden Time

yücülük Yasası ile cadılar ve büyücüler ile iletişime geçen herkesin idam ile cezalandırılacağı bir zemin hazırlamıştır. Bu mahkemelerde büyücülük yaptıkları iddiasıyla 6.000'e yakın insan suçlanmış ve yargılanmıştır (J. Sharpe, 2002).

Eserde figür zenginliği görülmektedir. Açık bir kompozisyon ile yapılan eserde figür yoğunluğu tuvalin sol tarafına yığılmış bir şekildedir. Buda izleyiciyi yoğun olarak eserin sol tarafına çekmektedir. Figürlerin dizilişi tuvalin orta kısmında hizalanırken tuvalin sol tarafına konulan iki figür ile denge sağlanmaya çalışılmıştır. Arka mekânda yapılan mekânların penceresinden bakan figürlerde görülmektedir. Figürlerin giydiği kıyafetler ve taktıkları şapkalarda sınıf ayrımı görülmektedir. Eserin sol tarafında bulunan iki figürün üst sınıf mensubu oldukları kıyafetlerinden anlaşılmaktadır. Sol ön tarafta duran figürün pembe kıyafetler giydiği, şapkasından tavus kuşu tüyü takılı olduğu ve kılıcı duruşundan, olayı büyük bir zevk ile izlediği görülmektedir.



Resim 7. Akseli Gallen- Kallela, *Sammon Puolustus*

Hemen yanında gri kıyafet giymiş olan figür eğilmiş bir şekilde şapkasını öne doğru

eğerek, olayı işaret ederek elde ettikleri zaferi taçlandırıyor. Arka plandaki mekânlar ve penceredeki figürler fulû ve cansız renklerle yapılmış olup izleyicinin dikkatini ön planda olan figürlere vermek istemiştir. Sol tarafta bulunan figürlerde de arkaya gildikçe fulûlaşma görülmektedir. En önde elleri bağlanmış, iki büküm olmuş, büyücülükle suçlanan kadın figürü görülmektedir. Dönemin klasik kostümü olan siyah ağırlıklı ve beyaz başörtülü resmedilmiştir.

“Akseli Gallen- Kallela tarafından yapılan, Sammon Puolustus (Sampo'nun Savunması) adlı eseri, 1896 tarihinde, 122 cm x 125 cm ebadında Tuval Üzerine Tempera ile yapılmıştır. Sampo'nun Savunması 19.Yy'da bir Fin ulusal destanı. Destanın 43. Şarkısından bir alıntıdır. Elinde bir kılıç tutan kahraman, kendisini öldürmek isteyen ve büyük bir yırtıcı kuşa dönüşen kötü cadı ile savaşmaktadır. Açık kompozisyon ile yapılan çalışma bir denizde, yıldızlı bir gecede gerçekleşmektedir. Küçük bir teknede yaşanan olayda, cadı ile savaşan ana karakter tuvalin sol tarafında resmedilmiştir. Dalgalandan denizde dengesini sağlamaya çalışan kahraman, sol eli ile tuttuğu kürek ile kayığın devrilmesini engellemeye çalışmaktadır. Sağ elinde ise bir kılıç tutarak cadıya saldırıya hazırlanmaktadır. Beyaz sakal ve saçları esen rüzgârda sola doğru dalgalandanmaktadır. Kendinden emin ve sert bakışlarıyla cadının gözüne bakmaktadır. Kaslı vücudunun etrafında, yeşil ve beyaz yöresel kıyafeti görülmektedir. Çalışmanın sağ tarafının tamamını kaplayan, kanadı açık olan cadı figürü görülmektedir. Kahramana saldırı anı görülmektedir. Sağ ayağı ile teknenin yelken direğinden destek alan cadı, sırtındaki kendine eşlik eden beş savaşçı ile alt taraftaki teknede bulunan altı savaşçı ile mücadele etmektedir. Cadının buruşmuş yüzü, yarı örülü kızıl saçları, ye-

şil derisi ve siyah turkuaz kuyrukları ile sarı göğsü, cadının hareketliliği ile canlı bir şekilde tasvir etmiştir. Savaşçılar yöre halkını tasvir edilmiştir. Sarı ve kestane sakalları, saçları, top sakalları net bir şekilde belirgindir. Üst taraftaki savaşçılar daha çok orta Asyalılara benzetilmiştir. Savaşçıların elinde mızraklar ve balta bulunmaktadır. Çalışmada sarı, mavi, yeşil ve beyaz tonlamaları hakimdir. Çalışmada vitray esintisi görülmektedir. Renkler ve kıvrımları net bir şekilde verilmiştir. Sanatçı, yapmış olduğu bu savaşın sonunu kahraman tarafından sonlandıracağını izleyicilere inandırmayı başarmıştır.” (Tekin., Ç.,2022)

SONUÇ

Büyünün başlangıç tarihi tam olarak bilinmemektedir. Orta Çağa kadar olan dönemde bilim insanı ile büyücünün yaptıkları aynı olarak görülmekteydi. Dünyanın birçok farklı coğrafyasında var olan kültürde insanların büyüye başvurma sebepleri, aşk, kazanç, nazar, intikam, bereket ve hastalık gibi birçok amacı içermekteydi. Büyü aracılığı ile Tanrı dışında şeytandan veya cinlerden, Kutsal metinlerde, putlardan, meleklerden, şeytandan, büyüklerden yardım dilemek, fal baktırmak, ruh çağırma ve kehanette bulunmak gibi büyü pratiklerinin yasaklandığı bilinmektedir.

İnsanlığın büyüye olan ilgisi, kendi iç seliliğine, çevresine ve bilinmeyene olan merakları, zamanı, insanları, gücü, doğayı ve kaderi yönetme arzusu ile pekişerek her dönemde canlı kalmayı başarmıştır. Geçmişte günümüze, Maori, Güney Afrika, Samoa, Havaï gibi birçok ilkel kabilelerde büyü pratiklerini yapmak için semboller, davullar, masklar, çizimler, kıyafetler ve heykeller görülmektedir. Hristiyanlığın Ortaçağ'da başlattığı büyüye karşı olan savaşı

ile kilise tarafında olan sanatçılar ve aydınlar, cadıcılık ve büyü anlatan, şeytana tapınmayı simgeleyen ve kötüleyen resimlerle birlikte Ortaçağ'da İspanya, Roma, Portekiz gibi Batı ülkelerinde kurulan engizisyon mahkemelerinde büyü yapanlara verilen cezaları halkı korkutacak şekilde betimleyen resimler yapmışlardır. O dönemde toplum içinde okuma ve yazma oranı düşük olduğu için Katolik kilise tarafından yapılan tüm büyü ile ilgili propagandalar, başta gravür sanatçıları olmak üzere birçok farklı sanatçı tarafından işlenmiştir.

18 yüzyıldan sonra Batı Toplumunda eski ve bilimle bağdaşmayan bilgiler yerine akılcı düşünce, deneysel kavramlar gibi bilgiye yönelik ortaya çıkan düşünsel gelişmeler ile yaşanan aydınlanma dönemiyle başlayan bu yeni dönem içerisinde büyü olgusuna olan halkın bakış açısı değişmiş ve bunun sonucunda da engizisyon mahkemeleri kapatılmıştır. Büyü artık toplum içinde bir illüzyon olarak adlandırılmaya başlanmıştır. Böylelikle büyü artık bilimden ayrılarak, deneysel ve akılcı bilim ön plana çıkmıştır. Fakat buna rağmen büyüye olan inanç birçok yerde hâlâ sürdürmektedir. 18. Yüzyıldan sonra yapılan eserler sanatçılar tarafından, önceki yüzyıllarda yapılan eserlerin aksine kendi yüzyıllarında, büyüye olan korkunun yersiz olduğunu yansıtmaktaydı. Büyü pratiklerinin yapıldığı ayınların, büyücülerin, ünlü efsanelerin, cadıların ve edebiyat eserlerinde konu olan büyü olgusunun resimleri betimlenmiştir. Sanatçılar içinde yaşamış oldukları toplumun, içinde bulundukları sosyal bunalım ve ekonomik sıkıntıların, geleceğini öğrenme isteğiyle fala, insanların belirsiz yaşamlarını ve büyüye hatta tarikatlara yöneldiği görülmektedir. Böylelikle sanatın, yaşanan bu gelişmelerden bağımsız kalamadığı görülmektedir.

19 yüzyıldan sonra büyü ile ilgili çalışmalar hemen hemen her yerinde işlenmeye devam etmiştir. Sanatçılar tarafından yapılan yeni resimler ve edebiyat yazıları sayesinde başlayan popülaritesi artmaya başlamıştır. Böylelikle Büyü artık sadece resimde değil edebiyatta, şiirde ve sahne- de de yerini bulmuştur. Jos A. Smith ve H. R. Giger gibi sanatçılar, 20. Yüzyıldan sonra adını karanlık sanat ile temelinde büyü- lü imgeleri olan eserler yapan birçok sanat- çıdan bazılarıdır. Artık büyü korkulan bir olgu olmaktan çıkıp, büyük, küçük, yaşlı, zengin ve kısacası herkesin ilgisini çeken bir olgu haline gelmiştir. Büyü artık dizi- lerde, resimlerde, edebiyatta, tişörtlere, filmlerde, defter kapaklarında ve dövme olarak vücutlarda yerini almıştır.

Büyü imgesi; yapılan resimlerde, sanatçı- nın büyü imgesini nitelemek için kullandığı simgeler ile ritüellerin geçmişteki kullanı- lan gerçek anlamlarından çok uzak bir yola girdiği görülmektedir. Sanatçılar tarafından yapılan çalışmalarda Büyü imgesi, anlatım, içerik ve kompozisyon bakımından en iyi işlendiği dönemler olarak 18 ve 19 yüzyıl- ları gösterebiliriz. Bu yıllarda gerçekleşen eserlerin özendiriciliği, insanlar üzerindeki etkileri ve bir sonraki kuşaklara kaynakça olarak gösterilerek hâlâ günümüzde kendi- ni ön plandadır. Büyük bir düşüncenin ve sözün fiziksel bir beden olarak resim sanatı aracılığıyla hayat bulması ile var olmuştur. Ressam da bu varoluşu ölümsüzleştirmiş ve yapmış olduğu eserler ile daim kalmış- tır.

Kaynakça

Akın Haydar, (2015). Ortaçağ Avrupasında Cadılar ve Cadı Avı. Phoenix Yayınları, An- kara

Akın, Haydar, (2001). Ortaçağ Avrupa'sın- da Cadılar ve Cadı Avı. Ankara, Dost Kita- bevi, s.17,97

Alakuş, A.O. ve Özsoy, V., (2017). Görsel Sa- natlar Eğitiminde Özel Öğretim Yöntemle- ri. (2.Baskı),Ankara: Pegem Akademi Ya- yıncılık

Ağaoğulları Mehmet Ali ve KÖKER Levent, (2004). İmparatorluktan Tanrı Devletine. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları

Dell, Christopher. (2016). Okült Cadıcılık Ve Büyü. (Çev: Begüm Kovulmaz-Şeyda Öztürk),Yapı kredi Yayınları, İstanbul

Ennemoser, Joseph. (1854). The History of Magic. Translated from the German by William Howitt. Vol. I. London: H.G. Bohn

F.W.J. Schelling, (1907). Schellings Wertr Band III.ed. Otto WeiB, Loipzig: Fritz Eclar- dt Verlag

Hançerlioğlu, O., (2008). Felsefe Sözlüğü (16. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi

Gawain, S., (1999). Yaratıcı İmgeleme Ya- şamının Yeniden Yaratacak Güç. (Çev: S. Ayanbaşı),(1.Baskı). Akaça Yayınları

Goldenweiser, Alexander. (1937) Antropo- logj., london

Göçeri, Nebahat, (2010). Kadın Hareketi Tarihi. Ankara: Bizim Büro Basımevi (Cö- mert,2008, s.25)

Yades, Frances, (1964). Giorano Bruno and the Hermetic tradition. London

Örnek, Sedat Veyis. (1971). Etnoloji Sözlü- ğü. Ankara: Ankara Üniversitesi DTCF Ya- yınları

Özen, Murat Eren, "Ders Başarısı Ve Sınav Kaygısı İçin İmgeleme Yöntemi"- http://www.tavsiyee diyorum.com/makale_21833.htm

Yılmaz, Sait, (2018). Gizli Bilimler ve Görünmeyen Dünya-Prof. Dr. Sait Yılmaz, https://www.academia.edu/37769279/Gizli_Bilimler_and_G%C3%B6r%C3%BCnmeyen_D%C3%BCnya_ (Malinousle, 1990, s.7-9) https://tr.wikipedia.org/wiki/Hermes_Trismegistus (11.01.2023 tarihinde erişildi)

Resim 1: [https://img.wikioo.org/ADC/Art-ImgScreen-3.nsf/O/ARJG66/\\$FILE/George-romney-emma-hart-c.1765-1815-lady-hamilton-ascirce.jpg](https://img.wikioo.org/ADC/Art-ImgScreen-3.nsf/O/ARJG66/$FILE/George-romney-emma-hart-c.1765-1815-lady-hamilton-ascirce.jpg) (05.01.2021 tarihinde erişildi)

Resim 2: [https://stringfixer.com/tr/Witches'_Sabbath_\(Goya,_1798\)](https://stringfixer.com/tr/Witches'_Sabbath_(Goya,_1798)) (05.01.2021 tarihinde erişildi)

Resim 3: <https://artuk.org/discover/artworks/the-three-witches-from-macbeth-272726> (05.01.2021 tarihinde erişildi)

Resim 4: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Young_sorceress.jpg (05.01.2021 tarihinde erişildi)

Resim 5: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sandys,_Frederick_-_Morgan_le_Fay.JPG (05.01.2021 tarihinde erişildi)

Resim 6: <https://artuk.org/discover/artworks/an-arrest-for-witchcraft-in-the-oldentime-19107> (05.01.2021 tarihinde erişildi)

Resim 7: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sammon_puolustus.jpg (05.01.2021 tarihinde erişildi)

Deneyim Tasarımı Bağlamında Sayısal Yaratıcılığın Bugünün Tasarım Ortamına Getirdikleri¹

Ziyacan BAYAR²

ÖZ

Sayısal yaratıcılık ya da diğer adıyla makine yaratıcılığı ilk örneklerinin ortaya çıktığı 50'li yıllardan yakın geçmişe dek teknolojik ve bilimsel gelişmeler arasında sınıflandırılmış, pek çok yenilikçi yazılım ve ifade biçiminin geliştirilmesinde önemli bir dayanak görevi üstlenmiştir. Fakat son yıllarda yapay zekâ teknolojilerinin büyük bir hızla yayılması ve demokratikleşmesi, makine öğrenmesi araçlarının sanat ve tasarım ortamında kendine sıklıkla yer bulmasını beraberinde getirmiştir. Bu teknolojik gelişmeler aynı zamanda yaratıcı endüstrinin de tartışma konusu haline gelmeye başlamıştır. Araştırmanın amacı bu gelişmeler bağlamında yakın tarihin teknolojik ilerlemelerini bugünün deneyim tasarımı yaklaşımı bağlamında irdelemek ve bu güncel tartışmaların geçmişe dönük izini sürmektir. Bu amaca ulaşma doğrultusunda çalışma sayısal yaratıcılığın yakın geçmişindeki önemli gelişmeleri literatür taraması metoduyla analiz edilmekte ve bugünün tasarım ortamı ile organik ilişkilerini tartışmaktadır. Elde ettiği bulgular ile çalışma güncel tasarım ortamında yaratıcı bireyin kendini tanımlaması ve konumlandırması üzerine güncel sorulara yanıt olunması hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Kullanıcı Deneyimi Tasarımı, Makine Yaratıcılığı, Yapay Zekâ, Sayısal Yaratıcılık, Yeni medya*

The Recent History of Digital Creativity Through the Lens of User Experience Design and What It Says to Today's Design Environment

ABSTRACT

The biggest motivation for dramatic performances' creation process in Ancient Greece was the audience. The perception of audience phenomenon in Classical and Hellenistic periods is fairly different from modern audience. The notions to be examined about this culture, which probably has the largest audience throughout history compared to its population, are not only the elements of performance; but also the relationship between these performances and their audience. The audience trying to spare time for theater only for personal entertainment when they are free and the audience who has the chance to attend one of the biggest social, political, religious, and artistic events of the time once a year, have extremely different experiences. These performances cannot be just a work of art for the Ancient Greek audience. This is why the relationship between this genre and its audience who finds traces of itself in it, should be considered worthy of close examination.

Keywords: *User Experience Design, Machine Creativity, Artificial Intelligence, Digital Creativity, New Media*

¹ Geliş Tarihi: 14 Aralık 2022 - Kabul Tarihi: 07 Nisan 2023

²Dr. Öğr. Üyesi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, ziyacan.bayar@deu.edu.tr
Orcid No: 0000-0002-0221-1499

Giriş

Salt yaradılışı ile insan, kendi bedensel yetkinliklerinin sınırlarına ulaştığında geliştirdiği araçlar ile varoluşunun ilk günlerinden bu yana fiziksel yeteneklerini duraksamadan zorlamıştır. Özetle ‘teknoloji’ olarak tanımlanan çaba bugün insanoğlunun yaşam biçimini tanımlar hale gelmiştir. Sonsuz bilgi ve onu işlevli hale getiren bilişim teknolojilerinin son yirmi yılda yarattığı ivme, toplumu sosyal ve kültürel anlamda hiç olmadığı kadar hızlı dönüştürmektedir. Bilgiyi demokratikleştiren ve sınır sözcüğünü git gide insan zihninden silen bu yeni yaşam alışkanlığının taşıyıcı iskeletlerinden birinin de iletişim teknolojileri olduğunu söylemek yanlış görünmemektedir. Geçmişe oranla çok daha yoğun enformasyon yükü ile başa çıkmaya çalışan bugünün insanı, bu yükü yönetecek araçları da geliştirmiştir. Dahası bu iletişim araçları çağın ekonomik, toplumsal ve kültürel işleyişinin değişmez yapı taşlarına dönüşmüştür. Bugün iletişim teknolojileri gündelik hayat, üretim, sağlık, eğitim, sanat, yönetim ve bilgiye erişim gibi temel toplumsal mekanizmaların temelini oluşturmakta ve birbirleri ile temaslarını sağlamaktadır.

İletişimin bu denli katmanlı ve çeşitli araçlar üzerinden çalıştığı çağımızda bir iletişim kurma aracı olarak tasarım hiç olmadığı kadar önemli ve sorumlu bir konuma erişmiştir. Etkinliği her geçen yıl daha da hissedilen bu sorumluluk tasarımın ve tasarımcının dağarcığını da derinden etkilemiştir. Yapay zekâ teknolojileri (AI), Sanal Gerçeklik (VR), Arttırılmış Gerçeklik (AR), Karma Gerçeklik (MR), Giyilebilir Teknolojiler, Ekransız İletişimler, Üretken tasarım (Generative Design), Nesnelerin İnterneti (IOT) gibi donanımlar ve fikirler bugün tasarımcıların çözümlemesi gereken pek çok yeni iletişim mücadelesini de beraberinde getirmek-

tedir. Dahası çözülmesi gereken her yeni benzersiz etkileşim problemi, tasarımcıların mesleklerini tanımlama ve sınırlandırma konusunda fikirlerini esnetmektedir.

Özellikle 50’li yıllardan bugüne bu yeni araştırma alanları ve teknolojik gelişmeler her geçen gün yaratıcı üretimin gündemine daha hızlı biçimde işgal etmektedir. Bugünün deneyime dayalı dijital tasarım ekosisteminde pek çok yaratıcı araç, donanım ya da yazılım tasarımın ya da tasarımcının varlığı, işlevi ve konumu konusunda tartışmaları alevlendirmektedir. Bu bağlamda araştırma güncel tasarım ortamını derinden etkileyen teknolojik gelişmelerin kökenlerini inceleyerek bugünün tasarımcısının konumunu saptamayı hedeflemektedir. Bu hedef doğrultusunda bulgular elde edebilmek için yöntem olarak üretken tasarım, makine yaratıcılığı ve yapay zekâ gibi alanların deneyim tasarımı merceğinde geçmişine ışık tutmayı amaçlamaktadır. Bu bulgular odağında araştırma yeni medya ekseninde tasarım ve yaratıcılık tartışmaları üzerine bir açılım yaratmayı amaçlamaktadır. Araştırmancının ilk odak noktası yeni medya ve yaratıcı bireyin ilişkisini tarihsel kökenleriyle incelemek olacaktır.

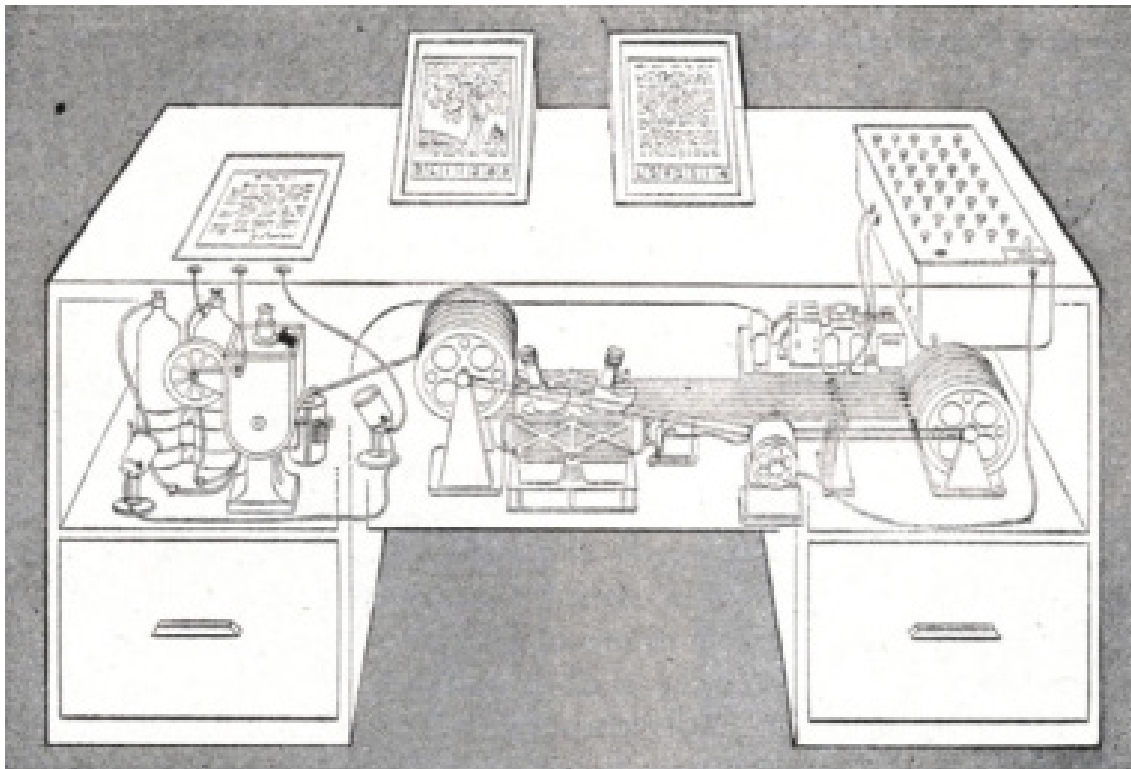
Yeni Medya Etkisinde Yaratıcılığın Dönüşümü

Bilgi, teknoloji ve yaratıcılık uzun yıllar birbirleriyle hiç kopmayan bir etkileşim içerisinde olmuşlardır. Erken yıllarda insanoğlunun başlıca kullandığı soyutlama yöntemleri olan çizim ve yazma eylemi oldukça sınırlı bir teknikle büyük fikirleri taşımaya çalışmış, yönetilmesi gereken bu büyük bilgi birikimi, parçalar halinde insan zihninde saklanmak ve hareket etmek zorunda kalmıştır. Matt Jezyk, Dokümantasyon Çağı olarak adlandırılabilir bu dönem ve onun sorunlarını çözmeye yönelik sınırlı icatların ar-

dından, yeni medya ve teknolojinin gelişimi ile artık 20. yüzyılı Optimizasyon Çağı olarak adlandırmakta, görsel ve temsil yeteneklerimizin alan genişliğinin oldukça arttığı, pek çok yaratıcı disiplinin ve endüstrinin sürece uyum sağladığı yeni bir döneme geçildiğini belirtmektedir (Pieters & Winiger, 2016). Bu bağlamda araştırma, yaratıcılığın bilgi ve teknoloji aracılı dönüşümünü Winiger ve Pieters'in yöntemlerini yön bilgi olarak üç aşamada incelemektedir. Bunlar artırılmış yaratıcılık, sayısal yaratıcılık ve yaratıcı sistemler olarak kronolojik biçimde sınıflandırılmıştır.

Artırılmış Yaratıcılık

1949 yılında Vannevar Bush “Memex” (Memory Extender) adı altında insanların kütüphanedeki kitapların içerisindeki metinlerin üzerinde kolayca tarama yapmaya yarayacak belirli şalterlerin hareketiyle çalışan bir sistem geliştirmiştir. Bush cihazı insanın fiziksel kapasitesini artırarak bilgi arama ve işleme sınırını yukarıya çeken bir ‘ağ’ olarak görmüştür (Resim1), (Pieters & Winiger, 2016).



Resim 1. Memex Cihazı

Kaynak: <http://computaciongraficaunad.blogspot.com.tr/2016/10/evolucion-de-la-computacion-grafica.html>

Memex, bireylerin büyük miktarda bilgi ve belge arasında gezinirken aynı zamanda düzenli ve organize bir sistem aracılığıyla yeni bilgiler eklemeleri için amaçlanan çözümdü. Ancak, cihaz için hiçbir zaman bir prototipi bile yapılmamıştır. Memex hiçbir zaman fiilen inşa edilmemiş olsa da kavram modern internetimizi yaratma sürecinde bir kılavuz olarak kullanılmıştır (Memex, 2021). Bu fikir genç Douglas Engelbart'a ilham vermiş ve 1962 yılında 'İnsan zihnini arttırmak: Bir konsept' (*Augmenting the Human Intellect: A Conceptual Framework*) adlı makalesinde tasarladığı yeni yazma metodu hakkında şöyle bahsetmiştir: "Yazma makinası, metin oluşturma sürecini yeni bir düzleme taşımaktadır. Artık yeni fikirlerinizi çok daha kolay yazınıza ekleyebilir, yaratıcılığınızın dizginlerini daha hızlı koşturabilirsiniz. Bu çok daha karmaşık yazma süreçlerini yönetmenize olanak verecek ve yeteneğinizi daha iyi ortaya çıkarmanızı sağlayacaktır." (Engelbart, 1962). Engelbart'ın niyeti süreci sadece otomatikleştirmek değil, aynı zamanda insanın yaratıcılığının ve zekâsının potansiyelini arttırmak olmuştur. Bu noktada Bush ve Engelbart'ın ilerici görüşleri sadece bir bilgisayar ile iletişim kurma adına yenilikçi bakışlar değil aynı zamanda teknolojinin insan zihninin düşünme biçimini ve yeteneğini arttıracak bir araç olarak kullanılabileceği yönünde önemli vizyonlar olarak görülebilir.

İlerleyen yıllarda Ivan Sutherland ilk bilgisayar yardımcı tasarım programı olarak kabul edilen Sketch Pad adlı projesini geliştirmiştir. Sutherland'ın projesi etkileşimli grafik arabirimler kullanarak teknik ve yaratıcı sürecin verimini arttırmaya çalışan devrimci bir sistem tasarımı olarak görülebilir. Ivan Sutherland'ın doktora çalışmasının bir parçası olarak oluşturulan Sketchpad Bilgisayar uygulaması insan-bilgisayar arabirimi bilim

dalının doğuşuna (HCI) öncülük etmiş ve bu nedenle mevcut bilgisayar destekli tasarım (CAD) yazılımının öncüsü olarak kabul edilmiştir. Bu yazılım, Ivan Sutherland tarafından bilgisayar grafiklerinin hem teknik hem de yaratıcı unsurları için kullanılmış ve insan-bilgisayar etkileşiminin önemini vurgulamıştır. Bu buluş bugün modern tasarım ve teknik çizim programlarını atası olarak kabul edilmektedir (Resim 2), (Pieters & Winger, 2016), (Sutherland, 2003).



Resim 2. Ivan Sutherland'in ilk bilgisayar destekli çizim uygulaması olarak kabul edilen Sketch Pad uygulamasından bir kare,

Kaynak: : http://blog.doca.gr/wp-content/plugins/polylang/modules/wpml/05-2010.sutherland-sketchpad-thesis_4771.php

XEROX şirketi 70'li yıllarda PARC'ı (Palo Alto Research Centre) kurduğunda pek çok araştırmacıyı kişisel bilişim, kullanıcı arayüz tasarımı ve grafikleri adına tek bir noktada araştırma yapmak için buluşturmuştur. Arttırılmış yaratıcılığın peşinden koşan bu şirket günümüzde Ethernet gibi fiziksel icatların yanı sıra 'The Desktop' gibi dönemi bağlamında teknolojinin günlük kullanımı adına yenilikçi yaklaşım biçimlerinin de temellerinin atıldığı yer olmuştur. İnsan yaratıcılığının ve veriminin arttırılmasına yönelik bu çalışmalar günümüzdeki hiperlink, fare, video konferans ya da Kişisel Bilgisayar (PC) gibi pek çok yaygın teknolojinin keşfini sağ-

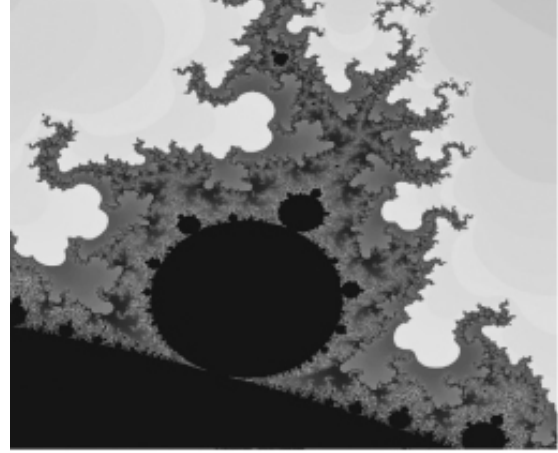
lamış, aynı zamanda tasarımın ve yaratıcı sürecin teknoloji ile olan dönüştürücü bağının daha sıkı biçimde kurulmaya başlandığı öncü yıllar olarak kabul edilmişlerdir (Perry & Wallich, t.y).

İnsanın fiziksel yeteneklerini bir sonraki aşamaya taşımayı hedefleyen tüm bu gelişmeler donanımsal teknolojiler olmanın yanı sıra 50'li yıllar ile matematik ve yazılım alanındaki gelişmeler yaratıcı birey, onun araçları ve araç ve çıktı üzerine bugünün tartışmalarının temellerini atmıştır. Dolayısıyla bu tartışmaların ilk tohumlarını atan teknolojik gelişmelere sayısal yaratıcılık başlığı altında değinilmiştir.

Sayısal Yaratıcılık

1950'li yıllarda Claude Shannon sayısal otomasyona dayanan İngilizce gramer ve kelime oluşturma sistemini tasarlamıştır. Shannon'un bu denemesini hesaplama teknolojileri ve yaratıcı düşüncenin kesiştiği ilk örneklerden olarak görebilmenin yanı sıra proje, sayısal teknolojiler ve yaratıcılık adına disiplinler arası bir diyalogun da temellerini atmıştır. 70'li yıllara gelindiğinde ise bu yenilikçi üretim modelinin savunucularından Michael Noll yaşadıkları dönemde artık ihtiyaç olanın 'sanatçı-bilgisayar bilimcisi' karakteri olduğunu savunmuştur. Noll'un bu çağrısına cevaplar çok gecikmemiş, Brian Eno 1975 yılında müzik yapmak için algoritmik ve işlemsel ilkeleri kullanarak yarattığı müzik üreticisi yazılımı, sayısal yaratıcılık adına daha fazla tartışmayı da gündeme açmıştır. Daha sonraları Eno çalışmasını "replikalar üretmek için yaratılan bir teknolojiyle orijinal üretme eylemi" olarak tanımlamıştır. Görsel sanatlar bağlamında ise öncü örnekler 70'li yıllarda bir matematikçi olan Benoit Mandelbrot tarafından üretilmiştir. İlk defa işlemsel yöntemler ve bilgisayar grafikleri ile yaratıcı sonsuz frak-

taller üreten Mandelbrot'un denemesi, bir bilgisayar/algoritma yaratıcı olabilir mi? sorusunu gündeme getirmiş, sanatçı ve bilim adamları ve mühendisler yaratıcılık üzerine deneyler yapmak konusunda ilham vermiştir (Resim3), (Pieters & Winiger, 2016), (Mandelbrot, 2010).



Resim 3. Mandelbrot Set'inin fraktal çıktılarına dair bir örnek.

Kaynak: : <http://www.math.utah.edu/~pa/math/mandelbrot/mandelbrot.html>

1980'li yıllar ile endüstri ve akademi sayısal yaratıcılığı formüle etmek için çalışmalardan bulunmuş ve bilimsel bir disiplin olarak sınıflandırmıştır. Aynı zamanda bilgisayar bilimi, mimarlık ve tasarım gibi alanlar sayısal yaratıcılık üzerine çalışmaları hızlandırmışlardır. Bu bağlamda sayısal yaratıcılığı tek bir alan ya da tek bir kelime ile özetlemek oldukça güçtür. Günümüzdeki en yaygın tanım şöyledir: "Eğer insanlar tarafından üretilselerdi yaratıcı olarak nitelendirilecek sayısal hesaplama ürünleri." Bugün yapay zekâ penceresinden bir bakışla sayısal yaratıcılık üzerine çalışmalar hızını git gide arttırmakta, her geçen gün yüksek öğrenim programları konu özelinde eğitim programları tasarlamaktadırlar (Pieters & Winiger, 2016). Sayısal olarak yaratıcı çıktıları amaçlayan, kültür endüstrisi, akademi ya da sanayi tarafından üretilen teknik fikirler

ve çalışmalar, günümüzde karmaşık yapay zeka karakterleri, işlemsel mimarlık, sayısal sinir ağları ya da sanal yapay müzisyenler ve gündelik haber yazabilen yazılımlar gibi günlük hayatta aktif kullanılmaya başlanan ürünlere dönüşmüş ve git gide bu sistemler bir deney olmaktan öte farklı bir yaratıcı süreç ve çıktılarını işaret eden yeni çağın tasarım ürünleri olarak varlıklarını sağlamlaştırmışlardır.

Yaratıcı Sistemler

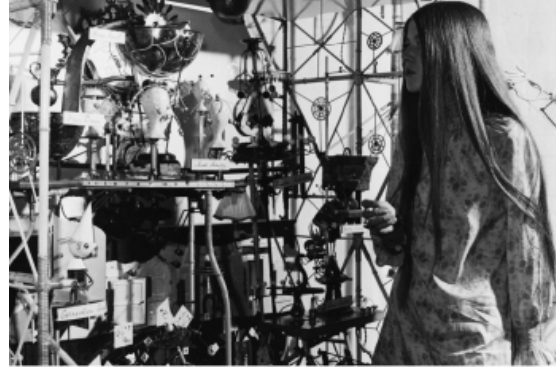
İkinci dünya savaşının Amerika Birleşik Devletleri ve müttefikleri tarafından bilim, teknoloji ve sorun çözmede kapsayıcı bir yaklaşım olan 'Sistem Düşüncesi'³ bakışı desteğiyle kazanıldığı düşünceleri tasarım ve bilim ortaklığına daha hararetli bir bakışın da tetikleyicisi olmuştur. İşte bu ortamda Macy Jr. Foundation 1946-1953 yılları arasında daha sonraları Cybernetics olarak adlandırılacak olan konferans serisini düzenlemeye başlamıştır. Cybernetics kısaca makine ve canlıların kontrol ve iletişimi çalışmaları olarak özetlenmiştir. Daha sonraları Norbert Wiener Cybernetics'i adaptif, geri bildirim temelli kontrol mekanizmaları olarak tanımlamıştır. Cybernetic mekanizma teorileri sadece planlanmış belirli bir aksiyonu yerine getiren tek taraflı cihazlar değil aynı zamanda uyum sağlayan ve dinleyen ve kendini dönüştürebilen yapılardır. Tıpkı nehirden kendi kendine karşıya geçebilen otomatik bir botun rüzgâr ve akıntıyı sürekli takip edip ona göre davranması gibi (Pieters & Winiger, 2016)

Cybernetics ve yaratıcılık ilişkisinin ilk keşşimi Londra Güncel Sanat Enstitüsü'nün düzenlediği Cybernetic Serendipity sergisi

³ Arzu Eren ŞENARAS ve H. Kemal SEZEN Sistem Düşüncesi adlı makalelerinde *System Thinking* Kavramını Sistem Düşüncesi ve Yön Eylem kavramlarıyla türkçeleştirilmişlerdir.

Kaynak: Şenaras, E. A., Sezen, H. K. (2017), Sistem Düşüncesi, Journal Of Life Economics, 11, s39-58

olmuştur. Sergi yaratıcılık ve teknolojinin bağıını sorguya açmış, Nam Jun Paik ve Gordon Pask gibi sanatçılar sistemlerin yarattığı müzikler, şiirler, filmler, resimler ve bilgisayar grafikleri üzerine denemeler sunmuşlardır (Resim8), (Pattison, t.y), (Pieters & Winiger, 2016).



Resim 4. Cybernetic Serendipity sergisi Rowland Emett'in 'The Honeywell-Emett Forget-me-not Computer' çalışması, Londra, 1968

Kaynak: : <http://cyberneticserendipity.net>

Bu yeni yaratma ruhu ve yaratıcıları Buckminster Fuller tarafından sanatçı, buluşçu, mekanik, iyi bir planlayıcı ve devrimsel bir stratejist gibi özellikleri bir potada eritebilen 'kapsamlı tasarımcı' (comprehensive designer) olarak tanımlanmıştır. İlerleyen yıllarda cybernetic yaklaşımı ve bu yeni yaratıcı modeli, sanat, mimarlık, politika ve iş dünyasını derinden etkilemiştir (Fred, 2006).

İçerik ve onun ilişkide olduğu her şeyi sistematik olarak entegre etme fikri olarak özetlenebilecek olan Cybernetic yaklaşımı tasarımı ve yaratıcılığı salt obje odaklı yaklaşımdan öteye itmiş ve yeni üretim modellerini sorgulatmıştır. 70'li yıllarda popülerliğini kaybetmesine rağmen Cybernetic yaklaşımı günümüzde etkileşim tasarımı, tasarım odaklı düşünme teorisi, karmaşık sistem çalışmaları gibi pek çok alanın içerisinde varlığını sürdürmekte, bugün, Cybernetic

üretim ve düşünce yaklaşımının etkileri açık kaynak yazılım anlayışı, Atik (Agile) proje geliştirme yöntemleri, Uber, Lefty, Airbnb gibi girişimlerin tasarım ve yenilikçi iş modelleri üzerinden okunabilir (Asaro, 2010). Dahası genel bir bakışla sistem düşüncesi modeli ve onu takip eden Cybernetic gibi üretim anlayışları bugün sayısal teknolojiler ve yaratıcı birey arasındaki sürekli gelişen ilişkinin ve yakınlaşmanın temel yapıtaşları olarak görülebilir.

Üretken Tasarım ve Sayısal Yaratıcılık

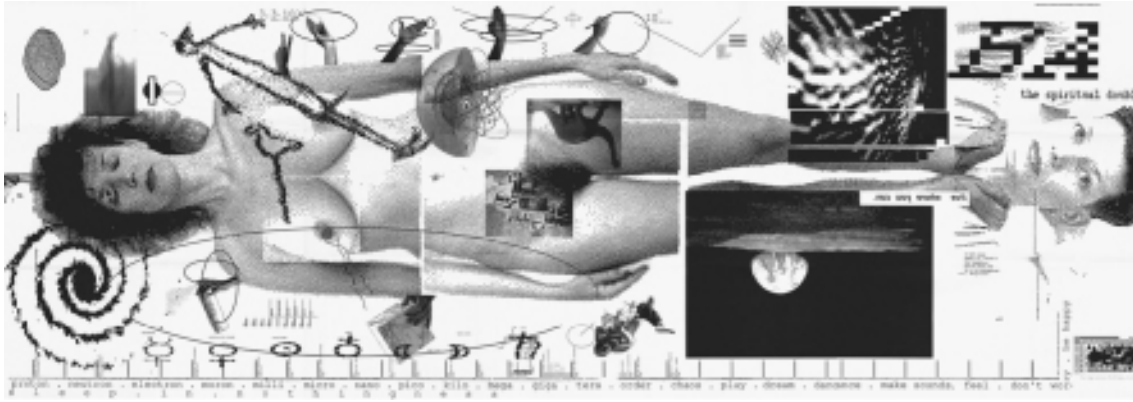
Arttırılmış yaratıcılık, sayısal yaratıcılık ve devamında gelen yaratıcı sistemler olarak adlandırılan dönemler ve yaklaşımlar bugün Destekli Yaratıcılık (Assisted Creati-on) ve Makine Tasarımı ya da diğer adıyla Üretken Tasarım (Generative Design) adı verilen, teknoloji ve yaratma eyleminin birlikteliğinin açıkça gözlemlenebildiği iki güncel yaklaşımın temellerini atan ilerlemeler olmuşlardır. Bu bulgular ışığında araştırma tasarımcının teknoloji ile olan bağı ve yaratma biçimleri üzerine tespitlerini bu iki ana başlık üzerinden sürdürmektedir.

Destekli Yaratıcılık

İnsan erken çağlardan bugüne yeteneklerinin etki alanını genişletmek için çeşitli aletler geliştirmiştir. Çalışmalarında ileri seviyede uzmanlaşan ustaların becerileri bir kenara bırakıldığında, bu araçlar yaratıcılı-

ğı ve üretkenliği pek çok insan adına daha ulaşılabilir kılmışlardır. Bu çabanın yakın geçmişe yansımalarına bakılacak olunursa, Engelbart'ın 1960 yılında insan zihninin sınırlarına ve yeteneklerini arttırmaya yönelik vizyonundan etkilenen pek çok bilim insanı, tasarımcı ya da mühendis, insanların yaratıcı çalışmalar için daha iyi nasıl desteklenebilecekleri konusunda birçok araştırmaya imza atmışlardır. Araştırmacı Ben Shneiderman bu çabaları “daha fazla insanı daha yaratıcı işler yapmaya itecek teknolojiler geliştirmek” olarak özetlemektedir (Shneiderman, 2000).

Araştırmanın üzerine eğildiği endüstri bağlamında ilk destek sistemleri 80'li yıllarda geliştirilmeye başlanan Photoshop, Auto-cad, Microsoft Word gibi yazılımlar olmuştur. Bu yazılımlar ilk yıllarında analog araçların dijital bir taklidi olarak limitli bir destek sunuyor olmalarına rağmen konu üzerinde uzman ya da amatörlerin üretim becerilerini genişleterek yeni yaratma süreçleri ve çıktıları ile sonuçlanacak büyük bir dönüşümün ilk adımları olmuşlardır (Pieters & Winiger, 2016). Bu bağlamda tasarım alanı özelinde April Greiman'ın yeni teknolojiler, bilgisayar destekli tasarımlar ile olan sıkı bağı ve bu etkileşim sonucu ortaya çıkan uluslararası stilden etkilendiği tipografi ve imaj birlikteliği üzerine denemeleri, dönem adına Grafik Tasarım bakışıyla verilebilecek en isabetli örneklerden sayılabilir (Resim 5).



Resim 5. "Does it Make Sense?", April Greiman, 1989

Kaynak: : <http://idsn.org/posts/design-discussions-april-greiman-on-technology/>

Diğer üretken alanlardaki yansımaları baktığında 1976 yılında Leica'nın geliştirdiği otomatik odaklama sistemi insan-makine arasında yaratıcı eylem sırasında bir diyalog/karar mekanizması geliştirmiş, 1991 yılında Microsoft'un geliştirdiği ilk otomatik yazım düzeltme (Autocorrect) sistemi milyonlarca insanın yazma deneyimini değiştirmiş, 1998 yılında icat edilen Autotune yazılımı müzik icrasını kökten dönüştürmüştür. Tüm bu örnekler üzerinden teknolojik desteklerin yarattığı etkiyi ölçmek her ne kadar zor olsa da yaratıcı eylemde başarının ulaşılabilirliğini aşağı çektiklerini, diğer yandan da alanında ustaların daha ileri seviyelere göz dikmelerine neden olduklarını görmek güç değildir. Günümüz yaratıcı bire-

yine asiste eden yardımcılara baktığımızda ise yeni bir etkileşim seviyesine ulaşıldığını görmek mümkündür. 90'ların limitli sistemlerinin yanında bugün, yeni başlayanlardan ustalara, yaratıcı süreci karşılıklı tartışarak öneriler sunabilen, fiziksel ve düşünsel yetenekleri arttırarak beceri edinme süresini kısaltan buluşçu sistemleri görmek mümkündür (Resim6).Geliştirilen bu destekleyici ürünler her geçen gün yeni üretim alanlarında kendilerine yer bulmakta, İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve Makine Öğrenimi gibi araştırma alanları yaratıcılığın ve becerinin sınırlarını zorlamak, yeni olasılıklar keşfetmek için araştırmalarını insanın becerilerini genişletecek ürünlere dönüştürmektedirler (Pieters & Winiger, 2016).



Resim 6. Oculus Rift 3D gözlük ve VRClay yazılımı sayesinde üç boyutlu modellemeyi hızlı ve ulaşılabilir kılan sanal modelleme sistemlerine bir örnek.

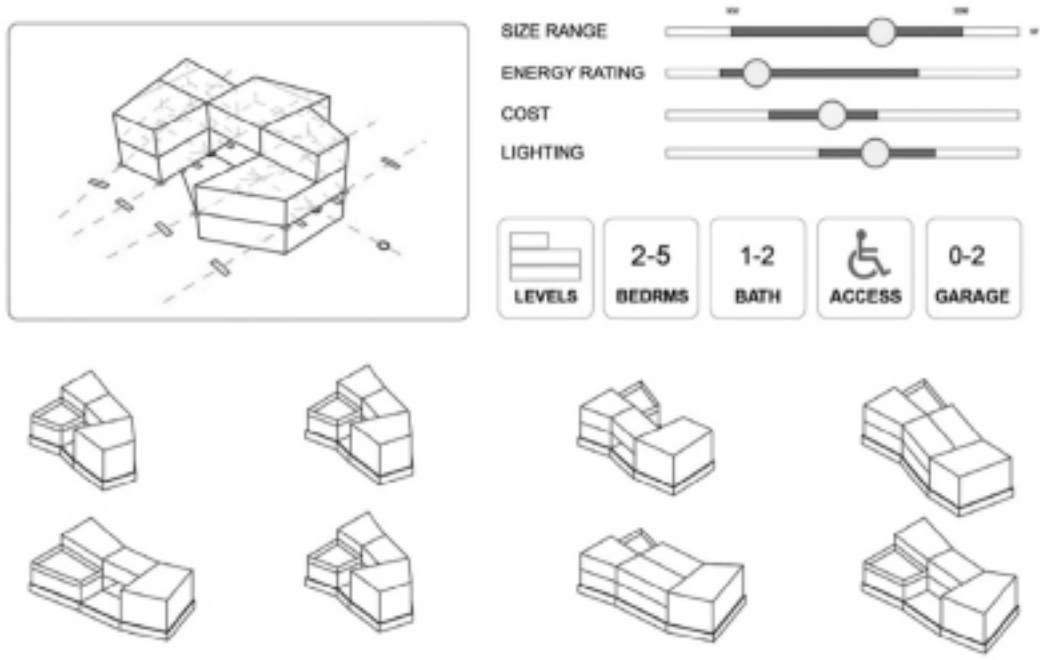
Kaynak: : <https://3dprinting.com/news/vrclay-virtualy-reality-cad-for-oculus-rift/>

Makine Tasarımı ya da Diğer Adıyla Üretken Tasarım

Daha 1960'lı yıllarda Engelbart dijital teknolojilerin insanın temsil yetenekleri üzerine büyük bir etkisi olacağı fikrini öne sürmüştür. Teorisyenin öngördüğü günümüz temsil olanakları ve yaratıcılık arasındaki bağın geçirdiği ontolojik dönüşümü ve yeni yaratıcı bireyin konumunu 2000'li yılların başında Patrick Schumacher (Zaha Hadid Mimarlık kurucu ortağı) 'yeni işlemsel primitifler' olarak adlandırmıştır. Schumacher'in işlemsel primitifler olarak nitelediği yeni bakış temel olarak günümüz makine üretkenliği çağında gerçeği ve üretimi çok olasılıklı bir perspektifle yorumladığımız yeni bir üretim biçimine dönüşümü ifade etmektedir. Bu yeni hareket bugün Üretken Tasarım olarak adlandırılmaktadır. Mimar Michael Hans-

mayer üretken tasarım anlayışını "objeyi değil, objeler üretecek süreçleri tasarlamayı düşünmek" olarak tarif etmektedir. Mimar, objeden-sürece, kesinlikten-olasılıkçılığa yeni bir dönemi tarif etmektedir (Kuchukov, 2021), (Oktan & Vural, 2017).

Üretken tasarım genel olarak endüstri ürünleri tasarımı, Mimarlık, Grafik Tasarım ve Makine Öğrenimi gibi pek çok alanı kapsayıcı bir üretim bakışı olarak görülmektedir. Pek çok alanla paylaşılan bu vizyon, yazılımlar tarafından desteklenen tasarımcıların sonsuz üretme olanaklarını yeni bir perspektifle keşfetmelerini, dolayısıyla niyet ve icra arasındaki sürenin zenginleştirilerek kısaltılmasını hedeflemektedir. Üretken çağda yaratım ve üretim arasındaki süreç çok daha varietli ve verimli denemelere olanak vermektedir. (Resim 7,8,9).



Resim 7. Autodesk firması tarafından ev tasarımı odaklı inşa edilen üretken tasarım sistemi

Kaynak: : <https://medium.com/@creativeai/creativeai-9d4b2346faf3>



Resim 8. Michael hansmayer üretken tasarım yöntemleriyle kolon tasarımı, 2010

Kaynak: : <https://medium.com/@creativeai/creativeai-9d4b2346faf3>



Resim 9. Graphagos üretken afiş denemeleri, Deniz Cem ÖNDUYGU, 2008

Kaynak : <http://www.graphagos.coms>

Günümüzde makine öğrenimi ve derin öğrenme çalışmalarının da katkılarıyla üretken tasarım yazılımları niteliksel ve niceliksel kapasiteleri olarak ilk örneklerini verdiği 70'li yıllardan bu yana büyük bir sıçrama gerçekleştirmiş, konu üzerine yapılan araştırmalar üretken tasarım yazılımlarının çok daha geniş bir yelpazede tasarım problemleri üzerine çözümler sunmaya başlamıştır (Pieters & Winiger, 2016).

Üretken tasarımın bugününe görsel iletişim tasarımı ve sayısal tasarım merceğiyle baktığımızda ise algoritmalar ile yapılan yaratıcı birlikteliklerin üç boyutlu biçimlemelere kıyasla emekleme evrelerinde olduğunu görmek güç değildir. Pek çok konuda fikir ve beceri sahibi olarak kendini geliştirmeye çalışan çağımızın iletişim tasarımcısı makine yaratıcılığının sunduğu yeni üretim süreçlerine ağırlıklı olarak yoğun bir tasarım ve üretim yükünü taşıdıkları ve bu yoğun sürecin altından kalkarken aynı zamanda yaratıcı ürünler geliştirmek adına sürecin bir kısmını otomasyona bağladıkları sayısal ürünler

geliştirirken başvurmaktadır. Uyumlanan arayüzlerin geliştirilmesi, içerik ve görsel temini ya da sayısal deneyimlerin kullanıcısına özel kişiselleştirilmesi bu otomasyon alanlarına birkaç örnek olarak verilebilir (Vetrov, 2017).

Üretken Tasarımın görsel iletişim tasarımı alanındaki verimliliğini somutlamak adına günümüzde devrimci web tasarım yazılımı The Grid⁴ gibi benzerlerinin de görülebileceği şöyle bir örnek uygulama verilebilir; Tasarımcı ve geliştirici proje mantığının haritasını çıkaracak olan kaynak, içerik ve kullanıcı verilerini girebildiği üretken tasarım yazılımı bu veriler ışığında belirli tasarım sistemleri, arayüzler sunar. Sistemin geliştirdiği bu tasarım modeli iletişim tasarımcısı ve yazılımcıyı basit geliştirme yüklerinden bağımsız kılarak sağladığı zaman tasarrufu sayesinde ekibin yarattıkları deneyim üzerinde en küçük detayın bile düşünülerek mükemmelleştirilmesini sağlayan, özel kullanıcı senaryolarının denendiği çok daha bütünlüklü ve rafine bir tasarım sürecini mümkün kılar (Bayrak,

2018). Bu ideal senaryo her ne kadar verimli bir işleyiş gibi dursa da günümüzde bu denli otomasyona bağlı sistemlerinin tam olarak güven kazandıkları söylenemez. Buna rağmen bugün üretken tasarım yazılımları ile geliştirilmiş ve hala işlemekte olan tasarım sistemlerine örnekler vermek mümkündür. Bunlardan biri de Netflix grubunun farklı

dillere ve yayın bölgelerine özel geliştirdiği yazılımlar tarafından üretilen film posterleridir. Şirketin geliştirdiği yazılım filmlerin orijinal posterlerinden karakterleri keserek Netflix'in önceden tasarladığı afiş kalıplarına yerleştirir, bunun yanında dillere özel tipografik yerleşimler ile posterleri tamamlar (Resim10), (Vetrov, 2017).



Resim 10. Netflix'in üretken tasarım sistemi yardımıyla tasarladığı reklamlar.

Kaynak: : <https://medium.com/@creativeai/creativeai-9d4b2346faf3>

Bir diğer güncel örnek ise farklı bir üretim alanı, illüstrasyondan verilebilir. Prisma isimli uygulama fotoğrafları stilize ederek ünlü sanatçıların tekniğiyle yeniden yorumlamakta (Resim11). Ya da Midjourney adlı yapay zekâ motoru ile farklı metin girdileri ya da tarifleri işleyerek halihazırda var olan illüstratif stillerde çıktılar elde edilebilmektedir. Fakat bu uygulamalar üzerinden her ne kadar benzersiz kadrarlar alınabilse de örneği görülmemiş yeni stiller oluşturmak henüz mümkün değildir. Yakın gelecekte bunun mümkün olması durumunda illüstra-

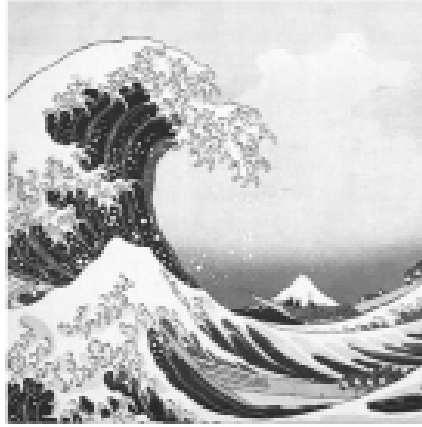
tör'ün rolü ne olacaktır sorusunun gündeme gelmesi kaçınılmazdır. Tabi ki de özgün ve kendini kanıtlamış stilleri olan tasarımcılar için bu tartışmayı sürdürmek mantıklı bir tartışma zemini olarak gözükmese de üretken tasarım yazılımlarının etki çeperinin değdiği her üretim alanında yaratıcılığın ulaşılabilirliği bariyerini aşağı çektiğini gözlemlemek mümkündür. Dolayısıyla yakın dönemde yaratıcı üretimlerin niteliğinin daha fazla tartışılacağı günlerin hızla yaklaştığı öngörülebilir.

⁴ İçine eklenen içeriğe ve onun tüketicisi tarafından nasıl tüketildiğine göre kendini tasarlayabilen web sitesi yaratıcısı. <https://thegrid.io> **Kaynakça:** (Bayrak, 2018).

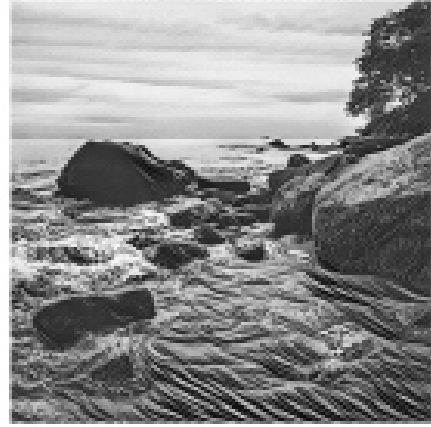
01. Take a picture



02. Pick a style



03. Enjoy the result

**Resim 11.** Prisma uygulaması sayesinde yaratılan illüstrasyon örneği.**Kaynak:** : <https://medium.com/@creativeai/creativeai-9d4b2346faf3>

İllüstrasyon örneğindeki bakışın bir benzeri görsel iletişim tasarımı alanının bütününe yönlendirilecek olunursa şu tartışmanın gündeme gelmesi kaçınılmazdır. Tüm bu makine çözümleri çağında, tasarım üretimlerinin ulaşılabilirlik bariyerinin alçaldığı her geçen gün tasarımcının rolü ne olacaktır, ya da tasarımcı bu yeni çağda hala nasıl faydalı bir meslek olarak yaşayacaktır.

Bu soru görsel iletişim tasarımı alanından bir örnekle tartışmaya açılabilir. Giles Colborne konu üzerine yaptığı sunumunda Spotify'nın Discover Weekly etkileşimini örneklendirmektedir. Bu etkileşimin bütününe bakıldığında belki de tek alışlagelmiş ara birim tasarımı şarkı listesi olarak gözükmektedir. Arayüz'ün geri kalan kısmı, yani onu tercih edilir ve kullanılır kılan, doğru müziği seçerek kullanıcısına öneren tüm başarılı altyapısı, mühendisler ve veri analistleri tarafından tasarlanmaktadır. Bu örnek bağlamında Colborne tasarımcıların büyük veri (big data) ile nasıl başa çıkmaları gerektiğini ve ondan işlemeye uygun iç görüler çıkarabilen küratörler olarak kendilerini geliştir-

meleri gerekliliğini vurgulamaktadır (Vetrov, 2017).

Aynı soruya bir iş modeli olarak tasarım penceresinden bakıldığında ise bugün başarılı organizasyonların ve yatırımcıların git gide daha fazla tasarımcıyla ortaklık kurmakta olduklarını gözlemlemek mümkündür. Rhode Island School of Design'ın geçmiş yöneticisi John Maeda bugün Kleiner Perkins Caulfield and Byers yatırım şirketinin danışmanlığına geçmiş, ya da Google'ın geçmiş deneyim tasarımı bölümü yöneticisi Irene Au ise Khosla Ventures yatırım şirketine danışmanlık hizmeti vermektedir. Tasarımcıyı merkeze alan bu hamlelerin nedeni, günümüzde iyi bir iş ve ürün geliştirmenin en verimli ve yükselen yöntemlerinden birinin tasarımıyla düşünme bakışını üretimin her alanına yayabilme başarısı olduğunun kabul edilmiş olmasıdır. Dolayısıyla bugün, tasarımı odağına alıp tasarımcıları da ürün geliştirme sürecinin üst basamaklarına yerleştiren yapıların başarıya ulaşma olasılığı çok daha yüksektir. (Tresler, Experience Design is shaping our future, 2014, s. 15)

Kültürel değerleri gözeten, etik, insan ihtiyaçlarına önem veren, farklı yaratıcı yaklaşımlara izin veren, şeffaf bir şekilde geri bildirim sağlayan üretken tasarım sistemlerini geliştirmek görsel iletişim tasarımı alanı adına şimdiden uyum sağlaması güç mesleki işlev kaymaları ve yer değiştirmeleri de beraberinde getirmektedir. Yaratıcı endüstrinin karşı karşıya olduğu değişimin ölçeği yeni endüstriyel üretim modellerinin de ulaşılabilirliği ile birleşince tasarım ürünü ya da tasarımla düşünme pratiği artık pek çok meslek alanını da çalışma kümesi içine girmeye başlamıştır. Ürün tasarımı, psikoloji, iletişim, grafik tasarım gibi pek çok alan benzer üretim ve düşünce süreçlerini deneyimlemeye başlamıştır. Dahası yenilikçi üretim modelleri tüm bu uzmanlık alanlarının dirsek teması içinde bulunduğu bir çalışma ekosistemini öngörmektedir (Pannafino, 2017).

Sonuç

Üretken tasarım ve makine şüphesiz yaratıcı bireyin hizmetine yepyeni medyumlar ve yaratma araçları sunmuştur. Yaratıcı endüstri adına teknolojik gelişmeler temelli bu yükselişin, diğer adıyla yaratıcılığın demokratizasyonu döneminin başlarında olmamıza rağmen, gelişimin ve üretkenliğin ivmesi, gelecek adına öngörüler sunmaya değer bir hareketi işaret etmektedir.

Yaratıcı endüstri bugünlerde ilk kez kolektif hafıza, makine zekâsı ve bireysel bakışı harmanlayan yeni bir üretken dönem içerisinde üretimler gerçekleştirmektedir. Bu üretim yöntemi bizlere pek çok bariyeri kaldıran tamamen yeni ürünler tasarlamamızı sağlamaktadır. Yeni üretken tasarım yazılımları, kişiselleştirme, özelleştirme ve çoklu önermeler gibi yenilikçi üretime yönelik yaklaşımları yaratıcı tasarım süreçlerine

eklemlemeyi hedeflemektedir. Bu vizyon, yaratıcı sürecin her adımında sayısız olasılıkta çözüm önerileri getirerek tasarımcılar dahil çok daha geniş bir kitleye yaratıcı ve ulaşılabilir bir oyun alanı sunmaktadır. Daha geniş bir kitleye ulaşmayı başaran yaratıcı endüstri aynı zamanda beraberinde bugün de GitHub, Open AI, Midjourney gibi erken dönem örnekleri verilebilecek açık kaynaklı ve özgür kullanıma alan yaratan yaratıcı marketlerin ya da yazılımların da türemesini beraberinde getirmesini öngörmek mümkündür. Bugünkü açık kaynak marketler sınırlı hazır model ve yazılımları paylaşmaya izin verirken, geleceğin yaratıcı endüstrisi sonsuz olasılıklar yaratmak için kürate edilmiş tarifleri paylaşma açması beklenebilir. Yenilikçi endüstriyel teknikleri ile etkileşim içerisinde olan üretken tasarım sistemleri yakın gelecekte üretim, tüketim, buluşçuluk ya da emek gibi kavramların sorgulanması ve belki de yeniden tanımlanmasını gerektirecektir. Dolayısıyla halihazırda insan ürünü biricik artifaktlar üzerinden çalışan yaratıcı sektörün ekonomik modelinin de yeniden tartışılması kaçınılmaz gözükmektedir. McLuhan'ın deyişiyle "İlk önce biz araçlarımızı şekillendirdik, sonra ise onlar bizi." (Hurme & Jouhki, 2017). Fakat unutulmamalıdır ki gerek yapay zekâ ve makine zekâsı çalışmaları, gerekse de üretken tasarım algoritmaları olsun tüm bu yenilikçi üretim ve etkileşim modelleri insanın belirlediği ve sınırlarını koyduğu kurallar dizini içerisinde çalışmaktadırlar. İşte yakın geleceğin tasarımcısının etki alanı ve varlığı bu kuralları koyan, yöneten ve esneten olmasına bağlıdır. Bugünün 'güzel' ya da 'iyi' olanı, geleceğin tasarımcısı tarafından yeniden tanımlanabilir. Bu bağlamda gelecekte her kim ki kuralları koymayı ve onu yorumlamayı başarır, o yeni olasılıkları ve yaratıcı üretim yöntemlerini bulacak gibi görünmektedir.

Bu gözlemler bugün tasarım üretmek ve düşünmek arasındaki sıkı ve yakın bağın git gide dolaylı ve bir o kadar da yalın hale dönüştüğünü kanıtlamaktadır. Günümüzü ve daha da muhtemel yakın geleceğin tasarımcılarını yaratıcı araçları kontrol eden birer editör ya da yönetmen olarak görmek olasıdır. Üretken tasarım (Generative Design) teknolojilerinin her geçen gün üretim süreçlerine adaptasyonu ve bu teknolojilerin iskeleti olan yapay zekâ motorlarının git gide çalışma hayatına daha başarılı biçimde entegrasyonu bu değişimin yoluna şiddetle ışık tutmaktadır. Üretimin zorlu süreçleri hafiflemeye başlarken yaratıcı fikir hiç olmadığı kadar önemli ve belirleyici konuma gelmiştir. Günümüz tasarımcısı bu üretken teknolojiler ekosisteminde yaratıcılığın peşinden koşmakta, kendini yeni araçlar ve üretim yöntemlerine uyarlamaktadır. Bu yeni üretim alışkanlıkları şüphesiz beraberinde yeni tartışmaları da getirmektedir. Bunlardan en önemlisi de tasarımcının mevcudiyeti ve bu yeni düzende üstleneceği roleştir. Akademisyen Selçuk Artut yapay zekâ teknolojilerini özet biçimde “İnsanlığın var olan bilgi birikiminin bir ortalaması” olarak tanımlamaktadır. Üretken tasarım ve yapay zekâ yaratıcılığı, doğru olarak bilinen veriler içerisinde başarılı bir ortalama önerisi olarak tanımlanabilirken, sezgisel zekâsı ve organik düşüncesiyle tasarımcı, doğrunun kendisini yeniden tanımlayabilir ya da genişletebilir beceriye sahiptir. Bu önermeyle araştırma, üretme süreçlerinin her geçen gün yalınlaştığı ve temel değerlerin salt özgün fikir olduğu geleceğin üretme alışkanlıkları içerisinde yaratıcı bireyin varlığının daha da önemseneyeceği savunusunu taşımaktadır.

Deneyim tasarımı merceğiyle konuyu değerlendirdiğinde ise günümüzün tasarım ortamı yarar ve hız odaklı bir yaklaşımı be-

nimsediğini gözlemlemek yanlış değildir. Hızlı iletişim çağında artık özgünlük kavramı ayırt ediciliğini kullanılabirlik ve ortak doğrunun verimlilik merceğiyle aranmasına doğru kaybetmektedir. Haliyle makine yaratıcılığı ya da yapay zekâ gibi üretken tasarım sistemleri doğru iletişimin yaygınlaşmasında anahtar rol üstlenebilirler. Burada tekrar etmekte yarar vardır ki bu araçları doğru ve erişilebilir dijital arabirimler ya da deneyim ürünleri yaratmak için koordine eden yine yaratıcı bireyin kendisidir. Dolayısıyla yakın gelecekte bu araçları doğru amaçlarla etkili biçimde koordine edebilen tasarımcılar deneyim tasarımı üretiminde söz sahibi olacaklardır.

Kaynakça

Asaro, P. M. (2010). What ever happened to cybernetics?

<https://peterasaro.org/writing/What%20happened%20to%20cybernetics.pdf> (01.12.2022).

Bayrak, Y. (2018). Yapay zekâ çıkınca UX bitecek mi? Sherpa.Blog.

https://sherpa.blog/ai-yapay-zeka-cikınca-uxbitecekmi?wv_email=ziyacan

bayar@gmail.com&utm_source=SHERPA+Blog&utm_campaign=e290a9282a-RichDigest_COPY_01&utm_medium=email&utm_term=0_a491421608-e-290a9282a-125338233 (07.11.2018).

Engelbart, D. (1962). Doug Engelbart Institute, Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework,

<https://www.dougenelbart.org/pubs/augment-3906.html> (09.13.2017).

Fred, T. (2006). From Counterculture to Cyberculture Stewart Brand, the Whole Earth

Network, and the Rise of Digital Utopianism. The University of Chicago Press. s: 56-58

Hurme, P. T., & Jouhki, J. (2017). We Shape Our Tools, and Thereafter Our Tools Shape Us Pertti T Hurme Jukka Jouhki. Human Technology, 13(2): 145-148.

Kuchukov, R. (2021). NeuroArch: Architectural Imagery of Artificial Intelligence

<https://towardsdatascience.com/neuro-arch-ai-imagery-eng-1b9e1d11944a> (5.11.2022).

Mandelbrot, B. (2010). Benoit Mandelbrot: Fraktallar ve Pürüz Sanatı.

TED, Ideas Worth Spreading, 2018: https://www.ted.com/talks/benoit_mandelbrot_fractals_the_art_of_roughness?language=tr (26.01.2018).

Memex Explained: Everything You Need to Know. (2021).

History-Computer: <https://history-computer.com/memex-guide/> (10.12.2021).

Oktan, S., & Vural, S. (2017). Parametricism: Astyle or method? Archtheo '17 / Xi. Theory And Histroy Of Architecture Conference, İstanbul.

Pannafino, J. (2017). Paylaşılan Meslek. Grafik sanatlar Üzerine Yazılar(180), s: 3-4.

Pattison, Y. (t.y.). Cybernetic Serendipity Archive.

Cybernetic Serendipity: <http://www.cyberneticserendipity.net> (01.02.2017).

Perry, T., & Paul, W. (t.y) Xerox Parc's Engineers on How They Invented the Future

<https://spectrum.ieee.org/xerox-parc#toggle-gdpr> (05.12.2022).

Pieters, R., & Winiger, S. (2016). Creative AI, On the democratisation & Escalation of Creativity.Medium, [https://medium.com/@creativeai/creativeai9d4b2346fa](https://medium.com/@creativeai/creativeai9d4b2346faf#63b1)

f#63b1 (13.09.2017).

Shneiderman, B. (2000, 03). Creating Creativity: User Interfaces for Supporting Innovation. ACM Transactions on Computer-Human Interaction, 7(1):114-138.

Sutherland, I. E. (2003). Sketchpad: A man-machine graphical communication system. University of Cambridge, Computer Laboratory. Cambridge: University of Cambridge Computer Laboratory Technical Report 574.

Tresler, M. (2014). Experience Design is shaping our future.

O'Reilly Media: <https://www.oreilly.com/ideas/experience-design-iot-design-business-design> (24.07.2017).

Vetrov, Y. (2017). Algorithm-Driven Design: How Artificial Intelligence is Changing Design. Smashing Magazine: <https://www.smashingmagazine.com/2017/01/algorithm-driven-design-how-artificial-intelligence-changing-design/> (20.09.2017).

Weaving Design Suggestions with the One-Bath Dyeing Method in the Context of Natural Dyeing With *Allium Cepa* L. and Natural Fiber Relations¹

Sedef ACAR², Elif KURTULDU DÖNMEZ³, Ecem TOSUN⁴, Özge ÖZKAN⁵

ABSTRACT

This study is a woven fabric design method proposal in which the different stages of the process are reduced by using natural dyestuff in a single dyebath. Although a natural dye with low light fastness such as onion peel and an environmentally harmful metal mordant such as copper sulfate ($\text{CuSO}_4 \cdot 5\text{H}_2\text{O}$) was used in one example, sustainable dyeing can be done by making the dyeing ingredients more suitable. The novelty of this study is that different fiber raw materials with different dyeing capacities, form a fabric surface with the weaving technique, and fabric designs that reach different colors or tones in one step by dyeing in a single dye bath are provided. In the study, the dyeing processes are an element that completes the weaving design. Within the scope of this study, it is also aimed to bring design proposals that support the concepts of natural production, waste management, and slow fashion, which are the subtitles of sustainability. Our dobby weaving design applications and three jacquard design simulations were carried out by using the data on the colour/texture effects obtained from the preliminary trials. Due to the use of yarns with different raw materials in weaving, it was possible to reach the most colour tones and therefore different pattern regions by performing a one-bath dyeing process. At the same time, sustainability was supported by preventing the loss of labour, materials, and time with this type of dyeing method. In the context of slow fashion practice; it is thought that this study, which is carried out with the aim of keeping traditional production methods alive and adopting production methods in which dyeing process steps are minimised, will set a innovative and creative example for dobby and jacquard woven fabric designs.

Keywords: *Sustainability, Natural Dyeing, Weaving Design, Innovative Fabric Design, One-Bath Dyeing, Slow Fashion.*

¹ Geliş Tarihi: 06 Nisan 2023- Kabul Tarihi: 31 Mayıs 2023

² Professor, Dokuz Eylül University, Faculty of Fine Arts, Fashion Garment Design Department, Buca, İzmir. sedef.acar@deu.edu.tr, [Orcid: 0000-0002-4317-0427](https://orcid.org/0000-0002-4317-0427)

³ Research Assistant, Dokuz Eylül University, Faculty of Fine Arts, Fashion Garment Design Department, Buca, İzmir. elif.kurtuldu@deu.edu.tr, [Orcid: 0000-0001-7118-9574](https://orcid.org/0000-0001-7118-9574)

⁴ Proficiency in Arts Student, Dokuz Eylül University, Institute of Fine Arts, Textile and Fashion Design Major, Buca, İzmir. ecemmtosun@gmail.com, [Orcid: 0000-0001-7035-0004](https://orcid.org/0000-0001-7035-0004)

⁵ Master Student, Dokuz Eylül University, Institute of Fine Arts, Textile and Fashion Design Major, Buca, İzmir. ozzgeozkann@gmail.com, [Orcid: 0000-0001-8319-2084](https://orcid.org/0000-0001-8319-2084)

***Doğal Boyama ve Doğal Lif İlişkileri Kapsamında Tek Banyoda Soğan Kabuğu ile
Boyama Yöntemiyle
Dokuma Tasarımı Önerileri***

ÖZ

Bu çalışma tek boya banyosunda doğal boyar madde kullanılarak işlem basamaklarının azaltıldığı bir dokuma kumaş tasarımı yöntem önerisidir. Soğan kabuğu gibi ışık haslığı düşük bir doğal boyar madde ve bir örnekte bakır sülfat ($\text{CuSO}_4 \cdot 5\text{H}_2\text{O}$) gibi çevreye zararlı bir metal mordan kullanılmış olsa da boyama içerikleri daha uygun hale getirilerek sürdürülebilir boyamalar yapılabilir. Çalışmanın ortaya koyduğu yenilik, boya alma kapasiteleri farklı olan farklı lif hammaddelerinin dokuma tekniğiyle bir kumaş yüzeyi oluşturması ve tek boya banyosunda boyanarak tek adımda farklı renk veya tonlara ulaşılan kumaş tasarımları sağlanmış olmasıdır. Çalışmada boyama süreçleri dokuma tasarımı tamamlayan bir unsurdur. Çalışma kapsamında, sürdürülebilirliğin alt başlıkları olan doğal malzemelerle üretim, atık yönetimi ve yavaş moda kavramlarını destekleyen tasarım önerileri getirilmesi de hedeflenmiştir. Ön denemelerden elde edilen renk/doku etkilerine yönelik veriler kullanılarak dört adet armürlü dokuma tasarım uygulaması ve üç adet jakarlı tasarım simülasyonu gerçekleştirilmiştir. Dokumalarda farklı hammaddeli ipliklerin kullanılması nedeniyle tek bir boyama işlemi yapılarak en çok renk tonuna ve dolayısıyla farklı desen bölgesine ulaşılması mümkün olmuştur. Aynı zamanda, bu tür boyama yöntemiyle işgücü, malzeme ve zaman kaybı önlenerek de sürdürülebilirlik desteklenmiştir. Yavaş moda pratiği bağlamında; geleneksel üretim yöntemlerinin yaşatılması, aynı zamanda boyama işlem basamaklarının en aza indirildiği üretim yöntemlerinin benimsetilmesi hedefiyle gerçekleştirilen bu çalışmanın armürlü ve jakarlı dokuma kumaş tasarımlarına yenilikçi bakış açısı içeren yaratıcı bir örnek oluşturacağı düşünülmektedir.

Anahtar Sözcükler: *Sürdürülebilirlik, Doğal Boyama, Dokuma Tasarımı, Yenilikçi Kumaş Tasarımı, Tek Banyoda Boyama, Yavaş Moda.*

1. INTRODUCTION

Today, it is quite significant for textiles' raw materials and production methods to be both sustainable in terms of ecology and as a cultural heritage which is passed down.

While pre-industrial dyeing was carried out by natural raw materials in small workshops, "the factors like -the proliferation of the artificial dyestuffs as a result of the booming and developing technology, the arduous and time-consuming quality of the dyeing methods used on natural dyestuffs and the limited obtained colours- drove this tradition, which used to be carried out ably in Anatolia, as far as to perish (Etikan & Ölmez, 2014: 56). For example; when looked into, it is seen that the transition from natural dyeing to chemical dyeing in Denizli/Kızılcabölük was compulsorily and brought over dissatisfaction. It is known that the manufacturers in Kızılcabölük "switched to a European originated chemical dye which they named 'fading'. They changed due to the cut-throat competition in the market" (Önlü, 2008). But as it is understood from the name it was given by the public, chemical dyes were seen to be unhealthy and temporary, not fully functional dyes.

The discovery of the first synthetic dyestuff in 1856 by William Henry Perkin is the main reason of the fading-away of natural dyeing as a tradition and the adaptation of the non-ecological dyeing methods.

Today, the chemical dyes are quite advanced in terms of the colour options and the colour-fastness they provide. Yet, "though the synthetic dyes acquired through chemical process provide enough satisfaction in most of the fields they are used, natural dyes do have some features that grant handcrafts commercially valuable" (Ölmez,

2004: 35). Regarding the concept of sustainability, which made its marks particularly after 1970, natural dyeing technics gradually gained importance and were resurrected. By eco-centred methods, reformative actions are carried out against waste, abuse and the pollution of natural resources. "Within the sustainable approach model; tinting the textile materials by dyeing and printing methods form a driving force especially for performing solution-oriented studies in waste management" (Kurtuldu Dönmez & Ögüt, 2023: 16). Beginning with 'slow fashion' movement under the sustainability title, in the individual or collective workshop practices, maintaining the weaving practices, rise in value with the natural dyeing methods, is also important both for environmental factors and for the sustainability of the tradition.

2. Natural Dyeing-Fiber Relations on Textiles

Natural dyeing that dates back thousands of years (Adeel et al., 2022) is based on tinting various surfaces by extracting dye from the natural substances such as bacteria, mushroom and lichen (Erdem İşmal, 2019: 42) as well as herbal, animal and mineral based resources. "Especially from the dyeing-printing methods aspect, it is seen that many organic substances in the nature have dyestuff features and are used as one" (Kurtuldu Dönmez & Ögüt, 2023: 116).

Eventually, the scope of natural colourant was expanded in order to make them fast as well, in order to increase variety. "Nearly all dyes 'become' better after a process known as mordanting, which also helps set the colour and makes it more fade-proof. And sometimes the process enriches the colour as well" (Ölmez & Kayabaşı, 2002: 32).

[$\text{KAl}(\text{SO}_4)_2 \cdot 12\text{H}_2\text{O}$], copper sulphate ($\text{CuSO}_4 \cdot 5\text{H}_2\text{O}$), and ferric sulphate ($\text{FeSO}_4 \cdot 7\text{H}_2\text{O}$) were used for mordant materials. The mordants have been the most widely used mordant material in natural dye extraction with water since ancient times. (Pars et al., 2022) Mordanting process, which enables dyestuff to hold on the textiles and sets the final colour, is thought to have originated in 2000s BC. Thus, the colour options in dyestuff process have increased. The chemical interactions of the same dyestuff with different mordants enabled getting various colours and shades on fabrics with a single dyestuff. However, considering the NODS (Natural Organic Dye Standard) list, it should be noted that some metal mordants such as copper sulphate ($\text{CuSO}_4 \cdot 5\text{H}_2\text{O}$) are quite harmful to the environment (Karadag, 2023).

In terms of sustainable approaches based on the environmental consciousness and human health, apart from the primary concepts such as waste utilisation, recyclable or biodegradable raw material use, the secondary concepts such as being respectful towards the right to life for every living being, adding value to labour and production, finding practical and employee comfort based-solutions are also important. As well as providing infinite range in tinting, the relation between the natural dyeing and mordanting can also prevent labour and time wasting by enabling short-cut-solution potentials that can increase production steps.

By its use of volunteers and organic wastes, and dyeing processes developing without damaging the environment, natural dyeing practice is significant in terms of sustainability. Mordants, their use and quantity, can also contribute to this concep-

tion. Especially while the naturally acquired mordants such as vinegar and wooden ash and “protein-mordants such as bovine gelatine, yoghurt, soy milk” (Bozacı, 2016: 46) are environmentally compatible, some mordants can be ungreen. So, “while qualifying natural dyeing methods within the sustainability concept, not only the source of dyestuffs, but also their ability to offer a wide range of colour and be fast, whilst being in a mordant-free or low-mordant concentration, is also quite significant” (Kurtuldu Dönmez & Öğüt, 2023: 116).

The first field of experiencing and application of the herbal dyeing is the natural fibres. Dyeing formulas that originated in the past were acquired by the endemic or endemic plants that grew in the regions they were formed or by the compatible reactions of the natural endemic fibres. Anatolian carpets and rugs woven with yarns dyed with natural dyeing are important examples to this compatibility.

Today, when the studies -carried out through the collaborations (relations of fibre) of natural dyeing and weaving are analysed, it is seen that various design-oriented projects were developed in accordance with sustainability concept. Bojagi designs, a cultural heritage-passing practice carried out with fabrics woven with natural fibre yarns and dyed with natural dyestuffs extracted from domestic wastes such as cortex granati fructuum, banana skin, onion skin, sumac, hibiscus, artichoke skin, spinach (Kurtuldu & Öğüt, 2023) and encolouring wools with endemic dyestuffs and weaving carpets with a fabric hand feeling and producing clothing designs (Elbeyoğlu & Acar, 2022) and redesigning and producing Kizilcabölük traditional cotton fabrics by coloring them with natural dyes

(Acar, Yıldırım & Önlü, 2014) a slow fashion example, from these can be given as an example for natural dyeing-fibre relations.

2.1. As a Dyeing Method One-Bath Dyeing

Regarding dyeing fabrics manufactured from different raw materials in one-bath dyeing, different application methods are seen in literature. So, conceptional similarities and differences of these methods will be analysed in this study.

One-bath dyeing methods; Apart from it being applicable solely to the fabrics woven from natural fibre yarns, it is seen that its widest range of applications consists of fabrics made of natural and synthetic fibres (Yıldırım et al., 2019). One-bath dyeing method, employed especially on blended textiles to give a grainy, grizzled appearance, can also be used on fabrics woven with yarns, made of two different raw materials. Another example of one-bath dyeing practice is employed for cost reduction and creating visual effect on wool/acrylic blended fabrics (El-Shishtawy et al., 2010: 28). This method is used on polyester/cotton fabrics, too (Patil et al., 2016); “studies in the literature are focused on dyeing of polyester/cotton fabrics in one bath” (Mameda et. al, 2004; Ristic et. al, 2009; Najafi et. al, 2009; Bakıcı & Kadem, 2021: 307).

One-bath dyeing is also known as single-bath dyeing in literature. The most typical characteristic of the technic is that the process is carried out in a single dye bath whether there is one or more dyestuff. In short, in a single bath, while one type of dyestuff is applied to dye yarns with different raw materials, different dyestuffs can also be used to dye every fibre bunch. If more than one kind of dyestuff is used to dye more than one kind of fibres in a single

dye bath, it is called one-bath union dyeing or union dyeing in a one-bath process. “Method, in which the two types of fibres are coloured simultaneously, is simpler, energy consumption is lower, dyeing costs are reduced and greater production efficiency is possible” (Zheng et al., 2008: 124).

Different from the one-bath process, there are also dyeing methods applied with more than one dye bath. They are called cross-bath dyeing, double-bath dyeing (Patil et al., 2016) or two-bath dyeing. Ellis (2016: 108), too, calls this method cross-dyeing and describes it: “A method of colouring fabric made with strategically placed yarns of 2 or more different fibres. A pre-planned effect becomes visible by dyeing the fabric in different dye baths, one for each of the types of yarn.” For this method, there are more than one dye baths applied with different dyestuffs for different fibre raw materials. Union-dyeing method, on the other hand, is either applied in one bath for different dyestuffs, or different baths for every dyestuff application. In that sense, it has similarities both with one-bath dyeing and cross-bath dyeing (double-bath dyeing or two-bath dyeing) (Brainly, 2020).

In this study, the aim is to dye with as fewer steps as possible in one-bath dyeing process. Different from the studies in the literature, fabrics are made of natural fibres and also only one natural dyestuff is used as a colouring agent. Thus, local colouring is aimed through the principle of out of the 4 different natural fibres, some have better dye-affinity while the others have less.

3. Weaving Design Suggestions with One-Bath Dyeing Method

3.1. Material and Method

In this study, raw yarns made of natural raw materials and natural dyestuff were used. Primarily, preliminary studies were planned in order to observe the colour effects of the same natural dyestuff agents on different fibre groups of the woven fabrics. Applications were carried out in two stage as weaving and natural dyeing. Out of 6 preliminary study, two different weaving structures were woven, three plain weavings and three twill weavings. During each 6 preliminary weaving study, four yarns with different raw materials were used and these were dyed with same natural colourant three different mordants.

In short, on 6 preliminary fabrics, a total of 96 different colour/structure part were acquired with a combination of two different weaving structure/yarn group with four different raw material/one natural colourant/three different mordant application.

Judging by the final colour/structure difference; the idea of -creating dobby weave

and jacquard woven designs by using the parameters of the preliminary studies, manufacturing woven fabrics that acquired a pattern with weaving structure and colour through one-bath dyeing-sprung. With this plan, dobby weave applications and jacquard weave simulations were carried out and the results were analysed. First, the weaving and dyeing stages of the preliminary studies were shown in details below.

3.2. Preliminary Studies

The weaving and dyeing stages of the preliminary studies are shown in details below.

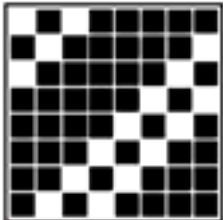
3.2.1. Weaving Data of the Preliminary Studies

Out of six weaves, three of them were woven in dobby weave with 40 sets of wool-silk-linen-cotton warps and 60 sets of wool-silk-linen-cotton weft yarns (Table 1) respectively. The other three preliminary weavings were woven in twill weaving with the same yarn sets. All weaving practices were carried out on wooden hand loom samples. The technical weaving details of the preliminary studies are given in Table 2.

Table 1: Warp and weft yarn sets of preliminary fabrics.

Warp/Weft	Warp/Weft	Warp/Weft	Warp/Weft
Wool / Wool	Silk / Wool	Linen / Wool	Cotton / Wool
Wool / Silk	Silk / Silk	Linen / Silk	Cotton / Silk
Wool / Linen	Silk / Linen	Linen / Linen	Cotton / Linen
Wool / Cotton	Silk / Cotton	Linen / Cotton	Cotton / Cotton

Table 2: Technical details of preliminary fabrics.

Loom Type	Dobby weaving
Reed number	120
Warp density	12 warp/cm
Weft density	10 weft/cm
Warp yarns	25 tex raw cotton
	55 tex raw silk
	38 tex raw linen
	50 tex raw wool
Weft yarns	25 tex raw cotton
	55 tex raw silk
	38 tex raw linen
	50 tex raw wool
Weaving structures	Plainweave (1/1)  Twill $\frac{5 \ 1}{1 \ 1} Z$ 

3.2.2. Dyeing Formulas of the Preliminary Studies

On six preliminary fabrics, direct natural dyeing was applied based on the “releasing the dyestuff of the plants based directly on temperature and time” (Karadağ, 2007: 13) notion with three different mordanting groups, these are copper sulphate, ferric sulphate and potassium aluminium sulphate from the onion skin (*Allium cepa* L.) from the waste/leftovers after domestic use. Although the light fastness of onion peel is low, it is found suitable for used in

the method proposal due to its easy access as household waste and the variety of colors and tones it provides in fibers with different raw materials.

In dyeing bath, for 1 g. fabric 100 ml. water, 1 g. natural dyestuff (*Allium cepa* L.) and 0.2 g/L mordanting agent were used as a standard dyeing parameter. The three different mordanting groups are copper sulphate, ferric sulphate and potassium aluminium sulphate. The fabrics were wetted prior to dyeing process and, mordanting was applied together with the dyeing

process. Onion skins were used as a whole, without grinding.

For dyeing, a 30°C bath in a ratio of 1:100 g/L was prepared. Although this dye ratio does not comply with the sustainability criteria in natural dyeing, it is possible to meet the sustainability criteria by changing the ratios in the method proposal. For this

study, the dyeing time was reduced and fixed as 60 minutes, while in similar studies it was set as 30, 60 and 90 minutes. When the dyeing bath reached 100°C, the fabrics were dyed with dyestuff and mordanting for 60 minutes. After the dyeing process, the fabrics were rinsed in cold running water and dried in room temperature (Table 3).

Table 3: One-bath dyeing Formula.

Dyeing bath	100 ml. water
	1 g. fabric
	1 g. natural dyestuff
	(onion peel/ waste skin of <i>Allium cepa</i>)
	0.2 g./L mordanting agent
Dyeing method	One bath dyeing
Dyeing timetable and degree	60 min, 100°C
Mordanting groups	Ferric sulphate (green vitriol)
	Copper sulphate (blue vitriol)
	Potassium aluminium sulphate (alum)

3.2.3. Preliminary Studies Findings

Weaving structure / yarn raw material and sets / natural dyestuff / mordanting qualities of the six preliminary fabrics were given in Table 4.

Table 4: Weaving structure and dyeing qualities of the six preliminary fabrics

Structure	Warp and Weft Sets	Dyestuff	Mordant
Plain weave	wool-silk-linen-cotton	<i>Allium cepa</i> L.	ferric sulphate
Plain weave	wool-silk-linen-cotton	<i>Allium cepa</i> L.	copper sulphate
Plain weave	<i>wool-silk-linen-cotton</i>	<i>Allium cepa</i> L.	<i>potassium aluminium sulphate</i>
Twill weave	wool-silk-linen-cotton	<i>Allium cepa</i> L.	ferric sulphate
Twill weave	wool-silk-linen-cotton	<i>Allium cepa</i> L.	copper sulphate
Twill weave	wool-silk-linen-cotton	<i>Allium cepa</i> L.	potassium aluminium sulphate

It is possible to evaluate six preliminary fabrics visually, which differ from each other with their weaving structure and dyeing qualities. Each fabric consists of 16 parts, where four different raw materials interweaved with each other or with other raw materials as warp and weft sets. Four of the 16 parts' raw material mixture ratio is 100%, the other 12 parts' ratio is 50%-50%.

There is a clear fabric raw material-colour relation on 100% mixture woven parts. Depending on the dye-receptivity of different raw materials on 50%-50% mixture woven parts, halftone values occurred. (Figure 1,2,3,4,5,6). Acquired clear colours and halftones hinted the possibility of manufacturing patterned fabrics with clear colours and halftones by one bath dyeing.

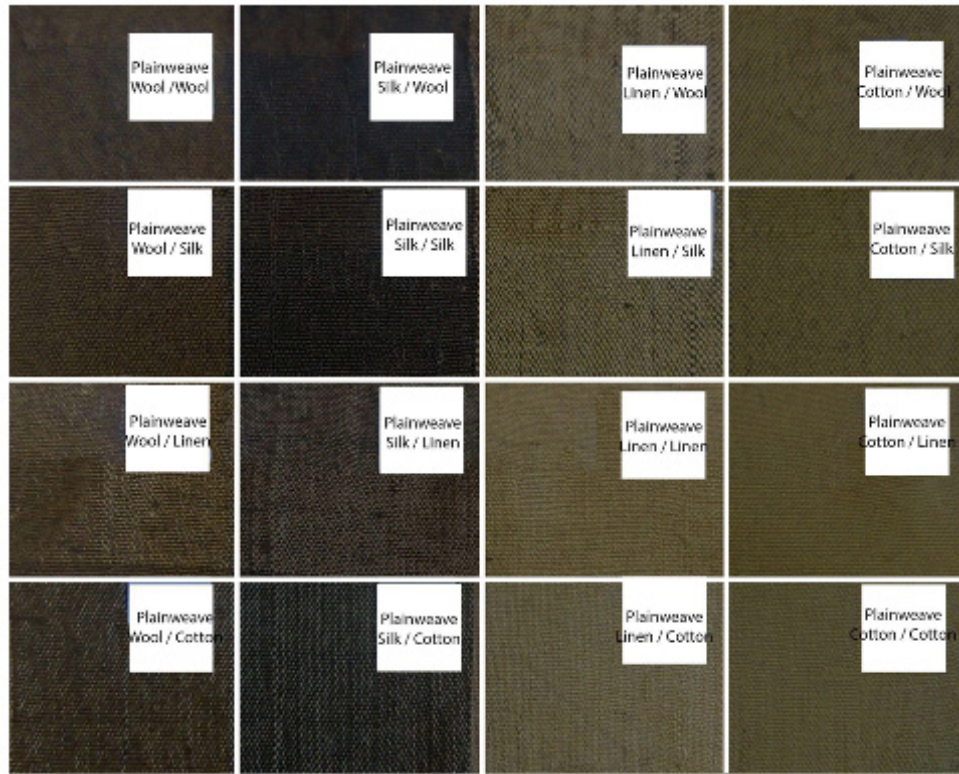


Figure 1. Sample 1, plain weave fabric sample dyed with onion peel and ferric sulphate, 2015.

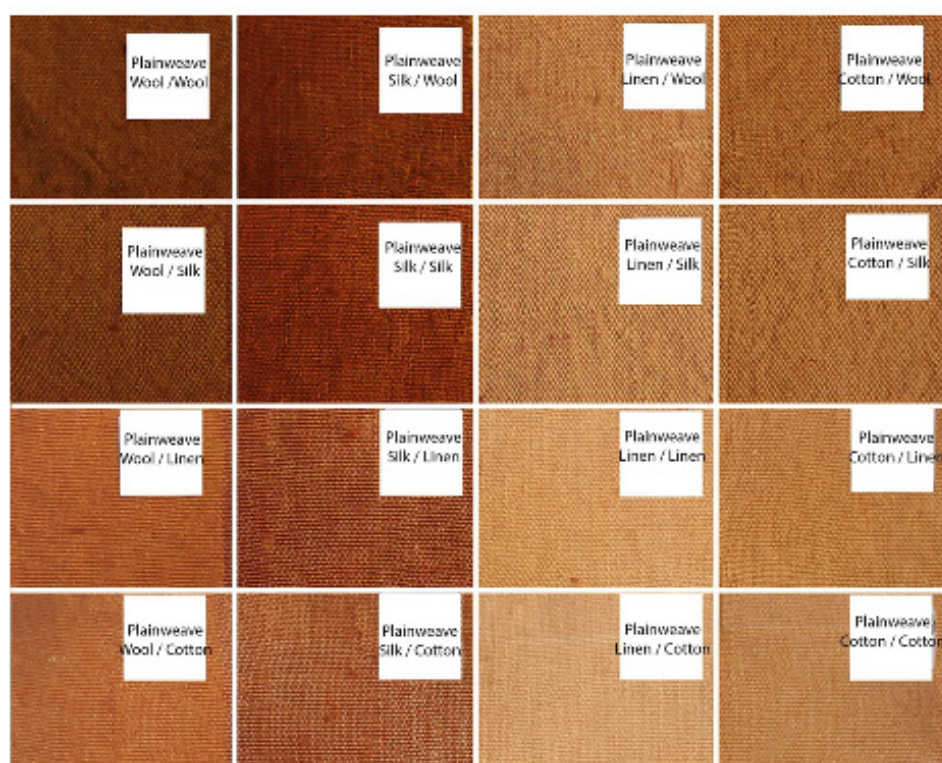


Figure 2. Sample 2, plain weave fabric sample dyed with onion peel and copper sulphate, 2015.



Figure 3. Sample 3, plain weave fabric sample dyed with onion peel and potassium aluminium sulphate, 2015.

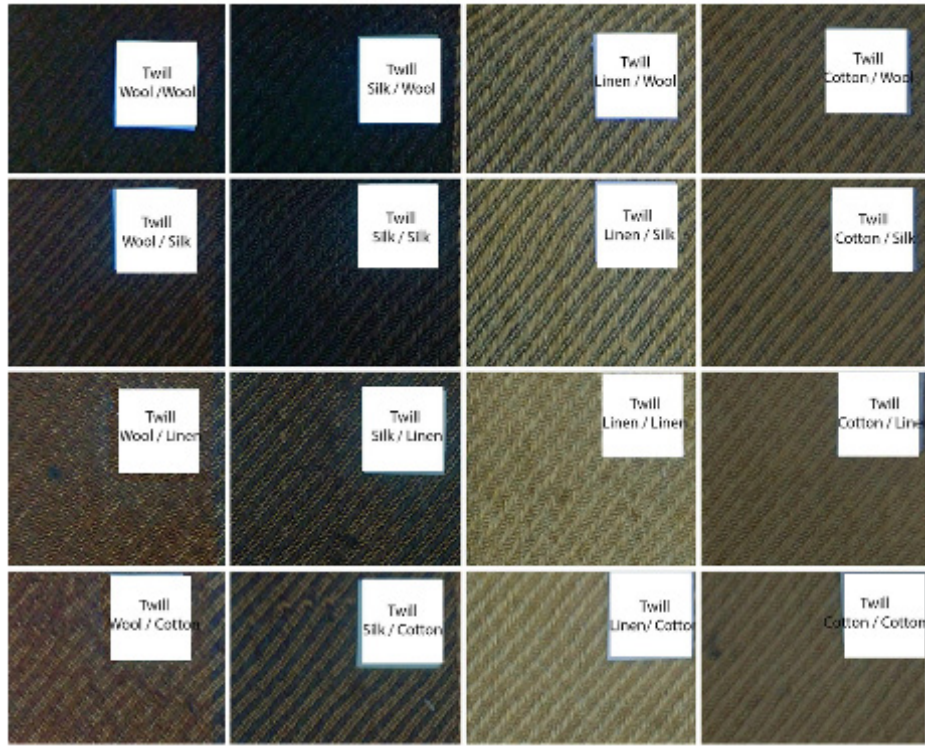


Figure 4. Sample 4, twill weave fabric sample dyed with onion peel and ferric sulphate, 2015.

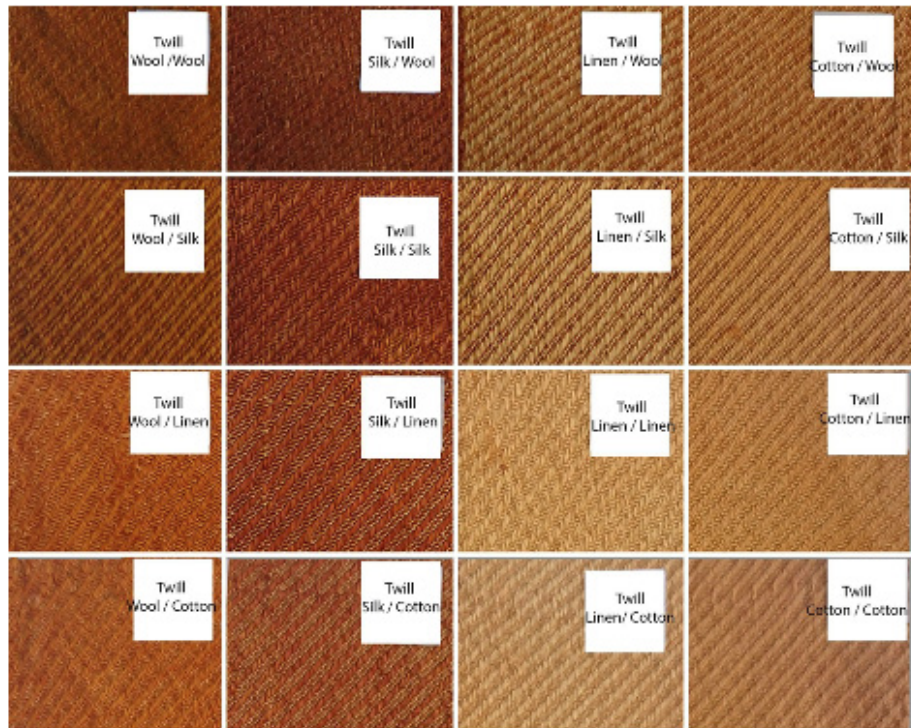


Figure 5. Sample 5, twill weave fabric sample dyed with onion peel and copper sulphate, 2015.

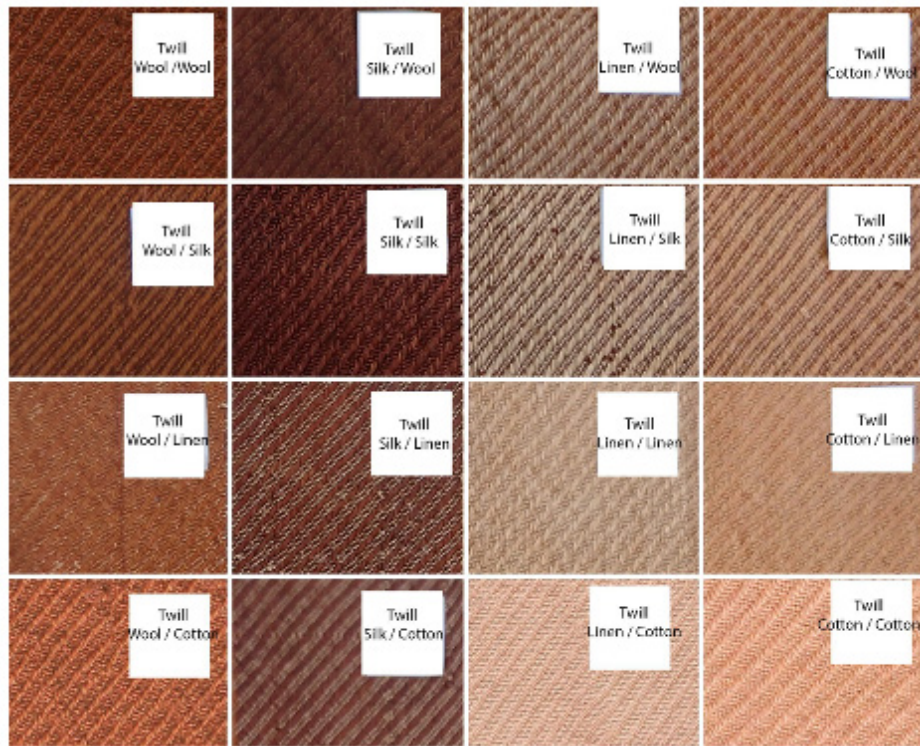


Figure 6. Sample 6, twill weave fabric sample dyed with onion peel and potassium aluminium sulphate, 2015.

4. Design Suggestions and Discussions

Visual diversities occurred on six preliminary fabrics consist of a total 96 different colour/structure parts acquired through the combination of two different weaving structure/fibre groups with four different raw materials/one natural dyestuff/three different mordanting method. With the idea of turning these visual colour and tone differences into an aesthetical factor on woven fabric design, woven fabric designs, patterned with dobby weaving were applied with similar parameters in terms of weaving structure, fibre raw material dyes-

tuff, mordanting methods. Furthermore, with the help of preliminary fabrics data, jacquard-woven pattern computer simulations were carried.

Technical details of the four designed and manufactured dobby fabrics are shown in Table 5. With new designs, weavings were formed with the same warp and the same weaving draft. Only 12 tex cotton yarn was used in warps and this is a much lighter yarn than the wefts. Weft yarns are the same as the ones used in both the warp and the weft during preliminary weavings.

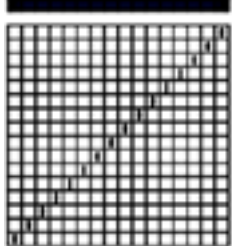
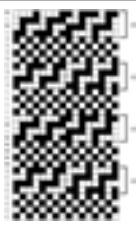
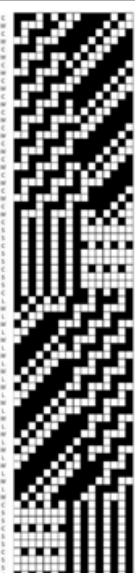
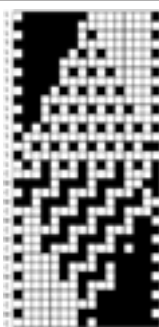
Table 5: Technical Details of Dobby Weaving Fabric Designs

Loom Type	Dobby weaving
Reed number	100
Warp density	10 warp/cm
weft density	15 warp/cm
Warp yarns	12 tex raw cotton
Weft yarns	25 tex raw cotton
	55 tex raw silk
	38 tex raw linen
	50 tex raw wool
Weaving systems	Single and double layer structures

All of the four dobby fabric designs were woven with 16 row weaving drafts by methods such as single layer, extra weft and double face, and the weaving structures of

Dobby fabric 1, Dobby fabric 2, Dobby fabric 3 and Dobby fabric 4 are given in Table 6.

Table 6: Common weaving drafts and weaving structures of dobby fabrics. (Designed by Sedef Acar)

				
	Common weaving draft			
	Fabric 1	Fabric 2	Fabric 3	Fabric 4
S T R U C T U R E S				

Same as the preliminary weaving, the four dobby fabrics were dyed by one bath dyeing method and with onion peel (*Allium cepa* L.) dyestuff and mordants, two of which are ferric sulphate and copper sulphate. Applications were carried out with preliminary dyeing formulas and with the two said mordants (Table 3). Dobby fabric 1, dyed with ferric sulphate mordant, was designed with double-face method and plain weaving structure. Since the cotton

warp is 12 tex and the warp density is 10 warp/cm, only the wefts are seen on the surface.

If the fabrics on which a check pattern is created by the weaving zone that consists of four different materials are dyed; silk, wool, cotton and linen are seen to gradually tone down. The changing colour values of the patterns- on which protein fibres have darker colours than the cellulose ones- created a visual richness (Figure 7).

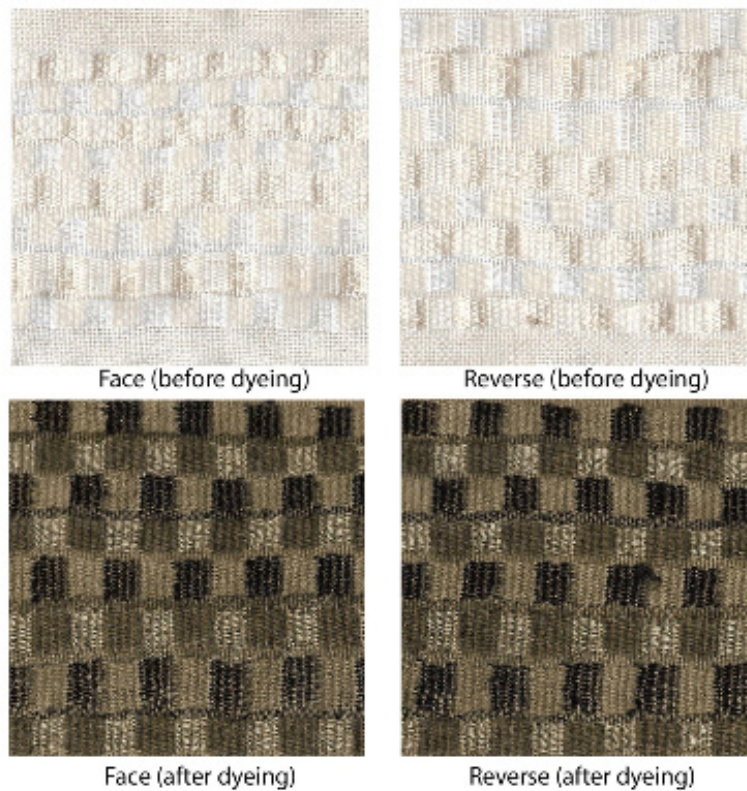


Figure 7. Dobby Fabric 1 (Designed by Sedef Acar)

Dobby fabric 2, dyed with ferric sulphate mordant, were designed with twill structure, double face and extra weft methods. Twill structure creates diagonal effect on the fabric surface and the silk wefts wave on this creates a relief effect. Same as the dobby fabric 1, the waving silk wefts had the darkest tones after dyeing. Although

wool, cotton and linen wefts were applied on the double-faced and twill-structured surface areas, gradual colour change isn't visible since the wool weft was used more on weaving areas. This effect is related to the structure of the woven designs (Figure 8).



Figure 8. Dobby Fabric 2 (Designed by Sedef Acar)

On Dobby Fabric 3, which was dyed with copper sulphate mordant, visibility rates of four different wefts were effectively balanced on double faced twill structure are-

as. Thus, the colour transitions created by dyeing are much more visible. The design got depth following dyeing. Different colour/structure values occurred (Figure 9).



Figure 9. Dobby Fabric 3 (Designed by Sedef Acar)

Loose weft areas on Dobby Fabric-4, created by silk, wool, cotton and linen weft yarns, also dyed with copper sulphate mordant. Silk weft yarn is visible since it is much thicker and forms longer waves than

other yarns. Though the one with the darkest colour after dyeing is silk, the weaving areas with other raw materials had also surface effect by having different shades (Figure 10).

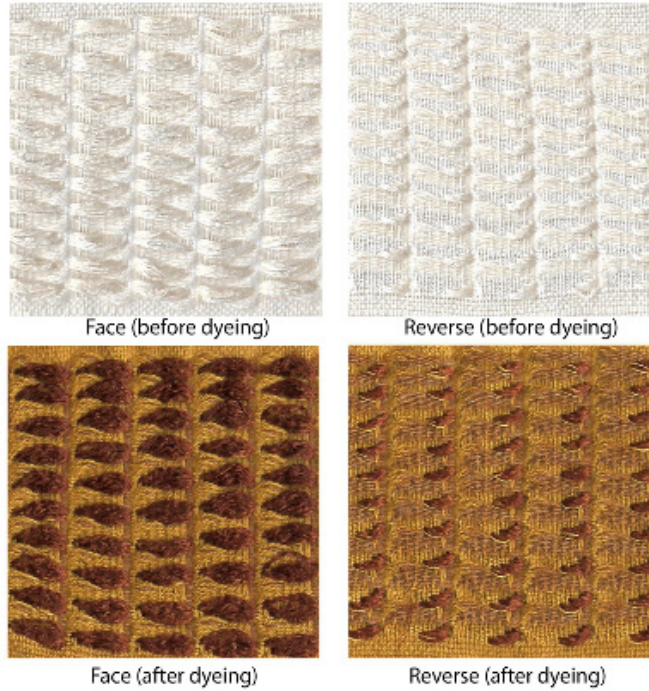


Figure 10. Dobby Fabric 4 (Designed by Sedef Acar)

It was reasoned that it was possible to manufacture jacquard weaving designs by utilising from the 96 color/structure images acquired from six preliminary fabrics. The technical weaving details on Table 2, and the dyeing details on Table 3, also apply to jacquard simulations. Simulations were carried out on computing environment. In real life productions, jacquard simulations can be woven by double face method. So, the densities given in Table 2 are to be perceived as single layer densities of the designed fabric simulations.

For Jacquard Design Simulation 1, potassium aluminium sulphate mordant dyeing formulas were applied and the colour/structure areas on preliminary fabric 3 (Figure

3) and preliminary fabric 6 (Figure 6) were used. When manufacturing, double-face method is to be used during weaving in order to form the effect of preliminary fabric 3 and preliminary fabric 6 on the fabric surface. So, the warp order should repeat in silk-cotton and the weft order should be repeated in wool-silk order. Floral pattern simulation was formed by using the areas where silk warp-wool weft interweaves in plain weave, silk warp-silk weft interweaves in twill structure, cotton warp-wool weft interweaves in twill structure. It was observed that visible patterns form on the surface as a result of the different dye-affinities of raw materials and, influence of two different weaving structures following dyeing (Figure 11).



Figure 11. Jacquard Design Simulation 1 and clothing option (Designed by Ecem Tosun)

For Jacquard Design Simulation 2, the colour/structure areas of preliminary fabric 2 (Figure 2) and preliminary fabric 5 (Figure 5) were used by employing dyeing formulas with copper sulphate mordant. When manufacturing, double-face method should be employed for weaving as in the previous simulation. So, the warps should be in silk-cotton order and the wefts should be in linen-silk order. On simulation, there

are areas where silk warp-linen weft, silk warp-silk weft and cotton warp-linen weft in plain weaving interweave. Furthermore, on the same simulation it utilises the areas where silk warp-silk weft and cotton warp-linen weft in twill structure interweave. As five different colour/structure areas are used, more visible patterns were got on the surface (Figure 12).



Figure 12. Jacquard Design Simulation 2 and clothing option (Designed by Ecem Tosun)

For Jacquard Design Simulation 3, dyeing formulas with ferric sulphate mordant of the colour/structure areas of preliminary fabric 1 (Figure 1) and preliminary fabric 4 (Figure 4) were used. When manufacturing, double face method should be employed for weaving as in other two simulations. So, the warps should be in cotton-wool order and the wefts should be in cotton-wool order, too. On simulation, there are areas where cotton warp-cotton weft and wool

warp-wool weft in plain weaving interweave. Furthermore, on the same simulation, it also utilises the areas where cotton warp-cotton weft and wool warp-cotton weft in twill structure interweave. Four different colour/ structure areas were used on the pattern. On the surface, a dark colour ground was achieved and light-coloured pattern areas were more visible thanks to the effect of ferric sulphate mordant with wool on the surface (Figure 13).



Figure 13. Jacquard Design Simulation 3 and clothing option (Designed by Ecem Tosun)

CONCLUSION

Ensuring the continuity of traditional production culture and providing ecological approaches for production processes are the most important titles of sustainability. Within this context, it was concluded to conduct research to analyse the results regarding raw materials, weaving structures, dyeing method and mordanting agents. It was decided that design studies which support ecological production be carried out, waste management and slow fashion, which are the most significant sub-concepts of sustainability.

Attempts were made to support the above-mentioned sub-concepts by using yarns with natural raw materials and natural dyestuff, reusing onion skin -which is a domestic waste- in dyeing and making an effort to adapt manufacturing by hand. Moreover, in order to prevent labour force, material waste and time loss, it was aimed to get the most colour tones by one-bath dyeing during the natural dyeing process.

First, six preliminary woven fabrics were carried out and 96 different colour/structure areas were woven based on raw material, weaving, dyestuff application and mordanting differences. By using the acqu-

ired data, four dobby fabric and three woven design simulations were prepared.

It was observed that there were tone diversities between preliminary test and dobby fabric applications thought the same dyeing formulas were used.

By definition, natural dyeing has many variabilities. The fact that the principles of nature are changed not by human being but the nature's itself brings uniqueness in acquired colours. For these kinds of dyeing, "harvesting the materials and its time is significant because; the quality of dyestuffs reaches peak based on the ripening of plants" (Tüm Cebeci, 2020: 659).

"Also, ecological conditions (temperature, humidity, soil, rainfall) widely affect the final quantity of the material" (Arılı et al., 1993: 92; Tüm Cebeci, 2020: 659). On the other hand, in different researches it was stated that "based on the type of dyestuff, the temperature affects dyeing directly" (Sadov et al., 1978; Foulds, 1995; Ölmez, 2004: 36) and "according to researchers such as Meggy, Lipatov, Melkinov and Mor- yganov, solubility of the dyestuffs changes according to temperature" (Ölmez, 2004: 36)

As a result; when dobby designs and simulations that turned into final product were analysed, fabrics with raw materials-that got pattern by the weaving technic and dyeing these with three different mordanting including onion skin-a domestic waste- by one bath dyeing method, significant data were determined in terms of sub-concepts regarding production suggestions and sustainability.

It is thought that environmental benefits of this study results and visual diversities

of the designs will be increased with future studies.

Acknowledgement

Weavings were carried out at Dokuz Eylül University Faculty of Fine Arts, Fashion Garment Design Department, Textile Design Major- Weaving Studio, and dyeing was carried out in Dye-Print Studio. We thank Prof. Leyla Öğüt, academic member of Dokuz Eylül University, Faculty of Fine Arts, Fashion Garment Design Department, for the dyeing of weaving test samples. We also thank Assoc. Prof. Dr. R. Befru Büyükbayraktar academic member of Dokuz Eylül University Faculty of Engineering, Textile Engineering Department, for yarn measurement at Physical Textile Test Laboratory.

REFERENCES

- Acar, S., Yıldırım, L., & Önlü N., (2014), Keeping Alive And Improving Of Traditional Kizilcaboluk Hand Woven Fabrics, 9th International Shibori Symposium Proceeding Book, Hong Kong, 319-324.
- Adeel, S., Rehman, F., Amin, A., Amin, N., Batool, F., Hassan, A. & Özomay, M.(2022). Sustainable exploration of coffee extracts (coffea arabica l.) for dyeing of microwave-treated bio-mordanted cotton fabric. Pigment & Resin Technology.
- Arılı, M., Kayabaşı, N. & Ilgaz F. (1993). El dokuması halıcılıkta bitkisel boya kullanımının önemi, Tekstil ve Mühendis, 7(38), 91-96.
- Bakıcı, G. G. & Kadem, F. D. (2021). One-bath dyeing and finishing process of polyester fabrics. Tekstil ve Konfeksiyon 31(4), 306-317.

- Bozacı, B. (2016). Doğanın şarkısı: ekolojik baskı, İzmir.
- Brainly (2020). "Textiles & dress designing (theory & practical) class 12 English medium, 2. Dyeing, question 3, page 33. (<https://brainly.in/textbook-solutions/q-differentiate-union-dyeing-cross-dyeing> [30.03.2023])
- Elbeyoğlu, S. & Acar, S. (2022). Yavaş moda tekstil mirası yaklaşımlarına örnek: Kumaş ve giysi tasarımında halı uygulamaları. *yedi: The Journal of Art, Design and Science*, 28, 83-98.
- Ellis, C. (2016). Applications of cross dyeing with natural dyes. *crosscurrents: land, labor, and the port. Textile Society of America's 15th Biennial Symposium. Savannah, GA, October 19-23, 2016.*
- El-Shishtawy, R. M., El-Zawahry, M. M. & Ahmed, N. S. E. (2010). One-bath union dyeing of a modified wool/acrylic blend with acid and reactive dyes. *Coloration Technology*, 127, 28-38.
- Erdem İşmal, Ö. (2019). Doğal boya uygulamalarının değişen yüzü ve yenilikçi yaklaşımlar, *yedi: The Journal of Art, Design and Science*, 22, 41-58.
- Etikan, S. & Ölmez, F. N. (2014). Fethiye'de bitkisel boyamacılık geleneği ve günümüzdeki durumu. *Kalemişi* 2(4), 54-71.
- Karadağ, R. (2007). Doğal boyamacılık. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Ankara: Döner Sermaye İşletmeleri Genel Müdürlüğü, Geleneksel El Sanatları ve Mağazaları İşletme Müdürlüğü Yayınları, Number: 3.
- Karadag, R., (2023). Establishing a New International Standard for Natural Dyed Textile Goods [Natural Organic Dye Standard (NODS)], *Journal of Natural Fibers*, 20:1, 2162187, DOI: 10.1080/15440478.2022.2162187
- Kurtuldu Dönmez, E. & Ögüt, L. (2023). Sürdürülebilir tekstiller kapsamında evsel organik atıklarla Bojagi Jogakbo'nun yeniden yorumlanması. *yedi: The Journal of Art, Design and Science*, 29, 115-127.
- Maeda, S., Kunitou, K., Hihara, T. & Mishima, K. (2004). One-bath dyeing of polyester/cotton blends with reactive disperse dyes in supercritical carbon dioxide. *Textile Research Journal* 74(11), 989-994.
- Najafi, H., Assefipour, R., Hajilari, M., & Movahed, H. R. (2009). One bath method dyeing of polyester/cotton blend fabric with sulphatoethylsulphonyl disperse/reactive dyes treatment by chitin biopolymer. *African Journal of Biotechnology* 8(6), 1127.
- Ölmez, F. N. & Kayabaşı, N. (2002). A Research on the colors obtained from sage (*salvia officinalis* L.) and their fastness values. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Ziraat Fakültesi Tarım Bilimleri Dergisi*, 12(1): 31-36.
- Ölmez, F. N. (2004). Farklı kaynatma sürelerinde defneden (*laurus nobilis* L.) elde edilen renkler ve Bazı Haslık Değerleri. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Ziraat Fakültesi Tarım Bilimleri Dergisi*, 14(1): 35-40.
- Önlü, N. (2008). Kızılcaölük Dokumalarında Değişimin Nedenleri Geliştirilip Yaşatılmasına Yönelik Çözüm Önerileri, *Kızılcaölük Geleneksel Dokumalar sempozyumu*, (pp. 47-58), Denizli Kızılcaölük Yayınları-2
- Pars, A., Karadag, R., Ozen, M. S. & Sancak, E. (2022). The effect of laser radiation in different mordant and ratios on silk fabrics dyed with weld (*reseda luteola* L.), *Journal*

- of Natural Fibers, 19(15), 9973-9987, doi: 10.1080/15440478.2021.1993472
- Patil, H. I., Dorugade, V. A. & Shivankar, V. S. (2016). Single and double bath dyeing of polyester/cotton blended fabric using disperse and reactive dye. *International Journal on Textile Engineering and Processes*, 2(3), 29-33.
- Ristić, N., Jovančić, P., Canal, C. & Jocić, D. (2009). One-bath one-dye class dyeing of PES/cotton blends after corona and chitosan treatment. *Fibers and Polymers* 10(4), 466-475.
- Tüm Cebeci, D. (2020). Anadolu Türk Dokumacılık sanatında kullanılan bazı doğal boyarmaddeler ve özellikleri. *İdil Dergisi*, 68, 657-674.
- Yıldırım, F. F., Gelgeç, E., Yumru, Ş. & Çörekcioglu, M. (2019). One bath dyeing of PBT/Nylon blended seamless fabrics, *International Journal of Advances in Engineering and Pure Sciences*, Special Issue-II, 113-121.
- Zheng, J., Liu, X. & Brady, P. R. (2008). One-bath union dyeing of wool/polytrimethylene terephthalate blends. *Coloration technology*, 124, 204-210.

İran'ın Çağdaş Grafik Tasarım Analizi ¹

Fatemeh Chelandari ²

ÖZ

Grafik tasarım, günümüze kadar toplumla temas halinde bulunmuştur. Bu nedenle görsel sanatlar dalının gelişimi doğrudan ve dolaylı olarak çeşitli toplumsal faktörlerle bağlantılıdır. İran'da da buna bağlı olarak basım endüstrisinin gelişmesi ve yayılması da dahil olmak üzere modern grafik tasarımın oluşmasında ve geleneksellikten modernliğe geçiş sürecinde temel bir rol oynamaktadır.

Bu bağlamda, İran'ın Qajar döneminde modern grafik tasarımının hiçbir zaman bir boşluğa düşmediği, daha çok sosyal, politik, kültürel, endüstriyel ve ilgili gelişmeler temelinde yapıldığı görülmektedir. Bu gelişmelerin etkisi, geleneksel grafik tasarımcıların rolünün yanı sıra görsel sanatların bu dalının önde gelen sanatçılarının gelişimindeki çabaları da tamamlayıcı olarak görülmektedir.

Bu nedenle grafik tasarımcıların yaratıcılığı, grafik tasarımın hala kitlesel bir ürün olduğu ve topluluğun sosyal yapıları, doğrudan veya dolaylı temsilini yaptığı yapılardan etkilendiği gerçeği yansınamaz. İran'daki grafik tasarım ihtiyaç sonucu ortaya çıkmış, büyük bir önemle tasarımlara yansımıştır ve İran'ın Çağdaş Grafik Tasarımları özgün bir form yakaladığı söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: *Grafik tasarım, İran'ın çağdaş grafik tasarımı, Sosyal faktörler, Baskı endüstrisi.*

¹ Geliş Tarihi: 06 Ocak 2023- Kabul Tarihi: 23 Nisan 2023

² Sanat Yönetmeni, sahratemurcin@gmail.com

Orcid No: 0000-0002-7472-6301

Contemporary Graphic Design Analysis of Iran

ABSTRACT

Graphic design has been in contact with society until today. Therefore, the development of the visual arts branch is both directly and indirectly related to various social factors. It also plays a key role in the development of modern graphic design, including the development and expansion of the printing industry, and in the process of transition from traditionalism to modernity.

In this context, it is seen that the modern graphic design of Iran during the Qajar period, never fell into a void, but rather was based on social, political, cultural, industrial and related developments. The impact of these developments is seen as complementary to the role of traditional graphic designers, as well as efforts to develop leading artists in this branch of visual arts.

For this reason, it is undeniable that the creativity of graphic designers is still a mass product of the community, and it is directly or indirectly influenced by the social structures it represents. Graphic design in Iran has emerged as a result of the need for it. It has been particularly reflected in the designs, and it can be said that Iran has a unique form of Contemporary Graphic Designs.

Keywords: *Graphic Design, Contemporary Graphic Design of Iran, Printing Industry*

Giriş

Günümüzde İran'da grafik tasarım alanında dengeli ve tutarlı bir ortam yoktur. Bu, grafik tasarımcılarının konunun özünden uzaklaşıp yaratıcılık odaklı çalışmaları ve yeni formlar ve biçimsel yaklaşımlar üretme çabasından kaynaklanır. Bu nedenle, İran grafik tasarımı ortak bir çizgi üzerinde buluşamayan ve İran grafik tasarımının düzeyini yükseltme sorunları olan tasarımcılar tarafından oluşturulur. Bu durum, özellikle izleyici dikkate alınmaz ve reklam verenler tasarımın tatmin edici olmaması nedeniyle memnun olmaz. İran'daki reklam ajansları, çok izlenen alanlarda ve konularda son derece dikkatsiz tasarımlar yapar. Daha da kötüsü, nitelikli bir grafik tasarımın gereksiz ve maliyetli olduğu düşünülür ve tasarım olgusu yüzeysel bir aşama olarak değerlendirilir. Bu durum, genç tasarımcıları olumsuz etkileyerek, festival ödülleri kazanmak için çalışmaları tasarlamaya yönlendirir. Ticari amaçlı grafik tasarım ürünlerinin görsel nitelik sorunları, kültürel ve sanatsal kaygılar taşıyan grafik tasarım ürünlerini de olumsuz etkiler ve grafik tasarımın doğasını bozar ve niteliğini düşürür. İran grafik tasarımının başlıca sorunu, standartların olmayışıdır ve bu, tasarımcıların kendi özel alanlarını ve anahtar kelimelerini yaratma eğilimine sokar ve diğer tasarımcıları eleştirir. Bu nedenle, İran grafik tasarımı alanında standartların belirlenmesi ve uygulanması gerekmektedir.

İran Grafik Tasarımının Tarihsel Süreci

Günümüz İran grafik tasarımını kronolojik olarak anlatmak, İran'ın tarihsel gelişim sürecinde yaşadığı olumsuz koşul ve durumlarla birlikte ele alınması zorunluluğundan dolayı çoğunlukla belirsiz bir çaba olmaksızın öteye gidememektedir.

Farklı kaynaklardan yararlanarak İran'ın grafik tarihinde önemli bir dönem olan Qajar Döneminden elde edilen bilgilerin toplanması, incelenmesi ve özetlenmesi olarak değerlendirilebilir. İran halkının ağır kanlı, yavaş ve kendini ifade etmekten uzak olması nedeniyle, Qajar döneminden günümüze kadar geçen dönemde rasyonel bir kayıp yaşadığı fark edilmektedir.



Resim 1. Hükümet gazetesi – 1868 AH,
Kaynak: (Tanavoli, 2017:15).

Baskı

Matbaanın icadıyla birlikte, klasik eserler yeniden basılmış ve sanat ve bilimde bir devrim başlamıştır. Bu nedenle matbaa, Rönesans Avrupa'sında yeni bir medeniyetin başlamasında önemli bir etkindir. 19. yüzyıl sonrasında İran'da da matbaa etkili olmuş ve Qajar döneminde eserlerin daha ulaşılabilir hale gelmesine yardımcı olmuştur. Matbaayla birlikte özellikle edebi eserler ön plana çıkmış ve bu gelişmeler İran'daki sanatsal pratikler üzerinde etkili olmuştur.



Resim 2. Baskı Mührü, Metal, 12. Yüzyıl,
Kaynak: (Tanavoli, 2017:20).

Jean Chardin'e (2007: 296) göre: 'İranlılar matbaaya büyük ilgi duyuyorlardı, matbaanın önemini fark etmelerine rağmen matbaayla uğraşan kimse bulunmamaktaydı. Adalet bakanı, bu konuda bilgi sahibiydi ve hükümdara yakındı. 1676'da matbaa makinesi ve matbaa işçilerini İran'a getirmek ve bu tekniği öğrenmek için benimle görüşmek istediler. Onlara Arapça ve Farsça kitap örnekleri göndermiştim. Teklifi kabul ettiler, ancak ekonomik sebepler yüzünden bütün planlar iptal olmuştu.'

'Adalet bakanının Chardin'den matbaa makinesi talep etmesinden önce İran'da matbaa makinesi sınırlı sayıda bulunmaktadır. 1637 yılında, Ermeni asıllı olan Khakhtar Gizarari, Julfa şehrinde bir matbaa kurmuş ve birkaç kitap yayımlamıştır.

Hatta bu kitaplardan biri günümüze kadar ulaşmıştır.' (Masaheb, 1987: 786).

Matbaanın İran'daki köklerini daha eski tarihlere dayandırmak mümkündür. Son yıllarda yapılan araştırmalar, baskı endüstrisinin 1290'da İran'da olduğunu göstermektedir. Adalet bakanı Rashid el-Din Fazlullah, 1247-1318 yılları arasında ahşap kalıplarla basılan kitaplardan bahsetmektedir. Rashid el-Din'e (Mirzayi, 2007: 96). Göre;

'Ağaç baskı kalıp kullanımı on üçüncü yüzyıldan beri ressamlar tarafından kul-

lanılmaktadır. Ancak, duaların mühürleri gibi mühürler, tılsım amacıyla basılmıştır.' (Shahri, 1993: 210, 211)

Matbaalar

19. yüzyılda basım evlerinin, devlet basım evleri ve özel basım evleri olarak ikiye ayrıldığı görülmektedir. 19. yüzyıl öncesine baktığımızdaysa basım evlerinin az sayıda olduğu ve devletin elinde bulunduğu söylenebilir. Devlet basım evleri, İstihbarat Bakanlığı'nın denetiminde ve Seni'a el-Dolen'in 'Matla el-Shams' isimli kitabında anlatıldığına göre çok sayıda bağlantıyla oluşan bir kadroya sahiptir. Bu kadro direktör, şef, tercüman, hattat, ressam, illüstratör ve çok sayıda işçiden oluşmaktadır.



Resim 3. Taş baskı atölyesi. Alı gholi khoji,
Khamseh Nezami kitabı, 1847

Kaynak: (Tanavoli, 2017: 21).



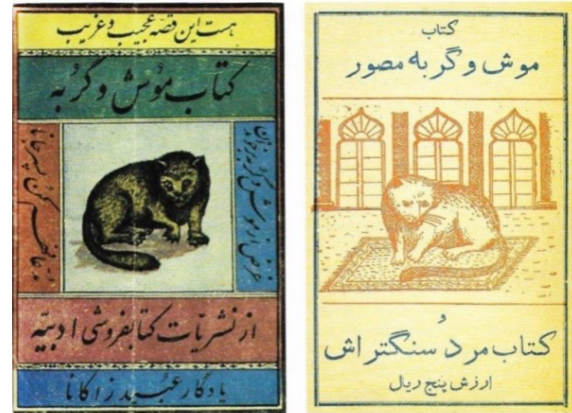
Resim 4. Tarikh Farsnameh Naseri, Taş baskı, 1892

Kaynak: (Tanavoli, 2017: 22)

Kitaplar

İran'da yazarlığı çok eski tarihlere dayandırmak mümkündür, neredeyse Sasani dönemine kadar ulaşmaktadır. (Mohajer, 2010: 9) Bu olay, İslam tarihi boyunca ve baskı endüstrisinin İran'a geldiği 19. yüzyıla dek yüzlerce hatta binlerce ressam, illüstratör ve yazarın dahil olduğu, hiçbir zaman duraksamayan bir süreç olmuştur. İlk kitabın (Resaleye Jhadiyah) basılmasıyla beraber kaligrafi ve benzeri yazı yöntemlerinin kullanılamayacak olmasından ve binlerce işçiyi işsiz hale getirmesinden korkulmuştur.

Kitap yayınlarının artmasının bir başka nedeni, Rijal ve Qajar prenslerinin yazarlık ve baskı işine katılmasıdır. Abbas Mirza,



Resim 5. Kitap kapağı, Moosho Ghorbe, Kurşun baskı 1914

Kaynak: (Tanavoli, 2017: 26).

Khosro Mirza, Mirza Saleh ve Motamed el-Doleh de dahil, prenslerin ve Qajar hükümdarlarının bazıları matbaa kurucuları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bazıları yazar ve çevirmen olmaya karar vermiş ve pek çok kitap yazmış veya çevirmiştir. Bu kitapların çoğu içerik olarak görsellerden yoksundu, ancak aralarında en az iki görselli ve değerli kitap yayımlanmıştır. Bu iki kitaptan biri Khosravan'dı ve 1868'de Fathali Şah'ın oğlu Jalal el-Din Mirza tarafından yayımlanmıştır. Jalal el-Din Mirza, ressam Mirza Motaleb Khan ile iş birliği yaptı, Kianian ve Pishdadian zamanlarından Qajar dönemine kadar İran hükümdarlarının yüzünü yayınladılar. Ana kaynaklar olarak, Shahnameh Ferdowsi, bazı antik paralar ve İslam sonrası için ise hükümdarların o zamanki mevcut imgelerinden yararlanılmıştır. (Tanavoli, 2014: 36)

Sonuç olarak, İranlılar, litografi kitaplarına ve Nastaliq hat sanatına yüzyıllarca bağlı kaldıktan sonra, ruhsuz kurşun baskı yöntemini tercih etmek zorunda kalmışlardır.

Sayfa düzenleri

Litografi kitaplarının sayfa düzenleri başlangıçta diğer kitaplarla aynıydı. İlk sayfada

olduğu gibi bazı kitaplarda günümüzdeki başlık sayfası yerine, sayfanın ortasına içinde kitap ve matbaa adı yazılı büyük bir Toranj (motif) çizilmekteydi. Bazı kitaplarda, kitabın temellerine ek olarak, Toranj motifi içinde kitabın yararları hakkında cümleler yazılmaktadır.

Kitabın diğer sayfaları tasarlanma konusu ile ilgilidir. Şiir kitabı sayfaları, çizgi veya tablo çizerek tasarlanmaktadır. 'Shahnameh' ve 'Khamseh' gibi hacimli kitapların sayfaları, her sayfada altı sütuna, düşük hacimli kitaplar ise 2 veya 4 sütuna bölünmektedir. Şiir olmayan kitaplarda ise sayfanın etrafındaki çizgi yeterli olmaktadır.



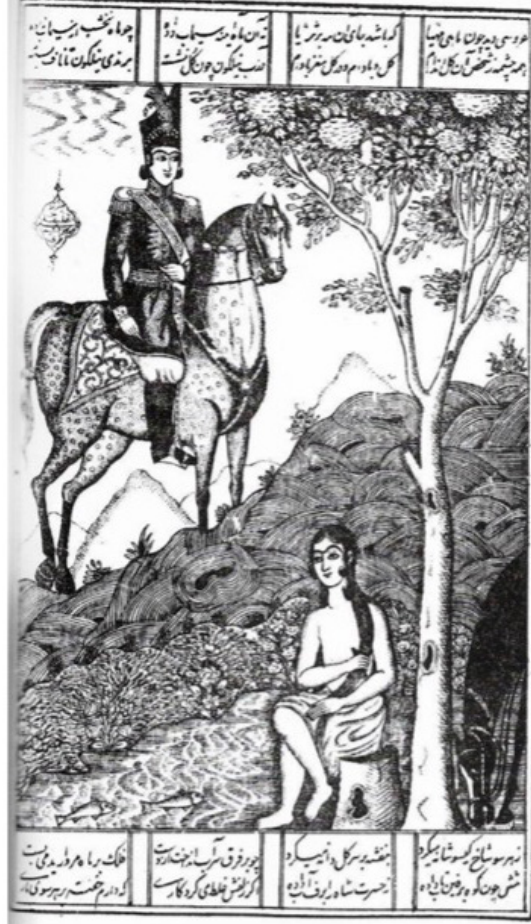
Resim 6. Kitap son sayfası, Khamseh Nezami, taş baskı 1847

Kaynak: (Tanavoli, 2017:46)

Şiir kitaplarının tablo tasarlaması, diğer kitaplardan farklıdır. Sayfanın ortasına, üçgen desenler, çiçekler, çalılar ve kuşlar işlenmektedir. Kitabın son sayfası bilgi sayfasıdır ve bu sayfaya genellikle yazılma tarihi yazılmakta ve yayıncının ismi de çoğu zaman geçmektedir. Yazı özel olarak tasarlanmaktadır ve çoğunlukla ters üçgenler kitabı keskin bir noktayla sona erdirmektedir. Bazen dönemin hükümdarının adı da bu sayfada geçmektedir.

Taşbaskı (Litografi) kitaplarının illüstratörleri

Resimle yayınlanan 1843'te basılmış olan ilk kitap, Leyla ve Mecnun'un içinde sadece dört adet resim bulunmaktadır. Bu kitabın



Resim 7. Ali Goli Khoi, Khosro va Shirin, taş baskı, **Kaynak:** (Tanavoli, 2017:118).

kalan tek versiyonu Milli Kütüphane 'dedir. 1845'te ilk kez basılan kitap 'Khamseh' ise çok sayıda resim ile basılmış ve üç yıl içinde resimleri en çok bilinen resimler olarak yaygınlık kazanmıştır. Zamanın en iyi ressamlarından Ali Goli Khoi'nin resimlediği 'Khamseh' ve diğer kitaplarda, litografi tekniğiyle yapılmış din, aşk, destan, biyoloji, bilim, tıp, arkeoloji, hatıralar ve çocuk hikâyeleri gibi birçok konuyu içerdiği söylenebilir.

Bu bağlamda kaligraflar için sanatçı adının ve imzasının önemli olduğu söylenebilirken, ressamlar için aynı şeyi söylemek mümkün değildir. Kitaplarda yer alan illüstrasyonların büyük çoğunluğu imzalanmamıştır. Fakat ender olarak bazı ressamların illüstrasyonlarını imzaladığı bilinmektedir. Örneğin; ressam Mostafa 1881'de illüstrasyonlarını imzalamıştır.

Dönemin ressamlarından Ali Goli Khoi, litografi yöntemiyle resimlediği kitaplarda, çok fazla illüstrasyon olduğu söylenebilir. İki yıl içerisinde, 1.200'den fazla resim içeren 29 kitap, 2.000 resimli kare ve resimli gazete manşeti yapmıştır. Bunlardan bazıları çok küçük boyutlarda, bazıları ise tam sayfa boyutundadır. İran'daki grafik tasarımın geçmişi 50 veya 80 yıl öncesine kadar gitmektedir. Halen İran grafik tasarımının olgunlaşma dönemini yaşadığı söylenebilir. Grafik tasarımda birinci dönem, İran'da Qajar dönemidir. İran'da ilk matbaanın kurulmasıyla başlayan bu dönem bu hanedanlığın sonuna kadar devam etmiştir. (1810- 1881) Grafik tasarım baskı ve yayıncılığın ikinci dönemi ise, Pahlavi dönemidir. (1881- 1933) Üçüncü dönem ise, Pahlavi Hanedanlığının neslinin tükenmesinden günümüze uzanan İslam Devrimi dönemine kadardır. (Tanhayi, 2010: 2)

Birinci Dönem, Qajar Dönemi

Genel olarak Qajar döneminin grafik tesa-

rımlarına bakıldığında paradoksal bir yüze sahiptir. Qajar dönemi sanatta başarısız bir dönem olmasına karşın grafik tasarım ve basım işleri estetik olarak ilgi çekicidir. İran sanatının tarihinde Qajar dönemine kadar bu tip çalışmalarla hiç karşılaşmamaktadır.



Resim 8. Tiyatro Afişi, **Kaynak:** (Seyfi,2016:24)

Qajar döneminin grafik tasarımında en etkin izleri; kitaplar, gazeteler, bildiriler/afişler, karikatürler hatta kahvehane resimleri, mekanlardaki seramik tabelalar, tapu belgeleri ve bunların yansısı kaligrafide görülmektedir. Qajar döneminde, litografi yöntemi kullanılarak kaligrafi yazıları yapılırken, kurşun baskı metoduyla çalışıldığı farklı bir işleme ihtiyaç duyulmuştur. Bu yöntemler 1890'da İran'da aktif olarak kullanılırken, kurşun baskı yönteminin zor olması ve kaligrafide devam etme isteği nedeniyle litografi yöntemi tercih edilmiştir. İran'da kurşun baskı yöntemi, yüzyılın sonlarında tekrar açılmış ve 1936'da Gravür Endüstrisi kurulmuştur.



Resim 9. Şahnameh illüstrasyon – Litografi- 1859,
Kaynak: (Seyfi,2016:89).

İran'ın ilk gazetesi Mirza Saleh Shirazi tarafından 1827 Yıllarında yayınlanmış ve bu tarih aynı zamanda dünyada yayınlanan ilk gazetenin 25 yıl sonrasına tekabül eder. (Mohajer, 2004)

İkinci Dönem Pehlevi Dönemi

İran'da Pehlevi döneminde grafik tasarım, hükümetin politikaları ve Batılı fikirlerin etkisiyle oluşmuş ve geleneklerin ortadan kaldırılması hedeflenmiştir. Bu dönemde modern yayın yöntemleri ortaya çıkmış, ancak grafik tasarımın formu hükümetin istek ve dayatmalarıyla belirlenmiştir. İkinci Dünya Savaşı sırasında İran, Batılı fikirlerin etkisinde kalmış ve bu fikirleri daha fazla dikkate almaya zorlanmıştır.



Resim 10. Elli Tümeni (Naser al-Din Shah dönemi),
Kaynak: (Pakbaz,2016:253).

İran banknotların ilk serisi 1830 yılında İngiltere'de basıldı. Banknotları oluşturan figürler Nasreddin Şah'ın Yüzü, Aslan, Güneş ve Qajar Kronlarıydı.

Günümüzün baskı tesislerinin yokluğunda, çoğu durumda, grafik tasarımcısının gücünün büyük bir kısmı ya da propaganda ressamının ressamı, el yapımı performanslara harcanıyordu ve tasarımcı yetenekli olmaya fazla dikkat etmiyordu. (Seyfi, 2013: 65).

O dönemin kültürel tasarımcıları arasında bir üne sahip olan hatta bir tasarım stüdyosu kuran, Mohammad Bahrami, 28 Ağustos darbesinin kitap tasarımına estetik değer ve güvenilirlik verenlerden biriydi. Yükselen petrol fiyatlarından dolayı zor bir süreç geçirmesine rağmen Pehlevi döneminin son birkaç on yılı, hükümetin kültürel kurumları modernize etmek için daha fazla destek sağlayabildiği bir dönem olmuştur.

1950'lerin başında grafik tasarımcıların tipografiyi sayfa düzeninde kullanması ve bunun kitap tasarımında uygulanmasıyla İran grafik tasarımında önemli bir gelişme yaşandığı söylenebilir. Ayrıca, bazı çeşitli yazı tiplerinin, gelmesi ve kullanımı İran'daki basımın gelişmesinde önemli bir adımdır. (Seyfi, 2013: 12).

Üçüncü Dönem, İslam Devrimi Dönemi

İran'da, Pahlavi hükümetinin uyguladığı politikaların toplumun alt sınıflarını tatmin etmemesi ve iktidar baskısının toplumsal dinamikleri harekete geçirmesi, bir devrim yol açmıştır. Qajar döneminin sonunda, Shafagh Sorkh gibi gazeteler Rıza Şah'ın gelişinde önemli bir rol oynamıştır, ancak İslam Devrimi sırasında toplumun yaptı-



Resim 11. Afiş (Bugün için). Kourosh Shisheh Garan- 1939, *Kaynak:* (Seyfi, 2016:21).

ğı grafik tasarım çalışmaları basınının yerini alamasa da basınının yanında önemli bir öge olarak yer almıştır. Bu konuda İran entelijansiyaasının bir kısmının da katkısı olduğu söylenebilir.

Kourosh, İsmail ve Behzad Shishehgaran kardeşler, İslam Devrimi'nden sonra siyasi afişler üretmeye ilk başlayan sanatçılardır. Bu sanatçılar, 'Silk Screen' baskı yöntemiy-

le özgün tasarımlarına devrim sloganlarını dahil ederek çalışmalarını kendi imkanlarıyla yapmışlardır. Bu dönemde yapılan çalışmaların, özellikle de Shishehgaran Kardeşler 'in çalışmalarının dışavurumcu ve protest tavrı olduğu söylenebilir. Bu eserlerde genellikle kırmızı ve siyah renkler kullanılmıştır ve imgeler olarak kuş, kopmuş zincir, kalem, kan, mızrak, yumruk, lale, kurşun, silah ve bazı popüler siyasi liderlerin portreleri görülebilir.

Devrim sürecinde, sanatçıların yanı sıra farklı siyasi partiler, devrimin gerçekleşmesi ve mesajlarını iletmek için bir tür görsel ve yazılı iletişim kullanmaktaydılar. Basit ama etkileyici sloganlar (Humeyni geldi ve Şah gitti) kalın font tipleri ile yazılmaktaydı.

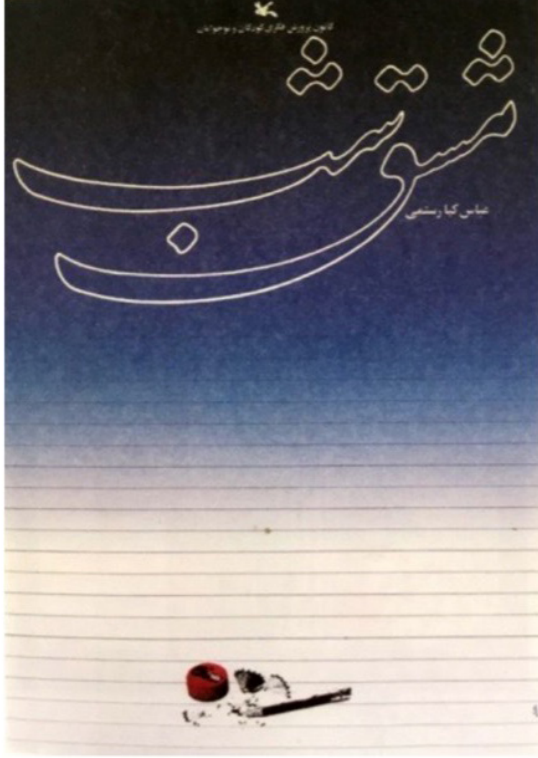
1979 Sonrası İran Grafik Tasarım Üzerine Analitik Yaklaşımlar

İran'ın yakın tarihinde, grafik sanatı siyasi bağlamda sokaklarda etkili olmuştur ve İslam Devrimi'nden sonra genç grafik sanatçıların ideolojik sloganlarla grafik arenasına girdiği söylenebilir. Bu grubun çalışmaları genellikle 'resim ruhu' olan sosyalist gerçekçi resimleri anımsatmaktadır ve bu çalışmalar, İslam propagandası ve devrimin ideallerinin savunulması nedeniyle yetkililer tarafından desteklenmiştir. Ancak, bu eserlerin pek çok yapısal ve estetik kusurunun olmasına rağmen. Savaş sırasında, bu tasarımcılar 'kutsal savunmada' yeni bir rol üstlenerek ana eserlerini yarattılar ve bu eserler dini bir kurum olan 'Hosseiniyeh Ershad'ın bodrum katında sergilendi.

İran-İrak Savaşı (1941) sırasında devlet desteğiyle, kitle kültürü yönetimi amacıyla kurulan bir sanat kurumu olan 'Hozeh Honari', sanatsal olarak birçok yükü üstlenmiş ve bugünde üstlenmeye devam etmektedir. 'Hozeh Honari' toplumun alt sınıflarını hedeflemiş, dini sembollerin popüler

imgeler olarak kullanımıyla sanat alanında etkili olmuştur.

Savaş sonrası posterlerde, estetik ve görsel bakımdan farklılıkların olduğu görülmektedir. Başlangıçta gerçekçi üslupta yapılan posterler, zamanla daha soyut ve minimal çizgide tasarlanmıştır.



Resim 12. Film Afişi Tasarım: Ebrahim Haghghi-1950, **Kaynak:** (Seyfi, 2016:96).

1970'lerden beri, film üretimi ile beraber ikinci grup tasarımcılar, iktisadi kaygılarla afişler ürettirler. Bu ikinci grup, sinema ekonomisinin refah döneminde göze çarpan sanat eserine getirilmesi düşüncesinden öte, kabul edilmeyi başaramamış ve günlük yaşamda tam anlamıyla yer almamıştır.

İslam Devrimi'nden sonra yeni grafik sanatçılarının oldukça fazla olduğu söylenebilir. Örneğin; Farzad Adibi, Rıza Abedini, Majid Abbasi, Iman Rad, Shahrzad Changelvayi, Homa Delvaray ve Farhad Farzoni gibi isimlerden bahsedilebilir. Modern ve post

modern Batı grafikleri ile kendi kültürlerini birleştirmişler ve İran'ın grafik sanatını dünyada daha yeni bir hale getirmişlerdir. Bazen izleyiciler üzerinde İran'a özgü kültürel imgelerle etkili olmuştur.

İslam Devrimi'nin son on yılında teknolojik gelişmelerle beraber grafik alanında da değişimler hissedilmeye başlamıştır. Bilgisayarın grafik alanında kullanımıyla paralel olarak dijital fotoğrafında kullanımı başlamıştır. Grafik tasarımcıları fotoğrafı kullanmışlar ve tasarımlarında fotoğrafa daha fazla yer vermişlerdir.

Çağdaş İran Grafik Tasarımında Estetik

Sorunlar

Qajar döneminden günümüze İran grafik tasarımında inişler, çıkışlar olmuş ve tarihsel olarak önemli kazanımlarla günümüzdeki haline gelmiştir. Grafik tasarımın disiplinli çalışma gerektirmesi, geçmiş dönemlerin araştırması ve analiziyle grafik tasarım alanında ilerlenmiştir. (Ehkar,2005: 152)

Çağdaş İran grafik sanatına baktığımızda, Qajar döneminden günümüze birçok olay gerçekleşmiştir. Her dönem toplumsal olaylarla grafik sanatını tetiklemiş, siyasi kırılmalar grafiğe de yansımış ve paralel olarak kendi grafik sanatını yaratan bu süreçte, grafik sanatının ayırt edilebilir özellikleriyle dönüşüm geçirdiği söylenebilir. İran'daki çağdaş grafik tasarımına baktığımızda bu dönüşümün kültürel anlamda İran'ı yansıttığını söylemek mümkündür (Vendik,2007: 71-72).

Çağdaş İran Grafik Tasarımcılar

A.Morteza Mommayez

Mortaza Momayez'in çağdaş İran grafik Sanatının öncüsü ve kurucusu olduğu söylenebilir. Momayez'in bu dönemdeki önemli farklarından biri grafik tasarım disiplinin-



Resim 15. Afiş., 2010,

Kaynak: (Raad,2014).

Sonuç

Bu makalede; İran'daki grafik tasarımının, batıdan farklı olarak gelişme gösterdiği sürecini anlatmaktadır. Bu nedenle; grafik tasarımın batı toplumunda ki gelişim süreci sağlıklı ilerlemiş ve sosyal, ekonomik ve kültürel değişimlerle uyumlu olarak gelişmiştir. Fakat buna mukabil İran'da ki grafik tasarımının tümüyle batıya bağlı olmadığına dair incelemelere yer verilmemiştir.

Grafik tasarımın bir ithalat olgusu çizgisinde düşündüğümüzde, tasarımların işlevsel bakımdan ihtiyaçları karşılayamadığı söylenebilir. Bu yüzden İran grafik tasarımlarında revizyon gerekli olduğu söylenebilir. Yapılacak revizyonun da daha geniş kitlelerin kültürel davranışlarına ve ihtiyaçlarına karşılık vermesi göz önünde bulundurulmalıdır.

Sonuç olarak, İran'daki grafik tasarım sürecinin gerek biçimsel gerek içerik baki-

mından zor bir süreç geçirdiği söylenebilir. Bunun nedeni tasarım taslağının kültürel olarak İran'la bütünleşememesi olarak söylenebilir. Köksüz ve meditatif kalınmakta ve belirli bir kimliği sahip olamamaktadır. Eğer grafik tasarımın yeni alanlarını tanımlamak istiyorsak, önce tanımlanmış dünya standartlarında ilham alınmalı ve daha sonra mevcut durumun değerlendirilmesi gerekmektedir.

Kaynakça

Chardin. J. (1368) Görsel Okuryazarlığın Temelleri, çev: Massoud Sepehr, Tehran: Soroush Yayıncılık

Ekhar. A. (2005) Tekrarlayan kelimeler Tehran: Seyyedi Yayıncılık

Kadkani. S. (2010) Çağdaş şiir evriminin köklerini arayan ışık ve aynalarla, Tehran: Sokhan Yayıncılık

Marzlof. M. C. Sanat Felsefesinin Temelleri, çev: Ali Ramin. Tehran: Bilimsel ve Kültürel Yayınları

Masaheb. B. (1987) Grafik Tasarımda Çizim ve Temsil, Tehran: Tarbiat Modarres Üniversitesi

Mirzayi, M. (2007) İran reklamcılığının başka bir açıdan tarihi, Tehran: Herfeh Honarmand

Mohajer. K. A. (2010) Grafik basını, Tehran: Rah Yayıncılık

Mohajer. K. A. (2004) İranlı sanatçı ve modernizm, Tehran: Sanat Üniversitesi Yayınları

Mommayez. M. (1980) Eski zamanlardan günümüze İran Grafik Tasarımı, Tehran: Nastaran Yayıncılık

Pakbaz. R. (2009) Pers Ressamlığı: Eski Çağdan Çağdaş Zamana, Tehran: Zarin o Simin Yayıncılık

Seyfi. B. (2013) Mesleki deneyim, Tehran:

Sadegh Yayıncılık

Shahri. M. (1993) Kültürel Çalışmalarda Temsilci Kuram, Tehran: Hamshahri Yayınları

Tanavoli. P. (2014) İran'ın grafik tasarım tarihi, Tahran: Basım ve yayın

Tanhayi. A. (2010) Orta Doğu Söylem Çözümlemesi, Tehran: Sanat ve Edebiyat Sosyolojisi Yayınları

Vendik. M. (2007) Yapıt, çev: Negar Abbasi, Tahran: Raz Yayıncılık

İnternet Kaynakları:

Abedini, R. (2019). <https://www.rezaabedini.com> adresinden alındı.

Delvarai, H. (2019). www.homadelvaray.com adresinden alındı.

Morteza Momayez. (2019). <https://www.momayez.ir/en/graphic-design/poster> adresinden alındı.

RAD, İ. (2019). <https://www.imanraad.com> adresinden alındı.

Dijital Yayınlar Grafiği Dersi Kapsamında Öğrencilerin Bölüm Projelerine Dahil Edilmesi: Uluslararası Poster Sergisi Posterist ¹

Amine Refika ²

ÖZ

Üniversitelerin grafik tasarım bölümlerinde tasarım eğitimi verilmektedir. Tasarım eğitimi verilirken özellikle 3 ve 4. Sınıflarda öğrencilere güncel projeler için tasarım çalışmaları istenmesi ve derslerin bu bağlamda işlenmesi öğrencilerin motivasyonunu artırmaktadır. Bu çalışmanın amacı derslerde öğrencilere bölüm tarafından yürütülen projelerdeki tasarım işlerinin verilerek dersin veriminin nasıl arttığını göstermektir. Buradan da anlaşılıyor ki bölüm tarafından proje gerçekleştirilmesi derslere de fayda sağlamaktadır. FSMVÜ Grafik Tasarım Bölümü tarafından gerçekleştirilen Uluslararası Poster Sergisi "Posterist" in sosyal medya tasarımlarının dijital yayınlar grafiği dersinde öğrencilerden tasarlanması istenmiştir. Öğrenciler tarafından tasarlanan tasarımlar ve sosyal medyadaki paylaşımlardan doküman analizi yapılarak veriler ve bulgular elde edilmiştir. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Bulgularda öğrencilerin tasarımlarının nasıl kullanıldığı ve sonuçları ortaya koyulmuştur. Sonuç bölümünde projeler kapsamında işlenen derslerin öğrenciye katkısı ortaya koyulmuştur.

Çalışma üniversitelerdeki grafik tasarım bölümü üzerinden bölüm tarafından gerçekleştirilen projelere öğrencilerin dahil edilmesinin bölüm derslerine nasıl katkı sağladığını ve projenin çıktılarına nasıl yansıdığını bu bağlamda akademik projeler gerçekleştirmenin öğrenciler için de bir faydaya dönüştüğünün önemini ortaya koyması amacıyla hazırlanmıştır.

Anahtar Kelime: Dijital, Yayın, Poster, Sergi, Öğrenci

¹ Geliş Tarihi:15 Şubat 2023- Kabul Tarihi: 17 Mayıs 2023 2023

² Dr. Öğr. Üyesi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, arefika@fsm.edu.tr
Orcid No: 0000-0002-4636-9909

Within The Scope of The Digital Publications Graphics Course, The Students Inclusion in Department Projects: International Poster Exhibition Posterist

ABSTRACT

Design education is given in the graphic design departments of universities. While providing design education, particularly in the 3rd and 4th years, students are asked to design studies for current projects and the lessons are taught in this context. This leads to an increase in the motivation of the students. The purpose of this study is to show how the efficiency of the lesson is increased when the students are given the responsibility of carrying out the design works in the projects carried out by the department. It is understood from this that the realization of the project by the department also benefits the courses. Students were asked to design the social media content of the International Poster Exhibition "Posterist", organized by the FSMVÜ Graphic Design Department in the digital publications graphic course. Data and findings were obtained by analyzing the designs of the students and sharing on social media. In the case study design, one of the qualitative research methods was used in the study. In the findings, how the students' designs were used, and the results were revealed. In the conclusion part, the contribution of the courses taught within the scope of the projects to the students is revealed.

The study was prepared in order to investigate how the inclusion of students in the projects carried out by the department through the graphic design department at universities contributes to the department courses, and how it is reflected in the outputs of the project. In this context, the importance of realizing academic projects turns into a benefit for students.

Keywords: Digital, Publication, Poster, Exhibition, Student

Giriş

Günümüzde üniversitedeki bölümlerin amaçlarından biri de öğrenciler mezun oldukları zaman iş bulabilme olanağına erişebilmeleri için eğitim vermektir. Tarihsel süreçte üniversitelerin üstlendikleri görevleri Aydın (2016: 14-20) şöyle ele alır; bilgi üretme, bilgi yayma, genel kültür kazandırma, topluma hizmet, meslek eğitimi ve küresel ekonomi aktörü olma. “Yükseköğretim kurumları toplumların yüksek seviyedeki nitelikli insan gücü ihtiyacına cevap vermek amacıyla kurulan, bilimsel araştırmalar yoluyla toplumların problemlerine çözüm önerileri üretilmesine yardımcı olan ve kültürlerin kuşaktan kuşağa aktarılması sağlayan kurumlardır (Başkan, 2001).”

Bu bağlamda üniversitelerin gerçek-leştir-diği projeler önem arz etmektedir.

Üniversitedeki bölümlerin görevi öğrencilere eğitim vermektir, hocaların amaçlarından biri derslere girerek öğrencilere bilgilerini aktarmaktır. Bunun yanı sıra üniversitedeki bölümlerde akademik çalışmalar yürütülmesi gerekmektedir. Farklılıklara rağmen akademik bilginin üretilmesinde gözetil-mesi gereken bazı değerler bulunmak-tadır. Üretilen bilginin doğru, güncel, gereksinim karşılayan, bir soruya/soruna yanıt veren, aktarılabilir içerikte olması bu değerlerden bazılarıdır. Akademik bilginin insani normlar, akademik ve bilimsel açıdan etik değerler gözetilerek üretilmiş olması, akademik üretimden ve akademisyenden beklenen kıstasların başında yer almaktadır (Akt. Akkaya & Yıldırım, 2017: 82). Bu akademik çalışmalar kapsamında grafik tasarım bölümü için konuşulduğunda makaleler yazılması, workshop ve çalıştaylar yapılması, sergiler açılması olarak sıralanabilir. “Bilimsel makale, özgün araştırma sonuçlarını tanımlayan, yazılmış ve

basılmış rapordur (Day, 2000: 7).” Sanata ve tasarıma akademik katkılar sağlayan bilgi aktarımıdır, araştırmalardır.

Sergiler açılması hakkında öğretim görevlileri kişisel sergi açabilir, karma sergilere katılabilir veya işlediği derslerin sonunda öğrenci sergisi açabilir. Öğrenci sergileri öğrencilerin de motivasyonunu artıran bir etkinliktir.

Üniveritelerde önemli olan nokta ihtiyaç olan nitelik ve niceliğe uygun doğrultudaki insan gücünü belirli hedefler doğrultusunda yetiştirmektir. Bu amaç doğrultusunda dünya çapında yüksek-öğretim kurumlarının nasıl daha etkili bir şekilde bilgi üretimine ve yayılmasına nasıl katkıda bulunacakları konusunda birçok araştırma gerçekleştirilmektedir. Bu araştırmaların bir kısmının temelinde, öğretim üyelerinin bilgi birikimlerini öğrencilere aktırırken üniversite tarafından bu transferi etkin hale getiren yöntemlerin nasıl belirleneceği sorusu bulunmaktadır (Bayrak, 2007: 2). Bilgileri transfer etme noktasında öğrencilerin ders dahilinde ödev olarak projelere dahil edilmesi kullanılan bir yöntemdir. Bunlar dışında aslında hem bir akademik etkinlik olarak hem de öğrencilerle eğitimin başka bir ayağı olarak bölümlerin gerçekleştirdiği projeler ayrı bir ihtiyaçtır.

Bu kapsamda Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi grafik tasarım bölümü tarafından 2021-2022 akademik yılında ilki düzenlenmiş olan uluslararası poster sergisi “Posterist” etkinliği hazırlıkları yapılmış, organizasyon düzenlenmiş ve sergi açılışı gerçekleştirilmiştir. Hazırlıkların yapılmasından sergilerin açılma-sına kadar 10 aylık bir süreç vardır. Önce bölüm başkanlığı akademisyenlerle bir araya gelerek yedi adet toplantı yapmıştır, bu toplantılar ile organizasyonun niteliğine ve amacına karar

verildikten sonra organizasyon için tasarım çalışmaları başlamıştır. Bir marka kimliği olarak isim belirlenmiştir. Farklı alternatiflerden logo tasarımı seçilmiştir, kimlik olarak tasarlanan afişlerden biri düzenleme kurulu tarafından seçilmiştir. Bununla bağlantılı olarak şartnameler ve metinler hazırlanmıştır. Günümüzde bir anlamda markanın açık kimliği konumunda olan web tasarımı hazırlanmasına karar verilmiş ve bir web sitesi oluşturulmuştur, meydana çıkan tasarım konsepti bağlamında sosyal medya hesapları açılmıştır. Sosyal medya için tasarımlara başlanmış ve bu tasarımlar kademe kademe paylaşılmıştır. Sonraki aşamalarda ise jüri üyeleri belirlenerek davetiyeler gönderilmiştir. Sergileme için mekân araştırmaları yapıılırken serginin konusu, bir kavramı belirlenmiş o kavram çerçevesinde bir metni hazırlanmıştır. Bu çalışmalardan oluşan hazırlık aşaması iki buçuk ay sürmüştür. Açık çağrıya çıkma günü belirlenerek açık çağrının ilk gününden itibaren başvuru süresi iki ay olacak şekilde ıl edilmiştir. Başvuru tarihinin son gününe kadar tasarımcılar çalışmalarını web sitesinden yüklemiştir. Bu esnada sosyal medyadan ilk defa gerçekleştirilmekte olan sergiyle ilgili tanıtıcı paylaşımlar bir konsept içerisinde birbirini tamamlayan farklı tasarımların paylaşımları ile devam etmektedir. Sergi iki farklı mekânda gerçekleştirilecek şekilde ayarlanmıştır. Her iki mekandaki sergi için mekânın fiziki ve konum şartlarına uygun olarak farklı sergileme yöntemleri belirlenmiştir.

Üniversiteler öğrencilerin mezun ederek iş hayatına hazırlar ama mezun etmeden önce dersler kapsamında öğrencileri saha çalışmalarına almak projelere dahil etmek, öğrencinin iş hayatına girmesini işverenlerin öğrencilerin portfolyolarını incelediği zaman işe alımını hızlandırmasında etkiyi

arttırabilir.

Aynı zamanda bölümlerde projeler düzenlenmesi o bölüm için bir prestij durumundadır, bölümün alanıyla ilgili tecrübe aktarımını ve tecrübe alışverişini arttırır. Hem alana hem bölüme katkı sağlar. Bölüm bu projelerle bağlantılı olduğu sektördeki varlığını gösterir. Bağlantı içinde kalmaya devam eder, özellikle grafik tasarım bölümlerinde teknolojinin hızla ilerlediğini göz önüne alırsak bölümün sektörle bağlantısı ve günceli takip etmesi çok önemlidir. Uluslararası poster sergisi Posterist'in düzenlenmesinin nedenlerinden biri de tam olarak budur. Bir üniversite olarak uluslararası arenada boy göstermek, etkin olmak, etkileşim sağlamak bölüm tarafından bir kazanımdır. Üniversiteye bir kazanımdır, üniversitenin misyonuna uygun olarak bölüm tarafından gerçekleştirilen bu projeyi öğrencilerin dahil edilmesi hem bölüme hem öğrencilere kazanımlar ve deneyimler sağlamıştır. Akademik platformda öğretim elemanları tarafından tasarlanan bu sergi organizasyonu dış paydaşlarla iş birliği içerisinde galeri ortamlarında sergilenerek etkileşimli bir üretime dönüşerek akademinin dışındaki ziyaretçilere açılmıştır. Bir anlamda bölümün amacı olan üretim ve dış paydaş birlikteliği gerçekleştirilmiş olmuştur.

Sektördeki gelişmeleri takip etmeyen, bu doğıtultuda araştırma ve geliştirme yapmayan, bölüm müfredatlarını gelişmelere göre düzenleme eğiliminde olmayan bölümlerde eğitimin niteliği ve çıktıları yeterli donanımına sahip sonuçlar göstermeyebilir. Bu yüzden bölümler her zaman alanındaki gelişmelerden ve paydaşlardan bağını koparmadan istikrar içinde iletişim ağı oluşturmalıdır. Bir poster sergisi düzenlemek uluslararası platformda alanın içinde etkin

olmayı, ulusal ve uluslararası tasarımcılarla iletişim halinde olmayı gerektirmektedir. Aynı zamanda Türkiye’de ve dünyadaki diğer poster organizasyonlarını takip halinde olmak gerekmektedir, bu da poster tasarımlarındaki gelişmelerin farkında olmayı ve bu farkındalığı ortaya koymayı doğurur. Diğer üniversiteler tarafından düzenlenen güncel organizasyonlar takip edildiğinde üniversite, alanında kendi yerini daha kolay konumlandırabilir ve bulunduğu konumun tespitine göre çalışmalarına bu doğrultuda devam edebilir.

Bu açıdan düzenlenen Posterist Sergisi üniversitelerin misyonuna uygun olarak öğrencinin de projeye dahil olduğu uluslararası bir organizasyondur. Henüz Posterist’in ilk çıktığı aşamalarda yüksek lisans öğrencilerine tipografik videolar hazırlanmış ve bu şekilde ilk çıkışı yapılmıştır.

İlerleyen süreçlerde bölüm öğretim elemanları projenin tasarımlarını yapmaya devam etmiştir. Bununla beraber bahsedildiği gibi sosyal medyadaki tasarımların niteliği ve niceliğine katkıda bulunması ve öğrencilerin gerçek bir projenin içinde yer alması amacıyla öğrencilerin tasarımlarıyla bu projede etkin olması tam da bölümlerden beklenen hareketliliklerdir. Bölümler öğrencileri projenin içine dahil ederek misyonuna uygun bir eğitim yöntemi gerçekleştirmiş olur. Eğitim, derslerde belirli konuları vermek dışında öğrencileri yine ders kapsamında projelere dahil ederek katkıda bulunmasını sağlanmasını da içerir.

Sosyal Medya ve Önemi

Bu organizasyonda en çok öne çıkan durum şudur ki her gerçekleştirilen farklı çalışma için bunların tanıtımı yapılmalı ve tasarımlar sosyal medyada paylaşılmalıdır. Hootsuite Digital 2020 raporuna göre, günde ortalama olarak 1,7 kez işletme he-

sapları instagram’da paylaşım yapmaktadır (Url-1). Zeo sitesindeki habere göre Instagram’da, etkileşimin en önemli etkeni uygulanan algoritma olmuştur. Instagram’ın resmi hesabı @creators’ta yaptığı açıklamaya göre bu uygulama yöntemiyle bir postun, hesabın takipçileri tarafından görülme oranı %50 artmış durumdadır (Url-2).

Belirli bir strateji izlenilerek paylaşım yapıldığı takdirde ulaşılan kişi sayısının artması sağlanabilir ve daha farklı kişilere ulaşılabilir. İnsanlar sosyal medyada paylaşılan tasarımların niteliğine ve aynı zamanda niceliğine de bakmaktadır. Marketingtürkiye’nin haberinde yer alan ifadeye göre sadece post değil, hikâye ve 15-20 saniyelik reels paylaşımları da etkileşimi artıran en önemli etkenlerden birisi olma durumundadır (Url-3).

Günlük paylaşımların takipçi sayısını artırdığı göz önüne alınırsa post sayılarının az olması organizasyonun çok fazla profesyonel olmaması gibi bir görüntü oluşturabilmektedir, bu yüzden sosyal medya tasarımları ile sürekli tanıtım halinde olmak artık bütün organizasyonlar için önem arz etmektedir.

Bu sebeple her ayrı aksiyon için mesela logo için, kavram için, jüri üyeleri için, düzenleme kurulu için sergi mekanları hakkında hepsi için ayrı ayrı postlar ve hikaye paylaşımları oluşturulmuştur. Hatta başvurunun son 15 gününde geri sayım postları oluşturulmuştur. Her jüri için ayrı bir post tasarlanmıştır, bunlar dışında hesabı aktif tutacak çeşitli paylaşımlar yapılmıştır.

Zeo.org.tr’nin 2021 yılında hazırladığı instagram kullanma rehberinde takipçilerle etkileşim kurarken paylaşılan hikayelerin sıklığının gün içerisinde görüntülenme şansını artırdığından söz etmektedir. Bu durumun hedef kitle tarafından daha fazla

görüntüleme ve etkileşim kurma adına algoritma tarafından olumlu kabul edilerek döngüyü beslediği, bunu takipçilere sunulan düzenli içerik olarak kabul ettiğine yer vermektedir. Bu sebeple ana sayfa akışındaki postların olduğu kadar hikaye kısmının da aktif tutulması ve düzenli içerik paylaşımı yapılması önem gösterir (Url-2). Buna göre hikaye paylaşımları özellikle hareketli hikaye paylaşımları dikkat çekmektedir. Reels paylaşımları ile daha çok kişiye ulaşmaktadır. Artık bir etkinlik düzenlendiğinde sosyal medyadaki bu tasarım mantığıyla hareket etmek görünürlüğü sağlamanın bir yöntemidir.

Dijital Yayınlar Grafiği Dersi

Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi grafik tasarım bölümü müfredatında ikinci sınıfta yayın grafiği tasarımı dersi zorunlu olarak verildikten sonra üçüncü sınıf birinci dönemde alan zorunlu seçmeli ders olarak yayın grafiği dersi bulunmaktadır. Üçüncü sınıflar için alan zorunlu seçmeli dersi olarak ikinci yarı yılda dijital yayınlar grafiği dersi bulunmaktadır. Bu derste basılı yayınların dışında dijital medya için hazırlanan yayınların nasıl olması gerektiği hakkında bilgi verilir ve öğrencilerden tasarımlar istenir. Dijital yayınlar grafiği dersi müfredatta bulunması gereken önemli bir derstir, çünkü günümüzde önceden basılı olan her şey artık dijital olarak da üretilmektedir, insanlar son dakika haberlerine hızlı gelişmelere, ayrıca geçmişten günümüze gelen yayınlara artık dijital olarak ulaşmak istemektedir.

Bölüm tarafından gerçekleştirilen uluslararası poster sergisi Posterist için yapılacak tasarımlar bu derste ödev olarak verilmiştir. Posteristin web sitesi www.posters.org da yayınlanmak üzere interaktif tasarımlar istenmiştir, bu tasarımlarda posterist

ile ilgili kısa bilgiler olacaktır. Aynı şekilde tasarım küçük bir oyun da barındıracaktır, yani bu interaktif tasarımı açan kullanıcı tasarımla etkileşime girecek ve etkileşimin sonunda bu kısa bilgilere ulaşacaktır. Bu çalışmalar interaktif bir şekilde siteye yükleme yöntemlerinin kısa zamanda gerçekleştirilememesi nedeniyle siteye yüklenmiştir.

Bununla beraber bu interaktif tasarımların öğrencilerden video haline dönüştürülmesi istenmiştir. Bilgilerden bazılarının silinerek hikâyede yayınlanacak şekilde tekrar düzenlenmesi istenmiştir. Böylelikle öğrencilerin tasarımları hikayelerde yayınlanabilecek ve projeye katkı sağlanabilecektir.

Bulgular

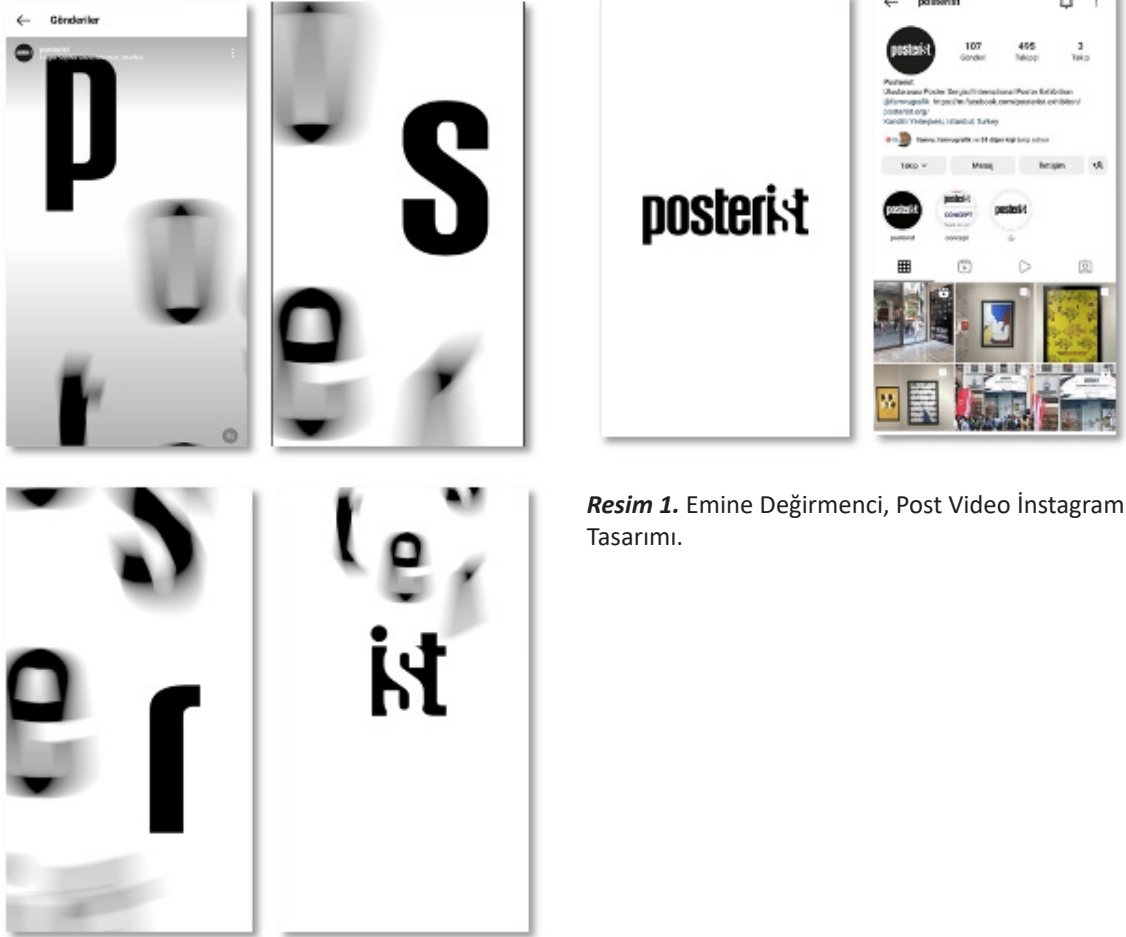
Öğrencilerden posterist ile ilgili tasarımlar özellikle posteristin sosyal medya tasarımlarına katkısı olması için istenmiştir, çünkü ilki gerçekleştirilen bu poster sergisinin daha çok kişiye ulaşabilmesi için sosyal medya tasarımlarının güçlü olması gerekmektedir ve bu tasarımların farklı versiyonlarının olması organizasyonun profesyonelliğini ve imajını da etkileyecektir. Aynı zamanda öğrencilerin projeye dahil edilmesi öğrencileri de motive edecektir, çünkü öğrenciler sadece bir ders olarak değil gerçek bir iş kapsamında bu çalışmalarını yapacaktır. Bu çalışma aynı zamanda öğrencilerin portfolyosu içinde önemli bir yer edebilecektir. Öğrencilerin herhangi bir iş yerine başvurdıkları zaman yaptıkları bu tasarımları gerçek işler olarak gösterebilme imkanları olur. Bu da iş başvurularında önemli bir kriter olabilir, aynı zamanda öğrencinin özgüvenini arttıran bir durumdur.

Sergilerin ilki üniversitenin yeni yerleşkesi olan Ayasofya yerleşkesinde ikincisi Be-yoğlu Belediyesi İstiklal Sanat galerisi'nde gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler posteristin ayrımsız temasını veya sergi mekanlarıyla

ilgili bilgilendirmelerini içeren ayrıca hikayelerde hazırlamıştır.

Öğrencinin hazırladığı bir hikaye “Posterist”in resmi instagram hesabında post ile yayınlanmıştır. Harfler tek tek ekranda gö-

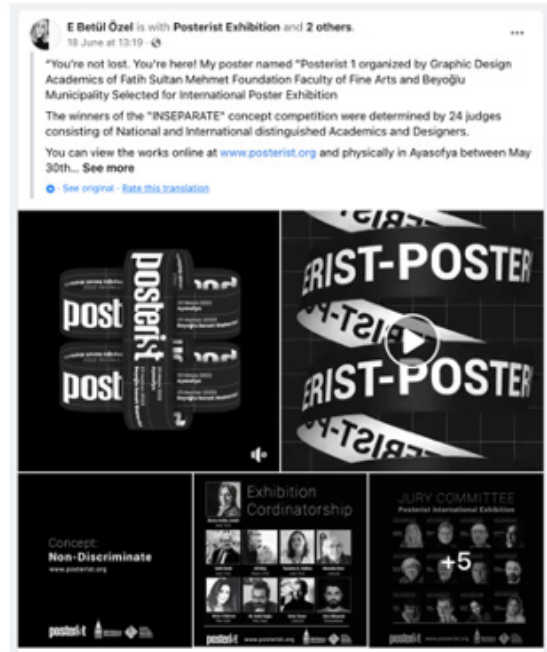
rünür. Bu sırada harfler ekranda görünen diğer harfin etrafında bulanık bir şekilde görünür. Sırası gelen harf belirginleşir. En sonunda bütün harfler bir arada görünür. Posterist logosu oluşur.



Resim 1. Emine Değirmenci, Post Video Instagram Tasarımı.

Diğer bir sosyal medya hesabında yayınlanan videoda ise logo ile serginin ilk ayağı olan Ayasofya açılışı ve tarihi, serginin ikinci ayağı olan Beyoğlu Belediyesi istiklal sanat galerisi mekanının açılış ve tarihi de ayrıca bilgilendirme olarak bulunmaktadır. Tasarım kendi içinde bir bütün oluşturmuş-

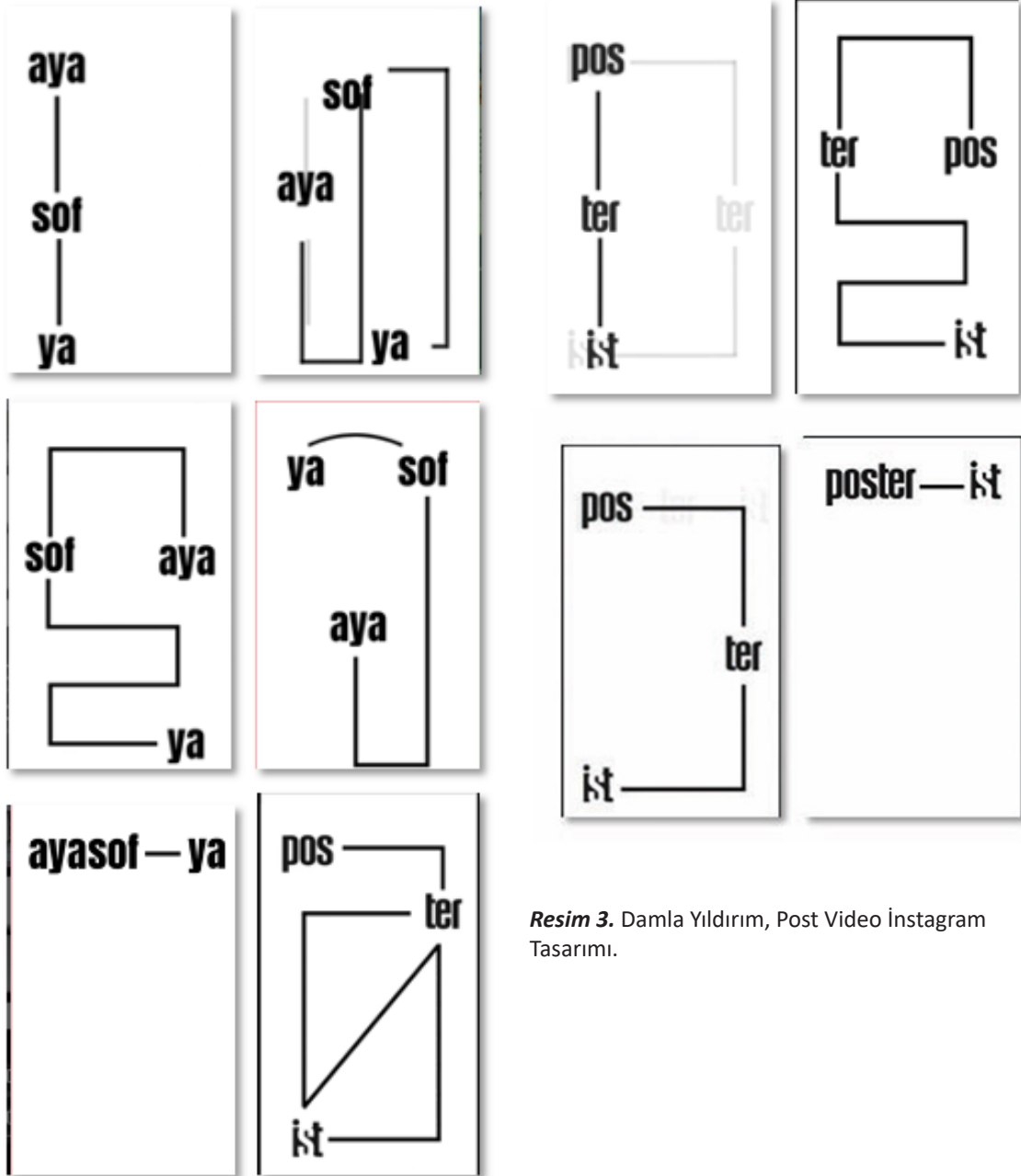
tur, iç içe geçen öğeler kendi etrafında dönmektedir, sürekli tekrar eden bu hareket dinamizm kazandırmaktadır. Tasarım Rabia Tanrıverdi'ye aittir. Bu tasarım sergide tasarımları sergilenmeye hak kazananlar tarafından da yayınlanmıştır.



Resim 2. Rabia Tanrıverdi, Post Video Instagram Tasarımı.

Damla Yıldırım'ın tasarımında “aya – sof – ya ve pos–te–rist” şeklinde kelimeler hecelenerek hareketlendirilmiştir. Birbirinden ayrı ama bir çizgiyle birbirine bağlı olan bu heceler sürekli hareket halindedir. Sanki bir yerden bir yere gidiyormuş gibi ve birbirlerini yakalamaya çalışıyormuş gibi birbirleri-

ne bir çizgiyle bağlı olarak hareket etmektedir. Bir hece hareket ettiğinde diğer hece onun yerini alır. Belirli bir alan içerisinde farklı kombinasyonlarla heceler birbirinin yerini almaktadır. Bu tasarımda farklı posterlerin bir araya gelerek bir bütün oluşturmaya gönderme yapılmaktadır.



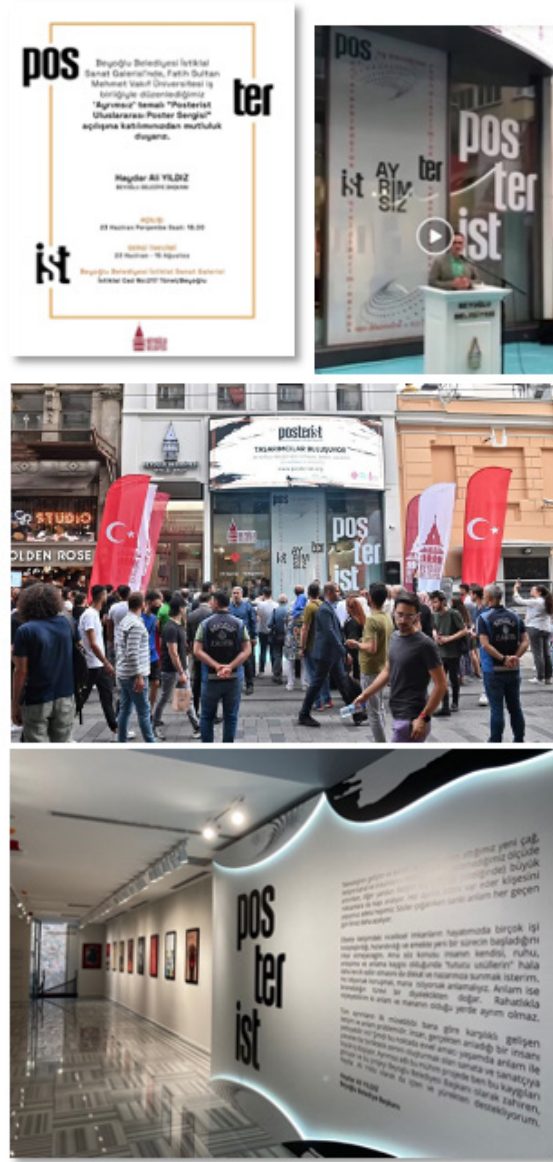
Resim 3. Damla Yıldırım, Post Video Instagram Tasarımı.

Ayasofya sergisinden sonra İstiklal Sanat Galerisi'nde de bir açılış gerçekleşeceğinden Posterist logosu için de aynı tasarım yeniden uyarlanmıştır. Posterist uluslararası bir poster sergisi olduğundan farklı yaklaşımları birbirine bağladığını gösteren bu çizgi ile tasarım ele alınmıştır.

Damla Yıldırım'ın tasarımı aynı zamanda Beyoğlu Belediyesi İstiklal Sanat galerisi'ndeki tasarımlara da ilham olmuştur. Serginin vitrin giydirmesinde ortadaki camda bu tasarımdan ilham alınarak bir tasarım çalışılmıştır. Bu tasarımda çizgiler yerine ayrımsız kelimesi farklı dillerde yazmaktadır. Posterist kelimesi pos - ter ve ist olarak yine 3 heceden meydana gelmiştir. Posterist hecelerini Damla'nın tasarımındaki çizgiler yerine ayrımsız kelimesi birbirine bağlamaktadır, ama ayrımsız kelimesi Rusça, İngilizce Almanca, Çince gibi farklı dillerde yazılmaktadır. Bu tasarım ile Posterist'in uluslararası bir organizasyon olmasına dikkat çekilmektedir. Ayrıca "ayrımsız" temasının farklı dillerdeki yazımı ve Posterist'in hecelemeinden oluşan bu çerçevenin içinde Türkçe büyük puntolarla "Ayrımsız" yazmaktadır. Sağ tarafındaki cam ise Posterist ile 3 kelimeye bölünmüş bir şekilde bulunmaktadır. Ayrıca girişte serginin kavramsal çerçevesinin yazdığı metinlerin bulunduğu backdrop'ta tasarım olarak yine posterist kelimelerinin hecelenmiş hali bulunmaktadır. Yine serginin davetiyesi için posterist hecelere ayrılmış ve bir çizgiyle birbirine bağlanarak bir çerçeve oluşturulmuştur.

Bir ödev olarak yapılan tasarım serginin açılış davetiyesinde, serginin cam giydirmesinde ve serginin web tasarımında kullanılmıştır. Böylelikle ödev serginin aynı zamanda konseptini de oluşturmuştur. Bu organizasyon yalnızca grafik tasarım bölümü öğretim elemanlarının oluşturduğu

bir etkinlik olmasından öte öğrencilerin de projeye dahil olduğu bir organizasyona dönüşmüştür. Bu tasarım serginin açık kaldığı süre içerisinde yani 23/6 15/8 tarihleri arasında sergi salonunda bulunmaktadır. Bir buçuk ay duran bir serginin tasarımları böylelikle bir öğrencinin ödevinden yola çıkılarak hazırlanmıştır.



Resim 4. Beyoğlu Belediyesi İstiklal Sanat Galerisi, Arşiv

Üniversitelerde grafik tasarım bölümleri derslerinde çeşitli tasarımlar yapılmaktadır. Bölüm müfredatına uygun olarak dijital medyaya yönelik dersler bulun-maktadır. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi grafik tasarım bölümü üçüncü sınıf dersi olan dijital yayınlar grafiği dersinde dijital yayınlara yönelik çeşitli tasarımlar çalışılmaktadır.

Ders dönemi esnasında bölüm tarafından uluslararası bir organizasyon olan Posterist etkinliği düzenlenmiştir. Buna paralel olarak derslerde Posterist için video tasarımları istenmiştir. Tasarımlar sosyal medya hesaplarında ve ilerleyen tasarım süreçlerinde ve sergi mekanında kullanılmıştır.

Öğrencilerin tasarladıkları videolar Posterist'in etkin sosyal medya mecrası Instagramda kullanılmıştır. Bu medyalar hikaye ve post olarak yayınlanmıştır. Tasarımları sergilenen tasarımcılar kendi çalışmalarının tanıtımı yaparken bu tasarımları kullanmıştır.

Tasarımlardan bir tanesi serginin ikinci açılışının yapıldığı Beyoğlu Belediyesi İstiklal Sanat Galerisi içindeki tasarım konseptine ilham kaynağı olmuştur. Bu tasarımdan yola çıkarak sergi açılış davetiyesi tasarımın konseptine uygun olarak tasarlanmıştır.

Öğrencilerin derste yaptığı bu tasarımlar projenin içine dahil edilerek onlara uluslararası bir organizasyonun bir parçası olma fırsatı verilmiştir.

Öğrenci tasarımlarının hocaları tarafından uluslararası bir projede kullanılması öğrencileri özgüvenine bir katkı sağlamıştır.

Aynı zamanda proje, öğrencilerin dersteki ödevlerini yaparken motivasyonlarını artırmış ve bölüme karşı aidiyet hissi oluştur-

muştur.

Öğrencilerin bölüm tarafından gerçekleştiren projelere dahil edilmesi üniversitelerin hedeflerine uygun bir davranış biçimidir.

Sonuç

Öğrencilerin potansiyellerini ortaya çıkarmak için dersler proje kapsamında işlenebilir, böylelikle öğrencilerin motivasyonunu artacaktır.

Bölümlerin projeler üretilmesi birçok alanda fayda sağlayacaktır, sadece akademik olarak katkısı olmayacaktır, aynı zamanda öğrenciler içinde geliştirici olabilecektir.

Henüz öğrenciyken ders kapsamında yaptığı çalışmaların bölümün projesinin bir parçasına dönüştüğünü gören öğrencilerin özgüveninin olumlu yönde etkilenmesi faydası olacaktır.

Öğrencilere ders kapsamında bu bağlamda ödev verilmesi öğrencilerin sektör hayatına başlamadan önce portfolyosunun zenginleşmesine katkı sağlar.

Öğrencilerin portfolyolarındaki tasarımların niteliği iş başvurusu aşamasında işveren tarafından değerlendirilirken bu şekilde basılı işlere dönüşen tasarımlar işverenler tarafından önemsenmektedir. Bölüm projesine katkı sağlayacak şekilde ders ödevlerinin işlenmesinin sonucu olarak çalışmalar, öğrencinin iş başvuruları için bir referans niteliğinde olmuştur.

Öğrencilerin ders kapsamında bölüm projelerine dahil edilmesi aslında eğitimin önemli bir parçasıdır. Bazı derslerin projeler kapsamında işlenmesi öğrenciye çok daha hızlı sektöre hazırlayacaktır ve özgüveninin artmasına sebep olacaktır.

Kaynakça

Aydın, İ. (2016). Akademik Etik. Ankara: Pegem Yayınları.

Başkan, G., A. (2001). Türkiye’de Yükseköğretimin Gelişimi. G.Ü. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi. (21):1. s. 21-32.

Alp, İ. Alpaydın, Y. (2020). Academic Platform Journal Of Education And Change (3):2

Akkaya, M. A. Yıldırım, Z. (2017). Akademik Bilgi Üretimi ve Etik. Çankırı Karatekin Üniversitesi Karatekin Edebiyat Fakültesi Dergisi. Cilt 5, Sayı 2, s: 82

Bayrak, B. (2007). Yükseköğretim Kurumlarından Beklenen Hizmet Kalitesi ve Hizmet Kalitesinin Algılanmasına Yönelik Bir Araştırma, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Day, R. A. (2000). Bilimsel Bir Makale Nasıl Yazılır ve Yayınlanır? çev: Gülay Afikar Altay, İstanbul: TUBİTAK

Url-1. Instagram’da Etkileşimi Artırmanın Yolları. <https://akademi.icerikbulutu.com/blog/instagram-etkilesim/> (01.02.2023)

Url-2. 2021 Instagram Rehberi: İstatistikler, Algoritmalar ve En Son Güncellemeler. <https://zeo.org/tr/kaynaklar/blog/2021-instagram-rehberi> (02.02.2023)

Url-3. 6 Adımda Instagram Etkileşimini Artırma Rehberi.

<https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/instagram-etkilesim-artirma/> (03.02.2023)

Resim 1: <https://www.instagram.com/p/CeJbX9Qgqr-/?hl=tr>

Resim 2: https://www.instagram.com/p/CeEs_yNOMWd/?hl=tr

Resim 3: <https://www.instagram.com/p/CeGz2nAIDQx/>

Ambalaj Tasarımında Kullanılan Rengin Satın Alma Kararına Etkisi ¹

Betül Tanrıkulu ²

ÖZ

Renk, evrensel bir dil ve güçlü bir iletişim aracıdır. Görsel tasarımı oluşturan tüm unsurlar arasında renk belki de en hayati ve etkili olanıdır. Tüketicilerin duygularını uyandırmak için tetikleyici ayrıca tasarımcıların bilgi vermek için kullandıkları bir taşıyıcıdır. Renk seçimi bu nedenle bilinçli ve amaçlı olmalıdır.

Tüketicinin markayla ilk temas noktası olan ambalaj son yıllarda değişen alışveriş alışkanlıklarının da etkisiyle tasarımının önemi artarak daha fazla tüketicinin ilgi odağı haline gelmiştir. Bu nedenle, rengin ambalaj tasarımıdaki etkisi bu konudaki çalışmaları zorunlu hale getirmiştir.

Bu çalışma, ambalaj tasarımında kullanılan rengin satın alma kararına etkisini incelemektedir. Ambalaj tasarımında rengin anlamı önemlidir. Çalışmanın amacı; tüketicinin ambalaj tasarımında kullanılan rengin satın alma kararına etkisini ölçmek ve hangi renklerin satın alma kararında daha etkili olduğunu incelemek üzere gerçekleştirilmiştir.

Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden anket ile veri toplama yöntemi kullanılmıştır. 18-28 yaş arası tüketicilere ambalaj tasarımı ve renk üzerine sorular yöneltilmiştir. Tüketici tarafından ambalaj tasarımının tercih edilme etkileri renk bağlamında incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ambalaj tasarımı; renk; grafik tasarım; gıda ambalajı

¹ Geliş Tarihi: 02 Mart 2023- Kabul Tarihi: 22 Nisan 2023

² Dr. Betül Tanrıkulu Karaduman, İzmir Bakırçay Üniversitesi, betultanrikulu@gmail.com,
Orcid No: 0000-0002-0181-3180

The Effect of Color Used in Packaging Design on the Purchasing Decision

ABSTRACT

Color is a universal language and a powerful communication tool. Among all the elements that make up a visual design, color is perhaps the most vital and effective. In order to arouse the emotions of the consumers, color is also a tool that designers use to convey information. Color selection should therefore be conscious and purposeful.

Packaging, which is the first contact point of the consumer with the brand, has become the focus of attention of more consumers brought about by the effect of changing shopping habits in recent years. For this reason, the effect of color on packaging design has necessitated studies on this subject.

This study examines the effect of color used in packaging design on purchasing decision. The meaning of color is important in packaging design. Purpose of the study. This study was conducted to measure the effect of the color used in the packaging design of the consumer on the purchasing decision, and to examine which colors are more effective in the purchasing decision.

Questionnaire and data collection method: one of the quantitative research methods, was used in the study. Consumers aged 18-28 were asked questions about packaging design and color. The effects of consumer preference in packaging design were examined in the context of color.

Keywords: *Packaging design; colour; graphic design; food product*

Giriş

Renk tasarımda önemli bir rol oynar. İzleyicilerin duygularını uyandırmak için tetikleyici ve tasarımcıların bilgi vermek için kullandıkları bir taşıyıcıdır. Birlikte görülen ve hoşla giden duyuşsal tepkiler üreten renklerin uyum içinde olduğu kabul edilir (Burchett, 2002). Ürün tasarımında, olumlu duygunun yalnızca bir ürüne ekstra değer katmakla kalmayıp, aynı zamanda bir ürünün satın alınma olasılığını daha da artırabileceği öne sürülmüştür (Cho ve Lee, 2005; Desmet, vd.,2001; Jordan, 1998). Bu nedenle tasarımcılar ürünleri tasarlar-ken fikirler, ürünler, hizmetler ve markalar arasında duygusal bağlantılar kurmaya çalışırlar (Crossley, 2003: 38). Uyumlu renkler kullanmak, olumlu duygusal bağlantılar oluşturmanın bir yoludur.

Renklerin kullanıldığı bağlam, renklerin nasıl algılandığını da etkiler. Örneğin, iç mekan tasarımında ahşap malzemeler kullanıldığında kahverengi renk doğal ve sıcak duygularla ilişkilendirilebilir. Ancak aynı renk kıyafet olarak kullanıldığında şıklık ve asalet gibi farklı duygular çağrıştıırabilir.

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada tüketicinin ambalaj tasarımında kullanılan rengin satın alma kararına etkisi ve hangi renklerin satın alma kararında daha etkili olduğunu incelenmiştir. Renk seçimi ile diğer öğeler birleşerek bir görüntünün oluşturulmasına yardımcı olur ve bu görüntü renk aracılığıyla sözel içerikle ilişkilendirilir. Tasarım genellikle üç öğeden oluşur: renk, görüntü, metin. Bu üç unsur arasında en önemlisi renktir, Renk her zaman ilgi odağıdır ve insanlar renge karşı hassastır. Okuyucular tasarımda ilk olarak renk daha sonra görsel ve son olarak metni görür (Xiaoying. 2008: 155).

Bir ürünün olumlu estetik duyguları algılanırsa, ürünün daha fazla incelenmesi ve potansiyel olarak satın alınması daha olasıdır (Eckman vd.,1990; Morganosky, 1984). İkinci konu endişe vericidir çünkü renkler tüketici beklentilerini etkiler. İlk satın alma arzusunu ve sonraki satın alma eylemini destekler (Hutchings, 2003). Ambalaj tasarımı için renk uyumunu ve ürünün tüketici beklentilerini incelemek bu iki konunun daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

Ambalaj Tasarımı

Ambalaj tasarımı bir ifade aracıdır. Ancak bu ifade, tasarımcı ya da pazarlamacının kendi kişisel eğilimlerini değil, bütünüyle ürünü anlatmaya yönelik bir içeriğe sahip olmalıdır. Tasarım için seçilen malzeme, biçim, renk, tipografik stil ya da imge öncelikle ürünün potansiyel tüketicisinin duygusal, kültürel, sosyal ve psikolojik eğilim ve beğenilerine hitap etmelidir. Bir ambalaj tasarımı konsepti, hem işlevsel (ürünü koruyucu, taşınabilir, depolanabilir, okunaklı, anlaşılır, pratik, çevreye duyarlı, ucuz maliyetli vb.) açıdan birçok probleme başarılı çözümler getirebilir (Becer, 2014). Ambalaj, genellikle tüketicinin bir markayla ilk temas noktasıdır, bu nedenle başlangıçta dikkatlerini çekmesi ve markayı destekleyen ve mesajları hızlı bir şekilde iletmesi oldukça önemlidir. Bununla birlikte, Ambalaj ürün, marka özelliklerine katkı sağlar. Ambalajı kırılğan ve düşük kaliteli ise kaliteli veya lüks bir ürün olarak konumlandırılmaz. Ambalajın fiziksel özellikleri ile markanın yansıtmak istediği mesajlar arasında doğrudan bir ilişki olmalıdır. Ambalaj, ürünün ömrünü uzatır, taşıma maliyetini düşürür ve en önemlisi grafik ve yapısal tasarım nitelikleriyle market rafında benzerleri ile zorlu bir rekabete girip ilgiyi üzerine çekerek ürünü 'satmaya' çalışır (Becer, 2014). Ambalajın işlevlerin-

den bazıları ise; muhafaza etmek korumak, iletişim kurmak, fayda sağlamak ve performans göstermek olarak tanımlanabilir. Diğer bir ifadeyle; ambalaj, bir öğeyi veya bir grup öğeyi sarma veya örtme eylemi olarak tanımlamaktadır (Klimchuk ve Krasovec, 2006). Ürünleri, üretim sürecinden tüketiciye ulaşana kadar korur. Ambalaj olmasaydı, malzeme kullanımı karmaşık, verimsiz ve maliyetli bir uygulama olurdu ve modern tüketici pazarlaması neredeyse imkânsız olurdu (Robertson, 2006).

Ambalajı tanımlamadaki zorluk, ticari döngüdeki birçok rolünün doğrudan bir sonucudur (Sacharow, 1976). Ambalaj, bir ürünle ilişkili fiziksel özelliklerden daha fazlasıdır. Tanımı ile ilgili zorluklara bakılmaksızın; ambalajı tanımlamak için birçok girişimde bulunulmuştur. Ambalaj, malların nihai tüketicisine kullanımları için amaçlanan koşullarda teslim edilmesini sağlamak için işleyen sosyobilimsel bir disiplin olarak tanımlanmıştır (Hannon, 1972). Ambalaj, görsel iletişim aracılığıyla, sanatın estetik yönlerini kullanarak, renk, fotoğraf, illüstrasyon ve tipografiyi tamamlayıcı bir unsur olarak kullanıp, üç boyutlu bir formda ürünü ilgili kitlelere sunma işlemini gerçekleştirmektedir (Düz, 2012). Odabaşı ve Oyman (2004)'a göre ise, "ambalaj bir çeşit iletişim aracıdır ve bu yönüyle ürünün önemli bir detayıdır". Ambalajı ayrıca yaşam biçiminin bir uzantısı olarak da görmek mümkündür. Çünkü tüketici ile iletişim kurar, ürünü pazarlar, kullanıcıları görüntüsüyle cezbeder, satın almanın ardından kullanma yararı sunar ve yaratıcılıkla doğru orantılı olarak imaj geliştirmeyi sağlar (Odabaşı ve Oyman 2004).

Becer'e (2014) göre ambalaj, "bir ürünü koruyan ve birçok farklı malzemeden yapılan taşıyıcıları, bu taşıyıcıların bir arada konulduğu kutuları ve bu kutuları da yine bir arada içine alarak tek birim haline getiren daha büyük paket, kutu ya da sandıkları kapsayan genel bir terimdir" (Becer, 2014). Her kutu, paket veya sandık malzeme form ve boyut olarak birbirinden farklılık gösterdikleri için her biri ayrı ve öznel tasarım gerektirmektedir. Ayrıca ambalaj, bir ürünün nasıl korunduğu ve içeriği ile ilgili bilgiler aktarmakla birlikte ürünün özelliklerinin tüketicilere nasıl iletileceğiyle ilgili markalaştırmadır (Ambrose ve Harris, 2011). Markalaşmanın kapsamı ve boyutu büyüdükçe ambalaj daha etkin rol oynar. Ürünü korumak veya bilgilendirmekle birlikte ürünü tanımlayan önemli etkenlerden biri olarak görülür.

Tüketicilerin bir ürün satın alırken ambalajının ürün içeriğinden daha dikkat çeken faktörlerden olduğu bugüne kadar birçok araştırmada karşımıza çıkmaktadır. Ürünün yapısına uygun seçilen renklerle, uyumlu yazı ve biçimlerle tasarlanmış, çekici, güzel görünümlü bir ambalaj, tüketiciyi olumlu yönde etkiler (Megep, 2012). Bu durum beraberinde ambalajın kalite algısına etkisini önemli hale getirir. Ambalajda birinci amaç dikkat çekmek olmakla birlikte ürün hakkında yeterli bilgiye ulaşmayı da hedeflemektedir. Şekil 1'de Nikota Konkin tarafından Rusya'da tasarlanan ve marketlerde yerini alan makarna ambalaj tasarımları bulunmaktadır. Gösterişe gerek olmadan dikkat çekici ambalaj tasarımları ürünün tercih edilirliliğini arttırmaktadır.



Şekil 1. Ambalaj tasarımı örneği (Konkin, <https://www.behance.net/nikitos> 11.08.2022).

Ambalaj Tasarımında Renk

Renk, yüzyıllardır insanları betkileyen bir olgudur. Işık ve insan gözünün etkileşiminden kaynaklanan görsel bir algıdır. Renk veya renk teorisi çalışması bilim adamları, sanatçılar ve filozoflar tarafından benzer şekilde araştırılmış, sanat, tasarım, moda ve psikoloji dahil olmak üzere çeşitli alanlarda önemli bir etki yaratmıştır. Kültürel, duygusal ve pratik etkileri vardır. Çeşitli alanlarda incelenmiş ve araştırılmıştır. Sanat, tasarım veya iletişim kurmak için kullanılan renk, insan yaşamında önemli bir rol oynar. Renk, farklı dalga boylarındaki ışık göze girdiğinde ortaya çıkan ve beyin tarafından işlenen görsel bir algıdır. Işık bir nesneye çarptığında, bazı dalga boyları emilirken diğerleri yansıtılır veya iletilir. Görünen renkler, yansıyan veya göze geri iletilen ışığın dalga boylarının sonucudur.

Grafik tasarım, sözcüklerin ve görüntülerin seçimi, düzenlenmesi, sunumu yoluyla iletişimin olduğu genellikle basılı görsel iletişimdir. Baskı işlemleri tasarımcıya renk kullanımı için neredeyse sınırsız seçenekler sunar. Renk seçimi bu nedenle bilinçli ve amaçlı olmalıdır. Renk, evrensel bir dil ve güçlü bir iletişim aracıdır. Görsel bir tasarımı oluşturan tüm unsurlar arasında renk

belki de en hayati ve etkili olanıdır. Markanın iletişim hedeflerini karşılamada önemli bir rol oynar. Renk seçimi ile diğer öğeler birleşerek bir görüntünün oluşturulmasına yardımcı olur ve bu görüntü renk aracılığıyla sözel içerikle ilişkilendirilir. Renk şemaları genellikle bir tasarımın belirli yönlerine vurgu yapmak veya izleyicide istenen etki veya duyguyu uyandırmak için kullanılır. Tasarımcılar uyum, denge ve tutarlılık yaratmak için renkleri seçerek kullanırlar. Güçlü bir görsel izlenim için görsel iletişimde rengin gücü dikkate alınarak görüntü ve metin kullanım dağılımı dikkate alınarak yapılır. Bu nedenle tasarımcılar genellikle tasarım fikirlerini ifade etmek için renk kullanırlar. Renklerin dilini yansıtmak önemlidir. Nötr renk kullanımı genellikle herhangi bir fiziksel ve psikolojik duygu içermeyen tonlara ve renklere herhangi bir eğilimin olmadığı renkleri ifade eder. Yaygın olan nötr renkler siyah, beyaz, gri, gold ve gümüşdür. Bu renkler herhangi bir renkle karakterize edilir (Hong. 2003: 96). Tasarımcı sadece renkleri kullanmakta iyi olmamalı aynı zamanda konuyu doğru aktarım için nötrleştirmek ve göstermek için gold, gümüş, siyah, beyaz ve gri renk kullanımında da iyi olmalıdır. Şekil 2’de Nötr renklerin kullanımına bir örnektir.



Şekil 2. Nötr renklerin kullanımına bir örnek (Packaging Innovation, packaginginnovation.com, 19.01.2022).

Farklı şekil ve renkler insanın görsel alışkanlıklarında ve görsel deneyiminde farklı renk ve şekiller ile eşleştirilir. Karenin karşılık gelen rengi kırmızıdır; üçgenin karşılık gelen rengi sarıdır vb. Bu yüzden tasarımda renk kullanımında bu konuya dikkat ederek birbirini tamamlayan tasarımlar yapılmalıdır. Ayrıca renk kullanımında aradaki mesafenin amacı birincil ve ikincil ayrımı yapmak ve netlik hissini elde etmektir. Sıcak ve soğuk renk kullanımı dikkate alınarak tasarımda uygulanmalıdır. Grafik tasarımda renkler genellikle insanın duyu organlarını uyarmak ve harekete geçirmek üzerinedir. Bu durumda daha fazla kişiye hitap edilmesini, ürüne ilgi gösterilmesi ve ilgi uyandırmasını böylece hedef kitlede derin bir izlenim bırakmasını sağlar.

Renk Uyumu

Renk uyumu, tasarımın önemli bir yönüdür ve estetik açıdan hoş görseller yaratmada hayati önem taşır. Başarılı bir renk uyumu,

tasarımda kullanılan renklerin birbirini tamamlamasını ve uyumlu bir kompozisyon oluşturmasını sağlar. Renk eşleştirme, ton, doygunluk ve parlaklık gibi faktörleri göz önünde bulundurarak birlikte iyi çalışan renklerin seçilmesini içerir. Renk uyumu Judd ve Wyszecki (1975), bu konuda öne sürdüğü gibi “hoş bir etki yaratan komşu alanlarda görülen iki veya daha fazla renk” olarak tanımlanabilir. Granville (1987) renk uyumunu “insanları memnun eden renk kullanımı” olarak tanımlamıştır. Uzun yıllar boyunca uzmanlar, hangi renk kombinasyonlarının hoş duygular ürettiğini anlamaya çalıştılar. Çalışmalar genel olarak iki gruba ayrılabilir; bir grup, renklerin istikrarlı düzenlenmesine dayalı çalışmalar ve diğer grup renkler arasındaki karşılıklı ilişkiye dayalı çalışmalardır (Ou vd., 2006; Itten 1961; Munsell 1921; Nemcsics 1993; Ostwald 1916). Diğer çalışma grupları, bir renk düzeni sistemindeki sistematik renk seçimlerine odaklandı. (Chevreul 1839; Chuang ve

Ou 2001; Goethe 1810; Moon ve Spencer 1944) ton, ışık ve rengin doygunluk derecesi açısından tamamlayıcı veya benzer renklerin üretebileceğini iddia etti. Bir tasarım için renk seçerken renk tonunu, doygunluğunu ve parlaklığını göz önünde bulundurmak önemlidir. Ton, rengin kendisini, doygunluk, rengin ne kadar yoğun olduğunu ve parlaklık, rengin ne kadar açık veya koyu olduğunu ifade eder. Başarılı bir renk eşleştirme, uyumlu ve dengeli bir tasarım oluşturmaya yardımcı olan benzer doygunluk ve parlaklık seviyelerine sahip renklerin seçilmesini içerir.

Ton farkının etkisi, renk uyumu çalışmalarının bulguları arasında belki de en tutarlı etkidir (Moon ve Spencer, 1944; Munsell, 1921; Nemcsics, 1993; Ostwald, 1916; Ou ve Luo, 2006; Schloss ve Palmer, 2011; Szabo vd., 2010). Çalışmaların tümü, renkler aynı tondaysa renklerin uyum sağlama eğiliminde olduğu konusunda hemfikir. Renk uyumuyla ilgili bazı teoriler ve araştırmalar, renklerin ton bakımından tamamlayıcı olmaları durumunda uyumlu hale geldiklerini öne sürmüştür (Chuang ve Ou, 2001; Moon ve Spencer, 1944; Munsell, 1921; Nemcsics, 1993; Ostwald, 1916). Daha önce yapılan bir dizi çalışma, rengin doygunluk derecesi eşit olarak belirlendiğinde iki rengin doygunluk derecesi de eşit veya benzer olduğunda, renk kombinasyonlarının uyumlu görüneceğini öne sürdü. (Moon ve Spencer, 1944; Munsell, 1921; Nemcsics, 1993; Ostwald, 1916; Ou ve Luo, 2006; Szabo vd., 2010). Bununla birlikte Ou ve Luo (2006) benzer bir renk uyumu ilkesi, yani eşit renk ilkesi önermiştir.

Renk uyumunun tonla ilgili ve rengin doygunluk derecesi ile ilgili ilkelerine ek olarak, daha önce yapılan bir dizi çalışma da ışık

ile ilgili bazı ilkeler önerildi. Bunlar eşit ışık ilkesi (Szabó vd., 2010), tamamlayıcı ışık ilkesi (Munsell, 1921; Szabó vd., 2010) ve yüksek ışık ilkesidir (Ou ve Luo, 2006; Szabó vd., 2010).

Ambalajın kendisi bir ürünün imajını temsil ettiğinden ve renk uyumlu bir ambalaj tasarımı insanları memnun edeceğinden, ambalajın uyumlu bir renk şemasına sahip olması durumunda ürünün kendisinin beğenileceği varsayılır. Bu nedenle, mevcut çalışma, ambalaj tasarımının renk uyumu ile ürünün beğeni derecesi arasındaki ilişkileri incelemeyi amaçlamaktadır. Renk uyumu ve beğenin farklı yönleri ifade ettiğini belirtmek önemlidir. Birincisi ambalaj tasarımını değerlendirirken ikincisi müşterinin ürüne verdiği tepkiyi ifade eder.

Renk eşleştirmesi yapılırken göz önünde bulundurulması gereken bir diğer faktör, tasarımın görüntüleneceği alandır. Örneğin, renkler bilgisayar ekranında baskıda görüldüğünden farklı görünebilir. Renkleri seçerken hedef kitleyi ve tasarımın sunulacağı ortamı göz önünde bulundurmak önemlidir. Renk paletleri ve renk seçiciler de dahil olmak üzere renk eşleştirmeye yardımcı olacak çeşitli araçlar vardır. Renk paleti, birlikte iyi çalışan ve bir tasarım için başlangıç noktası olarak kullanılabilen bir renk koleksiyonudur. Renk seçici, tasarımcıların belirli bir rengi seçmesine ve farklı tasarımlar arasında tutarlılığı sağlamak için kullanılabilecek karşılık gelen RGB (kırmızı, yeşil, mavi), CMYK (cam göbeği, macenta, sarı, siyah) veya HEX kodunu bulmasına olanak tanıyan bir araçtır.

Tutarlı ve doğru renk kullanımının esas olduğu baskı, imalat ve grafik tasarım gibi çeşitli sektörlerde önemli bir süreçtir. Renk uyumu, çeşitli endüstrilerde önemlidir çün-

kü ürünlerin renk açısından tutarlı olmasını sağlar, bu da tüketici algısını ve marka bilinirliğini etkileyebilir. Örneğin, baskı endüstrisinde, amaçlanan renkleri doğru şekilde yansıtan yüksek kaliteli baskılar üretmek için doğru renk eşleştirme çok önemlidir. Otomotiv endüstrisinde, bir otomobilin farklı parçalarının tutarlı bir renge sahip olmasını sağlamak için doğru renk eşleştirme önemlidir. Kozmetik endüstrisinde, makyaj ürünlerinin tutarlı tonlarını üretmek için doğru renk eşleştirme önemlidir. Doğru renk uyumunu elde etmek için Pantone Matching System (PMS) veya Munsell Color System gibi standartlaştırılmış bir renk sistemi kullanmak önemlidir. Bu sistemler, çeşitli endüstrilerde yaygın olarak tanınan ve kullanılan bir dizi standartlaştırılmış renk ve renk değeri kullanır. Standartlaştırılmış bir renk sistemi kullanmak, renk eş-

leştirmede tutarlılık ve doğruluk sağlamaya yardımcı olur.

Renk sözsüz iletişimin en doğrudan biçimidir. Renge doğal olarak tepki veririz çünkü renge dair belli bir kavramayla evrimleşmişizdir. Renk başka bir tasarım öğesinin yapamayacağı şekilde düşünce ve duyguları temsil etmek için kullanılır ve basılı malzemelerden her ürün kategorisinde dikkat çekme aracı olarak işlev görür (Ambrose, Harris, 2013: 6). Renkler birincil (ana), ikincil (karma), üçüncül (karışım) renkler olarak temel renk kuramlarından oluşur. Birinci (ana) renkler; kırmızı, mavi yeşildir. İkincil (karma) renkler; herhangi iki birincil rengin eşit oranda karıştırılmasıyla elde edilir. Siyah, macenta ve sarı bu renkler arasındadır. Üçüncül (karışım) renkler; ikinci renkle karışımında bulunmayan birincil renk ile karışımından elde edilen renklerdir.



Şekil 3. Ambalaj tasarımında renk kullanımı (ESKO, <https://dcp-uk.co.uk/7>, 14.03.2022).

Uyumlu renkler kullanmak, olumlu duygusal bağlantılar oluşturma bir yoldur. Renklerin kullanıldığı alan renklerin nasıl algılandığını da etkiler (Şekil 3). Örneğin iç mekân tasarımında ahşap malzemeler kullanılırken kahverengi renk doğal ve sıcak duygularla ilişkilendirilebilir. Ancak aynı renk mor olarak kullanıldığında şıklık ve asalet gibi farklı duygular çağrıştırabilir. Renk çarkını oluşturan kombinasyonlardan

seçerek yakın veya tamamlayıcı renkler seçilmesi ambalaj tasarımında tüketici tarafından tercih edilir duruma getirir. Renkler tasarımda farklı şekillerde kullanılabilir. Vurgulamak istenilen belirli bölge renk yardımı ile öne çıkarılabilir, dikkat çekebilir. Rengin kullanımı aktarılacak istenen mesaj doğru şekilde kullanılarak dikkatli planlama yapılması gerekir. Renk, ambalaj tasarımında birçok özelliğe sahiptir. İlk olarak, bir

markanın kimliğinin bir parçası olarak kullanılabilir ve bir markayı görsel olarak tanımlamaya yardımcı olur. Zamanla ve rengin tutarlı kullanımı yoluyla renk markanın "aidiyeti" haline gelir ve tüketici rengi gördüğünde, onu hemen markayla ilişkilendirir. İki büyük marka, Pepsi ve Coca, temsili renkleri olarak sırasıyla kırmızı ve maviyi seçiyor. Günümüzde en sık alıntılanan örnek Coca Cola'dır. Dünya çapında kırmızı renkle ilişkilendirilir. Pepsi birkaç yıl önce büyük bir yeniden markalama geçirdi ve marka rengini Coca Cola'dan ayırmak için kırmızıyı maviyle değiştirdi. Renk, genellikle kısa sürede belirgin bir imajla pazarı etkileyerek bir marka oluşturabilir. Renklerin

markaya dahil edilmesi yalnızca marka bilinirliğini artırmakla kalmaz, aynı zamanda markanın büyümesine de katkı sağlar. Renk seçimi de bu noktada oldukça önemlidir ve etüt, analiz, tahliye, geliştirme gibi birtakım işlemlerden geçerek elde edilebilir. Ancak bu şekilde hedef kitle üzerinde yaratıcılık ve maksimum iletişim için uygun renkleri seçmek ve uygulamak hedeflenebilir. Her ulusal pazarın kendi örnekleri vardır. Birleşik Krallık'ta Cadburys morla (şekil 4) ve Colman's Hardal sarı ile ilişkilendirilirken, Amerikan alet markası Stanley ayrılmaz bir şekilde sarı ve siyah renklerle bağlantılıdır. Türkiye'de Arçelik markası ile kırmızı ve siyah renk kullanımı dikkat çekmektedir.



Şekil 4. Cadburys örneği ile rengin markaya dahil edilmesi. (<https://cadbury.co.uk> 01.04.2023).

Bir markanın renk aidietini oluşturmada rengin istikrarlı kullanımı ve marka ile bütünleşmesine zaman verilmelidir. Ürünü yeniden tasarlanmasına karar verildiğinde ürüne kattığı görsel değer dikkate alınarak değiştirilir. Ürünü rakipleri arasından ayırmanın önemli etmenlerinden biri de renk faktörüdür. Bu nedenle renk, ambalajın diğer öğeleri tarafından elde edilen farklılaşma miktarına bağlı olarak önemli bir görsel ayırt edicidir. Ürünün yapısal ambalajı karton gibi ayırt edici değilse genel konseptle birlikte renk, rafta daha fazla ayırt ediciliğe ve göze çarpmaya katkıda bulunabilir.

Renk rakip ürünleri ayırt etmek için yaygın olarak kullanılmaktadır. Bir ürün yelpazesinde bulunan renkler tüketicilerin ihtiyaç-

ları doğrultusunda ürünü bulabilmek üzere renklerden ayırt edicilik kazanabilirler. Örneğin güneş bakım losyonları, bronzlaşmanıza yardımcı olan ürünler ve güneşten çıktığınızda cildinize bakım yapan ürünler olarak ikiye ayrılır. Büyük markaların çoğu, tüketicilerin kolay ayırım yapabilmelerini sağlamak için her ürün türü için bir renk seçmiştir. Markaların çoğu, tüketicilerin kolay ayırım yapabilmelerini sağlamak için her ürün türü için bir renk seçmektedir.

Sonuç olarak, renk uyumu, tutarlı ve doğru renklerin gerekli olduğu çeşitli endüstrilerde önemli bir süreçtir. Doğru renk eşleştirme, ürünlerin renk açısından tutarlı olmasını sağlamaya yardımcı olur. Tüketici algısını ve marka bilinirliğini etkileyebilir.

Standartlaştırılmış bir renk sistemi kullanmak, farklı malzemeler ve alt tabakalar arasında doğru renk eşleştirmesi elde etmek için önemlidir.

Yöntem

Bu çalışma kapsamında çevrimiçi platformlar aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar ve prosedür çalışma İzmir Bakırçay Üniversitesi öğrencileri ile gerçekleştirildi.

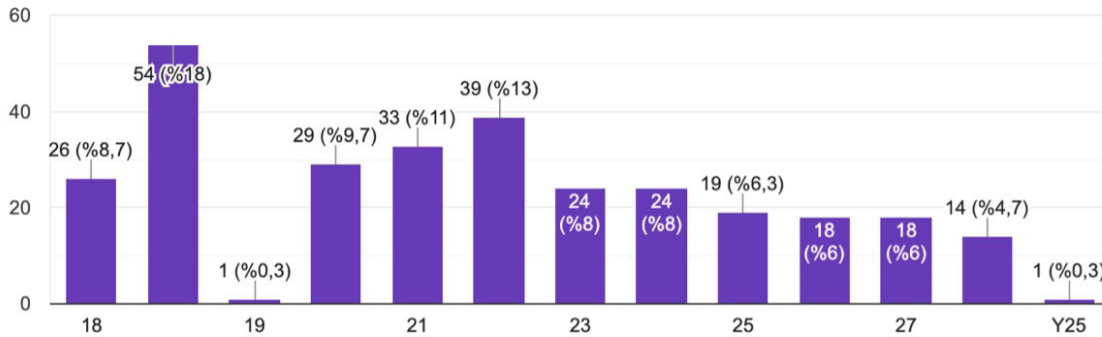
Çalışmada öğrencilerin tercih edilmesinin birkaç nedeni bulunmaktadır.

- İlk gerekçe gençlerin toplam nüfus içerisindeki payının oldukça yüksek olmasıdır.
- İkinci gerekçe gençlerin çalışmaya konu olarak seçilen ambalaj tasarımında renk kullanımının gençler tarafından etkisi,
- Son olarak da çalışmada tercih edilen konunun geleneksel ve kitlesel medya yoluyla gençlerin daha fazla maruz kalmalarıdır.

Çalışma için gerekli minimum katılımcı sayısını belirlemede üniversiteye kayıtlı öğrenci sayısı dikkate alınarak yeterli sayıda öğrenciye ulaşılmıştır. Deneysel anket tasarımı kapsamında gerçekleştirilen çalışma için bu türden çalışmaların sorunsuz bir şekilde yürütülmesine izin veren google forms aracından faydalanıldı. Demografik soruların ardından toplamda 5 soru soruldu.

Çevrimiçi ankete katılım gönüllülük esasına dayanmaktadır ve cevaplayıcılar öncelikle gönüllü katılımlarını bildiren formu onaylayarak soruları cevaplamaya başlayacaklardır.

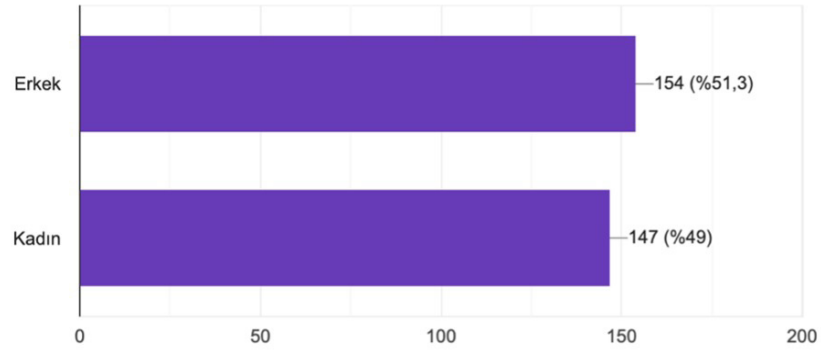
Ankete verilen cevapların değerlendirilmesine göre; satın alma kararında rengin ambalaj tasarımının etki düzeyini belirleme amacıyla yapılan ankette 18-28 yaş grubu üniversite öğrencilerine yönelik gerçekleştirildi. Eğitim durumu, yaşı ve cinsiyetini belirlemek amacıyla 3 adet demografik soru yöneltildi.



Tablo 1: Ankete Katılan Öğrencilerin Yaş Aralığı

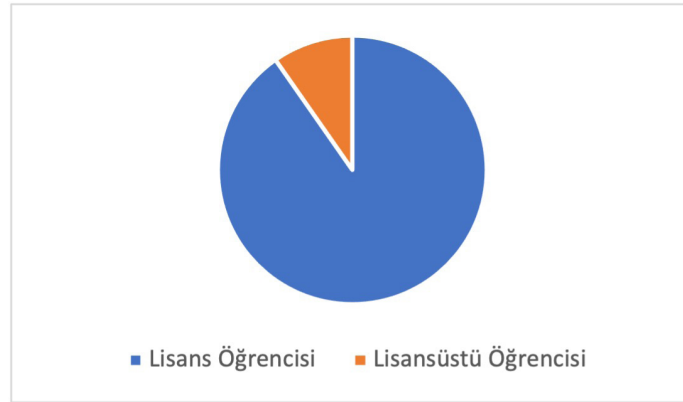
Tablo 1'e göre ankete katılan 18-28 yaş aralığı öğrencilerin katılımı görülmektedir. Buna göre; 19 yaş katılımcı sayısı %18 ile

en fazla ve 22, 21, 20 yaşlar olarak devam etmektedir.



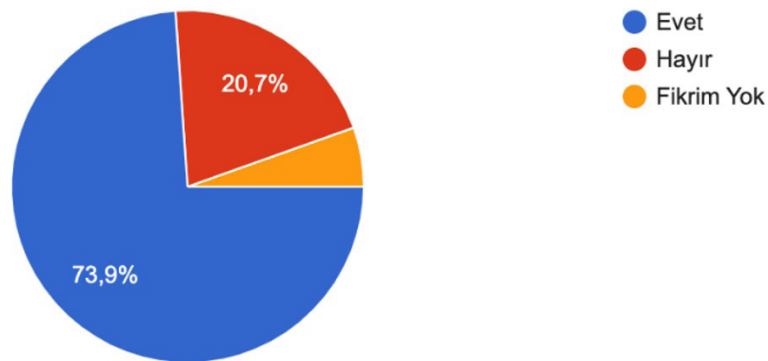
Tablo 2: Ankete Katılan Öğrencilerin Cinsiyeti

Tablo 2’ e göre ankete katılım sağlayan kadın ve erkek oranı birbirine çok yakın olmakla birlikte % 51 oranında erkek katılımcı ve %49 oranında kadın katılımcı sağlanmıştır.



Tablo 3: Ankete Katılan Öğrencilerin Eğitim Durumu

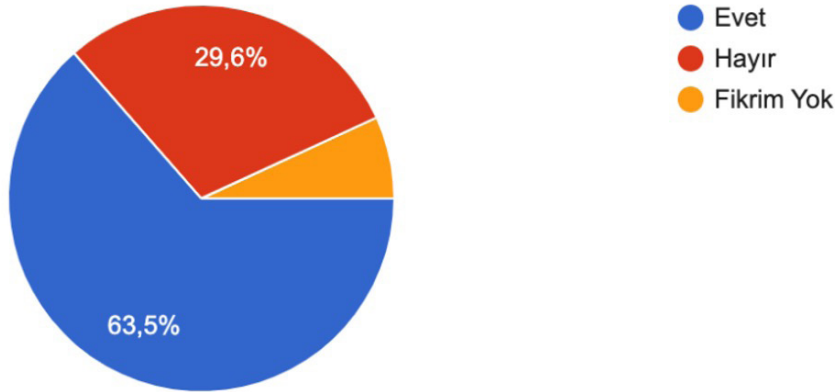
Ankete katılan öğrencilerin tablo 3’ e göre eğitim durumu sorusu yöneltildiğinde %90,3 oranında öğrencinin lisans eğitimine devam ettiği görülmektedir.



Tablo 4. Ambalaj Tasarımı Sizin İçin Önemli Midir?

Tablo 4'e göre "Ambalaj tasarımı sizin için önemli midir?" sorusu yöneltilerek ambalaj tasarımının tüketiciler için önemli bulunup bulunmadığı araştırma kapsamındadır. Anket sorusuna verilen cevaplara göre %74 oranında katılımcı ambalaj tasarımının önemli olduğu görüşünü paylaşırken diğer %21 oranını hayır ve diğer katılımcıların bu konu hakkında henüz fikirleri olmadığı

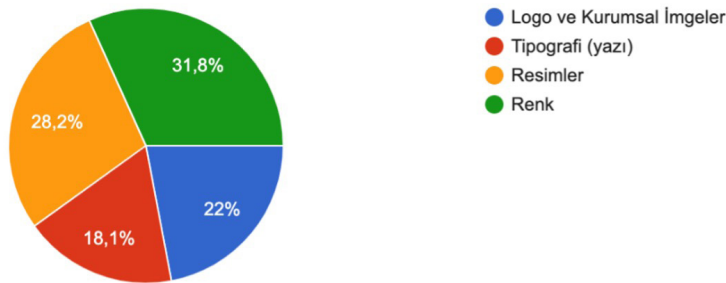
görülmektedir. Tüketicilerin bir ürün satın alırken ambalajının ürün içeriğinden daha dikkat çeken faktörlerden olduğu bugüne kadar birçok araştırmada karşımıza çıkmaktadır. Ürünün yapısına uygun seçilen renklerle, uyumlu yazı ve biçimlerle tasarlanmış, çekici, güzel görünümlü bir ambalaj, tüketiciyi olumlu yönde etkilemektedir.



Tablo 5. Ambalaj Tasarımı Satın Alma Kararınızı Etkiler Mi?

Tablo 5'e tüketicilere ambalaj tasarımının satın alma kararlarını etkileyip etkilemediği bilgisine ulaşılmaması hedeflenmektedir. Buna göre %63,5 oranında katılımcı ambalaj tasarımında satın almayı etkilediğini belirtirken %30 katılımcı etkilemediği ve geriye kalan küçük bir oranın ise bu konu hakkında fikir sahibi olmadıkları görülmektedir. Ambalaj tüketici tarafından 2- 3 saniye içinde dikkat çekerek 3-10 saniye aralı-

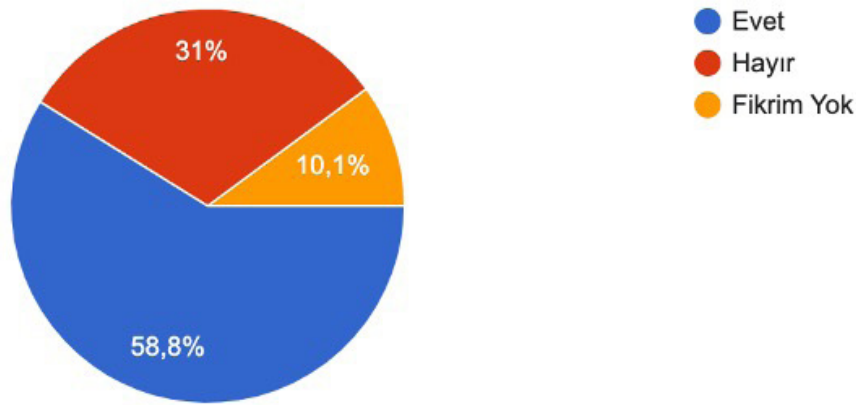
ğında satın almaya yönelik kararın verildiği belirtilir. Satın alma kararını etkileyen zamanın oldukça az oluşu dikkate alındığında bu alana yapılan çalışmanın önemi doğru oranda artmaktadır. Birçok ürün ambalaja ihtiyaç duyar. Ambalaj, ürünün ömrünü uzatır, taşıma maliyetini düşürür ve en önemlisi grafik ve yapısal tasarım niteliğiyle market rafında benzerleri ile zorlu bir rekabete girip ilgiyi üzerine çekmeye çalışır.



Tablo 6. Ambalaj Tasarımında Dikkatinizi Çeken Şey Nedir?

Tüketicilere ambalaj tasarımında dikkatini-
zi çeken logo ve kurumsal imgeler, tipografi
(yazı), resimler ve renk seçenekleri sunul-
muştur. Tablo 6'ya göre ulaşılan bilgilere
göre %32 oranın ile renk ilk dikkat çeken se-
çenek olurken %28 oranı ile resimler, %22
oran ile logo ve kurumsal imgeler ve son
olarak ise %18 oran ile tipografinin dikkat
çektığı görülmektedir. Ambalaj tasarımın-
da tüketicinin ile hızlı ve etkili bir şekilde

iletişim kurma yeteneği ambalajlarda yay-
gın olarak kullanılmasına neden olmuştur.
Bu kullanım çeşitli ve işlevlidir. Bir görselin
bir marka önermesini güçlü bir şekilde ile-
tebilmesi gibi ambalaj tasarmında kulla-
nılan logo ve kurumsal imgeler, tipografi
(yazı), resimler ve renk markanın önemli
bir parçasıdır. Ambalaj tasarımında rengin
önemi vurgulanması çalışmanın temelinin
oluşmasında rol oynamıştır.



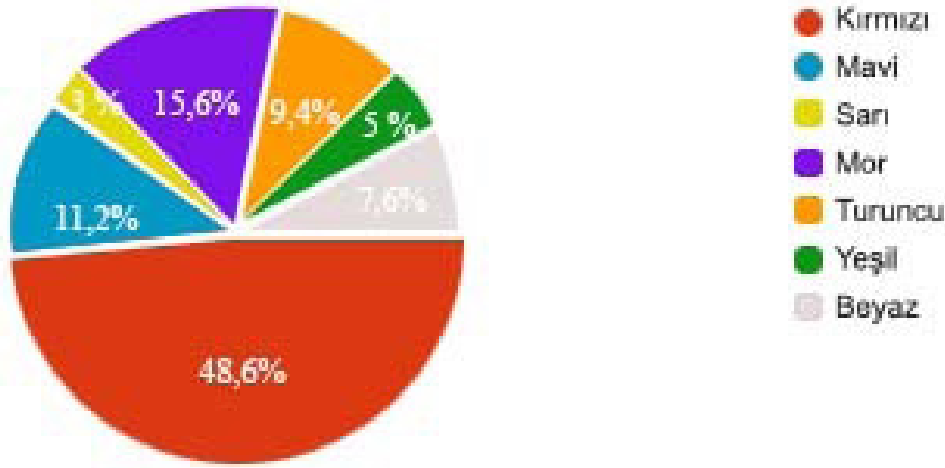
Tablo 7. Ambalaj Tasarımında Kullanılan Renk Satın Almanız Etkiliyor Mu?

Çalışma kapsamında tüketicilere yöneltilen
“Ambalaj tasarmında kullanılan renk satın
almanız etkiliyor mu? Sorusu sorulan tü-
keticilere tablo 7'ye göre %60 oranında
tüketici evet cevabı veririrken %31 oranın-
da hayır cevabı ve %10 oranında fikirlerinin
olmadığını belirtmişlerdir. Renk, ambalaj
tasarımında oldukça güçlü etkiye sahip-
tir. Markanın kimliğinin bir parçası olarak
kullanılabilir ve bir markayı görsel olarak
tanımlamaya yardımcı olur. Zamanla ve bir
rengin tutarlı kullanımı yoluyla renk marka
ile bütünleşerek rengi tamamlayıcı unsur
haline gelir ve tüketici rengi gördüğünde
onu hemen markayla ilişkilendirir.

Grafik tasarımdaki renk kompozisyonu bir
dizi faktörden etkilenebilir. Bir renk çarkı
boyunca ton ilişkilerine dayanan gelenek-
sel renk uyumu veya dengesi kavramları

istikrar duygusu iletmek için seçilebilir. Ta-
sarımda genellikle geleneksel tamamlayıcı,
iki tamamlayıcı ve üçlü tamamlayıcı renk
planlarına bir varyasyon ekleyen CMYK ve
RGB birincil sistemler kullanılır.

Renk çeşitli alanlarda geniş çapta araştırıl-
mıştır. Bilim, tasarım, psikoloji ve pazarla-
ma vb. dahil olmak üzere farklı disiplinlerde
etkisi bulunmaktadır. Renk, ürün veya mar-
ka mesajlarını tüketiciye doğru bir şekilde
iletmek için kullanılmaktadır. Estetik teori-
yenleri iki tür anlam arasında ayrım yapar:
somutlaşmış ve göstergesel somut anlam,
rengin kendi başına sahip olduğu anlamdır;
örneğin, sarı iyimserlikle ilişkilendirilebilir.
Bununla birlikte renge yüklenen anlamlar
kültürel ve sosyolojik açıdan da değişkenlik
göstermektedir.



Tablo 8. Satın Alma Kararınızda Aşağıdaki Renklerden Hangisi Daha Etkilidir?

Tüketicilere satın alma kararlarını etkileyen renkler sorusu yöneltildiğinde tablo 8'e göre %49 oranında kırmızı rengin tercih edildiği görülmüştür. Bunu devam eden %16 oranında mor renk, %11 oranında mavi renk, %9 oranında turuncu renk, %8 oranında beyaz renk, %5 oranında yeşil renk ve son olarak ise %3 oranında sarı rengin satın almayı etkilediği görülmüştür. Grafik tasarım, tasarımcıya neredeyse sınırsız renk kullanımı seçeneği sunan, ambalaj tasarımında kullanımı da etkili olan sözcüklerin ve görüntülerin seçimi, düzenlenmesi ve sunumu yoluyla görsel iletişimdir.

Ambalaj tasarımında ürünlerin hemen hemen her paketinde renk bulunabilir. Bu ürünlerdeki renk bilgisi tüketiciler için hem estetik (Schloss, Palmer, 2011) hem de sembolik (Adams, Osgood, 1973) işlevlere hizmet eder. Ürün tüketici ile buluşmadan önce dikkat edilmesi gereken noktalardan biri estetik, sembolik ve işlevsel olan rengin seçimidir. Zamanla ürün- renk ikilisi zihinlerde güçlü etki oluşturarak marka ile özdeşleşebilir.

Renk, yiyecek ve içecek algımızı çeşitli şekillerde etkiler. Bu en belirgin olanı ürünün

rengiyle ilgilidir. Basitçe farklı öğelerin rengini (örneğin, ton ve/veya doygunluk) değiştirildiğin çoğu zaman algılanan yiyeceğin tadı da değişebilir. Gıda sembolizmi açısından, örneğin kırmızı renk genellikle şekerle ilişkilendirilir (Spence vd., 2015). Her rengin yüklendiği anlam farklılıkları olmakla birlikte kullanıldığı durumlarda rengin yüklediği anlama göre şekillendirilir.

Kırmızı, sıcak, heyecanlı, aktif, şehvetli anlamları içerirken; mor renk, bilgelik, cesaret, maneviyat; mavi renk sakinleştirici, huzurlu, dürüst, soğuk, saf, ciddi anlamlarını çağrıştırırken; turuncu renk, enerji, coşku, sıcaklık, beyaz renk, saflık, nezaket, zayıflık, hastalık, itaat anlamlarını; yeşil renk; doğal, taze, dürüst, huzurlu, nazik, güzel, geleneksel, güvenli, çevreci ve sarı renk iyimserlik, neşe, gün ışığı anlamlarını çağrıştırmaktadır (Won, Westland, 2016. 452).

Kırmızı renk gıda paketlerinde yaygın olarak görülmektedir. Ancak gıda paketleri bağlamında bu rengin tüketiciler üzerindeki etkilerinin anlaşılması sınırlı kalmaktadır. Özellikle literatür, gıda ambalajlarında kullanıldığında bu rengin etkilerini açıklayan temel mekanizmaların daha iyi kavranması ihtiyacını vurgulamaktadır. Maneviyatın ve

hayal gücünün rengi olarak tanımlanabilen mor renk, ilham veren renklere aittir. Genellikle kraliyet ve lüks ile ilişkilendirilir. Kırmızı renk tercihten sonra tüketicilerin ambalajda en çok tercih edilen renktir. Güven ve sadakatin rengi olarak karşımıza çıkan mavinin üzerinde sakinleştirici ve rahatlatıcı bir etkisi vardır, kişiyi güvende hissetmesine olanak tanır. Kırmızı ve mor renginden sonra tüketici tarafından üçüncü olarak tercih edilen renktir. Coşkun ve duygunun rengi olarak tanımlanabilen turuncu renk sıcaklık ve neşe yayar ve duygusal güç sağlayan eğlenceli bir renk olarak kabul edilir. İyimser ve canlandırıcıdır, hayata spontanelik ve pozitiflik katar, sosyal iletişimi ve yaratıcılığı teşvik eder. Genç ve enerjik bir renk olan turuncu tüketiciler tarafından dördüncü sırada tercih edilmektedir. Sağlığın ve masumiyetin rengi olarak tanımlanabilen beyaz renk tüm renklerin gerçek dengesidir ve temizlik, sadelik ve mükemmellik ile ilişkilendirilir. Tüketiciler tarafından ortalama tercih etkisine sahip olarak görülmektedir. Uyum ve sağlığın rengi olarak tanımlanabilen yeşil renk, bedenimizi ve zihnimizi canlandıran cömert, rahatlatıcı bir renktir. Duygularımızı dengeler ve kendimizi güvende hissetmemizi sağlar. Aynı zamanda büyüme ve refah vaatleriyle bize umut verir ve bu yolda bize yardımcı olması için biraz şans sağlar. Tüketiciler tarafından oldukça düşük oranda tercih edildiği çalışma sonuçlarına yansımaktadır. Mutluluğun ve iyimserliğin rengi olarak tanımlanan sarı, dünyaya eğlence ve neşe getiren enerjik bir renktir. Beynin mantıksal kısmını etkileyerek, zihniyeti ve algıyı harekete geçirdiği için öğrenmeyi kolaylaştırır. Düşünce ve merak uyandırır, coşku ve güveni artırır. Tüketicilerin oldukça az oranda sarı rengi ambalaj tasarımında tercih ettikleri görülmektedir.

Ambalaj tasarımı ve rengi, markalaşma ve pazarlama çabalarında kritik unsurlardır. Doğru renk seçimi, tüketicilerle güçlü bir duygusal bağ oluşturabilir, satın alma davranışını etkileyebilir ve markayı rakiplerinden farklılaştırabilir. Bu nedenle, markanın kimliği, hedef kitlesi ve pazarlama hedefleri ile uyumlu bir ambalaj tasarımı geliştirmek için zaman ve kaynak yatırımı yapmak çok önemlidir. İyi tasarlanmış ve iyi uygulanmış bir ambalaj, bir ürünün raflarda öne çıkmasına, müşterileri çekmesine ve satışları artırmasına yardımcı olabilir.

Ankette objektif sonuçlara ulaşmak için farklı bölümlerden üniversite öğrencileri çalışmaya dahil edilmiştir. Anket sonucunda sorulan soruların ardından bazı öğrencilerden elde edilen geri dönüşlere göre; satın alınan ürünlerin ambalaj tasarımları hakkında daha önce bilgi sahibi olmadıklarına ve tasarım alanı ile farklı bilgilere sahip olduklarını belirtmişlerdir. Bazı deneklerin bundan sonra yapacakları alışverişlerde tasarım konusunda daha duyarlı olacaklarını belirtmişlerdir. Ayrıca grafik tasarım alanını kendi bölümleri ile kıyaslayan kimi deneklerin daha dinamik bir bölüm olduğunun farkındalığı oluşmuştur.

Sonuç

Ambalaj tasarımında renk kullanımı markalaşma ve pazarlama adımlarında çok önemli bir rol oynamaktadır. Tüketicinin gördüğü ve etkileşime girdiği ilk şeydir bu da tüketicileri ürünü satın almasını sağlayabilir, alıkoyabilir veya uzaklaştırabilir. Ambalaj tasarımı yapı, şekil, malzeme, grafik, tipografi ve renk gibi çeşitli yönleri içerir. Tüm bu unsurlar arasında renk, duyguları uyandırabileceği, ruh halini ve satın alma davranışını etkileyebileceği için en önemlidir. Ambalaj tasarımında renk seçimi,

bir markanın başarısı üzerinde önemli bir etkiye sahip olabilir. Farklı renklerin farklı anlamları vardır ve her birinin tüketiciler üzerinde kendine özgü psikolojik etkileri vardır.

Tasarım için seçilen malzeme, biçim, renk, tipografik stil ya da imge öncelikle ürünün potansiyel tüketicisinin duygusal, kültürel, sosyal ve psikolojik eğilim ve beğenilerine hitap etmelidir. Bir ambalaj tasarımı konsepti, hem işlevsel (ürünü koruyucu, taşınabilir, depolanabilir, okunaklı, anlaşılır, pratik, çevreye duyarlı, ucuz maliyetli vb.) açıdan birçok probleme başarılı çözümler getirebilir. Ambalaj, genellikle tüketicinin bir markayla ilk temas noktasıdır, bu nedenle başlangıçta dikkatlerini çekmesi ve markayı destekleyen ve mesajları hızlı bir şekilde iletmesi oldukça önemlidir.

Çok sayıda faktörün, tüketici ürün-renk seçimleri ile ilişkilidir. Çalışma kapsamında elde edilen bilgiler ortaya çıkardı ki ambalaj tasarımında kullanılan renk satın alma kararını büyük oranda etkilemektedir. Tüketiciler tarafından tercih edilen rengin kırmızı bilgisine ulaşılmıştır.

Satın alma kararında duygu ve beklentilerini etkileyen birden fazla sebep sunulabilir. Önceki deneyimlerden, reklamlardan, kullaktan dolma bilgilerden, rakiplerin farkındalığından ve marka imajından bahsedilebilir. Gıda ürünleri alanında, renk (gıdanın kendi renkleri ve paketlerdeki renkler dahil) tatlılık, saflık, ferahlık, tazelik, doğallık, lezzet yoğunluğu, beğeni vb. gibi önceden deneyimlenen beklentileri uyandırabilir ve tüketicileri etkileyebilir. Tüketicilerin bir ürün satın alırken ambalajının ürün içeriğinden daha dikkat çeken faktörlerden olduğu bugüne kadar birçok araştırmada karşımıza çıkmaktadır. Ürünün yapısına uygun

seçilen renklerle, uyumlu yazı ve biçimlerle tasarlanmış, çekici, güzel görünümlü bir ambalaj, tüketiciyi olumlu yönde etkiler. Bu durum beraberinde ambalajın kalite algısına etkisini önemli hale getirir. Ambalajda birinci amaç dikkat çekmek olmakla birlikte ürün hakkında yeterli bilgiye ulaşmayı da hedeflemektedir. Renk, bir tasarımın ilettiği görsel çekiciliği, duyguyu ve mesajı büyük ölçüde etkileyebilen, grafik tasarımda güçlü bir araçtır. Tasarımcıların bir tasarım oluştururken renk seçimlerinin bağlamını, erişilebilirliğini ve tutarlılığını dikkate almaları önemlidir.

Bu araştırma sayesinde ürünler hakkında tüketici görüşlerine değer veren markalar, grafik tasarım alanında özellikle ambalaj tasarımında renk kullanımı ile ilgilenenler ve masaüstü yayıncılık alanındaki araştırmacılara ışık tutacağı düşünülmektedir.

Kaynakça:

- Ambrose, Gavin, Paul Harris. (2011). *Packing The Brand*. 1.bs. UK: AVA Publishing.
- Adams ,F. Osgood, C. (1983). *A Cross-Cultural Study of the Affective Meanings of Color*. 135- 156.
- Becer, Emre. (2014). *Ambalaj Tasarımı*. Dost Kitabevi.
- Burchett, K. E. (2002). *Color harmony*. *Color Research and Applications*, 27(1), 28-31.
- Crossley, L. (2003). *Building emotions in design*. *The Design Journal*, 6(3), 35-45.
- Cho, H. S., Lee, J. (2005). *Development of a macroscopic model on recent fashion trends on the basis of consumer emotion*. *International Journal of Consumer Studies*, 29(1), 17-33.

- Desmet, P. M. A., Overbeeke, C. J., Tax, S. J. E. T. (2001). Designing products with added emotional value: Development and application of an approach for research through design. *The Design Journal*, 4, 32-47
- Düz, Nazan. (2012). Ambalaj-Reklam ilişkisi ve Tasarım Eğitimindeki Yeri. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, s: 3. s.6 19-52.
- Eckman, M., Damhorst, M. L., Kadolph, S. J. (1990). Towards a model of the in-store purchase decision process: Consumer use of criteria for evaluating women's apparel. *Clothing and Textiles Research Journal*, 8(2), 13-22.
- Goethe, J. W. (2021). *Theory of colours* (C. L. Eastlake Trans.). London, UK: John Murray. (Reprinted in 1970, Cambridge, MA: The MIT Press).
- Granville, W. C. (1987). Color harmony: What is it? *Color Research and Application*, 12(4), 196-201.
- Hannon, Bruce. (1982). *System Energy and Recycling: A Study of the Beverage Container*
- Industry. Academic Units. c.72.x s.3 23-43.
- Hutchings, J. B. (2003). *Expectations and the food industry: The impact of color and appearance*. New York, NY: Kluwer Academic / Plenum Publishers Press.
- Itten, J. (1981). *The art of color*. Translation by Ernst van Haagen from German "Kunst der Farbe". New York, NY: Van Nostrand Reinhold.
- Judd, D. B., Wyszecki, G. (1975). *Color in business, science and Industry* (3 bs.). New York, NY: John Wiley, Sons Press.
- Klimchuk, R.M., Krasovec A.S., (2006) *Packaging design: successful product branding from concept to shelf*. John Wiley Sons Inc.,
- Liu Hong. (2003). *Analysis to Language of Color in Graphic Design*. *Art & Design*. s.4 250-262.
- Megep. (2012). *Ambalaj Üzeri Düzenleme*. T.C. Millî Eğitim Bakanlığı. Ankara.
- Morganosky, M. (1984). Aesthetic and utilitarian qualities of clothing: Use of a multidimensional clothing value model. *Home Economics Research Journal*, 13(1), 12-20.
- Munsell, A. H. (1990). *A Grammar of color*, In F. Birren (Ed.). (Reprinted in 1969) New York, NY: Van Nostrand Reinhold.
- Moon, P., Spencer, D. E. (1999). Geometric formulation of classical color harmony. *Journal of Optical Society of America*, 34(1), 46-59.
- Nemcsics, A. (1993). *Colour dynamics: Environmental colour design*. New York, NY: Ellis Horwood.
- Odabaşı, Yavuz, Mine Oyman. (2004). *Ürün ve Ambalaj*. İstanbul: Matbaa Teknik.
- Pienaar, Pierre. COVID-19: A Big Challenge- And Opportunity – To The Packaging Industry. <https://www.worldpackaging.org/Uploads/2020-09/NewsPDF73.pdf> [28.03.2021].
- Ostwald, W. (1996). *The color primer*, In F. Birren, (Ed). (Reprinted in 1969) New York, NY: Van Nostrand Reinhold.
- Ou, L. C., Luo, M. R., Woodcock, A., Wright, A. (2004). A study of colour emotion and colour preference Part I: Colour emotions for single colours. *Color Research and*

Application, 29(3), 232-240.

Oliver, R. L. (1980). A cognitive model of the antecedents and consequences of satisfaction

decisions. *Journal of Marketing Research*, 17(4), 460-469.

Olson, J. C., Dover, P. A. (1979). Disconfirmation of consumer expectations through product trial. *Journal of Applied Psychology*, 64(2), 179-189.

Oliver, R. L., Winer, R. S. (1987). A framework for the formation and structure of consumer expectations: Review and propositions. *Journal of Economic Psychology*, 8(4), 469-499.

Robertson, L. Gordon. (2012). *Food Packaging: Principles And Practice*. 3.bs. Boca

Raton: CRC Yayıncılık.

Sacharow, Stanley. (1986.). *Handbook of Package Materials*. 1.bs. Westport, CT: The AVIL

Yayıncılık.

Schloss, K., Palmer S. (2011). Aesthetic response to color combinations: Preference, harmony, and similarity. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 73(2), 551-571.

Szabó, F., Bodrogi, P., Schanda, J. (2010). Experimental modelling of colour harmony. *Color Research and Application*, 35(1), 34-49.

Wei, S. T., Ou, L. C., & Luo, M. R. (2008). Colour design for carton-packed fruit juice packages. *Proceedings of the 4th International Conference of Design Research Society*. Sheffield, UK: Design Research Society .

Won, Seahwa, Westland, Stephen. (2016). *Colour Meaning and Context*. *Color Research*

And Application. c: 42. S.4 450-459.

Xiaoying, Chen. (2008). Discussion on Individualization in Modern Packaging Design.

Packaging Engineering. c.3. s. 8 sayfa: 150-158

Zellner, D. A., Durlach, P. (2002). What is Refreshing? An investigation of the color and other sensory attributes of refreshing foods and beverages. *Appetite*, 39(2), 185-186.

Zellner, D. A., Durlach, P. (2003). Effect of color on expected and experienced refreshment, intensity, and liking of beverages. *The American Journal of Psychology*, 116(4), 633-647.

Aydın Sanat'a Katkılar

Hayalet Robotlar Zamanı

Emre Zeytinoğlu¹

John Gray “Kuklanın Ruhu” adlı kitabında, modern robotbilimin öncüleri olan Norbert Wiener ve John von Neumann’dan söz eder. Onlar, birlikte yürüttükleri projeler sırasında “insan-makine-doğa” üzerine birtakım düşünceler öne sürüyorlar ve bunu yaparlarken de “robot-bilgi-üretim” bütünlüğünün, “doğa-insan” ilişkisine uygun olabilecek ya da olamayacak yanlarını yorumluyorlardı. Doğa nasıl kendine ait bir zekâ sergileyebiliyorsa ve kendi bünyesinden meydana getirdiği “insan” da o zekânın bir boyutuysa, o halde bir makinenin zekâsı da onu üreten “insan”dan bir şeyler taşıyacaktı. Konunun ana fikri kabaca buydu. Ancak hepimiz biliyoruz ki ya da zaten günümüzde deneyimliyoruz ki; “insan-makine” ve “insan-robot” ilişkisi asla “insan yararı” çerçevesine sıkışmamış, daha da ötede, “insan denetimi”nin dışında seyretilmiştir.

Şunu hemen belirtmeli: Özellikle Wiener’in çalışma alanı ve ortaya koyduğu bilgiler, hatta öngörüler, Gray’in bize anlattıklarından çok daha kapsamlıdır ve çok daha eski yıllara dayanır. Wiener, henüz 1950 yılında yayımlanan “Sibernetik” adlı kitabı ile tüm bilimsel istatistiklere ve formüllere “yeni” yorumlar getirmiş ve o formüllerin her tür dış-etki ile değişebileceğinin ipuçlarını vermişti. Bununla birlikte, “insan-makine-doğa” ilişkisinin de “yeni” yorumlarıydı bunlar... Özetle söylemek gerekirse: Bir makinenin, bir sürenin ardından kendi kimliğine kavuşması ve bir inisiyatif kazanması hiç de şaşırtıcı bir sonuç sayılmamalıydı.

1964 yılında ise Wiener’in “God and Golem” adlı bir kitabı yayımlandı; bu kitabın adında ilginç bir metafor mevcuttu: “Golem”, yani Tevrat’taki anlamıyla henüz gelişmemiş, cenin halde bulunan ve insana benzeyen bir varlık... Onun gelişmemesinin göstergesi, yalnızca efendisinin emirlerini harfi harfine yerine getirmesi ve bunun dışında bir yorum yetisine sahip olmamasıydı. Başka bir yönde de onun “cenin” olarak ifade edilmesi, henüz bir ruhunun olmadığına vurgu yapıyordu. Ve bu bir anlamda da Tanrı’nın ona ruh kazandırmadan önce, çamurdan ibaret Âdem idi... İşte o kitapta Wiener şunları yazmıştı: *“İnsan insanı kendi suretine göre yaratır. Bu Tanrı’nın insanı yaptığı varsayılan yaratılış ediminin yankısı ve prototipidir... Bir makinenin sureti nedir? Bir makinede tecessüm ettiği [belirdiği] haliyle bu suret, henüz özgül bir kimliğe kavuşmamış genel türden bir makineyi mutlak şekilde veya bir varyasyon olarak yorumlanacak bir değişiklik ile üretme noktasına getirebilir mi?”*²

Tam burada, iyi bir örnek olarak Ian McEwan’ın “Benim Gibi Makineler” adlı romanından söz etmeli. Roman kahramanı, teknolojiye olan ilgisi sonucunda kendisine kalan bir mirasın olanaklarıyla bir robot satın almıştır; “yeni” üretilmeye başlanan bu tip robotlar, “erkek” ve “kadın” olarak iki “cins”te tasarlanmış ve bunlara da üretici firma tarafından

¹ Sanatçı

² John Gray, Kuklanın Ruhu / İnsan Özgürlüğüne Kısa Bir Bakış, Çev: Dürrin Tunç, Yapı Kredi Yay. 2017, s. 71.

“Âdem” ve “Havva” adları verilmiştir. O, Âdem’i tercih etmiştir; prospektüsü okur, onu istediği bir karaktere göre ayarlama işine girer. Ama prospektüsteki seçenekler öylesine klişe, öylesine indirgenmiş “insan karakterleri”dir ki hiçbirinden hoşnut kalmaz. Onun istediği, sabit ve denetlenebilen bir karakter yerine değişkenlikler gösteren, sürprizli tavırlar sergileyen bir robottur. Aksi halde robottan kısa sürede bıkaacağını düşünür; şöyle der: *“Yapay insanlar gitgide bize benzedikçe, sonra biz oldukça, sonra bizden de fazlası oldukça onlardan asla usanmazdık. Muhakkak bizi şaşırtacaklardı. Bizim hayal bile edemeyeceğimiz yollarla bizi hayal kırıklığına da uğratabilirlerdi. Trajedi bir ihtimaldi, can sıkıntısı ise değil. /...Kendimi Âdem’in ‘kullanıcısı’ olarak düşünemiyordum. Onun hakkında öğrenmem gereken her şeyi bana kendisinin öğreteceğini varsaymışım.”*³

Romandan aktarılmış bu tümceler, özne hakkında en güçlü tanımlardan biri olarak da karşımıza çıkıyor. Ayrıca Simone de Beauvoir’ın “Denemeler / Pyrrhus ile Cinéas” kitabında okuduğumuz özne ile de tam bir örtüşme sağlıyor; Beauvoir orada şunu diyor: *“Durgun cennetler sevinç yerine sonu gelmez bir sıkıntı verirler bize: Bunaltı. Pyrrhus durup dinlenmekten söz ediyorsa, hayal gücünün eksikliğindendir bu. Evine dönse ne yapacak sanki, dinlenecek mi? Ne gezer! Gene ava çıkacak, yasalar kuracak, hatta savaşa gidecektir. Gerçekten dinlenmesi için bayılıp kalması gerekir. Başka türlü dinlenemez, durgun kalamaz yoksa. Kavuşmayı çok istediği bir amaca ulaşmış insanın yanılgısı, edebiyatta oldukça işlenmiştir: Amacına erişmiş insan sorar: “Ya sonra!” Demek ki tüm doyurulamıyor, tüm doldurulamıyor insan. Bir gemi değildir ki o, doldurulunca sesini çıkartmasın. İnsanın ana özelliği verilmiş her şeyi aşmak, geride bırakmaktır.”*⁴

Sürekli biçimde “ya sonra?” diye soran, böylece kendi dışındaki “cehennem”i yeğleyen, karşısındaki “şey”i denetlemeksizin kendisini onunla paylaşma “arzu”su taşıyan ve karşılaşacağı her trajediye hazırlıklı olan bir özne: *“Kendimi Âdem’in ‘kullanıcısı’ olarak düşünemiyordum.”* Şurası kesindir ki özne, bu “arzu”nun etkisinden asla kurtulamayacak ve “iyilik” ya da “kötülük” ya da herhangi başka bir şeyin temsilcisi olmaktan sıyrılarak, hatta kendisini de feda ederek her zaman o etkinin tutsağı olacaktır. Doyurulamayan özne: İşte onun kendisini yok etme nedeni... Ya da kendisini yaratmakla, kendisini imha etmek arasındaki sınırı fütursuzca ihlâl etmesinin, bilgi peşinden “arzu” ile sürüklenmesinin yakın görüntüsü... “İnsan”ın doğasından getirdiği o can alıcı soru: “Ya sonra?” Sonrası yoktur, o hep “diğer şeyler” ile ilgilidir ve asla evinde değildir; her zaman “uzaklar” ile ya da “kendi dışında kalanlar” ile doğar, “kendinden başka bir yer”e doğru yönelir, kendisini orada bulur ve kendisiyle birlikte her şeyi hiçe sayar, imha eder. “Cennetin sevinci”ni terk eder ve “öteki olan cehennem”in kucağına atılır. Buna zorunludur; “diğer şeyler” ve “başka yerler” yoksa, daha da açıkçası “cehennem” yoksa, Beauvoir’ın dediği gibi, “bunaltı” baş gösterecektir. Bu durumun ötesini de tahmin etmeli: “Öteki olan cehennem”in kucağına atılan özne, onu kendine mal edip içselleştirmeden ya da kendisini devrettiği “öteki ben”e ait olmadan, böylece kendisini yok etmeden “bunaltı”dan sıyrılamayacaktır.

³ Ian McEwan, Benim Gibi Makineler, Çev: İlknur Özdemir, Yapı Kredi Yay. 2019, s. 13.

⁴ Simone de Beauvoir, Denemeler / Pyrrhus ile Cinéas, Çev: Asım Bezirci, Payel Yay. 1976, s. 31.

McEwan'ın roman kahramanının söylediği şeydi: “Gerçekleştirme olanağı doğar doğmaz arzularımızın peşine takılmaktan ve sonuçlarına katlanmaktan başka seçeneğimiz kalmamıştı.”⁵ Roman kahramanının Âdem adlı robottan beklediği, denetimsiz davranışlar idi. O, robottan bir şeyler öğrenmek istediğini söylerken, bilgisini geliştirmek ya da zihinsel eksersizler yapmak gibi sıradan bir çabayı kastetmiyordu. Onun tam olarak beklediği, “insandan daha insan” olan bir “gerçekliği” deneyimlemek niyetiydi. Kendi türüne benzeyen, ama ne kendi, ne de kendi türünde olan bir “şey” ile yaşamak “arzu”su; “insan” ve “insan-olmayan” arası bir makine ile yaşamını paylaşmak “arzu”su... Sonu trajediye varsa bile...

Ne var ki o roman kahramanının böyle bir “arzu”su, bir özne için henüz çok ilkel bir düzey olarak onaylanmalı. Çünkü bu “arzu”nun gerçekten işlerlik kazanması, bir çocuk oyununda olduğu üzere, “insan-olmayan” bir nesneyi ilginç ve eğlenceli bir “insan” yerine koymakla mümkün olmayacaktır. Buradaki “haz”, son derece basittir, “arzu”yu tam olarak doyurmaz. Ancak, bir “insan”da, “insan-olmayan” ya da “insan tanımı” içine sığmayan davranışların deneyimlenmesiyle o “arzu” doyuma ulaşacaktır. Ki Âdem’den beklenen “sürpriz” bu olmalıdır. O halde “trajedi” denilen şey de bu olabilir mi? Pekâlâ olabilir: “İnsan” ile “insan-olmayan” arasındaki gerilimli ve “insan” adına “yok oluş”a kadar varabilecek sızmalar...

Wiener’in Golem’i ile çok ilginç bir örtüşme bu... “Golem”den kastedilen şey de elbette bir robottu ve o henüz ruh kazanmamış “ilk insan”a, yani Âdem’e bir gönderme yapıyordu. Ve yüzünde Tanrı’nın nefesini hissedeceği zamana kadar da öyle yaşayacak, kendi inisiyatifi-ni asla kullanamayacak, efendisinin dediklerini yapmaktan ibaret bir yaşam sürdürecekti. Romanda robotun sahibi, onun ruh kazanmasını, kendisinden bağımsızlaşmasını “arzu” etmekteydi; sonu trajediye bile varsa, “arzu” edilen şey, bir bilinmezlikti... Wiener’in da öngörüsü buydu: Golem de acaba “kendisi” hakkında bir ruh sahibi olabilir ve o da diğer “Golemler”i üretebilir miydi? Öyle ki; bu makineler art arda birbirlerini üretmeye koyulduklarında, onların “bilgi”leri “insan”ın çok uzağında gelişmeliydi. Gray bu noktada şöyle diyor: “İnsanlar ve makineler arasında, makineleri insan mucitlerinin kavrayışının çok ötesine taşıyacak şekilde biten bir oyun oynanabilir miydi? Yeni makinelerin geliştirilme süreci dindeki yaratılış edimi gibi bir gizem haline gelebilir miydi?”⁶ Makinelerin de bir “hakikat”inin olabileceğini mi ima ediyordu Wiener? Olabilir.

Ama Neumann, Wiener’in robotlar üzerine geliştirdiği düşüncelerini ondan daha da uç noktalara taşımış, bilgisayar ve insan beyni arasındaki işleyiş biçimlerini, benzerlikleri ve farkları araştırırken, robotları iyice genişletilmiş bir “oyun kuramı”na monte etmişti. Yapmak istediği, oyunun hiçbir dış-faktöre, hiçbir yerleşik kurala, hiçbir yasaya, hiçbir geleneğe, hiçbir ideolojiye, hiçbir yarara ve hiçbir alışkanlığa bağlı olmayan, yalnızca

⁵ Ian McEwan, s. 9.

⁶ John Gray, s. 71.

oyunu sürdürenlerin “o an” icat ettiği ve sonra da buna kendi istekleriyle uyduğu geçici kurallarını “robot-insan karşılaşması”na yüklemektir. Neumann bu karşılaşmaların her defasında sürprizli sonuçlara yol açmasını ve gizemlerle dolu bir hal almasını hayal ediyordu; diyordu ki: *“Eğer şimdi bir robot yapmanız gerekseydi, robotu doğrudan değil de bazı genel ilkeler çerçevesinde planlamanız, ayrıca bu planları uygulayabilecek ve nihai robotu (hem de sonunda sizin bile artık tanıyamayacağınız bir biçimde) inşa edecek bir makine planlamanız ihtimal dâhilinde olurdu.”*⁷

İşte bu gerçekten ilginçti; belki de bir robotun giderek bağımsızlaştığı ve onun da kendi bilgisi ile yeni robotlar yapabilme olasılığının doğacağı bir durumdan söz ediyordu Neumann... Bunun fazlasını da ima ediyordu aslında; artık onların birbirlerini planlayarak süregiden zaman, “bilgi”yi “insan”dan yavaş yavaş uzaklaştıracak ve hatta “bir yerde” kopartacak, bu da “makinelere bilgisi” ile “insanın bilgisi” arasındaki mesafenin açılmasına neden olabilecekti. Hatta o robotlar, insan algısının erişebileceği bir “nesne-biçim”e bile sahip olamayabilirlerdi. Ve öyle ki o mesafenin, bağlantı kanalları ile “bazen” ortadan kaldırılması bile mümkün olmayabilirdi. Ve oyunun bu noktaya kadar ulaşmaması için de bir neden yoktu. “Sonu trajedi bile olsa...” Şurası daha da önemli bir durumu vurguluyor: Makinelerin denetimden çıktığı, onların amaçlarındaki yönlerin izlenemez hale geldiği ve yaratıcılarıyla aralarındaki köprünün yıkıldığı noktanın “olabilirliği”ni düşünmeye başlamak... Gray ise tüm bu yaklaşımların ardından ve çok daha yakın bir zamanın ona sağladığı deneyim ile şunları yazıyor: *“Kendi yarattığı makineler insanı eninde sonunda yerinden edebilirdi. Artan bilgi ve gelişen icatlar, sonunda pekâlâ insanı gereksiz kılabilirdi.”*⁸

Bu konuyla ilgili bir metne Despina Kakoudaki’nin “Robot Anatomisi” adlı kitabında da rastlarız. O da Mary Shelly’nin “Frankenstein”’inden söz açar ve “insan”ın kendisine benzeyen, ama “insan-olmayan şeyler” ile kurduğu gönül bağına yorumlar. Kakoudaki’ye göre Dr. Frankenstein’in yarattığı figürün doğuşu da “insan”ın hayal gücünün daha “eski” evrelerine aittir ve günümüzün öznesinin fantezilerinin çok dışında yer alır. “Eski” fantezilere bakalım: Bunların ilk örnekleri, bir anlamda kadim mitler ve halk öykülerinde beliren “yapay doğum versiyonları”dır ki birer mucizedirler. Ve ahşap, kil vb. doğal malzemelerden imal edilmiş birer “cansız varlık” ya da birer “ruhsuz nesne” olmalarına rağmen, onlara can verilmiştir; “insan” bir Tanrı gibi nefesini onların yüzüne üflemiş ve ruh kazandırmıştır. Dr. Frankenstein’in robotu da böyle bir hayal gücünün devamı gibi durmaktadır; ama yine de “eski nesneler”den bir farkı varsa, ona artık can ve ruh verenin “insan” değil, kendi döneminin teknolojisi olduğudur: *“Canlandırmanın modern tasvirleri teknolojik canlandırma araçlarının ve olağanüstü bedenlerin etrafında döner. Tanrı’nın [ahşap, kil vb. nesneler] yerini yeni bir icat ya da elektrik gibi bir aktarıma ve dönüşüme olanak veren bir yöntem alır ve bu yöntem göze görünmez olduğundan, ancak cansız maddeye hayat verirken açıkça anlaşılır. Artık doğal öğelerden meydana gelmeyen*

⁷ A.g.e. s. 72

⁸ A.g.e. s. 72.

canlandırılmış beden, kendi zamanındaki gözde materyallerin saplantılı bir koleksiyonudur: Saat mekanizmaları, daha sonra trenler, endüstriyel makineler, bilişim ağları, fiber optikler ya da izole hücreler. Canlandırma sahnesi de artık değişmiştir, tabu ya da gizli kalması gereken törensel sahne yerini, görsel teknoloji ve özel efektlerle görkemli hale getirilen detaylı bir dönüşüm sahnesine bırakır.”⁹

Ian McEwan’ın Âdem’ini andıran robotlar şaşırtıcı ve o ölçüde de cazip nesnelerdir, bu doğru... Fakat onların çok yakın zamana kadar “eski” kültürlerin etkisinde kaldıkları, böylece o kültürlerin taşıyıcısı oldukları ve cansız varlıkları “canlı” gibi onaylamanın “haz”zı ile seyredildikleri de açık; her ne kadar onlardan “eğlendirici sürprizler” beklense bile... Kakoudaki’nin kitabında şöyle tümceler de var: *“Gerçekdışı olan, hem fazlasıyla dinamik-tir hem de kültürel anlamda yansıtıcıdır. Herhangi bir tip varlığı ya da bedeni hayal etmek mümkün olduğunda, hayal edilen varlıklar ve bedenler bir dizi kültürel beklenti, tahmin ve arzuyu ifade eder. Yapay insanlar kullanışlı kültürel kurgulardır.”*¹⁰

Robot ve “insan” arasındaki nesne-biçim benzerliği, “trans-hümanizm”in 19. yüzyıldaki erken karakterine uygun bir duruma işaret ediyor: “İnsan” ile ilişkilendirilmiş ve onun “yarar” tanımlarına eklenmiş makineler ve giderek de biraz daha gelişkin hale gelen teknolojik aygıtlar... Bu tam olarak da “insan”ın algısına ve denetimine, dolayısıyla “hümanizm”in kültürel bağlamlarına ait bir süreçtir. Oysa bugün durum, tümüyle bunun dışındadır. Öyle ki denetimin dışına savrulmuş teknolojik aygıtların yetileri, karşımızda birtakım nesne-biçimler halinde belirmiyor; robotlar artık bedenlerini ve “insan”a benzerliklerini yitirdiler, uçucu ve duyularla algılanamayan, bu yüzden de pek çok farklı duruma dönüşen, pek çok farklı durum ile işbirliğine giren, bir teknolojik organizasyona evrildiler. “İnsan” bu organizasyon karşısında kendisine benzer bir robottan aldığı “haz”zı alamıyorsa da onun, kaynağı “belirsizleşmiş” ve “insansızlaşmış” olan “şey”lere olan “arzu”su körelmiş değil: Nesne-biçim olmayana bir “arzu”, neye yöneleceğini tam olarak saptayamayan bir “arzu” bu...

“Hayalet robotlar”ın gezindiği bir gökyüzü kaplıyor üzerimizi; o halde “insan”, böyle bir ortamda kaybolmanın, hatta yok olup gitmenin “haz”zı ile tanışıyor. Ve “haz” duygusu yalnızca birbirlerini üreten teknolojik aygıtların, onların bilgi organizasyonlarının şaşırtıcı ve hatta henüz keşfedilemeyen (ama olasılık dâhilinde tutulan) işlev olanaklarına bağlanıyor. Yine McEwan’ın romanından anımsadığımız üzere: *“Yapay insanlar gitgide bize benzedikçe, sonra biz oldukça, sonra bizden de fazlası oldukça onlardan asla usanmazdık. Muhakkak bizi şaşırtacaklardı.”* Bu, her zaman “ya sonra?” diye soran Beauvoir’ın öznesinin tam anlamı: Yapay Zekâ alanına giriş yapmak... Nesne-biçimleri olmayan “hayalet robotlar zamanı”... Sonu trajediye bile varsa; belli ki özne trajediyi önemsemiyor, onu arıyor, doğası ve oradan taşıdığı rasyonalitesi böyle... “Post-hümanizm”e doğru hevesle yol alışın öyküsü bu...

⁹ Despina Kakoudaki, Robot Anatomisi / Edebiyat, Sinema ve Kültürel Çalışmalarda Yapay İnsan, Çev: Deniz Aras, Kolektif Kitap Yay. 2017, s. 19.

¹⁰ A.g.e. s. 18.

“Trans-hümanizm”den geçip “post-hümanizm”in eşiğine gelen “insanlık durumu”nun nasıl bir yol kat ettiğini ve bunun da hangi açık-seçik faktörler ile gerçekleştiğini merak etmek zararlı düşünceler olarak bir yana atılmamalıdır. Asıl merak edilmesi gereken şudur: “Modern insan”ın kendisi adına düzenlediği “hümanizm-özne-estetik-sanat” bütünlüğünü niçin yine kendi eliyle bozduğu, ideolojik ve öğüt verici bir “hümanizm” anlayışını durmaksızın ihlâl ettiği, zaman zaman onu farklı kılıklara soktuğu ve sonunda da bu bütünlüğü niçin tümüyle yok ederek bambaşka bir serüvene açıldığınıdır. Hatta bu öyle bir serüvendir ki orada “insan” bir “yok oluş yolculuğu”na çıkmış, geriye dönüş yollarını kendi elleriyle tıkamış ve bundan da hiçbir rahatsızlık duymamıştır. Bunun bir açıklaması olmalıdır; o halde daha önce kullandığımız tümceler, bu açıklamaya yardımcı olabilir mi? Şöyle demiştik: Doyurulamayan özne: İşte onun kendisini yok etme nedeni... Ya da kendisini yaratmakla, kendisini imha etmek arasındaki sınırı fütursuzca ihlâl etmesinin, bilginin peşinden “arzu” ile sürüklenmesinin yakın görüntüsü... “İnsan”ın doğasından getirdiği o can alıcı soru: “Ya sonra?” Sonrası yoktur, o hep “diğer şeyler” ile ilgilidir ve asla evinde değildir; her zaman “uzaklar” ile ya da “kendi dışında kalanlar” ile doğar, “kendinden başka bir yer”e doğru yönelir, kendisini orada bulur ve kendisiyle birlikte her şeyi hiçe sayar, imha eder. Hepsi budur.

Aydın Sanat Dergisi- Sayı 12 Yazım Kuralları

I. Ana Başlık

İçerikle uyumlu, onu en iyi ifade eden bir başlık olmalı ve koyu harflerle yazılmalıdır. Makalenin başlığı sözcüklerin ilk harfi büyük olacak biçimde yazılmalı ve en fazla 10-12 sözcük arasında olmalıdır.

II. Yazar ad(lar)ı ve adres(ler)i

Yazar(lar)ın ad(lar)ı ve soyad(lar)ı koyu, adresler ise dik harflerle yazılmalı; yazar(lar)ın varsa görev yaptığı kurum(lar), haberleşme ve e-posta adres(ler)i, orcid numara(lar)ı ilk sayfada dipnot ile belirtilmelidir.

III. Özet

Makalenin başında, konuyu kısa ve öz biçimde ifade eden ve en az 100, en fazla 150 sözcükten oluşan Türkçe ve İngilizce "özet" (abstract) bulunmalıdır. Özet içinde, yararlanılan kaynaklara, şekil ve çizelge numaralarına değinilmemeli; dipnot kullanılmamalıdır. Türkçe ve İngilizce özetlerin altında bir satır boşluk bırakılarak, en az 3, en çok 5 sözcükten oluşan anahtar sözcükler (keywords) verilmelidir. Yazılan İngilizce özetin (abstract) üzerinde makalenin İngilizce başlığı da verilmelidir.

IV. Ana Metin

A4 sayfa boyutunda (29.7×21 cm.), MS Word programı, Calibri yazı karakteri ile, 12 punto ve 1.5 satır aralığıyla yazılmalıdır. Sayfa kenarlarında üst 3 cm., alt 3 cm., sol 3 cm., sağ 3 cm. boşluk bırakılmalı ve sayfalar numaralandırılmalıdır. Yazılar özet, abstract, şekil ve tablo yazıları da dahil 6.000 (altıbin) sözcüğü geçmemelidir. Metin içinde vurgulanması gereken kısımlar, koyu değil eğik harflerle ya da tek tırnak içinde yazılmalıdır. Metinde tırnak işareti + eğik harfler gibi çifte vurgulamalara asla yer verilmemelidir.

V. Bölüm Başlıkları

Makalede, düzenli bir bilgi aktarımı sağlamak üzere ara ve alt başlıklar kullanılabilir. Makaledeki tüm ara (normal) ve alt başlıklar (dik) 12 punto ile sözcüklerin yalnız ilk harfleri büyük, koyu karakterde yazılmalı; alt başlıkların sonunda iki nokta üst üste konulmamalı ve bir satır sonra devam edilmelidir.

VI. Tablolar ve Şekiller

Tabloların numarası ve başlığı bulunmalı, siyah-beyaz baskıya uygun hazırlanmalıdır. Tablo ve şekiller ayrı ayrı sıra sayısı verilerek numaralandırılmalıdır. Tablo çiziminde dikey çizgiler kullanılmamalıdır. Yatay çizgiler ise yalnızca tablo içindeki alt başlıkları birbirinden ayırmak için kullanılmalıdır. Tablo numarası üste, tam sola dayalı olarak dik (normal); tablo adı ise, her sözcüğün ilk harfi büyük olmak üzere eğik (italik) yazılmalıdır. Tablolar metin içinde bulunması gereken yerlerde olmalıdır.

Örnek: Tablo 1: Farklı yaklaşımların karşılaştırmalı analizi

Şekil numaraları ve adları şeklin hemen altına ortalı şekilde yazılmalıdır. Şekil numarası eğik yazılmalı, nokta ile bitmeli, hemen ardından sadece ilk harf büyük olmak üzere şekil adı dik yazılmalıdır.

VII. Görseller

Yazı içerisinde resim, fotoğraf ya da özel çizimler varsa bu belgeler kısa kenarı 10 cm olacak şekilde 300 ppi'da (300 pixels per inch kalitesinde) taranmalı, JPEG formatında kaydedilmeli, ayrıca metin içinde kullanılan tüm görsel gereçler makaleye ek olarak JPEG formatıyla gönderilmelidir. İnternette indirilen görsellerin de 10 cm-300 ppi kurallarına uygun olması gerekmektedir. Görsellerin adlandırmalarında, şekil ve çizelgelerdeki kurallara uyulmalıdır. Dergi yayın kurulu, teknik olarak problemlili ya da düşük kaliteli resim dosyalarını yeniden talep edebilir ya da makaleden tümüyle çıkartabilir. Kaynak olarak kullanılacak görüntülerin kalitesinden ve yayımlanıp yayımlanmamasından yazar(lar) sorumludur.

Resim ve fotoğraflar siyah beyaz baskıya uygun hazırlanmalıdır. Görsel numaraları ve adları görsellerin

hemen altına ortalı şekilde, eğik yazılmalıdır. Görsel tipi ve numarası eğik yazılmalı (Resim 1.; Şekil 1.), nokta ile bitmeli, hemen yanından sadece ilk harf büyük olmak üzere görsel adı dik (normal) yazı karakteri ile yazılmalıdır.

Örnek: Resim 10. Wassily Kandinsky, 'Kompozisyon' (Anna-Carola Krausse, 2005: 91).

Şekil, çizelge ve resimlerin kullanıldığı sayfa sayısı 10'ı geçmemeli, işgâl ettikleri alan yazının üçte birini aşmamalıdır. Teknik imkâna sahip yazarlar, şekil, çizelge ve resimleri aynen basılabilecek nitelikte olmak şartı ile metin içindeki yerlerine yerleştirebilirler. Bu imkâna sahip olmayanlar, bunlar için metin içinde aynı boyutta boşluk bırakarak içine şekil, çizelge veya resim numaralarını yazabilirler.

VIII. Dipnotlar

Dipnot kaynak göstermek için kullanılmamalı, dipnot kullanımına yalnızca açıklayıcı ek bilgileri için başvurulmalı ve otomatik numaralandırma yoluna gidilmelidir.

IX. Alıntı ve Göndermeler/Atıflar

Yazar doğrudan ya da dolaylı olarak yaptığı tüm alıntılara aşağıdaki örneklerle göre göndermede bulunmalıdır. Burada belirtilmeyen durumlarda APA 6 formatı kullanılmalıdır. Doğrudan alıntılar tırnak içinde verilmeli ve eğik yazılmalıdır.

Göndermeler için asla dipnot kullanılmamalıdır. Tüm göndermeler parantez içinde ve aşağıdaki biçimde yazılmalıdır.

Tek yazarlı çalışmaya yönelik genel göndermelerde; (Carter, 2004).

Tek yazarlı çalışmanın alıntı yapılan belirli bir yerine göndermelerde; (Bendix, 1997: 17).

İki yazarlı çalışmalara göndermelerde; (Hacıbekiroğlu ve Sürmeli, 1994: 101).

İkiden fazla yazarlı yayınlarda, metin içinde sadece ilk yazarın soyadı ve 'vd.' yazılmalıdır; (Akalın vd., 1994: 11).

Kaynakça kısmında ise, birden fazla yazarlı yayınların diğer yazarları da belirtilmelidir.

Metin içinde, gönderme yapılan yazarın adı veriliyorsa, kaynağın sadece yayın tarihi yazılmalıdır: Gazimihal (1991: 6), bu konuda "....."nu belirtir.

Yayın tarihi olmayan yapıtlarda ve yazmalarda yalnızca yazarların adı; (Hobsbawm)

Yazarı belirtilmeyen ansiklopedi vb. yapıtlarda ise kaynağın ismi, varsa cilt ve sayfa numarası yazılmalıdır; (Meydan Larousse 6, 1994: 18)

İkinci kaynaktan yapılan alıntılar da aşağıdaki gibi yazılmalı ve kaynaklarda belirtilmelidir: Lepecki'nin de ifade ettiği gibi "....." (Akt. Korkmaz 2004: 176).

X. Kaynakça

Metnin sonunda, yazarların soyadına göre alfabetik olarak aşağıdaki örneklerde gösterildiği gibi yazılmalıdır. Kaynaklar, bir yazarın birden fazla yayını olması hâlinde, yayımlanış tarihine göre sıralanmalı; bir yazara ait aynı yılda basılmış yayınlar ise (2004a, 2004b) şeklinde gösterilmelidir:

Kitaplar

Öztürkmen, A. (1994). Türkiye'de Folklor ve Milliyetçilik, İstanbul: İletişim Yayınları.

Carter, A. (2004). Dans Tarihini Yeniden Düşünmek, çev: Cansu Şipal, İstanbul: BGST Yayınları.

Makaleler

Sarısözen, M. (1970). Bağlama Metodu, Folklor/Halkbilim (1): 12-16.

Bakka, E. ve Felföldi, L. (2002). Whose Dances, Whose Authenticity? Dance Research (32): 3-18.

Kitap içi bölümler

Lepecki, A. (2004). Concept and Presence: The Contemporary European Dance Scene. Rethinking Dance History: A Reader, ed. Alexandra Carter, London: Routledge, s: 176-190.

Şahin, M. (2013). Klinik Psikolog Olmak. Klinik Psikoloji, ed. Linden, W. ve Hewitt, P. L. Ankara: Nobel, s: 1-16.

Tezler

Dehmen, B. (2005). Ulusal ve Küreselin Kesişme Noktasında Halk Danslarına Bir Yaklaşım: Dansın Sultanları, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İnternet kaynakları

İnternet elde edilen verilerin kaynakları mutlaka gösterilmeli ve Kaynakça'da erişim adresi ve erişim tarihi belirtilerek verilmelidir. Erişim adresi olarak kaynağın yer aldığı web sayfasının (ana sayfa) adresi değil, kaynağın görüntülendiği adres verilmelidir.

<http://www.tdkterim.gov.tr/bts/> (12.10.2014).

Aksu, G. (2011). Özgür Bir Beden, Özgür Bir Sanat Dalı, Yazında ve Çeviride Beden, Akşit Göktürk'ü Anma Toplantısı (15-17 Mart 2006) İstanbul Üniversitesi. <http://mimesis-dergi.org/2011/04/ozgur-bir-alan-ozgur-bir-sanat-dali/>. (12.10.2011).

Görüşmeler

Ural, U. (2014). Artvin halk dansları çalıştırıcısı Uğur Ural ile ÜFTAD ofisinde yapılan görüşme, İstanbul: 19 Temmuz.

Aydın Art Journal Writing Rules

Main Title

It should be a title compatible with the content, expressing it best, and should be written in bold letters. The title of the article should be written with the first letter of the words capitalized and should be between 10-12 words at most.

II. Author name (s) and address (es)

Author (s) name (s) and surname (s) should be written in bold, addresses should be written in vertical letters; The institution (s), correspondence and e-mail address (s), orcid number (s) of the author (s), if any, should be indicated on the first page with a footnote.

III. Summary

At the beginning of the article, there should be an abstract in Turkish and English that expresses the subject in a short and concise form and consists of at least 100 and at most 150 words. In the abstract, the sources used, figure and table numbers should not be mentioned; footnotes should not be used. Turkish and English abstracts should be left with a line space and keywords consisting of at least 3 and at most 5 words should be given. The English title of the article should be given on the abstract in English.

IV. Main Text

It should be written in A4 page size (29.7 × 21 cm.), MS Word program, with Calibri font, 12 font size and 1.5 line spacing. Top 3 cm., Bottom 3 cm., Left 3 cm., Right 3 cm. spaces should be left and pages should be numbered. Manuscripts should not exceed 6,000 (six thousand) words, including abstract, figure and table writings. The parts that need to be emphasized in the text should be written in italics or in single quotes, not bold. Double emphasis such as quotation marks + italics should never be included in the text.

Chapter V Titles

In the article, subheadings and subheadings can be used to provide a regular information transfer. All intermediate (normal) and sub-headings (vertical) in the article should be written in 12 pt. At the end of sub-headings, colons should not be superimposed and should be continued one line later.

VI. Tables and Figures

Tables should have numbers and titles and should be prepared in accordance with black and white printing. Tables and figures should be numbered separately by giving the number of rows. Vertical lines should not be used in table drawing. Horizontal lines should only be used to separate subtitles in the table. Table number to the top, left justified perpendicular (normal); Table name should be written in italics, with the first letter of each word capitalized. Tables should be in the places where they should be in the text.

Example: Table 1: Comparative analysis of different approaches

Figure numbers and names should be written just below the figure centered. The figure number should be written in italics, it should end with a dot, and the figure name should be written vertically, with only the first letter capitalized.

VII. Images

If there are pictures, photographs or special drawings in the article, these documents should be scanned at 300 ppi (300 pixels per inch quality) with a short edge of 10 cm, saved in JPEG format, and all visual materials used in the text should be sent in JPEG format in addition to the article. Images downloaded from the Internet must also comply with the 10 cm-300 ppi rules. The rules in figures and tables should be followed in naming the images. The editorial board of the journal may re-request or remove technically problematic or low-quality image files from the article. The author (s) are responsible for the quality of the images to be used as a source and whether they are published or not.

Pictures and photographs should be prepared in accordance with black and white printing. Image numbers and names should be written in the center just below the images, in italics. The visual type and number should be written in italics (Figure 1; Figure 1.), ending with a dot, and the visual name should be written in normal (normal) font, with only the first letter capital next to it.

Example: Picture 10. Wassily Kandinsky, 'Composition' (Anna-Carola Krausse, 2005: 91).

The number of pages on which figures, tables and pictures are used should not exceed 10, and the area they occupy should not exceed one third of the text. Authors with technical possibilities can place figures, tables and pictures in their places in the text, provided that they are of a quality that can be printed exactly. Those who do not have this opportunity can leave a space of the same size in the text for them and write the numbers of figures, tables or pictures in it.

VIII. Footnotes

Footnotes should not be used for reference, the use of footnotes should only be used for additional explanatory information and automatic numbering should be used.

Books

Öztürkmen, A. (1994). *Folklore and Nationalism in Turkey*, Istanbul: İletişim Publications.

Carter, A. (2004). *Rethinking the History of Dance*, trans: Cansu Şipal, Istanbul: BGST Publications.

Articles

Sarısözen, M. (1970). *Baglama Method*, *Folklore / Folklore* (1): 12-16.

Bakka, E., & Felföldi, L. (2002). *Whose Dances, Whose Authenticity?* *Dance Research* (32): 3-18.

Chapters in the book

Lepecki, A. (2004). *Concept and Presence: The Contemporary European Dance Scene*. *Rethinking*

Dance History: A Reader, ed. Alexandra Carter, London: Routledge, p: 176-190.

Şahin, M. (2013). Becoming a Clinical Psychologist. Clinical Psychology, ed. Linden, W. and Hewitt, P. L. Ankara: Nobel, p: 1-16.

Dehmen, B. (2005). An Approach to Folk Dances at the Crossroads of National and Global: Sultans of Dance, Unpublished Master's Thesis, Istanbul: Boğaziçi University, Institute of Social Sciences.

Internet resources

The sources of the data obtained from the Internet must be shown and the access address and access date must be specified in the References. The address where the resource is displayed should be given as the access address, not the address of the web page (home page) where the resource is located.

<http://www.tdkterim.gov.tr/bts/> (12.10.2014).

Aksu, G. (2011). A Free Body, A Free Art Branch, Body in Literature and Translation, Commemoration of Aksit Göktürk (15-17 March 2006) Istanbul University. <http://mimesis-journal.org/2011/04/ozgur-bir-alan-ozgur-bir-art-dali/>. (12.10.2011).

Interviews

Ural, U. (2014). Meeting with Uğur Ural, Artvin folk dance coach, at the ÜFTAD office, Istanbul: July 19.